

## BAB V

### PENUTUP

#### V.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Konstruksi Identitas Yaoi dan Yuri Roleplayer dalam media sosial Twitter. Peneliti menemukan bahwa dalam dunia virtual konstruksi identitas dapat dilakukan secara bebas, dan identitas di dunia nyata bukanlah hal penting. Seseorang dapat mengkonstruksi identitas lebih dari satu karakter baik dalam satu akun ataupun berbeda akun melalui MUD (*Multi Users Domain*).

Konstruksi identitas secara virtual dilakukan melalui tiga tahapan. Proses pertama adalah membangun. Dalam membangun merupakan proses paling awal dalam konstruksi identitas. Dalam proses ini, pemain Roleplayer akan mulai berpikir karakter seperti apa yang ingin dia mainkan. Atau karakter yang bagaimana yang sesuai. Dalam penelitian ini pada tahap membangun dapat di lihat dari pemilihan avatar dan header yang digunakan. Karena avatar menjadi faktor utama untuk menentukan siapa identitas yang di perankan. Karakter tomboy yang di gambarkan @A\_Qwaaa dengan avatar perempuan yang terlihat seperti laki-laki, atau avatar cerah untuk menggambarkan karakter yang imut.

Proses kedua adalah mengarahkan. Para *Yaoi* dan *Yuri Roleplayer* harus mampu mengarahkan orang lain dan memberikan informasi mengenai karakter dan identitas yang sedang di bangun. Para pemain *Yaoi* dan *Yuri* lain harus mengenali informan jika informan adalah *Yaoi* dan *Yuri Roleplayer*. Mengarahkan dilakukan para *Yaoi* dan *Yuri Roleplayer* dengan memberikan keterangan pada biodata atau pinned tweet mereka bahwa mereka adalah *Yaoi* dan *Yuri Roleplayer* keterangan lain seperti NSFW, NO-RL, NSA dan lain sebagainya adalah cara mereka menonjolkan idnetitas mereka kepada pemain *yaoi* dan *yuri Roleplayer* lainnya.

Proses terakhir adalah percakapan, percakapan Pemain *Yaoi* dan *Yuri Roleplayer* juga merupakan salah satu cara untuk melakukan konstruksi identitas. Konstruksi akan mulai dibangun dengan melihat interaksi dengan orang lain, karena ketika melakukan interaksi akan muncul karakter-karakter yang di tujukan untuk lawan bicara.

Tiga tahapan tersebut bisa jadi tidak berfungsi ketika pemain *Roleplayer* mencoba membangun karakter lain diluar idol yang diperankan seperti @Shibouya. @Shibouya merupakan satu-satunya karakter yang dengan identitas baru yang tidak bisa di analisis melalui tiga tahapan yang ada. Hal ini membuktikan kebebasan identitas virtual sangat luas

Keenam informan memiliki cara yang berbeda-beda untuk mengkonstruksi identitas mereka. Para informan mengaku bahwa tidak semua yang mereka konstruksi Sesuai dengan kehidupan nyata para informan. Informan dengan username @Shibouya memiliki karakter yang cukup unik dengan tidak berusaha mengkonstruksi apapun dan berusaha menjadi sama antara khidupan nyata dan virtual. Dan hal ini menjadi sah karena adanya MUD dan eksplorasi luas sehingga tidak ada Batasan tertentu dalam mengkonstruksi sebuah identitas.

Kelebihan dalam *Roleplayer* adalah ketika hal dalam dunia kongkrit tidak berjalan dnegan semstinya, *Roleplayer* dapat menjadi sarana seseorang untuk berekpresi dengan karakter dan konstruksi identitas baru yang bahkan ketika identitas berbeda dengan dunia nyata tidak menjadi sebuah masalah kebebasan konstruksi identitas tidak terbatas dan bahkan identitas dapat dilanjutkan. Hal ini terjadi ketika peneliti membeli akun *Yuri Roleplayer*, peneliti tinggal meneruskan karakter dari pemilik lama akun tersebut. Sehingga identitas dalam dunia *Rolepayer* merupakan hal yang sangat fleksibel.

Kelemahan dari akun Roleplayer adalah, tidak selamanya dunia virtual bisa menjadi wadah pelarian di dunia nyata. Kontrol informasi dunia nyata dipegang sepenuhnya oleh individu. Ketika informasi tentang dunia nyata tersebar luas dan seseorang membocorkan informasi tersebut. Tidak ada kontrol yang bisa menghentikannya. Dunia Roleplayer juga bisa jadi hanya menjadi wadah untuk memuaskan nafsu seksual, tidak lagi hanya menjadi wadah untuk para gay dan lesbian mengekspresikan diri mereka secara virtual.

## **V.2. Saran**

### **V.2.1. Saran Akademis**

Bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian serupa, peneliti mengajukan saran untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam lagi dan dapat melakukan penelitian Virtual Etnografi hingga pada titik reflektif dengan jumlah informan yang lebih sedikit dan jenis Roleplayer yang berbeda agar menghasilkan keberagaman.

