



Literasi Digital Remaja dalam Permainan *Roleplay* di Media Sosial Twitter

Merlyn Falenchia¹, Sumardijati²

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional 'Veteran' Jawa Timur, Indonesia

E-mail: merlynfcw@gmail.com, sumardijati@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-02 Keywords: <i>Twitter;</i> <i>Teenagers;</i> <i>Roleplay;</i> <i>K-Pop;</i> <i>Digital Literacy.</i>	Social media users in Indonesia have increased every year. Until January 2022, social media users in Indonesia reached 191.4 million and Twitter ranked 5th with 18.45 million users (Hootsuite, 2022). Recently, the word "roleplay" became a trending topic on Twitter related to the viral case of cyber crime involving a roleplay account. The rise of cases of cyber violence is a negative impact of the development of information and communication technology that is not matched by digital literacy skills. Therefore, every social media user requires good digital literacy skills. This research is a qualitative descriptive study that aims to determine the digital literacy of adolescents who play roleplay, especially in the city of Surabaya by interviews and documentation as data collection techniques. The results of the study show that informants have the ability to interact between roleplayers, manage identities in roleplay, manage privacy in cyberspace, and manage content in their respective roleplay accounts. While their motivation in playing roleplay is to relieve stress, have fun looking for entertainment, fill spare time, promote the characters they use, and find friends on the internet. However, even though they have digital literacy skills, they still commit ethical violations by using their idol's identity without permission and using harsh words on the timeline when interacting with their friends. The use of these harsh words can indirectly leave a bad image for the owner of the original identity.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-02 Kata kunci: <i>Twitter;</i> <i>Remaja;</i> <i>Roleplay;</i> <i>K-Pop;</i> <i>Literasi Digital.</i>	Pengguna media sosial di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya. Hingga Januari 2022, pengguna media sosial di Indonesia mencapai 191,4 juta dan Twitter menempati urutan ke-5 dengan 18,45 juta pengguna (Hootsuite, 2022). Baru-baru ini, kata " <i>roleplay</i> " menjadi <i>trending topic</i> di Twitter berkaitan dengan viralnya kasus kejahatan siber yang melibatkan akun <i>roleplay</i> . Maraknya kasus kekerasan siber merupakan dampak negatif dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak diimbangi dengan kemampuan literasi digital. Maka dari itu, setiap pengguna media sosial memerlukan kemampuan literasi digital yang baik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui literasi digital para remaja yang bermain <i>roleplay</i> khususnya di kota Surabaya dengan wawancara dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para informan memiliki kemampuan untuk berinteraksi antar <i>roleplayer</i> , mengelola identitas dalam <i>roleplay</i> , mengelola privasi dalam dunia maya, hingga melakukan pengelolaan konten di akun <i>roleplay</i> masing-masing. Sementara motivasi mereka dalam bermain <i>roleplay</i> adalah untuk pelipur stress, bersenang-senang mencari hiburan, mengisi waktu luang, mempromosikan karakter yang mereka gunakan, dan mencari teman-teman di internet. Namun, walaupun mereka memiliki kemampuan literasi digital mereka masih melakukan pelanggaran etika berupa penggunaan identitas milik idolanya tanpa izin dan menggunakan kata-kata kasar di <i>timeline</i> saat berinteraksi dengan teman-temannya. Penggunaan kata-kata kasar ini secara tidak langsung dapat meninggalkan citra buruk bagi sang pemilik identitas asli.

I. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah paradigma masyarakat dalam berkomunikasi sehingga tidak ada lagi batasan antara jarak, ruang, dan waktu. Munculnya berbagai teknologi baru yang diiringi dengan hadirnya internet, membawa perubahan signifikan dalam kehidu-

pan masyarakat, khususnya yaitu dalam hal berkomunikasi dan memperoleh informasi.

Berbagai new media seperti *website*, *blog*, surat kabar *online*, media sosial, dan sebagainya membuat penyebaran informasi di ruang digital semakin massif. New media didefinisikan sebagai alat yang dapat menampilkan konten atau informasi secara interaktif, sehingga khalayak

dianggap mampu untuk memahami setiap pesan yang ada dan secara aktif menerima, menyebarkan, ataupun memproduksi pesan itu sendiri. Salah satu wujud dari adanya perkembangan teknologi adalah kemunculan media sosial. Media sosial itu sendiri merupakan media *online* yang memungkinkan penggunaannya untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi pesan, meliputi *blog*, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual.

Cahyani & Widianingsih (2020) mendefinisikan media sosial sebagai sebuah platform berbasis internet yang mudah untuk digunakan sehingga memungkinkan para pengguna untuk membuat sekaligus membagikan konten yang berisi informasi, opini, dan minat dalam konteks yang beragam seperti konteks informatif, edukatif, sindiran, kritik kepada khalayak yang lebih banyak lagi. Munculnya media sosial telah menyokong interaksi sosial di masyarakat secara masif dan sistematis. Bahkan para penggunaannya sangat memungkinkan untuk melakukan dialog interaktif dengan pengguna lain. Pengguna media sosial di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya. Menurut data yang dilansir oleh Hootsuite (2022), pengguna media sosial di Indonesia pada tahun 2014 berada pada angka 62 juta. Semenjak Januari 2022, pengguna media sosial aktif di Indonesia telah mencapai 191,4 juta. Angka tersebut mengalami peningkatan sebanyak 12,6% jika dibandingkan dengan data 2021. Dari sekian banyak platform media sosial, Twitter menempati urutan ke-5 dengan 18,45 juta pengguna dan menjadi salah satu media sosial paling populer yang disukai oleh masyarakat Indonesia (Hootsuite, 2022).

