

STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL MOTIF ROLEPLAYER PADA GRUP LPAK PROMOSI (LPM) SEME UKE ROLEPLAY DI TELEGRAM

AMARA AZZAHRA

ABSTRAK

Penelitian ini meneliti mengenai fenomena *Roleplayer* yang ada pada grup lapak promosi (LPM) Seme Uke *Roleplay* yang memanfaatkan fitur Telegram sebagai wadah komunitas *Roleplay* yang tertarik memainkan peran dengan karakter virtual laki-laki. Grup ini memiliki keunikan dimana anggota grupnya diharuskan memiliki identitas virtual laki-laki. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui motif apa saja yang mendasari pemain *Roleplayer* ini dalam mengkonstruksikan identitas dan bergabung menjadi salah satu bagian dari grup LPM Seme Uke *Roleplay*, melalui pengembangan teori CMC dan teori *Standpoint*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif etnografi virtual dengan pendekatan Analisis Media Siber yang mencakup level ruang media, level dokumen media, level objek media, dan level pengalaman. Data primer dan sekunder diambil dengan teknik pengambilan sampel melalui observasi dan *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa grup LPM SEME UKE RP berdiri untuk merujuk isu perkumpulan kelompok marginal pada *Standpoint theory*. *Roleplayer* merupakan pengguna yang masih melakukan pencarian identitas diri. Aktivitas utama yang terjadi di dalam grup adalah kegiatan promosi sebagai *group culture* yang mendukung adanya proses interaksi. Motif yang paling banyak mendasari pengguna yakni diurutkan dari motif hiburan, motif identitas pribadi, motif integrasi dan interaksi sosial, serta motif informasi. Penelitian ini menemukan adanya potensi perubahan perilaku mengenai gender dan orientasi seksual yang terbagi menjadi tiga aspek, yakni perasaan, perilaku dan pola pikir.

Kata kunci: *Telegram, Roleplayer, Motif, Perubahan Perilaku, Homoseksual*

**A VIRTUAL ETHNOGRAPHIC STUDY OF ROLEPLAYER'S MOTIVES
IN THE SEME UKE *ROLEPLAY* PROMOTION GROUP (LPM) ON
TELEGRAM**

AMARA AZZAHRA

ABSTRACT

This research examines the Roleplayer phenomenon in the Seme Uke Roleplay promotion group (LPM), which utilizes Telegram features as a forum for Roleplay communities interested in playing roles with male virtual characters. This group is unique because its members must have a male virtual identity. The researchers conducted this study to uncover the motives that underlie the Roleplayer in constructing identity and joining as part of the LPM Seme Uke Roleplay group, utilizing the development of CMC theory and Standpoint theory. This research uses a descriptive qualitative method of virtual ethnography with a cyber media analysis approach that includes the level of media space, media documents, media objects, and experience. The researcher collected primary and secondary data using observation and purposive sampling techniques. The results showed that the LPM SEME UKE RP group was established to refer to the issue of marginalized group associations in Standpoint theory. Roleplayers are users who are still searching for self-identity. The main activity in the group is promotional activities as a group culture that supports the interaction process. The motives that most underlie users are sorted from entertainment, personal identity, social integration, interaction, and information. This study found the potential for behavioral changes regarding gender and sexual orientation, which are divided into three aspects, namely feelings, behavior, and mindset.

Keywords: *Telegram, Roleplayer, Motives, Behavioral Changes, Homosexual*