

Representasi Identitas Gender *Seme* dan *Uke* (Studi Netnografi *Korean Roleplayer* di Media Sosial Telegram)

Nadhiroh Ulumiyah¹, Aimie Sulaiman², Herza³

^{1,2,3} Universitas Bangka Belitung

Email: nadhirohulumiyah@gmail.com

Article Info

Article history:

Received February 06, 2026

Revised February 18, 2026

Accepted February 27, 2026

Keywords:

Representation, Gender
Identity, Korean Roleplayer,
Seme and *Uke*

ABSTRACT

This study discusses Korean popular culture mixed with Japanese seme and uke culture in the Korean roleplayer community on social media platforms. The purpose of this study is to determine how the gender identities of Korean roleplayer seme and uke players are represented on Telegram social media, as well as to describe the impact on the real lives of the players. This study uses Sherry Turkle's concept of identity as a theoretical analysis tool. The research design is qualitative using the netnography method. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation carried out online. The results show that the representation of gender identity in Korean roleplayers' seme and uke is constructed through narratives, visuals (K-pop idol photos), interaction styles, and the language used in role-playing. Seme identities are represented as masculine, dominant, and assertive, while uke are depicted as feminine, submissive, and gentle. The digital space of Telegram allows for gender swapping and identity exploration without conventional social boundaries. Role-playing activities not only serve as entertainment, but also shape social experiences that lead to the emergence of harassment, exploitation, addiction, the formation of sexual orientation, support for different gender identities, and the existence of LGBT communities. This phenomenon reflects new socio-cultural dynamics in interpreting gender identity in the digital age.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Article Info

Article history:

Received February 06, 2026

Revised February 18, 2026

Accepted February 27, 2026

Keywords:

Representasi, Identitas Gender,
Korean Roleplayer, *Seme* dan
Uke

ABSTRACT

Penelitian ini membahas tentang budaya populer Korea yang berbau dengan budaya *seme* dan *uke* dari Jepang dalam komunitas *Korean roleplayer* di platform media sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana identitas gender pemain *Korean roleplayer seme* dan *uke* direpresentasikan dalam media sosial telegram, serta mendeskripsikan dampaknya terhadap kehidupan nyata para pemain. Penelitian ini menggunakan konsep dari Sherry Turkle mengenai identitas sebagai pisau analisis teoritis. Desain penelitian ini menggunakan kualitatif dengan metode netnografi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan secara online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi identitas gender dalam *Korean roleplayer seme* dan *uke* dibangun melalui narasi, visual (foto idol *K-pop*), gaya interaksi, serta bahasa yang digunakan dalam permainan peran. Identitas *seme* direpresentasikan dengan sifat maskulin, dominan, dan tegas, sedangkan *uke* digambarkan feminin, penurut, dan lembut. Ruang digital telegram memungkinkan terjadinya *gender swapping* dan eksplorasi identitas tanpa batas sosial konvensional. Aktivitas *roleplayer* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga membentuk pengalaman sosial yang berdampak pada timbulnya aktivitas pelecehan eksploitasi, kecanduan, pembentukan orientasi

seksual, dukungan terhadap identitas gender yang berbeda, serta eksistensi komunitas *LGBT*. Fenomena ini mencerminkan dinamika sosial-kultural baru dalam memaknai identitas gender di era digital.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Corresponding Author:

Nadhiroh Ulumiyah

Universitas Bangka Belitung

Email: nadhirohulumiyah@gmail.com

PENDAHULUAN

Korean Wave adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sebuah popularitas dari sebuah kebudayaan yang berada di Korea Selatan. Fenomena *Korean Wave* ini mencakup berbagai elemen budaya yang dapat dinikmati oleh individu dari berbagai lapisan masyarakat seperti film, drama, musik pop, animasi, *games*, serta masih banyak tawaran bentuk budaya lainnya yang mencirikan negara Korea Selatan. Penyebaran *Korean Wave* jauh lebih mutakhir berkat adanya internet, dengan layanan internet berkecepatan tinggi, interkoneksi, serta perkembangan dari media sosial yang dapat mempengaruhi transformasi inovatif melalui konten budaya sehingga dapat disajikan, didistribusikan, dan dikonsumsi.

