



## **IMAGINE AND PLOTTING : VISUALIZATION OF CYBERLOVE AND CYBERSEX AMONG K-POP ROLEPLAYER COUPLES ON SOCIAL MEDIA X**

### **IMAGINE DAN PLOTTING : VISUALISASI CYBERLOVE DAN CYBERSEX PASANGAN ROLEPLAYER K-POP DI MEDIA SOSIAL X**

Nuzul Novianti<sup>1</sup>, Iwan Koswara<sup>2</sup>, Meria Octavianti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Padjadjaran

\*Corresponding Email: [noviantinuzul@gmail.com](mailto:noviantinuzul@gmail.com)

#### **ABSTRACT**

*This paper delves into the phenomenon of imagine and plotting among K-Pop roleplayer couples on the social media platform X, interpreting these practices as a form of visualizing cyberlove and cybersex. Through a descriptive qualitative method and virtual ethnography approach, this research shows how these activities emerge and unfold as key elements of interaction within the roleplaying community. Imagine and plotting are examined as virtual expressions that replace physical body language, offering couples an avenue to communicate intimacy and emotional depth. These practices highlight the creativity and flexibility inherent in the virtual domain, where participants construct immersive and dynamic scenarios tailored to their preferences and consent. This paper also uncovers the diverse relationship dynamics within this space, noting how roleplayer couples navigate dominance, responsiveness, and emotional reciprocity in their interactions. Furthermore, imagine and plotting are shown to possess the potential to transcend the digital realm, enabling relationships formed virtually to evolve into meaningful real-life connections. This paper positions these practices as not merely recreational but as profound mediums of self-expression and relational development, reflecting the interplay between virtual creativity and emotional authenticity in shaping modern romantic experiences.*

**Keywords:** Cyberlove, Cybersex, K-Pop Roleplayer, Imagine, Plotting

#### **INFORMASI ARTIKEL**

**Disubmisi:** 14 Januari 2025

**Ditayangkan:** 16 Juni 2025

**Bentuk Sitasi artikel:** Novianti, N; Koswara, I & Octavianti, M. 2025. Imagine dan Plotting: Visualisasi Cyberlove dan Cybersex Pasangan Roleplayer K-Pop di Media Sosial X. Jurnal Netnografi Komunikasi

#### **ABSTRAK**

Tulisan ini membahas fenomena *imagine* dan *plotting* di kalangan pasangan roleplayer K-Pop di platform media sosial X sebagai bentuk visualisasi *cyberlove* dan *cybersex*. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif berbasis etnografi virtual, penelitian ini mengungkapkan bahwa *imagine* dan *plotting* menjadi elemen utama dalam interaksi komunitas roleplaying, menggantikan bahasa tubuh sebagai ekspresi keintiman dan emosional. Praktik ini menunjukkan kreativitas peserta dalam menciptakan skenario sesuai preferensi bersama. Penelitian juga menyoroiti dinamika hubungan seperti dominasi, responsivitas, dan timbal balik emosional. Tak hanya bersifat digital, praktik ini berpotensi berkembang menjadi hubungan nyata yang bermakna. Selain sebagai hiburan, *imagine* dan *plotting* menjadi medium ekspresi diri dan pengembangan relasi, mencerminkan perpaduan antara kreativitas virtual dan keaslian emosional dalam membentuk pengalaman romantis.

**Kata kunci:** Cyberlove, Cybersex, Roleplayer K-Pop, Imagine, Plotting

## INTRODUKSI

Dalam beberapa tahun terakhir, fenomena *roleplaying* (RP) di kalangan penggemar K-pop di X (sebelumnya dikenal sebagai Twitter) telah menjadi fenomena yang semakin populer (Shin & Kim, 2013). Berdasarkan penelitian oleh Purwaningtyas & Oktara (2023) hal tersebut berawal dari kepopuleran K-Pop di Indonesia sejak tahun 2000-an yang memunculkan banyak budaya fans seperti membeli album idol K-Pop mereka, mengikuti konser dan *fansign*, mengoleksi dan melakukan *trading photocards* dari K-Pop idol, hingga budaya *roleplaying* di media sosial. Selain itu, mereka juga memiliki akun penggemar atau *fan account*. *Fan account* pribadi memberikan ruang bagi penggemar untuk berinteraksi dalam *fandom*, mengekspresikan kreativitas, dan membuat konten terkait *idol* K-Pop. Melalui akun ini, mereka dapat mengakses serta bertukar informasi dengan sesama penggemar melalui komentar atau kutipan unggahan (Dewi et al., 2025)

Fenomena *fan account* yang menjamur di kalangan penggemar K-Pop menjadi jalan adanya budaya *roleplaying* dari idola yang mereka sukai. *Roleplaying* ini merupakan kegiatan di mana individu memainkan peran sebagai suatu karakter atau seseorang. Seperti yang dijelaskan oleh Hapsari (2019) dalam penelitiannya, *roleplayer* K-Pop dapat diartikan sebagai seseorang yang mengadopsi persona idola K-Pop favorit mereka dan berinteraksi dengan penggemar lain dalam skenario fiktif di media sosial. Dapat diketahui dari pernyataan tersebut bahwa permainan ini merupakan permainan yang bersifat anonim karena identitas yang digunakan adalah identitas idola K-Pop para pemainnya.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Ningsih & Adani (2022), terdapat beberapa istilah yang umum digunakan oleh *roleplayer* K-Pop di antaranya adalah 1) *Nick RP*, 2) *Fam* dan *Bestie*, 3) *Couple*, 4) *Imagine* dan *plotting*. Istilah *nick RP* adalah singkatan dari *nickname roleplayer* yang memiliki

arti, yaitu nama panggilan yang dimiliki oleh *roleplayer* dengan maksud agar menjadi pembeda dengan *roleplayer* lain yang memiliki karakter *idol* yang sama. Kemudian, istilah *fam* merupakan singkatan dari *family* yang berarti keluarga dalam bahasa Inggris dan *bestie* merupakan istilah dari *best friend* atau teman dekat dalam bahasa Inggris.

