

MANAJEMEN PRIVASI PEMAIN KOREAN ROLEPLAY PAD PENGUNGKAPAN IDENTITAS DI TELEGRAM

Orchida Lutfiyah Smarta Arif¹, Augustin Mustika Chairil²

^{1,2} Program Studi Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur
22043010004@student.upnjatim.ac.id

ABSTRACT

This study aims to identify and describe the privacy management process of Korean Roleplay (KRP) players in identity disclosure on Telegram using Sandra Petronio's Communication Privacy Management (CPM) theory. Employing a qualitative approach with a virtual ethnography method, this research explored how KRP players establish privacy boundaries and manage personal information within an anonymous online community. Data were collected through participant observation, in-depth interviews with twelve informants, and documentation, and were analyzed using the interactive model of Miles and Huberman. The findings reveal that KRP players actively manage privacy by selectively disclosing personal information based on interpersonal trust, relationship closeness, and individually established privacy rules. Identity disclosure occurs gradually after careful consideration of communication partners and potential risks. Participants also continuously negotiate privacy boundaries to respond to threats such as doxing, stalking, identity misuse, and unauthorized dissemination of personal information. The study concludes that privacy management among Korean Roleplay players is a dynamic process influenced by trust, previous experiences, and perceived communication risks. These findings contribute to the development of Communication Privacy Management studies in anonymous virtual communities and provide practical insights into digital privacy protection in online communication environments.

Keywords: communication privacy management, korean roleplay, identity disclosure, privacy management, telegram

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan proses manajemen privasi pemain Korean Roleplay (KRP) dalam pengungkapan identitas di Telegram berdasarkan teori Communication Privacy Management (CPM) yang dikemukakan oleh Sandra Petronio. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode virtual ethnography untuk mengeksplorasi bagaimana pemain KRP membentuk batas-batas privasi dan mengelola informasi pribadi dalam komunitas virtual yang bersifat anonim. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam terhadap dua belas informan, serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain KRP secara aktif mengelola privasi dengan mengungkapkan informasi pribadi secara selektif berdasarkan tingkat kepercayaan, kedekatan hubungan, dan aturan privasi yang ditetapkan masing-masing individu. Pengungkapan identitas dilakukan secara bertahap setelah mempertimbangkan kredibilitas lawan komunikasi dan potensi risiko yang mungkin timbul. Para pemain juga terus menegosiasikan batas-batas privasi sebagai

respons terhadap ancaman seperti doxing, stalking, penyalahgunaan identitas, dan penyebaran informasi pribadi tanpa izin. Penelitian ini menyimpulkan bahwa manajemen privasi pemain Korean Roleplay merupakan proses yang dinamis dan dipengaruhi oleh kepercayaan interpersonal, pengalaman sebelumnya, serta persepsi terhadap risiko komunikasi. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Communication Privacy Management pada komunitas virtual anonim serta menjadi referensi dalam memahami praktik perlindungan privasi pada komunikasi digital.

Kata Kunci: manajemen privasi, korean roleplay, pengungkapan identitas, communication privacy management, telegram

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah pola komunikasi masyarakat dengan menghadirkan berbagai platform digital yang memungkinkan interaksi berlangsung tanpa batas ruang dan waktu. Melalui media berbasis internet, individu tidak hanya bertukar informasi, tetapi juga membangun identitas, menjalin relasi sosial, serta membentuk komunitas virtual. Dalam ruang digital, identitas tidak selalu merepresentasikan kondisi nyata seseorang, melainkan dapat dikonstruksi, dimodifikasi, bahkan disembunyikan sesuai kebutuhan interaksi. Fenomena tersebut menjadikan media sosial sebagai ruang negosiasi antara keterbukaan informasi dan perlindungan privasi. Salah satu fenomena komunikasi digital yang berkembang di kalangan remaja adalah *Korean Roleplay* (KRP). Korean Roleplay merupakan

