

Studi Fenomenologi Terhadap Pengguna Akun *Korean Roleplay*: Eksplorasi Makna dan Pengalaman dalam Komunitas Virtual

¹Sarira Eva Kirana Wibisono, ²Maulana Arief, ³Beta Puspitaning Ayodya

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Sariraeva143@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas fenomena *Korean Roleplay* di Facebook yang berkembang seiring menguatnya Korean Wave di Indonesia, dengan tujuan utama mengungkap motif partisipasi penggunaannya. Menggunakan pendekatan kualitatif - Fenomenologi Alfred Schutz, penelitian ini menganalisis pengalaman tiga pengguna aktif melalui wawancara dan dokumentasi untuk menjawab pertanyaan tentang motif sebab (*Because of Motive*) dan motif tujuan (*In Order to Motive*). Hasil penelitian mengungkap dualitas motif yang kompleks. *Because of Motive* yang berasal dari pengalaman masa lalu, mencakup pengaruh sosial, pemenuhan kebutuhan emosional, Pengisi waktu luang, Ketertarikan pada kreativitas dan Narasi, serta Kebutuhan sosial. Sementara itu, *In Order to Motive* yang berorientasi ke masa depan, meliputi tujuan untuk ekspresi diri, Pembangunan citra untuk pengakuan, Pencarian hubungan sosial, Kebutuhan mengikuti informasi dan tren. Kesimpulannya, *Korean Roleplay* berfungsi sebagai ruang sosial alternatif yang bagi penggunaannya untuk memenuhi berbagai kebutuhan psikologis dan sosial. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada kajian media siber tetapi dapat menjadi acuan riset selanjutnya, penelitian ini juga memberikan pemahaman publik untuk memandang fenomena ini sebagai bentuk ekspresi diri dan interaksi sosial bagi generasi muda.

Kata kunci: Fenomenologi, *Korean Roleplay*, Motif Pengguna, Komunitas Virtual, Facebook

Abstract

This study examines the phenomenon of Korean Roleplay on Facebook, which has grown alongside the strengthening of the Korean Wave in Indonesia, with the primary objective of uncovering user participation motives. Using a qualitative-phenomenological approach by Alfred Schutz, this research analyzes the experiences of three active users through interviews, and documentation to answer questions about the "Because of Motive" and the "In Order to Motive." The research findings reveal a complex duality of motives. The "Because of Motive," which originates from past experiences, includes social influence, fulfillment of emotional needs, filling leisure time, interest in creativity and narrative, and social needs. Meanwhile, the "In Order to Motive," which is future-oriented, includes the goals of self-expression, image building for recognition, seeking social relationships, and the need to follow information and trends. In conclusion, Korean Roleplay functions as an alternative social space for its users to fulfill various psychological and social needs. This research not only contributes to the field of cyber media studies and can serve as a reference for future research, but it also provides public understanding to view this phenomenon as a form of self-expression and social interaction for the younger generation.

Keywords: Phenomenology, *Korean Roleplay*, User Motives, Virtual Community, Facebook

Pendahuluan

Fenomena penggunaan akun *Korean Roleplay* di media sosial menjadi salah satu bentuk representasi perkembangan budaya populer Korea atau *Korean Wave* yang semakin mendalam di kalangan generasi muda Indonesia (Nurfaidah *et al.*, 2018). *Korean Roleplay* merupakan aktivitas memerankan karakter idola Korea melalui akun virtual yang dibuat di platform media sosial, seperti Facebook, dengan tujuan berinteraksi dalam komunitas maya (Reynalda *et al.*, 2022). Aktivitas ini tidak sekadar hiburan, melainkan juga membuka ruang ekspresi diri dan membangun relasi sosial antar penggunaannya.

Motif menjadi dasar penting yang menggerakkan manusia dalam bertindak, termasuk dalam keterlibatan di dunia *Roleplay*. Motif dapat timbul dari kebutuhan psikologis individu, serta dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti norma sosial maupun tekanan lingkungan sekitar (Main *et al.*, 2018). Dalam konteks *Korean Roleplay*, banyak pengguna memanfaatkan identitas virtual untuk menyalurkan ekspresi diri yang mungkin sulit dilakukan di dunia nyata. Hal ini sejalan dengan pandangan Schutz bahwa tindakan manusia tidak hanya bersifat mekanis, tetapi lahir dari konstruksi makna yang dibentuk melalui pengalaman subjektif dan proses intersubjektivitas (Nindito, 2005).

