

POLA KOMUNIKASI PADA KOMUNITAS *ROLE-PLAY* DI SITUS DEVIANTART

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dengan Minat Utama Komunikasi Bisnis

Oleh:
Metta Apsari
NIM. 0811223040



JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2014

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

POLA KOMUNIKASI PADA KOMUNITAS *ROLE-PLAY* DI SITUS DEVIANTART

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Metta Apsari

NIM. 0811223040

Telah Diuji dan Dinyatakan LULUS dalam ujian Sarjana

Pada tanggal: 25 Juni 2014

Tim Penguji Skripsi:

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Pendamping

Sri Handayani, S.Pd., M.I.Kom

Dewanto Putra Fajar, S.Sos, M.Si

NIP. 84081111120161

NIP.85081811110414

Anggota Sidang Majelis Penguji 1

Anggota Sidang Majelis Penguji 2

Dr. Bambang Dwi Prasetyo, S.Sos., M.Si.

Nufian Susanti Febriani, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP. 19720428 200912 1 001

NIP. 197210102005011002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Prof. Dr. Ir. Darsono Wisadirana, MS

NIP. 195612271983121001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS PENULISAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Metta Apsari
NIM : 0811223040
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Ilmu Komunikasi Bisnis

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa SKRIPSI berjudul:

Pola Komunikasi pada Forum Role-play

yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari SKRIPSI orang lain.

Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaan).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilaman diperlukan.

Malang,

Yang membuat pernyataan,

Metta Apsari

NIM 0811223040

SURAT PERNYATAAN REVISI SKRIPSI

Melalui surat ini menyatakan bahwa :

Nama : Metta Apsari

NIM : 0811223040

Jurusan : Ilmu Komunikasi (Bisnis)

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Judul Skripsi : Pola Komunikasi pada Komunitas *Role-Play* di Situs DeviantArt

Telah menyelesaikan revisi skripsi sesuai batas waktu yang telah ditentukan.

Demikian surat ini agar digunakan sebaik-baiknya.

Malang, Agustus 2014

Menyetujui,

Ketua Sidang Majelis Penguji

Sekretaris Sidang Majelis Penguji

Sri Handayani, S.Pd., M.I.Kom

NIP. 8408111120161

Dewanto Putra Fajar, S.Sos, M.Si

NIP.85081811110414

Anggota Sidang Penguji 1

Anggota Sidang Penguji 2

Dr. Bambang Dwi Prasetyo, S.Sos., M.Si.

NIP. 19720428 200912 1 001

Nufian Susanti Febriani, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP. 197210102005011002

Pola Komunikasi pada Komunitas *Role-Play* di Situs DeviantART

SKRIPSI

**Disusun oleh :
Metta Apsari
NIM. 0811223040**

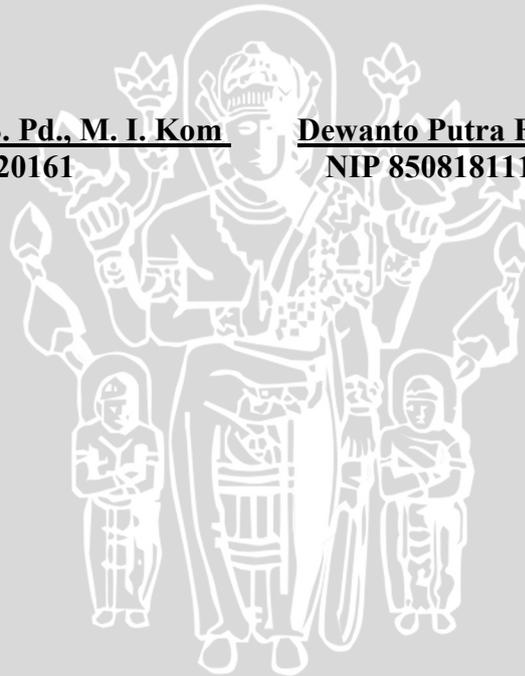
Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing :

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

**Sri Handayani, S. Pd., M. I. Kom
NIP 8481111120161**

**Dewanto Putra Fajar, S. Sos, M.Si
NIP 85081811110414**



PERNYATAAN

Nama: Metta Apsari

NIM: 0811223040

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **“Pola Komunikasi pada Komunitas *Role-Play* di Situs DeviantART”** adalah betul-betul karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Malang, 12 Juni 2014

yang Membuat Pernyataan,

Metta Apsari
NIM. 0811223040

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur tak lupa peneliti sampaikan pada Allah SWT atas berkat, rahmat, dan mukjizat-Nya, peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pola Komunikasi pada Komunitas *Role-Play* di Situs DeviantArt” ini.

Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sejak masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini akan terasa sangat sulit. Karena itulah, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih pada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Ibu **Maya Diah Nirwana, S. Sos, M. Si**, selaku Pembantu Dekan 1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang.
2. Bapak **Dr. Bambang Dwi Prasetyo, S. Sos, M. Si**, selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya Malang serta anggota dosen Penguji I.
3. Ibu **Sri Handayani, S. Pd, M. Ikom** dan Bapak **Dewanto Putra Fajar, S. Sos, M. Si**, sebagai Dosen Pembimbing I dan II yang senantiasa memberikan bimbingan dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Dosen Penguji II, Ibu **Nufian Susanti Febriani, S.I.Kom., M.I.Kom** yang bersedia memberikan kritik, saran, dan pertimbangan dalam ujian dan revisi skripsi ini.
5. Orang tua serta adik tercinta, seluruh keluarga besar peneliti yang tak henti-hentinya memberi semangat dan doa seiring pengerjaan skripsi ini.

6. Sahabat spesial, **Anindya Ayu P. Lubis, S.Psi**, yang selalu memberi semangat dan bersedia mendengarkan keluhan peneliti selama masa penelitian.
7. **Sahabat-sahabat Ilmu Komunikasi 2008**, yang terus memberikan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
8. Para **anggota komunitas *role-play deviantArt*** tempat peneliti melakukan penelitian, yang bersedia meluangkan waktu untuk diwawancara sebagai syarat kelengkapan pengerjaan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Malang,

Peneliti

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| Lembar Persetujuan | i |
| Lembar Pernyataan | ii |
| Kata Pengantar | iii |
| Daftar Isi | iv |
| Abstrak | ix |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 6 |
| 1.4.1 Manfaat Teoritis | 6 |
| 1.4.2 Manfaat Praktis..... | 7 |
| | |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| 2.1 <i>Computer Mediated Communication</i> | 8 |
| 2.2 Komunikasi Kelompok Virtual..... | 10 |
| 2.3 <i>Original Character (OC)</i> sebagai Media Komunikasi dalam Komunitas <i>Role-Play</i> | 15 |
| 2.4 Pola Komunikasi (<i>Pattern of Communication</i>)..... | 19 |
| 2.5 Etnografi Komunikasi: Sebuah Pendekatan dalam Tradisi Sosiokultural..... | 21 |
| 2.6 Penelitian Terdahulu..... | 27 |
| 2.7 Kerangka Pemikiran..... | 30 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| 3.1 Metode Penelitian | 32 |
| 3.2 Fokus Penelitian..... | 34 |
| 3.3 Unit Analisis | 35 |
| 3.4 Sumber Data..... | 36 |
| 3.4.1 Data Primer..... | 36 |
| 3.5 Subjek Penelitian..... | 37 |
| 3.6 Objek Penelitian..... | 37 |
| 3.6.1 Komponen Komunikasi Komunitas <i>Role-Play</i> | 38 |
| 3.6.2 Kompetensi Komunikasi Komunitas <i>Role-Play</i> | 39 |
| 3.7 Teknik Pengumpulan Data..... | 40 |
| 3.6.1 Observasi Partisipan di Internet..... | 40 |
| 3.6.2 Wawancara Mendalam..... | 41 |
| 3.8 Teknik Pemilihan Informan..... | 42 |
| 3.9 Teknik Analisis Data | 44 |

BAB IV GAMBARAN UMUM KOMUNITAS *ROLE-PLAY* DI SITUS DEVIANTART

| | |
|---|----|
| 4.1 Komunitas <i>Role-Play</i> DeviantART..... | 46 |
| 4.2 Karakteristik Komunitas <i>Role-Play</i> di Situs DeviantART sebagai Masyarakat Tuter | 50 |
| 4.2.1 <i>Administrators</i> | 51 |
| 4.2.2 <i>Members</i> | 54 |

BAB V ANALISIS PERISTIWA KOMUNIKASI

| | |
|---|-----|
| 5.1 Peristiwa Komunikasi pada Komunitas <i>Role-Play</i> di Situs DeviantART | 60 |
| 5.2 Analisis Peristiwa Komunikasi pada Komunitas <i>Role-Play</i> di Situs DeviantART | 62 |
| 5.2.1 Peristiwa Komunikasi Tawaran <i>Role-play</i> | 62 |
| 5.2.2 Peristiwa Komunikasi Selama Proses <i>Role-play</i> | 74 |
| 5.2.3 Peristiwa Komunikasi Pengakhiran Proses <i>Role-play</i> | 92 |
| 5.2.4 Peristiwa Komunikasi Pembicaraan Hal-hal Umum..... | 97 |
| 5.2 Komponen-Komponen dalam Komunikasi Komunitas <i>Role-Play</i> di Situs DeviantART..... | 102 |

BAB VI POLA KOMUNIKASI KELOMPOK *ROLE-PLAY* PADA SITUS DEVIANTART

| | |
|--|-----|
| 6.1 Pola Komunikasi antar <i>Role-Player</i> | 115 |
| 6.1.2 Pola Komunikasi <i>Role-Player</i> dengan <i>Role-Player</i> yang Dikenal..... | 116 |
| 6.1.3 Pola Komunikasi <i>Role-Player</i> dengan <i>Role-Player</i> yang Tidak Dikenal..... | 120 |
| 6.2 Pola Komunikasi antar Karakter Imajiner (OC) | 122 |
| 6.3 Kompetensi Komunikasi Masyarakat <i>Role-Play</i> DeviantART | 126 |

BAB VII PENUTUP

| | |
|----------------------|-----|
| 7.1 Kesimpulan | 129 |
| 7.2 Saran | 131 |

| | |
|---|-----|
| GLOSSARY OF <i>ROLE-PLAY</i> TERMS | 132 |
|---|-----|

| | |
|-----------------------------|-----|
| DAFTAR PUSTAKA | 109 |
|-----------------------------|-----|

| | |
|-----------------------|-----|
| LAMPIRAN | 113 |
|-----------------------|-----|

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Tipe-tipe Komunitas..... | 12 |
| Tabel 2.2 Jenis Permainan <i>Role-Play</i> | 13 |
| Tabel 3.1 Tabel Data Informan..... | 43 |



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Salah Satu Forum *Role-Play* Virtual 48
 Gambar 4.2 Tampilan Galeri Komunitas *Role-Play* DeviantART..... 50
 Gambar 5.1 *Character Sheet* Rizel dan Kotone..... 76
 Gambar 5.2 *Character Sheet* Suo, Mu, Ao, dan Shiro 85
 Gambar 5.3 Contoh Komunikasi dalam *Chatroom*..... 104
 Gambar 5.4 Contoh Penggunaan Emotikon..... 105
 Gambar 6.1 Penggunaan Huruf Kapital dalam Interaksi *Role-player*
 yang Saling Mengenal..... 118



DAFTAR BAGAN

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran..... 30



POLA KOMUNIKASI PADA KOMUNITAS *ROLE-PLAY* DI SITUS DEVIANART

ABSTRAKSI

Komunitas virtual yang lahir dari perkembangan teknologi dalam komunikasi serta melibatkan peran internet dan komputer dalam berkomunikasi, menjadikan masyarakat virtual tidak membutuhkan tatap muka ataupun kesamaan tempat dan waktu para partisipannya (Rheingold, 2000, p. 48).

Salah satu dari sekian jenis komunitas virtual yang berkembang adalah komunitas *role-play*. Komunitas *role-play* pada mulanya muncul karena kebutuhan manusia akan fantasi atau imajinasi demi kesehatan mental dan kehidupan sosial mereka. Karena seiring bertambahnya usia, manusia terkadang menjadi seseorang yang tidak sesuai dengan cita-citanya dulu (Bowman, 2010, p. 7). Kekhasan dalam komunitas ini didapat terutama dari adanya karakter imajiner yang mereka ciptakan (selanjutnya disebut sebagai OC) untuk ikut dibawa di dalam interaksi pada komunitas.

Penelitian ini akan berfokus pada analisis dari peristiwa komunikasi, komponen yang membentuknya, serta kompetensi yang dihasilkan dari interaksi yang terjadi di dalam komunitas *role-play* di situs DeviantART. Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Informan yang akan digunakan adalah beberapa kelompok *role-play* yang terdaftar di situs DeviantART. Penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipan sebagai teknik pengumpulan data.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada dua pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas *role-play* di DeviantART. Yaitu pola komunikasi antar *role-player* dan pola komunikasi antar OC mereka. Kedua jenis interaksi ini tergantung pada hubungan antara *role-player* yang bersangkutan, sejauh mana mereka berteman dekat. Karena bila hubungan *role-player* itu makin dekat, maka akan besar kemungkinan, proses *role-play* yang terjadi akan lama dan terarah. Hal tersebut kemudian akan berimplikasi kepada pola komunikasi antar OC.

Kata Kunci : Role-play, Original Character, peristiwa komunikasi, komponen komunikasi, kompetensi komunikasi, pola komunikasi

PATTERN OF COMMUNICATION IN ROLE-PLAY COMMUNITY ON DEVIANTART SITE

ABSTRACT

Virtual community born from the development of technology in communication, also includes internet and computer for communicating. This means, virtual community doesn't require a face to face or similarity in place and time for the participants (Rheingold, 2000, p. 48).

Role-play community is a one kind of a virtual community. This community first appeared because of human needs for fantasy or imagination for healthy psychic and social life. Regardless of time, humans experience the psychic strain of trying to portray these socially-imposed identity roles, which invariably fall short of who we originally thought we would become (Bowman, 2010, p. 7). The identity of this community is an imaginary character (also known as OC, derived from Original Character) which they created for interacting in the community.

This research will be focused on analysis from communication event, component, and also competences from the interaction inside the role-play community on DeviantART. This research is using participant observatory for data collecting.

The result of this research, revealed that there are two communication patterns inside role-play community on DeviantART. First is pattern of communication between role-players itself and second is pattern of communication between their OC. Both of them are depending on the relationship between role-players registered at DeviantART. Because as deeper as the relationship between role-players, role-play will happen in long term and complex. Then, it also will affect to the pattern of communication between their OC.

Key words : Role-play, Original Character, communication event, component of communication, competence of communication, pattern of communication

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam tradisi sosiokultural, komunikasi dipandang sebagai proses untuk memberikan pemahaman bagi individu mengenai makna, norma, peran, dan peraturan yang dijalankan secara interaktif. Realitas itu dibentuk melalui proses interaksi individu dengan budaya dan kelompoknya, bukan sesuatu yang tersedia di luar individu tersebut. Jadi, fokus dari tradisi ini adalah bentuk-bentuk interaksi individu bersama kelompok sosialnya. Makna dan identitas terbentuk dan ditemukan dari proses interaksi sosial. Di sini, simbol memiliki makna yang sangat luar biasa. Simbol atau tanda itu akan dimaknai secara berbeda-beda dalam interaksi, tergantung pada situasi yang dihadapi oleh pelakunya (Littlejohn & Foss, 2009, h. 66).

Maka dari itu, dalam sosiokultural, setiap masyarakat memiliki perbedaan budaya yang akan berimplikasi pada pola komunikasi masyarakat yang bersangkutan. Dari beberapa masyarakat tutur yang ada, salah satu yang menarik untuk dikaji adalah komunitas virtual yang lahir dari perkembangan teknologi dalam komunikasi. Komunitas virtual ini melibatkan peran internet dan komputer dalam berkomunikasi. Hal ini yang menjadikan masyarakat virtual

tidak membutuhkan tatap muka ataupun kesamaan tempat dan waktu para partisipannya (Rheingold, 2000, h. 48).

Salah satu dari sekian jenis komunitas virtual yang berkembang adalah komunitas *role-play*. Komunitas *role-play* pada mulanya muncul karena kebutuhan manusia akan fantasi atau imajinasi demi kesehatan mental dan kehidupan sosial mereka. Karena seiring bertambahnya usia, manusia terkadang menjadi seseorang yang tidak sesuai dengan cita-citanya dulu (Bowman, 2010, h. 7). *Role-play* apabila diterjemahkan secara harafiah adalah bermain peran. Konsep *role-play* sendiri adalah permainan yang menuntut para pemainnya untuk mengalihkan kesadaran diri mereka dengan membangun kepribadian yang lain melalui proses yang disebut dengan '*identity alteration*'. *Identity alteration* adalah keadaan saat seseorang memerankan kepribadian lain dalam suatu karya cerita yang dihasilkan oleh para pemain dan pemandu permainan. Hasil dari proses *identity alteration* ini adalah sebuah penciptaan karakter imajiner yang selanjutnya lazim disebut sebagai '*original character*' atau OC (Bowman, 2010, h. 131).

Komunikasi para *role-player* di komunitas *role-play* virtual terjadi bukan hanya antar *role-player*, melainkan dengan sesama karakter imajiner (OC). Selain itu mereka tidak hanya terpaku pada pembicaraan tentang hal-hal yang menyangkut pribadi mereka sehari-hari di dunia nyata, namun juga terfokus pada

kehidupan karakter yang mereka bawakan di dalam komunitas *role-play*. Kebanyakan dari mereka menomorduakan pembicaraan tentang hal-hal yang menyangkut diri mereka dan lebih mengutamakan perihal bagaimana karakter mereka akan saling berinteraksi dengan karakter lain.

Hal ini memunculkan beberapa istilah khusus yang hanya digunakan dalam komunitas *role-play* dan tidak akan ditemukan dalam komunitas virtual lain. Misalnya seperti *OOC (Out of Character)* atau *MaryStu/GaryStu*. Hal inilah yang menjadi faktor menarik yang membedakan antara komunitas *role-play* dengan komunitas virtual lain seperti forum Kaskus¹. Para *role-player* dalam komunikasinya juga akan memiliki aturan-aturan komunikasi yang berbeda dengan komunitas lain terkait dengan keberadaan OC tadi.

Salah satu wadah bagi para *role-player* untuk memuaskan keinginan mereka untuk melakukan permainan *role-playing* ini adalah situs DeviantArt². Situs DeviantArt dipilih karena menyediakan berbagai fitur yang bisa membantu jalannya proses *role-play* dan sangat mudah melacak keberadaan grup *role-play*

¹ Forum Kaskus adalah forum komunitas *online* terbesar di Indonesia dan para anggotanya disebut dengan Kaskuser. Pada bulan September 2011, Kaskus berada di peringkat 264 dunia dan menduduki peringkat 7 sebagai situs yang paling banyak dikunjungi di Indonesia (Alexa.com, September 2011)

² Situs yang dibuat untuk menghibur, menginspirasi, dan memberdayakan semua seniman di dunia. Dibentuk pada bulan Agustus tahun 2000, DeviantArt menjadi situs sosial terbesar untuk seniman dan para pengamat seni dengan lebih dari dua puluh empat juta anggota dan enam puluh lima juta kunjungan per bulannya (<http://about.deviantart.com/>, November 2012)

yang terdaftar di dalamnya³. Hal inilah yang menyebabkan jenis komunitas ini berkembang pesat karena menyediakan wadah untuk seseorang beralih dari dunia nyata. Tidak seperti pengalaman pasif yang didapat seseorang ketika menonton film atau membaca buku, *role-play* menuntut pemain untuk ikut mengambil bagian dari petualangan, serta membentuk dan mengembangkan cerita karakter ciptaan mereka (Bowman, 2010, h. 8).

Telah banyak penelitian yang dilakukan terkait dengan komunitas virtual, namun sebagian besar dari penelitian itu terfokus pada anonimitas di dalam komunitas virtual. Anonimitas adalah keadaan tanpa nama, yaitu suatu kondisi dimana seseorang tidak dapat dengan jelas menyebutkan siapa yang sesungguhnya sedang ia ajak berkomunikasi di dalam dunia maya karena mereka menggunakan nama samaran. Anonimitas ini menyebabkan orang-orang dalam dunia maya lebih berani untuk mengungkapkan bagian-bagian dari dirinya yang di dunia nyata tidak akan diungkapkannya, mereka merasa lebih nyaman karena tidak ada seorangpun yang mengenalnya. Namun seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, dalam komunitas *role-play*, selain anonimitas, mereka juga memiliki kepribadian lain yang disebut sebagai karakter imajiner (OC). Hal ini tentu saja berimplikasi pada pola komunikasi dalam komunitas yang

³Daftar grup *role-play* baik yang aktif maupun tidak, bisa dihimpun melalui <http://roleplay-directory.deviantart.com>, yaitu grup dalam DeviantArt yang menjadi *archive* bagi grup *role-play* yang ada di situs DeviantArt (<http://roleplay-directory.deviantart.com/journal/Archive-Quick-Links-Update-217238434>, Januari 2013)

bersangkutan bila dibandingkan dengan komunitas virtual lain yang hanya memiliki anonimitas.

