



## Studi Deskriptif *Self-Presentation* pada *Roleplayer* di Twitter

Venus Hikaru Aisyah, Indri Utami Sumaryanti\*

*Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.*

### ARTICLE INFO

#### Article history :

Received : 2/4/2022

Revised : 2/7/2022

Published : 6/7/2022



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 2

No. : 1

Halaman : 1 - 6

Terbitan : Juli 2022

### ABSTRAK

Fenomena peniruan karakter tokoh, khususnya para artis, kini marak di dunia maya. Fenomena itu dikenal sebagai *roleplayer*. Berbagai platform digunakan untuk bermain *roleplayer*, terutama Twitter. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran mengenai *self presentation* pada *roleplayer* di Twitter. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner menggunakan Google Form. Sampel penelitian yaitu para pemain *roleplay* di Twitter yang menggunakan karakter artis korea, berusia 18-24 tahun, dan berdomisili di Bandung. Diperoleh 104 responden. Alat ukur penelitian ini menggunakan *The Self Presentation on Facebook Questionnaire* (SPFBQ) oleh [1]. Data dikategorisasikan dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif menggunakan *software* SPSS. Hasil analisis menyatakan dari 104 responden 19 orang menunjukkan aspek diri *false self*, 67 orang menunjukkan aspek diri *real self*, dan 18 orang menunjukkan aspek diri *ideal self* ketika sedang bermain *roleplay*. Dari analisis disimpulkan bahwa gambaran *self-presentation* pada *roleplayer* di Twitter sebagian besar menunjukkan aspek diri *real self* yaitu mereka menggunakan wajah idola yang mereka senangi namun menunjukkan diri sendiri dalam *roleplay*.

**Kata Kunci :** *Self-presentation; Roleplayer; Twitter.*

### ABSTRACT

The phenomenon of imitating characters, especially artists, is now rife in cyberspace. This phenomenon is known as *roleplayer*. Various platforms are used to play *roleplayer*, especially twitter. This study aims to describe the *self-presentation* of *roleplayers* on Twitter. This research was conducted by distributing questionnaires using Google Form. The research sample is *roleplay* players on Twitter who use Korean artist characters, aged 18-24 years, and domiciled in Bandung. Obtained 104 respondents. The measuring instrument of this research is *The Self Presentation on Facebook Questionnaire* (SPFBQ) by [1]. The data were categorized and analyzed using descriptive analysis using SPSS software. The results of the analysis stated that from 104 respondents 19 people showed false self aspects, 67 people showed real self aspects, and 18 people showed ideal self aspects when playing *roleplay*. From the analysis, it can be concluded that the *self-presentation* picture of *roleplayers* on Twitter mostly shows the real self aspect, namely they use the face of an idol that they like but shows themselves in *roleplay*.

**Keywords :** *Self-presentation; Roleplayer; Twitter*

@ 2022 Jurnal Riset Psikologi Unisba Press. All rights reserved.

## A. Pendahuluan

Saat ini internet di Indonesia mengalami perkembangan yang pesat, data yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa pengguna internet periode 2019 hingga kuartal II 2020 mencapai 73,7 persen atau sebanyak 196,7 juta orang. Penggunaan internet di Pulau Jawa menjadi penyumbang terbesar di Indonesia. APJII juga menyatakan bahwa pengguna internet per-jumlah penduduk Ibukota Provinsi di Pulau Jawa khususnya di Kota Bandung mencapai 82,5 persen [2].

Banyaknya pengguna internet di Indonesia untuk bersosial media dengan data pengguna aktif sebanyak 170 juta [3]. Saat ini game online sudah menjadi salah satu cabang olahraga yang dikenal dengan Esports [4]. Data yang didapatkan pada tahun 2019 bahwa sebanyak 16,4 juta orang pengguna media sosial berasal dari Jawa Barat [5]. Pengguna media sosial berusia 18-24 tahun di Indonesia pada tahun 2020 berada pada posisi kedua teratas [6].

