

**ANALISIS HIPERREALITAS PEMBENTUKAN IKATAN
SOSIAL DAN DUKUNGAN SOSIAL KOMUNITAS ROLEPLAY
K-POP PADA PLATFORM X**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S. Pd.) Program Studi Pendidikan Sosiologi.*



SKRIPSI

Oleh:

Alni Tsabita Atsari Putri

NIM : 2106104

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

HAK CIPTA

**ANALISIS HIPERREALITAS PEMBENTUKAN IKATAN SOSIAL DAN
DUKUNGAN SOSIAL KOMUNITAS *ROLEPLAY* K-POP PADA
*PLATFORM X***

Oleh:

Alni Tsabita Atsari Putri

2106104

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi.

©Alni Tsabita Atsari Putri

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Hak cipta dilindungi oleh undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, fotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa seizin penulis.

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi berjudul *"Analisis Hiperrealitas Pembentukan Ikatan Sosial dan Dukungan Sosial Komunitas Roleplay K-pop pada Platform X"*, beserta seluruh isinya merupakan hasil karya saya sendiri. Saya tidak menyalin maupun mengutip karya pihak lain dengan cara-cara yang bertentangan dengan kaidah dan etika ilmiah yang berlaku. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada pihak yang mengajukan klaim atas orisinalitas karya ini, saya bersedia menerima segala konsekuensi dan sanksi yang ditetapkan.

Bandung, 22 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Alni Tsabita Atsari Putri

2106104

HALAMAN PENGESAHAN
ALNI TSABITA ATSARI PUTRI
ANALISIS HIPERREALITAS PEMBENTUKAN IKATAN SOSIAL DAN
DUKUNGAN SOSIAL KOMUNITAS *ROLEPLAY* K-POP PADA
PLATFORM X

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing
Pembimbing I



Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D
NIP 196804031991032002

Pembimbing II



Fajar Nugraha Asyahidda, M. Pd.
NIP 199202152019031018

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi



Dr. Wilodati, M. Si.
NIP 196801141992032002

LEMBAR PENGUJI

Skripsi ini telah diuji pada : Rabu, 27 September 2025

Panitia ujian terdiri atas

Ketua : Dekan FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia
Prof. Dr. Cecep Dannawan, S.H., S.I.P., S.A.P., S.Pd., M.Si.,
M.H., CPM.
NIP.196909291994021001

Penguji I



Dr. Mirna Nur Alia A, S.Sos, M.Si

NIP. 19830312 2010122008

Penguji II



Dr. Abih Gumelar, M.Pd

NIP. 920200119910414101

Penguji III



Dr. Pandu Hyangsewu, S.Th.I, M.Ag

NIPT. 920200119851002101

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Analisis Hiperrealitas Pembentukan Ikatan Sosial dan Dukungan Sosial Komunitas Roleplay K-pop pada Platform X**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pendidikan Indonesia. Penulis menyadari bahwa tanpa izin Allah SWT serta dukungan berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Ibu/Bapak dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan perhatian telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga. Penulis menyadari karya ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya.

Bandung, 22 Agustus 2025



Alni Tsabita Atsari Putri

2106104

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis Hiperrealitas Pembentukan Ikatan Sosial dan Dukungan Sosial Komunitas *Roleplay* K-pop pada Platform X”**. Proses penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta doa berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, kesehatan, dan kekuatan yang diberikan sehingga penulis dapat melalui setiap proses penelitian dan penulisan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Didi Sukyadi, M.A., sebagai rektor Universitas Pendidikan Indonesia, beserta jajarannya.
3. Dr. Wilodati, M.Si selaku Ketua Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pendidikan Indonesia, yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama proses akademik.
4. Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D selaku dosen pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
5. Fajar Nugraha Asyahidda, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang dengan penuh perhatian dan ketelitian telah memberikan arahan, koreksi, serta motivasi yang sangat berarti bagi penulis. Bimbingan beliau tidak hanya membantu dalam penyusunan skripsi ini, tetapi juga memberikan pelajaran berharga dalam mengembangkan sikap ilmiah dan ketekunan dalam proses akademik.
6. Seluruh dosen Program Studi Sosiologi, atas ilmu, motivasi, dan pengalaman yang telah dibagikan selama penulis menempuh pendidikan.
7. Keluarga tercinta, Ayah, Ibu dan adik atas doa, dukungan, kasih sayang, dan semangat yang tidak pernah putus, yang menjadi sumber kekuatan utama dalam menyelesaikan studi ini.