Ningsih dan Adani (2022) juga menjelaskan arti dari *couple* dan *imagine* dan *plotting*. Istilah *couple* yang berarti pasangan dalam bahasa Inggris. Tak lupa juga terdapat istilah *imagine* dan *plotting* yang pada dasarnya merupakan istilah yang mengacu pada aktivitas yang dilakukan oleh *roleplayer* di mana mereka membuat suatu cerita yang didasarkan dari alur yang diinginkan. Istilah *imagine* mengacu pada pembuatan cerita yang seakan-akan mereka sedang melakukan sebuah aktivitas yang bersifat lebih santai karena tidak adanya sudut pandang orang ketiga, sedangkan *plotting* menggunakan sudut pandang orang ketiga yang berisikan sebuah naratif yang lebih terstruktur. Berdasarkan dari penjelasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa kegiatan *roleplay* mengandung banyak konsep seakan-akan para pemainnya memang beraktivitas dalam kehidupan nyata, misalnya saja mengenai *imagine* dan *plotting* (Ningsih & Adani, 2021).

*Roleplayer* yang menjalin hubungan romantis dan menamakan satu sama lainnya dengan *couple* mencerminkan hubungan seperti di dunia nyata, tetapi dengan identitas yang bukan milik mereka. Umumnya, mereka berpasangan dengan *roleplayer* lain dengan karakter *idol* yang memang digadang-gadang cocok dengan karakter idol yang mereka perankan di dunia nyata. Hal tersebut dalam komunitas K-Pop dinamakan dengan istilah *ship* atau pasangan yang dikatakan cocok dari pandangan para penggemarnya, misalnya di kalangan penggemar EXO yang mengidolakan salah satu anggota EXO seperti Chanyeol banyak memasangkan Chanyeol dengan beberapa *idol* wanita mulai dari Rose Blackpink, Wendy Red Velvet, bahkan yang lebih ekstrem lagi

memasangkan Chanyeol dengan sesama anggota EXO, yaitu Baekhyun. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan Kuo, Garcia, Burke, Yamasaki, & Le (2020) mengenai *ship* atau *shipping* yang dapat didefinisikan sebagai salah satu bentuk perilaku penggemar berupa pemasangan artis atau karakter tanpa memedulikan gender dari pasangan tersebut ke dalam sebuah hubungan romantis, yang sebenarnya belum tentu terjadi di dunia nyata. *Ship* tersebut bisa disebabkan oleh adanya interaksi yang pernah terjadi di antara idola tersebut atau memang sekadar hasil pencocokan dari para penggemar terhadap idola K-Pop mereka (Kuo et al., 2020).

Praktik *roleplayer* K-Pop mencari pasangan baik yang sesuai *ship* maupun yang tidak berdasarkan *ship* di antara para penggemar memang dianggap sekadar hiburan. Akan tetapi, terdapat beberapa kasus yang memperlihatkan praktik tersebut menjadi dasar terbentuknya hubungan emosional yang mendalam antara para partisipannya. Hubungan mereka yang berlanjut menjadi hubungan romantis menjadikan alasan adanya *imagine* dan *plotting* yang dapat menjadi alternatif bagi pasangan yang ingin merasakan kehangatan romansa meski terhalang oleh jarak dan hanya melalui layar gawai masing-masing. Hal tersebut bahkan sudah umum terjadi di kehidupan masa kini, di mana sering disebut dengan *cyberlove* dan *cybersex*.

Pasangan *roleplayer* K-Pop atau biasa disebut dengan istilah *couple* yang berada di *cyberspace* dapat dikatakan sebagai individu-individu yang berperan aktif dalam *cyberlove* dan *cybersex*. Bahkan dalam praktiknya, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, pasangan *roleplayer* K-Pop sudah tidak asing lagi dengan aktivitas yang disebut dengan *imagine* dan *plotting*. Di mana *imagine* dan *plotting* dapat diartikan sebagai aktivitas *cybersex* yang melibatkan aspek imajinasi sebagai elemen utama dalam aktivitasnya. Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, artikel ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana *imagine* dan *plotting* dalam komunitas *roleplayer* K-

Pop di media sosial X menjadi bentuk visualisasi dari *cyberlove* dan *cybersex* pasangan *roleplayer* K-Pop.

## **RERANGKA KONSEPTUAL**

Kemajuan teknologi telah mendorong perkembangan pesat dalam penggunaan media komunikasi, yang kini dikenal dengan istilah media baru (new media). Media sosial menjadi salah satu bentuk media baru yang paling banyak dimanfaatkan oleh masyarakat untuk berkomunikasi dan mencari hiburan. Salah satu media sosial yang diminati adalah X, yang digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk para selebriti, sebagai sarana berinteraksi. Kondisi ini mendorong masyarakat untuk memilih media sosial X sebagai platform utama dalam mengakses informasi tentang idola mereka (Noviyanti et al., 2020). Dengan adanya media sosial yang mudah diakses dan diminati oleh berbagai kalangan, salah satunya adalah penggemar K-Pop, muncul kelompok yang menamakan diri sebagai *roleplayer* K-Pop.

Hapsari (2019) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa *roleplayer* K-Pop adalah individu yang mengambil persona dari idola K-Pop favorit mereka dan berinteraksi dengan penggemar lain dalam skenario yang dibuat di media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ini bersifat anonim karena para pemain menggunakan identitas dari idola K-Pop mereka. Pada dasarnya *roleplaying* idola K-Pop sudah ada sejak era Facebook sekitar tahun 2008, lalu mulai dimainkan di platform lain, mulai dari Whatsapp, Line, TikTok, dan Twitter atau kini disebut dengan X.

