

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini berangkat dari fenomena mengenai permainan peran dalam media sosial Twitter, yang berkembang secara luas di dunia virtual. Permainan peran ini biasa disebut *Roleplayer*. Para pemain *Roleplayer* mengkonstruksi identitas mereka secara luas dan bebas menjadi seperti apa yang mereka inginkan bahkan bebas memiliki sebuah relasi dengan sesama jenis atau biasa disebut *Yaoi(gay)* dan *Yuri(lesbian)* *Roleplayer*.

Permainan peran atau *Roleplayer* pertama kali muncul dilakukan oleh orang-orang (terutama remaja) di media sosial terutama Twitter. Permainan peran yang ditiru banyak remaja Indonesia adalah penggemar tokoh Kpop. Penjelasan sederhananya adalah para penggemar tokoh tersebut membuat sebuah akun di Twitter dan memposting status di Timeline-nya seakan-akan seorang pemain *Roleplayer* adalah suatu karakter atau tokoh yang kita perankan. Jika akun *Roleplayer* yang di perankan sesuai dengan sifat tokoh yang diperankan pemilik akun disebut IC (*In Character*). Sedangkan OOC adalah akun *roleplayer* yang sepenuhnya menyimpang dari karakter tokoh yang dimainkan. Artinya para *RolePlayer* bertindak tidak sesuai dengan karakter yang diperankan.

Pemilik akun IC (*In Character*) atau bisa disebut Parody biasanya sangat mencintai atau mengidolakan karakter yang diperankan, para pemain *Roleplayer* IC pasti menginginkan karakter tersebut sempurna, terlihat seperti mirip dengan akun selebritis/idola aslinya. Paling tidak mereka akan berusaha keras untuk membuat karakter tersebut semirip dengan karakter aslinya. Dengan begitu para pemain *Roleplayer* akan menghindari tindakan atau ucapan yang bisa membuat karakter tersebut *Out Of Character*.

Sedangkan akun yang di sebut OOC (*Out Of Character*) tentang bagaimana pemain *Roleplayer* membahas di luar realita kehidupan artis maupun tokoh yang di perankan atau kita mengumbar realitas kehidupan pribadi kita secara gamblang di timeline bukan secara private di (DM) *Direct Message*.(<https://www.kompasiana.com/giotemyanno/diakses> pada tanggal 14 Desember). Kehidupan para pemain *Roleplayer* dengan kehidupan asli mereka bisa saja jauh berbeda meskipun ada OOC *Roleplayer*, akan tetap ada batasan tentang bagaimana kehidupan nyata di bahas di dunia *Cyber*. Pada intinya *Roleplayer* merupakan permainan peran menjadi karakter lain dengan identitas yang dapat dirubah sesuai dengan keinginan,

Pengertian Identitas sendiri menurut Chris Barker adalah soal kesamaan dan perbedaan tentang aspek personal dan sosial, tentang kesamaan individu dengan sejumlah orang dan apa yang membedakan individu dengan orang lain. Konstruksi identitas dapat kita pahami sebagai persepsi orang lain dalam menilai diri seseorang melalui catatan atau tulisan (Barker, 2007;172) para pemain *Roleplayer* juga melakukan konstruksi identitas mereka melalui tulisan di dunia virtual. Mereka mengkonstruksi identitas mereka melalui media sosial Twitter.

Berkembangnya Twitter juga tak lepas dari perkembangan teknologi. Internet sebagai teknologi, tidak seperti media atau ruang sosial, tetapi untuk dipahami sebagai entitas dengan atribut sifat tertentu, dalam beberapa hal. Bahkan sebuah akun dapat dijiwai dengan bentuk agensi sosial dengan sendirinya. (Cavanagh, 2007;5) berkembangnya teknologi yang pesat ini juga akhirnya banyak orang mulai mengkonstruksi identitas mereka di internet. Dalam buku Cavanagh (Cavanagh, 2007;15) menjelaskan bahwa Identitas sangat penting bagi teknologi komunikasi baru, karena ini adalah hal yang biasa. Dari literatur inilah media baru menghasilkan transformasi mendasar dalam cara individu merasakan

individu lain dikembangkan dan dalam peran identitas lain dan bermain dalam interaksi sosial dan situasi sosial.

