

IR – PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

**NETNOGRAFI *SECRECY* DAN *PERSONHOOD* PADA
KOMUNITAS VIRTUAL *ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL
FACEBOOK**

SKRIPSI



**Disusun oleh
FRILLIAN ARIANI PERMADI
071811733078**

**DEPARTEMEN ANTROPOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2021/2022**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

SKRIPSI

NETNOGRAFI *PERSONHOOD* DAN *SECRECY* DALAM KOMUNITAS VIRTUAL *ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL FACEBOOK

Bagian atau keseluruhan isi Skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan/ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (langsung ataupun tidak langsung) dalam isi Skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 8 Juli 2022



(Frillian Ariani Permadi)

IR – PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

**NETNOGRAFI *PERSONHOOD* DAN *SECRECY* DALAM
KOMUNITAS VIRTUAL *ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL
FACEBOOK**

SKRIPSI

Skripsi diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga

Disusun oleh
FRILLIAN ARIANI PERMADI
NIM 071811733078

**DEPARTEMEN ANTROPOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2021/2022**

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yang telah memberikan saya ilmu sedari kecil, mendoakan saya, dan memberikan bekal yang berharga untuk masa depan saya.

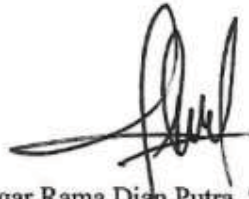
Terima kasih saya ucapkan untuk keduanya.

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul: *Netnografi Secrecy dan Personhood*
dalam Komunitas Virtual *Roleplayer* di Media Sosial Facebook

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan disetujui untuk diujikan

Dosen Pembimbing



(Linggar Rama Dian Putra, S.Ant., M.A.)
NIP 198701022019031007

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program studi Antropologi
Departemen Antropologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Pada

Hari : Kamis

Tanggal : 28 Juli 2022

Pukul : 11.00 WIB

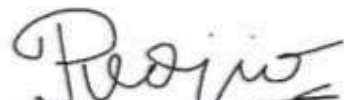
Komisi Penguji terdiri dari :

Ketua Penguji



(Yusuf Ernawan, Drs., M.Hum.)
NIP 1962022619890310003

Anggota



(Pudiyo Santoso, Drs., M.Sosio.)
NIP 196105151988101001

Anggota



(Linggar Rama Irian Putra, S.Ant., MA.)
NIP 198701022019031007

ABSTRAK

Roleplayer merupakan permainan peran di media sosial dimana orang yang diperankan adalah *pulic figure* atau tokoh idolanya, bisa seorang aktor, musisi, atlet, hingga tokoh 2 dimesi. Penelitian netnografi ini menggunakan observasi dan wawancara mendalam untuk pengumpulan data dan memiliki fokus pada rolelayer media sosial Facebook sebab Facebook memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk berinteraksi serta memungkinkan untuk keberadaan komunitas virtualnya bersembunyi. *Roleplayer* memiliki aturan utama dalam permainan, yaitu tidak boleh mengungkapkan identitas pribadi pemain (*mundane*) seperti nama asli, foto, video, dan suara kecuali pada keadaan yang disepakati. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji sistem kerahasiaan (*secrecy*) dan *personhood* pemain *roleplayer* di Facebook. Hasil yang didapatkan adalah terdapat paradoks kerahasiaan ketika pemain *roleplayer* harus menyembunyikan identitas aslinya namun di satu sisi mereka juga difasilitasi untuk mengungkapkan identitasnya melalui grup-grup umum. Konsekuensi dari pengungkapan rahasia ini adalah terjadinya perubahan *personhood* seseorang. Namun pemain *roleplayer* mengetahui batasan berbagi identitas *real* sehingga justru dengan adanya *secrecy* pemain *roleplayer* dapat bebas untuk membentuk karakter yang dia inginkan. Cara pemain *roleplayer* memerankan tokohnya (*muse*) adalah tergantung pada jenis *roleplayer* apa yang dia pilih. Namun dalam berinteraksi secara personal maupun dalam komunitas besar pemain *roleplayer* cenderung keluar dari peran (*out of character*). Kata kunci: *roleplayer, secrecy, personhood*

ABSTRACT

Roelplayer is a game in social media that plays the role of a popular figure or idol character, an actor, musician, athlete or two-dimensional character. This netnography reseach uses observations and in-depth interviews for data collection and has a focus on Facebook's roleplayer because Facebook has many features that can be used to interact and allow for the existence of its virtual community to hide. Roleplayers have a major rule in the game, which is not to reveal the player's personal identity (mundane) such as their real name, photo, video, and voice except under agreed conditions. The purpose of this study was to examine the secrecy and personhood of roleplayer on Facebook. The result: there is a paradox when roleplayers has to hide its true identity but on the one hand they are also facilitated to reveal its identity through common groups. The consequence of secret disclosure is the personhood change. However, roleplayers knows the limits of sharing real identity so that in the presence of secrecy they can be free to form the character as they wants. The way roleplayers plays their character (muse) depends on what type of roleplayer they chooses. However, in interacting personally and in large communities, roleplayers tend to be out of character.

Keywords: roleplayer, secrecy, personhood

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat tersusun hingga selesai dengan judul “Netnografi Personhood dan Secrecy dalam Komunitas Virtual *Roleplayer* di Media Sosial Facebook”. Skripsi ini disusun guna menyelesaikan tugas akhir studi S1 Antropologi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.