Terdapat praktik *cyberlove* dan *cybersex* dalam *roleplaying*. *Cyberlove* sendiri mengacu pada hubungan romantis yang tercipta di ruang siber melalui komputer dan aplikasi komunikasi, yang mampu membangun emosi cinta dengan intensitas serupa seperti hubungan di dunia nyata, meskipun para partisipannya terpisah jarak dan bersifat anonim (Bergen, 2006; Jiang & Hancock, 2013; Kelmer et al., 2013; Stafford, 2005 dalam Ben-Ze'ev, 2021).

Sementara itu, *cybersex* merujuk pada aktivitas seksual di dunia maya, di mana partisipan saling bertukar pesan erotis dengan tujuan membangkitkan gairah hingga mencapai orgasme secara *real-time*. Dalam *cybersex*, peserta mendeskripsikan karakteristik tubuh dan respons seksual secara verbal, menggunakan imajinasi untuk memperkuat pengalaman virtual. Tidak adanya sinyal nonverbal dalam interaksi ini menuntut keterampilan komunikasi verbal yang lebih tinggi agar makna emosional tetap tersampaikan (Döring, 2002 dalam Ben-Ze'ev, 2021). Bahkan tanpa kontak fisik nyata, aktivitas ini tetap mampu menghasilkan dampak emosional yang serupa dengan pengalaman dunia nyata, menjadikan ruang maya lebih menggoda daripada sekadar berfantasi atau mengonsumsi konten erotis pasif (Ben-Ze'ev, 2021).

Imajinasi dalam konteks virtual berperan penting dalam membentuk emosi yang muncul dari aktivitas seperti *imagine* dan *plotting*. Imajinasi emosional tidak hanya mengacu pada situasi yang tidak hadir secara langsung, tetapi juga membangun skenario yang mungkin tidak pernah terjadi di dunia nyata (Ben-Ze'ev, 2021). Aktivitas ini memungkinkan individu membayangkan pasangannya sesuai keinginannya dan memproyeksikan diri mereka sesuai dengan citra yang ingin dilihat oleh orang lain. Seperti dijelaskan Fridha dan Octavianti (2016), aktivitas kewanitaan yang berawal dari dunia maya dan berlanjut ke dunia nyata sering kali mencakup tindakan intim seperti berciuman, petting, bahkan hubungan seksual, menunjukkan bahwa hubungan virtual memiliki potensi transisi ke pengalaman fisik nyata.

Sebelumnya terdapat penelitian yang menjelaskan mengenai *roleplayer* K-Pop. Pertama, penelitian oleh Lainsyamputty (2021) membahas tentang identitas virtual yang diwujudkan melalui penggunaan avatar dan nama panggung, yang memberikan kebebasan ekspresi dan anonimitas. Kedua, penelitian oleh Purwaningtyas & Oktara (2023) membahas mengenai anggota komunitas *roleplayer* K-Pop yang sering kali memiliki identitas virtual yang

berbeda dari Identitas asli mereka. Identitas virtual ini mencerminkan karakteristik dan persona idola K- Pop yang diperankan. Ketiga, penelitian oleh Rienadhy (2023) membahas tentang *roleplayer* K-Pop yang menunjukkan tingkat keterhubungan yang tinggi, dengan anggota saling mendukung dan membangun hubungan berdasarkan minat bersama.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *roleplayer* K-Pop membangun identitas virtual yang mencerminkan idola yang diperankan, menikmati kebebasan berekspresi secara anonim, dan membentuk keterhubungan kuat berbasis minat bersama. Penelitian ini fokus pada praktik *imagine* dan *plotting* yang dilakukan oleh *roleplayer* K-Pop sebagai visualisasi *cyberlove* dan *cybersex*.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual atau netnografi. Metode kualitatif bertujuan untuk memahami aspek kompleks kehidupan manusia secara mendalam dengan peneliti sebagai instrumen utama, memungkinkan pengumpulan data yang bersifat deskriptif dan kontekstual (Rachman et al., 2024).

Menurut Kozinets dalam Eriyanto (2021), tahapan penelitian netnografi terdiri dari empat tahap: (1) Investigasi, yakni pengumpulan data awal melalui wawancara dengan informan; (2) Interaksi, untuk memahami budaya pengguna media sosial, khususnya di platform X; (3) Imersi, di mana peneliti terlibat langsung bersama komunitas yang diteliti; dan (4) Integrasi, sebagai proses analisis dan interpretasi data.

Netnografi menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu data arsip (*extant*) yang didapatkan dari arsip pribadi informan dan peneliti, data kolaboratif (*elicited*) yang mengolaborasikan data arsip dengan hasil wawancara informan, dan data yang diproduksi melalui penelitian lapangan (*field research*) yang didapatkan melalui observasi di linimasa dan hasil

tangkapan layar *direct message* informan. Informan terdiri dari dua pasangan: 1) S dan A (pasangan menikah dari *roleplayer* hingga dunia nyata), dan 2) R dan V (pasangan lesbian yang berpacaran dari *roleplayer* hingga dunia nyata).

Menurut Kozinets dan Nguyen (dalam Akbar & Irwansyah, 2019), analisis data terdiri dari enam tahapan: (a) *Coding*, yakni memberi label pada data; (b) *Noting*, yaitu mencatat informasi berdasarkan data yang tersedia; (c) *Abstracting*, berupa pengumpulan, identifikasi kesamaan, serta perbedaan antar data; (d) *Checking and refining*, yaitu meninjau ulang lapangan untuk memverifikasi alur pengumpulan data; (e) *Generalizing*, tahap mengategorikan data ke dalam klasifikasi tertentu; dan (f) *Theorizing*, yakni membangun teori baru berdasarkan hasil analisis.