Twitter sendiri termasuk ke dalam media sosial berbasis teks. Namun seiring berjalannya waktu, Twitter terus mengalami perkembangan hingga saat ini pengguna tidak hanya dapat memposting tulisan, namun juga dapat memposting foto dan video dengan durasi yang terbatas. Penggunaan dan tampilannya yang cukup sederhana menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat. Twitter sendiri termasuk ke dalam media sosial berbasis teks yang dimana penggunaannya bebas untuk membuat postingan berbentuk teks. Namun tentunya terdapat keterbatasan karakter yang disediakan oleh Twitter untuk menulis postingan, yaitu maksimal 280 karakter. Seiring berjalannya waktu, tentunya Twitter terus mengalami perkembangan, hingga saat ini pengguna tidak hanya bisa memposting berupa tulisan, namun juga bisa berupa foto dan video dengan durasi yang terbatas. Di Twitter

ada berbagai jenis akun yang diciptakan oleh penggunaannya, seperti PA (*Personal Account*), CA (*Cyber Account*), FA (*Fan Account*), BA (*Business Account*), alter, dan juga RP (*Roleplay*).

Pada awal tahun 2022, kata "*roleplay*" menjadi *trending topic* di Twitter berkaitan dengan viralnya kasus kejahatan siber yang melibatkan akun *roleplay*. Terdapat sebuah thread berisi kronologi *sexual harassment* dan *cyber bullying* yang dialami seorang remaja perempuan berusia 14 tahun. Salah satu akun *roleplay* di Telegram, mencuri foto remaja tersebut dan mengaku bahwa itu adalah foto miliknya. Kasus yang berawal dari pencurian identitas, tiba-tiba berubah menjadi *sexual harassment* ketika foto korban dimanipulasi dengan gambar tidak senonoh dan digunakan untuk *sexting* (kegiatan mengirim atau menerima pesan seksual secara eksplisit melalui internet, ponsel, atau alat elektronik lainnya) oleh oknum *roleplay* tersebut. Bahkan, foto tersebut disebarluaskan ke dalam grup Telegram berisi lebih dari sepuluh ribu orang dan menjadi bahan bulian. Hal ini sontak membuat netizen geram. Tak berhenti sampai di situ, kasus lain menyeruak ke publik yang melibatkan sebuah akun bernama Elios. Elios diduga melakukan pelecehan seksual kepada orang-orang yang ia temui di dunia *roleplay*. Tidak hanya satu, bahkan ada belasan orang yang mengaku menjadi korban dari akun tersebut. Pada awalnya, para korban diajak untuk dapat melakukan *dirty talk* (perbincangan yang mengarah pada topik seksual) kemudian dipaksa untuk melakukan hal-hal lain seperti misalnya VCS (*video call sex*) ataupun masturbasi. Lagi dan lagi, semua hal tersebut dilakukan menggunakan akun anonim yang ia miliki dan berlingkup di balik wajah artis yang ia pinjam.

Secara singkat, Paul Booth (2010) menyatakan *roleplay* sebagai suatu fenomena yang memungkinkan penggemar berperilaku dan bertindak menggunakan identitas milik selebriti idolanya sebagai identitas *roleplaying* mereka (*identity roleplay*). *Roleplay* sendiri merupakan sebuah permainan peran yang awalnya digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan idolanya kepada khalayak. Pengguna tidak diizinkan untuk mengungkapkan identitas pribadi kepada publik. Permainan ini biasanya didominasi oleh para remaja penggemar Korea khususnya *boyband*, *girlband*, aktor, aktris, dan juga model. *Roleplayer* adalah sebutan bagi para pemainnya. Akun *roleplay* yang awalnya digunakan sebagai ajang promosi idolanya, berubah menjadi ruang publik penuh *cybercrime*. Ada banyak pelanggaran yang

dilakukan oleh beberapa *roleplayer* seperti penipuan, pencurian identitas, pelecehan seksual secara verbal, *cyber bullying*, menyebarkan berita *hoax*, *cybersex*, dan sebagainya. Dalam hal ini, *cybercrime* merupakan efek negatif yang ditimbulkan oleh media sosial yang berasal dari potensi pada setiap penggunaannya untuk dapat melakukan dan meniru apa yang diperoleh dari media sosial tersebut (Fitriansyah, 2018).

Cybercrime adalah sebuah tindakan kriminal yang terjadi di dunia siber dan dilakukan menggunakan teknologi siber (Fajri, 2008). *Cybercrime* dalam arti luas meliputi setiap perilaku ilegal yang dilakukan dengan maksud atau berhubungan dengan sistem komputer dan jaringan, termasuk kejahatan pemilikan, penawaran atau distribusi dari komputer sistem atau jaringan (Lisanawati, 2014). Sejalan dengan maraknya kasus *cybercrime* di media sosial, memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kecemasan yang dialami remaja saat mengakses media *online* (Herlina & Husada, 2019). Berbagai pelanggaran yang terjadi di dunia *roleplay* juga meningkat seiring dengan bertambahnya jumlah pemain, khususnya para remaja yang mulai menemukan dan terjun untuk bermain. Rasa ingin tahu yang mereka miliki membuatnya meniru dan melakukan hal-hal yang terdapat pada media sosial (Fitriansyah, 2018). Ada kecenderungan bahwa mereka melakukan hal tersebut tanpa berpikir lebih jauh mengenai dampak yang akan ditimbulkan.

