

## ABSTRAK

*Fandom* Kpop pada perkembangannya melahirkan komunitas-komunitas baru dimana salah satunya adalah komunitas virtual *roleplay*. *Roleplay* adalah salah satu jenis permainan peran di media sosial yang dimainkan oleh individu dengan cara bertindak layaknya dirinya adalah orang yang ia perankan dari segi pembawaan diri dan melakukan imitasi karakter yang dibawakan dengan bagaimana ia menulis status dan merespon komentar dari orang lain. Komunitas virtual *roleplay* menjadi sebuah panggung bagi para pelaku *roleplay* untuk saling berinteraksi, mewujudkan dunia baru dengan karakter yang mereka ciptakan sendiri. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara mendalam serta observasi sebagai sumber data penelitian, dan menggunakan teknik triangulasi data untuk menguji keabsahan data yang diperoleh. Perspektif *cultural studies* memandang KPop bukan sebagai hiburan semata melainkan merupakan produk budaya yang kemudian dikonsumsi oleh penggemar untuk memuaskan kebutuhan material yang berhubungan dengan hasrat dan identitas dan memiliki andil dalam membentuk gaya hidup modern. *Roleplay* membentuk komunitasnya sendiri karena untuk membangun skenario dibutuhkan kerjasama dengan orang lain. Ritual dalam *roleplay* seperti penggunaan kostum ataupun *makeup* diganti dengan penggunaan *face claim*. Setidaknya ada 4 peran dalam *roleplay* di Logue Entertainment yaitu tim manajemen, idola, *master of ceremony*, dan penggemar. Permainan *roleplay* tidak hanya sebagai hiburan, namun dengan skenario yang dijalankan dapat melatih berbagai keterampilan dan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah. Dengan mudah pemain *roleplay* dapat “melanggar” batasan-batasan yang biasanya menghalangi dalam kehidupan nyata seperti kelas, ras, gender, status sosial, dsb, karena semua batasan itu dapat teratasi dengan identitas alternatif. Teori identitas sosial memiliki pandangan dimana individu memiliki keinginan untuk mempunyai identitas sosial yang positif. Penggemar KPop melihat idolanya sebagai sosok yang memiliki citra positif dan menjadikannya panutan. Adanya permainan *roleplay* ini memberi kesempatan untuk menggunakan fantasi sebagai sarana ekspresi identitas alternatif atau kepribadian yang selama ini tidak bisa dimunculkan karena tekanan budaya dan syarat dari peran yang dijalankan dalam kehidupan nyata.

**Kata Kunci :** *Roleplay*, *Cultural Studies*, Komunitas Virtual, : Identitas Alternatif

## **ABSTRACT**

*The Kpop fandom growth and creating many sub community, including virtual roleplay community. Roleplay is a type of game on social media that played by individuals who acting and imitating of the characters that are presented by how they write statuses and respond to comments from other people. The virtual roleplay community becomes a stage for roleplayers to interact with each other, creating a new world with the characters they create themselves. The method used in this study is a qualitative research method by conducting in-depth interviews and observation as a source of research data, and using data triangulation techniques to test the validity of the data obtained. The perspective of cultural studies views K-Pop not as mere entertainment but as a cultural product which is then consumed by fans to satisfy material needs related to desire and identity and has contributed to shaping modern lifestyles. Roleplay forms its own community because building scenarios requires collaboration with other people. Rituals in roleplay such as wearing costumes or makeup are replaced by using face claims. There are at least 4 roles in roleplay at Logue Entertainment, namely management team, idol, master of ceremonies, and fans. Roleplaying games are not only for entertainment, but with scenarios that are executed, they can train various skills and abilities in solving problems. Roleplayers can easily "break" the boundaries that usually get in the way in real life such as class, race, gender, social status, etc., because all these boundaries can be overcome with alternative identities. Social identity theory has a view that individuals have the desire to have a positive social identity. KPop fans see their idols as figures who have a positive image and use them as role models. The existence of this roleplay game provides an opportunity to use fantasy as a means of expressing alternative identities or personalities that so far cannot be raised due to cultural pressures and the requirements of roles that are carried out in real life.*

**Key Words :** *Roleplay, Cultural Studies, Virtual Community, Identity Alteration*