Maka dari itu, peneliti mencoba untuk menggali lebih dalam tentang pola perilaku komunikasi yang terjadi dalam komunitas *role-play* virtual di situs DeviantART. Untuk mendapatkan gambaran komprehensif tentang pola komunikasi yang ada pada komunitas tersebut, peneliti akan menggunakan studi etnografi karena studi ini mengkhususkan pada penemuan berbagai pola komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam masyarakat tutur. Tentunya dengan memahami pola-pola komunikasi dalam suatu masyarakat tutur, akan memberikan gambaran umum dari perilaku komunikasi masyarakat tersebut (Kuswarno, 2008, h. 2).

Peneliti juga merasa bahwa penelitian pada komunitas *role-play* ini masih perlu dilakukan karena penelitian yang menyangkut tentang pola komunikasi di komunitas virtual dan konsep *role-play* selalu dilakukan lewat *online game*. Karena itulah peneliti akan menggunakan etnografi yang dirasa bisa menggambarkan bagaimana pola komunikasi dalam komunitas *role-play* yang melibatkan karakter imajiner (OC) dalam keseharian komunitas virtual mereka dalam penelitian yang berjudul **“Pola Komunikasi pada Komunitas *Role-Play* di Situs DeviantArt”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat peneliti adalah **“Bagaimana pola komunikasi *role-player* dalam komunitas *role-play* yang melibatkan keberadaan karakter imajiner (OC)?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas *role-play* di situs DeviantArt.

1.4 Manfaat Penelitian

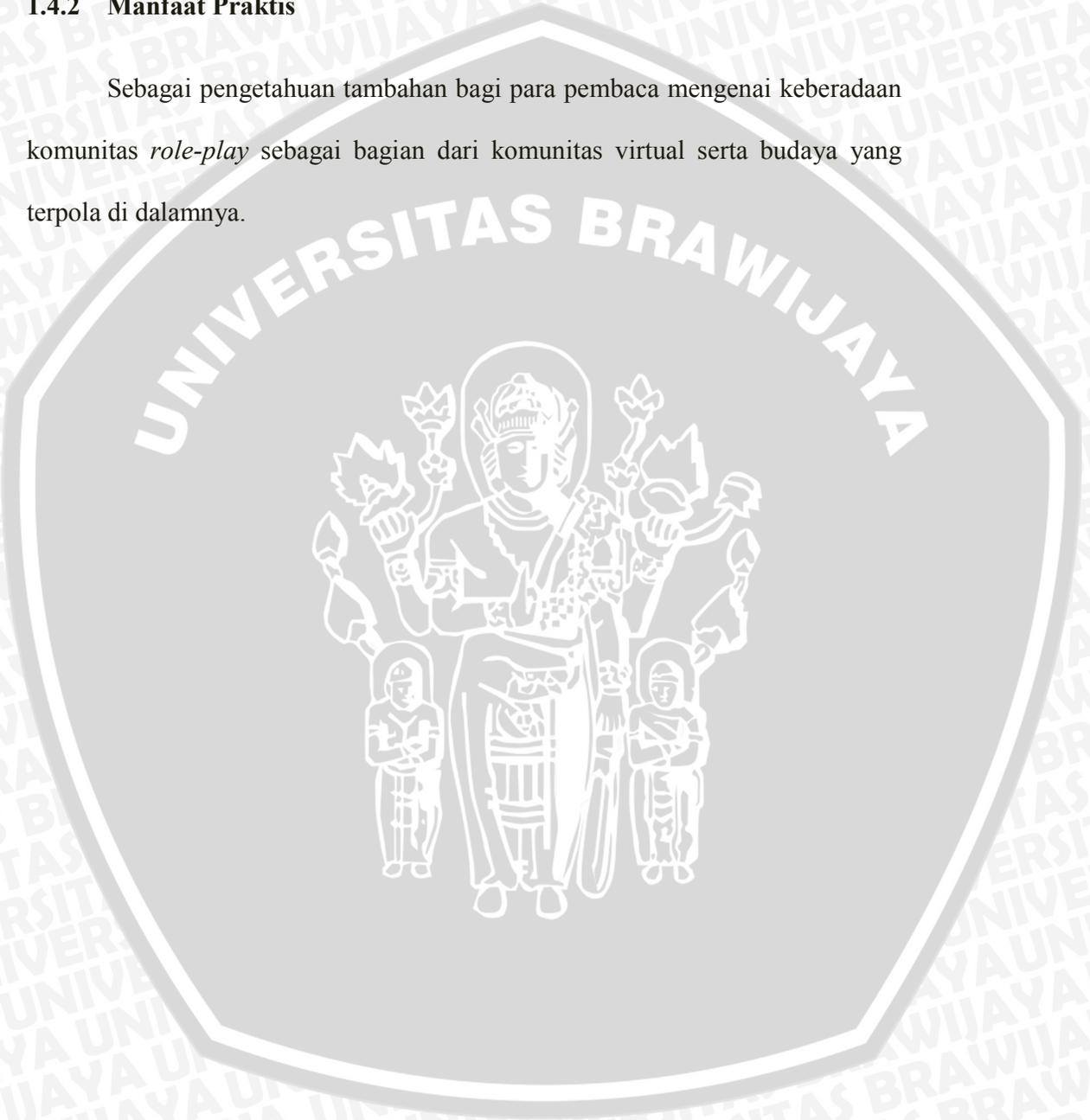
1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi bagi kajian terkait, yaitu tentang budaya dan pola komunikasi dalam komunitas virtual.

Selain itu penelitian ini juga menjelaskan tentang bagaimana suatu pola komunikasi baru bisa terbentuk dalam sebuah komunitas virtual yaitu komunitas *role-play* atas jasa para *role-player* yang terlibat di dalamnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Sebagai pengetahuan tambahan bagi para pembaca mengenai keberadaan komunitas *role-play* sebagai bagian dari komunitas virtual serta budaya yang terpola di dalamnya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Computer Mediated Communication*

Media komunikasi saat ini telah memasuki era *new media*, yaitu era di mana media interaktif yang diawali oleh munculnya komputer dan internet yang disebut dengan *Computer Mediated Communication* (CMC) mulai digunakan. Internet sendiri berasal dari kata “*interconnection networking*” yang berarti hubungan antar komputer dengan berbagai tipe yang kemudian membentuk suatu sistem jaringan mencakup seluruh dunia melalui jalur telekomunikasi, seperti telepon, radio *online*, satelit, dan lainnya (Brace, 1997).

Konsep yang ditawarkan dalam CMC adalah suatu transaksi komunikasi yang terjadi melalui penggunaan dua atau lebih komputer jaringan. Istilah tersebut secara tradisional disebut komunikasi yang terjadi melalui format komputer misalnya, pesan instan, *e-mail*, atau *chat room*. Selama bertahun-tahun, manusia telah menggunakan berbagai sarana untuk berkomunikasi dengan orang lain, berbicara tatap muka, menulis surat, telegram, dan telepon (Walther & Burgoon, 1990, h. 51).

Maryani (2005)¹ menyatakan bahwa CMC adalah pertukaran informasi melalui jaringan komputer maupun internet yang dapat direpresentasikan melalui teks, gambar, audio, maupun video. CMC memiliki suatu sistem yang dapat mendukung proses komunikasi, seperti halnya komunikasi tatap muka, pesannya dapat disampaikan secara verbal maupun non-verbal. Demikian pula komunikasi yang dilakukan di internet ini.

Masih menurut Maryani, ada lima jenis sistem media yang mendukung CMC secara verbal dan non verbal yaitu:

- a) *Text*, terdiri dari huruf, angka, tanda baca, dan karakter spesial.
- b) *Graphics*, terdiri dari garis, bulatan, kotak, *shading*, *fill colors*, dan lain-lain.
- c) *Images*, terdiri dari gambar tidak bergerak, digambarkan seperti banyak warna di dalam suatu gambar yang kecil (*pixels*), bisa juga fotografi maupun lukisan.
- d) *Audio*, terdiri dari berbagai macam bunyi, seperti suara manusia, musik, dan *special effects*.
- e) *Video*, terdiri dari gambar yang dimunculkan berturut-turut dan cepat untuk menunjukkan suatu pergerakan halus.

¹ Maryani, Anne. 2005. Karakteristik '*Hyperole-playersonal Communication*' dalam '*Internet Relay Chat*' sebagai Bagian dari '*Computer Mediated Communication*'. Jurnal Komunikasi MediaTor Vol. 7 No. 1. <http://mediator.fikom.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/download/139/122>

Lima jenis media ini digunakan untuk mendukung aktivitas komunikasi lewat internet yang disampaikan secara verbal maupun non verbal yang nantinya akan memberikan efek psikologis tertentu sesuai dengan keinginan komunikator.

2.2 Komunikasi Kelompok Virtual

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan yang sama, saling berinteraksi untuk mencapai tujuan, mengenal satu sama lain, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Mulyana, 2005, h. 61). Contoh yang mudah ditemui adalah sebuah keluarga, kelompok diskusi, maupun komunitas yang memusatkan pada suatu jenis hobi. Dalam kelompok, komunikasi yang terjadi melibatkan komunikasi antar pribadi. Burgoon (dalam Wiryanto, 2005, h. 46) juga menekankan bahwa komunikasi kelompok adalah interaksi tatap muka antara tiga orang atau lebih dengan tujuan yang telah disepakati, seperti berbagi informasi, dan para partisipan bisa mengingat karakteristik tiap anggota kelompok secara tepat.

Lebih lanjut, Curtis, Floyd, dan Winsor (2005, h. 149) menjelaskan sifat-sifat komunikasi kelompok adalah:

- a. Komunikasi dilakukan dengan tatap muka

- b. Memiliki sedikit partisipan
- c. Berada di bawah arahan seorang pemimpin
- d. Membagi tujuan bersama
- e. Anggota kelompok saling memiliki pengaruh.

Namun seiring dengan perkembangan zaman, teknologi dan sistem informasi menjadi semakin canggih dan penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Hal ini sesuai konsep yang diusung oleh McLuhan (1964, h. 63) mengenai *Global Village* yang merujuk pada suatu kondisi dimana jarak fisik dan jarak geografis tidak lagi menjadi faktor dalam hubungan antar manusia atau lembaga usaha, dan kemudian hal ini akan berdampak pada perubahan cara dan pola komunikasi karena adanya pergerakan informasi spontan yang terjadi setiap detik.

Hal ini pula yang memicu pertumbuhan komunitas *online* karena keterbukaan fungsi *web* dan kemudahan orang untuk berinteraksi dengan orang lain yang sesuai dengan visi dan misi mereka. Komunikasi yang terjadi secara virtual lewat bantuan fasilitas internet ini kemudian dikenal dengan istilah *computer mediated communication* atau disingkat CMC, yang akan melahirkan apa yang disebut dengan komunitas virtual. Menurut Laudon dan Traver (2003), komunitas virtual adalah suatu wadah bagi orang-orang untuk saling berbagi pendapat dan berinteraksi secara *online* (h. 830).

Komunitas virtual sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu komunitas virtual yang berpusat pada hal-hal umum (*general*), keilmuan (*practice*), ketertarikan (*interest*), kesamaan secara demografis maupun geografis (*affinity*), dan yang berhubungan dengan badan usaha (*sponsored*).

| Tipe Komunitas | Deskripsi |
|--|---|
| <i>General</i> (Umum) | Tempat berkumpul secara <i>online</i> untuk saling berkomunikasi dan mendiskusikan topik yang umum |
| <i>Practice</i> (Penemu/Pengamat/Peneliti) | Komunitas dari para praktisi atau penemu dari benda-benda seni bersejarah, pencipta musik, kode komputer, dan lain-lain |
| <i>Interest</i> (Minat/Ketertarikan) | Komunitas yang dibangun berdasarkan kesamaan minat/ketertarikan pada suatu hal. Misalnya permainan (<i>game</i>), olahraga, musik, politik, kesehatan, keuangan, maupun gaya hidup |
| <i>Affinity</i> (Kesamaan Kategori) | Komunitas yang anggotanya memiliki kesamaan kategori demografi maupun geografis. Contohnya wanita, pria, keturunan Arab-Amerika, dan lain-lain |
| <i>Sponsored</i> (Sponsor) | Komunitas yang dibuat oleh badan usaha komersial, pemerintah, dan organisasi non-profit untuk maksud dan tujuan yang beragam. Digunakan pula untuk menarik perhatian pengunjung, pelanggan, dan peningkatan pendapatan. |

Tabel 2.1 Tipe-tipe Komunitas
Sumber : Laudon dan Traver, 2003, h. 833

Komunitas *role-play* adalah bagian dari komunitas virtual yang mengkhususkan diri pada aktivitas *role-play* dan termasuk pada komunitas

virtual yang menitikberatkan pada kesamaan minat (*interest*). Semua orang yang terdaftar menjadi anggota, bisa berpartisipasi sebagai *role-player* dalam *plot* dan *setting* yang sebelumnya sudah disediakan oleh admin komunitas.

Hitchens dan Drachen (2009, h. 16) memberikan penjelasan tentang permainan *role-play* seperti yang akan dijabarkan dalam tabel berikut ini:

| Jenis Permainan <i>Role-play</i> | Deskripsi |
|--|--|
| Naratif (<i>Table-Top RPG</i>) | Permainan ini mensyaratkan pemain duduk mengelilingi meja (ataupun duduk melingkar dengan posisi yang nyaman) dan satu orang akan berlaku sebagai moderator permainan. Para pemain akan menjelaskan aksi mereka dengan narasi, misalnya si A mendeskripsikan apa yang dilakukan atau diucapkan oleh karakternya dan moderator permainan akan menjelaskan hasil atau respon yang akan didapat oleh karakter si A sesuai dengan dunia fiksi yang sudah ditetapkan. Contoh permainan ini bisa didapat dalam permainan <i>Dungeons & Dragons</i> . |
| <i>Live-Action Role-playing</i> (RALP) atau Literatur Interaktif | Permainan ini membutuhkan area yang cukup besar karena pemainnya akan berkeliling dan berinteraksi dengan pemain lain sesuka hati mereka, biasanya tanpa adanya moderator permainan. Pemain akan berlaku sebagai orang ketiga dan akan menjalankan peran mereka dengan tidak menggunakan kekerasan dan benda yang berbahaya. Pertunjukan <i>cosplay</i> (<i>costume play</i>) juga termasuk dalam salah satu contoh jenis permainan ini. |
| Permainan Kelompok (<i>Party Games</i>) | Para pemain menjalankan peran sebagai sebuah karakter fiksional. Karakter tersebut hanya mampu berinteraksi secara verbal dan sangat terbatas. Tidak dibutuhkan seorang moderator game untuk jenis ini. Salah satu contohnya adalah permainan misteri tentang pembunuhan. Pemain akan memainkan peran sebagai karakter-karakter fiksional, berdiskusi, kemudian bersama-sama memecahkan misteri pembunuhan. |
| Permainan Berbagi Cerita (<i>Shared-Author Fiction</i> atau <i>Storytelling Games</i>) | Permainan jenis ini adalah permainan naratif yang membuat para pemainnya bersama-sama memutuskan apa yang akan terjadi selanjutnya. Satu orang akan |

| | |
|--|---|
| | memainkan satu atau lebih dari dua karakter dan memutuskan semua aksi yang akan terjadi di dalam cerita. |
| Permainan Teater (<i>Theatre Games</i> atau <i>Improvisational Acting Games</i>) | Jenis permainan ini pada mulanya disebut sebagai latihan untuk berakting sungguhan. Tidak semua permainan teater melibatkan <i>role-play</i> sebagai bagian dari aksi teater mereka. |
| <i>Computer Role-playing Games</i> | Permainan dengan komputer pada umumnya tidak melibatkan unsur <i>role-play</i> . Namun banyak permainan <i>online</i> yang menyediakan kemampuan untuk membuat para pemainnya bisa berinteraksi dengan satu sama lain. Contohnya adalah MUD (<i>Multi-User Dungeons</i>) dan beberapa jenis permainan lain seperti Ragnarok Online atau Dragon Nest Online. |

Tabel 2.2 Jenis Permainan *Role-play*
Sumber : Laudon dan Traver, 2003 h. 833

Komunitas *role-play* dalam deviantArt adalah bentuk *online* dari jenis *role-play* yang pertama, yaitu *table-top role-playing*. Para *role-player* yang terdaftar dalam komunitas *role-play* deviantArt, akan berkumpul di dalam *chatroom* komunitas dan melakukan aktivitas *role-play* di sana. Namun selain di dalam *chatroom*, para *role-player* juga bebas melakukan *role-play* di dalam kotak komentar maupun notes.

Komunitas *role-play* di deviantArt juga memfokuskan diri pada pengembangan suatu cerita (*storyline*). Mereka melakukan variasi dalam komunitas, seperti menyertakan tentang aturan bagaimana harus bermain *role-play*, aturan jika karakter bertempur dengan karakter milik pemain lain, *journal* yang menceritakan *storyline* dengan detail tentang *event* yang sedang diadakan, sejarah dalam *storyline*, atau beberapa *NPC (Non Playable Character)* yang bisa

ditemui, *journal* tentang persetujuan karakter (*approval character journal*) dengan moderasi penuh dari para *administrators*.

2.3 Original Character (OC) sebagai Media Komunikasi dalam Komunitas Role-Play

Seperti pada pembahasan sebelumnya, ternyata selain menghilangkan batasan waktu dan jarak bagi para partisipannya, komunikasi yang dimediasi oleh komputer (*computer mediated communication* atau CMC) ini juga telah menghilangkan batasan pada identitas. Bagi beberapa orang, CMC adalah salah satu jalan untuk saling terhubung dengan orang lain. Namun dalam dunia maya, definisi dari hubungan antar manusia selalu berada pada area abu-abu, karena adanya 'topeng' dan 'jarak', dua hal yang bahkan tidak akan kita temui dalam komunikasi di dunia nyata. Topeng dan penutupan diri adalah salah satu aturan dalam dunia maya. Aturan lainnya dalam dunia maya, meliputi identitas baru, identitas palsu, identitas ganda, dan lain-lain (Rheingold, 1998, chap. 5).

Lebih lanjut, Rheingold (1998, chap. 5) menjelaskan tentang konsep 'identitas lain' ini. Ketika seseorang memutuskan untuk berpartisipasi dalam

MUD², hal yang harus dilakukan pertama kali adalah menciptakan sebuah identitas. Orang tersebut harus memutuskan sebuah nama dari identitas alternatifnya serta mendeskripsikan siapa karakter ini serta apa keuntungannya bagi karakter lain. Dengan menciptakan sebuah identitas, berarti orang tersebut juga menciptakan sebuah dunia. Peran setiap karakter dalam MUD tersebut merupakan bagian dari sistem kepercayaan setiap orang yang berpartisipasi di dalam MUD. Peran yang diberikan akan menjadikan seseorang mendapatkan bahan latihan untuk mengeksplor lebih dalam identitas baru mereka terhadap jalannya skenario.

Sama halnya seperti pada komunitas *role-play* di deviantArt, komunikasi yang terjadi tidak bisa dilepaskan dari kontribusi *original character*. *Original character* berangkat dari kata *original* dan *character*. *Original* berarti sesuatu yang diciptakan pertama kali tanpa ada yang menyamai sebelumnya, sedangkan *character* berarti orang yang terlibat dalam karya naratif seperti novel, pertunjukan, serial televisi, maupun film (Baldick, 2001, h. 37).

² MUD adalah *Multi-User Dungeons*, yaitu dunia imajiner di dalam database komputer dimana orang-orang akan menggunakan kata-kata dan bahasa pemrograman untuk mengimprovisasi drama, membangun dunia serta apapun yang ada di dalam dunia tersebut, menyelesaikan teka-teki, menghasilkan alat, bersaing untuk gelar dan kekuatan, mendapatkan kebijaksanaan, membalaskan dendam, dan termasuk di dalamnya ketamakan, nafsu, dan pengaruh kekerasan. Bahkan orang-orang di dalamnya bisa membunuh ataupun dibunuh. MUD dimulai oleh sebuah universitas di Inggris pada tahun 1980 (Rheingold, 1998, chap. 5).

Dalam komunitas *role-play*, para *original character* ini diciptakan oleh *role-player* yang tertarik untuk masuk ke dalam dunia *role-play*. Banyak hal yang bisa dilakukan oleh *original character* dalam dunia *role-play* yang serupa dengan kehidupan nyata manusia, misalnya saja berkomunikasi, terlibat dalam perkelahian, mencari pasangan, maupun membentuk keluarga. Identitas maupun kepribadian *original character* semuanya diatur oleh *role-player* sebagai pencipta. Selanjutnya dalam *role-play*, para *role-player* yang berperan sebagai *original character*-nya ini akan memasuki proses *identity alteration* (perpindahan identitas).