Budaya Korea Selatan dapat diakses dengan sangat mudah karena tersebar melalui konten-konten digital dalam berbagai jenis platform media sosial seperti TikTok, Instagram, X, Youtube, Facebook, dan Telegram. Masuknya budaya Korea Selatan memunculkan istilah-istilah baru di beberapa platform media sosial seperti Twitter atau X dan Telegram yang menjadi platform yang sering digunakan untuk memainkan aktivitas *Korean Roleplayer* yang biasanya dilakukan oleh para penggemar *k-pop*.

Korean Roleplayer merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menyalurkan kecintaan penggemar terhadap idolanya dengan cara memainkan peran berdasarkan idola atau selebritis Korea mereka masing-masing baik itu idol *k-pop* maupun *k-drama*. *Korean Roleplayer* ini dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa adanya batasan usia dengan menggunakan identitas virtual anonimitas yang memungkinkan para pemain tersebut untuk bebas bereksperimen dengan membangun sebuah karakter dari identitas Korea yang mereka gunakan tanpa memberitahu mengenai identitas asli mereka. Fenomena ini menjadi sebuah wadah ekspresi diri, eksplorasi identitas virtual, kreativitas, serta proses interaksi sosial dalam komunitas digital maupun perorangan.

Banyaknya pengguna yang memainkan *roleplayer* di Telegram dan kebebasan untuk mengekspresikan diri dengan melibatkan berbagai aspek termasuk identitas gender dan orientasi seksual tanpa adanya batasan sosial serta norma yang mengikat di dunia nyata, memberikan sebuah pengaruh pada perubahan identitas gender *player* di *roleplayer* sesuai keinginan dan kebutuhan. Hal ini menyebabkan lahirnya berbagai macam komunitas *roleplayer*, salah satu nya komunitas *roleplayer* *seme* dan *uke*.

Seme dan *uke* merupakan istilah Jepang yang merupakan konsep yang berkembang dari genre *yaoi* atau *boys love (BL)* merujuk pada peran kepribadian karakter seksual. *Seme* berarti menyerang, merupakan sebuah karakter pria yang dominan atau maskulin sehingga lebih kuat, gagah, tegas, dan berani, sedangkan *uke* ialah karakter pria yang lemah lembut, berwajah imut, penurut sehingga cenderung lebih feminim. Dalam konteks *roleplayer* di Telegram, identitas gender dimaknai sesuatu yang dapat ditampilkan dan diubah sesuai dengan narasi yang dimainkan, hal ini menunjukkan bahwa batasan mengenai gender dilihat dalam ruang digital atau dunia virtual sangat fleksibel dan dinamis.

Korean roleplayer seme dan *uke* ini merupakan sebuah perkumpulan yang menyimpang dalam hal orientasi seksual, dimana mereka merupakan bagian dari homoseksual *gay* yang memiliki ketertarikan seksual sesama jenis antara pria dengan pria. Keberadaan homoseksual dalam *Korean roleplayer seme* dan *uke* memicu diskursus mengenai representasi seksualitas dalam bingkai performatif, sehingga *roleplayer* menjadi lebih bebas dalam mengekspresikan seksualitas nya di dunia nyata.

Pengaruh sosiologis mengenai fenomena komunitas *Korean roleplayer seme* dan *uke* menunjukkan bahwa masyarakat sedang mengalami sebuah pergeseran dalam memandang, membentuk, serta memaknai identitas di era digital yang berdampak nyata dalam pembentukan kesadaran sosial individu. Fenomena ini memberikan sebuah tantangan sosial dan budaya, seperti masyarakat yang masih menjunjung nilai-nilai konservatif akan merasa kebingungan atau bahkan penolakan terhadap bentuk-bentuk baru dari ekspresi gender dan seksualitas.