Secara teoritis, penelitian ini menggunakan landasan Teori Fenomenologi Alfred Schutz, yang memandang dunia sosial sebagai hasil konstruksi individu melalui makna dan pengalaman sehari-hari (Main *et al.*, 2018). Schutz membagi motif tindakan sosial ke dalam dua jenis yaitu *Because of Motive* (motif sebab) yang berakar dari pengalaman masa lalu, serta *In Order to Motive* (motif tujuan) yang berorientasi pada tujuan atau keadaan yang ingin dicapai di masa depan (Medina, 1971). Konsep ini digunakan untuk menelaah bagaimana motif individu terbentuk dalam praktik *Roleplay*, serta bagaimana mereka memaknai pengalaman tersebut dalam dinamika komunitas virtual.

Kajian literatur sebelumnya menunjukkan bahwa aktivitas *Roleplay* dapat memengaruhi identitas, kesejahteraan psikologis, serta menjadi ruang alternatif untuk memenuhi kebutuhan sosial. Penelitian oleh (Chofsho & Aginta Hidayat, 2024) menemukan bahwa pemain *Roleplay* K-Pop di Telegram memanfaatkan strategi dramaturgi untuk menampilkan identitasnya, sedangkan studi (Juniar & Nugrahawati, 2021) menyoroti adanya *self-discrepancy* pada *Roleplayer* yang memengaruhi kepercayaan diri. Penelitian (Meiliana *et al.*, 2024) menegaskan bahwa remaja pengguna akun *Korean Roleplay* menciptakan identitas virtual yang mencerminkan ideal-ideal yang sulit diwujudkan di dunia nyata, sedangkan studi (Ryadi & Ardi, 2023) mengungkap kebebasan berekspresi melalui gender swap dalam komunitas *Roleplay* di Twitter. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya belum mengelaborasi secara mendalam keterkaitan motif sebab dan tujuan beserta makna pengalaman yang dialami dalam interaksi di komunitas virtual.

Urgensi penelitian ini terletak pada semakin maraknya fenomena *Korean Roleplay* di Indonesia yang merepresentasikan bentuk adaptasi budaya pop Korea dalam masyarakat digital. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi komunikasi, aktivitas *Roleplay* menjadi salah satu wujud bagaimana generasi muda memaknai identitas, menjalin relasi sosial, dan memenuhi kebutuhan psikologisnya di ruang maya. Selain itu, dengan menggunakan pendekatan Studi Fenomenologi Alfred Schutz, penelitian ini menawarkan kontribusi ilmiah berupa pemahaman baru tentang dinamika motif, pengalaman, dan makna dalam praktik *Korean Roleplay*, yang sebelumnya belum banyak diungkap dalam penelitian serupa (Medina, 1971).

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini secara khusus bertujuan untuk Bagaimana Motif Sebab (*Because of Motive*) dan Motif Tujuan (*In Order to Motive*) pada pengguna akun *Korean Roleplay* yang terlibat dalam komunitas *Roleplay*. Kajian ini juga diharapkan dapat mengungkap bagaimana pengguna memaknai pengalaman mereka dalam interaksi sosial di komunitas virtual *Korean Roleplay*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian Studi Fenomenologideskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk dapat memahami dan mendeskripsikan secara mendalam inti dari pengalaman individu atau pengguna akun *Korean Roleplay* terhadap sebuah fenomena (Thaher *et al.*, 2022). Subjek penelitian dipilih menggunakan *teknik purposive sampling*, yang terdiri dari tiga pengguna aktif akun *Korean Roleplay* di Facebook (Soren, Neo, dan Haikal) yang telah berpengalaman lebih dari sepuluh tahun dan aktif berpartisipasi dalam komunitas virtual. Objek penelitian adalah fenomena motif pengguna yang dikaji melalui konsep *Because of Motive* (motif sebab) dan *In Order to Motive* (motif tujuan). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua metode utama. Pertama wawancara semi-terstruktur yang dilakukan secara daring untuk menggali informasi dan pengalaman subjek secara mendalam (Murdianto, 2020). Kedua, dokumentasi, yang mencakup pengumpulan data primer seperti tangkapan layar profil dan konten, serta data sekunder dari buku, jurnal, dan artikel yang relevan (Hardani *et al.*, 2020).

