

**KONSTRUKSI IDENTITAS VIRTUAL ROLEPLAYER YAOI
DI MEDIA SOSIAL FACEBOOK**

(Studi Netnografi Pada Komunitas Roleplayer Yaoi Dengan
Face Claim Tokoh Idola K-pop Di Grup Facebook Triangle)

SKRIPSI



Oleh :

FAHMIYATUL BAHIROH

NPM. 1643010124

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA
2023**

**KONSTRUKSI IDENTITAS VIRTUAL *ROLEPLAYER* YAOI
DI MEDIA SOSIAL FACEBOOK**

**(Studi Netnografi Pada Komunitas *Roleplayer* Yaoi Dengan
Face Claim Tokoh Idola K-pop di Grup Facebook Triangle)**

Disusun oleh :

Fahmiyatul Bahiroh

1643010124

Telah disetujui untuk mengikuti ujian skripsi

Menyetujui,

PEMBIMBING



Dr. Catur Suratnoaji, M.Si

NIP. 196804182021211006

Mengetahui,

DEKAN FISIP



Dr. Catur Suratnoaji, M.Si

NIP. 196804182021211006

**KONSTRUKSI IDENTITAS VIRTUAL ROLEPLAYER YAOI DI MEDIA
SOSIAL FACEBOOK**

**(Studi Netnografi Pada Komunitas *Roleplayer Yaoi* Dengan
Face Claim Tokoh Idola K-pop Di Grup Facebook 'Triangle')**

Oleh :
Fahmiyatul Bahiroh
1643010124

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan "Veteran" Jawa Timur
Pada tanggal 12 Januari 2023

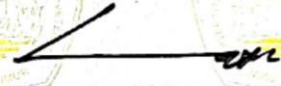
Pembimbing



Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

Tim Penguji

1.



Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

2.



Dr. Zainal Abidin Achmad, S.Sos., M.Si., M.Ed
NPT.373059901701

3.



Ir. H. Didiek Tranggono, M.Si
NIP. 195812251990011001



Mengetahui,
DEKAN FISIP

Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Nama : Fahmiyatul Bahiroh

NPM : 1643010124

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Konstruksi Identitas Virtual *Roleplayer* Yaoi di Media Sosial Facebook (Studi Netnografi Pada Komunitas *Roleplayer* Yaoi Dengan *Face Claim* Tokoh Idola K-pop di Grup Facebook Triangle)

Dengan ini menyatakan :

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di UPN “Veteran” Jawa Timur maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diajukan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima konsekuensi apapun, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UPN “Veteran” Jawa Timur.

Surabaya, 16 Januari 2023

Yang Menyatakan,



(Fahmiyatul Bahiroh)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Konstruksi Identitas Virtual Roleplayer Yaoi Di Media Sosial Facebook (Studi Netnografi Pada Komunitas Roleplayer Yaoi dengan face claim tokoh idola K-Pop di Grup Facebook Triangle)”. Penyusunan penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada Bapak Dr. CATUR SURATNOAJI, M.Si, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan, memberikan masukan serta dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini. Tidak lupa kepada pihak-pihak yang telah mendukung keutuhan dari penulisan skripsi ini, penulis ucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya, kepada :

1. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Yuli Candrasari, Dr., S.Sos, M.Si., selaku Ketua Jurusan Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi beserta staf karyawan FISIP
4. Orang tua saya, Bu Putowiyah dan Pak Nanang yang selalu mendoakan serta mendukung saya selama ini.
5. Sahabat terdekat saya, Wulan, Nensi, Faradelia yang selalu menyemangati saya dalam pengerjaan skripsi ini dan untuk teman dekat saya di roleplay facebook Jims, Vepar, Jeni beserta informan. Terima kasih atas jasa kalian.

12 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

COVER.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
KATA PENGANTAR.....	IV
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR.....	VII
DAFTAR TABEL.....	IX
ABSTRAKSI.....	XI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Manfaat Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
2.1 Penelitian Terdahulu.....	15
2.2 Landasan Teori.....	17
2.2.1 Identitas.....	17
2.2.1.1 Pengertian Identitas.....	17
2.2.1.2 Komunikasi Dalam Identitas.....	18
2.2.1.3 Identitas Virtual.....	20
2.2.2 Konstruksi Identitas.....	21
2.2.2.1 Pengertian Konstruksi Identitas.....	21
2.2.2.2 Proses Konstruksi Identitas.....	23

