

## ***Toxic relationship behaviour sebagai perilaku komunikasi interpersonal pemain roleplayer K-Pop di Twitter***

Putri Jumiati Chairunnisa  
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia  
[putri4918fis.2019@student.uny.ac.id](mailto:putri4918fis.2019@student.uny.ac.id)

Awanis Akalili  
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia  
[awanisakalili@uny.ac.id](mailto:awanisakalili@uny.ac.id)

### **Abstark**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh pemain *roleplayer* Kpop di Twitter; (2) Komunikasi interpersonal melalui media (CMC); (3) Bentuk *toxic relationship behaviour* yang terjadi selama melakukan komunikasi interpersonal; (4) Respon pemain *roleplayer* Kpop di Twitter ketika mendapatkan *toxic relationship behaviour* selama berkomunikasi. Hasil dari penelitian ini ialah *toxic relationship behaviour* sebagai perilaku pemain *roleplayer* Kpop di Twitter: (1) Komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh pemain *roleplayer* Kpop memenuhi beberapa ketentuan komunikasi interpersonal yang efektif yaitu keterbukaan, empati, dan dukungan.; (2) Komunikasi interpersonal yang dilakukan melalui media (CMC) memenuhi komponen CMC yang efektif yaitu penggunaan bahasa, pesan delay, dan segi estetika; (3) Bentuk *toxic relationship* yang terjadi adalah dominasi, serangan verbal, pemerasan emosional, pemusnahan karakter, *gaslighting*, cemburu dan posesif berlebihan, *manipulative* dan *playing victim*; (4) Respon yang diberikan oleh pemain *roleplayer* Kpop di Twitter ketika mengalami *toxic relationship* ketika berkomunikasi berkaitan dengan pola hubungan *toxic* yaitu pola *ambeven* dan pola cemas menghindar

**Kata kunci : *toxic relationship, roleplayer, komunikasi interpersonal***

### **Abstract**

*This research uses a qualitative approach with phenomenological methods. This study aims to find out: (1) Interpersonal communication carried out by Kpop roleplayers on Twitter; (2) Interpersonal communication through the media (CMC); (3) Forms of toxic relationship behavior that occur during interpersonal communication; (4) The response of Kpop roleplayers on Twitter when getting toxic relationship behavior during communication. The result of this study is toxic relationship behavior as the behavior of Kpop roleplayer players on Twitter: (1) Interpersonal communication carried out by Kpop roleplayer players has been several provisions for effective interpersonal communication, namely openness, empathy, and support.; (2) Interpersonal communication carried out through media (CMC) meets the effective components of CMC, namely the use of language, delay messages, and aesthetic aspects; (3) The forms of toxic relationships that occur are domination, verbal attacks, emotional blackmail, character annihilation, gaslighting, excessive jealousy and possessiveness, manipulative and playing victim; (4) The response given by Kpop roleplayers on Twitter when experiencing toxic relationships when communicating is related to toxic relationship patterns, namely ambeven patterns and anxious patterns of avoidance*

**Keywords : *toxic relationship, roleplayer, interpersonal communication***

## PENDAHULUAN

Hadirnya berbagai bentuk *toxic relationship behavior* di kehidupan masyarakat menjadi suatu permasalahan yang tidak bisa dipandang sebelah mata, terutama yang terjadi di media sosial. *Toxic relationship behavior* di media sosial akan menimbulkan dampak tertentu bagi lawan bicara. Dampak yang dirasakan tentu akan berbeda bagi setiap penerima pesan, sesuai dengan bagaimana komunikasi yang dilakukan. Terkadang, dampak yang dirasakan tidak hanya terjadi di dunia maya, namun dirasakan hingga di kehidupan dunia nyata, seperti depresi, trauma dan perubahan perilaku. *Toxic relationship behavior* dalam media sosial dapat dijumpai ketika individu atau kelompok sedang berkomunikasi, biasanya bentuk *toxic relationship behavior* yang terjadi adalah kekerasan komunikasi verbal.



Gambar 1.1 Salah Satu Contoh Pelontaran Kata-kata Kasar di Media Sosial (Sumber: Akun Twitter @jevdai, 10 Agustus 2022)

Komunikasi verbal atau bahasa verbal merupakan sarana utama untuk mengutarakan pikiran, perasaan, maksud dan tujuan seseorang. (Mulyana, 2008:261). Namun, disisi lain, penggunaan kata-kata kasar dalam komunikasi verbal kemudian dinormalisasikan oleh sebagian individu atau kelompok. Padahal, munculnya sebuah kekerasan komunikasi verbal antarindividu atau kelompok tentu akan berujung kepada *toxic relationship behavior*. Salah satu contoh tindakan *toxic* secara verbal terdapat pada salah satu postingan artis Thailand di media sosial yang dibanjiri oleh

kata-kata yang menghina atau merendahkan artis tersebut.

Diksi *toxic relationship* sebenarnya sudah lama dikenal dan dialami oleh individu atau kelompok, baik secara verbal maupun fisik. Contoh kasus *toxic relationship behavior* di media yang dilakukan oleh pemain *game online*. Salah satu *brand ambassador* EVOS *E-sport* yang juga berperan sebagai *streamer game*, yaitu Jonathan Liandi atau biasa dipanggil Emperor pun sadar bahwa dirinya termasuk dalam *streamer game* yang *toxic* secara verbal. Ia mengaku bahwa dirinya kerap melontarkan kata-kata kasar saat melakukan *streaming*. Perilaku *toxic* yang ditunjukkan berupa pelontaran kata-kata kasar oleh para *gamers* tersebut tentunya bisa berdampak negatif, bahkan ditiru oleh para penontonnya. Tak hanya terjadi pada *gamers*, tindakan *toxic* serupa juga dilakukan oleh pemain *roleplayer* kpop di *twitter*.