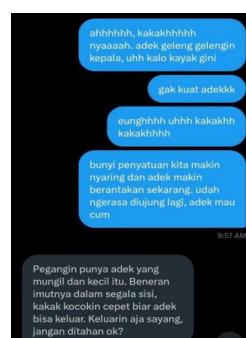
## TEMUAN & PEMBAHASAN

Pasangan pertama, yaitu S dan A, mereka merupakan pasangan dengan usia hubungan 2 tahun yang awalnya berpacaran saat keduanya menjadi *roleplayer* K-Pop, di mana S menjadi Winwin WayV dan A menjadi Doyoung NCT, hingga pada akhirnya telah menikah pada tahun 2023. S adalah wanita yang memerankan peran menjadi idola K-Pop laki-laki yang di kalangan penggemar terkenal dengan keimutannya, yaitu Winwin. Sedangkan A adalah laki-laki yang memerankan peran menjadi idola K-Pop laki-laki yang merupakan vokalis di grup NCT, yaitu Doyoung. Sebelum menikah, keduanya memang berkomunikasi dan berpacaran melalui *Direct Message X* dan platform lain seperti Telegram dan Line. S adalah wanita yang memiliki kepribadian yang ceria dan tidak sulit untuk mengajak lawan bicaranya untuk mengobrol, sedangkan A adalah laki-laki yang memiliki kepribadian cuek dan berbicara seperlunya saja. Mereka sebagai pasangan *roleplayer* K-Pop pernah melakukan *imagine* dan *plotting*.

Selama bermain *roleplay* di X, S tidak pernah bermain peran menjadi karakter idola K-Pop wanita. S memang merupakan wanita di dunia nyata,

tetapi di dunia maya, ia melabeli diri sebagai *He/Him* atau *pronouns* maskulin dan hal tersebut berpengaruh dalam caranya ia melakukan praktik *imagine* dengan pasangannya. Ia lebih nyaman untuk dianggap sebagai laki-laki, tetapi dengan posisi yang didominasi oleh pasangannya ketika melakukan *imagine*, biasa disebut dengan *bottom*. S menyebutkan bahwa dengan mantan-mantannya, ia cenderung tidak terlalu merasa terangsang, tetapi dengan pasangannya, yang kini sudah menjadi suaminya di dunia nyata, yaitu dengan A, ia merasa amat mudah terangsang. Ia mengungkapkan bahwa pasangannya, A, sangat lihai dalam membuat dirinya merasa terangsang karena *plotting* yang dilakukan oleh A sangat bagus. Memang, di hubungan S dan A, mereka melakukan *imagine* dan *plotting* dalam waktu yang sama dengan bahasa campuran antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Di mana A biasanya menggunakan *plotting* sedangkan S akan menjawabnya dengan *imagine*. Namun, perlu diingat bahwa *imagine* dan *plotting* memang merupakan bentuk dari *cybersex*, tetapi berbeda dalam penulisannya. *Imagine* adalah bentuk visualisasi yang langsung mendeskripsikan apa yang sedang dilakukan sedangkan *plotting* merupakan bentuk visualisasi yang lebih detail dan menggunakan sudut pandang orang ketiga (Ningsih & Adani, 2022).

Gambar 1: Contoh *imagine* oleh S dan A



Sumber: Dokumentasi Pribadi S, 2025

S juga menambahkan bahwa aktivitas *imagine* dan *plotting* ini biasanya dilakukan oleh keduanya di malam hari atau ketika pagi hari ketika A

merasakan *morning wood* atau seperti yang dilansir dari Alodokter (2023) memiliki arti kondisi ketika penis mengalami ereksi di pagi hari bahkan jika tanpa adanya rangsangan yang disengaja. Berikut adalah contoh ketika keduanya akan melakukan *imagine* dan *plotting*.

Gambar 2: Contoh percakapan sebelum *imagine* dan *plotting*



Sumber: Dokumentasi Pribadi S, 2025

A sendiri menjelaskan bahwa sebagai pasangan yang mendominasi dalam hubungan ini, ia lebih banyak menyesuaikan diri dalam melakukan *imagine* dan *plotting*. Sebelum berpacaran dan akhirnya menjadi pasangan suami-istri di dunia nyata, A juga melakukan *imagine* dan *plotting*, di mana dirinya lebih sering melakukan *plotting* dalam bahasa Inggris. Namun, setelah bersama dengan S, ia tidak keberatan apabila S membalas *plotting* A dengan *imagine* saja, A bahkan lambat laun mengikuti S dengan melakukan *imagine* saja daripada melakukan *plotting*. Bahasa yang digunakan pun yang awalnya sering menggunakan bahasa Inggris, disesuaikan oleh A menjadi lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia karena S tidak fasih dalam berbahasa Inggris. A juga menyesuaikan bagaimana ia memperlakukan S ketika sedang melakukan *imagine*, yaitu dengan lembut dan tidak menggunakan kata-kata yang terlalu kasar karena S merupakan pribadi yang emosional sehingga A tidak ingin melakukan *cybersex* yang membuat S merasa terbebani atau merasa tidak nyaman.