Data yang terkumpul dianalisis secara sistematis menggunakan langkah-langkah analisis kualitatif menurut (Creswell, 2016), yang meliputi: pengolahan dan persiapan data, membaca data secara menyeluruh, melakukan pengkodean dan kategorisasi, penerapan kode untuk membangun deskripsi dan tema, serta interpretasi atau pemaknaan akhir dari data tersebut. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan memeriksa dan membandingkan bukti-bukti dari sumber data yang berbeda (wawancara dan dokumentasi) untuk membangun kebenaran dalam tema-tema yang selaras (Creswell, 2016).

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi terhadap tiga pengguna aktif akun *Korean Roleplay* (Soren, Neo, dan Haikal) di Facebook. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan Studi Fenomenologi Alfred Schutz untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai Motif Sebab (*Because of Motive*) dan Motif Tujuan (*In Order to Motive*) yang mendorong keterlibatan mereka dalam komunitas virtual (Medina, 1971). Penelitian ini menjawab pertanyaan mengenai faktor pendorong (*Because of Motive*) yang membuat para pengguna terlibat dalam komunitas *Korean Roleplay*. Ditemukan lima motif sebab utama yang berasal dari pengalaman di masa lalu para informan.

Temuan konsisten dari ketiga informan menunjukkan bahwa pemicu awal keterlibatan mereka adalah ajakan dan perkenalan dari teman. Soren dan Neo secara eksplisit diajak oleh teman mereka untuk bergabung di Facebook sebagai sarana hiburan dan pelepas stres. Sementara itu, Haikal memulai aktivitas ini karena ide iseng bersama teman-teman sekelasnya di SMP yang memiliki minat K-Pop serupa. Dorongan dari lingkungan pertemanan di masa lalu ini menjadi gerbang utama bagi mereka untuk memasuki dunia *Korean Roleplay*. *Korean Roleplay* dimaknai sebagai ruang untuk memenuhi kebutuhan emosional yang tidak terpenuhi di dunia nyata. Bagi Neo, aktivitas ini menjadi pelarian dari stres dan tekanan hidup, terutama saat sulit mencari pekerjaan. Haikal, yang mengaku sulit menjalin pertemanan di kehidupan nyata, menemukan komunitas ini sebagai tempat untuk mendapatkan dukungan, teman bercerita, dan pendampingan tanpa dihakimi. Soren menganggap *Korean Roleplay* sebagai "Rumah Kedua" dan sarana untuk melepaskan diri dari stres, serta tempat

untuk berekspresi secara bebas yang sulit ia lakukan di dunia nyata.

Bagi Haikal, *Korean Roleplay* berfungsi sebagai hiburan yang mudah diakses untuk mengisi kekosongan waktu atau "Gabut". Di tengah kesibukannya mengerjakan skripsi, aktivitas ini menjadi alternatif hiburan yang tidak memerlukan banyak usaha untuk dinikmati, cukup dengan mengakses akun dan berinteraksi dengan pengguna lain. Motif ketertarikan pada kreativitas dan narasi sangat menonjol pada informan Soren. Terinspirasi dari tulisan-tulisan bagus para pemain *Original Character (OC)* lain, ia termotivasi untuk menciptakan karakter dan alur ceritanya sendiri. *Korean Roleplay* menjadi "Dunia Baru" baginya, sebuah platform untuk menyalurkan bakat menulis dan mendapatkan apresiasi atas karyanya, sesuatu yang ia rasa minim diperoleh di platform lain. Kebutuhan sosial menjadi pendorong kuat bagi Haikal, yang merasa kesulitan bersosialisasi dan mempertahankan pertemanan di kehidupan nyata. Baginya, *Korean Roleplay* adalah sarana vital untuk mendapatkan teman yang bisa menemani hari-harinya dan membangun koneksi suportif yang sulit ia temukan di dunia nyata.

