

KETERBUKAAN DIRI PENGGUNA AKUN K-POP ROLEPLAYER TWITTER DI KOTA MEDAN

Nir Mala Sari Pane
Iskandar Zulkarnain
(Universitas Sumatera Utara)

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Keterbukaan Diri Pengguna Akun *K-Pop Roleplayer Twitter* Di Kota Medan”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Keterbukaan Diri pengguna akun *K-Pop Roleplayer Twitter* di kota Medan, alasan melakukan Keterbukaan Diri pengguna akun *K-Pop Roleplayer Twitter* di kota Medan. Teori dalam penelitian ini komunikasi, penetrasi sosial, keterbukaan diri, perkembangan teknologi komunikasi, *new media*, *Twitter*, *K-Pop* dan *Roleplayer*. Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini berlangsung dari tanggal 9 Januari 2020 hingga 30 Juli 2020. Subjek penelitian ini adalah pengguna akun *K-Pop Roleplayer Twitter* di kota Medan. Objek penelitian ini adalah Keterbukaan Diri pengguna akun *K-Pop Roleplayer Twitter* di kota Medan. Teknik pemilihan informan menggunakan teknik *purposive*, dengan jumlah ada 6 orang dan sudah sesuai dengan kriteria pemilihan informan. Teknik pengumpulan data metode wawancara mendalam dan observasi. Teknik analisis data yang dilakukan teknik analisis model Miles dan Huberman yang dilakukan 3 tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil dari penelitian menunjukkan Keterbukaan diri yang dilakukan pengguna akun *K-Pop Roleplayer Twitter* ini berupa pengungkapan identitas diri antara lain nama, usia, jenjang pendidikan, pekerjaan, hobi, domisili, kegiatan sehari-hari, hingga permasalahan kuliah atau pekerjaan yang sedang dihadapi. Alasan pengguna akun *K-Pop Roleplayer Twitter* melakukan keterbukaan diri karena sudah merasa percaya dan nyaman dalam tahap melanjutkan sebuah hubungan dengan pengguna akun *K-Pop Roleplayer Twitter* lainnya dan alasan pemilihan karakter informan 2, 3, 4 dan 6 mengaku karena adanya kesamaan karakter, sementara untuk informan 1 dan 5 tidak memiliki kesamaan karakter.

Kata kunci: Komunikasi, Keterbukaan Diri, Roleplayer, K-Pop, Twitter.

BAB I PENDAHULUAN

Kehadiran media sosial saat ini menjadi suatu tempat dimana ada sebagian masyarakat hanya sekedar mencari dan menerima informasi sampai dengan masyarakat yang sudah menjadi pengirim dan penyebar informasi tersebut. Media sosial memang diciptakan sebagai tempat dimana penggunaannya bisa berpartisipasi, berbagi dan menciptakan suatu konten, salah satunya *Twitter*. *Twitter* banyak digunakan sebagai sarana protes, kampanye politik, sarana

pembelajaran, sebagai media komunikasi darurat, dan sarana mencari informasi serta hiburan *Twitter* yang juga dimanfaatkan oleh sebagian besar artis Korea Selatan untuk berkomunikasi dengan penggemarnya ternyata menciptakan suatu tren, yaitu tren atau fenomena *Roleplayer Roleplayer* atau permainan peran biasa juga disebut dengan *socio-drama*, yaitu metode untuk melukiskan dampak atau pengaruh dari tekanan kita atas orang lain. Biasanya seperti menampilkan situasi hidup nyata, tetapi memotong adegan atau lakonnya pada saat yang tepat untuk mencari tahu dan merefleksikan perasaan – perasaan yang digugah oleh lakon-lakon tersebut. Pengguna akun *Roleplayer* pada media sosial, *Twitter* didominasi oleh *Roleplayer* pengguna identitas idol *K-Pop* hal ini disebabkan karena penggemar artis Korea Selatan atau idol *K-Pop* lebih banyak yang mengetahui tentang cara bermain di dunia *Roleplayer*.

