

Analisis Etnografi Virtual Tentang Roleplayer dan Identitas Diri Penggemar K-Pop di Instagram

Sapta Lika Wulandari^{1*}, Silviana Purwanti², Johantan Alfando Wikandanda Sucipta³, Dony Kristian⁴

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

Email: saptalika93@gmail.com

Abstrak— Perkembangan media sosial, khususnya Instagram, telah melahirkan ruang interaksi bagi penggemar *K-Pop* untuk mengekspresikan diri melalui praktik roleplaying idola. Aktivitas ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi arena pembentukan dan negosiasi identitas diri secara virtual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses interaksi simbolik dalam aktivitas *roleplayer K-Pop* di Instagram melalui fitur *feed*, *story*, dan *direct message* (DM) dalam membentuk konstruksi identitas diri virtual para anggotanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi daring, dokumentasi digital, serta wawancara terhadap tiga informan yang dipilih secara purposive. Analisis data dilakukan dengan mengacu pada teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead yang meliputi konsep *mind*, *self*, dan *society*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *roleplayer* memanfaatkan simbol-simbol khas fandom seperti bahasa, emoji, dan aturan IC/OOC sebagai media komunikasi yang membentuk makna bersama. Interaksi sosial yang terjadi secara berulang mendorong terbentuknya identitas diri yang bersifat cair, reflektif, dan bergantung pada pengakuan komunitas. Identitas virtual *roleplayer* tidak bersifat statis, melainkan terus dinegosiasikan melalui umpan balik sosial dan norma komunitas yang berlaku. Penelitian ini menyimpulkan bahwa praktik roleplaying *K-Pop* di Instagram berperan penting dalam proses eksplorasi dan konstruksi identitas diri remaja di ruang digital.

Kata Kunci: Etnografi Virtual, *Roleplayer K-Pop*, Interaksi Simbolik, Identitas Diri, Instagram

Abstract— The development of social media, particularly Instagram, has created interactive spaces for *K-Pop* fans to express themselves through idol roleplaying. This activity not only serves as entertainment but also becomes a platform for the formation and negotiation of virtual self-identity. This study aims to analyze the process of symbolic interaction in *K-Pop* roleplayer activities on Instagram through the feed, story, and direct message (DM) features in shaping the virtual self-identity construction of its members. This research uses a qualitative approach with a virtual ethnography method. Data collection techniques were carried out through online observation, digital documentation, and interviews with three informants selected purposively. Data analysis was conducted with reference to George Herbert Mead's Symbolic Interaction Theory, which includes the concepts of mind, self, and society. The research results indicate that roleplayers utilize fandom-specific symbols such as language, emojis, and IC/OOC rules as a means of communication that creates shared meaning. Repeated social interactions foster the formation of a self-identity that is fluid, reflective, and reliant on community recognition. The virtual identity of roleplayers is not static, but is continuously negotiated through social feedback and prevailing community norms. This study concludes that *K-Pop* roleplaying practices on Instagram play a significant role in the process of adolescents' self-exploration and identity construction in digital spaces.

Keywords: Virtual Ethnography, *K-Pop* Roleplayer, Symbolic Interaction, Self-Identity, Instagram

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi signifikan dalam cara masyarakat berinteraksi dan membangun relasi sosial. Media sosial hadir sebagai ruang baru yang memungkinkan individu mengakses informasi, berkomunikasi, serta menampilkan identitas diri tanpa batasan ruang dan waktu. Di Indonesia, media sosial menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Laporan Digital Indonesia 2024 menunjukkan bahwa jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia mencapai sekitar 167 juta jiwa dari total populasi 276 juta jiwa. Di antara berbagai platform yang tersedia, Instagram menjadi salah satu media sosial yang paling populer dengan tingkat penggunaan mencapai lebih dari 80% pengguna internet di Indonesia, khususnya di kalangan remaja dan dewasa muda [1].

Instagram tidak hanya berfungsi sebagai media berbagi konten visual, tetapi juga sebagai ruang aktualisasi diri. Unggahan foto, video, caption, story, dan interaksi di kolom komentar menjadi simbol sosial yang merepresentasikan kepribadian dan citra diri pengguna. Namun, tidak semua individu nyaman menampilkan identitas asli secara terbuka. Oleh karena itu, sebagian pengguna memilih identitas alternatif atau pseudonim agar tetap dapat berekspresi di ruang digital. Salah satu bentuknya adalah roleplaying, yaitu aktivitas bermain peran dengan berpura-pura menjadi orang lain dan berinteraksi sesuai kesepakatan bersama. Dalam budaya populer, praktik ini banyak ditemukan pada penggemar *K-Pop*, di mana *roleplayer* membuat akun Instagram menggunakan identitas idola favorit dan membangun interaksi serta alur cerita secara kolektif dengan sesama *roleplayer* [2].