2.2.3 Teori Media Baru.....	28
2.2.4 Teori Interaksi Simbolik.....	29
2.2.5 Roleplayer.....	35
2.2.5.1 Pengertian Roleplayer.....	35
2.2.5.2 Cara Bermain Roleplayer.....	38
2.2.6 Idola K-pop.....	42
2.2.7 Yaoi.....	44
2.2.8 Grup Facebook.....	45
2.2.9 Netnografi.....	46
2.2.9.1 Pengertian Netnografi.....	46
2.2.9.2 Prosedur Netnografi.....	48
2.3 Kerangka Berfikir.....	51
BAB III METODE PENELITIAN.....	54
3.1 Jenis Penelitian.....	54
3.2 Definisi Konseptual.....	55
3.3 Objek Penelitian.....	58
3.4 Penentuan Informan.....	60
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	60
3.5.1 Studi Pustaka.....	61
3.5.2 Studi Lapangan.....	62
3.6 Metode Analisis.....	63

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA.....	65
4.1 Gambaran Objek Penelitian.....	65
4.1.1 Roleplayer Yaoi Face Claim Idola K-pop.....	65
4.1.2 Grup Facebook Triangle.....	68
4.1.3 Profil Informan.....	73
4.2 Penyajian Data dan Analisis Data.....	82
4.2.1 Konstruksi Identitas Roleplayer Yaoi di Facebook.....	82
4.2.1.1 Profil Facebook Informan Roleplayer Yaoi.....	82
4.2.1.2 Unggahan Facebook Informan Roleplayer Yaoi.....	90
4.3 Pembahasan.....	96
4.3.1 Konstruksi Identitas Melalui Interaksi Simbolik.....	96
4.3.1.1 Profil Sebagai Aktualisasi Diri Roleplayer Yaoi.....	96
4.3.1.2 Unggahan Sebagai Eksistensi Diri Identitas.....	109
4.3.2 Konstruksi Identitas secara Online dan Offline.....	115
BAB V KESIMPULAN.....	124
5.1 Kesimpulan Identitas Roleplayer Yaoi di Media Sosial Facebook.....	124
5.2 Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA.....	126
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 : Pengguna media sosial.....	2
Gambar 1. 2 : Tampilan akun roleplayer face claim tokoh idola K-pop.....	4
Gambar 1. 3 : Alur Roleplayer.....	5
Gambar 1. 4 : Contoh akun roleplayer face claim tokoh idola K-pop.....	6
Gambar 1. 5 : Roleplayer heteroseksual (kiri) dan homoseksual (kanan).....	7
Gambar 1. 6 : Jumlah anggota grup roleplayer	8
Gambar 1. 7 : Grup yaoi dan yuri di roleplay.....	9
Gambar 1. 8 : Penerimaan homoseksual di berbagai negara (2020).....	10
Gambar 1. 9 : Roleplayer yaoi dengan face claim idola K-pop.....	11
Gambar 2. 1 : Contoh roleplayer berbagai media sosial.....	37
Gambar 2. 2 : Contoh profil dan timeline roleplayer.....	39
Gambar 2. 3 : Roleplayer yaoi dengan face claim tokoh idola K-pop.....	40
Gambar 2. 4 : Komponen kepopuleran K-pop.....	42
Gambar 4. 1 : Alur Roleplayer dengan face claim tokoh idola K-pop.....	65
Gambar 4. 2 : Contoh unggahan roleplayer yaoi.....	66
Gambar 4. 3 : Total jumlah anggota grup Triangle.....	68
Gambar 4. 4 : Rentan usia anggota grup Triangle.....	68
Gambar 4. 5 : Statistik aktifitas grup Triangle.....	69
Gambar 4. 6 : Daftar Top Kontributor grup Triangle.....	70
Gambar 4. 7 : Daftar postingan terpopuler grup Triangle.....	70
Gambar 4. 8 : Topik unggahan di grup Triangle.....	71
Gambar 4. 9 : Postingan Terpopuler Pertama di grup Triangle.....	71
Gambar 4.10 : Profil informan ke-1.....	73
Gambar 4.11 : Kontruksi identitas informan ke-1.....	75
Gambar 4.12 : Profil informan ke-2.....	76
Gambar 4.13 : Kontruksi identitas informan ke-2.....	78
Gambar 4.14 : Profil informan ke-3.....	78
Gambar 4.15 : Kontruksi identitas informan ke-3.....	80
Gambar 4.16 : Jenis kelamin di facebook.....	83

