



Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Broadcasting
Shenthya Winarty
44114110134

“Pembentukan Identitas Virtual Roleplayer di Twitter”

ABSTRAK

Media adalah kehidupan kedua yang di miliki oleh manusia, sehingga dari sini muncul sebuah istilah Realitas virtual yang didalamnya terdapat Identitas virtual. Dalam penelitian ini lebih di fokuskan terhadap identitas virtual Roleplay. Roleplay adalah permainan peran yang dilakukan individu di sosial media untuk bertindak, bermain sosial media layaknya dirinya adalah orang yang di perankan. Karakter yang dapat di perankan dalam Roleplay tidak dibataskan, kartun, anime, super hero, idola artis, sampai karakter fiksi dapat di perankan dalam Roleplay.

Teori yang mendasari penelitian ini adalah Teori Media baru mengingat Roleplay berada di sosial media, lalu juga di ikuti oleh teori-teori mengenai sifat, pembawaan diri, teori konsep diri dan juga teori-teori mengenai realitas virtual.

Cara pandang yang ada dalam penelitian ini adalah konstruktivisme serta menggunakan tipe penelitian kualitatif agar dapat menjelaskan keadaan ini dengan cara yang lebih luas. Metode penelitian ini yaitu fenomenologi. Dengan memilih 6 narasumber yang memenuhi kriteria yang telah di tetapkan.

Pembentukan identitas virtual Roleplay melalui 4 proses, yaitu proses pemikiran yang meliputi pengetahuan mengenai karakter tersebut, keinginan untuk memerankan karakter tersebut, lalu proses tindakan pembuatan akun twitter, lalu proses hasil dari tindakan yaitu memperoleh sebuah akun, yang terakhir adalah proses lanjutan yang berisi tentang proses belajar, pengalaman, dan penyesuaian diri. Dalam Roleplay ada dampak negative dan ada dampak positif. Dampak negative meliputi terjadinya kejahatan-kejahatan yang merugikan diri sendiri dan juga orang sekitar. Dampak positifnya, seseorang dapat menemukan teman tanpa memandang fisik, dan dapat melatih kemampuan menulis seperti apa yang dirasakan M lewat Imagine dan Plotting.