Dialektika tentang hubungan-hubungan berdasarkan gender ini menyebabkan munculnya ragam pendapat dan sikap dari masyarakat dunia. Ketika kelompok-kelompok ini semakin berani merepresentasikan identitas diri di ruang publik, maka fakta sosial ini secara sosiologi maupun psikologi akan berdampak bagi internal kelompok menyimpang maupun bagi masyarakat luas. Apalagi media sosial menjadi saluran yang memberi penguat atau ekstensi identitas diri atau sosial

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif yang berpangkal dari pola pikir induktif dan didasarkan atas pengamatan obyektif partisipatif terhadap suatu gejala atau fenomena sosial, yang bertujuan untuk mengeksplorasi serta memahami individu maupun kelompok dalam suatu permasalahan sosial. Metode yang digunakan adalah netnografi, yaitu metode penelitian online dalam *cybercommunity* yang diadaptasikan dari etnography untuk memahami interaksi sosial dalam konteks komunikasi digital kontemporer, serta memungkinkan peneliti menganalisis hubungan antara identitas virtual dengan pengalaman individu dalam dunia nyata. Netnografi mempelajari budaya kehidupan bersama dalam kelompok *cybercommunity* dan merupakan metode postcritical yang berangkat dari kritik terhadap *etnography*, dimana data diperoleh melalui jejak digital dan percakapan publik yang terjadi secara alami dan terekam dalam jejaring sosial. Dalam konteks penelitian ini, metode netnografi memungkinkan peneliti untuk menganalisis serta mengeksplorasi perubahan dan gerakan yang terjadi dalam ruang lingkup komunitas *Korean roleplayer seme* dan *uke* di Telegram, memahami bagaimana pengalaman, persepsi, serta narasi muncul secara alami

dalam lingkungan digital, serta melihat hubungan antara identitas virtual dengan pengalaman individu dalam dunia nyata para pemain. Penelitian ini menggunakan dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder, dimana data primer diperoleh secara langsung melalui proses penelitian di lapangan digital, sedangkan data sekunder diperoleh melalui jurnal, artikel, buku, gambar, serta sumber lain yang relevan untuk memperkuat data primer.

Subjek penelitian adalah para anggota komunitas *Korean roleplayer* di platform media sosial Telegram, khususnya yang aktif memainkan peran sebagai *seme* dan *uke* dalam *group roleplayer* tersebut. Teknik penentuan informan menggunakan purposive sampling dengan kriteria berdasarkan keaktifan pemain dalam diskusi di *LPM seme uke* dan personal chat, serta kemampuan mereka dalam merefleksikan pengalaman pribadi saat memainkan peran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dalam komunitas online, wawancara untuk memahami representasi identitas gender dan orientasi seksual para pemain, serta studi dokumentasi berupa teks, rekaman, dan dokumen pendukung. Unit analisis penelitian ini adalah konten *roleplayer* yang diproduksi oleh akun *seme* atau *uke* baik secara personal maupun dalam grup komunitas, dengan teknik analisis data netnografi yang meliputi tahapan intropeksi, investigasi, informasi, wawancara, inspeksi, perendaman, interaksi, pengindeksan, interpretasi, iterasi, instanisasi, dan integrasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Roleplaying, Eksperiment dan Perancangan Identitas Lewat Peran

Aktivitas *roleplaying* menjadi ruang eksplorasi dan eksperimen identitas bagi para pemain *Korean roleplayer*. Identitas yang dimainkan merupakan identitas pinjaman dari idol *K-pop* yang digunakan sebagai karakter, di mana para pemain secara sadar membangun representasi diri melalui peran *seme* dan *uke*. Identitas tersebut tidak sekadar hiburan, tetapi menjadi bentuk performativitas gender yang berkaitan dengan pengalaman dan identitas asli pemain di dunia nyata.