aktivitas bermain peran dengan menggunakan identitas figur publik Korea, seperti idol K-Pop, aktor, maupun aktris, sebagai karakter yang diperankan dalam interaksi daring. Dalam praktiknya, pemain menggunakan akun media sosial yang menampilkan identitas karakter, sedangkan identitas asli disembunyikan dari pengguna lain. Melalui aktivitas tersebut, pemain membangun hubungan sosial, menciptakan cerita bersama, hingga membentuk komunitas yang memiliki aturan dan budaya komunikasi tersendiri. Telegram menjadi salah satu platform yang banyak dimanfaatkan dalam komunitas Korean Roleplay karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung komunikasi kelompok, seperti grup berkapasitas besar, channel, username tanpa harus menampilkan nomor telepon, serta pengaturan privasi yang fleksibel. Karakteristik

tersebut memungkinkan pemain mempertahankan anonimitas sekaligus membangun relasi interpersonal yang intensif. Seiring meningkatnya intensitas komunikasi, hubungan antarpemain sering berkembang dari sekadar interaksi antarkarakter menjadi hubungan yang lebih personal sehingga mendorong terjadinya pengungkapan identitas asli. Pengungkapan identitas dalam komunitas Korean Roleplay tidak dilakukan secara spontan. Pemain umumnya mempertimbangkan tingkat kepercayaan, kedekatan hubungan, pengalaman interaksi sebelumnya, serta berbagai risiko yang mungkin muncul sebelum memutuskan untuk membagikan informasi pribadi. Risiko tersebut meliputi penyalahgunaan identitas, penyebaran informasi pribadi tanpa izin (*doxing*), *stalking*, hingga penyalahgunaan data pribadi oleh pihak lain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemain tidak sekadar membuka atau menutup informasi pribadi, melainkan melakukan proses pengelolaan privasi secara aktif melalui pembentukan aturan, batas, dan negosiasi terhadap informasi yang dimiliki.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode virtual ethnography. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berupaya memahami secara mendalam praktik manajemen privasi yang dilakukan pemain Korean Roleplay (KRP) dalam proses pengungkapan identitas di Telegram melalui interaksi yang berlangsung di ruang virtual. Metode virtual ethnography memungkinkan peneliti mengamati perilaku komunikasi, pola interaksi, serta budaya yang berkembang dalam komunitas daring secara kontekstual.

Landasan analisis penelitian menggunakan teori Communication Privacy Management (CPM) yang dikemukakan oleh Sandra Petronio. Teori ini digunakan untuk menganalisis bagaimana pemain mengelola informasi pribadi melalui konsep kepemilikan informasi (*privacy ownership*), batas privasi (*privacy boundaries*), aturan privasi (*privacy rules*), kepemilikan bersama informasi (*co-ownership*), serta dinamika konflik privasi (*privacy turbulence*) dalam proses pengungkapan identitas.

Objek penelitian berfokus pada praktik manajemen privasi pemain Korean Roleplay dalam

pengungkapan identitas di platform Telegram. Untuk memperoleh data yang representatif, penelitian melibatkan dua belas informan yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Informan dipilih berdasarkan beberapa kriteria, yaitu aktif sebagai pemain Korean Roleplay di Telegram, memiliki pengalaman membangun interaksi dengan pemain lain, serta pernah melakukan maupun menolak pengungkapan identitas pribadi dalam komunitas tersebut. Kriteria tersebut ditetapkan agar data yang diperoleh mampu menggambarkan proses pengelolaan privasi berdasarkan pengalaman nyata para informan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan dengan mengikuti aktivitas komunitas Korean Roleplay di Telegram untuk memahami pola komunikasi, pembentukan hubungan interpersonal, serta praktik pengelolaan privasi yang berkembang di dalam komunitas. Wawancara mendalam dilakukan secara semi-terstruktur kepada dua belas informan guna menggali pengalaman, pertimbangan, dan strategi yang

digunakan dalam mengelola informasi pribadi. Dokumentasi berupa tangkapan layar percakapan, profil akun, serta dokumen pendukung lainnya digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti mengelompokkan hasil observasi, transkrip wawancara, dan dokumentasi berdasarkan tema-tema yang berkaitan dengan kepemilikan informasi pribadi, pembentukan aturan privasi, batas-batas privasi, serta dinamika konflik privasi.

Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun temuan secara tematik berdasarkan konsep-konsep dalam teori Communication Privacy Management sehingga hubungan antartemuan dapat dipahami secara sistematis. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan melalui proses interpretasi terhadap seluruh temuan penelitian dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif

mengenai praktik manajemen privasi pemain Korean Roleplay dalam pengungkapan identitas di Telegram. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik guna meningkatkan kredibilitas hasil penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Komunitas *Korean Roleplay* di Telegram merupakan komunitas virtual yang melakukan aktivitas bermain peran (*roleplay*) dengan menggunakan identitas tokoh publik Korea, seperti idol K-Pop, aktor, maupun aktris, sebagai karakter yang diperankan. Interaksi antarpemain berlangsung melalui berbagai fitur Telegram, seperti *personal chat*, grup, *channel*, dan *bot*, yang mendukung komunikasi secara anonim. Karakteristik tersebut menjadikan Telegram sebagai salah satu platform yang banyak digunakan oleh pemain *Korean Roleplay* karena menyediakan pengaturan privasi yang fleksibel serta memungkinkan pemain membangun identitas virtual tanpa harus menampilkan identitas asli mereka.

Setiap pemain membangun identitas virtual melalui penggunaan *face claim*, *username*, foto profil, *display name*, dan karakter yang

diperankan selama berinteraksi. Identitas virtual tersebut menjadi media utama dalam membangun hubungan interpersonal sekaligus membatasi akses terhadap identitas asli pemain. Meskipun komunikasi berlangsung secara anonim, hubungan yang terjalin antarpemain dapat berkembang menjadi hubungan yang lebih dekat sehingga mendorong terjadinya pengungkapan identitas secara bertahap. Kondisi tersebut menjadikan komunitas *Korean Roleplay* sebagai ruang komunikasi digital yang memiliki dinamika tersendiri dalam pengelolaan informasi pribadi dan perlindungan privasi.

Informan

Penelitian ini melibatkan dua belas informan sebagai sumber data utama yang diperoleh melalui wawancara mendalam. Pemilihan informan didasarkan pada tingkat keterlibatan dan partisipasi mereka dalam kegiatan bermain Korean roleplay. Adapun profil lengkap setiap informan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1 Informant Table

No.	Profil informan
1	Nama: Jia Usia: 22 Tahun
2	Nama: Clara Usia: 23 Tahun
3	Nama: Rei Usia: 27 tahun
4	Nama: Rara Usia: 14 Tahun
5	Nama: Ayin Usia: 18 Tahun
6	Nama: Alin Usia: 18 Tahun
7	Nama: Cyntia Usia: 16 Tahun
8	Nama: Reva Usia: 24 Tahun
9	Nama: Yaya Usia: 18 Tahun
10	Nama: Elang Usia: 20 Tahun
11	Nama: Af Usia: 21 Tahun
12	Nama: Nana Usia: 21 Tahun

Pengelolaan Informasi Pribadi Pemain Roleplay

Pengelolaan informasi pribadi menjadi salah satu bentuk manajemen privasi yang dilakukan pemain *Korean Roleplay* selama berinteraksi di Telegram. Berdasarkan hasil wawancara, hampir seluruh informan memandang bahwa informasi yang berkaitan dengan identitas asli merupakan bagian dari kehidupan pribadi yang harus dijaga.

"Nama asli, alamat dan hal-hal yang mengarah ke identitas asli lah."

Informan 6

"Menjelaskan hal-hal sensitif seperti nama lengkap, alamat, nomor HP, dan informasi yang mengarah ke identitas asli."

Informan 4

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, terlihat bahwa pemain memiliki kesadaran untuk mengendalikan informasi yang berkaitan dengan identitas asli. Informasi yang bersifat sensitif tidak dibagikan kepada sembarang pemain karena dianggap dapat mengurangi anonimitas dan membuka akses terhadap kehidupan pribadi di luar dunia *roleplay*. Sikap tersebut menunjukkan bahwa setiap pemain secara aktif melakukan penyaringan terhadap informasi yang akan diungkapkan sesuai dengan tingkat sensitivitas informasi dan hubungan yang terjalin dengan lawan bicara. Temuan tersebut sejalan dengan asumsi pertama dalam teori CMC Sandra Petronio, yaitu informasi privat (*private information*). Menurut Petronio, individu memandang informasi pribadi sebagai sesuatu yang menjadi hak miliknya sehingga memiliki kuasa untuk menentukan

siapa yang berhak mengetahui informasi tersebut.