Media sosial memiliki banyak jenis, salah satunya adalah media sosial Twitter. Twitter merupakan media sosial untuk mengirim dan membaca pesan teks hingga 200 karakter. Data yang dikumpul oleh *We Are Social*, bahwa 2 persen orang Indonesia menggunakan media sosial Twitter [7].

Media sosial Twitter memiliki banyak kegunaan diantaranya seperti menjadi wadah bagi pengguna untuk menjalin pertemanan, mencari informasi yang sedang populer dan yang paling sering dibicarakan atau ditweet [8]. Salah satu tweet yang sering dibicarakan oleh pengguna Twitter yaitu mengenai K-Pop. Twitter Indonesia mengatakan bahwa terdapat 7,5 miliar tweet mengenai K-Pop selama periode 1 Juli 2020-30 Juni 2021 dan Indonesia menjadi negara dengan urutan pertama yang banyak membicarakan mengenai K-Pop [9].

K-Pop merupakan salah satu dari *Korean wave* atau gelombang Korea yang sudah mempengaruhi berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. *Korean wave* di Indonesia tidak hanya mengenai K-Pop, ada pula K-Drama dan *variety show* dengan konsep yang menarik [10]. *Korean wave* ini mempengaruhi kalangan anak muda dan banyak dari mereka memiliki minat terhadap K-Pop. Data yang didapatkan pada tahun 2019, bahwa Indonesia berada di posisi kedua dengan 9,9% total tayangan K-Pop di Youtube Indonesia [11].

Para penggemar K-Pop banyak yang membentuk komunitas, seperti komunitas *cover dance*, *cover lagu*, hingga komunitas sesama fandom. Seiring berjalannya waktu, komunitas penggemar K-Pop bertambah, komunitas ini bernama *roleplayer*. Para penggemar ini akan bermain peran layaknya artis atau tokoh terkenal yang ingin mereka perankan [12]. *Roleplay* menurut [13] adalah kata yang digunakan untuk mendeskripsikan rangkaian aktifitas yang melibatkan partisipan (*roleplayer*) untuk melakukan peran atau menirukan suatu tindakan dan suatu keadaan.

Bermain peran ini bisa dilakukan diberbagai platform, salah satunya adalah platform Twitter. Dalam media sosial Twitter terdapat peningkatan pengguna *roleplayer* dari tahun ke tahun. Salah satunya adalah fanbase *autopost roleplayer* di Twitter yang sudah memiliki pengikut sebanyak 800 ribu, yang memiliki arti bahwa terdapat 800 ribu orang pengguna *roleplayer* di media sosial Twitter [14].

Saat bermain peran, para *roleplayer* akan mempresentasikan diri sama halnya seperti di kehidupan nyata. Di kehidupan sehari-hari, manusia akan mempresentasikan diri ketika berinteraksi dalam masyarakat. Dalam bermain peran pun para *roleplayer* akan mempresentasikan diri mereka. Seperti seorang pemain teater yang berperan diatas panggung dan memiliki karakter serta peran tersendiri, para *roleplayer* akan memerankan karakter mereka di Twitter, bukan di panggung teater [12]. Ketika bermain peran di media sosial, maka para *roleplayer* akan mempresentasikan diri mereka secara online.

Para *roleplayer* akan mencantumkan identitas artis yang mereka perankan dan juga tidak lupa memberi penjelasan bahwa akun tersebut adalah akun *roleplayer* dengan mencantumkan kata "*roleplay*", "RP", atau "*parody*" dalam bio di Twitter. Dalam *roleplay* memungkinkan adanya interaksi dengan sesama *roleplayer*, seperti bercakap-cakap, bermain *games*, hingga menyelenggarakan konser virtual berbasis *plot* dan *imagine* [15]. Para *roleplayer* akan mempresentasikan diri mereka, sehingga mereka harus memerankan artis yang mereka perankan dengan baik dan mengharuskan menampilkan diri yang ideal layaknya artis.

Kini dalam *roleplay world* para *roleplayer* memiliki karakter yang berbeda-beda seperti *roleplayer in character* (IC) dan *roleplayer out of character* (OOC). *Roleplayer in character* akan menyesuaikan karakteristik artis yang diperankan. Sedangkan *roleplayer out of character* tidak sesuai dengan karakteristik artis yang diperankan dan kerap membahas persoalan pribadi [15].