Penampilan *Account* sebagai Penciri Identitas *Seme* dan *Uke*

Representasi identitas gender dibangun melalui tampilan visual akun seperti foto profil, *username*, *bio*, *feed*, *story*, hingga gaya unggahan. Identitas menjadi bergantung pada simbol visual dan tanda performatif yang ditampilkan secara konsisten di ruang digital. Akun *roleplayer seme* dan *uke* memiliki ciri khas visual dan naratif yang membedakan satu sama lain. *Seme* menampilkan foto idol *K-pop* yang maskulin, tegas, dominan, dan menggunakan *bio* serta *story* yang menunjukkan karakter kuat dan protektif, *seme* biasanya mendesain dengan menggunakan warna-warna dominan gelap seperti hitam, biru navy, merah marun, atau abu-abu, penggunaan *muse* biasanya banyak memakai idol *k-pop* seperti, Jeno, Mark Lee, Mingyu, V, Jake, Jung-kook, Jay, dll. Sebaliknya, *uke* menampilkan visual idol yang imut, lembut, manja, dan feminim, serta membentuk narasi penuh emosi dan ketergantungan, menggunakan elemen-elemen pink misalkan pita, kupu-kupu, *love*, bunga, di foto profile telegram untuk memberikan kesan imut dan feminim. Identitas ini dibangun secara sadar oleh pemain untuk menampilkan performa gender sesuai peran yang dimainkan.

Ragam Bahasa (*Texting*) dalam *Seme* dan *Uke Roleplayer*

Bahasa yang digunakan oleh *seme* dan *uke* dalam percakapan mencerminkan konstruksi gender yang mereka perankan. *Seme* menggunakan gaya komunikasi singkat, dominan, dan blak-blakan, sedangkan *uke* menggunakan bahasa yang lebih panjang, ekspresif, dan manja. Selain itu, terdapat praktik *gramming* atau penggunaan tanda garis miring (/) untuk membedakan antara narasi karakter dan tindakan dalam *roleplay*. Bahasa yang digunakan sering kali bercampur antara dialog langsung dan deskripsi aksi, sehingga menciptakan simulasi interaksi yang menyerupai adegan dalam cerita. Penggunaan istilah khusus dalam komunitas juga memperkuat identitas kolektif dan membedakan mereka dari pengguna Telegram biasa. Gaya bahasa ini menjadi bagian dari konstruksi performatif yang memperkuat citra gender masing-masing peran.

***Roleplayer* sebagai Ruang Simulasi Identitas dan Relasi Sosial**

Komunitas *roleplayer* membangun dunia virtual dengan berbagai struktur sosial seperti sekolah, rumah sakit, keluarga, hingga pernikahan. Di dalamnya, relasi sosial dibangun secara fiktif namun intens, seperti hubungan *seme-uke* yang bersifat romantis dan emosional. Dunia simulasi ini memungkinkan pemain membentuk identitas dan hubungan interpersonal yang kompleks, meskipun bersifat virtual.

B. Identitas Berganda dan Identitas Cair dalam Konteks Gender *Roleplayer*

Korean roleplayer seme dan *uke* di Telegram menunjukkan bagaimana identitas dalam ruang digital tidak lagi dipahami sebagai sesuatu yang tunggal dan tetap, melainkan bersifat berganda dan cair. Berdasarkan teori identitas Sherry Turkle, internet dipahami sebagai laboratorium sosial yang memungkinkan individu menciptakan dan mengeksplorasi berbagai versi diri yang mungkin tidak dapat dilakukan dalam dunia nyata. Telegram menjadi ruang “second self” bagi para pemain, di mana mereka dapat membangun versi diri yang ideal, memainkan orientasi seksual, serta mengembangkan karakter yang berbeda dari identitas asli mereka.

