

# BAB I

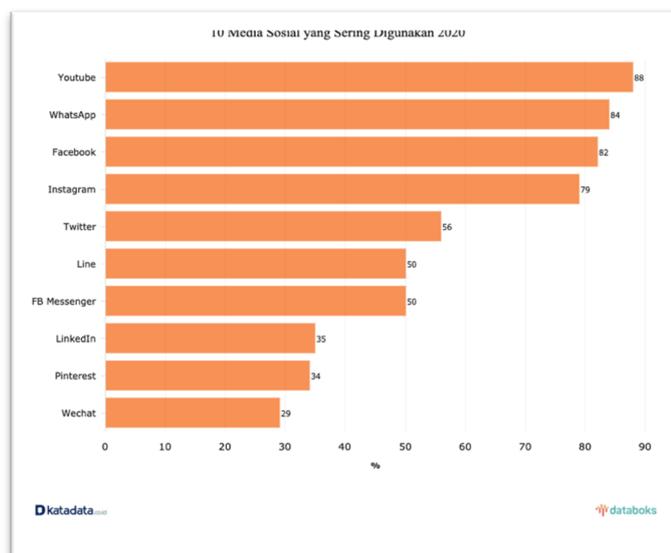
## PENDAHULUAN

### 1.1 Signifikansi Penelitian

Kemunculan *interconnected network* atau internet memberikan kesempatan kepada manusia untuk dapat berkeliling dunia tanpa harus beranjak dari tempatnya. Hanya dengan menggunakan computer, manusia dapat mengakses informasi dan berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia. Pada awal tahun 1964, Marshall McLuhan memperkenalkan konsep *Global Village* dalam bukunya yang berjudul *Understanding Media: Extension of A Man*. Konsep ini berawal dari pemikiran McLuhan yang memperkirakan di masa depan informasi akan sangat terbuka dan dapat diakses oleh semua orang dari berbagai belahan dunia. Dari konsep tersebut, terciptalah istilah *global village* atau desa global yaitu dunia yang dianalogikan sebagai desa dengan ukuran yang sangat besar, akibat dari penyebaran informasi yang cepat dan *massive*. Selain desa global, akibat lain dari perkembangan internet adalah dunia virtual.

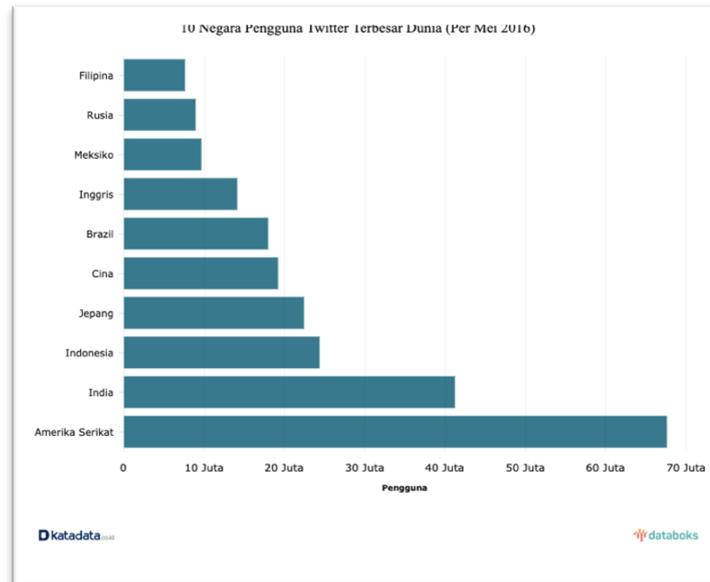
Dunia virtual atau MMOW (*Massive Multiplayer Online World*) merupakan lingkungan simulasi yang berbasis computer (Bartle, 2004). Dunia virtual identik dengan permainan RPG (*Role-Player Game*), di mana dalam permainan RPG, pemain menggunakan avatar atau karakter yang sudah tersedia di dalam game sebagai tubuh virtual dan menjalankan peran sesuai dengan misi dari permainan tersebut. Role-playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Hadfield, 2006). Awal mulanya RPG dimainkan pada perangkat game konsol, seperti *playstation* dan *gameboy*. Contoh permainan RPG game konsol yang populer adalah *Harvest Moon* dan *GTA (Grand Theft Auto)*. Dengan adanya perkembangan teknologi, saat ini pemain RPG dapat terhubung dengan pemain lain di dalam dunia virtual karena adanya jaringan internet, contohnya adalah *PUBG (PlayerUnknown's BattleGrounds)*.