Meskipun umum di kalangan penggemar *K-Pop*, praktik roleplaying idola masih menjadi perdebatan. Di satu sisi, roleplaying dianggap berisiko karena dapat mengaburkan batas identitas nyata dan virtual, berpotensi dipandang sebagai pencurian identitas figur publik, bersifat anonim, serta memungkinkan keterlibatan pengguna di bawah umur tanpa pengawasan. Penghayatan karakter yang berlebihan juga dikhawatirkan memicu kebingungan identitas [3]. Namun, di sisi lain, berbagai penelitian menunjukkan bahwa roleplaying dapat menjadi ruang aman bagi remaja untuk meningkatkan

kepercayaan diri. Dengan bersembunyi di balik persona tertentu, pengguna lebih berani mengekspresikan emosi, pendapat, dan imajinasi. Selain itu, roleplaying mendorong kreativitas, pengembangan karakter, serta kemampuan komunikasi dan interaksi sosial di ruang digital.

Dalam praktiknya, roleplayer K-Pop memanfaatkan kolom komentar, story, dan direct message (DM) sebagai ruang utama interaksi. Kolom komentar menjadi arena performatif tempat roleplayer berdiskusi, saling menyebut akun, dan membangun persona sesuai karakter. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa interaksi komentar penggemar K-Pop di Instagram bersifat beragam dan intens, mencerminkan proses pembentukan makna dan relasi sosial. Melalui balasan komentar dan interaksi simbolik yang berulang, identitas virtual roleplayer dibentuk secara kolektif, dinamis, dan terus dinegosiasikan melalui pengakuan komunitas.[4]

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa roleplaying idola K-Pop menampilkan identitas diri yang cair dan reflektif, bergantung pada interaksi sosial dalam komunitas. Roleplayer membedakan mode interaksi seperti in character (IC), on character, dan out of character (OOC), serta menggunakan akun terpisah sebagai strategi memisahkan identitas virtual dan nyata. Namun, sebagian besar kajian masih berfokus pada fandom secara umum atau platform berbasis teks seperti Twitter. Penelitian yang secara khusus mengkaji pembentukan identitas roleplayer K-Pop di Instagram melalui etnografi virtual masih terbatas, padahal karakter visual dan fitur interaktif Instagram menciptakan dinamika interaksi yang lebih kompleks serta berpotensi memunculkan online disinhibition effect[5].

Fenomena roleplaying idola K-Pop di Instagram tidak hanya mencerminkan aktivitas hiburan atau ekspresi fandom, tetapi juga menggambarkan proses pembentukan dan negosiasi identitas diri di ruang digital. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead untuk menganalisis fenomena tersebut. Teori ini menekankan tiga konsep utama, yaitu mind, self, dan society. Konsep mind merujuk pada kemampuan individu menggunakan simbol yang memiliki makna sosial bersama; self berkaitan dengan bagaimana individu memahami dan mempresentasikan dirinya melalui perspektif orang lain; sedangkan society menunjukkan bagaimana interaksi sosial membentuk struktur dan norma yang mengatur perilaku individu. Dalam konteks roleplaying idola K-Pop di Instagram, ketiga konsep tersebut saling berkaitan dalam membentuk identitas diri virtual roleplayer. Identitas tidak hadir secara instan, melainkan terbentuk melalui proses komunikasi, pertukaran simbol, serta interaksi sosial yang berkelanjutan. Dengan demikian, pemahaman mengenai konstruksi identitas diri roleplayer menjadi penting untuk melihat bagaimana individu membangun makna diri dan relasi sosial di dunia digital[6].

Berdasarkan penelusuran pustaka, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada interaksi komunitas fandom atau perilaku pengguna media sosial secara umum, bukan pada pembentukan identitas diri roleplayer K-Pop di Instagram melalui pendekatan etnografi virtual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan mengkaji secara mendalam bagaimana proses interaksi simbolik dalam aktivitas roleplayer K-Pop di Instagram melalui fitur feed, story, dan direct message (DM) membentuk konstruksi identitas diri virtual para anggotanya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui penafsiran makna yang dibangun oleh subjek penelitian. Moleong menyatakan bahwa penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman terhadap perilaku, pengalaman, dan pandangan subjek dalam konteks alamiahnya, yang kemudian diinterpretasikan secara deskriptif.