8. Para informan penelitian yang telah meluangkan waktu, berbagi pengalaman, serta memberikan informasi berharga yang menjadi inti dalam penelitian ini.
9. Amelia Azra Nabila, Sandra Aulia Poernama, Kiagus Laudy dan Aria Pradana yang selalu hadir memberi warna, semangat, dan dukungan tanpa henti. Terima kasih atas tawa, motivasi, serta kebersamaan yang menjadi penguat dalam perjalanan perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran kalian membuat setiap langkah terasa lebih ringan dan bermakna.
10. Revallina Novia Aishwara yang telah menjadi sahabat sekaligus tempat berbagi keluh kesah selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan moral, kesabaran untuk mendengarkan, serta semangat yang senantiasa diberikan sehingga penulis dapat melalui setiap tantangan dengan lebih kuat.
11. Safitri Syawal, Faza Fadhillah, Annisa Setyaningtias, Firna Syifa yang senantiasa hadir memberi dukungan, semangat, dan ruang untuk beristirahat sejenak dari rutinitas akademik.
12. Kepada anggota CCT dan terkhusus Ariel Rahman terima kasih atas kebersamaan, perhatian, serta keceriaan yang selalu diberikan. Kehadiran kalian menjadi penyeimbang dan sumber semangat berharga bagi penulis selama menjalani perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
13. Tista Rizki Annisa, yang telah menjadi teman diskusi sekaligus tempat bertanya selama proses penyusunan skripsi ini.

Pada akhirnya, penyusunan skripsi ini merupakan perjalanan yang penuh tantangan sekaligus pembelajaran. Proses yang dilalui tidak selalu mudah; ada saat-saat penulis merasa lelah, ragu, bahkan hampir menyerah. Namun berkat doa, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak, penulis mampu melalui setiap hambatan dan menyelesaikan karya ini dengan sebaik-baiknya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi catatan kecil dari perjalanan akademik yang penuh makna.

ANALISIS HIPERREALITAS PEMBENTUKAN IKATAN SOSIAL DAN DUKUNGAN SOSIAL KOMUNITAS *ROLEPLAY* K-POP PADA *PLATFORM X*

Alni Tsabita Atsari Putri
NIM 2106104
Email: alnitsabita07@upi.edu

ABSTRAK

Fenomena *roleplay* (RP) K-pop di *platform X* menjadi bentuk interaksi sosial virtual yang semakin populer di kalangan generasi muda. Aktivitas ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga merefleksikan dinamika sosial kompleks, di mana identitas fiktif idola K-pop digunakan sebagai medium komunikasi. Dalam konteks hiperrealitas, batas antara realitas dan simulasi kerap kabur sehingga pengalaman *roleplay* dapat berimplikasi pada kehidupan nyata. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh hiperrealitas terhadap pembentukan ikatan sosial dan dukungan sosial dalam komunitas *roleplay* K-pop di *platform X*. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif kemudian dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan ikatan sosial terbentuk melalui frekuensi interaksi, rasa percaya, serta kedekatan emosional yang berkembang melalui tahap pengenalan, penguatan, kelekatan, dan pemeliharaan. Dukungan sosial yang muncul meliputi dukungan emosional, informasional, instrumental, dan validasi, yang memperkuat solidaritas serta memberi rasa aman. Namun, keterlibatan intens juga menimbulkan kondisi hiperrealitas, di mana emosi dan relasi virtual terbawa ke dunia nyata, berdampak pada meningkatnya kepercayaan diri sekaligus risiko keterikatan berlebih. Dengan demikian, komunitas *roleplay* K-pop di *platform X* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga ruang sosial alternatif yang signifikan bagi pembentukan identitas, relasi, serta kesejahteraan psikologis anggotanya.