Berangkat dari sistem bermain RPG, permainan tersebut diadaptasi menjadi salah satu kegiatan di media sosial oleh remaja di era teknologi modern. Beralih dari game konsol, platform media sosial seperti Twitter, Instagram, Kakaotalk, Facebook, Line dan lainnya juga dapat menjadi tempat untuk bermain permainan *role-player*. Dari semua media sosial yang menjadi platform permainan *role-player*, Twitter adalah contoh media sosial yang diminati, khususnya di Indonesia. Terlihat dari Jumlah pengguna Twitter di Indonesia yang merupakan peringkat lima dari media social yang sering digunakan di tahun 2020 dan peringkat ketiga di seluruh dunia per Mei 2016 menurut Databoks.



**Gambar 1.1 Diagram 10 Media Sosial yang Sering digunakan 2020.**

Sumber : Databoks, 2020.



**Gambar 1.2 Diagram 10 Negara Pengguna Twitter Terbesar Dunia (Per Mei 2016).**

Sumber : Databoks, 2020.

Twitter merupakan media social mikroblog atau jurnal *online* sederhana, yang berfungsi untuk menyebarkan informasi secara langsung kepada banyak orang. Berbeda dengan Blog atau jurnal *online* yang tidak memiliki batasan penggunaan karakter, Twitter membatasi hanya 280 karakter pada setiap cuitan atau *'tweet'* yang akan diposting. Meskipun begitu, Twitter tetap menyediakan fitur-fitur agar pengguna dapat berkomunikasi secara maksimal. Contohnya adalah DM (*Direct Message*) yang memiliki fungsi seperti aplikasi *chatting*. Dengan fitur-fitur tersebut, Twitter disebut sebagai media sosial dengan penyebaran informasi tercepat di salah satu trending topic “#AlasanMainTwitter” yang dirangkum oleh Kumbaran (Redaksi kumbaran, 2019).

Sebagai fitur utama dalam Twitter, *Tweet* merupakan inti dari penggunaan media sosial ini. Setiap orang yang memiliki akun Twitter dapat menyebarkan informasi dengan membuat sebuah *tweet*. Pada beranda Twitter terdapat kolom timeline yang menampilkan berbagai *tweet* dari akun yang diikuti oleh pengguna. Dari timeline pengguna dapat melihat dan merespon *tweet* dengan cara membalas, me-retweet, atau menyukai *tweet* tersebut. Selain itu pengguna

juga dapat melihat tweet dari akun yang tidak diikuti, dengan syarat tweet tersebut telah direspon oleh akun yang diikuti. Oleh karena itu dalam penyebaran informasi, Twitter menjadi salah satu media sosial yang cepat dalam menyebarkan dan memperoleh sebuah informasi. Hal ini juga menjadi alasan Twitter menjadi tempat yang mudah untuk menemukan sebuah komunitas di dalamnya. Salah satu komunitas yang dapat ditemukan di Twitter adalah komunitas *role-player*.

Komunitas *role-player* memiliki sebutan untuk dunia virtualnya sendiri di dalam Twitter yang menjadi tempat dalam melakukan *role-playing*. Dunia itu disebut RPW (*Role-Player World*). Berbeda dengan permainan *role-player* pada umumnya, di media sosial para pemain cukup melakukan interaksi dengan pemain lain dengan sebuah plot yang sudah disepakati, layaknya seorang aktor atau aktris yang sedang beradu peran.