Identitas berganda (*multiple selves*) terlihat ketika pemain tidak hanya memiliki satu identitas tunggal, tetapi menjalankan beberapa versi diri secara simultan, baik sebagai *seme*, *uke*, maupun peran gender lain yang dapat berubah sewaktu-waktu. Identitas ini berjalan berdampingan dengan identitas nyata di luar dunia digital. Dalam konteks ini, identitas tidak lagi terikat pada tubuh biologis, melainkan dibentuk melalui narasi, visual, bahasa, dan praktik sosial yang ditampilkan dalam interaksi *roleplayer*. Konsep mengenai *multiple selves* ini, kemudian memunculkan praktik gender *swapping* sebagai gambaran bahwa identitas bersifat cair atau *identity fluid* yang merujuk pada suatu fenomena dimana individu menampilkan gender dan membangun identitas berlawanan dengan dirinya dengan alasan untuk menjalin hubungan intens, mendapatkan perasaan aman, merealisasikan fantasi, dan menunjukkan persepsi mengenai superioritas gender tertentu.

Identitas cair (*fluid identity*) tercermin dari praktik gender *swapping* dan peralihan peran antara *seme* dan *uke*. Kelompok gender *swapping* yang sering muncul adalah peran laki-laki sebagai perempuan ataupun *uke*, dan peran perempuan sebagai laki-laki ataupun *seme*. Kelompok-kelompok yang melakukan gender *swapping* di *roleplayer* biasanya memiliki beberapa dorongan seperti eksplorasi identitas, kenyamanan dalam interaksi sosial, ajakan

teman, ketertarikan terhadap dunia *K-pop*, kebebasan berekspresi, kaku nya norma atau batasan sosial dan ekspektasi gender di dunia nyata, serta keinginan berdasarkan ketertarikan dalam orientasi seksual. Identitas gender seseorang dalam dunia virtual harus secara aktif dibangun dan disajikan dalam interaksi. Bentuk-bentuk seperti pertukaran gender dan penyamaran virtual menunjukkan cara-cara dimana teknologi komputer atau internet dapat memberikan peluang unik untuk mengeksplorasi bagaimana kita menjalankan gender kita.

C. Dampak Roleplayer Terhadap Kehidupan Pribadi dan Sosial Pemain (*Roleplayer*)

1. Pelecehan, Eksploitasi, dan *Grooming* dalam *Roleplayer Seme* dan *Uke*

Aktivitas *Korean roleplayer seme* dan *uke* berdampak pada paparan terhadap konten dewasa dan praktik seksual imajinatif seperti *imagine play*, *sex roleplayer*, serta narasi erotis yang beredar dalam komunitas. Normalisasi konten seksual yang dikonsumsi secara terus-menerus tanpa batasan usia dan kontrol sosial yang jelas membuka ruang terjadinya eksploitasi simbolik dan pelecehan verbal. Dalam beberapa kasus, interaksi yang mengandung unsur seksual berpotensi mengarah pada praktik *grooming*, terutama ketika terjadi ketimpangan usia atau pengalaman antar pemain. Kondisi ini membentuk persepsi seksual yang tidak sehat serta berisiko memengaruhi cara individu memaknai relasi dan orientasi seksual.

2. Kecanduan Media Sosial yang Berakhir Isolasi Sosial Individu Akibat Aktivitas *Roleplayer*

Intensitas keterlibatan dalam komunitas *roleplayer* membentuk ikatan emosional yang kuat, baik dalam bentuk pertemanan, relasi romantis, maupun struktur sosial semu seperti keluarga dan pasangan virtual. Ketergantungan terhadap komunitas virtual menyebabkan pemain lebih banyak menghabiskan waktu di ruang digital dibandingkan kehidupan nyata. Dampaknya, terjadi kecenderungan isolasi sosial, berkurangnya interaksi langsung dengan lingkungan sekitar, serta munculnya ketergantungan emosional terhadap validasi yang diperoleh dalam komunitas *roleplayer*.

3. Pembentukan Orientasi Seksual Sesama Jenis Akibat Interaksi *Roleplayer* Fiktif

Praktik bermain peran *seme* dan *uke* memberikan ruang aman bagi individu untuk mengekspresikan ketertarikan sesama jenis serta membangun fantasi relasi homoseksual. Interaksi yang dilakukan secara berulang dan intens dalam narasi romantis maupun seksual berpotensi membentuk orientasi seksual tertentu. Identitas gender dan orientasi seksual dalam konteks ini tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang tetap, melainkan dapat dinegosiasikan dan berkembang sesuai pengalaman sosial di ruang digital.