Penggunaan akun *K-Pop Roleplayer* ini sebenarnya tidak diperbolehkan untuk melakukan keterbukaan diri. Karena identitas diri harus dirahasiakan oleh setiap pengguna akun *K-Pop Roleplayer*. Walaupun memulai hubungan antara satu pengguna dengan pengguna lainnya sangat dilarang mengungkapkan identitas asli, namun jika sesama *Roleplayer* sudah setuju satu sama lain untuk mengungkapkan identitas masing-masing. Maka akan sangat dibutuhkan pengungkapan diri atau keterbukaan diri untuk mengenal karakter asli dari pengguna akun *Roleplayer*. Berdasarkan fenomena yang telah peneliti paparkan di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai keterbukaan diri pengguna akun *K-Pop Roleplayer twitter*. Peneliti ingin meneliti hal apa sajakah yang membuat para pengguna akun *K-Pop Roleplayer* mau untuk membuka diri serta bagaimana pengungkapan diri oleh sesama pengguna akun *K-Pop Roleplayer* yang berdomisili di kota Medan.

Fokus Masalah

Fokus masalah pada penelitian ini adalah: bagaimana pengungkapan diri (*self-disclosure*) pengguna akun *K-Pop Roleplayer* dalam bersosialisasi dengan sesama pengguna akun *K-Pop Roleplayer Twitter* di kota Medan.

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana Keterbukaan Diri pengguna akun *K-Pop Roleplayer* pada pengguna akun *K-Pop Roleplayer Twitter* di kota Medan.
2. Untuk mengetahui alasan akun *K-Pop Roleplayer Twitter* di kota Medan melakukan Keterbukaan Diri dan alasan pemilihan karakter yang diperankan.

Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis, penelitian ini dapat memperkaya untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang ilmu komunikasi khususnya dibidang komunikasi.
2. Secara Praktis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai komunikasi melalui sebuah aplikasi atau media sosial pada *smartphone*.
3. Secara Akademis, penelitian ini dapat menjadi sumbangsih kepada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik

Universitas Sumatera Utara. Serta diharapkan dapat dijadikan bahan masukan, rekomendasi, dan kontribusi positif bagi peneliti lain yang mengambil tema penelitian serupa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi

Lexicographer (Fajar, 2009:31) menyatakan komunikasi adalah upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan. Jika dua orang berkomunikasi maka pemahaman yang sama terhadap pesan yang saling dipertukarkan adalah tujuan yang diinginkan oleh keduanya.

Keterbukaan diri

Keterbukaan diri dinyatakan sebagai pengungkapan informasi tentang diri sendiri. Menurut Derlega, dkk (Devito, 2010). Keterbukaan diri dapat membantu seseorang berkomunikasi dengan orang lain, meningkatkan kepercayaan diri serta hubungan menjadi lebih akrab.

Perkembangan Teknologi Komunikasi

Teknologi merupakan sebuah perangkat untuk membantu aktivitas kita dan dapat mengurangi ketidakpastian yang disebabkan oleh hubungan sebab akibat yang melingkupi dalam mencapai suatu tujuan.

Internet Sebagai Alat Saluran Komunikasi

Internet telah membentuk ruang dan waktu baru, yang bersifat nirjarak dan nirwaktu, yang disebut *cyberspace*. Hampir semua media komunikasi saat ini yang kita kenal akhirnya berkonvergensi menyatu membuat internet disebut sebagai multimedia.

New Media

Teori media baru merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy (2010), yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori media baru, terdapat dua pandangan, pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka.

Twitter

Twitter dalam bahasa Inggris berarti berkicau sesuai dengan fungsi situs *Twitter* yakni memungkinkan pengguna untuk mengatakan apa yang sedang dipikirkan atau lakukan kapan saja dan dapat diketahui banyak orang.

K-POP

Hallyu (Gelombang Korea) pada awalnya dipimpin oleh drama Korea yang tayang hampir di seluruh negara di benua Asia, negara-negara timur, Eropa, Afrika, bahkan Amerika Serikat (*Korean Culture and Information Service*, 2011:18-19).

Roleplayer

Kata *Roleplayer* menurut Yardley (*Roleplay Theory and Practice*, 1997: 01) adalah kata yang digunakan untuk mendeskripsikan rangkaian aktivitas yang melibatkan partisipan (*Roleplayer*) untuk melakukan peran atau menirukan suatu tindakan dan suatu keadaan. Paul Booth (*Digital Fandom: New Media Studies*, 2010: 153) menyebut fenomena penggemar yang bersikap dan berakting menggunakan identitas milik selebriti idolanya sebagai *Roleplayer* dari kata *Roleplayer* Paul merujuk pada dua hal yakni, pertama penggemar yang bersikap dan beranggapan bahwa merekalah karakter yang mereka perankan dan yang kedua penggemar yang hanya bermain dengan karakteristik yang mendefinisikan suatu karakter yang mereka perankan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Subjek Penelitian

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *purposive*. Informan harus memiliki karakteristik sebagai berikut. Pengguna aktif akun *Roleplayer K-Pop* di media sosial *Twitter*. Informan memiliki minimal 10 *Fambest*, dan informan harus berusia diatas 17 Tahun.