### **V.2.2. Saran Praktis**

Berupa manfaat social tentang adanya konstruksi identitas didalam dunia virtual. Memberikan pengetahuan juga kepada masyarakat terkait fenomena konstruksi identitas virtual untuk menjalan peran sebagai seorang idola, yang memiliki hubungan dengan sesama jenis dan berkembang secara virtual. Ada perbedaan realitas yang nyata antara dunia nyata dan dunia virtual

## DAFTAR PUSTAKA

- Barker, Chris. 2001. *Cultural Studies and Discourse Analysis: A Dialogue on Language and Identity*. London: SAGE Publications Ltd.
- Barker, Chris. 2004. *The SAGE Dictionary of Cultural Studies*. London: SAGE Publications Ltd.
- Booth, Paul. 2010. *Digital Fandom: New Media Studies*. New York: Peter Lang Publishing, Inc
- Cavanagh, Allison. 2007. *Sociology in the Age of the Internet*. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Danesi, Marcel. 2004. *Messages, Sign, and Meaning*. Canada : Canadian Scholar Press Inc.
- Green, Eileen. 2001. *Virtual Gender*. London : Routledge.
- Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications Ltd.
- Korean Culture and Information Service. 2011. *The Korean Wave: A New Pop Culture Phenomenon*. Republic of Korea: Korean Culture and Information Service
- Krisdananto, Anang. 2014. *Menakar Media Massa dan Gaya Hidup Kita*. Surabaya : Universita Katolik Widya Mandala Surabaya
- McLEllond, J. Mark. 2000. *Male Homosexuality in Modern Japan*. London: Curzon Press.
- Michael, Mike. 1996. *Constructing Identities: .* London: SAGE Publications
- Moleong, J. Lexi. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Panteli,Niki. 2009. *Virtual Social Networks*. New York : Palgrave Macmillan.

Turkle, Sherry. 1995. *Cyberspace and Identity*. Amerika : American Sociology Association

Troike, Muriel Saville. 2005. *The Ethnography of Communication*. Australia : Blackwell Publishing.

Zagalo, Nelson. 2012. *Virtual Worlds and Metaverse Platforms*. America : Information Science Reference.

WEB :

[www.kbbionline.com](http://www.kbbionline.com)

[www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com)

Adoreexo.wordpress.com

## GLOSARIUM

- Andro** : merupakan sebutan yang digunakan oleh lesbian Roleplayer yang memainkan peran sebagai Femme dan juga Butchy
- AU** : Alternate Universe, yaitu jenis Roleplayer yang membangun dunia baru dan hanya menggunakan wajah idolnya saja dan tidak menggunakan informasi tentang idolnya. Mereka biasanya memiliki nama baru lagi selain nama asli idol mereka.
- Butchy** : Sebutan untuk lesbian Roleplayer yang memiliki peran lebih dominant atau yang berperan sebagai pria dalam hubungan sesama jenis.
- Femme** : Sebutan untuk lesbian Roleplayer yang memiliki peran lebih Submisive atau yang berperan sebagai wanita dalam hubungan sesama jenis.
- FL** : Free Lancer pemain Roleplayer yang tidak bergabung dengan agency
- Less OOC** : Pemain Roleplayer yang menggunakan jadwal dan sifat sli idola mereka untuk memainkan peran.
- NSA** : No String Attached pemain Roleplayer yang tidak ingin memiliki hubungan sebagai pasangan dan memilih berganti-ganti pasangan untuk melakukan sex chat.
- NSFW** : Not Safe For Work akun Roleplayer yang tidak aman untuk dibuka saat jam kerja atau melakukan aktifitas lain karena mengandung unsur seksual
- NO - RL** : No Real Live berarti akun Roleplayer tidak mau membagikan informasi tentang kehidupan nyata mereka di dunia Roleplayer.
- OOC** : Out Of Character yaitu Roleplayer yang tidak meniru sifat asli idola mereka

- Seme : Sebutan untuk GayRoleplayer yang memiliki peran lebih dominant atau yang berperan sebagai pria dalam hubungan sesama jenis.
- Seke : merupakan sebutan yang digunakan oleh GayRoleplayer yang memainkan peran sebagai Seme dan juga Uke
- TG : Transgender, yaitu sebutan untuk pemain Roleplayer yang dalam kehidupan nyatanya seorang wanita tetapi memainkan Roleplayer sebagai laki-laki.
- Uke : Sebutan untuk Gay Roleplayer yang memiliki peran lebih Submisive atau yang berperan sebagai wanita dalam hubungan sesama jenis.
- Yadong : merupakan salah satu Roleplayer yang memuat konten seksual. Yadong sendiri di ambil dari bahasa korea yang berarti berbau hal - hal mesum