Pada dasarnya komunitas *role-player* merupakan cabang dari komunitas para penggemar idola di media sosial. Berawal dari para idola yang menggunakan media sosial Twitter sebagai sarana untuk menyapa penggemar, banyak penggemar yang meniru aksi idol tersebut dengan berpura-pura menjadi idolanya dan menyapa penggemar lain dari komunitasnya atau disebut *fan-service*. Di Twitter sendiri, penggemar K-Pop dan Anime merupakan mayoritas pemain dari akun *role-play* (Fatmawati & Salmiyah, 2017). Walaupun begitu, terdapat beberapa akun *role-player* yang menggunakan artis Hollywood, artis Indonesia dan masih banyak lagi sebagai avatar. Berlanjut dari sekedar menggoda sesama penggemar, tujuan komunitas *role-player* di media sosial menjadi keinginan para penggemar untuk memperkenalkan idola mereka kepada orang lain dengan cara memerankan idola mereka sebagai avatar. Maka dari itu, *role-player* dituntut untuk dapat mendalami karakter dari idolanya, mulai dari identitas, sifat, dan cara berinteraksi.

Dalam perkembangannya, tujuan para pemain *role-player* terus bertambah. Tidak hanya untuk memperkenalkan idola, tujuan-tujuan lain pun bermunculan mulai dari tujuan positif sampai yang negatif. Contohnya adalah bersosialisasi, mencari teman, menyalurkan kreativitas, mencari pasangan, bahkan ada yang

hanya untuk memuaskan nafsu, sama seperti tujuan pengguna media sosial pada umumnya (Vernika & Nurhastuti, 2018). Tetapi berbeda dengan pengguna media sosial biasa, role-player memiliki cara sendiri dalam melakukan interaksi selain bercakap secara normal seperti pengguna media sosial pada umumnya.



**Gambar 1.3** Contoh Interaksi antar *Role-player Parody*.

Sumber : Dokumentasi peneliti, 2020.

*Plotting* adalah cara para *role-player* berinteraksi. Menurut Aminuddin (1987) Plot adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa, sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Melihat makna dari *role-player* adalah memainkan sebuah peran, maka ada alur cerita yang harus diikuti oleh peran tersebut. Dalam membuat plot, *role-player* dapat mencontoh kegiatan dari karakter yang mereka pilih di dunia nyata atau menggunakan imajinasi pemain untuk mengembangkan alur cerita mereka sendiri. Ketika melakukan plotting, *role-player* dapat melakukannya secara perseorangan atau bersama dengan *role-player* lain sesuai dengan kebutuhan plot. Pemilihan plot sendiri akan sesuai dengan jenis *role-play* yang dimainkan. Saat ini terdapat tiga klasifikasi jenis *role-player* di RPW, yaitu ICRP (*In Character Role-player*), *role-player parody*, dan OCRP (*Out of Character Role-player*). Pembagian jenis *role-player* dapat dilihat dari identitas akun dan tujuan pemain dalam bermain *role-player* itu sendiri. Penelitian ini akan berfokus kepada salah satu jenis *role-player*, yaitu *parody* karena batasan peneliti.

Dari ketiga jenis *role-player* tersebut berdasarkan dari motif bermain *role-player*, yaitu keinginan untuk melampiaskan emosi atau mencari kesenangan berupa candaan atau hiburan yang berasal dari tweet dan pemenuhan faktor perasaan cinta (Fatmawati & Salmiyah, 2017) dengan menjadi *role-player parody*, pemain dapat melakukan plot sesuai dengan kehidupan nyata karakter digabungkan dengan imajinasi pemain yang dibumbui unsur humor di dalamnya. Dalam melakukan plot, *role-player* juga dapat bekerja sama dengan *role-player* lain. Hal ini dapat merubah status hubungan diantara para pemain. Dimulai dari mutual, teman, sampai sahabat. Jika lawan main plot adalah karakter yang berbeda jenis kelamin dengan karakter yang dimainkan, status hubungan juga bisa menjadi sepasang kekasih, bahkan suami-istri, karena dalam membuat plot *role-player* dapat mengadaptasi kegiatan apapun yang terjadi di dunia nyata. Contohnya adalah ajar mengajar di sekolah, berkencan, bahkan berkeluarga.