4. Media Sosial sebagai Wadah Dukungan terhadap Identitas Gender yang Berbeda dan Eksistensi Komunitas *LGBT*

Telegram tidak hanya menjadi ruang bermain identitas, tetapi juga menjadi arena eksistensi sosial bagi individu dengan identitas non-heteronormatif. Komunitas *roleplayer* *seme* dan *uke* menunjukkan adanya penerimaan kolektif terhadap hubungan sesama jenis sebagai sesuatu yang wajar dalam budaya *roleplayer*. Beberapa *LPM* bahkan secara eksplisit mencantumkan kategori real life untuk mencari pasangan sesama jenis di luar dunia virtual. Hal ini menunjukkan bahwa ruang digital memberikan legitimasi sosial, dukungan emosional, serta validasi terhadap identitas gender yang berbeda dan eksistensi komunitas *LGBT*.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena *Korean roleplayer seme* dan *uke* di Telegram merepresentasikan identitas yang bersifat berganda dan cair dalam ruang digital. Melalui pendekatan netnografi dan teori identitas Sherry Turkle, ditemukan bahwa Telegram berfungsi sebagai laboratorium sosial yang memungkinkan individu membangun dan mengeksplorasi identitas di luar identitas nyata mereka. Identitas gender dalam komunitas *roleplayer* tidak lagi terikat pada tubuh biologis, melainkan dibentuk melalui performa bahasa, narasi, simbol visual, serta praktik sosial yang berlangsung dalam interaksi digital.

Ragam bahasa (*texting*) menjadi elemen penting dalam membangun konstruksi gender *seme* dan *uke*, di mana *seme* direpresentasikan melalui gaya komunikasi yang dominan dan tegas, sementara *uke* ditampilkan melalui gaya bahasa yang lebih ekspresif dan emosional. Praktik ini menunjukkan bahwa gender dalam *roleplayer* merupakan hasil konstruksi sosial yang dinegosiasikan secara terus-menerus. Selain itu, aktivitas *roleplayer* juga memberikan dampak terhadap kehidupan pribadi dan sosial pemain, baik dalam bentuk eksplorasi identitas dan dukungan terhadap identitas non-heteronormatif, maupun risiko seperti paparan konten seksual, kecanduan media sosial, isolasi sosial, serta pembentukan orientasi seksual akibat interaksi fiktif yang intens.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal-Skripsi-Tesis-Naskah Publikasi-Internet

- 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).
- Anindya, A. (2016). Gender fluid dan identitas androgini dalam media sosial. *Tingkap E-Journal UNP*, 12(2), 107-118.
- Azkia, 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), 82-88.
- Budiwati, T. R. (2011). Representasi wacana gender dalam ungkapan berbahasa Indonesia dan bahasa Inggris: Analisis wacana kritis. *Jurnal Kawistara*, 1(3).
- Chairunnisa, P. J., & Akalili, A. (2023). Toxic relationship behaviour sebagai perilaku komunikasi interpersonal pemain roleplayer K-Pop di Twitter. *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(3).
- De Riandra, F. N., Puspita Sari Sukardani, S. T., & Kom, M. M. (2025). KONSTRUKSI IDENTITAS GENDER VIRTUAL PADA ROLEPLAYER K-POP DI MEDIA SOSIAL TELEGRAM (Studi Kasus Gender Swap Roleplayer K-Pop). *The commercium*, 9(2), 104-113.
- Fahreza, M. R. *Analisis Yuridis Tindakan Child Grooming Dalam Permainan Daring (Game Oline)* (Bachelor's thesis, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

