

ABSTRAK

Mardiyana Chofsho. NIM. 200521100099. Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya. Universitas Trunojoyo Madura. DRAMATURGI IDENTITAS VIRTUAL PEMAIN *ROLE-PLAY* (Studi Netnografi Pada Penggemar *K-Pop* Pada Grup Telegram RVS).

Tujuan adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk dramaturgi para pemain *role-play* yang membentuk dualisme identitas, yakni identitas virtual yang berada di Telegram khususnya grup Telegram RVS dan identitas yang sebenarnya dalam kehidupan aslinya. Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah Teori Dramaturgi yang diperkenalkan oleh Erving Goffman.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan netnografi, khususnya adalah netnografi simbolis. Teknik pemilihan informan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purpove sampling*. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara, dokumentasi, serta observasi. Teknik verifikasi dan pemeriksaan keabsahan data adalah menggunakan triangulasi sumber.

Hasil dari penelitian ini adalah para pemain *role-play* yang berada di Telegram melakukan praktik dramaturgi dengan berkamuflase dan mayoritas sangat menutupi bahwa ia merupakan seorang pemain *role-play* dihadapan orang-orang yang ada di kehidupan aslinya. Para pemain *role-play* memainkan permainan tersebut dikarenakan tidak bisa mendapatkan apa yang ia inginkan dalam kehidupan aslinya. Para pemain *role-play* sengaja melakukan kamuflase dikarenakan takut jika dianggap aneh karena menggemari dunia Korea Populer (*K-Pop*), karena tidak semua masyarakat dapat menerima suatu budaya yang bersifat *modern*.

Kata Kunci : Dramaturgi, Identitas Virtual, Pemain *Role-play*, *K-pop*

ABSTRACT

Mardiyana Chofsho. NIM. 200521100099. Department of Sociology, Faculty of Social and Cultural Sciences. Trunojoyo University Madura. DRAMATURGI VIRTUAL IDENTITY OF ROLE-PLAY PLAYERS (Netnography Study on K-Pop Fans in the RVS Telegram Group).

The purpose of this research is to find out how the dramaturgy of the role-players forma a dualism of identity, namely the virtual identity in Telegram, especially the RVS Telegram group and the real identity in real life. The theory used to analyze is the Dramaturgy Theory introduced by Erving Goffman.

The method used in this research is a qualitative research method with a netnography appoarch, especially symbolic netnography. The technique of selecting informants in this study was to use a purposive samping technique. The techniques used in data collection are interviews, documentatuon, and observation. Data verification and validity checking techniques are using source triangulation.

The results of this study are that the role-players in Telegram practice dramaturgy by camouflaging and the majority are very concealing that they are role-plsyers in front of people in their real lives. The role-players play the game because they cannot get what they want in their real lives. The role-players deliberately do camouflage because they are afraid if they are considered are considered strage because they are fond of the world of Popular Korea (K-Pop), because not all people can accept a culture that is modern.

Keywords: *Dramaturgy, Virtual Identity, Role-play Players, K-pop*