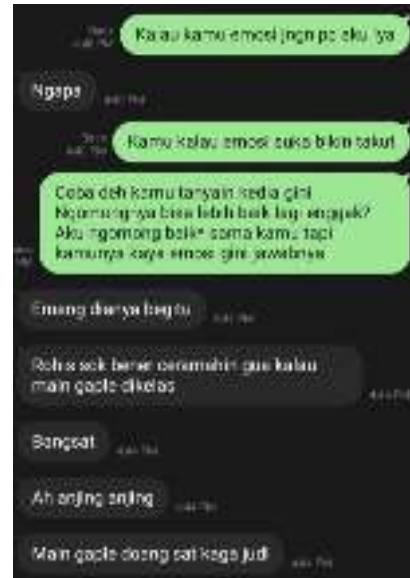
*Roleplayer* adalah sebuah permainan peran yang dilakukan oleh seorang individu dalam mewujudkan karakter tertentu dan bertindak sesuai dengan peran yang dilakukan dengan cara menggunakan identitas, kepribadian, dan kegiatan karakter yang diperankan. Sesuai yang disampaikan oleh Paul Booth (2010:153-154) bahwa *roleplayer* adalah suatu fenomena yang memungkinkan seorang penggemar untuk bersikap dan berperan menggunakan identitas idolanya yang kemudian akan digunakan sebagai identitas *roleplayer*. Pemilik akun *roleplayer* akan merepresentasikan diri sebagai *anonym* dengan membentuk informasi diri dan profil menggunakan *bio-profile anonym*. Sehingga antarpemain *roleplayer* hanya mengetahui identitas pemilik akun sebagai karakter yang dijalankan, tidak mengetahui identitas asli pemilik akun tersebut. Karakter yang diperankan dalam *roleplayer* mayoritas *boyband* atau *girlband* yang berasal dari Korea Selatan, seperti EXO, BTS, Seventeen, Astro, NCT, SNSD, Red Velvet, Blackpink, Twice, dan sebagainya. Pemilihan individu untuk memerankan karakter anggota *girlband* atau *boyband* dikarenakan *girlband* dan *boyband* Korea Selatan yang sedang naik daun dan *girlband* atau *boyband* tersebut adalah idola yang disukai sehingga ingin merasa lebih dekat dengan idola melalui permainan peran yang disebut *roleplayer*.

@LUNERPW merupakan salah satu akun yang mewadahi *roleplayer* Kpop untuk saling berkomunikasi satu sama lain, baik dengan pemain yang dikenal atau pemain yang tidak dikenal. @LUNERPW sudah hadir sejak tahun 2012 sebagai platform yang dimanfaatkan oleh para pemain *roleplayer* Kpop yang ada di *Twitter* untuk mencari relasi dan bertukar informasi mengenai *roleplayer*. Memiliki 60.4k *followers* hingga saat ini, membuat @LUNERPW menjadi salah satu akun yang mendominasi di dunia *roleplayer Twitter* dan menjadi salah satu akun yang aktif setiap menit untuk menjalin hubungan antarpemain, sehingga tak sedikit dari pemain *roleplayer* yang mengunjungi akun tersebut untuk berkomunikasi satu sama lain. Dalam akun @LUNERPW seringkali ditemukan mengenai *toxic relationship* dalam *roleplayer* Kpop. Beberapa dari pengikut akun @LUNERPW saling memberikan ujaran kebencian antarpemain *roleplayer* Kpop di akun @LUNERPW serta beberapa pengikut @LUNERPW juga menyampaikan pendapat dan pengalamannya mengenai *toxic relationship* yang pernah dialami atau sedang mengalami dalam dunia *roleplayer* Kpop.

Adanya akun @LUNERPW menunjukkan bahwa sikap merendahkan satu sama lain dan berkata kasar dalam berkomunikasi banyak terjadi pada *roleplayer* Kpop di *Twitter*. Dalam komunikasi antar pemain *roleplayer* di @LUNERPW, komunikasi dominan yang dilakukan adalah komunikasi pada pasangan dan *squad*. Komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh para pemain *roleplayer* Kpop dilakukan secara bertahap. Ketika baru mengenal satu sama lain, maka para pemain cenderung untuk lebih tertutup dan berkomunikasi secara *semi-formal* dengan membahas hal-hal umum seperti tentang karakter yang diperankan. Kemudian ketika keduanya merasa nyaman ketika berkomunikasi, maka hubungan keduanya pun semakin dekat. Ketika para pemain *roleplayer* Kpop menjalin hubungan yang semakin dekat seperti bergabung dalam *squad*, *circle* atau dalam hubungan dengan pasangannya maka akan timbul rasa kebebasan untuk berkomunikasi membicarakan hal apapun dengan mereka yang bertujuan untuk menciptakan rasa kekeluargaan di *roleplayer*. (Apsari, 2014:5).

Namun, tujuan tersebut mulai berubah seiring berjalannya waktu dan komunikasi yang

telah dilakukan. Kegiatan yang dilakukan antar pemain dalam *roleplayer world* seringkali memicu munculnya *toxic relationship behavior* antar pasangan dan *squad*. Fenomena tersebut dapat dilihat dari komunikasi yang dilakukan oleh antarpemain *roleplayer* Kpop di @LUNERPW. Penggunaan bahasa-bahasa toxic seperti *anjing*, *brengsek*, *bangsat*, *goblok*, *dongo*, *tolol*, *lonte*, dan sebagainya juga kerap dilakukan antarpemain *roleplayer* Kpop.



Gambar 1.2 Salah Satu Curhatan Pemain Roleplayer yang Mengandung Kata Kasar (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 20 Februari 2022)

Potongan *chat* tersebut merupakan salah satu contoh tindakan *playing victim* yang dilakukan oleh pemain *roleplayer*. memperlihatkan mengenai permohonan maaf dari pihak perempuan karena sudah meluapkan amarahnya kepada pasangannya, alih-alih ingin permasalahannya didengar. Hubungan dengan komunikasi semacam ini tentu mudah untuk dilanda berbagai konflik bahkan masalah yang kecil pun dapat berubah menjadi konflik diantara pemain *roleplayer*. Tindakan yang dilakukan oleh pihak laki-laki tersebut merupakan dominasi salah satu pihak, dimana melarang salah satu pihak untuk marah kepadanya, namun pihak tersebut bebas untuk meluapkan emosi pada pasangannya dan cenderung menyerang pasangan untuk membuat pasangan merasa bersalah atau dengan kata lain pihak laki-laki juga melakukan *playing victim*. Tidak saling mengetahui kehidupan dan identitas di dunia nyata, kemudian ketika berkomunikasi, salah satu

pihak melampiasikan seluruh emosinya akibat permasalahan yang terjadi di dunia nyata kepada pasangannya tentu akan menimbulkan tanda tanya dan kecanggungan komunikasi yang dibangun serta perasaan tidak nyaman akibat umpatan- umpatan yang diutarakan.