Gambar 4.17 : Contoh foto profil roleplayer facebook.....	84
Gambar 4.18 : Bio + About Me di facebook.....	86
Gambar 4.19 : Contoh unggahan di timeline.....	90
Gambar 4.20 : Contoh unggahan di faebook.....	93
Gambar 4.21 : Contoh nama pengguna di facebook.....	96
Gambar 4.22 : Contoh foto profil facebook.....	101
Gambar 4.23 : Bio dan About me di facebook.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 : Penelitian Terdahulu.....	16
Tabel 4. 1 : Nama pengguna facebook dari informan roleplayer yaoi.....	82
Tabel 4. 2 : Info jenis kelamin di roleplay dan di dunia nyata.....	83
Tabel 4. 3 : Foto profil dari informan roleplayer yaoi.....	85
Tabel 4. 4 : Bio + About me facebook dari informan roleplayer yaoi.....	88
Tabel 4. 5 : Timeline facebook informan roleplayer yaoi.....	91
Tabel 4. 6 : Unggahan informan di grup facebook Triangle.....	94
Tabel 4. 7 : Pembahasan nama pengguna facebook informan.....	96
Tabel 4. 8 : Jenis kelamin roleplayer yaoi di roleplay dan di dunia nyata.....	99
Tabel 4. 9 : Foto profil informan.....	103
Tabel 4.10 : Bio + About me informan roleplayer yaoi idola kpop.....	107
Tabel 4.11 : Timeline roleplayer.....	111
Tabel 4.12 : Unggahan di grup facebook Triangle.....	113

ABSTRAKSI

Fahmiyatul Bahiroh. 1643010124. Konstruksi Identitas Virtual Roleplayer Yaoi di Media Sosial Facebook (Studi Netnografi Pada Komunitas Roleplayer Yaoi Dengan Face Claim Idola K-pop di Grup Facebook Triangle) Fahmiyatul Bahiroh. 1643010124.

Roleplay adalah suatu permainan peran yang mengharuskan penggunanya menggunakan identitas tokoh terkenal sebagai identitas miliknya di media sosial, salah satunya media sosial facebook. Adanya permainan roleplay tersebut, telah memunculkan fenomena yang beragam dan unik di lingkungan roleplay Indonesia yakni pemain roleplay (roleplayer) yang menggunakan identitas serta face claim (wajah klaim) tokoh idola k-pop namun mereka memiliki orientasi homoseksual gay (yaoi) di dunia roleplay tersebut. Sehingga mereka disebut sebagai Roleplayer yaoi dengan face claim tokoh idola k-pop. Dengan adanya fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konstruksi identitas dari roleplayer yaoi dengan face claim idola k-pop di grup facebook Triangle.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan dasar penelitian netnografi dan telah memperoleh hasil penelitian yakni Informan merupakan perempuan di dunia nyata yang mengonstruksi identitasnya menjadi tokoh idola k-pop pria di roleplay. Mereka adalah heteroseksual di dunia nyata namun menjadi homoseksual di roleplay. roleplayer menyampaikan identitasnya di facebook melalui nama pengguna, foto profil, info jenis kelamin, bio + about me dan menunjukkan eksistensi dirinya melalui unggahan timeline dan unggahan pada grup Triangle di facebook.

Kata kunci : Roleplay, Konstruksi Identitas, Yaoi, Netnografi, K-pop

ABSTRACTION

Fahmiyatul Bahiroh. 1643010124. Virtual Identity Construction Of Yaoi Rolepalyers On Facebook Social Media (Netnographic Study On Yaoi Roleplayer Communities With K-Pop Idol Face Claims In Triangle Facebook Group).

Roleplay is a role-playing game that requires users to use the identity of famous characters as their identity on social media, one of which is Facebook. The existence of the roleplay game has given rise to a diverse and unique phenomenon in the Indonesian roleplay environment, namely roleplayers who use the identity and face claim of k-pop idol characters but they have a gay homosexual orientation (yaoi) in the roleplay world. So they are referred to as yaoi roleplayers with k-pop idol face claims. With this phenomenon, this research aims to find out the identity construction of yaoi roleplayers with k-pop idol face claims in the Triangle Facebook group.

This research is a qualitative study that uses the basis of netnography research and has obtained research results, Infroman is a woman in the real world who constructs her identity into a male k-pop idol character in roleplay. They are heterosexual in the real world but become homosexual in roleplay. roleplayers convey their identity on facebook through usernames, profile photos, gender info, bio + about me and show their existence through timeline and on Triangle Group on facebook.

Keyword : Roleplay, Identity Construction, Yaoi, Netnography, K-pop