Bowman (2010, h. 127) menyebutkan bahwa perpindahan identitas ini disebabkan karena keinginan yang kuat dari seseorang untuk berpura-pura menjadi orang lain. Pada beberapa kasus, bermain dengan identitas kedua ini benar-benar berfungsi untuk meningkatkan kepercayaan diri. Para psikolog menyebut proses perpindahan identitas yang dilakukan dengan sadar ini sebagai *impersonation* (peniruan) ketika diterapkan oleh anak-anak muda.

Masih menurut Bowman, perpindahan identitas dalam *role-play* memungkinkan seseorang untuk melatih peran dalam sebuah lingkungan. *Role-play* juga menawarkan wadah alternatif bagi partisipan, guna melatih peran sosial dan mengadopsi beberapa bentuk identifikasi sosial. Misalnya saja, beberapa kejadian dalam *role-play* akan menjadi pengalaman yang sangat berharga ketika

para partisipan menemukan peran yang tidak mereka temui dalam kehidupan nyata atau tidak diterima oleh masyarakat, contohnya karakter jahat ataupun egois seperti di dalam sinetron. Pemain juga bisa dengan mudah mewujudkan karakter ideal mereka dengan cara memproyeksikan karakteristik yang mereka tidak merasa memiliki.

Ketika proses perpindahan identitas *role-player* ke dalam peran *original character* mereka ini dikumpulkan menjadi satu di dalam komunitas *role-play*, maka dalam berkomunikasi, para *role-player* ini juga bertindak selaku karakter imajiner (OC) mereka selain menjadi diri sendiri. Segala percakapan yang terjadi dalam komunitas juga terbentuk berdasarkan *setting* cerita dan kondisi dunia *role-play* yang sudah dibentuk sebelumnya.

Bagaimana para *role-player* bersama-sama memasuki dunia *role-play* dengan menciptakan sebuah OC dan berinteraksi dengan menggunakan OC mereka, persis seperti yang digambarkan dalam salah satu dari tujuh tradisi komunikasi yang dipaparkan oleh Littlejohn dan Foss (2009, h. 65), yaitu tradisi sosiokultural. Tradisi ini berangkat dari kajian antropologi, dengan asumsi dasar bahwa komunikasi berlangsung dalam konteks budaya tertentu maka komunikasi juga akan dipengaruhi oleh kebudayaan dari suatu masyarakat. Tradisi ini juga memfokuskan pada segala bentuk interaksi antarmanusia daripada per individu. Interpretasinya adalah proses serta tempat dari makna, peran, peraturan, dan nilai

budaya dijalankan. Tradisi ini juga berupaya untuk memahami cara-cara bagaimana manusia yang terlibat dalam sebuah masyarakat, secara bersama-sama menciptakan realitas kelompok dan budaya.

2.4 Pola Komunikasi (*Pattern of Communication*)

Komunikasi merupakan sebuah proses sosial mendasar dalam kehidupan manusia, hal ini tidak terlepas dari kodrat manusia sebagai makhluk sosial. Hubungan dapat terjalin baik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Komunikasi kemudian terbagi menjadi empat bentuk menurut Mulyana (2001, h. 74-75), yaitu komunikasi personal, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, dan komunikasi massa. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan konteks komunikasi kelompok.

Contohnya bisa ditemui dalam sebuah komunitas. Komunikasi dalam sebuah komunitas dapat berlangsung secara silih berganti dari tiap anggota ke anggota lainnya untuk menciptakan komunikasi yang kondusif sebagai upaya untuk mempertahankan keberlangsungan komunitas. Hartley dan Hartley dalam artikel mereka *The Importance and Nature of Communication*, dalam *Fundamental of Social Psychology* (1972) menyebutkan komunikasi sebagai suatu proses sosial yang bersifat mendasar (*basic social process*). Hal ini berarti proses komunikasi merupakan dasar dari segala apa yang disebut sosial dalam

berfungsinya organisme yang hidup. Bagi manusia, proses kebersamaan tersebut merupakan sesuatu yang mendasar sifatnya, misalnya untuk perkembangan individu, terbentuknya kelompok-kelompok manusia, serta keberlangsungan interaksi di antara kelompok.

Proses komunikasi sendiri merupakan rangkaian dari aktivitas menyampaikan pesan sehingga akan diperoleh *feedback* dari penerima pesan. Maka dengan adanya berbagai macam model komunikasi sebagai bagian dari proses komunikasi, akan dapat ditemukan pola yang cocok dan mudah digunakan dalam berkomunikasi (Saville-Troike, 2003, h. 10-13).

Pola komunikasi adalah hubungan-hubungan khas dan berulang antar komponen komunikasi (Kuswarno, 2008, h. 20). Dalam kelompok, komunikasi terpola dari segi fungsi, kategori pembicaraan dan perilaku, serta gambaran tentang bahasa dan pembicara. Komunikasi juga terpola berdasarkan peran khusus dan komunitas pada komunitas, seperti jenis kelamin, umur, status sosial, dan pekerjaan. Contoh nyatanya adalah seorang guru dan pengacara memiliki gaya bicara yang berbeda, termasuk bila dibandingkan dengan dokter ataupun petugas asuransi. Cara seseorang berbicara juga terpola menurut level pendidikan, penduduk perkotaan atau pedesaan, regional, dan lain-lain (Saville-Troike, 2003, h. 10-11).

Pernyataan Saville-Troike tentang pola komunikasi akan menjadi dasar dari penelitian ini, yaitu tentang pola komunikasi pada komunitas *role-play* pada situs deviantArt. Pola komunikasi dalam tiap komunitas akan berbeda dengan satu sama lain, apalagi dalam komunitas *role-play*, terdapat keterlibatan karakter imajiner (OC) dalam setiap proses komunikasinya. Selanjutnya peneliti akan membahas tentang etnografi komunikasi beserta turunannya yaitu etnografi virtual.

2.5 Etnografi Komunikasi: Sebuah Pendekatan dalam Tradisi Sosiokultural

Robert T. Craig (dalam Littlejohn & Foss, 2009, h. 53) menyebutkan ada tujuh tradisi dalam ilmu komunikasi, yaitu tradisi fenomenologi, semiotika, sibernatika, sosiopsikologi, sosiokultural, kritis, dan retorika. Namun dalam pembahasan ini, peneliti akan lebih menekankan pada tradisi sosiokultural karena erat kaitannya dengan etnografi.

Tradisi sosiokultural berasal dari kajian antropologi yang menyatakan bahwa komunikasi berlangsung dalam konteks budaya tertentu, menunjukkan cara pemahaman manusia terhadap makna, norma, peran, maupun peraturan yang dijalankan secara interaktif. Lebih lanjut, teori ini menjelaskan bahwa

realitas bukanlah seperangkat susunan di luar kita, melainkan dibentuk melalui proses interaksi dalam kelompok, komunitas, dan budaya (Littlejohn & Foss, 2009, h. 65).

Sosiokultural memfokuskan diri pada cara bagaimana suatu masyarakat bersama-sama menciptakan realitas dari kelompok sosial, organisasi, serta budaya mereka, dengan kata lain pada bentuk-bentuk interaksi antarmanusia daripada karakteristik per individu. Interaksi sendiri merupakan proses dan tempat dimana makna, peran, peraturan, serta nilai budaya dijalankan (Littlejohn & Foss, 2009, h. 66).

Masih menurut Littlejohn dan Foss (2009), banyak teori sosiokultural yang juga memfokuskan diri pada bagaimana identitas dibangun lewat interaksi dalam kelompok sosial dan budaya. Karena identitas menjadi dorongan bagi setiap individu dalam peranan sosial, anggota komunitas, serta sebagai makhluk berbudaya. Budaya juga dilihat sebagai bagian penting dari interaksi sosial hingga akhirnya budaya membentuk konteks bagi tindakan dan interpretasi. Komunikasi sendiri merupakan sesuatu yang terjadi di antara manusia, sehingga komunitas dianggap sangat penting dalam banyak teori sosiokultural (h. 66).

Sosiokultural sendiri memiliki beragam sudut pandang yang berpengaruh, yaitu interaksi simbolik, konstruksionisme, sosiolinguistik, filosofi bahasa, etnometodologi dan etnografi yang menjadi fokus utama penelitian (Littlejohn &

Foss, 2009, h. 66). Etnografi menurut Agar dan Atkinson (dalam Littlejohn & Foss, 2009, h. 67) adalah observasi tentang bagaimana kelompok sosial membangun makna lewat perilaku linguistik dan nonlinguistik mereka. Etnografi juga melihat bentuk-bentuk komunikasi yang digunakan dalam kelompok sosial tertentu, kata-kata yang digunakan, maknanya bagi mereka, sebagaimana makna-makna bagi keragaman perilaku, visual, dan respons audio.

Kemudian, karena adanya hubungan antara bahasa, komunikasi, dan kebudayaan, muncul apa yang disebut dengan etnografi komunikasi. Studi ini pertama kali diperkenalkan oleh Dell Hymes pada tahun 1962, sebagai kritik terhadap ilmu linguistik yang terlalu fokus kepada fisik bahasa. Etnografi komunikasi adalah pengembangan dari antropologi linguistik yang dipahami dalam konteks komunikasi serta membahas pola penggunaan bahasa, yang sebenarnya merupakan tujuan dari kajian linguistik dan antropologi (Kuswarno, 2008, h. 11-13).

Littlejohn dan Foss menjelaskan bahwa etnografi komunikasi melihat pada pola komunikasi yang digunakan oleh sebuah kelompok, mengartikan semua kegiatan komunikasi ada untuk kelompok, kapan dan di mana kelompok tersebut melaksanakan kegiatan ini, bagaimana praktik komunikasi bisa menciptakan sebuah komunitas, dan keragaman kode yang digunakan oleh suatu kelompok (2009, h. 460).

Lebih lanjut, Hymes menilai bahwa budaya berkomunikasi memiliki cara yang berbeda, namun semua bentuk komunikasi tersebut tetap membutuhkan sebuah kode, alat, keadaan, bentuk pesan, dan topik bersama, serta sebuah peristiwa yang diciptakan dengan penyebaran pesan. Hymes kemudian menyebut kelompok yang menggunakan kode bersama ini sebagai sebuah masyarakat tutur atau *speech community* (Littlejohn & Foss, 2009, h. 461). Saville-Troike sendiri (dalam Kuswarno, 2008, h. 40) menyebutkan bahwa yang disebut sebagai masyarakat tutur tidaklah harus memiliki satu bahasa, melainkan juga memiliki kaidah yang sama dalam berbicara. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembeda dari tiap masyarakat tutur adalah kaidah-kaidah mereka dalam berbicara.

Namun karena bahasan dalam penelitian ini adalah sebuah komunitas virtual yang lahir dari perkembangan teknologi dan melibatkan *new media*, yaitu internet, maka peneliti akan memfokuskan diri pada turunan dari etnografi, yaitu etnografi virtual.

Littlejohn dan Foss (dalam Arif, 2012, vol. 2, h. 172-173), dalam pengkajiannya tentang *new media* terutama pada aspek penggunaannya, menyisakan dua persoalan penting yaitu kevaliditasan data yang dihasilkan, karena tidak adanya kondisi *face to face* antara peneliti dengan subjek penelitian,

serta keotentikan identitas dan data yang disampaikan oleh subjek penelitian yang biasanya diatasi oleh pertemuan secara *offline* untuk klarifikasi data *online*.

Karena itulah, Christine Hine (dalam Arif, 2012, vol. 2, h. 172-173) akhirnya memberikan beberapa prinsip untuk mengatasi persoalan ini, yaitu:

1. Etnografi virtual mempertanyakan asumsi yang sudah berlaku secara umum tentang internet. Karena itu, peneliti hendaknya menginterpretasikan sekaligus reinterpretasi internet sebagai sebuah cara sekaligus medium yang digunakan untuk berkomunikasi.
2. Internet merupakan area yang sangat kompleks dan relasi yang terjadi di dalamnya berdasarkan dari konteks yang digunakan, termasuk penggunaan teknologi. Hal ini berbeda dengan kehidupan nyata dan fenomena yang terjadi dari interaksi secara *face to face*. Karena itu, ketika meneliti tentang internet, maka internet harus ditempatkan sebagai sebuah budaya dan artifak budaya.
3. Internet juga mengubah pemahaman tentang lokasi penelitian. Internet bersifat interaktif dan selalu bergerak sehingga dalam etnografi, lebih tepat untuk melihat bagaimana sebuah tempat virtual dibuat.
4. Konsekuensinya, gagasan tentang lokasi tersebut akhirnya memunculkan pertanyaan serius. Karena dalam etnografi pada umumnya, budaya dan komunitas bisa diidentifikasi dalam

kondisi yang nyata. Karena itulah, Hine menawarkan solusi bahwa penelitian dipisahkan dari pemahaman umum tentang lokasi dan batas-batas, serta lebih memfokuskan diri pada arus dan hubungan antar pengguna di internet.

5. Etnografi virtual pada dasarnya juga mengangkat persoalan tentang batas-batas, namun konteks tersebut lebih kepada melihat kenyataan antara yang nyata dengan yang virtual.
6. Perlu ditegaskan bahwa, etnografi virtual merupakan persinggahan sementara. Kehidupan para pengguna internet tidak terjadi sepenuhnya dua puluh empat jam.
7. Pun dalam etnografi virtual ini, fenomena yang diangkat merupakan kepingan-kepingan semata, tidak menggambarkan bagaimana sesungguhnya kehidupan di internet itu berlangsung.
8. Kemudian yang perlu diingat, etnografer juga hendaknya merupakan bagian dari dunia maya. Namun, hubungan antara etnografer dengan subjek maupun objek penelitian dengan penggunaan teknologi, yang merupakan bagian dari pengalaman pribadi etnografer ketika bersentuhan dengan internet dan kemudian menjadi bagian dari dunia maya, harus diabaikan demi menjaga objektivitas dalam melihat fenomena.

9. Etnografer maupun informan penelitian harus dirasakan kehadiran antar keduanya. Etnografi virtual dijelaskan sebagai "*Ethnography in, of, and through the virtual*", maka dari itu interaksi *face to face* tidak diperlukan.
10. Beberapa terminologi, prinsip, maupun aturan yang selama ini dipahami dalam etnografi, sebenarnya tidak bisa diterapkan dalam etnografi virtual. Oleh karena itu ketika meneliti komunitas maya, maka konteks yang digunakan sebisa mungkin merupakan kondisi yang mendekati dengan 'Apa yang terjadi' di dalam dunia maya dan bisa digunakan dalam tataran praktis untuk mengeksplorasi relasi yang terjadi melalui internet yang ditemui oleh etnografer.

2.6 Penelitian Terdahulu

Gunawan (2013) dalam penelitiannya tentang perilaku komunikasi para pemain *online game* AyoDance menunjukkan bahwa para pemain *game* AyoDance yang sudah memasuki tahap kecanduan, seringkali lebih banyak menghabiskan waktu di dalam dunia maya daripada di dunia nyata. Mereka sudah tidak lagi menganggap *game* AyoDance sebagai sebuah permainan belaka, namun sudah menjadi salah satu media wajib mereka untuk berkomunikasi dengan orang lain. Keberadaan fitur dalam *game*, orang-orang yang sudah lama

mereka kenal di dalam *game*, serta posisi mereka dalam klub yang mereka ikuti di *game*, menjadi motivasi bagi para pemain *game* untuk tetap bertahan.

Berikutnya, motivasi para pemain *role-play game* untuk tetap berada pada alur permainan ini ternyata bisa membentuk konsep hiperealitas yang kemudian dibahas oleh Wisudarmoko pada tesisnya. Wisudarmoko (2010) memfokuskan penelitiannya pada tiga orang pemain *game* "Perfect World" dan menghasilkan kesimpulan bahwa memang konsep hiperealitas itu bisa tercipta melalui *online game* dan para pemain di dalam dunia PW itu adalah bukti eksistensi dari konsumsi kesenangan.

Dari paparan di atas itulah kemudian peneliti ingin mencari hal lain yang berkaitan dengan adiksi dan konsep hiperealitas yang bisa terjadi di dalam komunitas virtual, yaitu tentang apa yang sebenarnya terjadi di dalam sebuah komunitas virtual, dalam hal ini yaitu komunitas *role-play* sehingga orang-orang yang terlibat di dalamnya bersedia meluangkan waktu mereka untuk terus terlibat dalam aktivitas *role-play*. Keberadaan OC sebagai karakter yang dibawa oleh setiap *role-player* pasti mempengaruhi sistem komunikasi pada komunitas *role-play*.

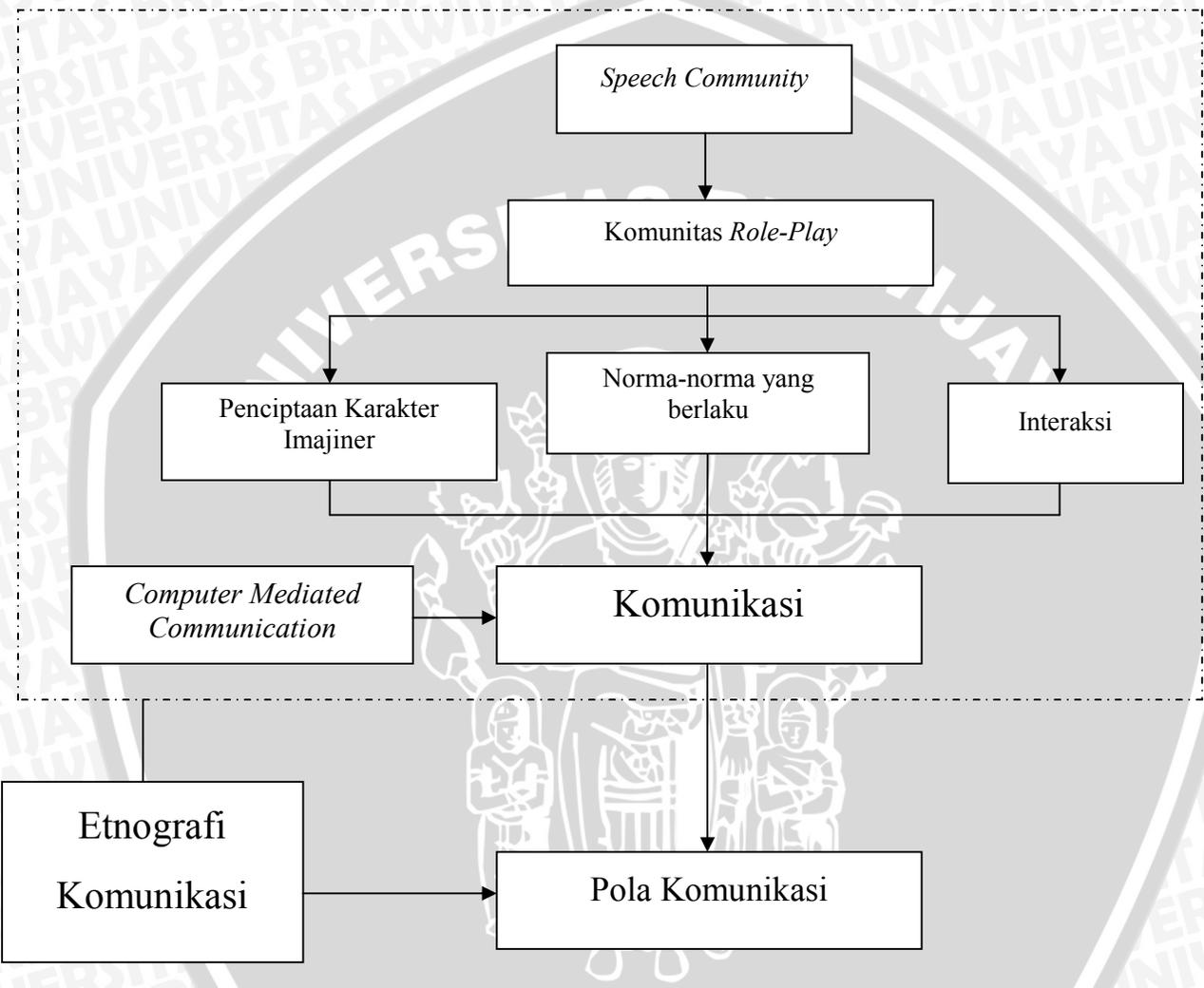
Adanya sistem komunikasi tersendiri ini, membuat para *role-player* akan memiliki aturan-aturan berkomunikasi yang berbeda dengan komunikasi pada komunitas lain. Hal ini merupakan suatu produk dari kebudayaan dan kelompok

role-play. Maka peneliti memutuskan untuk meneliti tentang pola komunikasi pada komunitas *role-play* karena dengan mengetahui pola komunikasi suatu komunitas, orang baru yang ingin bergabung dengan komunitas virtual bisa dengan mudah meleburkan diri di dalam komunitas dan tidak akan kaget dengan paparan pola yang akan mereka lihat dan alami di dalam suatu komunitas virtual.