Permasalahan utama mengenai permasalahan sikap merendahkan lawan bicara, *playing victim* dan *manipulative* yang dilakukan oleh pemain *roleplayer* @LUNERPW ketika berkomunikasi juga menjadi masalah. Komunikasi dibutuhkan untuk memberikan kesepahaman diantara kedua belah pihak. Namun, pada pemain *roleplayer* @LUNERPW, komunikasi yang dilakukan seringkali merugikan dan menekan salah satu pihak sehingga pihak lawan merasa takut untuk membalasnya seperti yang sudah disebutkan diatas. Semua tindakan yang mengarah pada *toxic relationship behavior* menjadi permasalahan utama para pemain *roleplayer* di @LUNERPW ketika berkomunikasi interpersonal dengan teman, keluarga bahkan pasangannya. Hal tersebut diakui oleh beberapa pemain *roleplayer* Kpop di *Twitter* bahwa tindakan-tindakan yang didapatkan merupakan hal yang *toxic* bagi pemain *roleplayer* Kpop di *Twitter*. Fenomena *toxic relationship behavior* diatas merupakan sedikit dari banyaknya *toxic* yang terjadi dalam komunikasi pemain *roleplayer* Kpop di @LUNERPW. Komunikasi *virtual*, membuat para pemain *roleplayer* di @LUNERPW berperilaku dengan bebas sesuai dengan keinginannya. Fenomena tersebut kemudian semakin memanas ketika memasuki era *pandemic* karena semakin banyaknya orang-orang yang bermain *roleplayer* untuk menghilangkan kejenuhan dan hal tersebut dirasakan oleh beberapa pemain *roleplayer* di *Twitter*.

*Twitter* dipilih menjadi salah satu wadah bermain *roleplayer* yang paling dikenal dan paling banyak jumlah pemainnya diantara media sosial lainnya, terutama *roleplayer* Kpop. Hal tersebut dikarenakan selain untuk bermain *roleplayer*, *Twitter* juga dimanfaatkan untuk sarana mendapatkan informasi terupdate tentang karakter yang diperankan sehingga pemain *roleplayer* mendominasi media sosial *Twitter*. Dalam *Twitter*, komunikasi yang dilakukan antarpemain juga dapat dilihat dengan jelas, banyak dijumpai bahasa-bahasa *toxic* yang kemudian dilontarkan antarpemain ketika berkomunikasi. Ketika kata-kata kasar disebutkan di media sosial lain seperti

*instagram*, maka *instagram* akan menghapus kata tersebut secara otomatis. Namun, pada *Twitter* kata-kata tersebut tidak dihapus atau dihilangkan, itulah mengapa *Twitter* menjadi media sosial yang “bebas”. Dengan kata lain, *Twitter* masih banyak menampilkan hal-hal *sensitive* yang tidak ditampilkan di media sosial lainnya. Dalam proses komunikasinya, *roleplayer* Kpop @LUNERPW dapat memanfaatkan fitur *tweet* atau cuitan, *direct message* dan *mention*.

Banyaknya pemain *roleplayer* @LUNERPW yang merasakan dan melakukan *toxic relationship behavior* ketika berkomunikasi antarpemain tentu menjadi sebuah permasalahan yang tidak bisa diremehkan karena akan berdampak terhadap dunia nyatanya. Komunikasi yang dilakukan secara terus-menerus justru menimbulkan suatu *toxic relationship*. Padahal, idealnya sebuah komunikasi dibangun untuk menimbulkan keselarasan dan kesepahaman diantara pemain. Hal tersebut sehubungan dengan teori CMC, yaitu komunikasi melalui komputer akan memudahkan individu untuk membangun hubungan dan kesepahaman serta komunikasi yang terjalin dapat menjadi intens. Adanya komputer sebagai media komunikasi merupakan alat untuk mempermudah proses pertukaran pesan secara cepat. (Anggoro, 2017:29) Namun, semakin hari, semakin banyak pemain *roleplayer* yang menjalani *toxic relationship* karena perilaku komunikasi interpersonal yang mereka jalani. Sehingga, dengan adanya penelitian ini diharapkan para pemain *roleplayer* maupun masyarakat umum dapat melihat makna dari *toxic relationship behavior* sebagai perilaku komunikasi interpersonal, khususnya

Beberapa penelitian yang meneliti mengenai *roleplayer* di *twitter* membahas mengenai pola komunikasi, konstruksi identitas *virtual* dan pengelolaan pesan secara *virtual*. Sejauh ini, belum ditemukan penelitian mengenai *toxic relationship* dalam komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh *roleplayer* di *twitter*. Penelitian yang dilakukan oleh Metta Apsari (2014:5) yang berjudul “Pola Komunikasi pada Komunitas Role-play di Situs DeviantART” menunjukkan bahwa pemain *roleplayer* memiliki pola komunikasi yang berbeda antara pemain yang sudah dikenal dan tidak dikenal. Penelitian tersebut membahas mengenai bagaimana para pemain *roleplayer* berkomunikasi antara satu sama lain. Padahal,

di dalam proses komunikasi tersebut terdapat beberapa *toxic relationship behaviour* yang dilakukan pemain *roleplayer*, baik pada pemain yang sudah dikenal dan tidak dikenal seperti yang sudah disebutkan diatas. Dari ranah komunikasi peneliti akan melihat bagaimana *toxic relationship behavior roleplayer* Kpop dalam komunikasi interpersonal.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengetahui mengenai komunikasi dunia *virtual* yang terjadi pada *roleplayer* di *Twitter* terutama mengenai tindakan *toxic relationship* dalam komunikasi interpersonal. Selanjutnya, penelitian ini akan berfokus pada *toxic relationship behavior* sebagai suatu perilaku komunikasi interpersonal pemain *roleplayer* Kpop di *Twitter*.

