



DRAMATURGI ROLEPLAYER TELEGRAM

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana dalam Bidang Ilmu Komunikasi

Oleh

Imtiyaz Wahyu Mutifa

41182037200063

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI, SASTRA DAN BAHASA
UNIVERSITAS ISLAM "45" BEKASI

BEKASI

2024 M/1446 H

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Dramaturgi Roleplayer Telegram" yang saya susun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini saya kutip dan hasil karya orang lain dituliskan secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan. Saya bersedia menerima sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Bekasi, 19 Januari 2024



Imtiyaz Wahyu Mutifa

41182037200063

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Dramaturgi *Roleplayer* Telegram
Nama : Imtiyaz Wahyu Mutifa
NPM : 41182037200063
Konsentrasi : Public Relations
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi, Sastra, dan Bahasa

Telah memenuhi syarat dan mendapat persetujuan dosen pembimbing untuk mengikuti ujian sidang skripsi sebagai bagian prasyarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa, Universitas Islam 45 Bekasi

Bekasi, 19 Juni 2024

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Winda Primasari, S.Hum, M.Si

NRP : 45.1.01.02.2012.016

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Proposal



Winda Primasari, S.Hum M.Si

NRP : 45.1.01.02.2012.016

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul:

Dramaturgi Roleplayer Telegram

Telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 27 Juni 2024

Waktu : 16.15 – 17.15 WIB

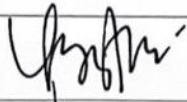
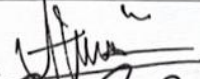
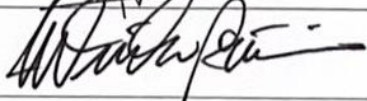
Oleh

Nama : Imtiyaz Wahyu Mutifa

NPM : 41182037200063

Program Studi : Ilmu Komunikasi

DEWAN PENGUJI

Keterangan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Tin Hartini, M.Si.	
Penguji I	M Fakhran Al Ramadhan, M.Hum.	
Penguji II	Winda Primasari, M.Si.	

Bekasi, 19 Juli 2024

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra, dan

Bahasa




Dr. Nurvadi, M.Hum
 NRP : 45.1.01.04.2010.012

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu

Komunikasi


Winda Primasari, S.Hum, M.Si
 NRP : 45.1.01.02.2012.016

ABSTRAK

Universitas Islam 45 Bekasi

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa

2024

Imtiyaz Wahyu Mutifa / 41182037200063

Dramaturgi Roleplayer Telegram

Di bawah bimbingan Winda Primasari

123 halaman skripsi dan 15 halaman romawi, 2 daftar tabel, 29 daftar gambar, dan 7 lembar lampiran

Roleplay merupakan jenis permainan peran yang mengharuskan pemainnya melakukan imitasi karakter terhadap idola yang dipilihnya. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana perbedaan karakter *roleplayer* saat berada di dunia *roleplay* dan dunia nyata. Penelitian ini berfokus kepada perbedaan karakter *roleplayer* Telegram dengan metode penelitian kualitatif dan menggunakan teori dramaturgi sebagai pendekatan. Hasil dari penelitian dramaturgi *roleplayer* Telegram ditemukan bahwa pada panggung depan (*front stage*) *roleplayer* membangun citra diri dengan baik dan menciptakan kesan sesuai dengan keinginannya. Penelitian ini juga menggunakan panggung tengah (*middle stage*) dan melihat adanya perpindahan antara panggung depan dan panggung belakang melalui *direct message*. Kehidupan nyata dari *roleplayer* merupakan bagian dari panggung belakang (*back stage*). Pada penelitian ini terlihat bahwa *roleplayer* memiliki perbedaan karakter saat di dalam dunia *roleplay* dan dalam dunia nyatanya.

Kata Kunci: *Dramaturgi, Media Sosial Telegram, Pengelolaan Kesan, Roleplayer*

ABSTRACT

Universitas Islam 45 Bekasi

Study of Communication Science

*Faculty of Communications, Literature and
Language*

2024

Imtiyaz Wahyu Mutifa / 41182037200063

Telegram Roleplayer Dramaturgy

Under the guidance Winda Primasari

*123 thesis page, and 15 romans pages, 2 list of tables, 29 list of figures,
and 7 uppendices*

Roleplaying is a type of role-playing game that requires players to imitate the character of their chosen idol. This research aims to see how roleplayers' characters differ when they are in the roleplay world and the real world. This research focuses on the differences in Telegram roleplayer characters with qualitative research methods and uses dramaturgy theory as an approach. The results of the research on Telegram roleplayer dramaturgy found that on the front stage, roleplayers build a good self-image and create an impression according to their wishes. This research also uses the middle stage and sees a shift between the sssfront stage and the back stage through direct messages. The real life of the roleplayer is part of the back stage. This study shows that roleplayers have different characters when in the roleplay world and in the real world.