Skripsi “Netnografi dan Personhood Secrecy dalam Komunitas Virtual *Roleplayer* di Media Sosial Facebook” ini diharapkan dapat memberikan manfaat maupun inspirasi baik untuk pembaca maupun lingkungan sekitar. Penyusunan skripsi telah dilakukan secara maksimal sesuai kemampuan peneliti yang juga mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan skripsi ini, diantaranya:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan material dan immaterial selama perkuliahan
2. Dosen pembimbing: Drs. Pudjio Santoso, M.Sosio/Linggar Rama Dian Putra, S.Ant., M.A yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini
3. Dosen wali: Prof.Myrtati Dyah Artaria, Dra.,MA.,Ph.D. yang telah bertanggung jawab mendampingi sejak semester pertama hingga saat ini
4. Seluruh dosen Antropologi dan dosen FISIP UNAIR yang sudah memberikan ilmu dalam perkuliahan
5. Teman-teman *team* di *roleplayer* yang memberikan tempat untuk berkeluh kesah, berdiskusi, dan memberikan pengalaman berinteraksi dengan orang-orang baru di *roleplayer*
6. Keluarga di *roleplayer* (Arsel, Juna, Juan, Lunar, Sunci, Ace, dan anggota Hartz Family) yang telah memberikan dukungan, motivasi serta pikirannya untuk berdiskusi dan menjadi narasumber di dalam penelitian ini
7. Sahabat-sahabat ASJ 97 Line di *roleplayer* (Subam, Asep, Lunar, Adit, Mamin, Baun, Melton) yang telah memberikan waktu dan pengalaman yang berharga di dalam *roleplayer*

8. Jung Jaehyun, Jake, Lee Taeyong, Hendey, Kim Yerim selaku idola sekaligus *faceclaim* yang saya gunakan di *roleplayer*
9. Teman-teman Upil Biawak (Mellanda, Billa, Reza, Dinda, dan Bilqis) selaku sahabat yang telah memberikan semangat dan sebagai tempat berkeluh kesah
10. Teman-teman angkatan 2018 Antropologi FISIP UNAIR atas dukungan semangatnya dan teman dalam berdiskusi serta bertukar informasi dalam perkuliahan
11. Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan doa baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, sehingga penulis menerima segala kritik dan saran yang berifat membangun untuk kedepannya. Besar harapan skripsi ini dapat bermanfaat untuk masyarakat dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

Surabaya, 8 Juli 2022

Penulis

Daftar Isi

Cover	
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	viii
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan	8
1.4 Manfaat	9
1.4.1 Secara Teoritis	9
1.4.2 Secara Praktis	9
1.5 Kajian teoritis	9
1.5.1 Dramaturgi	9
1.5.2 <i>Secrecy</i>	12
1.5.3 <i>Personhood</i>	16
1.6 Metode	22
1.6.1 Lokasi Penelitian	26
1.6.2 Tekhnik Pemilihan Informan	26
1.6.3 Teknik Pengumpulan Data	27
1.6.3.1 Observasi	28
1.6.3.2 Wawanacara Mendalam	29
1.6.4 Teknik Analisis Data	30
1.6.5 Etika Penelitian Netnografi	31
BAB II	33
GAMBARAN UMUM	33
2.1 Facebook	33
2.2 <i>Roleplayer</i>	36

2.3	<i>Roleplayer</i> dan K-POP	38
2.4	Tahapan Bermain <i>Roleplayer</i>	42
2.5	Kegiatan yang Dilakukan di dalam <i>Roleplayer</i>	46
2.6	<i>Roleplayer</i> dalam Facebook	47
2.7	Kekerabatan di Dalam <i>Roleplayer</i>	54
2.8	Penerimaan Kelompok.....	57
BAB III.....		60
PEMBAHASAN		60
3.1	Kerahasiaan Identitas dalam <i>Roleplayer</i>	60
3.2	<i>Personhood</i> Seorang <i>Roleplayer</i>	69
3.2.1	Pengaruh Jenis <i>Roleplayer</i> Terhadap Cara Bermain	69
3.2.2	Memilih <i>Muse</i> Berdasarkan <i>Personhood</i> Pemain	75
3.2.3	<i>Transgender</i> atau <i>Gender swap</i> di <i>Roleplayer</i>	78
3.2.4	<i>Personhood</i> di Dunia Nyata dan <i>Personhood</i> di <i>Roleplayer</i>	81
3.2.5	Dramaturgi <i>Roleplayer</i> Facebook	85
BAB IV		88
PENUTUP.....		88
4.1	Kesimpulan.....	88
4.2	Saran	90
Daftar Pustaka.....		92
Lampiran 1: <i>Informan Consent</i>		100
Lampiran 2: Pedoman Wawancara		107
Lampiran 3: Transkrip Skripsi		109

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Contoh <i>fan service</i> yang diberikan oleh pemain <i>roleplayer</i> untuk penggemarnya di <i>roleplayer</i>	42
Gambar 2. 2 Contoh akun <i>roleplayer</i> menggunakan nama profil Aksara Cina...	44
Gambar 2. 3 Contoh akun <i>roleplayer</i> menggunakan nama profil Aksara Latin..	45
Gambar 2. 4 Contoh Postingan akun IC <i>roleplayer</i>	46
Gambar 2. 5 Contoh postingan di dalam <i>fancafe</i>	49
Gambar 2. 6 Contoh interaksi pemain <i>roleplayer</i> di grup umum.....	50
Gambar 2. 7 Contoh Interaksi pemain <i>roleplayer</i> dengan menggunakan <i>image</i>	52
Gambar 2. 8 Contoh interaksi pemain <i>roleplayer</i> dengan menggunakan <i>image</i>	52
Gambar 2. 9 Contoh fitur <i>reaction</i> pada postingan Facebook.....	53
Gambar 2. 10 Contoh <i>sign</i> yang digunakan oleh pemain <i>roleplayer</i>	56
Gambar 2. 11 Contoh logo <i>squad</i> yang ditempel pada foto profil	57