Kasus *cybercrime* yang terjadi dalam ranah *roleplay* seringkali tidak terjamak oleh pihak yang berwenang, terabaikan atau justru tidak dianggap serius. Biasanya, kasus tersebut akan berakhir dengan permintaan maaf atau kabur dengan cara menghapus akun. Hal-hal seperti inilah yang menjadi salah satu penyebab bertambahnya oknum tidak bertanggung jawab yang melakukan kejahatan siber di balik anonimitas. Para *roleplayer* yang melakukan pelanggaran merasa bahwa identitas aslinya tidak akan diketahui sehingga mereka merasa mampu untuk melakukan hal-hal yang mereka inginkan di ruang virtual. Hal ini dipengaruhi oleh karakteristik anonimitas dunia *cyber* dan kemudahan menghindar dari tanggung jawab saat melakukan kejahatan di dunia virtual daripada dunia nyata. Kejahatan yang mereka lakukan merupakan sebuah permasalahan tersendiri mengingat identitas yang mereka gunakan untuk bermain *roleplay* adalah identitas orang lain. Pemilik identitas asli akan turut terkena dampak dari

perbuatan oknum *roleplay* yang tidak bertanggung jawab.

Maraknya kasus kekerasan siber di Indonesia merupakan dampak negatif dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak diimbangi dengan kemampuan literasi digital. Maka dari itu, untuk menanggulangi hal tersebut, setiap pengguna media sosial memerlukan kemampuan literasi digital yang baik. Tindak pidana *cybercrime* di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Nomor 19 Tahun 2016. Namun dalam kenyataannya, hukum tersebut tidak menjangkau kejahatan yang terjadi dalam ranah *roleplay* sehingga seringkali disepeleahkan oleh pemainnya. Banyaknya kasus *cybercrime* yang dilakukan di balik akun anonim, membuat peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai literasi digital para remaja yang bermain *roleplay* khususnya di kota Surabaya. Sampai sejauh mana mereka memiliki kemampuan dalam memahami, mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengomunikasikan pesan-pesan di ranah media sosial serta konsekuensi hukum dari kejahatan yang mungkin ditimbulkan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan wawancara dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena melalui pengumpulan data yang mendalam. Melalui metode kualitatif, peneliti ingin menggali makna yang bersumber dari pengalaman individu mengenai sejauh mana para remaja Surabaya yang bermain *roleplay* memiliki kemampuan dalam memahami, mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengomunikasikan pesan-pesan di ranah media sosial Twitter. Dalam hal ini, informan dipilih berdasarkan kriteria tertentu menggunakan teknik *purposive sampling* dan akan diberikan beberapa pertanyaan untuk menjawab permasalahan penelitian yang ada. Informan dalam penelitian ini adalah remaja berusia 12-22 tahun yang berdomisili di Kota Surabaya dan bermain *roleplay* di media sosial Twitter. Kriteria lain yang dibutuhkan adalah pernah bermain *roleplay* di Twitter minimal 1 tahun lamanya dan menggunakan *muse* Korean idol/actress/actor, serta pernah menjalin hubungan romansa atau pertemanan dalam dunia *roleplay*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Motivasi Remaja Bermain *Roleplay*

Para informan dalam penelitian ini menggunakan *roleplay* dengan berbagai tujuan. Bagi informan 1, *roleplay* merupakan tempat yang nyaman untuk berbicara apa saja dan biasanya bersifat lucu, sehingga ia menggunakan *roleplay* sebagai pelipur stress. Sedangkan bagi informan 2, 4, dan 6, alasan mereka bergabung semata-mata hanya untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang. Awalnya mereka mencoba bermain karena sedang tidak ada pekerjaan dan diajak oleh temannya. Namun lama kelamaan, mereka menemukan kenyamanan dalam bermain *roleplay* dan berlanjut hingga saat ini. Sejalan dengan informan 4, informan 5 juga bergabung ke dunia *roleplay* karena diajak oleh temannya. Selain itu, informan 5 juga lebih nyaman untuk berbicara dengan orang asing yang memiliki ketertarikan yang sama sehingga obrolan akan lebih lancar. Ia lebih nyaman berbicara dengan orang asing dibandingkan dengan orang yang sudah ia kenal. Kemudian sama seperti yang lain, ia juga menggunakan RP sebagai pengisi waktu luang dan pengalihan stress. Sedangkan menurut informan 7, tujuan ia bermain *roleplay* adalah untuk dapat mempromosikan karakter yang ia gunakan, mencari hiburan, dan juga mencari teman-teman di internet.