Dengan menjadi seorang *roleplayer*, mereka bisa mempromosikan artis yang mereka perankan kepada orang lain yang mungkin belum mengetahui mengenai artis yang mereka perankan [16]. Selagi *roleplayer*

lama teguh pada misi untuk memperkenalkan artis yang mereka perankan, masifnya kemunculan *roleplayer* baru perlahan mengubah suasana *roleplay world*. Kemunculan *roleplayer* baru melunturkan nilai-nilai *roleplay* dengan mencampurkan aktivitas *roleplay* dan kehidupan nyata atau *real life* [15].

Para *roleplayer* yang awalnya bermain peran layaknya artis atau tokoh terkenal dan menampilkan diri ideal layaknya artis yang mereka perankan, kini *roleplay world* telah menjadi sebuah dunia alternatif. Kehadiran *roleplay world* kini digunakan para *roleplayer* untuk meluapkan keluh kesah mengenai permasalahan yang tidak bisa diungkapkan di dunai nyata [15] dan menampilkan kondisi realita mereka. Fenomena saat ini memiliki perbedaan dengan pengertian *roleplay* yang dikemukakan oleh Yardley. Sehingga adanya kesenjangan antara fenomena saat ini yaitu para *roleplayer* yang menampilkan kondisi realita dengan pengertian *roleplay* menurut [13] yaitu para *roleplayer* melakukan peran atau menirukan suatu tindakan dan suatu keadaan. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan gambaran mengenai *self presentation* pada *roleplayer* di Twitter.

### B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Variabel dalam penelitian ini adalah *self-presentation*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah para *roleplayer* di Twitter dengan menggunakan karakter artis korea, berdomisili di Bandung, dan berusia 18-24 tahun.

Pengumpulan data dengan cara menyebarkan kuesioner dalam bentuk *google form* yang menggunakan alat ukur *Self Presentation On Facebook Questionnaire* (SPFBQ) yang dikemukakan oleh [1]. dan telah diadaptasi oleh [1]. Alat ukur terdiri dari 17 item untuk mengukur 3 aspek diri (*real self*, *ideal self*, dan *false self*). Data yang didapatkan akan dianalisis menggunakan *software* SPSS.

### C. Hasil dan Pembahasan

**Tabel 1.** Statistik Deskriptif

	N	Mean	Std. Deviation
Total	104	53.08	6.822
Valid N (listwise)	104		

Berdasarkan bahwa data deskriptif dari 104 responden bahwa didapatkan *mean* 53,08 dan Standar Deviasi (SD) 6,822.

**Tabel 2.** Hasil Uji Statistik Aspek Diri

		Frequency	Percent
Valid	<i>False Self</i>	19	18.3
	<i>Real Self</i>	67	64.4
	<i>Ideal Self</i>	18	17.3
<b>Total</b>		<b>104</b>	<b>100</b>

Berdasarkan bahwa sebanyak 19 orang atau sebanyak 18,3% menunjukkan aspek diri *false self*. Sebanyak 67 orang atau sebanyak 64,4% menunjukkan aspek diri *real self*. Serta sebanyak 18 orang atau sebanyak 17,3% menunjukkan aspek diri *ideal self*.

**Tabel 3.** Hasil Uji Statistik Aspek Diri Usia 18

		Frequency	Percent
Valid	<i>False Self</i>	3	14.3
	<i>Real Self</i>	13	61.9
	<i>Ideal Self</i>	5	23.8
<b>Total</b>		<b>21</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data yang didapatkan dari 21 responden berusia 18 tahun bahwa 3 orang atau sebanyak 14,3% menunjukkan aspek diri *false self*. Sebanyak 13 orang atau sebanyak 61,9% menunjukkan aspek diri *real self*. Serta sebanyak 5 orang atau sebanyak 23,8% menunjukkan aspek diri *false self*.