**Gambar 1.4 Contoh Hubungan Keluarga dalam *Role-player Parody*.**

Sumber : Dokumentasi peneliti, 2020.

Status hubungan ini tidak hanya berlaku ketika *plotting*. Pada dasarnya hubungan interpersonal memiliki berbagai macam model. Salah satunya adalah model peranan. Model ini menganggap hubungan interpersonal merupakan panggung sandiwara, di mana setiap orang harus memainkan peran sesuai dengan “naskah” yang telah dibuat oleh masyarakat (Rakhmat, 2015). Model ini menjelaskan bahwa hubungan interpersonal dapat berkembang dengan baik apabila setiap individu bertindak sesuai dengan ekspektasi peranan (*role expectation*) dan tuntutan peranan (*role demand*), memiliki keterampilan peranan dan terhindar dari konflik peranan. Selama hubungan interpersonal tersebut dapat terhindar dari konflik peran, hubungan dapat terus berjalan. Hubungan interpersonal yang terjadi *pada role-player* ini sejalan dengan model peranan karena dalam permainannya *role-player* bertindak sebagai orang lain. Oleh karena itu, peran yang dimainkan tidak dapat dimainkan secara bebas

karena sudah ditentukan dengan bagaimana pandangan orang lain terhadap karakter pemain di dunia nyata, sehingga terdapat ekspektasi dan tuntutan dari masyarakat dunia virtual lainnya.

Melihat dari permainan *role-player* bahwa pemain dapat membangun hubungan interpersonal walaupun tidak ada komunikasi tatap muka diantaranya dan pemain tidak saling mengenal di kehidupan nyata, padahal menurut Effendy (Liliweri, 1997:12) hubungan interpersonal dapat terjadi jika komunikasi antar pribadi dilakukan secara tatap muka, maka akan lebih efektif untuk merubah sikap, pendapat atau perilaku seseorang. Seperti layaknya status hubungan di dunia nyata, status hubungan dalam *role-player* juga dapat berlangsung selama jangka waktu yang tidak ditentukan. Selain itu hubungan tersebut dapat mempengaruhi kondisi emosional pemain di dunia nyata. Oleh karena itu, dalam memulainya juga membutuhkan ketertarikan atau *interpersonal attraction*. Menurut Baron dan Byrne (2006) *interpersonal attraction* adalah penilaian seseorang terhadap sikap orang lain, di mana penilaian ini dapat diekspresikan melalui suatu dimensi, mulai dari strong liking sampai strong dislike.



**Gambar 1.5 Contoh Interaksi Role-player yang Memiliki Hubungan Percintaan dengan Sesama Role-player.**

Sumber : Dokumentasi peneliti, 2020

Dari penjelasan tersebut, peneliti menemukan fenomena bahwa walaupun tidak ada komunikasi tatap muka di dalam *role-player*, hubungan interpersonal tetap dapat terbangun, bahkan dapat menembus batas dunia virtual. Dalam beberapa kasus pemain *role-player* juga menjalin hubungan di dunia nyata dengan pasangan *role-player* mereka dari dunia maya (Parlina & Alamsyah, 2017).

Mengingat pentingnya pertukaran informasi yang terjadi melalui komunikasi umumnya dilakukan dengan cara tatap muka, akan tetapi akibat kemajuan teknologi dan adanya jaringan internet mengakibatkan pertukaran informasi yang sejatinya dilakukan secara konvensional, saat ini dapat dilakukan dengan cara non-konvensional (tanpa tatap muka). *Research gap* yang peneliti temukan disini adalah *evidence gap*. Gap ini berkaitan dengan temuan atau bukti yang ditemukan dalam riset yang bertentangan dengan kesimpulan atau konsep atau juga fakta umum yang sudah diterima selama ini. Bagaimana hubungan interpersonal dapat terjalin tanpa melakukan komunikasi tatap muka melainkan melalui komunikasi digital.

