



Universitas Mercu Buana

Fakultas Ilmu Komunikasi

Bidang Studi Broadcasting

Dwi Muryanti

44112010092

“Media Sosial dan Konsep Diri : Menguji Perubahan Konsep Diri Remaja Melalui Permainan Peran (*Roleplay*) Di *Twitter*”

Bibliografi : Tahun 2001 s/d 2013

### ABSTRAK

Media sosial sebagai sarana komunikasi bagi masyarakat sekarang ini sudah memiliki fungsi lain. Sosial media biasanya digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi dengan orang lain, kini sosial media dapat digunakan sebagai sarana permainan yang dikenal dengan permainan peran atau *roleplay*. *Roleplay* adalah sebuah permainan peran dimana pemainnya membangun dan membuat karakter mereka sendiri atau berpura-pura menjadi orang lain. Di media sosial *twitter*, *roleplay* dikenal sebagai permainan dimana pemainnya memerankan tokoh orang terkenal dengan terlebih dahulu membuat sebuah akun dengan wajah dan nama orang tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana seorang *roleplayer* dapat memerankan perannya di dalam *roleplay*, mengetahui faktor apa yang menyebabkan perubahan konsep diri pada *roleplayer* dan melihat bagaimana interaksi yang terjadi sesama *roleplayer* di dalam *roleplay*.

Penelitian mengacu pada teori konsep diri oleh Charles H Cooley yang mengatakan konsep diri bukanlah sesuatu yang tiba-tiba ada atau muncul. Pembentukan konsep diri dipengaruhi oleh orang lain dalam proses interaksi sosial, dan pendapat beberapa ahli lain yang penulis rangkum dalam teori konsep diri. Pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metode penelitian fenomenologi Alferd Schutz.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seorang *roleplayer* dapat berperan layaknya tokoh yang dimainkan berdasarkan proses belajar dan pengalaman, lalu ada 5 faktor yang menyebabkan perubahan konsep diri *roleplayer*, yaitu : peran yang dimainkan, pengalaman, proses belajar, pengaruh lingkungan dan penilaian orang lain, dan yang terakhir adalah interaksi di dalam *roleplayer* bersifat tidak langsung karena melalui sebuah tulisan atau teks.