#### **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif (*qualitative research*). Menurut Moleong (2016:6) penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang bermaksud untuk memahami suatu fenomena atau peristiwa tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, motivasi, tindakan, dan sebagainya. Penelitian kualitatif dilakukan dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian fenomenologi yaitu jenis penelitian kualitatif yang melihat dan mendengar lebih dekat dan terperinci mengenai penjelasan dan pemahaman seorang individu mengenai pengalaman pribadinya. Dalam fenomenologi, seseorang dapat mempelajari cara memahami suatu peristiwa, gejala, atau objek dengan mengalaminya secara sadar. Selain itu fenomenologi merupakan suatu fenomena yang apa adanya, sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dengan fenomenologi, maka penelitian berfokus pada bagaimana para pemain *roleplayer* di *Twitter* mengalami fenomena *toxic relationship behaviour* ketika berkomunikasi. Dari fenomena tersebut, dapat dilihat bahwa seseorang mengalami sesuatu bukan karena pengalaman tetapi karena fenomena tersebutlah yang terjadi di kehidupannya. Peneliti ingin menggambarkan secara jelas tentang *toxic relationship behaviour* yang dialami pemain *roleplayer* *Twitter* ketika berkomunikasi secara interpersonal melalui fenomena yang dialami para informan terkait. Fenomena yang digambarkan berdasarkan keadaan nyata dan

sebenarnya dialami sehingga akan mampu memberikan kesan naturalistik sesuai definisi fenomenologi.

Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi karena fokus utama penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi serta memahami *toxic relationship behavior* sebagai perilaku komunikasi interpersonal pemain *roleplayer* Kpop di *Twitter*. Sehingga membutuhkan suatu metode yang dapat menggambarkan sebuah proses terjadinya fenomena dari awal hingga munculnya fenomena. Pada penelitian ini juga mengutamakan pengalaman pemain *roleplayer* di *Twitter* yang bersifat subjektif atau emics (perspektif informan, perspektif masyarakat). Dengan begitu, penelitian ini berangkat dari pengalaman pribadi pemain *roleplayer* di *Twitter* yang bersifat subjektif mengenai *toxic relationship behaviour* ketika berkomunikasi interpersonal.

#### **PEMBAHASAN**

Base @LUNERPW merupakan salah satu base yang disediakan untuk para pemain *roleplayer* berinteraksi dan membagikan informasi seputar *roleplayer*, base ini juga merupakan salah satu base yang paling aktif dan memiliki *followers* cukup banyak. Menurut Jenkins, para pemain *roleplayer* menafsirkan cara bermain peran dan menghasilkan elemen budaya baru dalam *fandom*. Elemen budaya baru di dalam sebuah *fandom* adalah dengan munculnya aktivitas permainan *roleplayer* ini dalam sekumpulan penggemar. Mereka juga merupakan komunitas sosial alternatif karena pemain *roleplayer* biasanya memiliki komunitas yang tidak konvensional, bentuk komunitas mereka hanya sebatas *virtual*, karena mereka merahasiakan identitas asli mereka. Hal ini juga erat kaitannya dengan teori peran menurut (Narwoko dan Suyanto, 2014: 160) mengenai cara memperoleh peran. Dalam hal *roleplayer*, cara mereka memperoleh peran adalah dengan peranan pilihan atau *achieved roles*. Ketika para pemain *roleplayer* sudah memilih untuk memerankan suatu karakter tertentu, maka ia akan berperilaku seperti karakter yang diperankannya. Contohnya penggunaan *hangeul* ketika *update* mengenai karakter yang digunakannya untuk merepresentasikan bahwa dirinya adalah *roleplayer* Kpop.

Ketika seseorang tergabung dalam *roleplayer* Kpop di *Twitter*, terdapat beberapa

bahasa atau istilah khusus yang hanya dipahami oleh para pemain *roleplayer*, kata-kata yang biasa digunakan yaitu “Muse” atau “Chara” yang merupakan singkatan dari *character*, yang artinya idol yang diperankan, kemudian “Ganchar” yang berarti ganti *character* atau idol yang diperankan. Kemudian “Mun” dari kata “Moontalk” atau “Writer” yang artinya itu mengacu kepada penulis atau pengirim pesan di balik akun *roleplayer* tersebut. Misalnya, *muse* yang digunakan oleh Olivia adalah Chaehyun Kepler, maka *writer/mun* dari rp Chaehyun itu adalah Olivia. Hal tersebut juga menjadi sebuah identitas baru yang dibangun oleh *roleplayer* Kpop agar dapat dikenal dan dibedakan dengan mudah antara pemain *roleplayer* satu dengan yang lainnya. Selain itu, terdapat beberapa istilah lainnya yang biasanya digunakan dalam *roleplayer* Kpop yaitu *upchar* atau *update chara*, dimana pemain *roleplayer* membuat sebuah *tweet* mengenai perkembangan idola yang diperankan sesuai dengan kehidupan nyata, biasanya para pemain *roleplayer* Kpop menggunakan bahasa Korea atau *hangeul* ketika melakukan *update chara*. Kemudian OA yaitu *Open Agency*, pemain *roleplayer* Kpop akan menganggap OA sebagai “rumah” bagi pemain *roleplayer* Kpop. Didalam OA tersebut, terdapat beberapa ketentuan khusus yang harus diikuti serta terdapat identitas khusus bagi *roleplayer* yang memasuki OA, seperti penambahan nama “marga” di depan atau dibelakang,

Melalui Twitter ini, para pemain *roleplayer* Kpop melakukan aktivitas mereka sebagai pemain *roleplayer* dengan berkomunikasi dengan sesama pemain *roleplayer* untuk membangun suatu hubungan, komunikasi dalam penelitian ini adalah komunikasi interpersonal melalui komputer. Dalam berkomunikasi interpersonal melalui komputer terdapat beberapa ketidaksepahaman dan keterbatasan ruang serta waktu antarpemain *roleplayer* sehingga menimbulkan *toxic relationship behaviour*.