Kemudian peneliti memutuskan untuk menggunakan metode etnografi yang digunakan oleh Ciantini (2003) dalam penelitiannya tentang pola komunikasi pada anak tunarungu. Dalam penelitiannya, Ciantini mengidentifikasi permasalahannya ke dalam tiga poin, yaitu peristiwa komunikasi yang terjadi secara berulang, komponen komunikasi yang membentuk peristiwa tersebut, dan hubungan antar komponen komunikasi dalam peristiwa komunikasi, kesemuanya yang terjadi pada komunikasi anak tunarungu. Hingga ia mendapatkan hasil bahwa ada dua pola komunikasi pada anak tunarungu, yaitu dengan orang normal dan dengan sesama tunarungu.

Sama halnya dengan penelitian ini, diharapkan dengan menggunakan metode etnografi khususnya etnografi virtual ini, peneliti akan dapat menggambarkan pola komunikasi yang terbentuk di dalam komunitas *role-play*, salah satunya pada komunitas *role-play* di deviantArt guna memberikan kontribusi pada ranah penelitian terkait komunitas virtual.

2.7 Kerangka Pemikiran



Bagan 2.1. Kerangka Pemikiran
Sumber: Data Olahan Peneliti

Masyarakat tutur yang menjadi subjek penelitian, dalam hal ini adalah komunitas *role-play* virtual, memiliki beberapa kekhasan dalam komunitasnya. Yaitu adanya penciptaan karakter imajiner, norma-norma yang berlaku di dalamnya, serta interaksi yang bisa terjadi dalam komunitas. Interaksi yang terjadi dalam suatu kelompok akan menghasilkan bahasa dan komunikasi, sehingga setiap kelompok akan memiliki pola komunikasi yang berbeda dengan kelompok yang lain. Begitu juga dengan keberadaan komunitas virtual yang telah menjadi babak baru dalam perkembangan media komunikasi yang bisa dilakukan oleh manusia.

Para anggota komunitas *role-play* melakukan *role-play* sebagai esensi utama dari komunitas *role-play*. Aktivitas *role-play* ini tidak akan berjalan tanpa kehadiran karakter imajiner (OC). Keberadaan karakter imajiner ini akan mengakibatkan perbedaan dalam perilaku komunikasi. Hal ini bisa terjadi karena tiap budaya memiliki praktik komunikasi yang berbeda karena pesan ataupun simbol yang digunakan juga berbeda (Sendjaja, 1994, p. 359). Bagaimana pola komunikasi serta sejauh mana perbedaannya, akan diketahui melalui etnografi virtual ini.

Maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah meliputi pola komunikasi pada kelompok *role-play*, khususnya meliputi peristiwa komunikasi yang terjadi, komponen yang terlibat di dalamnya, serta kompetensi yang ada dari peristiwa komunikasi yang terjadi.

Tabel 2. Penelitian Terdahulu

| No | Peneliti | Judul | Tujuan | Metode Penelitian | Hasil | Relevansi |
|----|-----------------------------|---|--|--|---|--|
| 1. | Fendy Gunawan (2013) | POLA PERILAKU KOMUNIKASI DALAM GAME ONLINE AUDITION AYODANCE: Studi Etnografi pada Pemain Game Online AyoDance yang Kecanduan di Kota Malang. | Untuk mengetahui bagaimana para pemain <i>game online</i> itu menggunakan AyoDance sebagai alat komunikasi serta bagaimana perilaku komunikasi mereka selama interaksi dengan pemain lain. | Studi etnografi komunikasi digunakan untuk mengupas tentang perilaku komunikasi para pemain AyoDance di kota Malang yang kecanduan dengan cara wawancara, mengobservasi, kemudian mendokumentasikan seluruh perilaku komunikasi informan selama masa penelitian. | Bagi para pemain AyoDance yang kecanduan, <i>game</i> tersebut tidak hanya dijadikan sebuah hiburan namun juga sebagai media komunikasi mereka dengan orang lain. Apa yang terjadi pada mereka di dunia nyata juga berpengaruh pada bagaimana mereka bertindak di dalam <i>game</i> . Selain itu juga mereka berinteraksi dengan istilah maupun singkatan yang terbentuk dari <i>game</i> . | <ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan berkaitan dengan komunitas <i>online</i> • Menggunakan metode etnografi • Menggunakan kelompok tertentu sebagai informan |
| 2. | Suciasih Ciantini (2003) | POLA KOMUNIKASI ANAK TUNARUNGU: Studi Etnografi Komunikasi pada Keterampilan Interaksi Anak Tunarungu di Sekolah Luar Biasa Bagian B Yayasan Penyelenggara Pendidikan dan Pengajaran bagi Anak-anak Tunarungu (SLB/B YP3ATR) Cicendo Bandung. | Menjelaskan peristiwa komunikasi yang terjadi di antara para anak tunarungu dengan menjelaskan serta menghubungkan komponen komunikasi yang ada. | Metode kualitatif dengan studi etnografi komunikasi guna menggambarkan, menjelaskan, dan membangun hubungan dari kategori-kategori dan data yang ditemukan dalam perilaku komunikasi anak tunarungu SLB/B Cicendo Bandung. | Anak tunarungu secara ilmiah menggunakan dua saluran komunikasi yaitu bahasa lisan dan isyarat. Dua hal inilah yang menjadi indikator utama pada peristiwa-peristiwa khas perilaku komunikasi anak tunarungu. | <ul style="list-style-type: none"> • Pembahasan menggunakan metode etnografi mikro • Peneliti menganalisis peristiwa komunikasi, komponen komunikasi, serta kompetensi yang dihasilkan dari pada anak-anak tunarungu SLB/B Cicendo Bandung • Menggunakan kelompok tertentu sebagai informan |
| 3. | Antonius Wisudarmoko (2010) | PEMBENTUKAN HIPERREALITAS DI RUANG ONLINE: Studi Kasus terhadap Tiga Pemain Permainan Online "Perfect World". | Mengetahui apakah hiperrealitas benar bisa terjadi pada ruang <i>online</i> . | Studi kasus dengan pengumpulan data sekunder melalui metode <i>cyber-ethnography</i> sebagai <i>cross-check</i> dengan mencari jurnal dan teori sehingga hasil yang ditemukan lebih jelas. | Para pemain di dalam dunia PW adalah bukti eksistensi dari konsumsi kesenangan. Hal inilah yang menjadi kesimpulan bahwa PW merupakan sebuah bentuk hiperrealitas bagi para pemainnya. | <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>cyber ethnography</i> sebagai metode penelitian • Menggunakan komunitas <i>online</i> RPG sebagai objek penelitian • Menggunakan metode kualitatif dalam melakukan penelitian |

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu
Sumber : Olahan Data Peneliti

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan tentang metode penelitian yang digunakan peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Peneliti akan mendeskripsikan jenis penelitian yang digunakan, fokus penelitian, unit analisis penelitian, sumber data serta subjek penelitian, teknik pengumpulan data, pelaksanaan penelitian, waktu dan tempat penelitian, serta teknik analisis data.

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena tentang perilaku komunikasi para *role-player* di dalam komunitas *role-play* di situs DeviantART secara mendalam. Bertolak dari tujuan tersebut, peneliti memilih kualitatif sebagai metode penelitian. Hal ini sebagaimana yang dinyatakan Moleong (2005, h. 6) bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Lebih lanjut, Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2005, h. 4) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Kemudian peneliti akan menggunakan pendekatan etnografi komunikasi sebagai jenis penelitian karena dengan etnografi, peneliti dapat menggambarkan

pola komunikasi yang terjadi di dalam komunitas *role-play*. Etnografi komunikasi adalah pengkajian peranan bahasa dalam perilaku komunikatif suatu masyarakat, yaitu cara-cara bagaimana bahasa dipergunakan dalam masyarakat yang berbeda-beda kebudayaannya (Kuswarno, 2008, h. 11). Penelitian pada bidang etnografi tidak selalu terfokus pada penelitian di dunia nyata saja, namun juga semakin berkembang pada penelitian di dunia maya yang selanjutnya disebut sebagai etnografi virtual. Pelopor dari keberadaan etnografi virtual ini adalah Miller dan Slater (Bryman, 2004, h. 473) yang pada prinsipnya sama dengan etnografi komunikasi pada umumnya.

Metode ini memungkinkan peneliti untuk bergabung dan berinteraksi dengan sesama *role-player* di dunia maya kemudian melakukan pengamatan atas interaksi yang terjadi di dalam komunitas *role-play*. Maka didasarkan dengan pemikiran tersebut, para *role-player* memiliki cara berkomunikasi yang berbeda dengan masyarakat pada umumnya karena mereka berkomunikasi dengan bantuan karakter imajiner (OC) yang mereka ciptakan dalam komunitas,

Penelitian yang menggunakan etnografi virtual biasanya tidak memakan waktu lama, hal ini dimungkinkan karena internet menyediakan fasilitas mudah dan murah dalam hal data digital (*log*, pesan dan *online link*, survei, wawancara, serta *polling*) sehingga peneliti dengan mudah bisa mengembangkan penelitiannya (Bryman, 2004, h. 471). Stokes menyatakan, penelitian etnografi seringkali dilengkapi dengan metode lain, terutama wawancara. Karena itu untuk mendukung analisis pola komunikasi, maka peneliti melakukan wawancara

mendalam dengan beberapa *role-player* di beberapa komunitas *role-play* di situs DeviantART.

3.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian digunakan untuk membatasi studi dalam penelitian sehingga objek yang diteliti tidak melebar dan terlalu luas. Di dalam penelitian kualitatif fokus kajian penelitian yang hendak diteliti, mengandung penjelasan mengenai dimensi-dimensi apa yang menjadi pusat perhatian serta yang kelak dibahas mendalam dan tuntas (Aziz dalam Bungin 2003, h. 41).

Berangkat dari hal tersebut, upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk memudahkan dalam menganalisis data serta menjawab permasalahan dalam penelitian yang berjudul “Pola Komunikasi Komunitas *Role-Play* di Situs DeviantART” ini adalah dengan menyusun langkah-langkah dasar secara terstruktur dan disesuaikan dengan materi yang dibahas pada bab-bab sebelumnya.

Maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik masyarakat tutur, dalam hal ini adalah komunitas *role-player* dalam komunitas *role-play* di situs DeviantART.
2. Pola komunikasi masyarakat tutur di dalam komunitas *role-play* sebagai *role-player*.
3. Pola komunikasi masyarakat tutur di dalam komunitas *role-play* sebagai karakter imajiner (OC).

Fokus penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi yang ada pada komunitas *role-play* di situs DeviantART. Selain itu, etnografi komunikasi yang dilakukan peneliti adalah etnografi komunikasi mikro. Aspek yang diteliti dalam etnografi mikro pada komunitas *role-play* ini adalah keterampilan interaksi dan linguistik *role-player* sebagai keterampilan yang bisa diamati dari interaksi yang nampak.

3.3 Unit Analisis

Hymes dalam Saville-Troike (2003, h. 23) menyatakan bahwa untuk mendeskripsikan dan menganalisis komunikasi, sangat penting untuk mengetahui perbedaan dari tiap unit, dengan kegiatan komunikatif yang bisa dibedakan. Tiga unit komunikasi yang disebutkan oleh Hymes (1972) adalah situasi komunikasi, peristiwa komunikasi, serta tindakan komunikasi.

Situasi komunikasi adalah di mana suatu komunikasi terjadi, yaitu pada komunitas *role-play* pada situs DeviantART. Sedangkan peristiwa komunikasi adalah suatu peristiwa yang digambarkan oleh komponen-komponen komunikasi yang disatukan, dimulai dari tujuan komunikasi yang sama, topik umum yang sama, dan melibatkan partisipan yang sama, biasanya menggunakan variasi bahasa yang sama, mempertahankan nada bicara, dan di tempat yang sama. Dalam hal ini tentu saja yang akan diambil adalah peristiwa-peristiwa komunikasi yang melibatkan para *role-player* beserta karakter imajiner (OC) mereka dalam komunitas *role-play* pada situs DeviantART serta nilai-nilai budaya yang dianut dan dijalankan dalam komunitas.

Yang terakhir adalah tindakan komunikasi. Secara umum, hal ini dapat diketahui lewat beberapa jenis interaksi, misalnya pernyataan, permintaan, suruhan, baik berupa verbal maupun nonverbal yang terjadi selama proses *role-play* pada komunitas *role-play* di situs DeviantART selain itu juga wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa *role-player* selama masa penelitian.

3.4 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumentasi dan lain-lain (Lofland dalam Moleong, 2005: h.157). Sumber data penelitian ini diperoleh dari:

3.4.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian yang berhubungan langsung dengan penelitian ini yakni para *role-player* yang tergabung dalam komunitas *role-play* di situs DeviantART, kemudian diolah sendiri oleh peneliti. Data primer didapatkan melalui observasi partisipan di internet (*participant observation on internet*) dan wawancara mendalam (*in depth interview*). Selain itu, peneliti juga mengamati secara keseluruhan *role-player* dalam beberapa komunitas *role-play* yang telah dipilih oleh peneliti.

3.5 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda, ataupun lembaga (organisasi). Subjek penelitian adalah apa yang akan dikenai kesimpulan dari hasil penelitian (Azwar, 1998, h. 35). Maka dari itu, dalam penelitian ini, subjek penelitiannya adalah masyarakat tutur yaitu para anggota komunitas *role-play* dalam situs DeviantART yang memiliki karakter imajiner (OC). Mereka juga menjadi pengguna terdaftar situs DeviantART, sehingga mereka juga merupakan anggota lebih dari satu masyarakat tutur. Namun lingkup yang utama bagi mereka adalah masyarakat tutur yang memiliki karakter imajiner sebagai media komunikasi alternatif, yaitu di dalam komunitas *role-play*.

3.6. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sifat keadaan dari suatu benda, orang, atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian. Sifat keadaan dimaksud bisa berupa sifat, kuantitas, dan kualitas yang bisa berupa perilaku, kegiatan, pendapat, pandangan penilaian, sikap pro-kontra, simpati-antipati, keadaan batin, dan bisa juga berupa proses (Azwar, 1998, h. 35). Dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah yang terkait dengan pola komunikasi yaitu komponen komunikasi komunitas *role-player* virtual serta kompetensi komunikasi dalam komunitas *role-player* virtual.

3.6.1. Komponen Komunikasi Komunitas *Role-Play*

Hymes dalam Saville-Troike (2003, h. 110) menyebutkan bahwa komponen komunikasi akan menuntun pada pengumpulan data awal. Dalam penelitian ini, komponen komunikasi terdiri dari:

- a. Apa yang menjadi tipe peristiwa komunikasi yang dialami dan dilakukan oleh *role-player*?
- b. Apa topik yang menjadi inti pada setiap peristiwa komunikasi para *role-player*?
- c. Apa tujuan dan fungsi dari setiap peristiwa komunikasi bagi para *role-player*?
- d. Bagaimana *setting* setiap peristiwa komunikasi yang terjadi?
- e. Bagaimana dan siapa saja partisipan dalam setiap peristiwa komunikasi?
- f. Bagaimana bentuk pesan yang digunakan dalam setiap peristiwa komunikasi?
- g. Bagaimana dan apa saja isi pesan yang disampaikan?
- h. Bagaimana urutan tindakan dalam setiap peristiwa komunikasi?
- i. Bagaimana atau adakah kaidah interaksi yang diterapkan dalam suatu peristiwa komunikasi?

- j. Bagaimana norma-norma interpretasi dari peristiwa-peristiwa komunikasi tersebut?
- k. Bagaimanakah hubungan antar komponen-komponen komunikasi yang ada di dalam suatu peristiwa komunikasi?

3.6.2. Kompetensi Komunikasi Komunitas *Role-Play*

Penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian etnografi virtual, kompetensi komunikasi yang dibahas adalah kompetensi yang berkaitan dengan pengetahuan linguistik serta keterampilan interaksi. Maka kompetensi komunikasi yang ada pada masyarakat tutur *role-play* sesuai pernyataan (Saville-Troike, 2003, h. 20) adalah:

1. Pengetahuan linguistik (*linguistic knowledge*)
 - a. Elemen-elemen verbal
 - b. Elemen-elemen non verbal
 - c. Pola elemen-elemen pada peristiwa tutur tertentu
 - d. Rentang varian yang mungkin terjadi (dalam semua elemen dan pengorganisasian elemen-elemen tersebut)
 - e. Makna varian pada beberapa situasi tertentu
2. Keterampilan interaksi (*interaction skills*)

- a. Persepsi dari ciri-ciri penting dalam situasi komunikatif
- b. Seleksi dan interpretasi bentuk-bentuk yang tepat pada situasi, peran, dan hubungan tertentu (peraturan penggunaan ujaran)
- c. Norma interaksi dan interpretasi
- d. Strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Fraenkel dan Wallen (2007, h. 449) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif menggunakan tiga bentuk teknik dalam pengumpulan data, yaitu teknik observasi partisipan, teknik wawancara mendalam, dan teknik analisis dokumen.

3.7.1 Observasi Partisipan di Internet (*Participant Observation on Internet*)

Howell (1972) menjelaskan bahwa *participant observation on internet* adalah metode pengumpulan data observasi partisipan melalui internet. Observasi partisipan difokuskan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan fenomena riset yang mencakup interaksi (perilaku) dan percakapan yang terjadi di antara informan dan peneliti. Kelebihan dari metode ini adalah kemampuannya untuk mengumpulkan dan menyimpan data secara otomatis. Peneliti tidak lagi perlu merekam dan membuat catatan lapangan yang rinci namun cukup menyimpan halaman dari informan penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti aktif terlibat dalam beberapa komunitas *role-play* di situs DeviantART. Peneliti dapat memiliki kesempatan untuk mengamati *update* gambar maupun percakapan yang terjadi di dalam *chatroom* serta mengamati interaksi yang terjadi antara informan yang satu dengan informan yang lainnya. Hal ini disebut dengan observasi partisipan dimana *observer* sebagai partisipan adalah orang luar netral yang memiliki kesempatan untuk bergabung dalam kelompok (Kriyantono, 2007, h.109).

3.7.2. Wawancara Mendalam (*In-depth Interview*)

Wawancara adalah percakapan antara periset, sebagai seseorang yang berharap mendapatkan informasi, dan informan yaitu orang yang diasumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu objek (Berger dalam Kriyantono, 2006, h. 96). Data dikumpulkan melalui wawancara yang mendalam (*in depth interview*) terhadap informan penelitian dalam penelitian ini. Wawancara mendalam adalah suatu cara mengumpulkan data atau informasi secara langsung bertatap muka dengan informan agar mendapatkan data lengkap dan mendalam (Kriyantono, 2006, h. 98).

Sebelum wawancara peneliti telah melakukan sosialisasi terlebih dahulu kepada informan. Peneliti berusaha membuat suasana menjadi lebih akrab sebelum wawancara dimulai. Sosialisasi dilakukan dengan memperkenalkan diri terlebih dahulu, menyebutkan asal-usul peneliti, tujuan penelitian, serta membuka pembicaraan-pembicaraan ringan yang mungkin sedikit menarik atau berkaitan

dengan informan. Hal ini dilakukan agar informan merasa nyaman, mencairkan suasana, dan menambah keakraban.

Wawancara dilakukan secara santai dan terjadi dalam bentuk diskusi atau obrolan. Peneliti menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan sopan, sehingga informan dapat dengan bebas bercerita, memberikan informasi mengenai perasaan, pendapat, ide, pengetahuan, masukan, serta pengalaman yang mereka alami terkait pola komunikasi yang terjadi pada komunitas *role-play*. Walaupun dalam suasana santai, namun isi wawancara tetap pada garis besar fokus penelitian.

3.8 Teknik Pemilihan Informan

Teknik pemilihan informan dilakukan oleh peneliti secara purposif untuk mengambil data pada komunitas *role-play* di situs *deviantArt*. Alasannya adalah untuk mendapatkan informasi dan data yang sebanyak-banyaknya secara langsung dan nyata. Peneliti menjadikan founder dari grup *role-play* Canvas-Ranger, Saint-Chimaira, sebagai informan kunci. Karena sebagai founder, Saint-Chimaira memiliki semua informasi yang dibutuhkan peneliti dalam melakukan penelitian.