Objek Penelitian

Objek penelitian merujuk pada masalah yang sedang diamati. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah Keterbukaan Diri pengguna akun *K-Pop Roleplayer Twitter* di kota medan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik-teknik atau cara-cara yang dapat digunakan dalam mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam. wawancara mendalam adalah percakapan yang mengajukan pertanyaan terhadap narasumber dengan tujuan tertentu. Hasil wawancara menjadi data untuk dianalisis sebagai penjelasan penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Sugiyono, 2016:246).

**BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tabel 4.1

Karakteristik Informan Pengguna Akun K-Pop Roleplayer

No	Karakteristik	Informan	Informan	Informan	Informan	Informan	Informan
		1	2	3	4	5	6
1	Nama	Titi	Nabila	Tifani	Indah	Fadiya	Vera
2	Umur	20	21	20	18	18	19
3	Jenis Kelamin	Perempuan	Perempuan	Perempuan	Perempuan	Perempuan	Perempuan
4	Pekerjaan	Mahasiswa	Pegawai Swasta	Mahasiswa	Mahasiswa	Mahasiswa	Mahasiswa
5	Mengetahui Roleplayer	Media Sosial	Teman	Saudara Sepupu	Media Sosial	Media Sosial	Teman
6	Kurun Waktu Bermain Roleplayer	6 Tahun	7 Tahun	7 Tahun	5 Tahun	2 Tahun	2 Tahun
7	Idola Yang Diperankan	Wendy (<i>girlband</i>)	Lisa (<i>girlband</i>)	Chaeyoung (<i>girlband</i>)	Krystal (<i>girlband</i>)	Key dan Jimin (<i>boyband</i>)	Seungwoo (<i>boyband</i>)
8	Alasan Memerankan Idola	Kepribadian Idola yang Ceria	Memiliki Sifat yang Sama dengan Idola	Idol yang Bertalenta dan Kesamaan Karakter	Mengidolakan Idol	Mengidolakan dan merupakan Idol yang aktif di medial sosial	Ingin berperilaku seperti seorang pria, dimana bisa menggunakan bahasa yang kasar dan Kesamaan Karakter dengan Idola
9	Karakter Idola	Ceria	Suka Melawak dan Lucu	Pribadi yang tidak suka	Karakter yang Dingin dan	Ceria dan Ramah	Dingin dan Cuek

				Berbasa-basi dan Jujur	Cuek		
10	Kesamaan Dengan Karakter Sendiri	Tidak Ada	Sama-sama Suka melawak dan Menyukai hal yang Lucu	Sama-sama tidak menyukai basa-basi saat berbicara dengan orang lain	Sama-sama Memiliki Karakter yang Dingin dan Cuek	Tidak Memiliki Kesamaan dan Berkebalikan	Sama-sama berkarakter Dingin dan Cuek

Sumber : Hasil Pengamatan dan Wawancara

Keterbukaan Diri yang dilakukan oleh informan sebenarnya tidak dilandaskan dari kebutuhan bermain Roleplayer. Dimana lebih tepatnya mengungkapkan informasi sangat dilarang oleh pengguna akun Roleplayer. Namun beberapa informan yang sudah memiliki Fambest yang dekat mau untuk melakukan Keterbukaan Diri. Keterbukaan Diri yang memang bersifat *Privacy* hanya dilakukan pada hubungan yang terjalin sudah lama dan saling dekat.

Keterbukaan Diri yang dilakukan keenam informan memiliki alasan yang berbeda beda. Tiga dari keenam informan mengaku bersedia untuk mengungkapkan identitas pribadi di ranah *Roleplayer* karena adanya rasa percaya. Informan 4, 5, dan 6 berasal demikian karena memang sudah merasa dekat dan akhirnya percaya untuk membeberkan tentang kehidupan nyata mereka. Terlebih pengakuan informan 5 yang lebih percaya menceritakan masalah yang sedang dihadapi kepada *Fambest Roleplayer* dari pada keluarga di kehidupan nyatanya. Untuk informan 1 dan informan 3 merasa ingin lebih dekat menjadi alasan yang tepat untuk mengungkapkan identitas *Real Life* kepada *Fambest Roleplayer*.

