



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**MEDIA SOSIAL DAN KONSEP DIRI : MENGUJI PERUBAHAN
KONSEP DIRI REMAJA MELALUI PERMAINAN PERAN (*ROLEPLAY*)
DI *TWITTER***

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi nilai tugas mata kuliah Riset
Media Bidang Studi Broadcasting

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Di Susun Oleh

Dwi Muryanti

44112010092

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016



**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
PROGRAM STUDI BROADCASTING**

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Judul : “MEDIA SOSIAL DAN KONSEP DIRI : MENGUJI
PERUBAHAN KONSEP DIRI REMAJA MELALUI
PERMAINAN PERAN (*ROLEPLAY*) DI *TWITTER*”

Nama : Dwi Muryanti

Nim : 44112010092

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Jakarta, 29 Juli 2016

Mengetahui,

Pembimbing

(Ponce Budi Sulistyono, M.Comm, Ph.D)



**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
PROGRAM STUDI BROADCASTING**

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : "MEDIA SOSIAL DAN KONSEP DIRI : MENGUJI PERUBAHAN KONSEP DIRI REMAJA MELALUI PERMAINAN PERAN (*ROLEPLAY*) DI *TWITTER*"

Nama : Dwi Muryanti

Nim : 44112010092

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta 29 Juli 2016

Ketua Sidang
A.Rahman,M.Si


(.....)

Penguji Ahli
Dr.Syaifuddin,M.Si


(.....)

Pembimbing
Ponco Budi Sulisty, M.Comm, Ph.D


(.....)



**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
PROGRAM STUDI BROADCASTING**

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : "MEDIA SOSIAL DAN KONSEP DIRI : MENGUJI
PERUBAHAN KONSEP DIRI REMAJA MELALUI
PERMAINAN PERAN (*ROLEPLAY*) DI *TWITTER*"

Nama : Dwi Muryanti

Nim : 44112010092

Fakultas : Ilmu Komunikasi


Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 29 Juli 2016

Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing

Ketua Bidang Studi Broadcasting

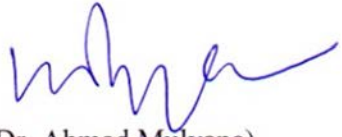

(Ponco Budi Sulistyo, M.Comm, Ph.D)


(Feni Fasta, M.Si)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Bidang Studi Ilmu Komunikasi


(Dr. Agustina Zubair, M.Si.)


(Dr. Ahmad Mulyana)

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Muryanti
Nim : 44112010092
Jurusan/Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Broadcasting

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas penipuan terhadap karya orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Jakarta, 29 Juli 2016
Yang membuat pernyataan



(Dwi Muuryanti)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat mengerjakan skripsi yang berjudul “Media Sosial dan Konsep Diri : Menguji Perubahan Konsep Diri Remaja Melalui Permainan Peran (*Roleplay*) di *Twitter*” dengan baik. Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom) bagi mahasiswa program S-1 di program studi Broadcasting Universitas Mercu Buana.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Bapak Ponco Budi Sulisty, M.Comm, Ph.D, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah membantu dalam mengarahkan, memberikan masukan serta meluangkan waktu sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Bapak Dicky Andika, S.Sos.M.Si selaku Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis.

3. Keluarga, yaitu H. Muryanto (bapak), Hj. Mulyati (mama), Epnu Nugroho (abang) dan Aldi Saputa (adik) yang selalu memberikan dukungan moril dan materil kepada penulis.
4. L.Y, Y, R.P, F.R.M, selaku narasumber yang bersedia meluangkan waktunya untuk penulis wawancara.
5. Rizky Wijayanti, Debita Paulia, Dina Ratriana A.A, selaku sahabat penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat serta senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis.
6. Tiara Indah Permata Sari, sebagai seseorang yang memotivasi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dan banyak membantu dalam teknik penulisan skripsi ini.
7. Desy Fitri Yanah dan Sasqia Putri Aulia sahabat yang bertemu melalui *roleplay*, yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan dukungan dan memberikan masukannya kepada penulis.

Dan kepada orang-orang yang turut membantu penulis dalam mengerjakan penelitian ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi karya ilmiah yang bermanfaat bagi sumbangan ilmu pengetahuan. Dan bila terdapat kekurangan baik itu dalam hal kajian maupun penulisan, hal itu tidak pernah lepas dari hakikat hidup manusia yang tidak luput dari kekurangan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun akan menjadi kunci dari proses pembelajaran yang baik agar saling mengisi dan melengkapi.