Jonathan Rose (2010) dalam blognya menyebutkan kita dapat mencari tahu kesamaan kita dan siapa yang ada di dalam komunitas kita melalui media sosial. Informan 5 dalam penelitian ini menyadari bahwa mereka memiliki ketertarikan yang sama terhadap suatu topik sehingga mereka berafiliasi dan membentuk sebuah kelompok baru (berkomunitas) dalam dunia *roleplay*. Kemampuan ini berkaitan dengan *social networking* yang menuntut setiap individu untuk mahir terhubung dengan teman baru dan sesama anggota komunitas (Wheeler, 2012). Bagi para *roleplayer*, permainan *roleplay* merupakan sebuah kegiatan untuk mengisi waktu luang dan menambah teman yang memiliki kegemaran yang sama terhadap artis atau idola favoritnya (Nuraini, 2021). Para pemain *roleplay* ini saling mendukung satu sama lain, yang dimaksud dalam hal ini adalah ruang lingkup komunitas K-Pop dimana para *roleplayer* berafiliasi. Kelompok kerja, komunitas, atau basis koloni massa yang merupakan tempat para *roleplayer*

berafiliasi dapat mendorong perilaku individu untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2. Pola Interaksi Antar *Roleplayer*

Dalam hal ini, ada berbagai cara bagi para pemainnya untuk mengekspresikan diri dan memanfaatkan fasilitas yang ada di sana untuk menjalin relasi virtual dengan sesama pemain. Setiap individu memiliki pemahaman yang baik terkait fungsi-fungsi dari setiap fasilitas yang ada di *roleplay* untuk mencari teman, bergabung dengan sebuah komunitas, ataupun mencari pasangan. Ketika ingin mencari teman, informan 1 dan 7 menyebutkan bahwa mereka dapat menggunakan bantuan *bot menfess* untuk mengirim atau membalas ajakan pertemanan. *Roleplayer* dapat mengirim pesan singkat melalui DM ke akun bot tersebut, kemudian pesannya akan otomatis terkirim ke *timeline*. Setelah itu, *roleplayer* lain yang tertarik dengan ajakan pertemanannya dapat mengirim komentar. Selain *bot menfess*, saat ini ada pula CV (*curriculum vitae*) yang digunakan untuk mencari teman. Selayaknya CV untuk melamar kerja, CV dalam dunia *roleplay* ini didesain sedemikian rupa dan berisi informasi singkat sang pemain serta apa yang menjadi ketertarikan mereka akhir-akhir ini, baik itu musik, film, idola, dan sebagainya.

Kemudian informan 1, 4, 5, dan 7 menyatakan jika ingin mencari teman dengan minat yang sama, mereka dapat bergabung dengan sebuah *squad* atau *open agency/closed agency*. Secara umum, informan 1 menyatakan bahwa aktivitas yang dilakukan di dalamnya hampir sama, yaitu untuk berteman dan bermain *game* bersama. Namun, biasanya *squad* lebih fleksibel sedangkan *agency* memiliki banyak peraturan yang harus dipatuhi para pemainnya. Untuk agensi di dunia *roleplay*, menurut informan 4 ada dua jenis yaitu *open agency* (OA) dan *closed agency* (CA). *Open agency* biasanya lebih fleksibel dibandingkan *closed agency*, karena mereka masih memperbolehkan anggotanya untuk berinteraksi dengan orang lain di luar komunitas. Sedangkan *closed agency* biasanya membatasi interaksi tersebut terutama di *timeline*. Selanjutnya, OA juga dibagi lagi menjadi beberapa jenis yaitu *fix username* yang mengharuskan para pemainnya untuk menggunakan *username* sesuai format, *fix display name* yang mengharuskan para pemainnya untuk menggunakan *display name*

sesuai format, dan *temporary OA* yang usia agensinya hanya sekitar 1-3 bulan. Di dalam sana, ada seorang pengurus (CT/*caretaker*) yang bertugas membuat *event*/kegiatan untuk para anggota yang bergabung.

Kemudian jika ingin mencari pasangan, informan 1 dan 3 menyebutkan bahwa mereka dapat menggunakan WGL (*We Got Love*) sebagai perantara. WGL memiliki sistem seperti acara televisi *Take Me Out* (TMO), mereka dapat mencari pasangan dengan menyebutkan kriteria seperti apa yang diinginkan. Kemudian bagi lawan jenis yang tertarik, mereka dapat membalas dengan menyebutkan kelebihan-kelebihan yang mereka miliki, agar si pengirim kriteria memilih mereka.

3. Pengelolaan Identitas dalam *Roleplay*

Pengelolaan identitas dalam *roleplay* yang dilakukan oleh para informan adalah dengan menggunakan lebih dari 1 akun dengan karakter yang berbeda pula, baik itu karakter berjenis kelamin pria maupun wanita. Selain itu, mereka menyesuaikan avatar, *username*, *nickname*, bio, dan isi konten di *timeline*-nya sesuai dengan karakter masing-masing idola yang ia gunakan. Menurut Turkle (dalam Wheeler, 2012), setiap individu sangat memungkinkan bagi mereka untuk menggunakan banyak identitas di dunia maya. Dalam artian, orang yang sama menggunakan avatar yang berbeda (gambar atau karakter animasi yang digunakan untuk mewakili objek nyata), nama pengguna dan bentuk interaksi, untuk menyesuaikan dengan norma dan ekspektasi sosial yang berbeda sesuai dengan komunitas/lingkungannya. Hal ini berkaitan dengan *managing digital identities* yaitu kemampuan seorang individu dalam mengelola identitasnya di media sosial.