Selain itu, ada juga informan pendukung, yang dipilih oleh peneliti karena mereka adalah para pelaku *role-play* yang aktif di *deviantArt*. Dalam hal ini, beberapa informan yang peneliti anggap memiliki hubungan dan berperan penting dalam masyarakat tutur adalah sebagai berikut :

| No | Nama Informan | Peran dan Alasan |
|----|---|---|
| 1 | Saint-Chimaira http://saint-chimaira.deviantart.com/ | <i>Key Informant 1</i> , karena perannya sebagai <i>administrator</i> salah satu komunitas <i>role-play</i> Indonesia yang besar (Canvas-Ranger) serta telah berkecimpung di dalam dunia <i>role-play</i> kurang lebih lima tahun |
| 2 | Tc-chan http://tc-chan.deviantart.com/ | <i>Key Informant 2</i> , karena perannya sebagai anggota <i>veteran</i> komunitas <i>role-play</i> DeviantART (Canvas-Ranger) dan telah terlibat dan aktif dalam aktivitas <i>role-play</i> |
| 3 | Yukinecchi http://yukinechii.deviantart.com/ | Informan karena perannya sebagai anggota komunitas <i>role-play</i> (Guu-Ranger + HMLS) dan aktif melakukan <i>role-play</i> |
| 4 | Ravealie http://ravealie.deviantart.com/ | Informan karena perannya sebagai anggota komunitas <i>role-play</i> (Guu-Ranger + HMLS) serta sempat beberapa kali menjadi <i>administrator</i> |
| 5 | Kelcake http://kelcake.deviantart.com/ | Informan karena perannya sebagai anggota komunitas <i>role-play</i> serta sempat beberapa kali menjadi <i>administrator</i> |
| 6 | Xinyae http://xinyae.deviantart.com/ | Informan karena perannya sebagai <i>role-player</i> aktif di dalam komunitas <i>role-play</i> |
| 7 | Shiie http://ephri.deviantart.com/ | Informan karena perannya sebagai <i>role-player</i> aktif di dalam komunitas <i>role-play</i> |
| 8 | Ohprocrastinator http://ohprocrastinator.deviantart.com/ | Informan karena perannya sebagai <i>role-player</i> aktif di dalam komunitas <i>role-play</i> (HMLS+CR) |
| 9 | Karin http://karinpyong.deviantart.com/ | Informan karena perannya sebagai <i>role-player</i> aktif di dalam komunitas <i>role-play</i> (CR) |

Tabel 3.1 Tabel Data Informan
Sumber : Olah Data Peneliti

3.9 Teknik Analisis Data

Bagi penelitian etnografi komunikasi, menemukan hubungan antara komponen komunikasi sudah merupakan analisis data yang utama, karena berdasarkan itulah pola komunikasi dibentuk. Selain itu analisis juga dapat dilakukan pada komponen kompetensi komunikasi, yang berfungsi untuk mengetahui pengaruh dari aspek sosiokultural terhadap pola komunikasi yang sudah ada. Karena itulah selama pengumpulan data, sebenarnya tanpa sadar etnografer telah melakukan analisis terhadap penelitiannya (Kuswarno, 2008, h. 67).

Namun, teknik analisis data dalam penelitian etnografi virtual ini akan menggunakan teknik yang dijabarkan oleh Kozinets (2010, h. 1) yang merekomendasikan lima langkah dan prosedur, yaitu:

1. *Entree*, yaitu pada langkah ini, peneliti perlu untuk memformulasikan pertanyaan penelitian dan mengidentifikasi komunitas *online* yang cocok sebagai lokasi penelitian.
2. *Data collection*, koleksi data bisa didapatkan lewat anggota komunitas *online* dan melalui observasi pada komunitas serta anggotanya, interaksi, dan pengartian.
3. *Analysis and interpretation*, peneliti harus paham bahwa ia sedang menganalisis isi dari tindak komunikatif sebuah komunitas *online*, bukan sebuah keseluruhan lengkap tindak komunikasi yang diamati dalam sebuah komunitas tertentu.

4. *Research Ethics*, peneliti yang menggunakan etnografi virtual sebagai metode penelitian, harus mengikuti etika yang sudah ditetapkan. Kode-kode etik di antaranya adalah:
 - a. Apakah komunitas *online* tersebut bersifat publik atau privat?
 - b. Apakah sajakah isu-isu penting di dunia maya?
5. *Member check*, pada tahap ini akan diberikan laporan akhir dari penelitian pada orang-orang yang terlibat dalam penelitian untuk memberikan komentar terkait dengan hasil penelitian.



BAB IV

GAMBARAN UMUM KOMUNITAS *ROLE-PLAY* DI SITUS DEVIANTART

Bab ini berisi penjelasan tentang gambaran umum komunitas *role-play* di situs DeviantART sebagai masyarakat tutur. Secara garis besar, tampilan dalam komunitas-komunitas *role-play* di DeviantART sama, yang membedakan adalah tema yang dipilih, bahasa yang digunakan, dan beberapa peraturan tertentu yang disesuaikan oleh tema yang diusung oleh komunitas.

4.1 Komunitas *Role-Play* DeviantART

Salah satu bentuk media interaktif dalam penyaluran fantasi yang paling populer dalam empat puluh tahun ini adalah permainan *role-play* (*role-playing games*). *Role-play* menawarkan konsep permainan yang memberikan kesempatan kepada pemainnya untuk aktif mengambil bagian dalam cerita lewat identitas alternatif mereka. Pemain akan mampu mengeksplor bagian dalam diri mereka yang sebelumnya mungkin tertutup oleh budaya yang dominan maupun karena tuntutan peran sehari-hari. Permainan *role-play* ini memiliki berbagai macam bentuk, seperti misalnya *role-play* secara virtual, *table-top role-playing game*¹,

¹ Jenis permainan *role-play* yang para pemainnya mendeskripsikan aksi karakter mereka lewat pembicaraan. Partisipan menentukan aksi karakter berdasarkan karakterisasi dan keberhasilan aksi yang ditentukan oleh sistem peraturan formal. Dengan aturan-aturan tersebut, pemain memiliki

hingga *live action*². Jenis permainan ini menarik banyak pihak karena menyediakan wadah bagi seseorang untuk beralih sejenak dari dunia nyata. Tidak seperti pengalaman pasif yang didapat seseorang ketika menonton film atau membaca buku, *role-play* mengajak pemain untuk turut mengambil bagian dalam sebuah petualangan, bahkan membentuk dan mengembangkan cerita milik karakter ciptaan mereka (Bowman, 2010, h. 8).

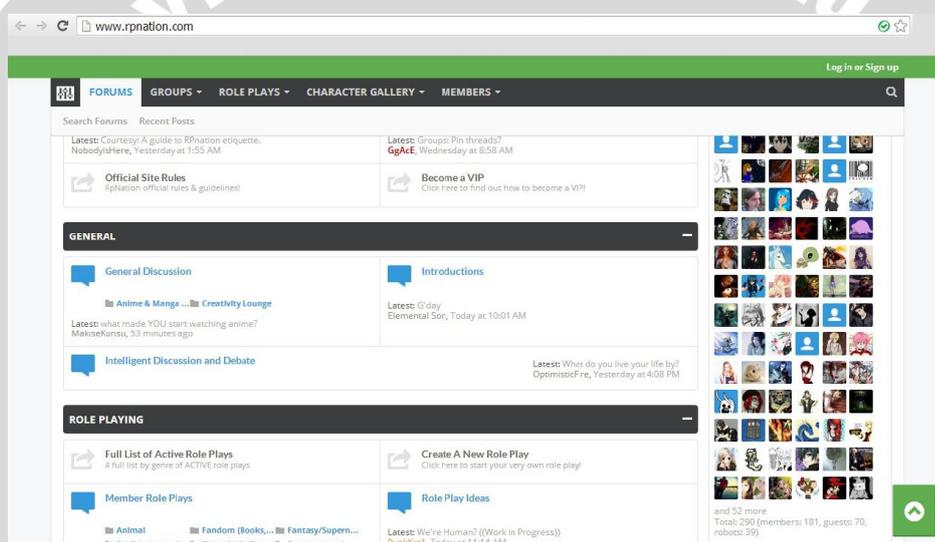
Komunitas *role-play* pada situs DeviantART adalah salah satu dari sekian banyak komunitas *role-play* virtual. Pada mulanya, situs DeviantART adalah situs untuk menampilkan hasil karya seni berupa gambar yang didirikan tanggal 7 Agustus 2000 oleh tiga orang, yaitu Angelo Sotira, Scott Jarkoff, dan Matthew Stephens. Lebih dari tiga puluh satu juta orang di seluruh dunia telah terdaftar sebagai anggota DeviantART hingga akhirnya DeviantART berhasil menjadi situs yang membantu para seniman untuk berpromosi, menunjukkan, dan membagikan hasil karyanya kepada khalayak luas³. Dari sinilah muncul beberapa jenis komunitas di dalam DeviantART dan salah satunya adalah komunitas *role-play* virtual ini.

kebebasan untuk berimprovisasi, serta pilihan mereka akan ke mana arah cerita berjalan akan menentukan hasil akhir permainan. RPG jenis ini mudah ditemui dalam drama radio.

² Jenis *live action role-playing* (LARP) adalah bentuk fisik dari sebuah pertunjukan, seringkali melibatkan penggunaan kostum yang rumit serta pergerakan dalam area permainan yang sudah didesain. Ada tiga jenis LARP yang paling sering digunakan, yaitu *Renaissance Faires*, *reenactment societies*, dan *theatrical RPGs*.

³ Data yang diperoleh menurut situs DeviantART (<http://about.DeviantART.com/>, diakses pada tanggal 12 Januari 2014, pukul 14.22)

Bermain *role-play* dalam situs DeviantART sedikit berbeda dari forum *role-play* virtual lainnya. Forum *role-play* pada umumnya memiliki satu tema cerita sebagai dasar dunia *role-play* yang diusungnya. Seperti yang kita ketahui, dalam forum terdapat fitur seperti membuat sebuah *message board* yang bisa diisi beberapa *thread*⁴, dan kemudian para anggota yang terdaftar dalam forum bisa ikut berpartisipasi di dalam *thread*. Maka dari itu, proses *role-play* yang terjadi di dalam forum virtual ini kebanyakan dalam bentuk literatur (tulisan).

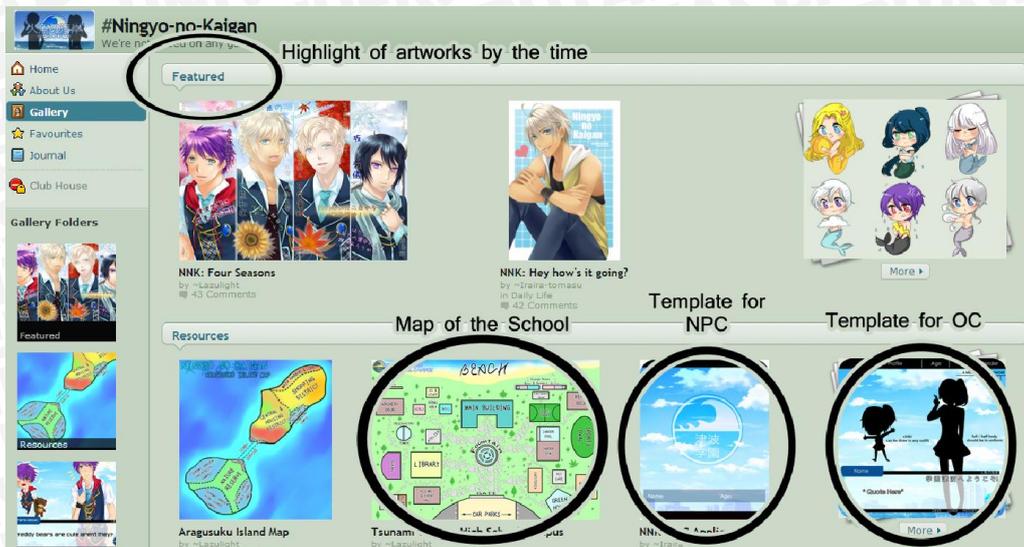


Gambar 4.1 Tampilan Salah Satu Forum *Role-play* Virtual
Sumber: <http://www.rpnation.com/>, diakses pada tanggal 12 Januari 2014, pukul 14.30 WIB

⁴ *Thread* (atau bisa juga disebut sebagai topik) adalah kumpulan dari beberapa *post* yang biasanya ditampilkan mulai dari yang terbaru hingga yang paling lama. *Thread* memiliki judul sebagai deskripsi tambahan yang merupakan kesimpulan dari diskusi yang terjadi di dalam *thread* dan *post* pembuka topik (*original post* atau biasa disebut sebagai OP yang berarti *original poster*) sebagai pembukaan diskusi. *Thread* dapat memiliki banyak *post* dan tidak membatasi seorang anggota untuk menulis banyak *post* dalam satu *thread* (http://www.vbulletin.com/forum/faq.php?faq=vb3_board_usage#faq_vb3_forums_threads_posts, diakses pada tanggal 12 Januari 2014, pukul 14.45 WIB).

Sedangkan di dalam DeviantART terdapat banyak sekali komunitas *role-play* dengan berbagai tema yang bisa dipilih, mulai dari sekolah hingga dunia sihir. Komunitas *role-play* dalam DeviantART memiliki beberapa fitur yang sedikit berbeda dengan forum *role-play* virtual lainnya. Salah satunya, DeviantART menyediakan fitur ‘*Gallery*’ yaitu fitur yang memungkinkan para anggota komunitas untuk berpartisipasi memajang hasil karya mereka baik berupa gambar, video, maupun karya literatur yang berkaitan dengan proses *role-play*. Hal inilah yang menjadikan komunitas *role-play* di dalam DeviantART sedikit berbeda dengan komunitas *role-play* virtual pada umumnya. Proses *role-play* yang terjadi di dalam komunitas *role-play* DeviantART bisa terjadi di dalam bentuk literatur dan gambar. Apalagi DeviantART adalah situs bagi para seniman baik muda maupun tua untuk berkumpul, menjadikan hasil karya milik anggota komunitas *role-play* di DeviantART adalah hasil karya milik sendiri.

Di dalam halaman komunitas *role-play*, sudah tertera berbagai macam informasi yang dibutuhkan bagi seorang *role-player* yang ingin bergabung ke dalam komunitas, seperti tata cara mendaftar, aturan-aturan yang harus dipatuhi dan dijalankan apabila telah diterima sebagai anggota komunitas, event-event yang bisa diikuti oleh anggota di dalam komunitas, dan lain-lain.



Gambar 4.2 Tampilan Galeri Komunitas *Role-Play* di Situs DeviantART
Sumber: ningyo-no-kaigan.DeviantART.com/gallery/, diakses pada tanggal 12 Januari 2014, pukul 14.30 WIB

4.2 Karakteristik Komunitas *Role-play* di Situs DeviantART sebagai Masyarakat Tutar

Fishman (1976, p. 28, dalam Chaer, 1995, h. 75) mengatakan masyarakat tutur (*speech community*) adalah suatu masyarakat yang anggota-anggotanya setidaknya mengenal satu variasi bahasa dan norma-norma yang sesuai dengan penggunaannya. Anggota-anggota sebuah masyarakat tutur tidak hanya dicirikan oleh bentuk bahasa yang digunakan, tetapi juga ditentukan oleh pandangan atau persepsi mereka terhadap bentuk bahasa yang digunakan oleh mereka dan yang digunakan oleh anggota masyarakat yang lain.

Pada penelitian ini, para anggota komunitas *role-play* yang memiliki karakter imajiner termasuk ke dalam suatu masyarakat tutur tersendiri. Mereka juga menjadi pengguna terdaftar situs DeviantART, sehingga bisa jadi mereka

merupakan anggota lebih dari satu masyarakat tutur. Namun lingkup utama mereka adalah masyarakat tutur yang memiliki karakter imajiner (OC) sebagai media komunikasi alternatif. Anggota komunitas *role-play* ini terbagi menjadi dua, yaitu *Administrators* dan *Members*.

Sesuai dengan etika penelitian yang telah ditentukan peneliti, untuk menjaga kerahasiaan informan sebagai perwakilan dalam masyarakat tutur, dalam lembar pengumpulan data penelitian tidak dicantumkan nama asli informan melainkan nama yang mereka gunakan dalam situs DeviantART (*username*). Hal ini dilakukan untuk menjaga kepercayaan informan kepada peneliti. Untuk menjaga tingkat keabsahan data, peneliti melakukan wawancara secara terpisah via *online* kepada setiap informan.

4.2.1 *Administrators*

Bowman (2010, h. 11) menjelaskan ada tiga elemen dasar untuk menciptakan sebuah permainan *role-play*. Yang pertama, harus memiliki cerita yang masuk akal, yang nantinya akan dibagikan kepada para pemain lewat proses *role-play*. Yang kedua, permainan ini harus melibatkan beberapa bentuk sistem permainan, seperti penyediaan wadah untuk memberitahu beberapa skenario spesifik ataupun sebagai wadah penyelesaian masalah. Yang terakhir, agar bisa disebut sebagai *role-play*, pemainnya harus mengalihkan identitas utama mereka dan membentuk identitas lain (yang selanjutnya disebut karakter imajiner, OC atau *Original Character*) lewat proses yang disebut sebagai '*identity alteration*'.

Pemain harus berlaku sebagai diri kedua mereka di dalam cerita yang telah dibuat oleh pemain dan *guide* (penuntun). *Guide* (yang bisa juga disebut sebagai *storyteller*, *gamemaster*, *dungeonmaster*, ataupun *administrator*) membawa cerita naratif ke dalam proses *role-play*, menyediakan aturan, hingga keputusan final dalam sebuah pemecahan masalah.

Administrators, sebutan untuk *guide* dalam komunitas *role-play* DeviantART, adalah orang-orang yang bertugas untuk mengendalikan komunitas, termasuk di dalamnya mengatur cerita, menciptakan peraturan, mempromosikan komunitas, dan mengorganisir anggota. *Administrators* (yang kemudian dipersingkat menjadi *admins*), terbagi menjadi dua, yaitu *founder* (pendiri) dan *co-founders* (wakil pendiri- tingkatannya berada di bawah *founder*).

Membuat suatu komunitas *role-play* di situs DeviantART berbeda dengan membuat komunitas gambar biasa yang biasanya hanya menjadi wadah bagi orang-orang untuk mengumpulkan dan mengkategorikan gambar. Mendirikan sebuah komunitas *role-play* membutuhkan beberapa syarat, seperti harus memiliki cerita yang jelas, termasuk di dalamnya *setting*, alur, karakter yang terlibat, dan lain-lain.

Saint-Chimaira, *founder* dari komunitas *role-play* Canvas-Ranger mengungkapkan tugas *administrators* sebagai berikut:

“Sebagai founder komunitas RP Canvas-Ranger, kami kontribusi dalam semua aspek yang menggerakkan komunitas ini, mulai dari sistem, cek member, cek karakter, cerita komunitas secara keseluruhan, dan hubungan antarmember dalam sebuah komunitas. Tapi itu tidak menutup kemungkinan kami berinteraksi dengan member-

member *lain sebagai member, yaitu untuk juga menjalankan RP dengan karakter lainnya, tidak dengan sebagai admin.*” (Wawancara dengan Saint-Chimaira pada tanggal 18 Oktober 2013, pukul 10.50 via *online*)

Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan dari Kelcake, *co-founder* dari komunitas *role-play* lain, berikut ini:

“Plan out activities, ensure members to follow rules. (*Merencanakan aktivitas-aktivitas yang akan berlangsung, memastikan anggota mengikuti aturan-aturan.*)” (Wawancara dengan Kelcake pada tanggal 6 Oktober 2013, pukul 12.41 via *online*)

Pada praktiknya, keberadaan *co-founders* juga penting mengingat banyaknya keputusan yang harus dibuat selama komunitas berjalan. Selain itu, perlu dicatat bahwa *founders* dan *co-founders* akan berperan sebagai *members* dalam proses *role-play*, maksudnya adalah ketika terlibat dalam proses *role-play*, mereka menjadi karakter mereka yang berbaur dengan karakter lain dalam tingkatan yang sama rata, bukan sebagai *administrators*. Di luar proses *role-play*, para *administrators* juga memiliki kewajiban untuk membantu para *role-players* yang mengalami kesulitan selama berinteraksi di dalam komunitas, seperti pernyataan Saint-Chimaira lebih lanjut tentang tugasnya sebagai *administrator*:

“Mengarahkan mereka pada berbagai jurnal peraturan yang sudah dibuat sebelumnya. Peraturan ada untuk dibaca, dan telah dibuat dengan selengkap mungkin, jadi diharapkan member baru bisa membaca dulu segala jenis peraturan sebelum akhirnya terjun ke dalam sebuah komunitas RP.” (Wawancara dengan Saint-Chimaira pada tanggal 18 Oktober 2013, pukul 10.50 via *online*)

Karena itulah *administrators* dalam sebuah komunitas *role-play* dituntut untuk memiliki sifat tegas, berwibawa, taat peraturan, serta konsisten terhadap pilihannya. Karena mereka adalah *guide* yang bertugas

untuk membantu para anggotanya dan diharapkan bisa menjadi panutan. Selain itu juga administrators harus memahami seluk-beluk tentang komunitas *role-play* yang mereka bawa, agar keberlangsungan komunitas tetap terjaga dan bisa bertahan lama.