Identitas para pemain *Roleplayer*, dikembangkan secara virtual di dalam media sosial Twitter. Dunia virtual Ini adalah versi yang lebih modern tentang bagaimana segala sesuatu di sekitar tidak hanya menyampaikan makna, tapi juga selalu mengandung komponen emosional. Di dunia maya, '*being-in-the-world*' menerima gagasan baru, mengajukan pertanyaan sejauh mana lingkungan digital dan data dapat menciptakan perasaan kehadiran seperti nyata. (Zagalo, 2012:90)

Setelah apa yang disebut Gergen dalam buku *Construction Identity*, beragam teknologi tinggi seperti video dan televisi dan teknologi informasi baru seperti surat elektronik, faks, satelit dan komputer - ada populasi diri yang membuka 'hubungan dengan kemungkinan baru' dan memberikan 'kehidupan subyektif'. Ditemukan perubahan besar yang terjadi dalam karakter kehidupan sosial. Dan dalam sejumlah besar hubungan, dalam bentuk yang lebih beragam, dan dengan intensitas yang lebih besar daripada sebelumnya (Michael, 1996:16).

Konstruksi identitas ini juga di jumpai dalam permainan peran yang dilakukan para penggemar budaya korea di akun media sosial Twitter. Para penggemar budaya korea memainkan peran sesuai dengan keinginan yang diinginkan dan memainkannya menjadi individu yang sesuai dengan bagaimana ekspektasi yang akan di konstruksi. Konstruksi identitas dan interaksi pemain *Roleplayer* dilakukan dengan *re-tweet* konten tertentu yang mereka sukai, ataupun membalas *mention* dari sesama pemain *Roleplayer*. intensitas sosial yang di dapat melalui Twitter juga bisa melalui *Direct Message* yang hanya bisa di akses secara pribadi oleh pemilik akun. Tidak hanya identitas, dalam *Roleplayer* menjalin suatu hubungan juga dapat di konstruksi, termasuk hubungan sesama jenis.

Awal berkembangnya *Roleplayer* menurut buku *Digital Fandom* karya Paul Booth ada pada account *MySpace* yang bermunculan karena adanya budaya penggemar. Penggemar memberlakukan proses sebuah karakter yang yang dilihat dalam acara televisi kultus fiktif untuk kemudian membuat profil *MySpace* dari karakter fiktif yang telah dilihat. Penggemar membangun sebuah ruang di mana identitas virtual penggemar dan identitas virtual karakter menjadi lebih di buat menjadi nyata. Pengertian tentang *Roleplay* identitas ini rumit. (Paul, 2010:153)

Roleplayer kemudian terus berkembang dengan media yang berbeda dan juga budaya penggemar yang berbeda. Salah satu budaya penggemar yang mempengaruhi adalah dengan datangnya budaya korea. Menurut buku *The Korean Wave* (Korean Culture and Information Service, 2011:15) fenomena Penggemar budaya korea dimulai pada pertengahan 1990-an, semuanya mulai berubah. Dari radio, yang biasa memainkan lagu pop asing, musik pop Korea mengalir sepanjang hari, genre-genrenya beragam dan kualitasnya meningkat pesat. Toko-toko rekaman penuh dengan album yang dirancang dengan oleh seniman Korea. Dalam waktu kurang dari satu dekade, pop Korea berhasil mengalahkannya dan berhasil masuk ke Indonesia. (The Korean Wave, 2011:15) budaya penggemar juga memanfaatkan teknologi untuk mencari informasi ataupun mengkases berita tentang idola mereka.