Pembentukan Identitas Virtual sebagai Batas Privasi

Pembentukan identitas virtual menjadi salah satu strategi yang dilakukan pemain *Korean Roleplay* untuk membangun batas privasi selama berinteraksi di Telegram. Identitas virtual tersebut dibentuk melalui penggunaan *face claim* (FC), *username*, bio akun, serta persona yang berbeda dengan identitas asli pemain. Keberadaan identitas virtual tidak hanya berfungsi sebagai media bermain peran, tetapi juga menjadi cara bagi pemain untuk memisahkan kehidupan nyata dari aktivitas *roleplay*, sehingga identitas asli tetap terlindungi selama berinteraksi di ruang virtual.

"Karena aku memilih karakter yang aku perankan itu, aku ngerasa mirip sama mereka dalam beberapa hal atau beberapa kepribadiannya gitu."

Informan 3

"Karena lumayan mirip sih di dunia nyata. Karena mereka berdua tuh sama-sama suka ngelukis kan. Mirip kayak aku di dunia nyata juga."

Informan 5

"Saya memilih karakter tersebut karena merasa kepribadiannya cukup

mirip dengan mood saya di kehidupan nyata. Karakternya asyik, suka bercanda, dan cenderung tengil."

Informan 11

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, terlihat bahwa identitas virtual tidak dibentuk secara acak, melainkan melalui pertimbangan yang disesuaikan dengan karakteristik masing-masing pemain. Sebagian pemain memilih karakter yang memiliki kemiripan dengan kepribadian mereka agar lebih nyaman dalam berinteraksi, sementara identitas virtual tetap berfungsi sebagai pembatas antara kehidupan nyata dan dunia *roleplay*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemain secara aktif membangun batas privasi melalui konstruksi identitas virtual yang mereka gunakan selama bermain *roleplay*. Hal ini sejalan dengan konsep *privacy boundaries* dalam teori *Communication Privacy Management* yang dikemukakan oleh Sandra Petronio. Menurut Petronio, individu memiliki hak untuk membangun batas-batas privasi guna mengontrol akses terhadap informasi pribadinya.

Pengendalian Akses Terhadap Informasi Pribadi

Pengendalian akses terhadap informasi pribadi dilakukan pemain *Korean Roleplay* dengan menentukan kepada siapa identitas asli dapat diungkapkan. Berdasarkan hasil wawancara, para pemain tidak memberikan informasi pribadi secara terbuka kepada seluruh pemain, melainkan melakukan seleksi berdasarkan tingkat kepercayaan, intensitas komunikasi, dan kedekatan hubungan yang telah terjalin. Bagi para pemain, pengungkapan identitas merupakan keputusan yang memerlukan pertimbangan karena berkaitan dengan keamanan informasi pribadi di luar dunia *roleplay*.

"Ke orang yang udah kita percaya, ke orang yang kita udah kenal banget lah dan kita udah percaya banget ke dia kalau dia nggak bakal ngasih informasi pribadi kita ke orang lain."

Informan 6

"Biasanya menilai dari respons dan kedewasaan orang tersebut. Karena itu, saya baru berani bercerita tentang kehidupan nyata ketika merasa orang tersebut sudah cukup dewasa dalam menyikapi cerita orang lain."