Kata kunci: Dukungan Sosial, Hiperrealitas, Ikatan Sosial, Komunitas *Roleplay*, *Platform X*

HYPERREALITY ANALYSIS OF SOCIAL BOND FORMATION AND SOCIAL SUPPORT IN THE K-POP ROLEPLAY COMMUNITY ON PLATFORM X

Alni Tsabita Atsari Putri
NIM 2106104
Email : alnitsabita07@upi.edu

ABSTRACT

The phenomenon of K-pop roleplay (RP) on platform X has become an increasingly popular form of virtual social interaction among young people. This activity not only serves as entertainment but also reflects complex social dynamics, where fictional K-pop idol identities are used as a medium of communication. Within the context of hyperreality, the boundaries between reality and simulation often blur, allowing RP experiences to influence real life. This study aims to analyze the influence of hyperreality on the formation of social bonds and social support within the K-pop RP community on platform X. The research employed a qualitative method with a phenomenological approach through in-depth interviews and participatory observation, then analyzed through data reduction, presentation, and conclusion drawing. The findings show that social bonds are formed through interaction frequency, trust, and emotional closeness, which develop through stages of introduction, reinforcement, attachment, and maintenance. Social support that emerges includes emotional, informational, instrumental, and validation support, which strengthen solidarity and provide a sense of security. However, intense involvement also generates hyperreality conditions, where emotions and virtual relationships extend into real life, leading to increased self-confidence as well as risks of excessive attachment. Thus, the K-pop RP community on platform X functions not only as entertainment but also as an alternative social space significant for identity formation, relationships, and members' psychological well-being.

Keywords: Hyperreality, Platform X, Roleplay Community, Social Bonds, Social Support

DAFTAR ISI

HAK CIPTA	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGUJI.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1 Latar Belakang Penelitian	17
1.2 Rumusan Masalah.....	20
1.3 Tujuan Penelitian	21
1.3.1 Tujuan Umum	21
1.3.2 Tujuan Khusus	21
1.4 Manfaat Penelitian	21
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	21
1.4.2 Manfaat Praktis	22
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	23
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	25
2.1 Ikatan Sosial Pada Komunitas <i>Role-Play</i> K-pop	25
2.2 Dukungan Sosial dalam Komunitas <i>Roleplay</i> K-pop	27
2.3 Perkembangan dan Dinamika Komunitas <i>Roleplayer</i> K-pop di <i>Platform X</i>	30
2.4 Simulasi, Simulacra, Dan Hiperrealitas Dalam Dunia <i>Roleplay</i> K-pop	32
2.5 Teori Modal Sosial Dalam Mengkaji Pembentukan Ikatan Sosial Dan Dukungan Sosial Pada Komunitas <i>Roleplay</i> K-pop	35
2.6 Peran Sosiologi Digital Dalam Mengkaji Komunitas <i>Roleplay</i> K-pop	38
2.7 Kerangka Berfikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Desain Penelitian	44
3.1.1 Pendekatan Penelitian	44