Berkembangnya teknologi dan bagaimana cara penggemar korea mengakses berita, penggemar inipun mulai membuat account parodi yang menjadi asal usul *Roleplayer* yang berkembang hingga saat ini. Kemunculan akun parodi sangat terbatas dan hanya boleh satu pemain di setiap negara. Karena peraturan yang terlalu ketat, maka munculah akun *Roleplayer* yang di kenal hingga sekarang. *Roleplayer* pun ada banyak ragamnya mulai dari *Roleplay* yang mengikuti karakter sang idola, ataupun

tidak sesuai dengan karakter idola.
(<https://adorexo.wordpress.com/2013/04/06/> di akses pada tanggal 9 November).

Menariknya dalam fenomena Roleplayer ini karena ada banyak jenis *Roleplayer* yang berkembang di Twitter. Ada *Roleplayer* yang membahas hal berbau seks atau bisa disebut dengan *Yadong Roleplayer*, arti kata *Yadong* sendiri diambil dari bahasa korea untuk menunjukkan sesuatu yang berbau dewasa/mesum dalam bahasa korea (<http://www.kbbionline.com/arti/gaul/yadong> di akses pada tanggal 14 Desember). *Roleplayer* jenis ini seharusnya hanya bisa diakses oleh mereka yang berumur 18 tahun ke atas karena banyaknya konten dengan muatan pornografi. *Roleplayer* jenis ini juga cukup di minati. Selain itu ada juga Internasional *Roleplayer* yang memungkinkan para pemain *Roleplayer* dari seluruh dunia untuk berinteraksi dan mengenal satu sama lain melalui karakter yang di perankan. Dan jenis *Roleplayer* yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah pemain *Roleplayer* yang memiliki keterarikan untuk memiliki hubungan sesama jenis. Dalam *Roleplayer* ketika seseorang memainkan peran sebagai pria dan memiliki pasangan yang juga pria, mereka akan menamai sebagai *Yaoi* dan untuk hubungan wanita dengan sesama wanita di sebut *Yuri*. Kata *Yaoi* dan *Yuri* ini berkembang di jepang sebagai genre komik yang mengisahkan hubungan homoseksualitas. Dalam buku “*Male Homosexuality in Modern Japan*” menjelaskan arti kata *yaoi* sebagai berikut.

There is also a genre of women's comics known as YAOI, the name being taken from the first part of the words Yamanashi (no climax, literally 'no mountain'), Ochinashi (pointless),

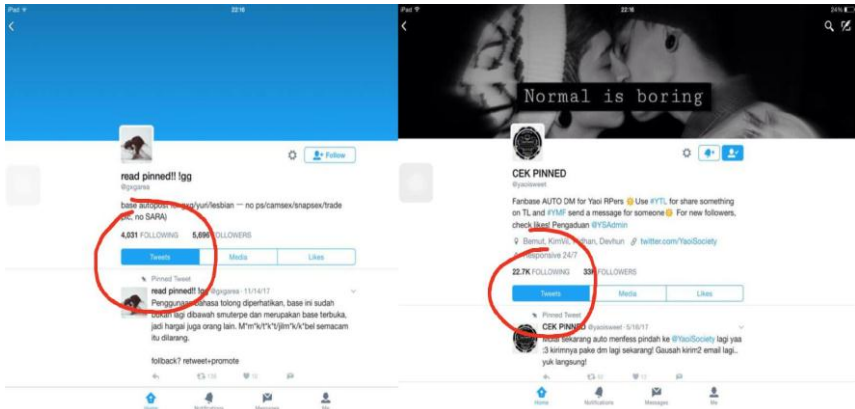
Iminashi (meaning-less). The writer and gay activist, Fushimi Noriaki defines YAOI-zoku (YAOI-group) as 'manga and animation characters aimed at women which parody homosexuals' (Curzon, 2000:60)