Demikianlah yang dapat penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang sangat berarti bagi penulis, semoga Allah membalas kebaikan kalian dengan pahala yang berlimpah, Amin.

Jakarta, Juli 2016

(Dwi Muryanti)



DAFTAR ISI

Lembar Peretujuan Sidang Skripsi	i
Lembar Tanda Lulus Skripsi	ii
Lembar Pengesahan Perbaikan Skripsi.....	iii
Lembar Pengesahan Skripsi	iv
Abstraksi	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Bagan.....	viii
Daftar Gambar	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	Fokus Penelitian.....	5
1.3	Identifikasi Masalah.....	6
1.4	Tujuan Penelitian	6
1.5	Manfaat Penelitian	7
	1.5.1 Manfaat Akademis.....	7
	1.5.2 Manfaat Praktis	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Media Baru (<i>New Media</i>).....	8
	2.1.1 Kategori Utama Media Baru	9

2.1.2	Karakteristik Media Baru.....	12
2.1.3	Manfaat Media Baru	15
2.2	Media Sosial	17
2.2.1	Karakteristik Media Sosial.....	18
2.2.2	Jenis-Jenis Media Sosial	18
2.3	Jejaring sosial : <i>Twitter</i> sebagai Media Baru	19
2.4	Konsep Diri	21
2.4.1	Pengetahuan Tentang Diri.....	22
2.4.2	Perkembangan Diri Sosial	23
2.4.3	Proses Pembentukan Konsep Diri	30
2.4.4	Faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri	32
2.5	Media Sosial Membentuk Konsep Diri.....	34
2.6	<i>Roleplay Game</i> (Permainan Peran)	35
2.6.1	Mewujudkan Karakter dalam Bermain Peran	36
2.7	<i>Fansi</i> (Penggemar)	37
2.8	Teori Dramaturgi	40
2.9	Fenomenologi	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Paradigma Penelitian.....	47
3.2	Tipe Penelitian	48
3.3	Metode Penelitian	50
3.4	Subjek Penelitian	53
3.5	Teknik Pengumpulan Data	53

3.5.1	Data Primer	54
3.5.1.1	Wawancara Mendalam	54
3.5.1.2	Observasi Partisipan	54
3.5.2	Data Sekunder	55
3.6	Teknik Analisis Data.....	55
3.7	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data (Triangulasi Data).....	57
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Gambaran Obyek Penelitian	58
4.1.1	Tentang <i>Roleplay</i> di Media Sosial.....	58
4.1.2	<i>Roleplay</i> di <i>Twitter</i>	59
4.1.3	Jenis-Jenis <i>Roleplay</i>	61
4.1.4	Istilah-Istilah di dalam <i>Roleplay</i>	67
4.2	Hasil Penelitian	79
4.2.1	Profil Narasumber	80
4.2.2	Peran Yang Dimainkan.....	81
4.2.3	Pengalaman	83
4.2.4	Proses Belajar	87
4.2.5	Pengaruh Lingkungan.....	89
4.2.6	Penilaian Orang Lain	92
4.3	Pembahasan	95
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Kesimpulan.....	103
5.2	Saran	104

5.2.1	Saran Akademis.....	104
5.2.2	Saran Praktis	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.4.2.1 Konsep Diri.....	24
Bagan 4.3.1 Konstruksi pemikiran seorang <i>roleplayer</i> sebelum membentuk akun yang akan dimainkan	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.2.1	Promosi yang dilakukan salah satu <i>agency roleplay</i>	59
Gambar 4.3.1.1	Contoh <i>Roleplayer In Character</i> atau IC	62
Gambar 4.3.1.2	Contoh <i>Roleplayer Out Of Character</i> atau <i>OOC</i>	64
Gambar 4.3.1.3	Contoh <i>Roleplayer Alternate Universe</i> atau AU.....	66
Gambar 4.3.1.4	Contoh <i>Roleplayer Original Character</i> atau OC.....	67
Gambar 4.1.4.1	Contoh <i>Closed Agency Roleplay</i>	68
Gambar 4.1.4.2	Contoh <i>Open Agency Roleplay Fix-Username</i>	69
Gambar 4.1.4.3	Contoh <i>Open Agency Free Username Roleplay</i>	71
Gambar 4.1.4.4	Contoh <i>Self Plotting</i> di dalam <i>Roleplay</i>	72
Gambar 4.1.4.5	Contoh <i>Plotting</i> di dalam <i>Roleplay</i>	73
Gambar 4.1.4.6	Contoh <i>Fanbase Roleplay</i>	76

UNIVERSITAS
MERCU BUANA