4.2.2 *Members*

Members berarti anggota. Anggota terbagi menjadi dua, yaitu anggota lama dan baru. Anggota lama adalah anggota dari komunitas *role-play* yang sudah bergabung dari awal komunitas dibentuk atau anggota yang telah bergabung lebih dulu sebelum perekrutan tahap kedua. Anggota baru adalah anggota yang direkrut dari gelombang kedua dan seterusnya yang biasanya dilakukan pada waktu-waktu tertentu sesuai keputusan *administrators*. Anggota lama biasanya juga membantu para anggota baru, seperti pernyataan Tc-chan, anggota senior dari komunitas *role-play* Canvas-Ranger:

“Membantu sebisa yang saya tahu dan tergantung masalah apa yang sedang mereka hadapi.” (Wawancara dengan Tc-chan pada tanggal 4 Oktober 2013, pukul 10.21 via *online*)

Hal ini senada dengan pernyataan Ravealie:

“Biasanya sih kalo ada yang kebingungan ya bantu menjelaskan soal konsep, aturan, dan laen-laen.” (Wawancara dengan Ravealie pada tanggal 22 Oktober 2013, pukul 21.39 via *online*)

Perekrutan anggota baru ini biasanya dipicu oleh beberapa hal, seperti banyaknya anggota yang tidak aktif kemudian menjadikan jumlah anggota

berkurang drastis, adanya keinginan untuk memperluas jangkauan *role-play*, ataupun untuk memperkenalkan komunitas *role-play* kepada khalayak luas. Para anggota baru sendiri terbagi menjadi dua, yaitu orang awam yang baru saja terjun ke dalam dunia *role-play* dan *role-player* yang memang sudah terlibat di dalam komunitas *role-play* cukup lama dan ingin mencoba komunitas *role-play* yang lain.

Para anggota baru komunitas *role-play* pun tidak luput dalam proses pengenalan diri kepada komunitas. Perbedaannya pada orang awam biasanya mereka masih cenderung malu-malu atau bingung harus melakukan apa terlebih dahulu di dalam komunitas. Kebanyakan masih menjadi silent reader bila dibandingkan dengan anggota yang sudah berpengalaman dalam komunitas *role-play*. Selain itu penggunaan bahasa dalam komunitas juga disesuaikan dengan konteksnya, namun kebanyakan tetap santai dan tidak resmi. Terkadang pula apabila antaranggota sudah terbentuk kedekatan yang cukup erat, maka bahasa yang digunakan akan semakin santai dan cenderung berkurang tingkat kesopanannya karena antara komunikator dan komunikan sudah saling memahami.

Seperti yang diungkapkan oleh Bowman (2010, h. 57), *role-play* memberikan kesempatan pada karakter imajiner untuk berevolusi menjadi sebuah ciptaan pemain yang lebih dari sekedar konsep. Kreasi ini sering kali merefleksikan kepribadian pemain yang tersembunyi, yang pada akhirnya bisa bernafas dan bermanifestasi sebagai sesuatu yang ada. Identitas ini nantinya juga bisa mengikat hubungan lewat penceritaan dan proses kreasi lainnya. Karakter

imajiner bermula dari konsep yang ada di kepala pemain, kemudian berevolusi lewat interaksi dengan karakter lain, dan lewat diskusi antarpemain. Maka dari itu, identitas tersebut dengan aktif dan sadar diciptakan oleh tidak hanya seorang *role-player* namun juga dengan bantuan beberapa *role-player* yang lain.

Di dalam komunitas *role-play deviantArt*, para *role-player* juga memiliki beberapa pilihan media yang bisa mereka gunakan untuk melakukan proses *role-play*, di antaranya adalah *group chatroom*, *comments box*, *notes*, *social messenger*, maupun melalui pesan singkat (*SMS*). Namun sebagian besar para *role-player* memilih untuk melakukan *role-play* lewat *group chatroom* dan *social messenger* seperti Yahoo!Messenger, skype, maupun Facebook Chat.

Selain melakukan *role-play* di dalam komunitas, para anggota komunitas juga bisa melakukan hal lain seperti *chatting*, memberikan komentar atas suatu gambar, dan menjelajahi galeri gambar anggota. Terkadang juga beberapa *role-player* bergosip tentang seorang *role-player* maupun karakter imajiner milik seorang *role-player*. Kurang lebih aktivitas yang terjadi di dalam suatu komunitas *role-play* sama seperti aktivitas sebuah organisasi yang ada di dalam kehidupan nyata.

Pada dasarnya seseorang sanggup bertahan dalam sebuah komunitas *role-play* dalam jangka waktu yang lama karena ia mendapatkan pengalaman menarik selama ia bergabung dalam komunitas *role-play* yang terkadang bisa berpengaruh maupun tidak ke dalam kehidupan nyata mereka, seperti pernyataan Tc-chan, seorang *role-player* senior, sebagai berikut:

“Dari pengalaman saya selama ini, semenjak masuk ke sebuah RP Group secara ga langsung bertemu banyak teman dan banyak menemukan sesuatu hal yang baru, seperti skill gambar yang mulai improved, bahkan...menemukan banyak teman baru dan bisa bertemu di kehidupan nyata yang dapat berbagi pengalaman, tidak hanya dalam skill gambar namun juga berbagai macam hal di kehidupan nyata.” (Wawancara dengan Tc-chan pada tanggal 4 Oktober 2013, pukul 10.21 via online)

Hal ini kemudian diperkuat oleh pernyataan Ravealie berikut ini:

“Kadang sifat OC dibawa ke dunia nyata. Misal awalnya saya sifatnya tertutup, lalu karena abis RP-in OC yang periang, somehow mood dan sifat jadi dibawa... Kadang bisa jadi positif atau negatif. Negatifnya itu ya kadang kita lagi sedih atau konflik sama partner RP, dibawa di RP jadi mestinya si OC ga begini sama pasangannya, tapi gara-gara ga sadar lagi self-insert, sifatnya jadi agak berubah atau mendekati OOC⁵.”(Wawancara dengan Ravealie pada tanggal 22 Oktober 2013, pukul 21.39 via online)

Dari pernyataan Ravealie, menandakan bahwa ia adalah tipe *role-player* yang membawa pribadi dan emosi aslinya saat menjalankan proses *role-play*. Hal ini berbeda dari yang diungkapkan Yukinecchi berikut:

“Kamu hidup di kehidupan nyata, jadi jangan terhisap ke dalam dunia *role-play*.” (Wawancara dengan Yukinecchi pada tanggal 22 Oktober 2013, pukul 21.33 via online)

Pernyataan Yukinecchi di atas menandakan bahwa ia adalah tipe *role-player* yang sangat membedakan *role-play* dengan kehidupan nyata. Hal ini sama seperti yang diungkapkan oleh Bowman (2010, h. 57) bahwa para *role-players* terkadang menciptakan sebuah karakter yang kepribadian dan pilihan hidupnya berbeda dengan diri mereka yang asli. Misalnya karakter yang memuat kepribadian yang sama dengan si *role-player*, perbedaannya hanya pada saat

⁵ OOC: Out of Character (lihat glossarium)

mereka diharuskan untuk membuat keputusan selama proses *role-play*. Sedangkan karakter yang lain bisa juga berbeda sepenuhnya dengan si *role-player* yang asli.

Dari penjelasan di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa para *role-player* banyak mendapatkan pengalaman yang berbeda dari proses *role-play* yang mereka lalui dan sebagian besar berhubungan dengan proses interaksi mereka dengan orang lain di dunia nyata. Keputusan mereka untuk melibatkan emosi pribadi atau tidak saat melakukan *role-play* juga diserahkan murni pada keinginan mereka sendiri. Hal ini disampaikan oleh Saint-Chimaira lewat pernyataannya sebagai berikut:

“Pengaruh OC ke dunia nyata sih tidak ada, tapi pengaruh secara lingkungan (seperti banyak teman, pembentukan pola pikir, dan lain-lain seperti yang dijabarkan pada keuntungan masuk komunitas RP) pasti tetap ada.” (Wawancara dengan Saint-Chimaira pada tanggal 18 Oktober 2013, pukul 10.50 via *online*)

Serta pernyataan dari Kelcake,

“Making new friends and improving on art. (Membuat pertemanan baru dan meningkatkan kemampuan dalam bidang seni).” (Wawancara dengan Kelcake pada tanggal 6 Oktober 2013, pukul 12.41 via *online*)

Menurut Bowman (2010, h. 136), permainan *role-play* juga mampu meningkatkan kesadaran pemain akan *self-awareness*. Karakter imajiner hidup di dalam hubungan yang kompleks di dalam diri *role-player*. Konsep karakter ini lahir dan tumbuh lewat berbagai aktivitas pengembangan karakter, yaitu sejak dari penulisan latar belakang cerita, pemberian kostum, maupun lewat diskusi dengan pemain lain. Karena itulah, lewat *role-play*, para *role-player* sedang melarikan diri ke dunia fantasi dan pada saat mereka kembali ke kehidupan mereka yang asli,

mereka kembali dengan membawa banyak kemampuan yang berguna dan *self-awareness* yang lebih kuat.



BAB V

ANALISIS PERISTIWA KOMUNIKASI

Komunitas *role-play* menitikberatkan proses *role-play* para anggotanya. Para anggota dituntut untuk menjadi orang lain, yaitu karakter imajiner kreasi mereka (OC), saat masuk ke dalam proses *role-play* yang akan membawa karakter-karakter imajiner tersebut berkumpul dalam satu tempat dan saling berinteraksi.

Hal inilah yang akan dibahas oleh peneliti pada bab lima sesuai dengan fokus penelitian yang sudah ditentukan pada bab tiga, yaitu meliputi peristiwa komunikasi serta komponen komunikasi yang terlibat di dalamnya.

5.1. Peristiwa Komunikasi pada Komunitas *Role-play* di Situs DeviantART

Komunitas *role-play* menawarkan dua pilihan kepada anggotanya dalam berkomunikasi. Yang pertama, sebagai diri mereka sendiri (*role-player*) dan yang kedua sebagai karakter imajiner mereka (OC). Hal ini telah dibahas sebelumnya pada latar belakang, bahwa setiap anggota komunitas *role-play* yang ditemui oleh peneliti, sudah pasti memiliki OC dan telah terlibat dalam beberapa kali proses *role-play* selama terdaftar menjadi anggota komunitas *role-play*.

Berbeda dengan anggota di forum virtual pada umumnya yang anggotanya saling berinteraksi sebagai diri mereka sendiri, anggota komunitas *role-play* akan memiliki kemampuan untuk berpindah kepribadian sesuai dengan parameter kondisi *role-play*. Karena komunitas *role-play* menawarkan para pemainnya kesempatan untuk mencoba berbagai macam jenis karakteristik kemudian mengembangkannya. Bagi para *role-player*, komunitas *role-play* memberikan zona nyaman bagi mereka untuk memerankan kepribadian lain yang benar-benar berbeda dengan diri mereka, tanpa meninggalkan kepribadian asli mereka di dunia nyata.

Peneliti akan menggunakan teknik analisis peristiwa komunikasi sebagaimana yang disebutkan Hymes dalam Saville-Troike (2003, h. 23), yang diawali dengan mendeskripsikan komponen-komponen dalam peristiwa komunikasi yaitu topik (*topic*), tujuan komunikasi (*purpose*), lokasi (*setting*), atmosfer percakapan (*key*), partisipan-partisipan yang terlibat (*participants*), bentuk pesan (*message form*), isi pesan dan urutan kejadian (*content and sequence*), aturan dalam interaksi (*rules for interaction*), serta norma interpretasi (*norm of interpretations*).

Maka pada sub-bab berikutnya, peneliti akan mencoba untuk menganalisis beberapa peristiwa komunikasi yang mencakup aktivitas di dalam komunitas *role-play deviantArt* secara garis besar, yaitu saat menawarkan untuk melakukan *role-play*, pada saat *role-play*, mengakhiri *role-play*, kemudian saat membicarakan hal-hal umum di luar ranah *role-play*.

5.2 Analisis Peristiwa Komunikasi pada Komunitas *Role-play*

5.2.1 Peristiwa Komunikasi Tawaran *Role-play*

TOPIC: Memberikan Tawaran *Role-play* #1

PURPOSE/FUNCTION:

Yukinecchi, Aho Guu, Neko, dan Ravealie memutuskan untuk bergabung dalam konferensi guna melanjutkan proses *role-play* yang sebelumnya.

SETTING:

Para *role-players* membicarakan prolog atau *opening role-play* mereka di dalam Yahoo!Conference. Malam hari mendekati pukul sepuluh malam WIB.

KEY:

Tone percakapan kasual dan akrab diselingi penggunaan motion dan emotikon. Setiap partisipan yang terlibat sudah saling mengenal dekat.

PARTICIPANTS:

P1 – Aho Guu

P2 – Yukinecchi (Yukine Fujisawa)

P3 – Neko

P4 – Ravealie

MESSAGE FORM:

Bentuk pesan disampaikan verbal dalam Yahoo!Conference. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia non-formal tanpa mengindahkan aturan EYD dan dilakukan melalui bahasa ketik, maka penggunaan motion dan emotikon menjadikan percakapan lebih hidup.

CONTENT AND SEQUENCE:

P1 mengawali pembicaraan dalam konferensi

Aho Guu: mau erpe darimana ini?

P2 menimpali kalimat P1 sembari mengingatkan rencana mereka yang sudah disebutkan dalam proses role-play yang sebelumnya

*yukinefujisawa: huum... kmaren rencananya mau dobel date
8DDD //kabur*

P3 kemudian menimpali dan menambahkan responnya

neko: suo nya numpang lewat : "3 #slap

P4 merespon dengan memberikan ekspresi tertawa terbahak-bahak

ravealie: =))

P2 menolak reaksi P3 yang hanya mau 'numpang lewat' dengan menunjukkan ekspresi cemberut

*yukinefujisawa: hiih ga mau!!! gantian mau nontonin ao sama suo
=3=)//*

yukinefujisawa: #ngueng

P3 kemudian ikut menolak reaksi P2 karena ingin membiarkan P2 dan P4 terlibat dalam role-play

neko: yg mo ngedate kan shiromuu 8"D

P1 kemudian mengiyakan pernyataan P3 karena lebih ingin mengikuti proses role-play antara P2 dengan P4

Aho Guu: iya2

P4 kemudian mempertahankan opininya

ravealie: Kami nyomblangiin Awa

ravealie: #ngek

P1 tetap bersikukuh atas posisinya sebagai pengamat role-play

Aho Guu: kita2 yang tua hanya melihat dari kegelapan #nggak

P3 menyetujui kata-kata P1

neko: iyaa kita ngawasin dr kejauhan : "3 #slap

P4 memberikan pujian atas komentar P1 dan P3

ravealie: Ortu yg baik ya 8///3

P1 menambahkan opininya secara pribadi dengan tone bercanda

Aho Guu: uhuk sebenarnyaaonggakrelamuusamashiro uhuk #pedo

P2 akhirnya memberikan solusi agar semua partisipan bisa terlibat di dalam proses role-play secara aktif, bukan hanya dia dengan P4

yukinefujisawa: ato gini~ jadi muu mau kencan sama shiro. trus karena ao khawatir jadinya buntutin.. trus di tengah jalan ketemu suo (random) ahirnya buntutin ber 2. padahal emg udh rencana muu sama shiro dari awal 8DDD #superrandom

P1 langsung menyetujui saran P2 dengan ekspresi tertawa atas ide yang ditawarkan P2

Aho Guu: wkwkwk boleh2

P4 memberikan komentar atas ide milik P2 dengan ekspresi genit

ravealie: Ahem #imsopervy

P3 menyetujui dan memahami ide milik P2

neko: wkwkwkkw brati suo muncul blakangan 8///D

P4 kemudian menimpali kata-kata protes (opini pribadi) milik P1 sebelumnya

ravealie: Restuilah mamaah.. Kan shiro menjaga mu dgn baik

u/////////u <3

P2 kemudian menambahkan idenya lagi agar role-play lebih menarik

yukinefujisawa: ato mungkin suo lagi nongkrong di atep, trus liat

muushiro lagi dibuntutin ao. karena penasaran ahirnya nyamperin

aonya?? 8DD

P3 bereaksi atas ide tambahan milik P2 terkait dengan posisi OC-nya

neko: kesannya suo stalker

P2 merespon lagi atas protes milik P3 dengan penekanan dan bercanda

yukinefujisawa: KAMU MEMANG STALKER SUO //slaaap

P1 merespon dengan ekspresi tertawa

Aho Guu: wkwkwkwkw

P3 membalas P2 dengan menambahkan ide miliknya sendiri untuk ditambahkan dalam role-play

neko: nuuuuu 8""""DD ntar suo nya muncul numpang lewat abis

beli sake yg kmren diabisin muu aja #plak

P2 senang dan menyetujui ide tambahan P3

yukinefujisawa: ^^bisa2 8DDD

P4 mengamati dan merespon atas ide tambahan milik P3 dengan ekspresi menahan tawa

ravealie: Pffff

RULES FOR INTERACTION:

Semua partisipan yang terlibat dalam peristiwa komunikasi yang pertama ini adalah telah saling mengenal dan paham mengenai role-play.

Mereka juga sudah saling memahami karakter OC yang dibawa oleh tiap partisipan, maka dari itu dalam melakukan ataupun mengawali role-play, mereka sudah menggunakan istilah atau kebiasaan yang biasa digunakan di dalam ranah role-play dan online chatting, seperti penggunaan singkatan, emotikon, ataupun motion.

Norma percakapan seperti tidak menggunakan kata-kata yang ofensif atau tetap menjaga perasaan lawan bicara juga tetap berlaku.

Setiap partisipan bisa dengan langsung saling menimpali tapi tetap berada pada topik percakapan (tidak keluar topik). Setiap partisipan juga harus menghormati dan memahami kalimat yang diutarakan oleh partisipan sebelum mereka hingga tidak terjadi kesalahpahaman.

NORMS OF INTERPRETATION:

Dalam percakapan di atas, terlihat beberapa jenis emotikon dan motion digunakan di dalam konferensi. Penggunaan emotikon dan motion ini diserahkan sepenuhnya kepada tiap partisipan.

Penggunaan motion ini dibatasi oleh beberapa tanda seperti garis miring (/) baik single maupun double serta, tanda pagar (#). Motion ini digunakan untuk menggambarkan ekspresi yang lebih intens dan lebih kuat maknanya daripada emotikon. Misalnya dalam percakapan [yukinefujisawa: *KAMU MEMANG STALKER SUO //slaap*], penggunaan ‘//slaap’ di sini menandakan bahwa partisipan yang bersangkutan sedang mendapatkan tamparan karena dengan sengaja memberikan ejekan (yang sifatnya bercanda) terhadap karakter milik partisipan lain. Karena itulah dia mendapatkan hukuman tamparan. Motion lebih bersifat kepada candaan terhadap orang dan memberikan efek komikal di dalam percakapan.

Sedangkan untuk emotikon biasanya didapatkan melalui hasil imajinasi maupun emotikon yang memang sudah disediakan, seperti emotikon tertawa terbahak-bahak [=)), emotikon gaya memakai kacamata hitam [8D], emotikon malu-malu [u/////u], ekspresi senang [AwA], ataupun simbol cinta [<3]. Selain itu juga

ada kata pengganti untuk beberapa ekspresi seperti tertawa menjadi ‘wkwkwk’ ataupun menahan tawa menjadi ‘pfff’.

Untuk penggunaan huruf kapital, setiap partisipan dengan bebas bisa menggunakan huruf kapital sebagai bentuk penekanan atau memberikan efek bahwa dia sedang berucap dengan volume yang keras. Dalam percakapan di atas pun, huruf kapital tidak bermakna negatif karena penggunaannya sesuai dengan tone percakapan, yaitu bercanda. Biasanya untuk yang bermakna negatif, huruf kapital digunakan tanpa diselingi dengan motion ataupun emotikon.

TOPIC: Memberikan Tawaran Role-play #2

PURPOSE/FUNCTION:

Chao dan Saku berniat untuk memulai role-play mengisi waktu luang.

SETTING:

Kedua partisipan berinteraksi melalui Yahoo!Messenger

KEY:

Tone percakapan kasual dan akrab diselingi penggunaan motion dan emotikon. Setiap partisipan yang terlibat sudah saling mengenal dekat.

PARTICIPANTS:

P1 – Chao

P2 – Saku

MESSAGE FORM:

Bentuk pesan disampaikan verbal dalam Yahoo!Conference. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia non-formal tanpa mengindahkan aturan EYD dan dilakukan melalui bahasa ketik, maka penggunaan motion dan emotikon menjadikan percakapan lebih hidup.

CONTENT AND SEQUENCE:

P2 menagih ajakan P1 sebelumnya dengan memberikan motion komikal

Saku: mana katanya mau rp D<

Saku: //flipstable

P1 merespon dengan tertawa dan menjelaskan alasan dan memberikan tawaran genre rp

Chao: Wkakakakaka terdistraksi donlotan yang bru kelar

Chao: Lagunya sistar enak

Chao: No crack rp?