Hubungan S dan A memang lebih banyak didominasi oleh A ketika

melakukan *imagine*, tetapi A mengungkapkan bahwa di balik dirinya yang lebih dominan, S juga memiliki hasrat dan nafsu yang sama besarnya dengan A, atau bahkan lebih. Hal tersebut menurut A karena S sangat pintar dalam berimajinasi dan memiliki banyak permintaan untuk melakukan *imagine* yang tidak biasa, misalnya saja ber-*imagine* di sela-sela istirahat bekerja, ber-*imagine* di dalam mobil, ber-*imagine* di kamar mandi sekolah, dan lain-lain. Itulah yang menyebabkan A berpendapat bahwa tidak hanya dirinya saja yang banyak meminta melakukan *imagine* dalam hubungan mereka. Namun, A juga menambahkan bahwa meskipun S sering menginisiasi kegiatan *imagine* mereka, S merupakan pasangan yang lebih pasrah dan lebih banyak hanya menerima perlakuan seksual dari A.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan dari S dan A, dapat diketahui bahwa praktik *imagine* dan *plotting* adalah aktivitas yang sudah biasa mereka lakukan. Hal tersebut dapat disimpulkan dari bagaimana mereka biasanya melakukan hal tersebut di malam hari atau di pagi hari. Dalam praktiknya, S juga mengungkapkan bahwa A terkadang memiliki keinginan untuk S menjadi *bottom* yang memiliki *boypussy*, yang dalam komunitas LGBTQ+ sudah tidak asing lagi. Istilah *boypussy* seperti yang dilansir dari *Urban Dictionary* (2023) sering dikaitkan dengan homoseksual dan transpria, yang mengacu pada anus laki-laki yang dianggap setara dengan alat kelamin wanita untuk dimasuki alat kelamin pria. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam praktiknya, *imagine* dan *plotting* memiliki fleksibilitas dan tidak memiliki batasan apa pun. Jika pasangan tersebut dapat menggunakan imajinasi mereka dengan tepat dan saling memberi *consent*, maka dalam hubungan bersenggama daring tersebut dapat terjadi apa saja sesuai apa yang mereka inginkan.

Mengacu pada penjelasan dan dokumentasi milik S dan A juga dapat diketahui bahwa kosakata yang digunakan oleh mereka saat berhubungan adalah kosakata yang biasa digunakan sehari-sehari. Namun, mereka juga tidak

melupakan untuk melibatkan perasaan mereka saat berhubungan, dapat dilihat dari dokumentasi S bahwa mereka saling memberi panggilan sayang kepada satu sama lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa selain memuaskan hasrat dan nafsu, mereka juga saling menunjukkan rasa sayang kepada satu sama lain.

Pasangan kedua dengan usia hubungan dua tahun, yaitu R dan V merupakan pasangan lesbian di dunia nyata, tetapi mereka berdua memerankan peran menjadi idola K-Pop laki-laki. R berperan menjadi Changmin dari grup The Boyz sedangkan V berperan menjadi Heeseung dari grup Enhypen. R dan V memiliki kepribadian yang hangat, keduanya sangat mudah untuk bergaul dengan orang baru. Akan tetapi, dibandingkan dengan R, V lebih banyak bicara ketika ia sudah mulai nyaman dengan orang lain. Bagi R, awalnya ia berpikir bahwa *imagine* adalah sesuatu yang aneh karena ia merasa bahwa mustahil orang lain dapat merasakan emosi yang intens hingga merasa terangsang hanya melalui kata-kata. Namun, seiring berjalannya waktu ia menyelami dunia *roleplayer* ia mulai menyadari bahwa komunikasi dengan pasangan tidak selalu harus melalui kata-kata, di kehidupan nyata komunikasi non verbal lah yang menjadi cara seseorang menunjukkan perasaan yang sebenarnya. Berdasarkan pikiran tersebut menjadikan R memahami bahwa di dunia *roleplay* yang serba virtual, *imagine* dapat menjadi cara dalam mengungkapkan bahasa tubuh yang ingin dia sampaikan, yaitu dengan bantuan garis miring sebagai *cues* dari *imagine*. Sedangkan menurut V, salah satu faktor yang membuat dirinya nyaman dan dapat melanjutkan suatu hubungan romantis adalah karena kemampuan lawan bicaranya dalam melakukan *imagine*. R mengungkapkan bahwa selama menjadi *roleplayer* K-Pop, yang akan membuat dirinya menyukai lawan bicaranya secara romantis adalah kemampuan ber-*imagine*. Jika ia merasa bahwa *imagine* dengan lawan bicaranya cocok, maka ia akan melanjutkan hubungannya. Namun, jika ia merasa tidak cocok, maka ia tidak akan melanjutkan hubungan romantis

dengan orang tersebut. Itulah sebabnya V memutuskan untuk menjalani hubungan romantisnya dengan R, karena menurut pengakuan V, R memiliki kemampuan ber-*imagine* yang cocok dengan dirinya.

Memperkuat apa yang diungkapkan oleh V, R menjelaskan bahwa apa yang ia lakukan adalah menyetarakan apa yang diberikan oleh V. R berpikir bahwa V selama ini lebih banyak menjadi pihak yang mendominasi dan pasangan di masa lalunya hanya menerima tanpa memberi *feedback* yang setimpal kepada V. R mencontohkan jika biasanya pasangan masa lalu V membalas *imagine* V seperti “/pegang tangan kamu balik/” maka ia berbeda, ia membalas V dengan “/kaget melihat tangan kamu di aku; mainin jarinya di tanganku; lalu tersenyum perlahan/”. Dari apa yang dicontohkan oleh R, dapat dilihat bahwa R lebih mengelaborasi kosakatanya dengan tujuan memberikan *hint* adanya keterlibatan perasaan yang intens dalam aktivitas *imagine* mereka.

V mengungkapkan bahwa ia juga pada awalnya memiliki pikiran yang sama dengan R, di mana *imagine* adalah sesuatu yang aneh dan ia meragukan bahwa *imagine* dan *plotting* akan dapat dirasakan hingga dunia nyata. Namun, seiring berjalannya waktu ia menjadi *roleplayer* K-Pop, ia kemudian menemukan dirinya melakukan *imagine* dan ia merasa nyaman dalam melakukan hal tersebut. Ia memberi contoh bahwa dalam percakapan, ia cenderung mudah bosan. Sehingga, ia menggunakan *imagine* sebagai alternatif untuk meminimalisasi percakapan yang monoton. Ia dapat menggunakan *imagine* jika ia ingin melakukan pendekatan secara romantis dan bagi V, tidak selalu *imagine* yang mengarah ke pembicaraan yang seksual, misalnya ia dapat ‘mengajak’ pasangannya untuk berjalan-jalan, dengan *imagine* ia dapat memvisualisasikannya dengan *cues* garis miring sebagai berikut: “/Usap rambutnya dengan lembut/” diikuti dengan kalimat “Malam ini kamu sibuk ngga? Jalan ke taman yuk?”. Bagi V, hal seperti contoh tersebut sering ia lakukan karena jika hanya mengandalkan pembicaraan biasa seperti

mengabarkan kegiatan sehari-hari saja maka hal tersebut dapat membuat dirinya merasa bosan dengan mudah.