3.1.2 Metode Penelitian	45
3.2 Lokasi Penelitian dan Informan Penelitian	46
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	46
3.2.2 Informan Penelitian.....	47
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.4 Teknik Analisis Data	54
3.4.1 Tahapan Analisis Data Tematik.....	55
3.5 Uji Keabsahan Data	58
3.5.1 Triangulasi	58
3.5.2 Pengecekan Ulang Informan (<i>Member Check</i>).....	59
3.5.3 Kecukupan Referensi Teori dan Data.....	60
3.6 Isu Etik.....	60
3.6.1 <i>Informed Consent</i>	60
3.6.3 Etika Observasi Digital.....	61
3.6.4 Transparansi dan Kejujuran Akademik	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Karakteristik Informan.....	62
4.2 <i>Platform X</i> Sebagai <i>Platform X</i> sebagai Ruang Produksi Simulacra.....	66
4.3 Karakteristik Komunitas <i>Roleplay</i> Pada <i>Platform X</i>	74
4.4. Pembentukan Ikatan Sosial Dalam Komunitas <i>Roleplay</i> Di <i>Platform X</i>	81
4.4.1 Tahapan Awal: Awal Masuk ke Komunitas <i>Roleplay</i>	82
4.4.2 Tahapan Penguatan: Meningkatkan Kedekatan dan Kepercayaan	95
4.4.3 Tahapan <i>Attachment</i> : Kelekatan Emosional dan Kepercayaan	106
4.4.4 Tahapan Komitmen dan Solidaritas: Ikatan yang Membuahkan Perluasan Hubungan	111
4.5 Bentuk Dukungan Sosial Yang Diberikan Dan Diterima Dalam Komunitas <i>Roleplay</i> K-Pop Di <i>Platform X</i>	119
4.5.1 Dukungan Emosional: Empati, dan Ruang Aman Virtual.....	120
4.5.2 Dukungan Informasional	132
4.5.3 Dukungan Instrumental	141
4.5.4 Dukungan Aparsial	149
4.6 Dampak Ikatan Sosial dan Dukungan Sosial Komunitas <i>Roleplay</i> K-pop terhadap Interaksi Sosial Pengguna di Dunia Nyata	153
4.6.1 Perbedaan Ikatan Sosial dan Dukungan.....	154
4.6.2 Dampak Psikososial: Peningkatan Kesejahteraan Emosional dan Risiko Ketergantungan Digital	156

4.6.3 Dampak terhadap Batas antara Realitas dan Simulasi: Pergeseran Persepsi Sosial.....	161
4.6.4 Dampak terhadap Simulasi Identitas: Penyesuaian Peran dan Persona Digital.....	166
4.6.5 Dampak Hiperrealitas Komunitas <i>Roleplay</i> Terhadap Realitas Kehidupan Nyata Anggotanya.....	168
4.6.6 Dampak terhadap Partisipasi dan Keterlibatan di Dunia Nyata: Transfer Modal Sosial dari Dunia Virtual.....	170
4.6.7 Dampak terhadap Eksperimen Identitas: <i>Cross Gender</i>	173
4.7 Implikasi Sosial terhadap Generasi Z dan Literasi Digital	176
4.7.1 Implikasi Hiperrealitas terhadap Praktik Sosial Generasi Z.....	176
4.7.2 Implikasi Literasi Digital dalam Perspektif Sosiologi Digital.....	177
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	179
5.1 Kesimpulan	179
5.2 Saran	180
5.2.1 Bagi Keluarga	180
5.2.2 Bagi Sektor Pendidikan	181
5.2.3 Bagi Pemerintah.....	181
5.4 Implikasi Penelitian	181
5.4.1 Implikasi Teoritis.....	181
5.4.2 Implikasi Praktis	182
DAFTAR PUSTAKA.....	183
LAMPIRAN.....	192

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Account Roleplay</i>	30
Gambar 2. 2 Kerangka berfikir	41
Gambar 4. 1 Interkasi DM	68
Gambar 4. 2 Interaksi <i>Quote Tweet</i>	69
Gambar 4. 3 Interaksi <i>Group Chat</i>	71
Gambar 4. 4 Pola interaksi komunitas <i>Roleplay</i>	75
Gambar 4. 5 Profile <i>Account Roleplay</i>	76
Gambar 4. 6 Sankey A-B	121
Gambar 4. 7 Sankey B-C	122
Gambar 4. 8 Sankey C-D	123

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	42
Tabel 3. 1 Kodefikasi Tema	57
Tabel 4. 1 Daftar Informan Wawancara.....	53
Tabel 4. 2 Bentuk ikatan sosial dan dukungan sosial.....	154

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Ringkasan Hasil Penelitian.....	192
Lampiran 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	195
Lampiran 3. Pedoman Wawancara	200
Lampiran 4. Pedoman Observasi Partisipatif.....	209
Lampiran 5. Format Observasi Pra-Riset.....	212
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian	214
Lampiran 7. Riwayat Hidup.....	217
Lampiran 8. Lembar Bimbingan.....	218
Lampiran 9. Hasil Uji Similaritas	220