Chao: Mo

P2 menyetujui dan menyerahkan topic rp pada P1

Saku: Apapun lah

Saku: you decide

P1 memahami namun masih bingung harus dimulai dari mana dan akhirnya mengajukan intermesso

Chao: Hee tp apa ya

Chao: Oiya bntr

Chao: Jd inget td malem si marco seneng bgt si ran punya tattoo corn d lehernya

P2 merespon intermesso P1 dengan istilah tawa

Saku: lmaoooo

P1 kembali menambahkan fakta terkait OC miliknya

Chao: Si tsu jg loh, sasuga grandpa

P2 merespon fakta yang diutarakan oleh P1

Saku: oh ya? kalau tsu di leher juga? A7A

P1 memberikan keterangan lebih lengkap

Chao: /makanya tsu pake syal mulu

P2 mengajukan pertanyaan terkait fakta barusan

Saku: ga kena razia ya

P1 kemudian memberikan alasan terkait fakta yang diutarakan

Chao: Sama kok, d blkg leher, kata mochichi biar seksi =))

P2 merespon jawaban P1 dengan emotikon tertawa

Saku: =))

P1 memastikan bahwa semua treat yang ada pada OC miliknya sudah diperhitungkan olehnya

Chao: Semuanya.sudah.diperhitungkan.

P2 merespon dengan tertawa

Saku: ihihihih

P1 teringat tentang ajakan rp

Chao: Err rp an ya, i kinda tempted to bring vivi

P2 tertawa karena akhirnya P1 kembali ke topic awal kemudian mempersilakan P1 untuk memulai

Saku: =))

Saku: sok mangгаа

RULES FOR INTERACTION:

Semua partisipan yang terlibat dalam peristiwa komunikasi yang pertama ini adalah telah saling mengenal dan paham mengenai role-play.

Mereka juga sudah saling memahami karakter OC yang dibawa oleh tiap partisipan, maka dari itu dalam melakukan ataupun mengawali role-play, mereka sudah menggunakan istilah atau kebiasaan yang biasa digunakan di dalam ranah role-play dan online chatting, seperti penggunaan singkatan, emotikon, ataupun motion.

Norma percakapan seperti tidak menggunakan kata-kata yang ofensif atau tetap menjaga perasaan lawan bicara juga tetap berlaku.

Setiap partisipan bisa dengan langsung saling menimpali tapi tetap berada pada topik percakapan (tidak keluar topik). Setiap partisipan juga harus menghormati dan memahami kalimat yang diutarakan oleh partisipan sebelum mereka hingga tidak terjadi kesalahpahaman.

NORMS OF INTERPRETATION:

Dalam percakapan di atas, terlihat beberapa jenis emotikon dan motion digunakan di dalam konferensi. Penggunaan emotikon dan motion ini diserahkan sepenuhnya kepada tiap partisipan.

P2 menggunakan beberapa emotikon, seperti tertawa [ihihhi dan =)), marah (D<), usil (A 7A) dan dua garis miring sebagai motion dirinya sendiri. Sedang P1 menggunakan 'wkakkaka' dan =)) sebagai ekspresi tertawa.

Terselip beberapa kosa kata Jepang, Inggris, maupun Sunda simpel karena kebiasaan dari masing-masing pihak yang sudah akrab dengan istilah-istilah dalam bahasa asing. Kemudian karena latar belakang P2 sendiri yang berasal dari Bandung, maka perbendaharaan kata bahasa Sunda bisa muncul.

5.2.2 Peristiwa Komunikasi Selama Proses *Role-play*

TOPIC: *Asking for Help, Phase 1*

PURPOSE/FUNCTION:

Kotone (Shuri) meminta Rizel/Rizu (Chao) untuk datang menemuinya di gedung sekolah malam hari.

SETTING:

Setting di dalam proses *role-play* adalah di salah satu kelas dalam sekolah dan kamar Rizu (karena keduanya berinteraksi melalui telepon genggam) pada saat malam hari setelah jam belajar berakhir. Kotone sedang bersembunyi di salah satu ruang kelas, dan Rizu berada di dalam kamarnya.

Sedangkan Chao dan Shuri menggunakan Whatsapp Messenger sebagai media *role-play* mereka.

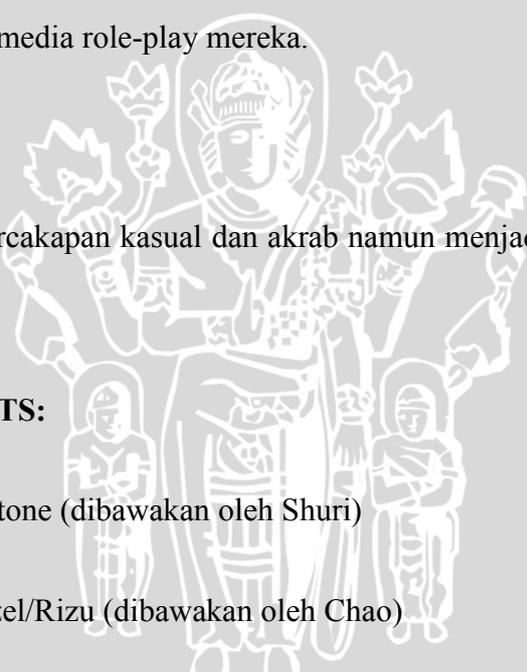
KEY:

Tone percakapan kasual dan akrab namun menjadi sedikit serius di akhir.

PARTICIPANTS:

P1 – Kotone (dibawakan oleh Shuri)

P2 – Rizel/Rizu (dibawakan oleh Chao)





Gambar 5.1 Character Sheet Rizel dan Kotone
Sumber : Dokumentasi Peneliti

MESSAGE FORM:

Bahasa yang digunakan adalah campuran dari bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Jepang simpel tanpa mengindahkan *grammar*. Dilakukan lewat online messenger, yaitu Whatsapp berupa bahasa ketik.

Istilah-istilah simpel dalam bahasa Jepang digunakan karena setting sekolah NnK adalah di Jepang.

CONTENT AND SEQUENCE:

P1 memulai role-play dengan membawa OC miliknya

Kotone: [flips thru phone to see who she can find, sees Rizu's email, add, and texts Rizu] You! Are you free right now?

P2 bereaksi dengan langsung membawakan OC miliknya

Rizu : //rolls on his bed //phone's notification ringing.

Kotonecchi~ Doushitanda¹...?

P1 melanjutkan role-play dengan memberikan komentar tambahan dari sudut pandangnya sebagai role-player terhadap OC miliknya

Kotone: (he answered!) If you're not doing anything important come to school right now > A < //she's such a spoilt brat//

P2 memahami karakterisasi OC milik P1 kemudian bertanya tentang detail role-play

Rizu : Heeee what happeneddd, I don't want to move from my bed. Shhuush //ini hari apa ceritanya lmao

P1 menjawab pertanyaan P2

//normal school day but at night? :p // Kotone: Just come!! //wipes tears from her face in frustration, stopping herself from throwing her phone around// I need a zombie hunting partner okay? //she quickly added//

RULES FOR INTERACTION:

P1 dan P2 sudah saling mengenal, maka bahasa yang digunakan adalah bahasa yang tidak formal dan akrab. Norma-norma seperti

¹ Doushitanda = どうしたんだ, Bahasa Jepang "Apa yang terjadi?"

tidak menggunakan kata-kata yang bisa menyakiti perasaan juga digunakan sepanjang percakapan.

P1 dan P2 terkadang menyelipkan obrolan di tengah-tengah proses *role-play* sebagai pihak *role-player* bukan sebagai karakter. Karena mereka kadang merasa jengkel dengan progress hubungan kedua OC milik mereka.

Karena hanya terdiri dari dua partisipan, maka percakapan terjadi saling bersahutan setelah pihak lain merespon (bergantian)

Penggunaan simbol // ataupun [] digunakan sebagai penggambaran ekspresi karakter, kata-kata karakter dalam hati maupun obrolan *role-player* di luar proses *role-play*. Emotikon disertakan untuk memperkaya percakapan selama proses *role-play*.

NORMS OF INTERPRETATION:

Percakapan yang ada dalam bagian ini sepenuhnya adalah proses *role-play*, berarti bukan percakapan sebenarnya antara P1 dengan P2. Namun interaksi yang terjadi antara OC P1 dengan OC P2.

P1 adalah Shuri yang sekaligus merupakan *role-player* dari karakter murid perempuan bernama Kotone. Kotone harus menyembunyikan maksud di balik semua perkataannya karena sifat karakternya yang memang tertutup. Karena itu P1 selama

proses role-play seringkali membawakan karakternya dengan nada seenaknya, memerintah, maupun memaksa.

P2 adalah Chao yang sekaligus merupakan *role-player* dari karakter murid laki-laki bernama Rizel. Rizel, sebagai karakter yang sangat *easy-going*, dibawakan oleh Chao maka seringkali nada percakapannya terlihat malas-malasan.

P1 dan P2 menggunakan beberapa tanda yang berbeda untuk membedakan percakapan dalam proses role-play atau percakapan sebenarnya. P1 menggunakan kurung siku sebagai tanda aktivitas yang dilakukan oleh OCnya, dan tanda kurung sebagai inner thought milik OC-nya, dua garis miring sebagai penanda bahwa dia sedang memberikan komentar tentang OC atau proses role-play. Sedangkan P2 menggunakan dua garis miring sebagai penanda aktivitas milik OC dan untuk menggambarkan keadaan di sekitar OC miliknya, bahkan ketika sedang memberikan komentarnya terhadap proses role-play.

TOPIC: *Asking for Help, Phase 2*

PURPOSE/FUNCTION:

Kelanjutan dari *Phase 1*.

SETTING:

Setting dalam proses role-play masih berada di area sekolah dan halamannya serta ruang kelas tempat Kotone bersembunyi, malam hari.

Role-play sendiri masih dilakukan lewat Whatsapp Messenger.

KEY:

Nada percakapan bersifat akrab dan sedikit serius.

PARTICIPANTS:

P1 – Kotone (Shuri)

P2 – Rizel/Rizu (Chao)

P3 – Satpam sekolah (NPC yang dengan bebas bisa digunakan oleh kedua partisipan)

MESSAGE FORM:

Dilakukan lewat bahasa ketik lewat Whatsapp Messenger dan diselingi oleh penggunaan emotikon, smiley, dan motion di dalam percakapan.

Dalam role-play, percakapan dilakukan dengan informal dan dengan suara yang kecil agar tidak menimbulkan keributan karena mereka berdua sedang menghindari satpam yang bertugas.

Role-play dilakukan dengan bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Jepang simpel.

CONTENT AND SEQUENCE:

P2 melanjutkan proses role-play yang sebelumnya dengan menambahkan alasan mengapa karakter miliknya bisa mengetahui jalan rahasia di sekolah

Rizu: Where are you right now? I'm already in front of the sc---tsk //secu-guard wandering around. Umm ah, could you go to the right side of the building? There is a window there, you can get out from the school by the window. I'll be waiting there. //Rizu suka bolos jadi dia tau tempat melarikan diri bwagahahahaha //bad-example

P1 berkomentar bahwa alasan milik P2 masuk akal kemudian melanjutkan proses role-play dan tak lupa menambahkan komentar miliknya

ROFL it comes handy at times like this huh? Kotone : B-But what about the zombies? //still trying to throw him off track// Ahhh what the hell okay, I'll try... I lost one of my shoes though so I might be slow //wanders around to the right side of the building in the dark, scared as shit xD// D-Don't hang up on me > A <

P2 merespon P1

Rizu: Are you... crying? Shit this guard is annoying. What did you do until you lost your shoe? //walks to the right side of building. Okay I'm still talking with you now... Forget the zombies already, just keep walkin'.

P1 mencoba menggambarkan kondisi tempat di dalam proses role-playnya

Kotone : //sniffles// I-I'm not crying okay! M-Maybe I'm coming down with a cold or something //pretends to cough// O-Okay I think this is the right side of the building! I'll try unlocking the windows. ((Window It 1 ato above It1??))

P2 memberikan detail setting role-play

Lantai dua deh //nawar)) Rizu: //see the window above him. Pppppssst //waves his hand slowly

P1 merespon jawaban P2 dan langsung memberikan respon balik

Kotone : //was trying to unlock the wrong window when she saw Rizu and switches windows immediately and the window opened easily// QAQ It-it's so much higher than I expected!!!

P2 merespon P1

Rizu : **this baka²... *So what you gonna do then? Stay there until tomorrow? ...There is a branch that...must be strong enough. You can hold that and I'll help you from here!*

RULES FOR INTERACTION:

Seperti phase sebelumnya, aturan berinteraksi di phase ini masih sama.

P1 dan P2 sama-sama lebih nyaman menggunakan bahasa Inggris untuk digunakan dalam proses role-play.

P1 dan P2 terkadang menyelipkan obrolan di tengah-tengah proses *role-play* sebagai pihak *role-player* bukan sebagai karakter.

Penggunaan simbol // ataupun [] digunakan sebagai penggambaran ekspresi karakter, kata-kata karakter dalam hati maupun obrolan *role-player* di luar proses *role-play*.

Emotikon disertakan untuk memperkaya percakapan selama proses *role-play*.

NORMS OF INTERPRETATION:

Norma interpretasi di phase ini mengalami sedikit perbedaan dibanding phase sebelumnya. Misalnya, P1 sekarang menggunakan dua garis miring sebagai penanda aktivitas OC-nya dan tanda

² *Baka* = 馬鹿, ばか, atau バカ. Bahasa Jepang "Bodoh".

kurung untuk menandai komentar miliknya. Sedangkan P2 menggunakan tanda kurung sebagai penanda komentar pribadi, garis miring sebagai aktivitas OC maupun motion miliknya sendiri, dan tanda bintang (*) sebagai inner thought OC-nya.

Pada interaksi ini, terlihat Kotone sangat tidak jujur (menutupi sesuatu) pada Rizel meskipun dia sedang meminta tolong. Di sini P1 dan P2 sama-sama terus belajar untuk memahami karakter OC milik masing-masing agar nantinya proses role-play bisa tetap berjalan tanpa ada OOC.

TOPIC: Mu Meminta Izin untuk Keluar pada Ao

PURPOSE/FUNCTION:

Murasaki (Mu), OC milik Yukinecchi meminta izin pada Ao, OC milik Aho Guu agar bisa keluar dan pergi bersama Shiro, OC milik Ravealie.

SETTING:

Proses role-play terjadi lewat Yahoo!Conference. Setting kejadian dalam role-play terjadi di rumah milik OC Yukinecchi, yaitu Muu.

KEY:

Tone percakapan kasual dan akrab diselingi penggunaan motion dan emotikon.

PARTICIPANTS:

P1 – Aho Guu (Ao)

P2 – Yukinecchi (Mu)

P3 – Neko (Sou)

P4 – Ravealie (Shiro)



Gambar 5.2 Character Sheet Suo, Mu, Ao, dan Shiro

Sumber : Dokumentasi Peneliti

MESSAGE FORM:

Dilakukan secara verbal lewat bahasa ketik di dalam Yahoo!Conference. Komunikasi non-verbal diwakili oleh penggunaan emotikon, smiley, dan motion di dalam percakapan.

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia non-formal, bahasa Inggris, dan bahasa Jepang simpel.

Interaksi dilakukan melalui bahasa ketik, maka penggunaan motion dan emotikon menjadikan percakapan lebih hidup

CONTENT AND SEQUENCE:

P2 mengawali role-play dengan mengkonfirmasi kepada P1 agar tidak terjadi kesalahpahaman

yukinefujisawa: (berarti dari mu minta ijin dulu yah 8DD)

P1 mengiyakan dan mempersilakan P2 untuk memulai role-play

Aho Guu: (oke)

P3 memberikan komentarnya bahwa dia tidak akan langsung ikut ke dalam role-play

*neko: (*nyimak dlu~~*)*

P2 kemudian memulai role-play

*yukinefujisawa: *nyamperin ao* onee-san~*

P4 memberikan respon bahwa dia akan mengamati role-play terlebih dahulu, tidak langsung ikut ke dalam role-play

*ravealie: (*duduk gantengs mantengin)*

P2 merespon reaksi P4 dengan tertawa

yukinefujisawa: (*wkwkwkwk duduk ganteng*)

P1 merespon role-play milik P2

Aho Guu: *yes?*

Aho Guu: **lagi nempa senjata **

P3 bereaksi atas respon P1 tentang deskripsi aktivitas OC milik P1

neko: (*8///D kyaaaa~ #slap*)

P2 melanjutkan role-play

yukinefujisawa: *eh-- i want to buy something--*

P1 kaget dengan reaksi yang diberikan oleh P2

Aho Guu: (*loh? wkwkkwkw*)

P4 mengomentari aktivitas OC yang dijelaskan oleh P1 sebelumnya

ravealie: (*Mamah saoo kuull ///*)

P2 kemudian ikut memberikan respon terhadap OC milik P1

yukinefujisawa: (*wii ao kereen *A**)

P1 melanjutkan respon role-play milik P2 sambil memberikan motion pada OC yang dibawakannya

Aho Guu: *....buy what?*

Aho Guu: *but it's raining outside, can't you wait for it to stop?*

Aho Guu: #menjiwaijakarta

P4 langsung merespon dengan ekspresi tertawa karena tambahan motion tadi

ravealie: =))

P2 merespon role-play dan memberikan komentar dengan tertawa atas motion tambahan yang ditunjukkan P1 tadi

yukinefujisawa: eeh-- ;;;

yukinefujisawa: (wkwkwkwkwk)

P1 secara singkat merespon balasan rp milik P2

Aho Guu: ?

P2 dengan sigap membalas respon singkat milik P1

yukinefujisawa: ah-- it's emergency... i want to buy menstrual pad

P1 langsung membalas respon rp P1 dan menambahkan komentar pribadi untuk menakut-nakuti P2

Aho Guu: menstrual pads? I have one if you want...

Aho Guu: (hayoh)

P2 menimpali dengan komentarnya atas situasi rp

yukinefujisawa: (mati deh)

P4 menambahkan komentarnya untuk membantu P2

ravealie: (Heaaa mu mesti mikir alesan lg yg lebih akurat 8DD)

P2 kemudian memberikan respon rp lagi dan menambahkan komentar pribadi atas tindakan yang dilakukan oleh OC miliknya

yukinefujisawa: he-- [araa-- think murasaki.. think]

ehehehe--- i wanna buy another things too

yukinefujisawa: (wkwkwk bingung dia)

P1 memahami kondisi P2 dan langsung mengiyakan

Aho Guu:[well, she deserved a privacy too]

Aho Guu: okay then

Aho Guu: be careful out there

Aho Guu: don't follow strangers

P2 merespon jawaban P1

yukinefujisawa: [aah-- finally ;;]

ehehe-- of course, thank you onee-san.

*i'll be back soon *buru2 keluar2 **

P1 mengingatkan setting role-play

Aho Guu: don't forget to bring your umbrella

P2 teringat dan langsung menambahkan detail

yukinefujisawa: (wkwkwkwk ceritanya ujan ternyata 8DD)

P1 memberikan komentar atas setting rp yang sedang berlangsung

Aho Guu: (wkwkwkw, pacaran ujan2an 8DD)

P2 memahami setting dan melanjutkan role-play

yukinefujisawa: alright~

*[right-- now i can meet him /////] *keluar dengan nada seneng lol**

yukinefujisawa: (wkwkwkwk masa muda 8DDD //slap)

RULES FOR INTERACTION:

P2 (sebagai Mu) ingin pergi bersama P4 (Shiro) namun sedikit kesulitan karena P1 (Ao) tidak sebegitu menyukai hubungan mereka. Maka selama proses role-play, P1 sedikit mempersulit P2.

Semua partisipan yang terlibat dalam peristiwa komunikasi yang pertama ini adalah telah saling mengenal dan paham mengenai role-play.

Mereka juga sudah saling memahami karakter OC yang dibawa oleh tiap partisipan, maka dari itu dalam melakukan ataupun mengawali role-play, mereka sudah menggunakan istilah atau kebiasaan yang biasa digunakan di dalam ranah role-play dan

online chatting, seperti penggunaan singkatan, emotikon, ataupun motion.

Norma percakapan seperti tidak menggunakan kata-kata yang ofensif atau tetap menjaga perasaan lawan bicara juga tetap berlaku.

Setiap partisipan bisa dengan langsung saling menimpali tapi tetap berada pada topik percakapan (tidak keluar topik). Setiap partisipan juga harus menghormati dan memahami kalimat yang diutarakan oleh partisipan sebelum mereka hingga tidak terjadi kesalahpahaman.

NORMS OF INTERPRETATION:

Percakapan yang ada dalam bagian ini sepenuhnya adalah proses role-play, berarti bukan percakapan sebenarnya antarpartisipan. Namun interaksi yang terjadi antara OC partisipan satu sama lain.

Beberapa perbedaan yang muncul terkait penanda yang digunakan adalah, P1 dan P2 menggunakan tanda kurung sebagai komentar pribadi, tanda bintang sebagai penanda aktivitas OC miliknya, 'wkwkwk' sebagai ekspresi tertawa, dan hashtag sebagai tambahan motion untuk OC, serta tanda kurung siku sebagai inner thought milik OC-nya. Sedangkan P3 dan P4 menggunakan tanda kurung dan tanda bintang sebagai penanda komentar pribadi, P3 juga menggunakan tanda pagar (#) sebagai penanda motion.