Informan 4 memiliki pengalaman bermain *roleplay* dengan berbagai karakter mulai dari pria dan wanita, seperti Park Jihoon *soloist*, Ong Seongwoo *soloist*, Baek Jiheon Fromis_9, Jang Wonyoung, Park Jiho Twice, dan Lia ITZY. Saat ini, ia memiliki 3 akun *roleplay* aktif dari 3 grup yang berbeda pula, di antaranya adalah akun *roleplay* dengan karakter Lia ITZY (<https://twitter.com/ltzylia>), Jiho TWICE (<https://twitter.com/jlzhyo>), dan Haechan NCT (<https://twitter.com/aaechannct>). Di antara ketiga akun tersebut, akun dengan karakter Lia ITZY menjadi akun utama tempat ia paling aktif berinteraksi. Dalam akun

tersebut, informan 4 menyesuaikan avatar, *username*, *nickname*, bio, dan isi konten di *timeline*-nya sesuai dengan karakter masing-masing idola yang ia gunakan. Alasan mengapa ia memilih karakter tersebut untuk dimainkan adalah karena mereka merupakan idola favoritnya. Sehingga ketika memerankan karakter tersebut, informan 4 sudah lebih mengetahui bagaimana perilaku dan juga kebiasaan si idola yang nantinya akan menunjang proses pengelolaan kesan saat bermain *roleplay*.

Di sisi lain, informan 3 juga melakukan hal yang sama yaitu memiliki lebih dari satu akun *roleplay*. Saat ini, ia sedang aktif di akun *roleplay* dengan karakter Ryujin ITZY (<https://twitter.com/RIHUIJIN>), Kyujin NMIXX (<https://twitter.com/ofKyyujin>), Gaeul IVE (<https://twitter.com/ofGaeul>), Jisung NCT Dream (<https://twitter.com/jisfung>), dan Jen0 NCT Dream (<https://twitter.com/Leejeuno>). Kemudian sama seperti informan 4, informan 3 juga melakukan penyesuaian terhadap avatar, *username*, *nickname*, bio, dan isi konten di *timeline*-nya sesuai dengan karakter masing-masing idola yang ia gunakan. Avatar merupakan foto profil yang digunakan oleh para *roleplayer* untuk memperjelas identitas dirinya di dunia *roleplay*. Para pemain biasanya menggunakan avatar yang berasal dari foto asli karakter yang diperankan. Selain *avatar*, para pemain biasanya juga melakukan penyesuaian antara *avatar* dan *header* agar terlihat senada/selaras. *Header* merupakan gambar sampul yang terletak di bagian belakang profil dan berbentuk persegi panjang. *Avatar* dan *header* yang dibuat senada ini disebut dengan *layout*.

Selain *avatar* dan *header*, ada pula penyesuaian pada *username* dan *nickname* akun *roleplay* mereka. Untuk *username* (nama pengguna), biasanya mereka menggunakan nama pengguna yang didasarkan pada nama asli sang idola kemudian dimodifikasi dengan menambahkan satu atau beberapa huruf, asalkan nama tersebut masih terbaca jelas. Sedangkan untuk *nickname*, biasanya diisi dengan nama yang berhubungan dengan nama asli karakter yang digunakan. Beberapa *roleplayer* juga terkadang menuliskan secara gamblang ataupun hanya inisial dari nama karakter yang ia perankan. Semua tergantung preferensi dari masing-masing pemain.

Kemudian mengenai bio dalam *roleplay*, para pemain biasanya membuat sebuah

deskripsi singkat sesuai dengan karakter yang mereka perankan. Bio *roleplay* biasanya dapat diisi dengan keterangan mengenai asal grup, nama lengkap, tahun kelahiran, dan lain-lain. Untuk membedakan antara akun *roleplay* dengan akun asli, para *roleplayer* diharuskan untuk menyantumkan sebuah kata kunci yang berfungsi sebagai penunjuk bahwa akun tersebut memang akun palsu dan digunakan untuk keperluan *roleplaying*. Kata kunci yang digunakan dapat berupa *RP*, *Roleplay*, *Parody*, *Unreal*, *Not-real*, *Duplicate*, *Run By Fan*, *Solely to RP*, *Copycat*, *to RP*, dan *Authorized by Fan*.

Van Kokswijk (dalam Nuraini, 2021) menyatakan bahwasannya identitas virtual merupakan tampilan diri dari seseorang dalam dunia maya. Ia dapat dengan bebas menentukan ingin menjadi apa, sehingga *level of truth* identitas tersebut sangat kecil dan mampu berubah-ubah sesuai dengan keinginan dari individu tersebut. Di dalam dunia virtual, orang bisa saja menjadi lebih pintar, lebih seksi, lebih kasar dan bahkan lebih gila.

4. Pengelolaan Privasi oleh *Roleplayer*

Dalam hal menjaga privasi, mereka memiliki batasan dan keyakinan tersendiri mengenai seberapa jauh mereka berani membagikan informasi seputar identitas pribadi mereka. Para informan memiliki kemampuan *maintaining privacy* yaitu kemampuan mengenali bahaya internet yang mencakup masalah menjaga privasi (Wheeler, 2012). Informan 5, 6, dan 7, menganggap menyebarkan informasi pribadi dalam ranah *roleplay* sangat dilarang, namun masih bisa menoleransi informasi seputar kegiatan/aktivitas yang menyangkut *real life*. Sedangkan bagi informan 1, 2, 3, dan 4 menganggap kegiatan di *real life*, domisili, jenjang pendidikan, dan umur boleh dibagikan ketika sudah cukup mengenal lawan bicara mereka karena sudah muncul rasa percaya untuk saling membagikan identitas pribadi.