Penelitian ini juga berhasil mengidentifikasi apa yang ingin dicapai (*In Order to Motive*) oleh para pengguna melalui keterlibatan mereka. Terdapat empat tujuan utama yang ingin mereka wujudkan. Ketiga informan menggunakan *Korean Roleplay* sebagai wadah utama untuk ekspresi diri, meskipun dalam bentuk yang berbeda. Soren menyalurkan kreativitasnya melalui penulisan plot *OC*. Neo mengekspresikan diri dengan membangun sosok dan alur cerita inspiratif yang ingin ia sampaikan kepada orang lain. Sementara itu, Haikal menggunakan komunitas sebagai "ruang dialog" untuk menuangkan opini terkait berbagai fenomena dan isu sosial tanpa khawatir dihakimi.

Para pengguna secara sadar membangun identitas virtual untuk mendapatkan pengakuan. Soren dan Neo secara aktif membentuk citra karakter *OC* mereka. Soren ingin membangun *personal branding* karakternya sebagai "cowo cantik, centil, dan *Goddes*". Keberhasilan bagi keduanya didefinisikan sebagai kondisi ketika karakter *OC* ciptaan mereka begitu melekat sehingga orang lain langsung mengingatnya saat melihat sang idola. Berbeda dari keduanya, Haikal tidak berfokus pada citra spesifik, melainkan membangun identitas melalui keaktifan dan konsistensi, dengan tujuan agar akunnya selalu terlihat hidup dan diakui sebagai pemain yang aktif. Aktivitas *Korean Roleplay* menjadi sarana untuk membentuk ikatan sosial. Soren mencari "rumah" dan teman sejati melalui kelompok kecil yang lebih privat seperti *squad* atau *team*. Neo bertujuan untuk memperluas jaringan pertemanannya lebih jauh lagi. Sedangkan Haikal menggunakan platform ini untuk menjalin dan mempertahankan hubungan asmara virtual yang telah berlangsung lama serta untuk memastikan ia tetap memiliki teman.

Grup komunitas yang menjadi sumber informasi penting bagi para informan. Soren dan Neo aktif mengikuti "Huru-Hara" atau "War Wer Wor" istilah untuk isu panas dan gosip yang sedang tren di komunitas untuk tetap terhubung dan memenuhi rasa penasaran. Haikal juga memanfaatkan komunitas untuk mendapatkan informasi dan menambah wawasan dari ilmu-ilmu positif serta berita terkini yang dibagikan oleh anggota lain, sehingga ia tidak ketinggalan informasi.

Temuan-temuan di atas menunjukkan bahwa *Korean Roleplay* bukanlah sekadar permainan, melainkan sebuah ruang sosial alternatif yang memiliki makna mendalam bagi penggunanya. Setiap informan membangun mikro realitasnya sendiri di dalam komunitas ini. Soren memaknainya sebagai "Rumah Kedua" dan "Dunia Baru" untuk ekspresi kreatif dan pelarian dari stres. Neo melihatnya sebagai media untuk kepuasan batin melalui penciptaan karakter dan narasi, serta sarana untuk membangun "sisi lain" dari dirinya yang terpisah dari dunia nyata. Sementara itu, Haikal memaknainya sebagai sarana pemenuhan kebutuhan sosial dan emosional yang esensial, serta sebagai "ruang dialog" untuk pertumbuhan pribadi dan penyampaian opini.

Secara keseluruhan, keterlibatan pengguna dalam komunitas *Korean Roleplay* adalah sebuah proses dinamis yang didorong oleh kebutuhan masa lalu (*Because of Motive*) dan diarahkan oleh tujuan di masa depan (*In Order to Motive*). Aktivitas ini menjadi bagian dari konstruksi realitas sosial mereka, di mana pengalaman virtual memberikan dampak nyata pada pemaknaan identitas diri, pemenuhan kebutuhan psikologis, dan interaksi sosial para partisipan.

Penutup

Penelitian ini mengungkap bahwa motif pengguna akun *Korean Roleplay* di Facebook dalam komunitas virtual terbagi ke dalam dua kategori menurut konsep Alfred Schutz, yaitu motif sebab yang berasal dari pengalaman masa lalu seperti pengaruh sosial, kebutuhan emosional, dan pelarian dari tekanan hidup, serta motif tujuan yang mencakup keinginan untuk membangun citra diri, menjalin hubungan sosial, dan mengekspresikan diri secara bebas dalam ruang digital. Temuan ini menunjukkan bahwa *Korean Roleplay* bukan sekadar hiburan, melainkan menjadi alternatif ruang sosial yang bermakna bagi penggunanya. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada kajian komunikasi digital dan fenomena identitas virtual, serta membuka peluang pengembangan studi yang serupa di platform atau komunitas berbeda. Secara praktis, hasil ini mendorong pemahaman yang lebih mendalam dari masyarakat terhadap aktivitas digital remaja.

