

**INTERPERSONAL COMMUNICATION IN THE MEDIA
(PATTERNS OF INTERPERSONAL COMMUNICATION IN THE MEDIA SMUT
ROLEPLAYER ON SOCIAL MEDIA TWITTER THROUGH THE AUTOBASE
ACCOUNT NSFWINTL)**

Syaidatul Ayu Faizah

R. Bambang Moertijoso, S.Sos.,M.Si

*Communication Science Program
Faculty of Social and Cultural Science
Trunojoyo Madura University
2018*

ABSTRACT

The South Korea Cultural which is a lot of people who interested and scattered around the world that includes musics, movies or all the things that carries a concept of Korea culture called fever Korea or better known as Hallyu wave. In this digital era, entertainment industry of South Korea reached a success also supported by the presence of the internet media that affects around the world. They use internet for promotion, communication between an artist with fans and a media for searching new information about the Korean artists by fans out there. The social media in use by South Korean idols to communicate with fans finally appear phenomenon called roleplay. In the roleplay world there are some of the concepts in use by roleplayer, including roleplayer who using the adulthood concept.

In this research the author took the problem from the background on that is how the process of interaction smut roleplayer through autobase NSFWINTL and how patterns of communication between smut roleplayer intertwined. The purpose of this research is to know the process of interaction smut roleplayer through autobase NSFWINTL and to know the patterns of communication between smut roleplayer intertwined. This study use qualitative research within the approach virtual ethnography namely research that collecting data as much as possible from the cyber world (roleplay world).

The results of this research are roleplay world not see everyone whoever playing roleplay and roleplayers are free to express theirselves and do anything including use adulthood concept. It is to find some pleasure and satisfaction for roleplaying of their version. Identity type of their world (roleplay world) is pseudonymity identity type. And in the roleplay world there are front stage and back stage. There is a term used by roleplayers called plot/plotting and imagine.

Key Words: *Interpersonal Communication in the Media, Smut Roleplayer*

**KOMUNIKASI INTERPERSONAL BERMEDIA
(POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL BERMEDIA SMUT ROLEPLAYER PADA
MEDIA SOSIAL TWITTER MELALUI AKUN AUTOBASE NSFWINTL)**

Syaidatul Ayu Faizah

R. Bambang Moertijoso, S.Sos.,M.Si

Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya
Universitas Trunojoyo Madura
2018

ABSTRAK

Budaya Korea Selatan yang di minati banyak orang dan tersebar diseluruh dunia yang mencakup musik, drama, film atau semua hal yang mengusung konsep kebudayaan Korea disebut Demam Korea atau lebih dikenal dengan *Hallyu wave*. Di era digital saat ini kesuksesan industri hiburan Korea Selatan juga di dukung dengan adanya media internet yang sangat berpengaruh di seluruh dunia. Internet dimanfaatkan oleh lembaga industri hiburan Korea Selatan untuk media promosi produk hiburan, komunikasi seorang artis dengan fans, dan media untuk mencari informasi terbaru idola Korea Selatan oleh para fans. Adanya media sosial yang di gunakan idola Korea Selatan untuk berkomunikasi dengan penggemar akhirnya muncul fenomena *roleplay*. Dalam dunia *roleplay* terdapat beberapa konsep yang di usung para *roleplayer*, termasuk *roleplayer* yang mengusung konsep dewasa.

Dalam hal ini penulis menarik rumusan masalah dari latar belakang di atas yaitu bagaimana proses interaksi *smut roleplayer* yang terjadi *melalui autobase NSFWINTL* dan bagaimana pola komunikasi yang terjalin antar *smut roleplayer*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses interaksi *smut roleplayer* yang terjadi melalui *autobase NSFWINTL* dan mengetahui pola komunikasi yang terjalin antar *smut roleplayer*. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode pendekatan etnografi virtual yakni penelitian dengan pengamatan secara mendalam dalam dunia siber (dunia *roleplay*).

Hasil dari penelitian ini adalah dalam dunia *roleplay* tidak memandang siapapun yang bermain dan para *roleplayer* bebas mengekspresikan dirinya dan melakukan apa saja termasuk mengusung konsep dewasa. Hal tersebut untuk mencari kesenangan dan kepuasan dalam bermain peran versi mereka. Tipe identitas dalam dunia mereka (dunia *roleplay*) masuk dalam tipe *pseudominity*. Dan dalam dunia *roleplay* terdapat *front stage* dan *back stage*. Interaksi yang di gunakan *roleplayer* terdapat istilah yang disebut *plot/plotting* dan *imagine*.

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal Bermedia, *Smut Roleplayer*