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. Z., & Rachma, I. (2018). Etnografi virtual sebagai teknik pengumpulan data dan metode penelitian. *The Journal of Society & Media*, 2(2), 130–145.
- Addeo, F., et al. (2020). *Informational Support in Online Communities*. Springer.
- Afrilia, R., & Hidayat, M. A. (2024). *Interaksi Sosial Termediasi Pembaca Alternative Universe (AU) “Slowmotion” (Studi Netnografi dalam Kanal Close and Private Mediated Interaction Grup Telegram)*. RESIPROKAL: Jurnal Riset Sosiologi, Universitas Mataram.
- Ansyah, E. H. (2023). Kepercayaan Diri Berelasi Sosial Pengguna *Roleplay* di Komunitas K-pop. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 21. <https://doi.org/10.21070/ijins.v21i.806>
- audrillard, J. (1981). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.
- 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. <https://doi.org/10.32722/epi.v17i1.3367>
- Azkie, H. A. N., Herwanto, R. P., & Putri, A. A. (2024). Pengaruh *roleplay* di media sosial terhadap perkembangan kepribadian remaja. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, 8(1), 82.
- Barthes, R. (1977). *Image, music, text*. Fontana Press.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et Simulation*. Éditions Galilée.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. Semiotext(e).
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.

- Baudrillard, J. (1994). The Precession of Simulacra. In *Simulacra and Simulation* (pp. 1-42). University of Michigan Press.
- Bayu, R. (2021). Komunikasi *Roleplayer* K-Pop di LINE. Repositori Unsri.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. Princeton University Press.
- Bourdieu, P. (1986). *The forms of capital*. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241-258). Greenwood.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 77–101.
- Briandana, R. et al. (2021). Media Sosial dan Pembentukan Komunitas Fan K-Pop. *Jurnal Aspikom*.
- Buckingham, D. (2008). Introducing identity. In D. John & T. Catherine (Eds.), *Youth, identity, and digital media* (pp. 1–24). The MIT Press.
- Chairunnisa, P. J., & Akalili, A. (2024). Toxic relationship behaviour sebagai perilaku komunikasi interoleplayersonal pemain *roleplayer* K-pop di Twitter. *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(3).
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The Basics*. Routledge.
- Charmaz, K. (2014). *Constructing Grounded Theory* (2nd ed.). Sage Publications.
- Charmaz, K. (2014). *Constructing Grounded Theory* (2nd ed.). Sage Publications.
- Chen, R. R., Davison, R. M., & Ou, C. X. (2020). A symbolic interactionism perspective of using social media. *Journal Name*, 1–24.

- Cho, Y., & Kim, S. (2024). *Digital Fandom and Virtual Intimacy: Understanding Emotional Labor in K-pop ROLEPLAY Communities*. *Journal of Digital Culture and Society*, 6(1), 55–72.
- Coleman, J. S. (1990). *Foundations of Social Theory*. Harvard University Press.
- Costello, L., & Moore, N. (2021). *Netnography: Redefining ethnographic research in the digital age*. *Qualitative Research Journal*, 21(3), 234–248.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (3rd ed.). Sage.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Cushman, D. P., & Cahn, D. D. (1985). *Communication in interoleplayersonal relationships*. SUNY Press.
- Danesi, M. (2017). *The semiotics of emoji: The rise of visual language in the age of the Internet*. Bloomsbury.
- DeMeo, E. (2016). *Fandom and social media marketing: Looking at "Doctor Who" Tumblr engagement through the lens of participatory culture*. Master's thesis, Liberty University.
- Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Indiana University Press.
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). *The benefits of Facebook "friends": Social capital and college students' use of online social network sites*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143–1168.
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook "friends": Social capital and college students' use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143–1168.