Pendekatan etnografi virtual dipilih karena penelitian ini berfokus pada praktik sosial dan budaya yang berkembang dalam komunitas daring. Etnografi virtual memungkinkan peneliti untuk mengamati pola interaksi, simbol, serta norma sosial yang terbentuk dalam ruang digital. Dalam konteks penelitian ini, etnografi virtual digunakan untuk memahami bagaimana interaksi simbolik terjadi dalam komunitas roleplayer K-Pop di Instagram serta bagaimana interaksi tersebut berkontribusi terhadap pembentukan identitas diri virtual para anggotanya[7].

2.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada analisis pola interaksi simbolik yang memengaruhi konstruksi identitas diri roleplayer K-Pop di Instagram, khususnya melalui penggunaan simbol, bahasa, dan tindakan sosial dalam komunitas virtual. Analisis dilakukan menggunakan teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead yang mencakup konsep mind, self, dan society. Konsep mind digunakan untuk memahami pemaknaan simbol digital seperti bahasa IC/OOC, emoji, caption, dan fitur interaktif Instagram. Konsep self menganalisis pembentukan identitas melalui refleksi dan umpan balik sosial, sementara konsep society menjelaskan peran norma, aturan, dan struktur komunitas dalam membentuk perilaku roleplayer[8].

2.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria informan meliputi: (1) pengguna aktif Instagram, (2) berada pada rentang usia remaja akhir (17–21 tahun), (3) tergabung dalam komunitas roleplayer K-Pop, serta (4) aktif memproduksi dan merespons konten roleplay melalui unggahan dan kolom komentar. Berdasarkan kriteria tersebut, penelitian ini melibatkan tiga informan yang berperan sebagai roleplayer individu dan pengelola akun base komunitas.

Jumlah informan dianggap memadai karena penelitian kualitatif menekankan pada kedalaman data, bukan kuantitas partisipan. Ketika informasi yang diperoleh menunjukkan pola dan makna yang berulang, data dianggap telah mencapai titik jenuh (data saturation). Objek penelitian dalam studi ini adalah interaksi dan komunikasi simbolik yang terjadi dalam komunitas roleplayer K-Pop di Instagram. Interaksi tersebut meliputi percakapan di kolom komentar, aktivitas pada fitur story dan highlight, serta komunikasi melalui direct message (DM). Objek ini dipilih karena merepresentasikan ruang utama tempat konstruksi identitas diri roleplayer berlangsung secara virtual[9].

2.4 Jenis dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari sumber utama melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif daring. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman, motivasi, serta pandangan informan mengenai praktik roleplaying dan pembentukan identitas diri. Wawancara dilaksanakan secara daring melalui fitur direct message, voice note, atau video call. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas roleplayer pada akun Instagram yang diteliti, termasuk unggahan feed, story, kolom komentar, serta aktivitas di akun base komunitas. Pengamatan terhadap komunikasi melalui DM dilakukan dengan izin informan guna menjaga etika dan privasi penelitian. Data sekunder diperoleh dari literatur ilmiah, hasil penelitian terdahulu, buku teks, serta dokumen digital yang relevan dengan topik etnografi virtual, roleplaying, dan identitas diri di media sosial.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara. Observasi dilakukan secara sistematis dengan mencatat pola komunikasi, penggunaan bahasa, simbol digital, serta bentuk interaksi sosial yang muncul dalam komunitas roleplayer. Observasi ini bertujuan untuk memahami konteks sosial dan budaya digital tempat identitas virtual dibentuk[10].

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang tidak dapat dijangkau melalui observasi, seperti pengalaman subjektif, makna personal, dan refleksi diri informan terhadap aktivitas roleplaying. Wawancara bersifat semi-terstruktur agar informan memiliki ruang untuk menjelaskan pengalaman mereka secara bebas, namun tetap sesuai dengan fokus penelitian[11].

2.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung sejak tahap pengumpulan data. Penelitian ini mengacu pada model analisis data Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan memfokuskan data yang relevan, seperti simbol komunikasi, istilah khas roleplayer, dan bentuk interaksi yang mencerminkan konstruksi identitas diri. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif dan kategorisasi tematik untuk memperlihatkan pola interaksi yang muncul. Tahap penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengaitkan temuan empiris dengan teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead serta konsep identitas virtual[10]. Proses verifikasi dilakukan dengan membandingkan interpretasi peneliti dengan pernyataan informan untuk memastikan keabsahan makna. Dengan demikian, analisis data tidak hanya menggambarkan pola perilaku, tetapi juga menjelaskan bagaimana identitas diri roleplayer dibentuk melalui proses interaksi simbolik di ruang virtual Instagram.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Umum Daerah Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam ruang digital, khususnya pada platform Instagram sebagai wadah utama aktivitas komunitas roleplayer (RP) penggemar K-Pop. Dalam kerangka etnografi virtual, daerah penelitian tidak merujuk pada wilayah geografis, melainkan pada ekosistem digital tempat interaksi sosial, praktik budaya, dan pembentukan makna berlangsung. Instagram, dengan fitur feed, story, direct message (DM), serta berbagai fitur interaktif, menyediakan ruang yang dinamis bagi generasi muda untuk membangun identitas digital dan komunitas berbasis minat[11].

