



**INTERAKSI SOSIAL *ROLEPLAYER* K-POP IDOL
DI MEDIA SOSIAL FACEBOOK**

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana dalam
Bidang Ilmu Komunikasi

Oleh :

Melani Puji Astuti (41182037180098)

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI SASTRA DAN BAHASA
UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI
2025 M/1446 H**

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Bekasi, 28 Mei 2025



Melani Puji Astuti

41182037180098

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Interaksi Sosial *Roleplayer* K-Pop *Idol* di Media Sosial Facebook
Nama : Melani Puji Astuti
NPM : 41182037180098
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Public Relations
Fakultas : Komunikasi, Sastra dan Bahasa

Telah memenuhi syarat dan mendapatkan persetujuan dosen pembimbing untuk mengikuti ujian sidang skripsi sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam 45 Bekasi.

Bekasi, 28 Mei 2025

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


Winda Primasari, S.Hum., M.Si
NRP. 45.1.01.02.2012.016

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Skripsi


Winda Primasari, S.Hum., M.Si
NRP. 45.1.01.02.2012.016

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

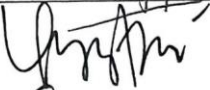
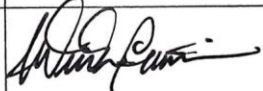
Skripsi yang berjudul “**Interaksi Sosial Roleplayer K-Pop Idol di Media Sosial Facebook**” telah penulis pertahankan dihadapan para dewan penguji skripsi pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 15 Mei 2025
Waktu : 09.00 – 10.00 WIB

Oleh

Nama : Melani Puji Astuti
NPM : 41182037180098
Program Studi : Ilmu Komunikasi

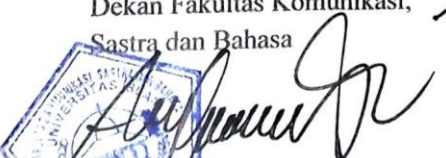
DEWAN PENGUJI

Ket	Nama	Tanda Tangan
Ketua Penguji	Dr. Tatik Yuniarti, M.I. Kom	
Penguji I	Tin Hartini, S.Ag., M.Si	
Penguji II	Winda Primasari, S.Hum., M.Si	

Bekasi, 28 Mei 2025

Mengetahui,

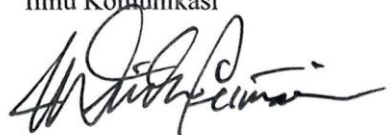
Dekan Fakultas Komunikasi,
Sastra dan Bahasa



Sapriyanti, S.S., M.Soc.Sc
NRP. 45.1.01.11.2011.031

Mengesahkan,

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi


Winda Primasari, S.Hum., M.Si
NRP. 45.1.01.02.2012.016

ABSTRAK

Universitas Islam 45 Bekasi
Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa
2025

Melani Puji Astuti (41182037180098)

“Interaksi Sosial *Roleplayer* K-Pop *Idol* di Media Sosial Facebook”

Dibawah bimbingan Ibu Winda Primasari

Fenomena maraknya aktivitas *roleplay* di media sosial, khususnya Facebook, menjadi salah satu bentuk interaksi sosial baru di kalangan penggemar K-pop. Para pengguna menciptakan identitas virtual sebagai *idol* K-pop dan berinteraksi satu sama lain melalui akun *roleplayer*, membentuk ruang komunikasi yang unik dan kompleks. Fenomena ini menarik untuk dikaji karena menunjukkan adanya proses pembentukan makna, identitas diri, serta dinamika sosial yang berlangsung secara virtual. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pola interaksi sosial *roleplayer* K-pop idol di media sosial Facebook dengan menggunakan teori *Mind, Self, and Society* dari George Herbert Mead. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara mendalam terhadap dua informan aktif, yaitu Wilhemina dan Theresa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi dalam dunia *roleplay* mencakup aspek *mind* (proses berpikir simbolik melalui *caption*, emoji, dan gaya bahasa), *self* (pembentukan identitas diri yang dipengaruhi norma komunitas dan preferensi pribadi), serta *society* (struktur sosial seperti *agency*, *team*, *dorm*, norma, dan sanksi sosial). Interaksi ini berdampak pada kepribadian serta pola komunikasi informan di dunia nyata. Kesimpulannya, dunia *roleplay* di Facebook membentuk ruang simbolik yang kompleks dan bermakna serta memperkuat teori interaksionisme simbolik dalam konteks komunitas daring. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pola interaksi sosial *roleplayer* K-pop *idol* di media sosial. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambah jumlah informan serta mempertimbangkan *platform* lain selain Facebook guna memperoleh data yang lebih beragam dan relevan.

Kata Kunci: Facebook, Interaksi Sosial, Interaksionisme Simbolik, K-pop, *Roleplayer*.