Informan 11

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, terlihat bahwa pemain melakukan seleksi sebelum mengungkapkan identitas. Kepercayaan menjadi faktor utama dalam menentukan apakah seseorang layak mengetahui informasi pribadi mereka. Selain itu, pemain juga mempertimbangkan sikap, kedewasaan, dan kualitas hubungan yang telah terbangun sebagai dasar dalam memberikan akses terhadap identitas asli. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses *self-disclosure* berlangsung secara bertahap dan tidak diberikan kepada setiap individu yang ditemui di komunitas *roleplay*. Hal ini sejalan dengan konsep *privacy control* dalam teori *Communication Privacy Management* yang dikemukakan oleh Sandra Petronio. Menurut Petronio, pemilik informasi memiliki hak untuk mengatur siapa yang dapat mengakses informasi pribadi melalui proses seleksi berdasarkan tingkat kepercayaan, kedekatan hubungan, dan pertimbangan risiko.

Penyusunan Aturan Privasi dalam Interaksi Roleplay

Penyusunan aturan privasi menjadi bagian penting dalam

interaksi pemain *Korean Roleplay* di Telegram. Berdasarkan hasil wawancara, komunitas *roleplay* tidak hanya memiliki aturan yang dibuat oleh admin grup, tetapi juga norma-norma yang dipahami dan dipatuhi bersama oleh para pemain. Aturan tersebut mengatur berbagai aspek interaksi, seperti larangan membagikan kehidupan nyata secara sembarangan, membawa permasalahan pribadi ke dalam grup, hingga penggunaan *face claim* yang sesuai dengan ketentuan komunitas. Berdasarkan hasil wawancara yang disampaikan oleh Informan 10, Informan 8, dan Informan 11, pemain memahami bahwa komunitas *roleplay* memiliki aturan yang harus dipatuhi selama berinteraksi.

"Sekarang tuh kalau di GC juga biasanya ada rules sendiri-sendiri kak, kayak nggak boleh spill RL sembarangan, nggak boleh bawa masalah pribadi ke grup."

Informan 10

"Biasanya ada kan artis yang enggak mau di-roleplaying, biasanya diumumkan di bio Instagram atau bio akun sosial media dia yang lainnya."

Informan 8

"Setahu saya di dunia roleplay Telegram ada beberapa channel yang

memberikan informasi tentang artis atau public figure yang tidak boleh dijadikan face claim atau karakter roleplay."

Informan 11

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, terlihat bahwa aturan privasi dalam komunitas *Korean Roleplay* tidak hanya berkaitan dengan perlindungan identitas pribadi, tetapi juga mencakup norma-norma sosial yang mengatur perilaku pemain selama berinteraksi. Para pemain menyadari bahwa menjaga batas antara kehidupan nyata dan dunia *roleplay* merupakan tanggung jawab bersama. Selain itu, keberadaan *channel* seperti @bannedfaceclaim menunjukkan bahwa komunitas memiliki mekanisme kolektif untuk mengawasi penggunaan identitas virtual serta memastikan pemain mematuhi aturan yang telah disepakati. Sehingga aturan privasi tidak hanya dibentuk oleh keputusan individu, tetapi juga dipengaruhi oleh budaya dan norma yang berkembang di dalam komunitas. Hal ini sejalan dengan konsep *privacy rules* dalam teori *Communication Privacy Management* yang dikemukakan oleh Sandra Petronio. Menurut Petronio, individu menyusun aturan privasi

berdasarkan berbagai karakteristik, seperti budaya, konteks, motivasi, serta pertimbangan terhadap risiko dan manfaat sebelum memutuskan bagaimana informasi pribadi dikelola

Dinamika dan Tantangan Pengelolaan Privasi Pemain

Pengelolaan privasi dalam komunitas *Korean Roleplay* tidak selalu berjalan sesuai dengan harapan pemain. Berdasarkan hasil wawancara, masih ditemukan berbagai tantangan yang dihadapi pemain, seperti pencarian identitas asli (*doxing*), *stalking*, penyebaran informasi pribadi tanpa izin, hingga dilema dalam menentukan batas keterbukaan informasi kepada pemain lain. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa meskipun pemain telah membangun batas privasi, risiko pelanggaran privasi tetap dapat terjadi selama proses interaksi berlangsung.

"Itu pernah sih. Pernah dicari tau real lifenya terus lama-kelamaan dia kayak berperilaku aneh. Dia bilang sendiri aku tuh udah tau real life mu. Ternyata beneran dia tau nama aku siapa yang asli dan akunku yang asli kayak gimana."