Di Indonesia, Instagram menjadi platform yang dominan di kalangan remaja dan dewasa muda, termasuk dalam komunitas fandom K-Pop. Dalam konteks roleplaying, pengguna memanfaatkan akun pseudonim untuk membangun karakter fiktif dan berinteraksi secara imajinatif. Daerah penelitian ini secara spesifik mencakup jaringan akun roleplayer K-Pop yang aktif dan saling terhubung, dengan fokus pada akun yang memiliki intensitas interaksi tinggi serta keterlibatan dalam jejaring RP, termasuk akun base seperti @roleplayerbasemfs. Dengan demikian, daerah penelitian ditentukan oleh relasi sosial digital dan praktik budaya komunitas RP di Instagram, bukan oleh batasan geografis.

3.2 Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara mendalam dengan tiga informan, terdiri atas dua roleplayer aktif dan satu pengelola akun base roleplayer, serta observasi partisipatif di platform Instagram. Temuan penelitian diuraikan berdasarkan tiga fokus utama, yaitu motivasi bergabung dalam komunitas roleplayer, pola interaksi roleplayer di Instagram, serta kontribusi aktivitas roleplay terhadap eksplorasi identitas diri penggemar K-Pop.

3.2.1 Motivasi Bergabung dalam Komunitas Roleplayer

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi bergabung dalam komunitas roleplayer (RP) bersifat beragam, meliputi hiburan, ekspresi diri, pelarian dari realitas, dan pembangunan relasi sosial. Ketertarikan awal umumnya dipicu oleh lingkungan fandom dan paparan aktivitas RP di linimasa media sosial. Informan @koko.lendraa menyebut keterlibatannya berawal dari melihat mutual yang aktif bermain RP, sehingga muncul rasa penasaran untuk mencoba. Faktor situasional seperti pandemi juga berperan; @kafkahalder mengungkapkan bahwa keterlibatannya terjadi saat aktivitas sosial terbatas dan penggunaan media sosial meningkat.

Selain sebagai hiburan, [12]RP dipandang sebagai ruang ekspresi diri yang lebih bebas. Pengelola akun @roleplayerbasemfs menjelaskan bahwa banyak pengguna tertarik karena ingin merasakan interaksi “ala idol” dan menjadikan RP sebagai pelarian dari realitas. Informan @koko.lendraa menyebut RP sebagai sarana “healing” yang memungkinkan terbentuknya relasi sosial baru yang terasa lebih aman secara emosional. Aspek kreativitas juga menonjol, di mana @kafkahalder memanfaatkan RP sebagai wadah menulis caption, story, dan skenario pendek.

Temuan menunjukkan bahwa karakter RP tidak sepenuhnya meniru idol, melainkan dimodifikasi dengan unsur personal hingga membentuk persona “semi-aku”. Variasi tingkat pendalaman karakter ini menegaskan bahwa RP merupakan ruang bermain identitas yang lentur. Secara teoretis, temuan ini sejalan dengan konsep self Mead (I dan Me) serta identity fluidity Jordan, yang memandang RP sebagai proses pembentukan identitas melalui simbol digital yang memiliki makna emosional nyata (information as reality).

3.2.2 Pola Interaksi Roleplayer di Instagram

Pola interaksi roleplayer di Instagram didominasi oleh Story, Direct Message (DM), dan kolom komentar. Informan @koko.lendraa menyebut interaksi paling sering terjadi melalui balasan Story dan DM, serta mention di kolom komentar. Story menjadi ruang ekspresi identitas yang spontan melalui simbol digital seperti emoji dan gaya bahasa, sedangkan DM berfungsi sebagai ruang privat untuk interaksi mendalam, baik IC maupun OOC, termasuk negosiasi alur cerita. Kolom komentar bersifat publik dan performatif, memperkuat storyline serta membentuk norma dan ekspektasi kolektif (generalized other). Dengan demikian, interaksi RP tidak hanya bersifat teknis, tetapi merepresentasikan proses pembentukan makna dan identitas sosial[13].