**Tabel 4.** Hasil Uji Statistik Aspek Diri Usia 19

		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>
Valid	<i>False Self</i>	3	23.1
	<i>Real Self</i>	6	46.2
	<i>Ideal Self</i>	4	30.8
<b>Total</b>		<b>13</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data yang didapatkan dari 13 responden berusia 19 tahun bahwa 3 orang atau sebanyak 23,1% menunjukkan aspek diri *false self*. Sebanyak 6 orang atau sebanyak 46,2% menunjukkan aspek diri *real self*. Serta sebanyak 4 orang atau sebanyak 30,8% menunjukkan aspek diri *false self*.

**Tabel 5.** Hasil Uji Statistik Aspek Diri Usia 20

		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>
Valid	<i>False Self</i>	8	27.6
	<i>Real Self</i>	14	48.3
	<i>Ideal Self</i>	7	24.1
<b>Total</b>		<b>29</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data yang didapatkan dari 29 responden berusia 20 tahun bahwa 8 orang atau sebanyak 27,6% menunjukkan aspek diri *false self*. Sebanyak 14 orang atau sebanyak 49,3% menunjukkan aspek diri *real self*. Serta sebanyak 7 orang atau sebanyak 24,1% menunjukkan aspek diri *false self*.

**Tabel 6.** Hasil Uji Statistik Aspek Diri Usia 21

		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>
Valid	<i>False Self</i>	3	14.3
	<i>Real Self</i>	13	61.9
	<i>Ideal Self</i>	5	23.8
<b>Total</b>		<b>21</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data yang didapatkan dari 21 responden berusia 21 tahun bahwa 3 orang atau sebanyak 14,3% menunjukkan aspek diri *false self*. Sebanyak 13 orang atau sebanyak 61,9% menunjukkan aspek diri *real self*. Serta sebanyak 5 orang atau sebanyak 23,8% menunjukkan aspek diri *false self*.

**Tabel 7.** Hasil Uji Statistik Aspek Diri Usia 22

		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>
Valid	<i>False Self</i>	1	11.1
	<i>Real Self</i>	7	77.8
	<i>Ideal Self</i>	1	11.1
<b>Total</b>		<b>9</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data yang didapatkan dari 9 responden berusia 22 tahun bahwa 1 orang atau sebanyak 11,1% menunjukkan aspek diri *false self*. Sebanyak 7 orang atau sebanyak 77,8% menunjukkan aspek diri *real self*. Serta sebanyak 1 orang atau sebanyak 11,1% menunjukkan aspek diri *false self*.

**Tabel 8.** Hasil Uji Statistik Aspek Diri Usia 23

		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>
Valid	<i>False Self</i>	2	28.6
	<i>Real Self</i>	3	42.9
	<i>Ideal Self</i>	2	28.6
<b>Total</b>		<b>7</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data yang didapatkan dari 7 responden berusia 23 tahun bahwa 2 orang atau sebanyak 28,6% menunjukkan aspek diri *false self*. Sebanyak 3 orang atau sebanyak 42,9% menunjukkan aspek diri *real self*. Serta sebanyak 2 orang atau sebanyak 28,6% menunjukkan aspek diri *false self*.

Berdasarkan data yang didapatkan dari 4 responden berusia 24 tahun bahwa 1 orang atau sebanyak 25,0% menunjukkan aspek diri *false self*. Sebanyak 2 orang atau sebanyak 50,0% menunjukkan aspek diri *real self*. Serta sebanyak 1 orang atau sebanyak 25,0% menunjukkan aspek diri *false self*.

Hasil yang didapatkan dari 104 responden bahwa 19 orang menunjukkan aspek diri *false self* yaitu bahwa mereka menggunakan wajah artis yang mereka senangi namun menunjukkan diri yang berbeda dari artis maupun diri sendiri. 67 orang menunjukkan aspek diri *real self* yaitu bahwa mereka menggunakan wajah artis yang mereka senangi namun menunjukkan diri sendiri ketika bermain *roleplay*. 18 orang menunjukkan aspek diri *ideal self* yaitu bahwa mereka memerankan sesuai dengan diri artis yang mereka perankan.