Ada juga genre komik wanita yang dikenal dengan nama YAOI, nama yang diambil dari bagian pertama kata Yamanashi (tidak ada klimaks, secara harfiah 'tidak ada gunung'), Ochinashi (tidak berarti), Iminashi (berarti-kurang). Penulis dan aktivis gay, Fushimi Noriaki mendefinisikan kelompok YAOI-zoku (YAOI) sebagai 'karakter manga dan animasi yang ditujukan untuk wanita yang menjadi parodi homoseksual' (Curzon, 2000: 60)

di dalam *Roleplayer* pun akhirnya di gunakan istilah ini untuk menyebut para pemain yang ingin memiliki hubungan sesama jenis dalam *Roleplayer*. belum diketahui pasti mengapa penggunaan kata *yaoi* dan *yuri* ini akhirnya digunakan pemain *Roleplayer*, tetapi para pemain *Roleplayer* *yaoi* dan *yuri* ini telah berkembang dan memiliki banyak peminat. Hal ini di buktikan dari fanbase yang menjadi wadah *yaoi* dan *yuri* untuk mencari pasangan ini memiliki ribuan bahkan ratusan ribu pengikut.

Gambar I.1.

Banyaknya Peminat Yaoi dan Yuri Roleplayer dari following fanbase



Sumber : Fanbase Yaoi dan
Yuri di Twitter

Inilah yang membuat fenomena penelitian ini menarik karena ada beberapa hal, yang pertama;

1. karena *Yaoi* dan *Yuri Roleplayer* diminati banyak orang pada dunia virtual.
2. Sebenarnya kehidupan nyata para *yaoi* dan *yuri Roleplayer* ini bisa saja jauh berbalik.
3. Tidak semua kehidupan asli para pemain *Yaoi* dan *Yuri Roleplayer* adalah seorang gay dan lesbian.
4. Sebagian besar para pemain *Yaoi Roleplayer* dalam kehidupan nyata mereka adalah seorang wanita.

Dalam buku *Cultural Studies* milik Chris Barker juga menjelaskan bahwa, Identitas dianggap sebagai konstruksi diskursif yang tidak mengacu pada 'benda' yang sudah ada. Artinya, identitas bukanlah entitas universal tapi konstruksi diskursif khusus secara kultural. Memang, bahkan identitas seksual pun tidak dianggap sebagai refleksi dari keadaan alami melainkan justru masalah representasi. Dengan demikian, tidak mungkin ada 'jenis kelamin' biologis yang dijelaskan sesuai kenyataan, melainkan hanya sebuah representasi atau gambaran gender secara umum. Oleh sebab itu dalam *Roleplayer* seseorang juga berhak mengkonstruksi identitas mereka sesuai keinginan mereka, tanpa batasan seksual termasuk menjadi *yaoi* dan *yuri*. (Barker, 2004:32)

Peranan Gender tentu menjadi hal penting dalam *Roleplayer* untuk menggambarkan tentang bagaimana sebuah identitas dikonstruksi dan di representasikan. Hal yang sama pentingnya untuk memahami alasan orang memberi kebebasan untuk beralih atau tidak beralih dan sikap mereka yang lebih umum tentang peralihan gender. Peralihan gender tampaknya merupakan tindakan sosial multi fungsi dengan keragaman sikap yang mengelilinginya. Berbagai macam sikap terungkap dalam wawancara eksplorasi dan dalam literatur yang ada (lihat Bruckman 1993; Rheingold 1993; Turkle 1995 dalam *Virtual Gender*). Beberapa berfokus pada fungsi sosial pengalihan jenis kelamin (misalnya untuk menghindari pelecehan), sementara yang lain lebih menekankan motif pribadi (misalnya, untuk mengeksplorasi sisi maskulin dan feminin diri sendiri). Beberapa orang melihat perpindahan gender sebagai tindakan politik yang disengaja yang bertentangan dengan stereotip gender. (Adam, 2011: 213) hal ini menjelaskan bahwa di dunia maya gender dapat berubah tergantung pribadi ingin merubah gender mereka dengan tujuan apa.