Dengan metode penelitian fenomenologi dan dengan teknik analisis tekstual dari hasil transkrip wawancara, *toxic relationship behaviour* sebagai perilaku komunikasi interpersonal pemain *roleplayer* Kpop di Twitter berupa:

1. Komunikasi interpersonal dan *computer mediated communication* dalam *roleplayer* Kpop.

Suranto Aw (2011:3) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi antar individu yang berlangsung secara tatap muka, bersifat spontan dan informal, saling menerima umpan balik (*feedback*) secara maksimal dan partisipan berperan fleksibel. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh para pemain *roleplayer* Kpop berjalan lancar namun *feedback* yang diterima oleh pemain *roleplayer* tidak selalu sama, para pemain *roleplayer* tidak selalu mendapatkan *feedback* yang sama seperti apa yang sudah dilakukan. Kemudian ada beberapa bahasa khusus yang digunakan dalam berkomunikasi antar pemain *roleplayer* Kpop, karena merupakan ranah Kpop maka bahasa yang digunakan seperti bahasa Inggris, bahasa Indonesia nonformal, bahasa daerah, serta bahasa Korea yang kerap digunakan. Misalnya kata sapaan dalam bahasa Korea untuk menyapa pemain *roleplayer* lainnya seperti *oppa*, *unnie*, dan *nuna* serta penggunaan *hangeul*. **Diksi “ㄱㄱㄱ” kerap digunakan oleh pemain *roleplayer* Kpop.** Menurut bahasa Korea, penggunaan diksi tersebut berarti menunjukkan bahwa sedang tertawa.

Menurut Rakhmat (2009) terdapat beberapa faktor agar komunikasi interpersonal dapat terjadi, salah satunya adalah persepsi interpersonal yang merupakan pengalaman tentang peristiwa atau hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan yang disampaikan. Dalam penelitian ini, ditemukan beberapa perbedaan persepsi antara pemain *roleplayer* Kpop di Twitter. Perbedaan pandangan dalam menafsirkan pesan seperti Danta yang menganggap bahwa ketiduran adalah hal yang wajar sedangkan pasangannya tidak terima jika Danta sering melakukan hal tersebut, padahal sebelumnya mereka berdua telah mendiskusikan hal ini, Danta mengira pasangannya akan mengerti karena telah mendiskusikannya, namun persepsi Danta salah. Hal tersebut menjadi salah satu pemicu tidak berjalannya komunikasi interpersonal yang baik diantara mereka.

Pada saat ini, komunikasi interpersonal sudah beralih ke jaringan media sosial. Bertumbuhnya media sosial berkat adanya internet bisa dijelaskan



melalui teori CMC (*Computer Mediated Communication*). Menurut Nasrullah (2014:82), *Computer Mediated Communication* (CMC) diartikan sebagai komunikasi yang termediasi oleh komputer, sehingga proses komunikasi dilakukan melalui komputer yang memanfaatkan media untuk tujuan tertentu. Guna membahas komunikasi interpersonal melalui media sosial, ditemukan hasil penelitian yang membahas mengenai komunikasi interpersonal melalui media social pemain *roleplayer* Kpop di Twitter yaitu sebagai berikut:

a. Karakteristik penggunaan media:

Dalam berkomunikasi di dunia maya, peneliti menemukan alasan kuat bahwa informan menggunakan Twitter sebagai media berkomunikasi daripada aplikasi lainnya. Hal ini sejalan dengan hasil teori fungsi dan peran media sosial dengan hasil penelitian ini. Terdapat fungsi media sosial yang ditemukan dalam penelitian ini, peran dan fungsi media sosial Twitter sebagai berikut:

1) Kesederhanaan

Pada Twitter, terdapat berbagai fitur yang dapat dipahami dengan mudah oleh penggunanya sehingga mereka memilih untuk menggunakan Twitter karena Twitter lebih mudah untuk digunakan dibandingkan aplikasi lainnya.

2) Membangun Hubungan Sosial.

Ditemukan jawaban bahwa alasan menggunakan Twitter adalah mudah untuk membangun interaksi satu sama lain, mudah mendapatkan teman yang memiliki kesepahaman yang sama, serta mudahnya membangun suatu hubungan dengan teman yang ditemui di Twitter.

3) Jangkauan Global

Jangkauan khalayak yang luas juga menjadi salah satu faktor seseorang menggunakan suatu media sosial. Ditemukannya jawaban bahwa salah satu alasan menggunakan media sosial Twitter adalah jangkauannya lebih luas serta lebih ramai dibandingkan media sosial lainnya.

b. Bentuk komunikasi interpersonal melalui CMC pada pemain *roleplayer* Twitter.

Perbedaan komunikasi interpersonal secara tatap muka dan

melalui media sangat mencolok, terutama pada bahasa nonverbal. Ketika berkomunikasi tatap muka yang menggunakan simbol-simbol verbal (melalui bahasa) dan simbol-simbol nonverbal seperti gestur tubuh, mimik wajah, CMC menggunakan sistem isyarat yang ada dalam aplikasi komputer, misalnya melalui *emoticon* yang tersedia. Kegiatan komunikasi di media sosial sangat berhubungan dengan teori CMC karena komunikasi yang dilakukan melalui komputer dan menggunakan isyarat seperti *emoticon* sebagai pendukung dalam berkomunikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya penggunaan bahasa-bahasa nonverbal yang dilakukan oleh pemain *roleplayer* ketika berkomunikasi melalui media sosial Twitter. Menurut Fatmawati (2017), terdapat beberapa komponen dalam CMC, yaitu:

1) Penggunaan Bahasa

Bahasa merupakan salah satu lambang komunikasi yang dapat dijadikan pedoman dalam berkomunikasi. Karena pemilihan kata atau penyusunan kalimat akan menghasilkan pesan yang baik dan sesuai bagi komunikan. Hal ini selaras dengan hasil penelitian bahwa beberapa pemain *roleplayer* memperhatikan bahasa yang digunakan ketika berkomunikasi satu sama lain, penggunaan bahasa Inggris, bahasa daerah, dan kata sapaan menjadi salah satu faktor pemain *roleplayer* untuk memulai berkomunikasi dengan pemain lainnya. Jika bahasa yang digunakan oleh lawan dinilai tidak sesuai, atau dinilai tidak sopan maka mereka akan memberhentikan komunikasinya.

2) Pesan *delay*

Pesan yang tertunda atau terhambat waktu bahkan jaringan, harus disusun dan disampaikan kembali agar tetap segar. Karena dalam penelitian ini membahas mengenai CMC, maka perlu adanya *survey* terhadap lawan bicara yang akan diajak untuk berkomunikasi. Sama halnya seperti yang dilakukan oleh salah satu informan yang

melakukan *survey* dan mengenali dirinya sendiri ingin membangun *image* seperti apa di media sosial. Namun, tidak semua pemain *roleplayer* memahami konsep pesan *delay*, beberapa dari mereka cenderung memutus suatu hubungan jika lawan bicaranya tidak menanggapi sesuai dengan apa yang diharapkan karena perihal waktu membalas dan kesepahaman.