Keterbukaan diri yang dilakukan oleh para *roleplayer* sebenarnya bukanlah suatu keharusan. Namun, mereka bersedia untuk melakukannya didasari atas rasa percaya dan merasa sudah dekat untuk dapat saling menceritakan tentang kehidupan pribadi mereka. Bahkan, beberapa dari mereka lebih memilih untuk bercerita tentang masalah yang ia hadapi kepada teman di dunia *roleplay* daripada keluarga di kehidupan nyata (Pane & Zulkarnain, 2020). Hal ini mendukung pen-

dapat Jacky (2012) bahwa pengguna internet cenderung untuk mempercayai dukungan yang ia terima di ruang publik virtual walaupun ruang tersebut dipenuhi oleh orang asing yang posisi sosial dan sosial jaringannya tidak diketahui. Internet memberikan dukungan emosional dan persahabatan, sosial, fisik, dan spiritual, nasihat, informasi, serta rasa saling memiliki yang mendorong penggunaannya untuk memberikan dukungan secara sukarela (Achsa & Affandi, 2015).

5. Pengelolaan Konten oleh *Roleplayer*

Para informan dalam penelitian ini dapat memproduksi sebuah konten berupa *update* kegiatan karakter yang mereka perankan melalui *timeline*, baik itu dalam bentuk foto maupun video. Mereka juga menambahkan *caption*/keterangan dalam setiap unggahannya yang berfungsi sebagai *keyword* agar dapat lebih mudah ditemukan dalam mesin pencarian. Menurut informan 5, kegiatan *update character* ini merupakan salah satu peraturan tidak tertulis dalam dunia *roleplay* yang mengharuskan para pemainnya untuk mengunggah informasi seputar kegiatan karakter yang mereka perankan. Anggota dalam komunitas yang memiliki ketertarikan yang sama biasanya melakukan pertukaran informasi mengenai idolanya melalui berbagai cara, salah satunya dengan media sosial (Achsa & Affandi, 2015). *Roleplayer* dapat dengan bebas menghasilkan informasi, pengetahuan, dan juga opini publik (berupa teks, foto, gambar, video) tanpa ada batasan atau pihak-pihak tertentu yang mengatur mereka.

Menurut informan 1, 2, dan 5, kegiatan yang diunggah dapat berupa kegiatan sehari-hari, kehidupan sang idola, saat konser, foto pemotretan majalah/grup, dan sebagainya. Konten yang dibuat pun beragam bentuknya. Biasanya dapat berupa foto ataupun video seperti yang disampaikan oleh informan 1 dan informan 2. Informan 1, 6, dan 7 menyatakan terkait proses pembuatan konten *update character* ini perlu melalui beberapa tahap. Pertama-tama, para informan akan mencari informasi melalui akun media sosial resmi dari karakter yang diperankan. Selain itu, ada juga akun-akun lain yang dapat menunjang proses pencarian informasi seperti *fanbase*, *fansite*, ataupun *fanclub*. Kemudian, mereka akan membuat *caption* yang mendeskripsikan foto/video yang akan diunggah. *Caption* tersebut bisa berasal dari postingan asli atau

dapat juga dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Terakhir, konten tersebut akan diunggah melalui *timeline* akun *roleplay* mereka sebagai bentuk *update character*. Tidak cukup hanya dengan diunggah di *timeline*, seorang *roleplayer* juga harus memberikan '*keyword*' yang sesuai dengan apa yang mereka unggah sehingga dapat digunakan sebagai *social bookmarking* dan dapat lebih mudah untuk ditemukan dalam mesin pencarian. *Keyword* ini dapat berupa *hashtag*, *link*, ataupun *caption* yang mendeskripsikan konten yang sedang mereka unggah (Wheeler, 2012).

Informan 1 memberikan *caption/keyword* pada kontennya dengan menyesuaikan bagaimana pembawaan/perilaku karakter yang ia perankan. Hal ini membantu informan untuk lebih masuk ke dalam karakter sehingga dapat lebih mirip juga dengan karakter aslinya. Kemudian informan 3 dan 7 juga turut menyampaikan bahwa pembuatan *caption* ini dapat dilihat dari kegiatan asli ataupun *caption* dari postingan asli, kemudian diterjemahkan dan diparafrase sesuai dengan bahasa mereka sendiri. Pada intinya, mereka akan mendeskripsikan foto atau video yang mereka unggah menyesuaikan dengan karakter/kegiatan yang ada. Para informan dalam penelitian ini memiliki kemampuan untuk mencari dan memilah informasi mana saja yang boleh dan tidak boleh diunggah. Informan 1, 3, 4, 5, dan 6 mengetahui bahwa tidak semua konten dari idola mereka dapat diunggah secara publik melalui *timeline*. Hal ini dikarenakan untuk mengakses konten tersebut, biasanya harus berlangganan/membayar terlebih dahulu. Sehingga dilarang untuk menyebarluaskan melalui *timeline*, digunakan sebagai foto profil/header, ataupun diedit kembali. Informan 5 menyampaikan bahwa ia terkadang membagikan konten tersebut melalui DM (*direct message*) yang sifatnya lebih pribadi.