Gambar 1. Kolom Komentar Pada Salah Satu Unggahan Akun @koko.lendraa

Senada dengan pengalaman @koko.lendraa, informan @kafkahalder menyatakan bahwa interaksi dalam komunitas RP banyak dilakukan melalui Story dan Direct Message (DM), sebagaimana terlihat dalam kutipan, “Aku aktif di story dan DM. Kadang juga ikut thread base atau story game...”. Story berfungsi sebagai ruang ekspresi semi-publik yang spontan, sementara DM menjadi ruang privat untuk membangun kedekatan, menyusun alur cerita, dan menegosiasikan batas IC–OOC. Selain itu, base event juga berperan penting, ditunjukkan oleh pernyataan @koko.lendraa, “Ada base event juga yang kadang ngajak interaksi massal,” yang mencerminkan perluasan jejaring sosial dan internalisasi norma komunitas. Pergeseran interaksi ke Story dan DM, sebagaimana ditegaskan admin @roleplayerbasemfs, menunjukkan kebutuhan akan komunikasi yang lebih personal dan immersif dalam menjaga dinamika komunitas RP di Instagram.



Gambar 2. Penggunaan Fitur Polling pada Story Akun @roleplayerbasemfs



Gambar 3. Penggunaan Fitur Question Box pada Story Akun @roleplayerbasemfs

Di balik kebebasan berekspresi, komunitas roleplayer (RP) memiliki norma sosial tidak tertulis yang berfungsi menjaga kenyamanan interaksi dan keberlangsungan dunia peran. Hal ini terlihat dari pernyataan @koko.lendraa, “nggak boleh bawa-bawa real life, harus sopan ke mutual baru, dan jangan OOC sembarangan,” yang menunjukkan bahwa norma tersebut diinternalisasi melalui praktik sehari-hari. Dalam perspektif Interaksi Simbolik Mead, norma ini terbentuk dari shared meaning yang mengarahkan perilaku anggota komunitas.

Senada dengan itu[14], @kafkahalder menekankan pentingnya pengenalan sebelum DM, menghindari spam, serta pengaturan konten OOC agar tidak mengganggu feed utama. Norma ini mencerminkan internalisasi generalized other, di mana individu menyesuaikan tindakannya dengan ekspektasi komunitas. Etika RP seperti larangan godmodding, keharusan konsen sebelum alur romantis atau konflik, serta pemisahan masalah OOC dari IC juga ditegaskan oleh

@roleplayerbasemfs sebagai mekanisme perlindungan sosial. Dalam kerangka Mead, aturan ini merupakan hasil kesepakatan makna yang diperkuat melalui interaksi simbolik berulang dan panduan akun base[8].

Perbedaan antara akun RP dan akun asli turut mencerminkan proses eksplorasi identitas. @koko.lendraa dan @kafkahalder menyatakan bahwa mereka lebih ekspresif dalam RP. Penggunaan bahasa idol, slang fandom, dan emoji berfungsi sebagai simbol identitas dan afiliasi budaya. Dengan demikian, norma sosial dan praktik simbolik dalam RP menunjukkan bahwa roleplay bukan sekadar hiburan, melainkan arena kolektif pembentukan dan negosiasi identitas di ruang digital.



Gambar 4. Contoh Penggunaan Bahasa Korea



Gambar 5. Contoh Penggunaan Bahasa Slang Fandom

Tangkapan layar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dan istilah khas fandom berperan penting dalam membentuk pola komunikasi di dunia roleplayer (RP). Bahasa tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai simbol identitas kelompok dan penanda kedekatan sosial antar pemain.

Perbedaan gaya berinteraksi berkaitan erat dengan[15] konsistensi dalam memerankan karakter atau in character (IC). Bagi roleplayer, menjaga persona sesuai karakter idol yang diperankan merupakan bagian dari keseriusan dalam bermain peran. Karakter dengan citra tertentu, seperti cool atau ceria, cenderung mempertahankan gaya komunikasi, tone, dan penggunaan simbol yang konsisten, baik dalam interaksi langsung maupun melalui Story sehari-hari. Konsistensi ini mendukung terciptanya pengalaman bermain yang imersif dan menjaga koherensi naratif dalam dunia RP, sehingga menjadikannya ruang sosial yang tidak hanya kreatif, tetapi juga stabil secara makna dan identitas.

komentar. Pola ini menunjukkan kemampuan RP mengelola dua identitas secara simultan. IC digunakan untuk mempertahankan kesinambungan roleplay dan konsistensi naratif, sedangkan OOC berperan menjaga pemahaman mutual terhadap kondisi personal pengguna. Dalam kerangka Mead, peralihan IC–OOO mencerminkan proses role-taking, yaitu kemampuan memahami konteks dan ekspektasi sosial, baik dalam dunia fiktif maupun nyata. Secara keseluruhan, pola interaksi IC–OOO berperan menjaga keseimbangan komunitas RP. IC menciptakan pengalaman bermain peran yang imersif dan koheren, sementara OOC memastikan kenyamanan, etika, dan keamanan emosional. Dengan demikian, perpindahan antara IC dan OOC merupakan proses simbolik yang memungkinkan keberlangsungan dan keharmonisan interaksi dalam komunitas RP.

