

Despi Wahyu Syafitri. Program Studi Ilmu Komunikasi. IDENTITAS FANTASI *ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL (Studi Kasus Deskriptif Kualitatif Identitas Fantasi Roleplayer di Twitter). Dibawah bimbingan Dessy Trisilowaty, S.Sos, M.Si

ABSTRAK

Fenomena roleplay sebagai bentuk sebuah identitas fantasi seseorang, yang tengah populer di kalangan pengguna twitter telah menimbulkan berbagai macam faktor yang mempengaruhi melencengnya perilaku roleplayer dalam memposting di twitter. Hal tersebut dapat diketahui pada interaksi sosial yang mereka lakukan. Sebab melalui pengamatan pada interaksi sosialnya dapat terkuak alasan kekeliruan yang dilakukan roleplayer pada saat dia menjadi pelaku roleplay dan pada saat dia menjadi dirinya sendiri di kehidupan nyata.

Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah CMC (Computer Mediated Communication) atau yang lebih dikenal dengan Komunikasi Antarpribadi Bermedia Internet dan Teori Interaksi Sosial. Sedangkan untuk metodenya menggunakan kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

Hasil analisis data menunjukkan kehidupan sosial dan interaksi sosial yang tidak berjalan lancar juga memiliki keterkaitan dengan pada saat mereka melakukan roleplay. Hal-hal seperti kurangnya perhatian serta kasih sayang, kurang tereksplornya kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik pada orang-orang sekitar seperti keluarga, teman, dan tetangga juga menyebabkan mereka melenceng melakukan roleplay. Roleplay merupakan sebuah identitas fantasi yang mereka bangun sebagai bentuk *escape from reality*. Daya tarik yang menjadikan roleplay dan siapa saja yang mereka temui saat melakukan roleplay adalah sebagai bentuk pelampiasan hal yang tidak dapat mereka lakukan di kehidupan nyata. Mereka menyadari bahwa perilaku yang mereka lakukan adalah salah, namun sebagian telah survive untuk mengurangi kesalahan tersebut. Tapi sebagian juga hal itu cuma menjadi niat dan belum terealisasi.

Kata kunci : Identitas Fantasi, Interaksi Sosial, CMC, Komunikasi Antar Pribadi, Roleplay, Rolepayer

Despi Wahyu Syafitri. Science Communication Program. A FANTASY IDENTITY OF ROLEPLAYER FEATURES IN SOCIAL MEDIA (Qualitative Descriptive Case Study of Identity Fantasy Roleplayer on Twitter). Under the Supervisor Dessy Trisilowaty, S.Sos, M.Si

ABSTRACT

Roleplay phenomenon as a form of a person's fantasy identity, which is popular among twitter users has led to various factors that affect misconduct roleplayer behavior in posting on twitter. It can be known on the social interaction that they did. Because through observation on social interaction can revealed the reason for the mistake made roleplayer when he became a roleplayer and at the time he became himself in real life.

The method used in this research is CMC (Computer Mediated Communication) or better known as Interpersonal Communication Internet and Social Interaction Theory. While for the method use qualitative with descriptive approach.

The results showed that social life and social interaction that did not run smoothly also have relevance to when they do roleplay. Things like lack of attention and affection, lack of exploration of the ability to communicate well to people around like family, friends, and neighbors are also cause them to stray roleplay. Roleplay is a fantasy identity that they build as a form of escape from reality. The appeal makes roleplay and anyone they encounter while doing roleplay is as a form of impingement that they can not do in real life. They realize that their behavior is wrong, but some have survived to reduce the error. But some of them just become intentions and not yet realized.

Keywords: Fantasy Identity, Social Interaction, CMC, Interpersonal Communication, Roleplay, Rolepayer

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Identitas Fantasi	8
2.1.2 Komunikasi Antarpribadi Bermedia Internet (CMC)	9
2.1.3 Interaksi Sosial	13
2.1.3.1 Interaksi Sosial Sebagai Dasar Proses Sosial	15
2.1.3.2 Syarat Terjadinya dan Ciri-Ciri Interaksi Sosial	16
2.1.3.3 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial	17
2.1.4 Twitter	17
2.2 Kerangka Pemikiran	18
2.1 Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODELOGI	19
3.1 Jenis Penelitian	19
3.2 Unit Analisis	18
3.3 Subjek Penelitian	21
3.4 Objek Penelitian	22
3.5 Sumber Data	22