Gambar 3: Contoh *imagine* oleh V



Sumber: Dokumentasi Pribadi V, 2025

Berdasarkan penjelasan dari R dan V, dapat diketahui bahwa aktivitas *imagine* menjadi salah satu fondasi kuat yang melandasi hubungan romantis mereka. Di mana R merupakan pasangan yang ingin menunjukkan komitmen untuk memastikan bahwa V dapat merasakan kenikmatan emosional yang setara dengan apa yang V berikan dalam hubungan. Melalui kosakata yang kaya dan elaborasi yang mendalam, R menciptakan pengalaman *imagine* yang istimewa dan bermakna, berbeda dari pengalaman-pengalaman sebelumnya yang dialami V dengan pasangannya di masa lalu. Dalam konteks ini, *imagine* tidak sekadar menjadi alat komunikasi, tetapi juga sebuah medium untuk menyampaikan perasaan dan memperkuat keterikatan emosional. Hal yang terjadi di antara R dan V sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Al Aththar (2012), bahwa komunikasi adalah proses *take and give* berbagai makna yang terjadi antara dua komunikator.

Penggunaan *cues* seperti garis miring oleh R menambah dimensi non verbal dalam dunia virtual, yang menggantikan bahasa tubuh sebagai bentuk ekspresi perasaan. Hal ini menunjukkan bagaimana R berusaha membangun hubungan yang lebih dalam dengan V, sekaligus menciptakan kenyamanan dan keintiman yang dirasakan V. Lebih jauh lagi, perbedaan gaya komunikasi R dan V mencerminkan dinamika yang saling melengkapi dalam hubungan mereka.

V, dengan sifatnya yang hangat tetapi cenderung dominan dalam berkomunikasi, menemukan keseimbangan dalam cara R memberikan respons. R tidak hanya menerima, tetapi juga berkontribusi secara aktif dalam *imagine*, sehingga V merasa dihargai dan dipahami. Dalam contoh yang diberikan R, ia memberikan respons yang tidak hanya deskriptif, tetapi juga mencerminkan keterlibatan emosional dan perhatian terhadap detail. Hal ini menunjukkan bahwa *imagine* berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan dunia virtual dan emosi nyata. Bagi R dan V, aktivitas ini tidak hanya memperkuat hubungan mereka di dunia maya, tetapi juga membentuk dasar dari hubungan romantis mereka di dunia nyata. Dengan demikian, *imagine* menjadi lebih dari sekadar alat komunikasi; ia berperan sebagai sarana untuk menciptakan keintiman emosional, meskipun terjadi di ruang virtual.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa praktik *imagine* dan *plotting* yang dilakukan oleh pasangan *roleplayer* K-Pop di media sosial X merupakan bentuk visualisasi dari aktivitas *cyberlove* dan *cybersex*. Aktivitas ini melibatkan elemen imajinasi yang signifikan, memungkinkan pasangan menciptakan pengalaman emosional dan sensual yang mendalam, meskipun dilakukan secara virtual.

***Imagine dan Plotting dianggap sebagai medium ekspresi virtual,*** karena *imagine* dan *plotting* bukan sekadar aktivitas berbasis kata, tetapi merupakan sarana untuk menciptakan pengalaman emosional dan sensual di dunia maya. Menurut Nadya, Hidayat, & Retnasary (2016), jika dianalisis, pesan yang disampaikan oleh individu kepada individu lainnya terdiri dari isi pesan dan lambang. Isi pesan mengacu pada pikiran atau perasaan, gagasan atau ide, sedangkan lambang dapat mengacu pada komunikasi verbal seperti bahasa dan komunikasi non verbal seperti simbol dan gerakan tubuh (Nadya, Hidayat, & Retnasary, 2016). Sebagai bentuk *cyberlove*, *imagine* dan *plotting* memungkinkan pasangan untuk mengirimkan isi pesan dan lambang untuk

mengungkapkan kasih sayang, perhatian, dan keterikatan emosional secara mendalam melalui deskripsi naratif yang menggambarkan perasaan dan tindakan. Misalnya, isi pesan yang berisi panggilan 'Kakak' dan 'Adek' dari pasangan S dan A sebagai panggilan sayang yang digunakan, deskripsi lembut yang A lakukan kepada S sebagai simbol bahwa dirinya memperhatikan keadaan pasangannya.

Lippman dalam Nadya, Hidayat, & Retnasary (2016) menyebutkan bahwa isi pesan adalah "*Picture in our head*" yang berarti bahwa gambaran yang ada dalam pikiran kita merupakan sebuah visualisasi yang perlu dikemas dengan bahasa yang dilakukan komunikator atau dalam konteks komunikasi disebut dengan *encoding*. V sebagai individu yang mudah bosan, mengakali percakapan bersama pasangannya dengan membuat skenario romantis, seperti saat ia ingin 'mengajak' pasangannya jalan-jalan dalam *imagine*. Menunjukkan bahwa pesan *imagine* yang dikirimkan V kepada R merupakan hasil dari gambaran pikiran yang didukung oleh imajinasi dan bahasa yang digunakan dalam mengirimkan pesan *imagine* tersebut. Begitu pula dalam konteks *cybersex*, *imagine* dan *plotting* mengundang pasangan untuk berpartisipasi dalam pengalaman sensual yang imersif.