Fenomena Komunikasi yang peneliti temukan dalam komunikasi digital adalah *role-player*, di mana pemain *role-player* akan bertindak sesuai dengan tuntutan peran yang ia inginkan. Hal ini sejalan dengan model peran hubungan interpersonal, yang menyatakan bahwa hubungan interpersonal itu merupakan panggung sandiwara dan setiap individu memainkan peran sesuai dengan jalan cerita berdasarkan ekspektasi dan tuntutan orang lain.

Bedasarkan penjabaran diatas, peneliti melihat adanya proses pertukaran informasi sosial yang terjadi melalui komunikasi digital sehingga terbangun sebuah hubungan interpersonal di antara pemain. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pertukaran Informasi Sosial Melalui *Role-player* di Twitter Dalam Membangun Hubungan Interpersonal”.

## 1.2 Fokus Penelitian

Mengingat hubungan interpersonal dikatakan dapat terbangun dengan adanya komunikasi antar pribadi secara tatap muka, fenomena *role-player* berbeda. *Role-player* merupakan bagian dari dunia virtual dan komunikasi yang dilakukan merupakan komunikasi digital tanpa tatap muka. Oleh karena itu, fokus peneliti adalah proses bagaimana pertukaran informasi sosial yang terjadi di antara pemain *role-player* sebagai tahapan membangun hubungan interpersonal, dilihat dari dua aspek yaitu *role expectation* dan *role demand*.

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian dari signifikansi penelitian, peneliti merumuskan pertanyaan menjadi bagaimana proses pertukaran informasi sosial terjadi melalui *role-player* di Twitter, sehingga hal tersebut dapat membangun sebuah hubungan interpersonal antar pemainnya.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan pertanyaan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pertukaran informasi sosial terjadi melalui *role-player* Twitter sehingga dapat membangun hubungan interpersonal antar pemainnya.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti tentu berharap penelitian yang dilakukan dapat memberikan banyak manfaat untuk berbagai pihak. Manfaat yang diharapkan adalah :

### 1.1.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memberikan gambaran kepada mahasiswa ilmu komunikasi tentang keberadaan *role-player* world dan bagaimana hubungan interpersonal dapat terjadi di dalam komunikasi digital. Selain itu

peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

#### 1.1.2 Manfaat Praktis

Untuk peneliti sendiri, penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan baru yang mendalam mengenai dunia *role-player*. Penelitian ini juga memberikan kesempatan peneliti untuk mempraktekkan berbagai teori ilmu komunikasi. Selain itu, penelitian juga diharapkan dapat berguna sebagai referensi atau sumber tambahan dalam memperoleh informasi bagi peneliti yang melaksanakan penelitian dengan kajian yang serupa.

### 1.6 Sistematika Penelitian

Guna mempermudah pemahaman bahasan penelitian ini, peneliti menguraikan sistematika penelitian menjadi sebagai berikut :

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijabarkan uraian mengenai signifikansi penelitian, masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan juga sistematika penelitian yang menjadi pertimbangan peneliti dalam memilih judul dan pokok permasalahan yang diambil sebagai penelitian.

#### **BAB II           TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab tinjauan pustaka, peneliti menjabarkan tentang hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian, landasan teori yang digunakan dan kerangka berpikir yang sudah peneliti tinjau sebelumnya.

#### **BAB III          METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan metode penelitian yang akan peneliti gunakan selama melaksanakan penelitian, jenis metode

pengumpulan data penelitian, penentuan informan, teknik analisis data, Teknik keabsahan data, dan waktu serta lokasi penelitian.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang seluruh hasil dari penelitian serta pembahasannya.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian beserta saran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisikan berbagai buku serta referensi dalam penyusunan penelitian.

#### **LAMPIRAN**

Berisikan seluruh lampiran-lampiran bukti dan dokumen yang merupakan pendukung skripsi.