- Febriani, E. (2020). Fenomena kemunculan kelompok LGBT dalam ruang publik virtual. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 17(01).
- Grover, M. F. (2009). *A theory of unified online identity* (Doctoral dissertation, University of Saskatchewan).
- Hildawati, H. (2022). Roleplayer World: Identitas Roleplayer, Relasi, dan Komunikasi. *Emik*, 5(2), 119-147.
- Khairani, N., & Rodiah, I. (2023). Social media power to increase LGBT existences. *Journal of Feminism and Gender Studies*, 3(2), 107-120.
- 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.
- 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.
- Mastuti, R. E., Winarno, R. D., & Hastuti, L. W. (2012). Pembentukan identitas orientasi seksual pada remaja gay. *PREDIKSI*, 1(2), 194.
- Monica, F. C., & Junaidi, A. (2021). Aktivitas RolePlay (RP) Thailand Idol dan Pengaruhnya terhadap Pembentukan Kehidupan Baru di Dunia Maya. *Koneksi*, 5(2), 320-328.
- Naima, I. (2019). *Identitas Gender Dan Sensualitas Tubuh Tandhak Dalam Panggung Pertunjukan Ludruk Lerok Anyar* (Doctoral dissertation, INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA).
- Nuraini, E. P. (2021). *PERAN ROLEPLAYER DALAM MEMBENTUK IDENTITAS VIRTUAL DI JEJARING SOSIAL LINE*. [https://eprints.ums.ac.id/92556/1/EKI PUTRI NURAINI_L100150121_NASKAH PUBLIKASI.pdf](https://eprints.ums.ac.id/92556/1/EKI%20PUTRI%20NURAINI_L100150121_NASKAH%20PUBLIKASI.pdf)
- Nuraini, E. P., & Satiti, N. L. U. (2021). *Peran roleplayer dalam membentuk identitas virtual di sosial media Line* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Putri, V. A., Puspitasari, D., & Widodo, H. (2022). Dekonstruksi Peran Seme dan Uke dalam Manga Shishi mo Kobamazu. *KIRYOKU*, 6(2), 106-116.
- Rahayu, A. A., & Widiarti, P. W. (2021). REPRESENTASI IDENTITAS HOMOEROTISME DI MEDIA SOSIAL (STUDI NETNOGRAFI PADA YAOI ROLEPLAY VIA MEDIA SOSIAL LINE). *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(3).
- Ryadi, R. A. V. M., & Ardi, R. (2023). Gambaran Identitas Virtual: Studi Kasus Gender Swap dan Seksualitas pada Pemain Original Character Role-player. *Buletin Penelitian Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 3(1), 72-83.
- Sheva, V. N., & Roosiani, I. (2022). Pengaruh Genre Boys Love pada Komunitas Fujoshi di Indonesia. *IDEA: Jurnal Studi Jepang*, 4(1), 52-59.
- Turkle, S. (1999). Cyberspace and identity. *Contemporary sociology*, 28(6), 643-648.

- Turkle, S. (1999). Looking toward cyberspace: Beyond grounded sociology. *Contemporary sociology*, 28(6), 643-648.
- Turkle, S. (1999). Tinysex and gender trouble [Internet world]. *IEEE Technology and Society Magazine*, 18(4), 8-12.
- Turkle, S. (1997). Multiple subjectivity and virtual community at the end of the Freudian century. *Sociological inquiry*, 67(1), 72-84.
- Widjanarko, P. (2023). Dari Diri-Kedua (Second Self) hingga Merebut Kembali Percakapan (Reclaiming Conversation): Kajian Karya Sherry Turkle tentang Budaya Komputer hingga Media Sosial. *Universitas Paramadina*, 1-11.

Buku

- Bungi, Burhan 2023. *Netnography: Social Media Research Procedure, Big Data & Cybercommunity. Kritik Terhadap Kozinets*. Jakarta: KENCANA.
- Butler, J., & Trouble, G. (1990). *Feminism and the Subversion of Identity. Gender trouble*, 3(1), 3-17.
- Butler, J., (1999). *Gender trouble. Feminism and the Subversion of Identity*, New York: NY 10001
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications, Inc.
- Korean Culture and Information Service 2011. *The Korean Wave: A New Pop Culture Phenomenon*. Korea: Republic of Korea
- Nursapiah, 2020. *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal ashri Publishing
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen*. Simon and Schuster.

Arikel

- <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>