3.2.4 Peran Roleplay Terhadap Eksplorasi Diri

Roleplay (RP) di Instagram berfungsi sebagai ruang aman untuk eksplorasi diri dan pembentukan identitas. Hal ini terlihat dari pengalaman @koko.lendraa yang menyatakan, “RP bikin aku sadar kalau aku bisa ekspresif dan kreatif,” serta @kafkahalder yang mengungkapkan, “RP bantu aku nerima sisi-sisi diriku.” Anonimitas membuat pengguna lebih bebas, sebagaimana ditegaskan admin @roleplayerbasemfs bahwa “banyak RP merasa lebih ‘hidup’ di akun RP dibanding akun asli,” dan diperkuat oleh @koko.lendraa yang mengatakan, “aku nggak takut dinilai.” Selain itu, RP juga membangun relasi sosial dan dukungan emosional, terlihat dari pernyataan @kafkahalder bahwa “mutual RP yang support bikin aku kuat,” sehingga RP menjadi ruang interaksi simbolik yang mendukung fleksibilitas identitas dan keterikatan komunitas di ruang digital.

2.3.5 Tema Hasil Coding

Tabel 1. Tema Hasil Coding

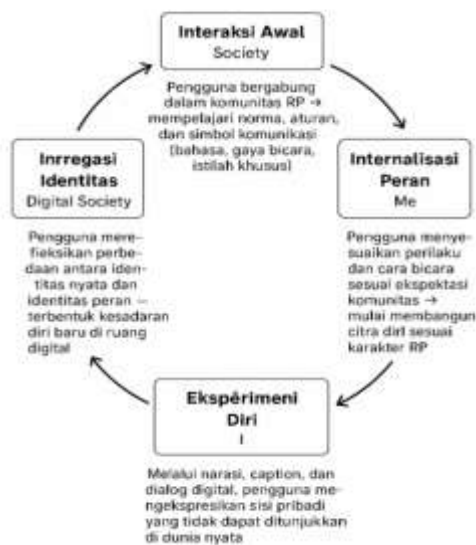
Tema	Kutipan Data (Simulasi dari Feeds)	Kaitan Teori (Mead & Jordan)
Virtual Confidence	“Aku lebih berani mulai obrolan kalo pake akun RP. <i>Self (I & Me)</i> — Rasanya kayak bisa jadi versi diriku yang lebih ekspresif.” – @koko.lendraa	Pengguna membangun persona virtual yang mencerminkan bagian ‘I’ yang lebih bebas berekspresi.
Eksplorasi Diri	Identitas “Kadang bingung, aku lebih nyaman jadi karakterku di RP daripada diriku sendiri di dunia nyata.” – @kafkahalder	<i>Self (Reflexive Self)</i> — Terjadi refleksi diri di antara identitas nyata dan identitas peran yang dibentuk di ruang digital.
Norma Roleplayer	Komunitas “Dilarang godmodding ya. Jangan ambil karakter orang lain tanpa izin. Kita jaga kenyamanan bareng.” – @roleplayerbasemfs	<i>Society</i> — Norma sosial komunitas terbentuk melalui kesepakatan bersama, memperkuat kontrol sosial digital.
Keterikatan Emosional Digital	“Ternyata bisa kangen sama temen satu universe RP. Padahal nggak pernah ketemu langsung.” – @koko.lendraa	<i>Me (Generalized Other)</i> — Munculnya perasaan empati dan keterhubungan melalui simbol dan interaksi digital.
Ritual Komunitas	Sosial “Selamat datang di universe baru! Biasanya kita adain sesi perkenalan dan event kecil.” – @roleplayerbasemfs	<i>Society & Me</i> — Aktivitas ritual memperkuat rasa memiliki (sense of belonging) dan identitas kolektif komunitas RP.