Keywords: *Dramaturgy, Impression Management, Roleplayer, Telegram Social Media*

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan proposal ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan proposal ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Nuryadi, M.Hum selaku Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa Universitas Islam 45 Bekasi
2. Ibu Winda Primasari, S.Hum, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi
3. Dosen-dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam 45 Bekasi, terima kasih atas ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan
4. Para Staff Tata Usaha FKSB Unisma Bekasi yang telah membantu penulis dalam proses administrasi.
5. Terima kasih kepada kedua orang tua penulis atas do'a dan dukungannya selama ini.
6. Terima kasih kepada Mutik selaku sahabat penulis yang telah mendengarkan semua keluh kesah saat penulisan skripsi ini dan terima kasih juga telah menjadi narasumber pada penelitian ini.
7. Terima kasih kepada Jeedan, Fataro Beethoven, Aurel, dan Keisha yang telah menjadi narasumber pada penelitian ini dan menjadi teman penulis selama bermain *roleplay*.
8. Terima kasih kepada teman-teman Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 yang saling memberi dukungan selama 4 tahun ini
9. Terima kasih kepada Adila Agustin yang selalu membantu dan menemani ketika penulis kesulitan dalam pembuatan skripsi ini.
10. Terima kasih kepada A'I Mila, Amanda, Nisa, Shindi, Ayu, dan Shafa yang menemani dan menghibur penulis selama pembuatan skripsi ini.

11. Terima kasih kepada Lee Jeonghyeon yang telah menghibur dan menemani penulis melalui musik dan juga konten-konten lewat sosial media.
12. Terima kasih juga kepada seluruh member *boygroup* seventeen dan juga NCT yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, terima kasih telah membuat karya-karya yang manis dan membuat konten yang membuat *mood* penulis bagus selama mengerjakan proposal ini.

Bekasi, 14 Januari 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Imtiyaz' with a stylized flourish at the end.

Imtiyaz Wahyu Mutifa

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Akademis	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Rujukan Penelitian Terdahulu	6
2.2 Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	9
2.3 Kerangka Teori.....	11
2.3.1 Telegram	11
2.3.2 Roleplay.....	13
2.3.3 Konsep Diri	14
2.3.4 Pengelolaan Kesan (<i>Impression Management</i>)	16
2.3.5 Cyber Identity	18
2.3.6 Jendela Johari	19
2.3.7 Komunikasi Verbal dan Nonverbal.....	22

2.3.7.1	Komunikasi Verbal di Telegram	22
2.3.7.2	Komunikasi Nonverbal di Telegram	23
2.3.8	<i>Computer Mediated Communication</i>	25
2.3.9	Netnografi.....	27
2.3.10	Dramaturgi	28
2.4	Kerangka Pemikiran.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
3.1	Jenis Penelitian	32
3.2	Populasi dan Sampel.....	33
3.2.1	Populasi	33
3.2.2	Sampel	34
3.3	Unit Analisis	34
3.2.3	<i>Key Informan</i>	34
3.2.4	Informan	35
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.5	Definisi Konseptual	37
3.6	Teknik Analisis Data.....	39
3.7	Keabsahan Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Gambaran Umum Roleplayer Telegram.....	41
4.1.1	Sejarah <i>Roleplayer</i> di Indonesia.....	41
4.1.2	Pembuatan Akun Telegram untuk <i>Roleplayer</i>	55
4.1.3	Penggunaan Akun Telegram untuk <i>Roleplayer</i>	60
4.2	Deskripsi <i>Key Informan</i> dan Informan	65
4.3	Hasil Penelitian.....	67
4.3.1	Pembentukan Konsep Diri dan Jendela Johari <i>Roleplayer</i>	67
4.3.2	Pengelolaan Kesan.....	71
4.3.3	Analisis Dramaturgi <i>Roleplayer</i>	72
4.3.3.1	Panggung Depan (<i>Front Stage</i>)	73
4.3.3.2	Panggung Tengah (<i>Middle Stage</i>).....	78
4.3.3.3	Panggung Belakang (<i>Back Stage</i>)	81
4.4	Pembahasan	83