### 3) Segi Estetika

Dalam Hasil penelitian ditemukan bahwa pemain *roleplayer* menggunakan bahasa nonverbal ketika berkomunikasi untuk memberikan kesan tertentu kepada lawan bicaranya, salah satunya adalah untuk menegaskan apa yang dikatakan serta menambahkan emosi yang dirasakan agar lebih ekspresif ketika berkomunikasi. Selain itu, penggunaan *emoticon* oleh pemain *roleplayer* juga untuk membedakan apa yang dirasakan, karena setiap *emoticon* akan memiliki makna berbeda walaupun menggunakan kata yang sama. Karena di era saat ini, sudah banyak cara berkomunikasi yang tidak melulu menggunakan *text* serta bahasa yang baku. Sehingga dengan itu semua, pesan yang dirasakan oleh komunikan akan terasa lebih indah dan menarik untuk dimengerti. Hasil penelitian tersebut juga selaras dengan pemikiran Walther bahwa bahasa *nonverbal* seperti *emoticon*, gambar atau *gif* dalam CMC digunakan dengan tujuan membantu memperjelas atau menegaskan nada dan makna pesan, membantu dalam membangun kesan yang sedang dirasakan pengirim pesan dan untuk menggambarkan ekspresi dalam penyampaian suatu pesan dibandingkan pesan berbasis teks.

Namun, tak semua bahasa nonverbal yang digunakan oleh pemain *roleplayer* memiliki dampak yang baik bagi komunikasi interpersonal mereka. Salah satu informan menyatakan bahwa seringkali terjadi kesalahpahaman yang diakibatkan oleh *meme*. Berikut salah satu contoh *meme*

yang menimbulkan kesalahpahaman dalam *roleplayer* Kpop di Twitter:



Gambar 1.3 Salah Satu Meme yang Menimbulkan Kesalahpahaman (Foto diambil pada 18 Oktober 2022)

Fenomena tersebut selaras dengan pemikiran Rakhmat (2009) yaitu adanya persepsi interpersonal. Kesalahan atau perbedaan persepsi interpersonal dalam menafsirkan suatu pesan akan menghambat suatu proses komunikasi interpersonal satu sama lain. Hal tersebut dirasakan oleh pemain *roleplayer* ketika mendapatkan *meme* tersebut, terdapat beberapa pemain yang merasa tersinggung karena *meme* tersebut dan berakhir pada “perang *meme*” atau beradu argumen melalui *meme*.

### c. Komunikasi interpersonal efektif yang dilakukan oleh pemain *roleplayer* Kpop di Twitter.

Suatu komunikasi yang efektif akan berdampak pada tersampainya pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan yang kemudian akan membentuk suatu hubungan yang berkelanjutan. Dalam penelitian ini, ditemukan beberapa fenomena komunikasi interpersonal yang termasuk dalam tiga ciri-ciri komunikasi interpersonal yang efektif. Komunikasi interpersonal yang efektif meliputi beberapa aspek, yaitu:

#### 1) Keterbukaan (*openness*)

Kemauan menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan interpersonal. Kualitas keterbukaan mengacu pada tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian pada penelitian ini bahwa pertama, komunikator interpersonal yang efektif



harus terbuka kepada komunikannya. Beberapa dari pemain *roleplayer* mengaku bahwa mereka cenderung akan terbuka ketika pertama kali memulai komunikasi dengan pemain lainnya, tetapi tetap membatasi diri untuk tidak membagikan hal-hal yang bersifat terlalu pribadi. Aspek kedua mengacu pada kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Para pemain *roleplayer* berusaha untuk membuka diri dengan tujuan agar dapat membaur dengan sesama pemain *roleplayer*, mereka akan membalas dan mengajak pemain *roleplayer* lainnya untuk berkomunikasi. Aspek ketiga menyangkut kepemilikan perasaan dan pikiran, ketika para pemain *roleplayer* tidak mendapatkan “rasa” yang sama ketika berkomunikasi, seperti tidak adanya keselarasan satu sama lain, pemain *roleplayer* cenderung menutup dirinya dengan tidak melanjutkan komunikasi yang sudah dibangun.

2) Empati (*empathy*)

Empati adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kacamata orang lain itu. Orang yang memiliki empati atau berempati pada orang lain mampu memahami apa yang dirasakan dan diinginkan oleh orang lain sehingga dapat mengkomunikasikan empati, baik secara *verbal* maupun *non-verbal*. Dalam hasil penelitian ditemukan bentuk empati secara *verbal* yang didapatkan oleh pemain *roleplayer* dari pemain lainnya, seperti bentuk empati secara verbal berupa kata-kata penyemangat, *cute message* dan kalimat *support* lainnya.

3) Dukungan (*supportiveness*)

Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung. Individu memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap deskriptif bukan evaluatif, spontan bukan strategik. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian bahwa pemain *roleplayer* saling memberikan dukungan antar satu sama lain, bentuk dukungan yang dilakukan juga bermacam-macam, mulai dari mengucapkan ulang tahun, bentuk

*support* ketika ada masalah, sikap spontan menanyakan keadaan ketika pemain *roleplayer* terlihat sedang ada masalah, dan saling mendukung ketika para pemain *roleplayer* mengganti karakternya atau *update* mengenai karakternya.