Informan 8

"Pernah, pernah banget. Pernah di situasi dilema antara mau lebih dekat sama orang atau kita tetap harus jaga privasi. Kan nggak semua orang kalau kita udah jujur, dia masih mau sama kita gitu."

Informan 6

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, terlihat bahwa pelanggaran privasi tidak hanya terjadi ketika identitas asli berhasil diketahui oleh pihak lain, tetapi juga muncul dalam bentuk kekhawatiran dan dilema saat pemain ingin membangun hubungan yang lebih dekat. Pengalaman tersebut membuat pemain menjadi lebih berhati-hati dalam mengelola informasi pribadi serta terus menegosiasikan batas keterbukaan identitas sesuai dengan perkembangan hubungan interpersonal. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengelolaan privasi merupakan proses yang dinamis karena batas-batas yang telah dibangun dapat berubah ketika pemain dihadapkan pada situasi tertentu atau mengalami pengalaman negatif selama berinteraksi. Hal ini sejalan dengan konsep *boundary turbulence* dalam teori *Communication Privacy Management* yang dikemukakan oleh Sandra

Petronio. Menurut Petronio, *boundary turbulence* terjadi ketika batas privasi yang telah dibangun mengalami gangguan akibat pelanggaran aturan, hilangnya kepercayaan, atau penyalahgunaan informasi pribadi. Dalam penelitian ini, kondisi tersebut tercermin melalui pengalaman pemain yang menghadapi *doxing*, *stalking*, serta kekhawatiran terhadap penyebaran identitas asli, sehingga mereka terdorong untuk kembali mengevaluasi dan memperketat pengelolaan privasi selama bermain *roleplay*.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemain *Korean Roleplay* di Telegram secara aktif menerapkan manajemen privasi dalam proses pengungkapan identitas melalui pengelolaan informasi pribadi, pembentukan identitas virtual, pengendalian akses terhadap informasi, penyusunan aturan privasi, serta pengelolaan berbagai tantangan yang muncul selama berinteraksi. Informasi yang berkaitan dengan identitas asli dipandang sebagai informasi privat sehingga hanya diungkapkan kepada pemain yang memiliki hubungan dekat, dipercaya,

dan dinilai mampu menjaga kerahasiaan informasi tersebut. Pengungkapan identitas tidak dilakukan secara spontan, melainkan melalui proses pertimbangan yang dipengaruhi oleh tingkat kepercayaan, kedekatan hubungan, norma komunitas, serta persepsi terhadap risiko penyalahgunaan informasi pribadi. Temuan ini memperkuat teori Communication Privacy Management Sandra Petronio yang menjelaskan bahwa individu secara aktif membangun, mengelola, dan menegosiasikan batas-batas privasi dalam komunikasi digital.

Berdasarkan hasil penelitian, pemain *Korean Roleplay* diharapkan dapat lebih bijaksana dalam mengelola informasi pribadi dan lebih selektif dalam melakukan pengungkapan identitas untuk meminimalkan risiko penyalahgunaan informasi di ruang digital. Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji praktik manajemen privasi pada komunitas *roleplay* di platform digital lain atau menggunakan pendekatan penelitian yang berbeda agar dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika pengelolaan privasi dalam komunitas virtual.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Joseph B. Walther (1996)
McLelland dan Walker 2015
Martin Lister dalam New Media: A Critical Introduction edisi kedua paul both
Yardley Roleplay Theory and Practice (1997:1)
John December, J:1997 dalam (Spitzberg, 2006)
Andrew F. Wood dan Matthew J. Smith (2005)
Kevin B. Wright dan Lynn H. Webb (2011),
(Trepte, et. al., 2015: 334)
Petronio, S. (2002). Boundaries of privacy: Dialectics of disclosure. Suny Press.