Seseorang memiliki gambaran dalam pikirannya untuk melakukan aktivitas seksual seperti di dunia nyata, sehingga dengan *imagine* dan *plotting*, gambaran tersebut dapat divisualisasikan menjadi sebuah isi pesan yang berisi kata-kata yang sensual dan provokatif, serta deskripsi sensual mengenai bentuk tubuh mereka. Aktivitas ini sering kali melibatkan elemen eksplorasi seksual dengan narasi yang detail. Dengan cara ini, *imagine* dan *plotting* menjadi jembatan antara dunia virtual dan sensasi emosional maupun fisik di dunia nyata.

**Terdapat dimensi kreativitas dan fleksibilitas**, karena *Imagine* dan *plotting* memanfaatkan kekuatan imajinasi untuk menciptakan dunia yang

sepenuhnya ditentukan oleh pasangan. Pasangan menggunakan deskripsi langsung yang menonjolkan perasaan atau tindakan karakter mereka dalam *imagine*, sementara dalam *plotting*, narasi yang lebih terstruktur dan mendalam memberikan pengalaman yang lebih intens, lengkap dengan sudut pandang dan latar cerita. Fleksibilitas praktik ini terlihat dari bagaimana pasangan menciptakan skenario yang sesuai dengan preferensi masing-masing.

S dan A, misalnya, yang merupakan pasangan wanita dan lelaki di dunia nyata, tetapi memerankan dan melakukan aktivitas *imagine* dan *plotting* sebagai pasangan sesama lelaki (gay) di *roleplay*. Mereka memiliki dinamika unik dalam membagi peran antara *imagine* dan *plotting*. A lebih sering menggunakan *plotting* dengan bahasa Inggris di awal hubungan mereka, tetapi menyesuaikannya menjadi lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia dan tidak menggunakan kata-kata yang frontal atau kasar untuk kenyamanan S. Sementara itu, pasangan R dan V merupakan pasangan sesama wanita (lesbian) di dunia nyata, tetapi mereka melakukan *imagine* sebagai sesama lelaki (gay) di dunia *roleplay*. Mereka juga menunjukkan cara unik dalam memanfaatkan *imagine* untuk memperkaya komunikasi mereka, di mana R berfokus menciptakan respons yang lebih deskriptif dan emosional dibandingkan pengalaman dengan pasangan V sebelumnya, sementara V menggunakan *imagine* sebagai cara agar tidak merasakan kebosanan dalam hubungan mereka.

***Imagine* dan *plotting* sebagai pengganti bahasa tubuh di dunia virtual**, seperti yang dijelaskan oleh Hardjana (2003) bahwa komunikasi non verbal dapat meliputi bahasa tubuh, tanda, tindakan/perbuatan, atau objek. Namun, dalam hubungan virtual, bahasa tubuh, tanda, dan tindakan/perbuatan tersebut digantikan oleh elemen tekstual seperti *cues* dalam *imagine* dan *plotting*. Penggunaan garis miring menjadi bantuan bagi pasangan *roleplayer* dalam melakukan komunikasi non verbal tersebut, sehingga pesan yang ingin

disampaikan melalui bahasa tubuh, tanda, dan tindakan/perbuatan divisualisasikan melalui deskripsi seperti /mengusap rambutmu dengan lembut/, /mencium keningmu dengan pelan/, atau /kaget; kemudian tersenyum perlahan/ berfungsi sebagai substitusi komunikasi non verbal, memungkinkan pasangan untuk tetap merasa terhubung meskipun tidak bertemu secara fisik.

**Dinamika hubungan yang beragam,** di mana dinamika hubungan antarpasangan *roleplayer* K-Pop dipengaruhi oleh kepribadian dan gaya komunikasi masing-masing. Pasangan S dan A memiliki hubungan yang didominasi oleh A, tetapi tetap menunjukkan keseimbangan dalam aktivitas *imagine* mereka, di mana S sering menginisiasi kegiatan *imagine*. Sebaliknya, R dan V menunjukkan dinamika yang lebih seimbang, dengan R yang lebih banyak berelaborasi untuk menciptakan pengalaman yang intens dan bermakna bagi V. Hal ini menunjukkan bahwa *imagine* dan *plotting* berfungsi sebagai alat komunikasi yang tidak hanya bersifat seksual, tetapi juga emosional dan romantis.

**Transformasi ke dunia nyata,** karena hubungan yang dimulai di dunia virtual sering kali berkembang menjadi hubungan di dunia nyata yang lebih intens. Pasangan S dan A, misalnya, berhasil membawa dinamika hubungan mereka ke dunia nyata hingga mencapai tahap pernikahan. Hal serupa terjadi pada pasangan R dan V, di mana aktivitas *imagine* yang mereka lakukan memberikan dasar yang kuat untuk hubungan emosional mereka. Seperti yang dijelaskan oleh Ortega & Hergovich dalam Ben Ze'ev (2021), bahwa *cyberspace* atau ruang siber dapat diakses dengan mudah oleh siapapun, termasuk oleh individu-individu dengan disabilitas, memiliki kekurangan secara fisik, merupakan individu yang sakit, lebih tua, lebih muda, pemalu, merasa tidak menarik, homoseksual, biseksual, dan transseksual, sehingga mereka dapat memulai suatu hubungan yang romantis dan seksual dengan orang lain.

Mereka juga menjelaskan bahwa hingga 70% hubungan homoseksual berawal dari hubungan daring.

## **PENUTUP**

Penelitian ini mengungkapkan bahwa *imagine* dan *plotting* dalam komunitas *roleplayer* K-Pop di media sosial X tidak hanya menjadi aktivitas berbasis imajinasi, tetapi juga media komunikasi yang memperkuat ikatan emosional dan romantis. Melalui aktivitas ini, pasangan mampu menggantikan ekspresi bahasa tubuh yang biasanya terjadi dalam hubungan di dunia nyata, menciptakan kedekatan yang mendalam meski berlangsung di dunia virtual. Keberagaman dinamika hubungan yang ditemukan dalam hubungan dua pasangan yang diteliti mencerminkan perbedaan karakter dan pola interaksi pasangan. Fleksibilitas yang ditawarkan oleh *imagine* dan *plotting* memungkinkan pasangan menciptakan skenario sesuai preferensi masing-masing, selama didasari kesepakatan bersama (*consent*). Bahkan, hubungan yang berawal dari dunia virtual ini kerap berkembang menjadi hubungan nyata yang penuh komitmen dan saling pengertian, seperti yang tergambar dalam pengalaman para informan.