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 4.1 Analisis Dramaturgi Roleplayer Telegram.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Johari Window	20
Gambar 2.2 Bentuk emoticon yang dipopulerkan oleh Scott Fahlman	23
Gambar 2.3 Bentuk emoji aplikasi telegram.....	24
Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran.....	30
Gambar 4.1 Imagine Roleplayer	43
Gambar 4.2 Squad Male dan Female	44
Gambar 4.3 Acara Squad Male Female	45
Gambar 4.4 Event Squad Male dan Female.....	46
Gambar 4.5 Squad Khusus Suku Jawa.....	47
Gambar 4.6 Squad Rumah KTH.....	48
Gambar 4.7 Profil Serendipity Event Organizer	49
Gambar 4.8 Profil Sekolah Tinggi Seni Bestari.....	50
Gambar 4.9 Channel Promosi Akun Pribadi.....	51
Gambar 4.10 Grup Lapak Promote (LPM)	52
Gambar 4.11 Channel Menfess	54
Gambar 4.12 Tampilan depan aplikasi Telegram.....	55
Gambar 4.13 Konfirmasi Kode OTP	56
Gambar 4.14 Tampilan Pengisian Foto Profil dan Nickname.....	57
Gambar 4.15 Tampilan Awal Ruang Pesan Telegram.....	58
Gambar 4.16 Tampilan Info Profil	59
Gambar 4.17 Tampilan Profil Akun Roleplayer Milka.....	60
Gambar 4.18 Perkenalan Individu Milka.....	62
Gambar 4.19 Profil Individu Milka.....	63
Gambar 4.20 Photobooth Milka dengan Temannya Pada Salah Satu Kegiatan Roleplayer.....	64
Gambar 4.21 Profil Utama Jeedan	73
Gambar 4.22 Perkenalan Channel Individu Milik Ayyin.....	75
Gambar 4.23 Unggahan Keseharian Ayyin.....	76
Gambar 4.24 Unggahan Rekomendasi Music dan Cerita Pendek Ayyin.....	77
Gambar 4.25 Penggunaan Stiker Sebagai Pengekspresian Pesan.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Catatan Bimbingan	97
Lampiran 2 Wawancara Informan 1	102
Lampiran 3 Wawancara Informan 2	107
Lampiran 4 Wawancara Informan 3	110
Lampiran 5 Wawancara Key Informan 1	119
Lampiran 6 Wawancara Key Informan 2	123
Lampiran 7 Cek Plagiasi.....	124

DAFTAR ISTILAH

Alur / Plot	Rangkaian cerita yang dibuat oleh <i>roleplayer</i>
Avatar	Foto untuk profil yang digunakan saat bermain <i>roleplay</i>
Base	akun yang dibuat khusus untuk menampung pesan dari pengguna Twitter yang nantinya akan dicuitkan secara otomatis menggunakan bot
Chara/Muse	Idola atau karakter yang diperankan oleh <i>roleplayer</i>
<i>Imagine</i>	Penulisan aktivitas dalam <i>roleplay</i>
Menfess (<i>Mention Menfess</i>)	Aktivitas mengirim pesan rahasia yang dilakukan secara anonim
Mulchar (<i>Multi Chara</i>)	Memiliki banyak karakter idol yang di perankan
OC (<i>Original Character</i>)	Jenis <i>roleplay</i> dengan karakter asli yang sesuai dengan idola yang diperankan
OOO (<i>Out of Character</i>)	Jenis <i>roleplay</i> yang membangun karakter diluar dari karakter idola yang diperankan
<i>Promote</i>	Promosi akun <i>roleplay</i> individu atau kelompok
RL (<i>Real Life</i>)	Kehidupan nyata
<i>Roleplayer</i>	Aktivitas bermain peran sebagai karakter fiksi dengan menggunakan identitas atau karakter idola

RPW (<i>Roleplay World</i>)	Tempat bermain <i>roleplayer</i> atau dunia <i>roleplay</i>
SFS (<i>Subscribe for Subscribe</i>)	Aktivitas untuk saling mengikuti <i>channel</i> pribadi <i>roleplayer</i> satu sama lain
<i>Squad</i>	Suatu kelompok atau perkumpulan yang memiliki kesamaan dari setiap anggota
TS (<i>Temporary Swap</i>)	Penggunaan karakter idola lain dalam jangka waktu tertentu

Cek Turnitin

SKRIPSI IMTIYAZ (FIX BANGET INIMAH).pdf

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.unismabekasi.ac.id

Internet Source

2%

2

123dok.com

Internet Source

2%

3

Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia

Student Paper

1%

4

eprints.uny.ac.id

Internet Source

1%

5

e-journals.unmul.ac.id

Internet Source

1%

6

repository.stikeselisabethmedan.ac.id

Internet Source

1%

7

docplayer.info

Internet Source

<1%

8

eprints.ums.ac.id

Internet Source

<1%

9

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1%