Daftar Pustaka

- Chofsho, M., & Aginta Hidayat, M. (2024). Dramaturgi identitas virtual pemain role-play: Studi netnografi penggemar K-Pop pada grup telegram RVS. *Jurnal Studi Sosial*, 9(1), 23–39. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v9i1.19897>
- Creswell, J. W. (2016). *RESEARCH DESIGN - Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (A. Fawaid, R. K. Pancasari, H. El-Rais, Priyati, & Amaryllis (eds.); Edisi Keem). PUSTAKA PELAJAR.
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In H. Abadi (Ed.), *CV. Pustaka Ilmu Group* (Vol. 5, Issue 1). Pustaka Ilmu. https://www.researchgate.net/profile/Assoc-Prof-Msi/publication/340021548_Buku_Metode_Penelitian_Kualitatif_Kuantitatif/links/5e72e011299bf1571848ba20/Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif-Kuantitatif.pdf
- Juniar, Y., & Nugrahawati, E. N. (2021). Self Discrepancy pada Roleplayer K-Pop pada Komunitas Entertainment ‘X’ di Twitter. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1), 18–25. <https://doi.org/10.29313/jrp.v1i1.89>
- Main, A., Farid, M., Setyowati, N., Siahaan, S., Jatiningsih, O., Adib, M., Muwaffiqillah, M., & Rusmanto, J. (2018). *fenomenologi: dalam penelitian ilmu sosial* (M. Farid & M. Adib (eds.); Issue September). Rusmanto/publication/328118098_Fenomenologi_Dalam_Penelitian_Ilmu_Sosial/links/5bb862d292851c7fde2f372f/Fenomenologi-Dalam-Penelitian-Ilmu-Sosial.pdf
- Medina, A. (1971). The Phenomenology of the Social World. In *New Scholasticism* (Vol. 45, Issue 1). Northwestern University Press. <https://doi.org/10.5840/newscholas197145120>
- Meiliana, R., Dwi Nurmala, M., & Wahyuningsih, L. (2024). Konsep Diri Remaja Pengguna Akun Korean Roleplayer Di Media SosialFacebook. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 7 Nomor 2, 765–767. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/view/2996/1507>
- Murdiyanto, E. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF* (I). Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN “Veteran” Yogyakarta Press.
- Nindito, S. (2005). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Konstruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 2(1), 79–95. <https://doi.org/10.24002/jik.v2i1.254>
- Nurfaidah, M., Utami Dewi, R., & Wildan Kurniawan, A. (2018). KOREAN ROLE-PLAY DI MEDIA SOSIAL TWITTER (Studi Fenomenologi Korean Role-play Garut di Media Sosial Twitter). *Public Relations Universitas Garut*, 3. <https://repository.uniga.ac.id/file/mahasiswa/600058442.pdf>
- Reynalda, E. P., Kusumaningrum, H., & Danadharta, I. (2022). SIMULASI KOREAN ROLEPLAY STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PADA KOMUNITAS HIDERS DI MEDIA TELEGRAM. *Seminar Nasional 2022 “Transformasi Digital Dalam Upaya Peningkatan Perekonomian Pasca Pandemi,” 1. No. 1*, 1–3. <https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/snhs/article/view/910/392>
- Ryadi, R. A. V. M., & Ardi, R. (2023). Gambaran Identitas Virtual: Studi Kasus Gender Swap dan Seksualitas pada Pemain Original Character Role-player. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 3(1)(1), 72–83. <https://doi.org/10.20473/brpkm.v3i1.49040>
- Thaher, K. R. P., Sudaryanto, E., & Rusmana, D. S. A. (2022). Studi Fenomenologi Kebebasan Berekspresi Pada Akun Alter di Media Sosial Twitter. *SEMAKOM Series 1, 1. No.1*, 3–5. <https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/semakom/article/view/1656>