**Tabel 9.** Hasil Uji Statistik Aspek Diri Usia 24

		Frequency	Percent
Valid	<i>False Self</i>	1	25.0
	<i>Real Self</i>	2	50.0
	<i>Ideal Self</i>	1	25.0
<b>Total</b>		<b>4</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data yang didapatkan dari 4 responden berusia 24 tahun bahwa 1 orang atau sebanyak 25,0% menunjukkan aspek diri *false self*. Sebanyak 2 orang atau sebanyak 50,0% menunjukkan aspek diri *real self*. Serta sebanyak 1 orang atau sebanyak 25,0% menunjukkan aspek diri *false self*.

Hasil yang didapatkan dari 104 responden bahwa 19 orang menunjukkan aspek diri *false self* yaitu bahwa mereka menggunakan wajah artis yang mereka senangi namun menunjukkan diri yang berbeda dari artis maupun diri sendiri. 67 orang menunjukkan aspek diri *real self* yaitu bahwa mereka menggunakan wajah artis yang mereka senangi namun menunjukkan diri sendiri ketika bermain *roleplay*. 18 orang menunjukkan aspek diri *ideal self* yaitu bahwa mereka memerankan sesuai dengan diri artis yang mereka perankan.

Jika dikaitkan dengan teori *self-presentation* yang dikemukakan oleh Michikyan et.al., para *roleplayer* banyak yang lebih menunjukkan aspek diri *real self*, yaitu banyak dari para *roleplayer* termotivasi oleh atribut internal sehingga lebih menunjukkan perasaan yang sebenarnya. Sebanyak 18 orang menunjukkan aspek diri *ideal self*, yaitu para *roleplayer* menunjukkan aspirasi, harapan dan keinginan diri untuk memerankan artis yang mereka perankan dengan baik. Serta sebanyak 19 orang menunjukkan aspek diri *false self*, yaitu para *roleplayer* menunjukkan perasaan ataupun tindakan yang berbeda dari diri sendiri maupun diri ideal dengan dilandaskan alasan yang berbeda-beda.

Jika dikaitkan dengan teori *emerging adulthood* yang dikemukakan oleh Arnett, *identity explorations* para *roleplayer* masih banyak yang belum mengeksplorasi identitas mereka secara serius dan belum fokus dalam mempersiapkan diri untuk memasuki tahapan kehidupan selanjutnya karena dilihat dari durasi bermain *roleplay* banyak yang bermain lebih dari 60 menit dengan frekuensi membuka *roleplay* sebanyak 7 kali dalam sehari. Dalam tahap *being self-focused*, para *roleplayer* masih belum mampu mandiri dan belum mampu untuk mencukupi kebutuhan diri sendiri, karena banyak dari mereka yang belum bekerja. Serta dalam tahap *possibilities*, para *roleplayer* masih belum menggunakan kesempatan yang terbuka dan belum mencoba kesempatan tersebut karena banyak dari mereka masih belum bekerja dan masih banyak yang menghabiskan waktu dengan bermain *roleplayer*.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian bahwa para *roleplayer* lebih banyak menunjukkan aspek diri *real self* atau menunjukkan diri yang sesungguhnya ketika bermain peran. *Roleplayer* yang menunjukkan aspek diri *ideal self* atau memerankan peran sesuai dengan karakter artis yang diperankan. Serta *roleplayer* yang menunjukkan aspek diri *false self* atau tidak memerankan sesuai artis yang diperankan dan tidak memerankan diri yang sesungguhnya.