Setiap *roleplayer* memiliki cara tersendiri untuk mencari sumber konten tersebut karena ketentuan dari setiap artis pun berbeda. Seperti misalnya, informan 6 dilarang menyebarkan konten yang berasal dari *fansclub*, informan 3 dari konten LYSN, dan informan 4 dari konten *bubble* dan VLIVE+. Untuk mengetahui apakah konten tersebut boleh atau tidak boleh disebar, informan 3 melakukan proses pengecekan melalui akun *fanbase* ataupun melihat ciri-ciri dari foto itu

sendiri. Ada pula akun-akun yang khusus memberitahukan informasi mengenai konten-konten berbayar yang tidak boleh diunggah. Informan 1 menyampaikan ketika ada oknum yang secara sengaja atau tidak menggunakan konten berbayar, mereka akan ditegur oleh *roleplayer* lainnya. Hal ini membuktikan bahwa para *roleplayer* memiliki kesadaran yang cukup baik untuk memilah mana saja konten yang boleh dan tidak boleh digunakan. Selain itu, informan dalam penelitian ini dapat menggunakan kembali, mencampur ulang, ataupun menggunakan kembali konten yang sudah ada (Wheeler, 2012). Informan 1, 2, 3, 4, dan 5 pada penelitian ini memiliki kemampuan untuk mengedit *manip* (menggabungkan foto ataupun video sang karakter dari beberapa sumber), *layout* (foto *avatar* dan *header* yang dibuat senada/*matching*), atau bahkan kebutuhan lain yang berhubungan dengan kegiatan mereka di *roleplay* seperti *event* di agensi.

Untuk proses *editing* itu sendiri, informan 5 dan 7 akan mencari bahan atau inspirasi melalui internet seperti Google ataupun Pinterest. Kemudian foto atau video tersebut diolah menggunakan beberapa aplikasi bantuan. Untuk editing foto, informan 1, 2, 5, dan 7 menggunakan Photoshop, Background Remover, Picsart, Canva, Photopea, Ibis Paint, dan Adobe Illustrator. Sedangkan untuk editing video, informan 1 menggunakan Adobe Premiere dan Capcut. Dikarenakan banyaknya peminat konten-konten *editing* seperti *manip* dan *layout*, beberapa orang berusaha untuk menjual konten tersebut melalui BA (*business account*), yaitu akun khusus berjualan. Informan 1 menyampaikan bahwa harganya dapat mencapai Rp 10.000 – Rp 15.000 untuk satu buah *layout*. Kemudian pernyataan ini didukung juga oleh informan 5 yang terkadang membeli *layout* dari pihak lain, bukan hasil editannya sendiri.

6. Pelanggaran Etika oleh Roleplayer

Secara umum, etika berhubungan dengan baik buruk, nilai-nilai, dan moralitas yang ada di masyarakat. Menurut Mutiah et al. (2019), ada beberapa etika yang perlu diperhatikan dalam bermedia sosial yaitu: Pertama, jangan menggunakan kata kasar, provokatif, porno ataupun SARA. Kedua, jangan memposting artikel atau status yang bohong. Ketiga, jangan *copy paste* artikel atau gambar yang mempunyai hak cipta, serta memberikan

komentar yang relevan. Para informan dalam penelitian ini menggunakan kata-kata kasar ketika berinteraksi dengan teman-temannya di timeline. Hal ini sebenarnya sesuai dengan temuan Dewi (2019) yang menyatakan bahwa pola komunikasi netizen hampir semua menggunakan bahasa tidak baku dan dar segi pesan, masih tergolong terlalu kasar. Para informan menggunakan kata kata seperti anjing, fuck, brengsek dan sebagainya merupakan bentuk kebebasan yang ia miliki. Afriani & Azmi (2020) dalam penelitiannya mengatakan setiap individu dapat dengan bebas mengunggah apapun yang mereka sukai berkaitan dengan kegiatan pribadi, curhatan, serta foto atau gambar yang tidak sesuai dengan etika komunikasi yang baik.

Namun hal tersebut berbeda konteks dengan para *roleplayer* yang harus menjaga image dari sang pemilik identitas. Para *roleplayer* sebisa mungkin tidak meninggalkan citra diri yang buruk karena hal ini akan berdampak pada karakter aslinya (Aulia & Sugandi, 2020). Berada di balik ruang virtual yang bersifat anonim memberikan mereka kebebasan untuk menunjukkan kecintaan kepada sang idola, bahkan jika itu ekspresi yang paling radikal, tercemar, dan vulgar (Achsa & Affandi, 2015). Tak jarang para *roleplayer* ini mengekspresikan dirinya dengan mengunggah tweet yang menggunakan kata-kata kasar ataupun vulgar. Mereka akan merasa aman dan bebas untuk melakukan apa saja tanpa perlu mengkhawatirkan norma-norma sosial yang membatasi perilaku mereka di dunia nyata (Achsa & Affandi, 2015). Selain itu, para informan dalam penelitian ini juga menggunakan identitas dari sang idola tanpa izin terlebih dahulu. Informan 2 berasumsi bahwa idol KPOP tidak masalah dengan hal itu dan jika memang diperbolehkan, maka tidak apa-apa untuk dijadikan karakter *roleplay*. Namun ketika ditanya kembali apakah pernah ada pengumuman langsung dari sang idola terkait boleh atau tidaknya dijadikan karakter *roleplay*, informan 2 menyampaikan bahwa idol KPOP jarang membahas mengenai penggunaan identitas untuk kebutuhan *roleplay*. Ia juga berpendapat, selagi sang pemain tidak menyalahgunakan identitas tersebut untuk sesuatu yang ilegal, maka diizinkan.