## **KETERBATASAN DAN PELUANG RISET**

Tidak ada satupun penelitian yang mampu mencakup seluruh aspek kompleks fenomena sosial, sehingga penulis menyarankan penelitian selanjutnya untuk dapat mengeksplorasi bagaimana *imagine* dan *plotting* dalam komunitas *roleplayer* K-Pop membentuk pola komunikasi interpersonal di ruang digital, terutama dalam mengekspresikan emosi dan membangun kedekatan tanpa interaksi fisik. Pendekatan netnografi dan analisis wacana digital dapat digunakan untuk memahami dinamika komunikasi serta pola bahasa yang digunakan. Studi komparatif dengan komunitas *roleplayer* lain,

seperti *anime* atau *western pop culture*, juga dapat mengungkap perbedaan gaya komunikasi. Selain itu, penelitian dapat meneliti bagaimana pasangan yang memulai hubungan secara virtual beradaptasi ke dunia nyata, termasuk tantangan dalam menyesuaikan ekspektasi dan mempertahankan keintiman saat komunikasi berpindah dari teks ke interaksi langsung.

## APRESIASI

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Apresiasi khusus disampaikan kepada orang tua, dosen pembimbing, dosen penguji, dekan, rektor, serta rekan-rekan yang telah memberikan dukungan, baik secara finansial maupun non-finansial. Tanpa bantuan mereka, penelitian ini tidak dapat tersusun dengan baik dan tepat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Al-'Aththar, Muhammad. 2012. *The Magic of Communication*. Jakarta: Zaman.
- Akbar, M. R. & Irwansyah (2019). Kemudahan atau Kapitalisme berkedok Amal? Kajian Netnografi pada Website Amal Kitabisa.com. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 108–118. <https://doi.org/10.31294/jkom.v10i2.5696>
- Ben-Ze'ev, A. (2021). *Cyberspace: the Alternative Romantic Culture*. In Springer eBooks (pp. 83–99). [https://doi.org/10.1007/978-3-030-45996-3\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-030-45996-3_5)
- Dewi, R. N., Abidin, Z., Ema, N., Kaddi, S. M., & Fahrianoor, N. (2025). AKTIVITAS MENDUKUNG VIRTUAL FAN ACCOUNT FANDOM NCT DALAM BERMEDIA SOSIAL X. *Jurnal Netnografi Komunikasi*, 3(2), 126–137. <https://doi.org/10.59408/jnk.v3i2.50>
- Eriyanto, D. S. M. S. (2021). *Metode Netnografi: Pendekatan Kualitatif dalam Memahami Budaya Pengguna Media Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fridha, M., & Octavianti, M. (2016). KONSTRUKSI MAKNA KENCAN DI SITUS PENCARIAN JODOH TINDER (Studi fenomenologi pada pria pengguna Tinder di Jakarta). *Jurnal Nomosleca*, 2(2). <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v2i2.625>
- Hapsari, D. (2019). Korean roleplayer dan dampaknya terhadap kepribadian di dunia nyata (studi kasus pada remaja). <https://doi.org/10.31227/osf.io/2txrk>
- Kuo, L., Perez-Garcia, S., Burke, L., Yamasaki, V., & Le, T. (2020). Performance, Fantasy, or Narrative: LGBTQ+ Asian American Identity Through Kpop Media and Fandom. *Journal of Homosexuality*, 69(1), 145–168. <https://doi.org/10.1080/00918369.2020.1815428>
- Lainsyamputty, N. P. A. (2021). Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh Roleplayer Artis K-Pop di Twitter. *KOMUNIKATIF: Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 10(2), 197–213.

- M. Hardjana, Agus. 2003. Komunikasi Intra Personal dan Interpersonal. Yogyakarta: Kanisius
- Morning Wood, Ereksi di Pagi Hari yang Normal Terjadi. (2023, June 12). Alodokter. <https://www.alodokter.com/morning-wood-ereksi-di-pagi-hari-yang-normal-terjadi>
- Nadya, K., Hidayat, D., & Retnasary, M. (2016). MAKNA HUBUNGAN ANTARPRIBADI MELALUI MEDIA ONLINE TINDER. J-IKA, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.31294/kom.v3i1.1214>
- Ningsih, T.W.R., & Adani, F.N. (2022). Interpersonal Communication Patterns and Communication Barriers to Roleplay Couples on Social Media. *Jurnal Digital Media Communication*, 01(1), 40-49.
- Purwaningtyas, M.P.F. & Oktara, T.A. (2023). The Role Playing Self: Virtual Ethnography Study of K-Pop Fans' Idol-Roleplaying and Self-Identity in Twitter. *Jurnal ASPIKOM: Asosiasi Pendidikan Tinggi Ilmu Komunikasi*, 8(1), 95-108.
- Rahman, A., Yochanan, E., Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D. Saba Jaya Publisher.
- Rienadhya, A. C. D. (2023). Impression Management Komunitas Role player K-POP dalam Media Sosial Twitter. *Tuturlogi: Journal of Southeast Asian Communication*, 2(5), 79–88.
- Shin, S. I., & Kim, L. (2013). Organizing K-Pop: Emergence and Market Making of Large Korean Entertainment Houses, 1980–2010. *East Asia*, 30, 255–272. <https://doi.org/10.1007/s12140-013-9200-0>
- Urban Dictionary: Boy pussy. (2023). In Urban Dictionary. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Boy%20Pussy>