2.3.6 Diagram Alur Pembentukan Identitas Roleplayer (Mead & Jordan)

Proses pembentukan identitas roleplayer dimulai dari keterlibatan dalam komunitas RP, ketika pengguna mempelajari norma dan simbol yang berlaku. Pengguna kemudian menyesuaikan perilaku dan bahasa dengan ekspektasi komunitas (Me), serta mengekspresikan sisi personal melalui eksperimen diri (I). Proses ini mendorong refleksi atas hubungan antara identitas nyata dan identitas peran, hingga akhirnya identitas RP terintegrasi sebagai bagian dari diri sosial digital. Temuan menunjukkan bahwa RP menjadi ruang pembentukan identitas yang kompleks: @koko.lendraa mengalami peningkatan kepercayaan diri, @kafkahalder merasakan kedalaman emosional identitas digital, dan @roleplayerbasemfs berperan menjaga norma serta keteraturan komunitas RP.

DIAGRAM ALUR PEMBENTUKAN IDENTITAS ROLEPLAYER

(Berdasarkan Konsep Mead & Jordan)



Gambar 8. Diagram Alur Pembentukan Identitats Roleplayer

3.3 Pembahasan

Roleplay (RP) di media sosial berfungsi sebagai ruang sosial digital yang memungkinkan individu membangun dan merefleksikan identitas diri. Proses ini dimulai ketika pengguna bergabung dalam komunitas RP dan mempelajari norma, simbol, serta gaya komunikasi yang berlaku. Seiring berjalannya waktu, pengguna menyesuaikan perilaku dan cara bicara sesuai ekspektasi komunitas, sehingga terbentuk citra diri berbasis karakter yang diperankan. Melalui narasi, caption, dan dialog digital, roleplayer mengekspresikan sisi diri yang sulit ditampilkan di dunia nyata. Hal ini tercermin dari pengalaman @koko.lendraa yang menyatakan, “RP bikin aku sadar kalau aku bisa ekspresif dan kreatif. Di real life aku pendiam, tapi di RP aku bisa jadi sosok yang fun.” Kutipan ini menunjukkan bagaimana ruang RP memberikan kebebasan berekspresi yang mendorong munculnya potensi diri tersembunyi. Pengalaman serupa diungkapkan oleh @kafkahalder yang mengatakan, “Aku jadi kenal sisi diriku yang suka nulis, suka berinteraksi. RP bantu aku nerima sisi-sisi itu.” RP berperan sebagai medium untuk mengenali dan menerima minat serta karakter personal.

Refleksi antara identitas nyata dan identitas peran kemudian membentuk kesadaran diri baru di ruang digital. Hal ini diperkuat oleh pernyataan admin @roleplayerbasemfs, “Banyak yang bilang mereka lebih kenal diri sendiri setelah main RP. Kadang lewat RP mereka bisa eksplorasi gender, kepribadian, bahkan minat.” Temuan ini menunjukkan bahwa RP tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana pembentukan identitas yang kompleks dan kolektif, di mana identitas digital diakui komunitas dan memperkuat rasa percaya diri serta keterikatan sosial para roleplayer. Aktivitas roleplay (RP) memiliki manfaat sosial-psikologis yang signifikan, khususnya bagi remaja akhir yang sedang berada dalam fase eksplorasi identitas. RP menyediakan ruang aman untuk bereksperimen dengan karakter, gaya bicara, dan ekspresi emosi yang sulit ditampilkan di kehidupan nyata. Melalui pembuatan storyline, caption, dan interaksi intensif, pemain menjadi lebih percaya diri, kreatif, serta terlatih dalam literasi dan komunikasi interpersonal. Selain itu, komunitas RP memenuhi kebutuhan akan keterhubungan sosial dengan menghadirkan rasa memiliki dan dukungan emosional dari sesama anggota.

Namun, di balik manfaat tersebut terdapat sejumlah risiko. Anonimitas berbasis pseudonim dapat membuka peluang penyalahgunaan identitas, manipulasi emosi, dan dominasi dalam relasi sosial. Kebingungan identitas juga dapat muncul ketika batas antara IC dan OOC menjadi kabur, terutama dalam hubungan emosional atau romantis yang berpotensi terbawa ke dunia nyata. Isu privasi, keamanan, dan konsen menjadi tantangan serius, mengingat banyak pengguna masih berada pada usia remaja. Oleh karena itu, penguatan etika komunitas menjadi hal yang krusial. Untuk menjaga keberlanjutan komunitas RP yang sehat, base berperan penting dalam menetapkan aturan dan mekanisme perlindungan. Panduan interaksi, edukasi batas IC–OOC, serta penyediaan ruang mediasi konflik perlu dihadirkan secara konsisten. Langkah-langkah ini tidak hanya melindungi individu, tetapi juga menjaga harmoni, keamanan emosional, dan keberlangsungan dunia RP sebagai ruang kreatif dan sosial yang etis.