No	Pembahasan	Informan 1	Informan 2	Informan 3	Informan 4	Informan 5	Informan 6
1	Awal Pengungkapan Diri	Bererita tentang masalah kuliah yang sedang dihadapi	Cerita masalah pekerjaan, kegiatan sehari-hari	Cerita masalah kuliah, kegiatan sehari-hari	Cerita masalah kuliah, kegiatan sehari-hari	Bererita tentang masalah pertemanan yang sedang dihadapi	Bererita tentang masalah kuliah yang sedang dihadapi
2	Latar Belakang Melakukan Keterbukaan Diri	Membangun suasana	-	Sudah saling percaya	Lawan bicara sudah membuka diri jadi ikut membuka diri	Butuh teman bercerita tentang masalah yang dihadapi	-

3	Alasan Melakukan Keterbukaan Diri	Ingin merasa lebih dekat	-	Agar lebih dekat	Rasa percaya dan nyaman	Rasa percaya	Rasa percaya
4	Infomasi Pribadi Yang Diungkapkan	Umur, domisili, jenjang pendidikan	Nama, domisili, hobi, pekerjaan, kontak pribadi	Nama, domisili, kontak pribadi	Nama, umur, domisili, kontak pribadi	Nama, umur, domisili, kontak pribadi	Nama, umur, domisili, kontak pribadi
5	Batasan dalam Mengungkapkan Diri	Nama, wajah, alamat, dan privasi lainnya	Masalah keluarga	Umur dan keluarga	Keluarga	Agama, orientasi seksual, Masalah Keluarga	Orientasi seksual, Masalah Keluarga
6	Timbal Balik Yang Didapatkan Saat Membuka Diri	Membantu merasa lega saat bercerita masalah yang sedang dihadapi	Mendapat informasi seputar pekerjaan, ilmu dan teman dari daerah lain.	Dukungan motivasi	Rasa senang mendapat teman satu jurusan. Dibantu tugas kuliah.	Respon yang baik.	Informasi lawan bicara
7	Alasan Tidak Membuka Diri	Takut melanggar privasi	Takut disebarluaskan	Takut melanggar privasi	Menunggu lawan bicara	Merasa belum terlalu dekat.	Menunggu lawan bicara

Sumber : Hasil Pengamatan dan Wawancara

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Latar belakang keenam informan bersedia melakukan Keterbukaan Diri kepada *Fambest* atau *Couple* di akun *Roleplayer* adalah dimulai dengan perbincangan santai yang seiring waktu menjadi diskusi serius mengenai permasalahan pribadi yang sedang masing-masing informan hadapi. Didukung adanya rasa percaya dari kedua belah pihak menjadikan Keterbukaan Diri dirasa penting untuk melanjutkan hubungan dan menjadikan hubungan lebih nyaman. Pada penelitian ini proses Keterbukaan Diri yang dilakukan keenam informan merupakan Keterbukaan Diri *Online*. Hal tersebut disebabkan karena informasi diri

berupa berupa nama, usia, jenjang pendidikan, pekerjaan, hobi, domisili, kegiatan sehari-hari, hingga permasalahan kuliah atau pekerjaan yang sedang dihadapi diberitahukan oleh keenam informan kepada *Fambets* atau *Couple* hanya melalui akun Media Sosial dan Aplikasi *Massanger*. Walaupun informan 2 dan 5 sudah pernah bertemu dengan *Fambest* secara langsung, namun proses Keterbukaan Diri dilakukan secara *Online*.