## Daftar Pustaka

- [1] M. Michikyan, J. Dennis, and K. Subrahmanyam, "Can you guess who I am? Real, ideal, and false self-presentation on Facebook among emerging adults," *Emerg. Adulthood*, vol. 3, no. 1, pp. 55–64, 2015.
- [2] Tempo, "APJII: Pengguna Internet RI 196,7 Juta Orang atau 73,7 Persen Penduduk," *10 November*, 2020. [Online]. Available: <https://bisnis.tempo.co/read/1403969/apjii-pengguna-internet-ri-1967-juta-orang-atau-737-persen-penduduk/full&view=ok>
- [3] G. P. Riyanto, "Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta," *Kompas*, 2021. [Online]. Available: <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>
- [4] Aryo Triutama and M. Yanuvianti, "Profil Kepribadian Gamers Esports DotA 2 di Kota Bandung," *J. Ris. Psikol.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, Jul. 2021, doi: 10.29313/jrp.v1i1.86.
- [5] JabarProv., "16,4 juta Pengguna Medsos Asal Jawa Barat," *JabarProv*, Apr. 2019. [Online]. Available: <https://jabarprov.go.id/index.php/news/32777/2019/04/24/164-juta-Pengguna-Medsos-Asal-Jawa-Barat>
- [6] C. M. Annur, "Berapa Usia Mayoritas Pengguna Media Sosial di Indonesia?," *Databoks*, 2020. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/23/berapa-usia-mayoritas-pengguna-media-sosial-di-indonesia#:~:text=Laporan Statista mencatat%2C pengguna media, pengguna berusia 18-24 tahun.>
- [7] R. F. Widyananda, "10 Macam Media Sosial yang Paling Sering Digunakan Oleh Orang Indonesia," *Merdeka*, 2020. [Online]. Available: <https://www.merdeka.com/jatim/10-macam-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-oleh-orang-indonesia-klm.html?page=all>
- [8] H. Basri and S. Syafrizal, "Peranmedia Sosial Twitter dalam Interaksi Sosial Pelajar Sekolah Menengah Pertama di Kota Pekanbaru (Studi Kasus Pelajar SMPN 1 Kota Pekanbaru)," *Dr. Diss. Riau Univ.*, 2017, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/119656-ID-peranmedia-sosial-twitter-dalam-interaks.pdf>
- [9] I. Maulina, "Wow! Indonesia Duduki Urutan Pertama Tweet Terbanyak Tentang K-Pop di Twitter," *Seputar Surabaya*, 2021. [Online]. Available: <https://seputarsurabaya.jurnalisingonesia.id/read/10875/Wow-Indonesia-Duduki-Urutan-Pertama-Tweet-Terbanyak-Tentang-K-Pop-di-Twitter>
- [10] V. Vebryanti, "Peran Media Sosial Terhadap Perkembangan Korean Wave," *Kumparan*, 2020.
- [11] Y. Marianti, "5 Negara dengan Penggemar K-Pop Terbanyak, Indonesia Nomor Berapa ya?," *Indozone*, Sep. 2020. [Online]. Available: <https://www.indozone.id/music/zosYeYY/5-negara-dengan-penggemar-k-pop-terbanyak-indonesia-nomor-berapa-ya/read-all>
- [12] R. Ismaini, "Komunitas Virtual : RolePlayer dan TwIsmaini, R. (2021). Komunitas Virtual : RolePlayer dan Twitter. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/raisaismaini/606f2f128ede48697e2f7502/komunitas-virtual-roleplayer-dan-twitteritter>," *Kompasiana*, 2021. [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/raisaismaini/606f2f128ede48697e2f7502/komunitas-virtual-roleplayer-dan-twitter>
- [13] K. M. Yardley and Matwiejczuk, *Role Play: Theory and Practice*. SAGE Publication, 1997.
- [14] M. R. Hakiki, "Roleplayer, Berdampak Positif atau Negatif?," *Kompasiana*, 2020. [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/miftakhurrahmihakiki/5fe04d6b8ede48194a70b303/roleplayer-berdampak-positif-atau-negatif?page=all#section2>
- [15] S. Khusnulkhathimah, "Sibuknya Penggemar Roleplay di Ruang Maya Kpop," *Tirto id*, Sep. 2020. [Online]. Available: <https://tirto.id/sibuknya-penggemar-roleplay-di-ruang-maya-kpop-f4MM>
- [16] M. Theodora, "Roleplayer Korea dan Beberapa Istilah yang Sering Digunakan," *Kumparan*, 2021. [Online]. Available: <https://kumparan.com/melinda-theodora/roleplayer-korea-dan-beberapa-istilah-yang-sering-digunakan-1uyL9QWn3dY/1>