- Elovani, A., Keliat, B., Anastasya, A., Sabrina, A., Nadya, A., Harianja, K., Pelawi, K. P., Siregar, K. H., Ramadani, N., Ginting, B., Hartati, R., Simanjuntak, E., & Rachman, F. (2024). Analisis dampak negatif *roleplay* bagi pengguna di Telegram terhadap Pancasila. *Wissen*, 2(2), 22–27.
- Fabeil, N. F., et al. (2025). Digital Community Engagement. *Journal of Digital Communication Studies*.
- Fandia, M. P., & Oktara, T. A. (2023). The Role-playing Self: Virtual Ethnography Study of K-pop Fans' Idol-*roleplaying* and Self-identity in Twitter. *Jurnal ASPIKOM*, 8(1), 95–108.
<https://doi.org/10.24329/aspikom.v8i1.1216>
- Fatmawati, S., & Ali, D. S. (2017). Motif interaksi sosial role-player pada mahasiswa Universitas Telkom di social networking Twitter. *eProceedings of Management*, 4(3).
- Finkel, E. J., Norton, M. I., Reis, H. T., Ariely, D., Caprariello, P. A., Eastwick, P. W., & Maniaci, M. R. (2015). When does familiarity promote versus undermine interroleplayer personal attraction? A proposed integrative model from erstwhile adversaries. *Perspectives on Psychological Science*, 3–19.
- Gane, M. (2008). *Baudrillard: A critical introduction*. Pluto Press.
- Garcia, A. C., Standlee, A. I., Bechkoff, J., & Cui, Y. (2009). Ethnographic approaches to the Internet and computer-mediated communication. *Journal of Contemporary Ethnography*, 38(1), 52–84.
- Gazzaniga, M., Heatherton, T. F., Halpern, D. F., & Heine, S. J. (2012). *Psychological Science: Third Canadian Edition*. New York: W.W. Norton & Company, Inc.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday.

- Hadler, M., et al. (2025). *Trust in Online Networks*. *Frontiers in Sociology*.
- Hampton, K. & Wellman, B. (2020). *Lost and Saved: Moral Panic about Community*. *The Information Society*.
- Han, J. H., & Choi, S. H. (2019). Community formation and social support among K-pop *fandoms* on Twitter: A sociological perspective. *Journal of Social Media Studies*, 24(3), 215–230.
- Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. Sage.
- House, J. S. (1981). *Work Stress and Social Support*. Addison-Wesley.
- Husna, A., & Tazri, M. (2022). Dukungan Sosial Virtual dalam Komunitas Online Rahasia Gadis. *Komunikasiana: Journal of Communication Studies*, 3(2), 115–130. <https://doi.org/10.24014/komunika.v3i2.27218>
- Iskandar, F. A., & Irawati, I. (2023). Penelitian etnografi virtual dalam mengkaji fenomena masyarakat informasi di media sosial: Tinjauan literatur sistematis. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Peroleplayustakaan, dan Informasi*, 7(4), 679–696.
- Jeewa, Z., & Wade, J. (2015). Playing with identity: Fan role playing on Twitter. *Alternation Journal: Interdisciplinary Journal for the Study of the Arts and Humanities in Southern Africa*, 216–240.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. NYU Press.
- Jenkins, H. (2012). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.

- Jung, J., Lee, S., & Lee, S. (2017). When Indonesians routinely consume Korean pop culture: Revisiting Jakartan fans of the Korean drama *Dae Jang Geum*. *International Journal of Communication*, 11, 2288–2307.
- Kozinets, R. (2021). *Netnography: Social Media Research* (3rd ed.). Sage.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: Redefined*. Sage.
- Kozinets, R. V. (2020). *Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Kumalasari, D., Kamila, I. F., & Salsabila, N. R. (2024). Peran Simulakra dalam Pembentukan Realitas: Konstruksi Dunia Permainan *Roleplaying* dan Dampaknya terhadap Identitas Individu. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4(1), 299–307.
- Kurniawan, A. R. (2022). Social interactions and support networks in online communities: Case study of K-pop *fandoms* in Bandung. *Indonesian Journal of Social Research*, 18(1), 56–70.
- Kurniawati, D. A. (2015). K-pop dan new media studi kasus produksi dan penerimaan pesan antar *roleplayer* dalam Twitter di kalangan K-popers Solo. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Lainsyamputty, N. P. A. (2021). Konstruksi identitas dan relasi *interroleplayer*sonal oleh *roleplayer* artis K-pop di Twitter. *Jurnal Komunikatif*, 10(2), 197–213.
- Latifa, I., & Harianto, S. (2023). Studi etnografi virtual kehidupan di balik akun Twitter K-popers dalam perspektif dramaturgi. *Communication*, 14(1), 40.
- Lee, H. J. (2023). *Simulated Realities and Online Identity: Hyperreality in Fan-based Roleplay*. *Asian Journal of Media Studies*, 18(2), 101–117.