3.5.1 Data Primer	22
3.5.2 Data Sekunder	22
3.6 Teknik Pengumpulan Data	23
3.7 Teknik Analisis Data	24
3.8 Keabsahan Data	25
BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	27
4.1 Roleplay	27
4.2 Interaksi Sosial	27
4.3 Identitas Informan	28
BAB V PEMBAHASAN	34
5.1 Identitas Fantasi Roleplayer di Twitter	34
5.2 Komunikasi Antarpribadi Bemedia Internet Roleplayer di Twitter	35
5.2.1 Source-Receiver	35
5.2.2 Enkoding-Dekoding	40
5.2.3 Message (Pesan)	43
5.2.4 Channel (Saluran)	48
5.2.5 Noise (Hambatan)	50
5.2.6 Context (Konteks)	53
5.2.7 Ethics (Etika)	57
5.2.8 Competence (Kompetensi)	62
5.3 Interaksi Sosial Roleplayer	63
5.3.1 Kontak dan Komunikasi	63
BAB VI PENUTUP	87
6.1 Kesimpulan	87
6.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

4.2 Data Informan Pertama	29
4.2 Data Informan Kedua	31
4.3 Data Informan Ketiga	33

DAFTAR GAMBAR

4.1 Informan Pertama	28
4.2 Informan Kedua	30
4.3 Informan Ketiga	32
5.1 Screen Shoot chat @95KSH_ sebagai source (sumber) dengan @iDahyunTwice sebagai receiver (penerima)	37
5.2 Screen Shoot Ana (@ttaenggoo_) sedang menyapa (menjadi source) roleplayer lainnya	38
5.3 Screen Shoot Elsa (@baevelvt) sedang menyapa (menjadi source) roleplayer lainnya	39
5.4 Screen Shoot Olaf (@95KSH_) sedang menyapa (menjadi source) roleplayer lainnya	39
5.5 Contoh enkoding yang dilakukan roleplayer di twitter	41
5.6 Contoh Ana (@ttaenggoo_) melakukan enkoding pada akun roleplaynya di twitter	42
5.7 Contoh Elsa (@baevelvt) melakukan enkoding pada akun roleplaynya di twitter	42
5.8 Contoh Olaf (@95KSH_) melakukan enkoding pada akun roleplaynya di twitter	43
5.9 Screen Shoot Elsa (@baevelvt) yang mengobrol random dengan roleplayer lain usai menyebarkan informasi yang berkaitan dengan karakter yang dia perankan	45
5.10 Screen Shoot Olaf (@95KSH_) yang mengobrol random dengan roleplayer lain usai menyebarkan informasi yang berkaitan dengan karakter yang dia perankan	46
5.11 Screen Shoot Ana (@ttaenggoo_) tengah mengobrol random dengan roleplayer lain untuk membuang waktu	47
5.12 Akun roleplay ketiga informan di twitter	49
5.13 Hambatan fisiologi berupa typografi yang dilakukan Ana di twitter	51
5.14 Hambatan fisiologi berupa typografi yang dilakukan Elsa di twitter	51
5.15 Hambatan fisiologi berupa typografi yang dilakukan Olaf di twitter	52
5.16 Contoh <i>imagine</i> yang dilakukan Elsa	56
5.17 Contoh slang bahasa korea yang dipakai Ana	57
5.18 Contoh slang bahasa korea yang dipakai Olaf	57
5.19 Dimensi kebenaran. Penampilan akun roleplay Ana	58
5.20 Dimensi kebenaran. Penampilan akun roleplay Elsa	58
5.21 Dimensi kebenaran. Penampilan akun roleplay Olaf	59

5.22 Dimensi kesalahan akun roleplay Ana	60
5.23 Dimensi kesalahan akun roleplay Elsa	61
5.24 Dimensi kesalahan akun roleplay Olaf	61
5.25 Screen Shoot bukti jika Ana lebih suka terbuka kepada teman roleplaynya.	70
5.26 Ana dan salah satu teman akrabnya saat berada di kos-kosan	72
5.27 Screen Shoot wawancara dengan teman akrab Ana di roleplay (@xolovastephi)	74
5.28 Screen Shoot bukti beberapa teman roleplay yang telah bertukar kontak dengan Ana via KakaoTalk	75
5.29 Elsa saat memanfaatkan waktu dengan menghadiri hajatan bersama teman dan tetangganya	77
5.30 Penampilan Screen Shoot Direct Massage tentang kedekatan Olaf dengan teman roleplaynya	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Interview Guide

Lampiran 2. Transkrip Wawancara

Lampiran 3. Catatan Observasi

Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Informan