Hal yang sama diungkapkan oleh informan 3. Ia memiliki banyak sekali akun *roleplay* dengan karakter yang berbeda. Ia mengaku

tidak pernah meminta izin kepada sang pemilik identitas. Ia berasumsi bahwa kebanyakan idol Korea memperbolehkan untuk dijadikan karakter *roleplay*, asal tidak digunakan untuk hal-hal tidak senonoh yang menjurus ke arah dewasa. Ia menganggap bahwa idol Korea boleh diperankan karena tidak ada pengumuman resmi dari sang idola yang melarang mereka untuk menjadikannya karakter *roleplay*. Namun, jika memang ada pengumuman yang melarang, maka mereka akan sadar untuk tidak menggunakan karakter tersebut dalam bermain *roleplay*. Informan 4 dan 5 juga turut menyampaikan bahwa mereka tidak izin terlebih dahulu dikarenakan tidak tahu harus izin ke siapa dan tidak ada akses untuk meminta izin. Berdasarkan pernyataan informan 2, 3, 4, dan 5, dapat disimpulkan bahwa para *roleplayer* menganggap mereka dapat dengan bebas menggunakan identitas dari sang idola untuk bermain *roleplay*, selagi tidak ada pengumuman resmi yang melanggarnya. Mereka tidak izin karena tidak memiliki akses kepada sang pemilik identitas.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti saat wawancara dengan tujuh informan untuk melihat bagaimana kemampuan literasi digital remaja Surabaya dalam permainan *roleplay* di Twitter, para informan memiliki kemampuan untuk berinteraksi antar *roleplayer*, mengelola identitas dalam *roleplay*, mengelola privasi dalam dunia maya, hingga melakukan pengelolaan konten di akun *roleplay* masing-masing. Sementara motivasi mereka dalam bermain *roleplay* adalah untuk pelipur stress, bersenang-senang mencari hiburan, mengisi waktu luang, mempromosikan karakter yang mereka gunakan, dan mencari teman-teman di internet. Namun, walaupun mereka memiliki kemampuan literasi digital mereka masih melakukan pelanggaran etika berupa penggunaan identitas milik idolanya tanpa izin dan menggunakan kata-kata kasar di *timeline* saat berinteraksi dengan teman-temannya. Penggunaan kata-kata kasar ini secara tidak langsung dapat meninggalkan citra buruk bagi sang pemilik identitas asli.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti menyadari bahwa dampak negative dari media sosial memang benar adanya,

maka setiap individu yang bermedia sosial perlu dibekali oleh kemampuan literasi digital yang baik sehingga dapat menjadi tindak preventif dan menghindari dampak negative yang tidak diinginkan. Selain itu, penting untuk memperbanyak pengetahuan mengenai etika komunikasi dalam bermedia sosial untuk mengoptimalkan penggunaan media sosial tersebut. Kemudian saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas jangkauan dari penelitian ini agar data yang diperoleh dapat lebih bervariasi dan dapat melihat sudut pandang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Achsa, H. P., & Affandi, M. A. (2015). 12966-16752-1-Pb. *REPRESENTASI DIRI DAN IDENTITAS VIRTUAL PELAKU ROLEPLAY DALAM DUNIA MAYA ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop Dengan Media Twitter)*, 03(03), 1–12.
- Afriani, F., & Azmi, A. (2020). Penerapan Etika Komunikasi di Media Sosial: Analisis Pada Grup WhatsApps Mahasiswa PPKn Tahun Masuk 2016 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. *Journal of Civic Education*, 3(3), 331–338. <file:///C:/Users/lapto/Downloads/372-Article Text-1616-1-10-20200906.pdf>
- 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*, 17, 75–84. <https://doi.org/10.1353/nlh.2019.0028>
- Booth, P. (2010). *Digital Fandom: New Media Studies*. Peter Lang.
- Cahyani, I. P., & Widianingsih, Y. (2020). Digital Storytelling dan Social Listening: Tren Aktivitas Kehumasan Perguruan Tinggi dalam Pengelolaan Media Sosial. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 8(1), 39–54.
- Fajri, A. (2008). *Cybercrime*. <http://students.ee.itb.ac.id/fajri/publication>
- Fitriansyah, F. (2018). Efek Komunikasi Massa Pada Khalayak (Studi Deskriptif Penggunaan Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja). *Cakrawala*, 18(2), 171–178. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php>
- /cakrawala<https://doi.org/10.31294/jc.v18i2>
- Herlina, M., & Husada, S. (2019). Dampak Kejahatan Cyber dan Informasi Hoax Terhadap Kecemasan Remaja di Media Online. *Promedia*, 5(2), 89–110.
- Hootsuite. (2022). *Digital 2022: Global Overview Report*.
- Jacky, M. (2012). *Ringkasan Disertasi: Blogging dan Demokrasi Deliberatif di Blogosphere Indonesia*. Universitas Airlangga.
- Lisanawati, G. (2014). Pendidikan Tentang Pencegahan Kekerasan terhadap Perempuan dalam Dimensi Kejahatan Siber. *Pandecta: Research Law Journal*, 9(1). <https://doi.org/10.15294/pandecta.v9i1.2852>
- Mutiah, T., Albar, I., Fitriyanto, & A.Rafiq. (2019). Etika Komunikasi Dalam Menggunakan Media Sosial. *Global Komunika*, 1(1), 14–24. <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/GlobaKomunika/article/view/1561/pdf>
- Nuraini, E. K. I. P. (2021). Peran roleplayer dalam membentuk identitas virtual di jejaring sosial line. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Pane, N. M. sari, & Zulkarnain, I. (2020). Keterbukaan Diri Pengguna Akun K-Pop Roleplayer Twitter Kota Medan. *Liquid Crystals*, 21(1), 1–17.
- Rose, J. (2010). *How Social is Social Media?* <https://jonathanrose.wordpress.com/2010/05/28/how-social-is-social-media/>
- Wheeler, S. (2012). Digital Literacies For Engagement In Emerging Online Cultures. *ELC Researcj Paper Series*, 5, 14–25.