2. Alasan melakukan Keterbukaan Diri oleh keenam informan berbeda beda. Tiga dari keenam informan mengaku bersedia untuk mengungkapkan identitas pribadi di ranah *Roleplayer* karena adanya rasa percaya. Informan 4, 5, dan 6 berasal demikian karena memang sudah merasa dekat dan akhirnya percaya untuk membeberkan tentang kehidupan nyata mereka. Terlebih pengakuan informan 5 yang lebih percaya menceritakan masalah yang sedang dihadapi kepada *Fambest Roleplayer* dari pada keluarga di kehidupan nyatanya. Untuk informan 1 dan informan 3 merasa ingin lebih dekat menjadi alasan yang tepat untuk mengungkapkan identitas *Real Life* kepada *Fambest Roleplayer*. Adapun alasan keenam informan memilih karakter yang diperankan adalah, dimana alasan informan 2, 3, 4, 6 memerankan idola yang mereka sebutkan karena memiliki kesamaan karakter dengan kepribadian mereka di dunia nyata. Sementara informan 1 alasannya karena karakter dari idola tersebut dan untuk informan 5 alasannya adalah tokoh tersebut merupakan idolanya serta tokoh tersebut cukup aktif dimedia sosial.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah peneliti uraikan, berikut beberapa saran yang peneliti ajukan dari hasil penelitian ini:

1. Perlunya pengawasan yang lebih dari orang tua terhadap kemampuan anak untuk mengikuti kemajuan teknologi. Walaupun dalam penelitian ini subjek yang diambil sudah dikatakan legal namun tentu saja masih butuh perhatian lebih dari orang tua agar tidak terbawa arus negatif dari lingkungan bermainnya.
2. Identitas asli sebaiknya tidak dengan gampang disebarluaskan kepada orang yang baru dikenal melalui Media Sosial, karena hal tersebut bisa saja menjadi sebuah ancaman bagi pengguna. Dimana identitas tersebut bisa disalah gunakan untuk kepentingan yang tidak baik dan merugikan pihak tersebut.

5.3 Implikasi Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan agar dapat menambah khazanah ilmu komunikasi dan pengetahuan serta wawasan bagi peneliti sendiri, maupun mahasiswa lainnya mengenai Keterbukaan Diri. Teori-teori yang digunakan pada penelitian ini diharap bisa menjadi rujukan penelitian lainnya, yang ingin mengambil Objek penelitian yang serupa.

5.4 Implikasi Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan sumbangsih bagi peneliti dan juga mahasiswa Ilmu Komunikasi lainnya, dalam mengetahui keterbukaan

diri pengguna akun *K-Pop Roleplayer Twitter* di kota Medan. kepada peneliti selanjutnya yang tertarik dengan fenomena yang diteliti oleh peneliti agar dapat melanjutkan penelitian yang berkaitan dengan pengguna akun *K-Pop Roleplayer*. Peneliti merekomendasikan untuk memperluas dan memperdalam kajian dalam penelitian terutama yang berkaitan dengan penggunaan akun *K-Pop Rolepayer*, tidak hanya ingin mengetahui Keterbukaan diri. Namun bisa mengangkat permasalahan lainnya, sehingga hasil penelitian yang didapatkan menjadi lebih beraneka ragam.

DAFTAR REFERENSI

- Abrar, Ana Nadya. 2003. *Teknologi Komunikasi: Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: lesfi
- Bagdakian, B.H. 2004. *The New Media Monopoly*. Boston: Beacon Press.
- Booth, Paul. 2010. *Digital Fandom : New Media Studies*. New York: Peter Lang.
- Budyatna, Muhammad dan Leila Mona Ganiem. 2011. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: Kencana.
- Bungin, Burhan. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Danaher, Peter J. dan Robert Davis. 2003. *A Comparison of Online and Offline Customer Brand Loyalty*. Marketing Science. Person Presntice Hall.
- DeVito, Joseph.A. 2011. *Komunikasi Antarmanusia*. Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group.
- Effendy, Onong Uchjana. 2001. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fakhrurroja, Hanif & Aris Munandar. 2009. *Twitter*. Yogyakarta: Great Publisher.
- Hamidi. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal Dan Laporan Penelitian*. Malang: UMM PRESS.
- Kryisia M. Yardley & Matwiejcauk. 1997. *Roleplay Theory and Practice*. London: Sage Publication.
- Nugroho, Agoeng. 2010. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pujileksono, Sugeng. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.

- Sugiyono. 2016. *Memahami Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Van Dijk, J.A.G.M. 2006. *The Network Society*. London: SAGE Publications.
- Wiryanto. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Grasindo.
- Zulkarnain, Iskandar. 2016. *Interpersonal Communication Effectiveness and the Development of Self-Concept Through a Self-Adjustment Amongst Disabled Persons*. *The Social Science Journal*. Medwell Journals Publisher, Vol 11 Issue 21. Page No: 5095-5099.