Dalam penelitian ini, penulis ingin mengetahui bagaimana *Yaoi* dan *Yuri Roleplayer* yang memiliki peran masing-masing mengkonstruksi identitas mereka secara virtual di media sosial Twitter. Untuk melakukan penelitian tentang internet, Christine Hine yang ingin mengetahui perkembangan teknologi komunikasi menciptakan buku “*Virtual Ethnography*” sebagai sebuah metodologi untuk menyelidiki internet agar dapat melakukan eksplorasi berdasarkan empiris penggunaannya saat ini (Hine, 2011; 2).

Sebelum ada *Virtual Ethnography*, metode etnografi telah berkembang terlebih dahulu. Etnografi adalah bidang studi yang terutama berkaitan dengan deskripsi dan analisis budaya, dan linguistik adalah bidang yang bersangkutan, antara lain, dengan deskripsi dan analisis kode bahasa. Terlepas dari kesadaran lama tentang keterkaitan bahasa dan budaya, produk deskriptif dan analitik dari etnografer dan ahli bahasa secara tradisional gagal untuk mengatasi keterkaitan ini. Bahkan ahli bahasa antropologi dan antropolog linguistik sampai tahun 1960-an secara khas memberi sedikit perhatian pada fakta bahwa penggunaan bahasa dan pidato di masyarakat yang berbeda memiliki pola mereka sendiri yang layak untuk deskripsi etnografi, akhirnya Dell Hymes lah yang berhasil menyatukan antara budaya dan bahasa melalui etnografi (Troike, 2011:1).

Fokus etnografi komunikasi adalah tentang *Speech* yang disampaikan seseorang, kemudian untuk diamati bagaimana cara komunikasi di dalamnya dipola dan diatur sebagai sistem acara komunikatif, dan cara-cara berinteraksi dengan semua sistem budaya lainnya melalui *Speech*. Dalam metode Etnografi, "Melakukan etnografi" dalam budaya lain melibatkan pekerjaan lapangan merupakan hal pertama dan utama, termasuk mengamati, mengajukan pertanyaan, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, dan menguji validitas persepsi seseorang

terhadap intuisi penduduk asli. Desain penelitian harus memungkinkan keterbukaan terhadap kategori dan cara berpikir dan perilaku yang mungkin tidak diantisipasi oleh investigator. (Troike, 2011:2-3).

Setelah Etnografi muncul, teknologi komunikasi juga memunculkan perdebatan tentang validnya sebuah data juga di akses melalui internet. Hal ini kemudian yang membuat Christine Hine menciptakan buku dengan pembahasan Virtual Etnografi. Dalam buku ini Christine mengembangkan sebuah metodologi untuk menyelidiki Internet agar dapat melakukan eksplorasi berdasarkan empiris penggunaannya saat ini.

Fokus pada Virtual Etnografi berbeda dengan Etnografi. Menurut Christine, Pada tingkat yang paling dasar, Internet adalah cara mentransmisikan bit informasi dari satu komputer ke komputer lainnya melalui sebuah media. Dan media yang di gunakan pada saat itu adalah komputer. Sehingga Virtual Etnografi dijelaskan juga sebagai bagian dari CMC (*Computer Mediated Communication*). Arsitektur Internet menyediakan cara untuk menangani informasi yang dikirim, sehingga bisa dibagi menjadi beberapa paket, dikirim melalui jaringan dan digabungkan oleh penerimanya. Semua jenis informasi secara teori sama: bit ditransmisikan dengan cara yang sama seperti mewakili teks, audio, gambar atau video. Arti bit berasal dari pola yang mereka buat, dari perangkat lunak yang digunakan untuk menafsirkannya, dan tentu saja dari pengguna yang mengirim dan menerimanya. Kemampuan untuk mengirim informasi dari satu komputer ke komputer lain dapat digunakan untuk menyediakan berbagai cara berkomunikasi (Hine, 2011:1-2).