Jurnal :

- Adanti, E. (2025). *MENCARI JATI DIRI: PENGARUH ROLEPLAY TERHADAP KERAGUAN SEKSUALITAS*. 12(5), 1842–1846.
Aini, A. P. N. (2022). *Manajemen Privasi pada Pengguna Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif pada Dewasa Awal Surabaya dalam Pengelolaan Privasi)*.
<https://repository.upnjatim.ac.id/id/eprint/8360>
Arifin, R. D. (2022). *Apa itu Telegram? Pengertian Telegram Adalah, Sejarah, Fitur, Kelebihan*. Dianisa.Com.
<https://dianisa.com/pengertian-telegram/>
Chairil, A. M., & Masrina, D. (2023). Managing Between Privacy and Sharing in Group Anti Pelakor Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, 8(1), 183–198.
<https://doi.org/10.24329/aspiko.m.v8i1.1148>
Choi, S. (2021). Criteria and rules for

privacy management prior to self-disclosures on social network sites (Snss). *Cyberpsychology*, 15(2).
<https://doi.org/10.5817/CP2021-2-2>

- Dianiya, V. (2021). Management Privacy dalam Penggunaan Fitur “Close Friend” di Instagram. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 5(1), 249.
<https://doi.org/10.25139/jsk.v5i1.2652>
Fadilah, R. (2024). *Apa itu aplikasi Telegram?*
Faizah, A. N. (2024). *MANAJEMEN PRIVASI KOMUNIKASI INFLUENCER HIJAB MALANG DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM*.
<https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/2965>
Fitriana, E., & Siswanto, D. H. (2024). *KEEFEKTIFAN FITUR-FITUR PADA APLIKASI TELEGRAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA SEKOLAH*. 3(September), 99–109.
Haeriani. (2025). *LITERASI DIGITAL SEBAGAI PENDIDIKAN NILAI DALAM KOMUNIKASI DI MEDIA SOSIAL STUDI KASUS PELANGGARAN PRIVASI*. 5(2), 386–394.
Istiandhita, P. (2023). *Pengaruh tipe kepribadian Extrovert dan kepercayaan interpersonal terhadap Self Disclosure pada Korean Roleplayer di Telegram*.
Nisa', C. (2022). *PENERAPAN APLIKASI TELEGRAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK*

- MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MAN 3 KEDIRI.
- Nuraini, E. K. I. P. (2021). Peran roleplayer dalam membentuk identitas virtual di jejaring sosial line. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Permata, D. F., & Zulfiningrum, R. (2022). Persepsi terhadap Fujoshi di Media Sosial Twitter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15435–15439.
- Pratiwi, A. P. (2023). IDENTITAS VIRTUAL PADA ROLEPLAYER DI TWITTER Andini. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL)*, 1, 215–227.
- 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*, 8(1), 95. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v8i1.1216>
- Putra, M. N. T. (2024). *Constructing Digital Selves: A Narrative Review on Identity in Online Communities*. 3, 187–199.
- Rahman, A. A., Herwindya, S., & Wijaya, B. (2025). *Manajemen Privasi Komunikasi Pengguna Fitur Spaces Di Media Sosial X (Studi pada Mahasiswa dalam Melakukan Pengungkapan Diri Mengenai Hubungan Percintaan pada Periode September – November 2024 di Kota Surakarta) Pendahuluan Tinjauan Pustaka*. 18(2), 73–83.
- Ridhawati, F., & Setiawan, R. (2024). *Persepsi Mahasiswa UNTIRTA terhadap Media Sosial Telegram Melalui Fitur Bot Anonymous*. 4, 4345–4357.
- Rosana, A., & Fauzi, I. (2024). The Role of Digital Identity in the Age of Social Media: Literature Analysis on Self-Identity Construction and Online Social Interaction. *Join: Journal of Social Science*, 1(4), 477–489. <https://doi.org/10.59613/a8yyff42>
- Saufa, A. F., & Yusuf, S. (2020). Literasi Privasi di Sosial Media: Analisis Kesadaran Privasi pada Grup Facebook Komunitas Peduli HBV (Hepatitis B Virus) di Indonesia. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 6(2), 119–130. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v6i2.31407>
- Wijaya, M. F. C. (2023). *Literasi Digital Remaja dalam Permainan Roleplay di Media Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Literasi Digital Remaja Surabaya dalam Permainan Roleplay di Twitter)*.