2. Bentuk *toxic relationship behaviour* pemain *roleplayer* Kpop di Twitter.

*Toxic relationship* merupakan sebuah hubungan dimana dalam hubungan tersebut terdapat perilaku-perilaku beracun dan tidak sehat yang dilakukan oleh salah satu pihak dalam hubungan. (Wulandari, 2021:1). Dalam penelitian ini, ditemukan beberapa jenis *toxic relationship* yang dialami oleh para pemain *roleplayer* Kpop di Twitter. Terdapat 5 jenis kekerasan emosional pada penelitian ini yang menyebabkan tindakan *toxic relationship* menurut Kharisma (2017:10), yaitu:

a. Dominasi

Fenomena dominasi terjadi pada salah satu pemain *roleplayer* yang mengalami dominasi oleh pasangannya. Pasangannya mencoba untuk memiliki kontrol penuh atas dirinya, memerintahkan untuk menuruti semua perintahnya, jika perintahnya tak dikabulkan, maka timbul kemarahan.

b. Serangan verbal (*verbal abuse*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa pemain *roleplayer* mengalami serangan verbal dari pasangan dan temannya. Beberapa dari mereka mendapatkan serangan verbal berupa pelontaran kata-kata kasar seperti “anjing, bangsat, lonte, murahan, pelacur, bodoh, tolol dan penyakitan.” Mereka mengaku bahwa mereka tidak pernah mendapatkan serangan verbal di dunia nyata, namun justru mendapatkannya di dunia *virtual* seperti *roleplayer*.

c. Pemerasan emosional (*emotional blackmail*)

Salah satu pemain *roleplayer* merasakan adanya pemerasan emosional yang dilakukan oleh pasangannya. Ia dipaksa untuk meminta maaf pada seseorang hingga merasa dirinya sangat bersalah.

d. Pemusnahan karakter (*character assassination*)

Kekerasan ini selalu menggunjingkan kesalahan-kesalahan dan kegagalan korban di masa lalu. Hal tersebut dirasakan oleh beberapa pemain *roleplayer* bahwa pasangan mereka seringkali mengungkit kesalahan-kesalahan dan perbuatan di masa lalu, seperti "Kamu juga dulu begitu" sehingga hal tersebut dijadikan sebagai senjata oleh pasangannya untuk membuat informan merasa bersalah dan tidak pantas.

e. *Gaslighting*

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa mayoritas dari pemain *roleplayer* yang menjadi informan mengalami tindakan *gaslighting* dalam hubungannya. Bentuk *gaslighting* yang dialami oleh para informan adalah menyalahkan dirinya sendiri seolah informan tidak dapat memahami dirinya, dan mengeluhkan seolah tidak disayangi oleh pasangannya padahal ia yang membuat kesalahan seperti yang dilontarkan oleh salah beberapa pasangan dari informan "Yaudalah dan emang aku salah gabisa mahamin kamu" dan "Aku udh nurutin kamu, kamu gini aja susah nurut nya" serta "Saya hanya main-main, kamu tidak perlu marah"

Selain beberapa jenis kekerasan emosional yang dapat menyebabkan *toxic relationship*, dalam hasil penelitian juga ditemukan beberapa penanda bahwa seseorang melakukan tindakan *toxic* menurut Saraswati (2019:2), yaitu:

a. Sikap posesif berlebihan

Posesif yang berlebihan dapat menjadi pertanda bahwa hubungan yang sedang dijalani adalah hubungan yang terindikasi *toxic relationship*. Fenomena tersebut selaras dengan hasil penelitian dari salah satu informan bahwa ia mengalami posesif berlebihan dari pasangannya. Sikap posesif yang berlebihan yang dirasakan oleh pemain *roleplayer* adalah tidak boleh berhubungan dengan siapapun termasuk adiknya dan teman-temannya. Jika ketahuan melakukan komunikasi dengan pemain *roleplayer* lainnya maka pasangan tersebut akan marah dan melontarkan kata-kata yang tidak pantas. Selain itu, salah satu informan juga

merasakan tindakan posesif yang berlebihan bahwa ia harus menunjukkan semua aktivitas yang dilakukannya, hingga ia diminta untuk mengirimkan menu yang dipesan ketika makan, namun ia tidak melakukannya dan pasangannya kemudian marah karena perintahnya tidak dituruti, "Kamu tuh aku Cuma minta gitu aja susah nurutnya"

b. Cemburu yang berlebihan

Kecemburuan yang berlebihan dikaitkan dengan agresi dan kekerasan. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa ketika pasangan salah satu informan cemburu dengan seseorang, maka ia akan berubah menjadi pemarah dengan melontarkan kata-kata kasar pada pasangannya seperti "Sana main sama temenmu yang murahan kaya kamu."

c. Tindakan *manipulative* dan *playing victim*.

Fenomena ini terjadi pada pemain *roleplayer* berupa menimbulkan perasaan bersalah ketika membuat suatu kesalahan agar pasangannya tidak meninggalkan dirinya, dibuktikan dengan kata-kata "Gue hapus aja kali ya videonya? Ngapain sok sok an bucin kalau ga ada rasa." Ketika tertangkap basah memiliki banyak simpanan perempuan. Sedangkan perilaku *playing victim* adalah sebuah sikap seseorang yang gemar menimpakan kesalahan kepada orang lain. Fenomena seperti ini terjadi pada salah satu pemain *roleplayer* yang mendapatkan tindakan *playing victim* dari teman-temannya berupa penambahan kesalahan pada dirinya padahal teman-temannya itulah yang membuat kesalahan. Serta pembelaan diri yang berujung *playing victim* oleh salah satu pemain *roleplayer* yang mengatakan "Si kak Danta ngecut off gue padahal gue ga pernah ngapa-ngapain" padahal ia telah melakukan suatu kesalahan.

3. Respon pemain *roleplayer* terhadap *toxic relationship behaviour* yang dialami.

Respon yang diberikan atau hal yang dirasakan ketika pemain *roleplayer* mengalami *toxic relationship behaviour* berkaitan dengan pola hubungan menurut N.B. Putri dan K.Y.S. Putri (2020:53) bahwa dalam suatu hubungan terdapat tiga pola

yang berkaitan dengan munculnya *toxic relationship*, dua diantaranya dirasakan oleh pemain *roleplayer* ketika mendapatkan tindakan *toxic relationship*, yaitu:

a. Pola Cemas Ambeven

Pola ini cenderung selalu memiliki perasaan yang negatif kepada pasangannya seperti merasa tidak selalu ada saat dibutuhkan, selalu menghindar, merasa tidak dicintai, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa adanya rasa tidak pantas untuk disayang oleh orang lain karena perlakuan yang didapat dari pasangannya dalam *roleplayer* dan terus menyalahkan dirinya sendiri karena memiliki masa lalu yang tidak baik.

b. Pola Cemas Menghindar

Pola ini cenderung tidak mempunyai keberanian atau kepercayaan diri dalam mengungkapkan sesuatu, sehingga mengakibatkan tidak adanya respon atau penolakan. Hal tersebut selaras dengan apa yang dirasakan oleh pemain *roleplayer* yang mengalami *toxic relationship*. Beberapa dari mereka tak memiliki keberanian untuk melawan apa yang dilakukan oleh pasangannya, informan lain mengakui bahwa ia memilih untuk menghindar sehingga hanya bisa menuruti segala kemauan pasangannya seperti memutuskan hubungan dengan pemain *roleplayer* lainnya.