Penelitian ini menggunakan Virtual Etnografi karena dalam etnografi seseorang hanya bisa mengamati dan tidak bisa terlibat secara virtual karena adanya batasan-batasan tertentu. Berbeda dengan Virtual Etnografi yang memang di rancang untuk melakukan penelitian melalui internet.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Paramita (2017) dengan judul “ *The Construction of Virtual Identity in Korean Celebrity Yaoi Roleplayer Yaoi Profile* “ penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Yaoi Roleplayer mengkonstruksi identitas mereka. Penelitian ini dilakukan dengan cara observasi saat para pemain *Yaoi* melakukan kegiatan *Imagine* *imagine* sendiri merupakan kegiatan dimana para pemain *Roleplayer* melakukan suatu aksi dengan berpura-pura jalan-jalan dan melakukan kegiatan lainnya. penelitian ini juga menggunakan metode virtual etnografi. Yang membedakan dari penelitian ini adalah jenis pengumpulan data yang dilakukan dan juga subjek yang diteliti. Subjek penelitian milik Paramitha (2017) hanya berfokus pada *Yaoi Roleplayer*, sedangkan penelitian ini meneliti *Yaoi* dan *Yuri Roleplayer*.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana para pemain *yaoi* dan *yuri Roleplayer* mengkonstruksi identitas mereka secara virtual melalui media sosial twitter.

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana para *yaoi* dan *yuri Roleplayer* mengkonstruksi identitas mereka secara virtual dengan media sosial Twitter sebagai sarana mereka mengkonstruksi identitas dan seperti apa konstruksi identitas yang mereka lakukan dilihat dari cara interaksi mereka dalam kehidupan virtual sehari-hari. Dan juga konstruksi identitas sebagai wadah untuk berekspresi secara virtual

1.4 Batasan Masalah

1.4.1 Obyek

Obyek dari penelitian ini adalah konstruksi identitas virtual yang dilakukan oleh yaoi dan yuri Roleplayer.

1.4.2 Subjek

Subjek dari penelitian ini adalah para pemain *Roleplayer* yang memiliki ketertarikan untuk memiliki hubungan sesama jenis dan biasa disebut *Yaoi* dan *Yuri*

1.4.3 Metode Penelitian

Guna mencari informasi dan ikut terlibat dalam kegiatan dan mengikuti interaksi Yaoi dan Yuri Roleplayer secara virtual, maka penelitian ini menggunakan metode Virtual Etnografi untuk melakukan penelitian berbasis internet. Metode ini berfungsi sebagai sarana berharga untuk masuk ke dalam etnografi Internet sebagai pendekatan skeptis terhadap kualitas penelitian yang diajukan untuk teknologi, dan tentang kualitas informasi yang seharusnya menjadikan Internet sebagai kekuatan transformasi sosial (Hine, 2011:8).

1.4.4 Informan

Informan dalam penelitian ini adalah *Yaoi* dan *Yuri Rolaplayer* yang berperan sebagai *Dominant* saat menjalin hubungan, *Yaoi* dan *Yuri Rolaplayer* yang menjadi *Submissive* (mengalah), ataupun yang dapat memainkan peran sebagai keduanya. Pemain *Roleplayer* harus pemain aktif dan mengakui diri sebagai *Yaoi* dan *Yuri Rolaplayer*

I.5 Manfaat Penelitian

I.5.1 Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan Ilmu Komunikasi khususnya dalam metode virtual etnografi dan juga menambah wawasan tentang adanya permainan peran dalam dunia virtual.

I.5.2 Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjelaskan kepada masyarakat hubungan sesama jenis tidak hanya dapat dibangun melalui dunia nyata, tetapi juga dunia virtual.

I.5.3 Manfaat Sosial

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang bagaimana dunia virtual dikembangkan dan bagaimana seorang individu dapat mengkonstruksi identitas yang berbeda dari kehidupan nyata dan memiliki ketertarikan dengan sesama jenis secara virtual.