- Lewicki, R. J., Tomlinson, E. C., & Gillespie, N. (2006). Models of interoleplayersonal trust development: Theoretical approaches, empirical evidence, and future directions. *Journal of Management*, 991–1022.
- Lie, J. (2012). What is the K in K-pop? South Korean popular music, the culture industry, and national identity. *Korea Observer*, 339–363.
- Markham, A., & Buchanan, E. (2021). *Ethical Decision-Making and Internet Research: Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee*. Association of Internet Researchers.
- Mighfar, S. (2015). Social exchange theory: Telaah konsep George C. Homans tentang teori pertukaran sosial. *Lisan al-Hal: Jurnal Pengembangan Pemikiran dan Kebudayaan*, 9(2), 259–282.
- Miller, T. (2022). *Hyperreality and Digital Communities: Applying Baudrillard in Online Contexts*. *New Media & Society*, 24(5), 1024–1041.
- Mills, J., Bonner, A., & Francis, K. (2006). The development of constructivist grounded theory. *International Journal of Qualitative Methods*, 5(1), 25–35.
- Mulyani, T., & Prasetyo, E. (2021). Digital community and *fandom* in the era of globalization: A study of K-pop fans in Indonesia. *Media and Culture Review*, 33(4), 279–295.
- Nguyen, M. H., et al. (2021). Seeking Support during Mental Distress. *J Med Internet Res*.
- Nurhalimah. (2024). Pornografi dan Jasa Cybersex dalam Media Sosial Telegram di Era Digital. Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from repository.upi.edu

- Papacharissi, Z. (2022). *Affective Publics*. Oxford Univ. Press.
- Pfeil, U. & Zaphiris, P. (2021). Empathy in Online Support. *Computers in Human Behavior*.
- Pratiwi, A. P. (2023). Literasi Digital Remaja dalam Permainan *Roleplay* di Media Sosial Twitter. Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from repository.upi.edu
- Pratiwi, L. (2023). *Representasi Identitas Roleplayer K-Pop di Media Sosial*. *Jurnal Tuturlogi*.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. Simon & Schuster.
- Rahmawati, N. (2023). *Persepsi Realitas dalam Roleplay Online*. UGM Repository.
- Rendry, A. P. (2023). Kegiatan Komunitas English *Roleplayer* di Media Sosial Telegram Ditinjau dari Teori Hiperrealitas Jean Baudrillard. Universitas Gadjah Mada.
- Rheingold, H. (2021). *The Virtual Community*. MIT Press.
- Szreter, S., & Woolcock, M. (2004). *Health by association? Social capital, social theory, and the political economy of public health*. *International Journal of Epidemiology*, 33(4), 650-667.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press.
- Tudorie, G. (2020). *Support via Online Communication*. ResearchGate.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.

- Wang, Y., et al. (2020). Online Community Benefits. Technological Forecasting and Social Change.
- Wellman, B. & Rainie, L. (2021). The New Social Operating System. MIT Press.
- Wellman, B., & Gulia, M. (1999). *Net Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities*. Westview Press
- Widyatiari, L. S., & Ansyah, E. H. (2023). Confidence in Social Relationships of *Roleplay* Users in the Sidoarjo *Roleplay* Community. Indonesian Journal of Innovation Studies, 34(2), 14–23.