## SIMPULAN

Berdasarkan data-data hasil penelitian dan pembahasan untuk mendeskripsikan, menganalisis, serta mengeksplorasi mengenai *toxic relationship behaviour* sebagai perilaku komunikasi interpersonal pemain *roleplayer* Kpop di Twitter, maka dari keenam informan yang diteliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada beberapa bahasa khusus yang digunakan dalam berkomunikasi antarpemain *roleplayer* Kpop, karena merupakan ranah Kpop maka bahasa yang digunakan seperti bahasa Inggris, bahasa Indonesia nonformal, bahasa daerah, serta bahasa Korea.
2. Komponen penggunaan bahasa, pesan delay dan estetika yang merupakan komponen CMC juga terdapat dalam hasil penelitian.
3. Dalam penelitian ini juga ditemukan beberapa komponen dari komunikasi interpersonal yaitu keterbukaan, empati, dan

dukungan.

4. Dalam penelitian ini, ditemukan beberapa jenis *toxic relationship* yang dialami oleh para pemain *roleplayer* Kpop di Twitter yaitu dominasi, serangan verbal, pemerasan emosional, pemusnahan karakter, *gaslighting*, posesif yang berlebihan, cemburu berlebihan, dan tindakan *manipulative* serta *playing victim*.
5. Respon yang diberikan oleh pemain *roleplayer* ketika mengalami *toxic relationship behaviour* berkaitan dengan pola hubungan menurut N.B. Putri dan K.Y.S. Putri (2020:53) bahwa dalam suatu hubungan terdapat pola yang berkaitan dengan munculnya *toxic relationship*. Dalam penelitian ini ditemukan dua dari tiga pola yang dialami oleh pemain *roleplayer* yaitu pola ambeven dan pola cemas menghindar.
6. Ketersinggungan yang memicu adanya relasi *toxic* di media sosial Twitter antar pemain *roleplayer* Kpop mayoritas dipicu oleh penggunaan bahasa verbal di mana verbal menjadi bagian dari komunikasi interpersonal di media (CMC).

## DAFTAR PUSTAKA

- Achsa, H. P. (2015). Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya ('Permainan Peran'Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter). *Paradigma*, 3, 3.
- Agustin, I. N. (2022). Konstruksi Identitas Gender Pada Pengguna Akun Twitter Roleplayer K-pop (Analisis Etnografi Virtual Dalam Fenomena Gender SWAP). *Doctoral dissertation, Universitas Pancasakti Tegal*.
- Alfiani, V. R. (2020). Upaya Resiliensi Pada Remaja Dalam Mengatasi Toxic Relationship Yang Terjadi Dalam Hubungan Pacaran. *Skripsi Fakultas Dakwah IAIN Purwokerto*.
- Apsari, M. (2014). *Pola Komunikasi pada Komunitas Role-Play di Situs DeviantART*.
- Asran, B. (2021). Penggunaan Stiker Di Aplikasi Whatsapp Dalam Komunikasi Interpersonal Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Kota Pekanbaru. *Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau*.
- 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(1), 75-84.
- Fauzan, L. A. (2019). Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online (Studi Etnografi Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang) *Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada*.
- Gantina, G. G. (2021). Fenomena Korean Roleplayer di Media Sosial Twitter (Studi Fenomenologi Korean Roleplayer Di Media Sosial Twitter). *Doctoral dissertation, FISIP UNPAS*.
- Girsang, L. R. (2020). Peran Aktor dalam Pemberdayaan Komunitas Rusunawa. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4(2), 103-112.
- Gustam, R. R. (2015). Karakteristik Media Sosial dalam Membentuk Budaya Populer Korean Pop di Kalangan Komunitas Samarinda Balikpapan. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 224-242.
- Idaman, N., & Kencana, W. H. (2021). Identitas Virtual Remaja Pada Media Sosial Instagram. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(1), 1-9.
- Kurniawati, D. A. D. (2015). K-pop dan new media Studi Kasus Produksi dan Penerimaan Pesan antar Roleplayer dalam Twitter di kalangan K-popers Solo.
- Narwoko J Dwi dan Bagong Suyanto, Sosiologi: *Teks Pengantar dan Terapan*, Jakarta: Kencana
- Nasrullah, Rulli. 2016. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nurifah. (2013). Jurnal Perempuan: Layanan Informasi dan Dokumentasi. Jurnal Perempuan.
- Nuruddiniyah, T. W. (2017). Konsep Diri Pemain Role Play Dalam Media Sosial (Studi Dramaturgi Pada Komunitas Dance K-Pop Yang Memainkan Roleplay Melalui Twitter Di Kota Malang). *Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang*.
- Pane, N. M. S., & Zulkarnain, I. (2018). Keterbukaan Diri Pengguna Akun K-Pop Roleplayer Twitter di Kota Medan. *Komunika*, 14(1).
- Praptiningsih, N. A., & Putra, G. K. (2021). Toxic Relationship Dalam Komunikasi Interpersonal Di Kalangan Remaja. *Communication*, 12(2), 132-142.
- Pratiwi, L. P., & Putra, A. (2018). Motif Sosiogenesis Pasangan Roleplay Dalam Media Sosial Twitter. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 2(2), 127-143.
- Putri, F. A. (2021). Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang). *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Kajian Islam*, 7(2), 253-269.
- Setyawan, P. A. M., & Risminawati, M. P. (2017). Implementasi Supervisi Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Pembelajaran Efektif Bagi Guru Di SD Negeri Pabelan 03 Kartasura. *Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Murakarta*.
- Yulistiana, F., Sujoko, A., & Pujarama, W. (2014). Budaya Fangirling Boyband Korea di Dunia Virtual (Studi Etnografi Virtual pada Cyberfandom Boyband EXO di Media Sosial Twitter). *Laporan. Malang: Universitas Brawijaya*.