ABSTRACT

Islamic University of 45 Bekasi

Study of Communication Science

Faculty of Communication, Literature, and Language

2025

Melani Puji Astuti (41182037180098)

“Social Interaction of K-pop Idol Roleplayers on Facebook”

Under the guidance of Mrs. Winda Primasari

The phenomenon of the rising popularity of roleplay activities on social media—particularly Facebook—has emerged as a new form of social interaction among K-pop fans. Users create virtual identities as K-pop idols and interact with one another through roleplayer accounts, forming a unique and distinct space for communication. This phenomenon is worth examining as it reflects the processes of meaning-making, identity formation, and social dynamics that occur in virtual environments. This study aims to understand the patterns of social interaction among K-pop idol roleplayers on Facebook using George Herbert Mead’s theory of Mind, Self, and Society. The research applies a qualitative approach with in-depth interview techniques involving two active informants: Wilhemina and Theressa. The findings indicate that interactions within the roleplay world involve aspects of mind (symbolic thinking through captions, emojis, and language style), self (identity formation influenced by community norms and personal preferences), and society (social structures within the community such as agency, team, dorm, as well as norms and social sanctions). These interactions also affect the informants’ personalities and communication patterns in real life. In conclusion, the roleplay world on Facebook creates a complex and meaningful symbolic space, strengthening the symbolic interactionism theory within online community contexts. The results of this study are expected to serve as a reference for future research on social interaction patterns among K-pop idol roleplayers on social media. Future researchers are encouraged to increase the number of informants and consider using platforms other than Facebook to obtain more diverse and relevant data.

Keywords: Facebook, K-pop, Social Interaction, Symbolic Interactionism, Roleplayer.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis dengan sukacita menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta Karunia-Nya kepada penulis dan kita semua.
2. Bapak Saepudin, S.s., M.Soc.Sc selaku Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa.
3. Ibu Winda Primasari, S.Hum., M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi dan selaku dosen pembimbing skripsi yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dalam menyusun skripsi ini.
4. Dosen-dosen Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah mengajar dan membimbing penulis selama perkuliahan.
5. Kedua orang tua dan keluarga, terima kasih atas doa dan dukungannya baik secara moral maupun material.
6. Syifa, Kirey, Nelsa, Renna, Dian, Sasha, Vira, dan Rina yang telah banyak mendukung, mendoakan, dan merangkul penulis selama perkuliahan.
7. Wilhemina dan Theresa, yang telah bersedia untuk menjadi informan dan memberikan dukungan selama proses pengerjaan skripsi.
8. Teman-teman Program Studi Ilmu Komunikasi, yang telah banyak membantu penulis dalam proses penyusunan sempro dan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu, semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Bekasi, 28 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1. Manfaat Akademis	3
1.4.2. Manfaat Praktis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Rujukan Penelitian Terdahulu.....	5
2.1.1. Fenomena <i>Korean Roleplayer</i> di Media Sosial Twitter	5
2.1.2. Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku <i>Roleplay</i> Dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' <i>Hallyu Star Idol K-</i> <i>Pop</i> dengan Media Twitter.....	6
2.1.3. Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh ' <i>Roleplayer</i> ' Artis K-Pop di Twitter.....	6
2.1.4. Komunikasi Hiperreal Dalam <i>Roleplayer Original</i> <i>Character</i>	7
2.2. Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu	7
2.3. Kerangka Teori.....	9
2.3.1. Media Sosial	12
2.3.2. Facebook.....	13
2.3.3. <i>Korean Wave</i>	16
2.3.4. Kpop	16

2.3.5.	<i>Roleplayer</i>	17
2.4.	Kerangka Pemikiran	21
BAB III METODE PENELITIAN.....		23
3.1.	Jenis Penelitian.....	23
3.2.	Unit Analisis	23
3.2.1.	Key Informan	24
3.2.2.	Informan	24
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.4.	Definisi Konseptual	26
3.5.	Teknik Analisis Data	27
3.6.	Keabsahan Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		35
4.1.	Deskripsi Umum Informan.....	35
4.1.1.	Profile Informan dan Key Informan.....	35
4.2.	Analisis Berdasarkan Teori <i>Mind, Self, and Society</i>	41
4.2.1.	<i>Mind</i> : Proses Berpikir dan Pemaknaan	41
4.2.2.	<i>Self</i> : Pembentukan Identitas Diri	45
4.2.3.	<i>Society</i> : Komunitas dan Norma Sosial	49
4.3.	Pengaruh Interaksi <i>Roleplay</i> Terhadap Kehidupan Nyata	53
4.4.	Interaksi Antar Karakter Berdasarkan Keterkaitan Identitas Grup.....	53
4.5.	Tantangan dan Keterampilan dalam Aktivitas <i>Roleplay</i>	55
4.6.	Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		60
5.1.	Kesimpulan	60
5.2.	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....		62
LAMPIRAN-LAMPIRAN		65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran	24
Gambar 4.1. Akun RP Wilhemina.....	36
Gambar 4.2. Unggahan Foto Wihemina dan Shin.....	38
Gambar 4.3. Akun RP Theresa	39
Gambar 4.4. Unggahan Salah Satu Teman di Beranda Theresa.....	40
Gambar 4.5. Unggahan IC Wilhemina	43
Gambar 4.6. Unggahan IC Theresa.....	44
Gambar 4.7. Unggahan OOC Theresa	47
Gambar 4.8. Komentar Theresa di Unggahan IC	48
Gambar 4.9. Komentar OOC Wilhemina	48
Gambar 4.10. Komentar Wilhemina di Unggahan IC.....	49
Gambar 4.11. Contoh <i>Rules</i> di <i>Dorm Team Roleplayer</i>	51
Gambar 4.12. Contoh Praktik <i>Bashing</i> di ICR Bash	52
Gambar 4.13. Unggahan RP Rei di Grup Umum.....	54
Gambar 4.14. Contoh ICG Grup IVE.....	55
Gambar 4.15. Hasil Suntingan Visual Buatan Wilhemina	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu.....	8
--	---