3. KESIMPULAN

Pola interaksi roleplayer (RP) K-pop di Instagram terbentuk melalui empat ruang utama yang saling berkaitan, yaitu kolom komentar, story, direct message (DM), dan base events. Kolom komentar berfungsi sebagai ruang publik tempat identitas In Character (IC) dipertunjukkan secara performatif melalui gaya bahasa fandom, sapaan khas, serta mini-plot yang menciptakan kesan kehadiran karakter. Story menjadi ruang ekspresi yang bersifat dinamis dan efemer, memungkinkan RP mengeksplorasi narasi singkat, gaya komunikasi, serta menjaga keterlibatan melalui fitur interaktif. DM berperan sebagai ruang privat yang memfasilitasi hubungan interpersonal lebih mendalam, termasuk negosiasi batas, klarifikasi, dan konsen. Sementara itu, base events berfungsi memperluas jejaring sosial sekaligus memperkuat struktur komunitas melalui event dan panduan interaksi. Dinamika perpindahan antara IC dan Out of Character (OOC) merupakan mekanisme sosial penting dalam menjaga kelancaran komunikasi. Penggunaan penanda khusus seperti “/” mencerminkan kesadaran kolektif dalam memisahkan dunia fiksi dan identitas nyata. Namun, penelitian ini juga menemukan potensi risiko psikologis seperti kebingungan identitas, kelelahan emosional berlebihan, dan tekanan sosial untuk mempertahankan persona. Norma komunitas berperan sebagai mekanisme kontrol sosial informal melalui etika DM, konsen, dan pemisahan IC–OOC. Temuan penelitian selaras dengan Teori Interaksi Simbolik Mead serta konsep identitas digital Jordan, yang menunjukkan bahwa identitas RP dibentuk melalui interpretasi simbol digital dan interaksi sosial. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman identitas digital, komunikasi berbasis fandom, dan dinamika sosial komunitas RP di Instagram.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

REFERENCES

- [1] L. Nindi, “Etnografi Virtual Pada Akun @jagobahasacom,” *Jurnal Komunikatif*, pp. 2003–2005, 2022.
- [2] A. Z. Abidin and I. Rachma, “Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian,” *The Journal of Society & Media*, vol. 2, no. 2, pp. 130–145, 2018.
- [3] F. Syawbriyanti, “Ideologi Bahasa dan Diskursus Identitas dalam Permainan Roleplay Bilingual di Twitter,” *Antropologi Indonesia*, vol. 42, no. 1, 2021.
- [4] P. A. R and S. S, “Interaksi Penggemar K-Pop Pada Akun Instagram @Officialkvibes,” *Jurnal Komunikasi*, vol. 09, pp. 265–274, 2025.
- [5] N. W. Yani, *Interaksi Simbolik Remaja Perempuan Penggemar Korean Pop Di Pekanbaru*. Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Sosial, 2020.
- [6] G. Rahmadhani, “Kajian Organologi Alat Musik Gembang Produksi Chandra Di Lubuk Bendahara Kecamatan Rokan IV KotoKabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau,” *Jurnal Humaniora, Sosial dan Bisnis*, vol. 15, 2021.
- [7] N. S. S. Siregar, “Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik,” *Jurnal Ilmu Sosial*, vol. 1, no. 2, pp. 100–110, 2016.
- [8] W. Wibowo and D. Intyaswati, “Kajian Virtual Etnografi pada Akun Facebook Komunitas Sejarah Cebu,” *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, vol. 6, no. 1, pp. 183–193, 2024.
- [9] N. P. A. Lainsyamputti, “Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh Roleplayer Artis K-Pop di Twitter,” *Jurnal Komunikatif*, vol. 10, no. 2, pp. 197–213, 2021.
- [10] Sarwono, “Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif,” *Buku Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, vol. 245, 2006.
- [11] L. J. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- [12] R. Kozinets, “Netnography: Doing ethnographic research online,” *International Journal of Advertising*, vol. 29, no. mor 2), 2015.
- [13] P. J. Chairunnisa and A. Akalili, “Toxic relationship behaviour sebagai perilaku komunikasi interpersonal pemain roleplayer K-Pop di Twitter,” *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 6, no. 3, 2024.
- [14] L. S. Asipi, U. Rosalina, and D. Nopiyadi, “The Analysis of Reading Habits Using Miles and Huberman Interactive Model to Empower Students’ Literacy at IPB Cirebon,” *International Journal of Education and Humanities*, vol. 2, no. 3, p. 3 98, 2022.
- [15] Rizkadillah, “Representasi Diri Roleplayer di Media Sosial Instagram,” *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 1, no. 1, pp. 1689–1699, 2018.