Motion lebih bersifat kepada candaan terhadap orang dan memberikan efek komikal di dalam percakapan.

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Inggris dalam proses role-play, dan bahasa Indonesia dalam percakapan actual.

5.2.3 Peristiwa Komunikasi Pengakhiran Proses Role-play

TOPIC: *Ends Role-play*

PURPOSE/FUNCTION:

Yukinecchi, Aho Guu, Neko, dan Ravealie sepakat mengakhiri proses role-play mereka.

SETTING:

Proses role-play terjadi di Yahoo!Conference

KEY:

Tone percakapan kasual dan akrab diselingi penggunaan motion dan emotikon.

PARTICIPANTS:

P1 – Aho Guu

P2 – Yukinecchi (Yukine Fujisawa)

P3 – Neko

P4 – Ravealie

MESSAGE FORM:

Dilakukan lewat bahasa ketik di dalam Yahoo!Conference. Ada penggunaan emotikon, smiley, dan motion di dalam percakapan.

Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia non-formal.

Penggunaan motion dan emotikon menjadikan percakapan lebih hidup

CONTENT AND SEQUENCE:

P2 memberikan respon pribadi

yukinefujisawa: (kya 8//////////DDDD)

P3 menambahkan komentar pribadi

neko: (asjdagsdasjdgaj taman blkg tercinta)

P2 meminta P1 dan P3 yang melakukan role-play

yukinefujisawa: (uhuks kali ini adegan aosuo dong uhuks //kabuur)

P3 kaget dan bereaksi kaget

neko: (lah kok)

P4 menyetujui permintaan P2 dengan ekspresi malu

ravealie: (^ 8//////////D)

P1 merespon dengan memberikan alasan mengapa dia tidak bisa mengabulkan permintaan P2

Aho Guu: (aih mereka masih belum mesra2an seperti kalian :''D)

P3 mengiyakan pernyataan P1

neko: (wkwkwk iya bener kata dira :''D)

P2 memberikan saran pada P3 agar role-play yang dimintanya tadi bisa berjalan

yukinefujisawa: (suo, strike kek kali2 //bukaan)

P1 merespon saran P2 dengan ekspresi senang dan tertawa

Aho Guu: (wkwkwkwk 8DD)

P3 menimpali dengan memberikan respon tertawa

neko: (kwwkwkwk itu itu ada waktunya #heh)

P2 merasa tidak sabar dan sangat excited

yukinefujisawa: (asdfghjkl //////////)

P1 kemudian menceritakan keadaan terkait alasannya tadi

Aho Guu: (iya nih, belum lanjut2 rp lagi :''>)

P3 menambahkan alasan P1

neko: ""3 minggu diraga sibuk dluu~)

neko: (ea jd emot)

P1 mengiyakan tawaran P3

Aho Guu: (wkwkwkw sipsiip :"">)

P2 kemudian berinisiatif untuk bertanya kelanjutan role-play mereka barusan

yukinefujisawa: (wkwkwkw trus ini mau dilanjutin apa gimana? 8DD)

P1 bermaksud untuk mengakhiri proses role-play

Aho Guu: (udah malem sih :!>)

P2 mengiyakan dan berinisiatif untuk mengakhiri role-play

yukinefujisawa: (yush sampe sini dulu berarti *brbsave*)

RULES FOR INTERACTION:

Semua partisipan yang terlibat dalam peristiwa komunikasi yang pertama ini adalah telah saling mengenal dan paham mengenai role-play.

Mereka juga sudah saling memahami karakter OC yang dibawa oleh tiap partisipan, maka dari itu dalam melakukan ataupun mengawali role-play, mereka sudah menggunakan istilah atau kebiasaan yang biasa

digunakan di dalam ranah role-play dan online chatting, seperti penggunaan singkatan, emotikon, ataupun motion.

Norma percakapan seperti tidak menggunakan kata-kata yang ofensif atau tetap menjaga perasaan lawan bicara juga tetap berlaku.

Setiap partisipan bisa dengan langsung saling menimpali tapi tetap berada pada topik percakapan (tidak keluar topik). Setiap partisipan juga harus menghormati dan memahami kalimat yang diutarakan oleh partisipan sebelum mereka hingga tidak terjadi kesalahpahaman.

NORMS OF INTERPRETATION:

Pada interaksi ini, P1 adalah orang yang pertama kali mengutarakan keinginan untuk menyudahi role-play malam itu, disusul oleh persetujuan partisipan lainnya. Permintaan P1 tadi disampaikan sopan dan dengan memberikan alasan yang masuk akal kenapa ia ingin menyudahi proses role-play.

P1 dan P2 menggunakan tanda kurung sebagai komentar pribadi, tanda bintang sebagai penanda aktivitas OC miliknya, 'wkwkwk' sebagai ekspresi tertawa, dan hashtag sebagai tambahan motion untuk OC, serta tanda kurung siku sebagai inner thought milik OC-nya. Sedangkan P3 dan P4 menggunakan tanda kurung dan tanda bintang sebagai penanda komentar pribadi, P3 juga menggunakan tanda pagar (#) sebagai penanda motion.

5.2.4 Peristiwa Komunikasi Pembicaraan Hal-hal Umum

TOPIC: Mengkonfirmasi Kabar Member Lain

PURPOSE/FUNCTION:

Nboy14 mencoba bertanya tentang perekrutan member kemudian dilanjutkan dengan mengkonfirmasi kabar salah satu member Canvas-Ranger

SETTING:

Comments box pada Canvas-Ranger

KEY:

Tone percakapan kasual namun tetap sopan.

PARTICIPANTS:

P1 – Nboy14

P2 – D-for-Duchess

P3 – Vyllains

MESSAGE FORM:

- a. Verbal, karena dilakukan lewat bahasa ketik di dalam Yahoo!Conference. Komunikasi non-verbal diwakili oleh penggunaan emotikon, smiley, dan motion di dalam percakapan

- b. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia non-formal namun tetap sopan.
- c. Interaksi dilakukan melalui bahasa ketik.

CONTENT AND SEQUENCE:

P1 berinisiatif bertanya terkait pembukaan member grup rp

nboy14

masih bisa gabung dengan grup ini?

P2 memberikan jawaban atas pertanyaan P1

D-for-Duchess

Masih. Tapi mungkin nanti kak abis selesai turnamen (Big War), biasanya setelah itu suka ada Opening buat generasi berikutnya :)

Di watch aja dulu grupnya biar kalau nanti ada jurnal pemberitahuan kakak bisa dapet.

P1 membalas respon milik P2 kemudian bertanya terkait soal lain dan mengharapkan jawaban

nboy14

sip. thx kaka. oh iya kaka temennya conveyito? beneran conveyito sudah? kenapa? sakit? sakit apa? conveyito itu temen ane di forum, pernah sam-sama jadi admin diforum pixelart. mohon infonya.

P3 kemudian muncul dan memberikan jawaban atas pertanyaan P1

Vyllains

iyah conveyedo

dia sakit kanker paru2...

P1 merespon dengan reaksi kaget dan bertanya lebih lanjut

nboy14

Waaaah! pantesan yang muncul lagi. kapan? 2013 kemarin?

P3 memberikan jawaban lagi atas pertanyaan P1

Vyllains

iyah sudah 1 tahun yg lalu, tanggal 27 april..saya lupa infonya dimana

gituu

P1 menunjukkan ekspresi sedih

nboy14

:(masih belum belajar banyak dari dia. sayonara kaka. sytle gambar saya

sedikit terinfeksi gaya gambarnya. we are mouse user. :(

RULES FOR INTERACTION:

Bahasa yang digunakan masih semi-formal dan tidak terlalu akrab karena mereka belum terlalu mengenal satu sama lain.

Dalam kotak komentar di grup, setiap orang dengan bebas bisa saling menimpali percakapan orang sebelumnya. Namun tetap berada pada norma kesopanan seperti tidak menggunakan kata-kata yang ofensif misalnya.

P3 ikut ke dalam percakapan P1 dan P2 karena dia bisa mengkonfirmasi kabar anggota yang ditanyakan oleh P1 demi menghindari miskomunikasi

NORMS OF INTERPRETATION:

P2 menggunakan emotikon seperti tanda senyum untuk menunjukkan keramahan sedangkan P1 menggunakan emotikon :’(untuk menunjukkan kesedihan.

Berdasarkan pengamatan peneliti, kemampuan menggunakan dua jenis komunikasi inilah yang nantinya akan menjadi dasar dari perilaku komunikasi mereka di dalam komunitas yang bahkan terkadang mempengaruhi aktivitas komunikasi mereka di dunia nyata. Pada kenyataan di lapangan, para *role-player* tidak terlalu membedakan cara mereka berinteraksi dengan sesama *role-player* atau dengan sesama OC. Penggunaan dualisme ini tidak terbatas pada ruang dan waktu, setiap anggota komunitas bisa dengan bebas berpindah-pindah dari diri sendiri ke karakternya, namun tetap dibatasi oleh beberapa penanda.

Penanda inilah yang akan membedakan jenis percakapan antar sesama *role-player* dan percakapan dengan sesama karakter. Beberapa penanda yang ditemui oleh peneliti di antaranya adalah:

- a. Tanda kurung atau kurung siku ([])

Contoh:

Kotone : Aah //returns it to Rizu clumsily// T-Thank you for coming //teary eyed again//sniffles sniffles// ;_ ; //starts crying again// ((**Cengeng** >A< //slap))

- b. Garis miring (/)

Contoh:

Vi : /ngejempu Tsu

//(=))))))

- c. Huruf yang di-*italic*

Contoh:

//*Vi siapanya Tsu?*

Rii: //lagi ngobrol sama dosennya di café.

- d. Tanda bintang (*)

Contoh:

Shiro: (duduk gantengs mantengin)

Mu: (***wwkwkwkwk duduk ganteng**)

Ao: yes?

Ao: /lagi nempa senjata

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa peristiwa komunikasi yang khas pada perilaku komunikasi anggota komunitas *role-play* ada dua, yaitu peristiwa komunikasi antar sesama *role-player* serta komunikasi antar sesama OC dalam proses *role-play*. Dua jenis peristiwa komunikasi ini menjadi peristiwa khusus yang menandakan adanya keunikan perilaku komunikasi para *role-player* karena keduanya mendasari keseluruhan dari perilaku komunikasi mereka.

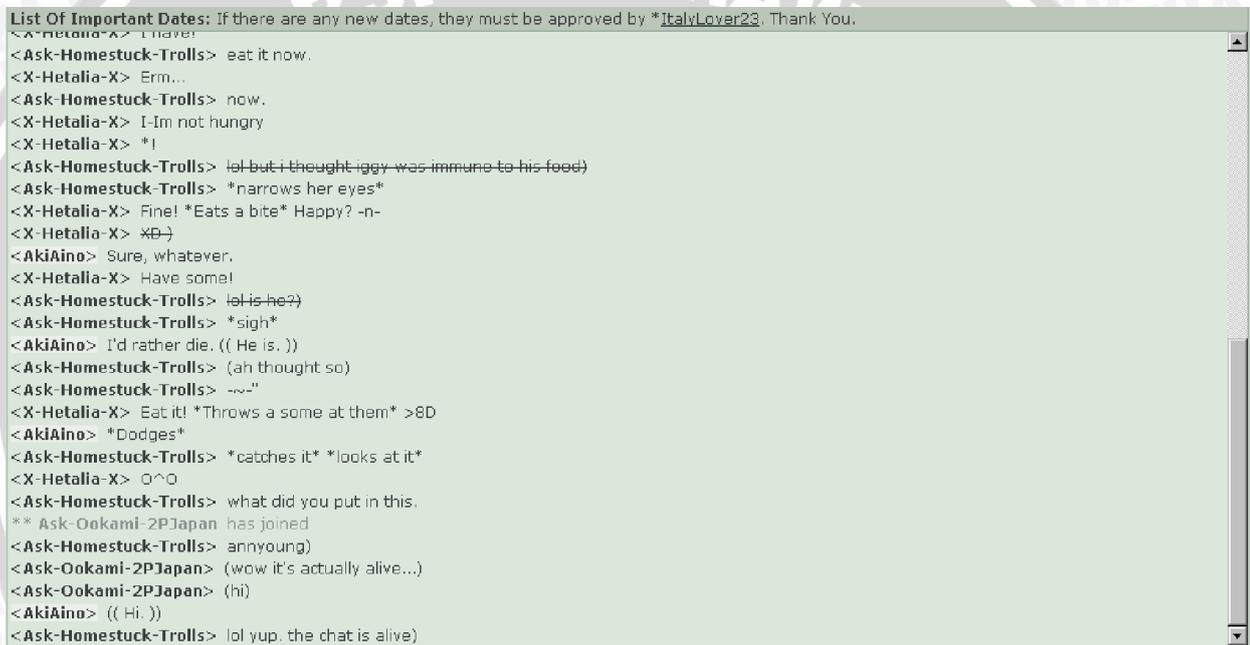
5.2 Komponen-Komponen dalam Komunikasi Komunitas *Role-Play* di Situs DeviantART

Sebelum menginjak kepada temuan pola komunikasi dalam komunitas *role-play* virtual, maka hendaknya kita telusuri dulu lewat komponen-komponen komunikasi yang ikut berperan serta dalam pembentukan pola komunikasi. Komponen komunikasi ini akan lebih mudah dipahami lewat penjelasan mengenai ciri-ciri umum perilaku komunikasi masyarakat *role-play* di dalam komunitas *role-play* DeviantART. Berikut ini adalah beberapa ciri umum tersebut:

- a. Masyarakat *role-play* DeviantART berkomunikasi di dalam komunitas dengan cara yang berbeda sesuai dengan partisipan komunikasi mereka (menyesuaikan dengan kondisi mereka saat percakapan, sedang berada dalam proses *role-play* maupun tidak).
- b. Mereka selalu berkomunikasi secara *online* karena komunitas *role-play* DeviantART adalah bagian dari komunitas *online*.

- c. Media yang digunakan tidak terbatas pada media yang disediakan oleh pihak DeviantART, seperti *notes*, *chatroom*, maupun kotak komentar. Namun juga melalui media *online* yang tersedia di dunia maya, meliputi Twitter, Facebook Chat, maupun Yahoo!Messenger dan Skype.
- d. Dalam berkomunikasi pada tahap paling awal, masyarakat *role-play* tidak mengindahkan perbedaan usia. Namun hal ini akan menjadi sedikit berbeda ketika *role-player* sudah cukup mengenal satu-sama lain.
- e. Komunikasi bisa dilakukan dengan privat maupun berkelompok. Privat berarti hanya mencakup dua partisipan, sedang berkelompok berarti mencakup lebih dari dua partisipan. Komunikasi secara privat bisa dilakukan dengan *notes* maupun *messaging service*, seperti *sms*. Seding komunikasi multi-arah seringkali dilakukan di dalam *group chatroom* maupun Yahoo!Conference.
- f. Setiap anggota bisa dengan bebas saling menimpali di dalam kotak *comments* di dalam komunitas maupun di dalam *chatroom* komunitas.
- g. Namun di dalam *chatroom*, *role-player* dengan sadar memiliki aturan tentang kapan saatnya mereka bergabung sebagai *role-player* atau sebagai OC.

- h. Ada beberapa kondisi di dalam *chatroom* komunitas, yaitu pada saat ada proses *role-play* yang sedang berlangsung, semua *role-player* yang sedang berada di dalam *chatroom* tidak wajib untuk ikut berpartisipasi di dalam *role-play*. Mereka bisa saja memilih menjadi penonton pasif atau menjadi semi-aktif dengan cara menimpali beberapa adegan *role-play*.



List Of Important Dates: If there are any new dates, they must be approved by *ItalyLover23. Thank You.

<X-Hetalia-X> I have!

<Ask-Homestuck-Trolls> eat it now.

<X-Hetalia-X> Erm...

<Ask-Homestuck-Trolls> now.

<X-Hetalia-X> I-Im not hungry

<X-Hetalia-X> *!

<Ask-Homestuck-Trolls> lol but i thought iggy was immune to his food)

<Ask-Homestuck-Trolls> *narrows her eyes*

<X-Hetalia-X> Fine! *Eats a bite* Happy? -n-

<X-Hetalia-X> XD)

<AkiAino> Sure, whatever.

<X-Hetalia-X> Have some!

<Ask-Homestuck-Trolls> lolis he?)

<Ask-Homestuck-Trolls> *sigh*

<AkiAino> I'd rather die. ((He is.))

<Ask-Homestuck-Trolls> (ah thought so)

<Ask-Homestuck-Trolls> ~~"

<X-Hetalia-X> Eat it! *Throws a some at them* >8D

<AkiAino> *Dodges*

<Ask-Homestuck-Trolls> *catches it* *looks at it*

<X-Hetalia-X> O^O

<Ask-Homestuck-Trolls> what did you put in this.

** Ask-Ookami-2PJapan has joined

<Ask-Homestuck-Trolls> annyong)

<Ask-Ookami-2PJapan> (wow it's actually alive...)

<Ask-Ookami-2PJapan> (hi)

<AkiAino> ((Hi.))

<Ask-Homestuck-Trolls> lol yup. the chat is alive)

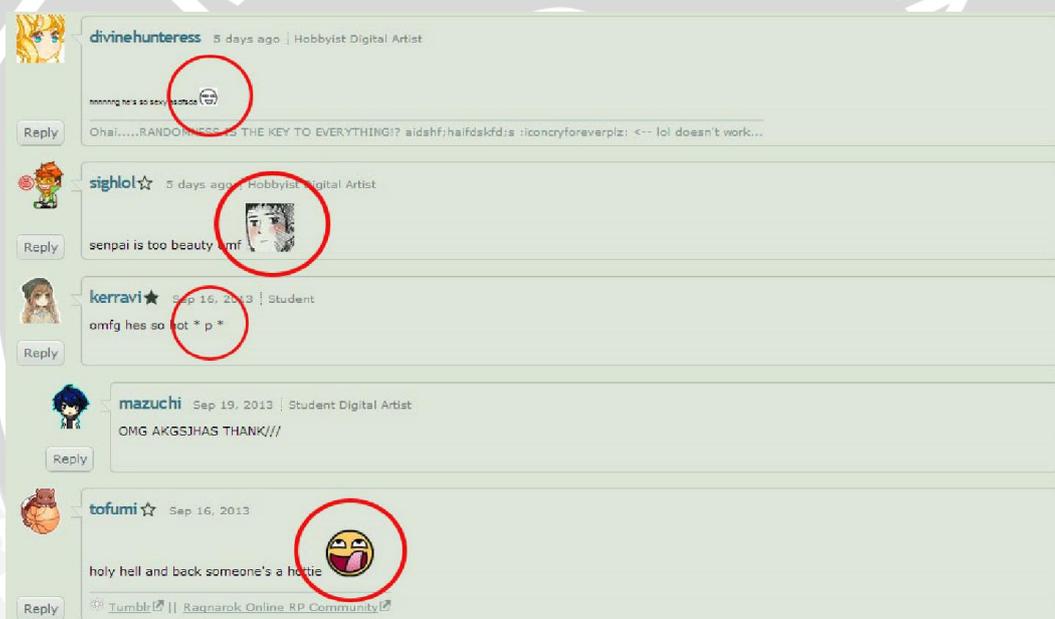
Gambar 5.3 Contoh Komunikasi dalam Chatroom

Sumber: <http://hetalia-role-play.deviantart.com/gallery/37521377>

- i. Bahasa yang digunakan mencakup bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, hal ini juga tergantung dari aturan bahasa yang telah ditetapkan oleh *administrators* komunitas.
- j. Sebagian *role-player* lebih merasa nyaman menggunakan bahasa Inggris ketika mereka sedang melakukan *role-play*, meskipun saat berbincang-bincang dengan sesama *role-player* menggunakan

bahasa Indonesia. Hal ini yang menjadikan tata bahasa (*grammar*) terkadang menjadi tidak rapi.

- k. Komunikasi di dalam masyarakat *role-play* menggunakan berbagai macam emotikon sebagai bentuk ekspresi percakapan mereka. Di dalam DeviantART sendiri, emotikon ini bisa bergerak dan lebih ekspresif daripada emotikon Yahoo!Messenger yang berbentuk *smiley*. Hal ini tidak akan kita temui di dalam dunia nyata.



Gambar 5.4 Contoh Penggunaan Emotikon
Sumber: <http://mazuchi.deviantart.com>

1. Untuk menghidupkan suasana *role-play*, *role-player* seringkali menyisipkan ‘*motion*’ ke dalam *role-play*.

Contoh:

“Rizu: **//realizes something**. Should we...sit there first?
//points at the bench near the beach. Ah, and thank you
 for holdin’ my cell phone.”

“Tsu: ... //ngelepas syalnya, dipakein ke Rii, geret Rii.
Kamu sadar ga sih dari tadi badanmu panas?”

- m. Mereka juga memiliki beberapa istilah tersendiri yang digunakan dan hanya berlaku dalam ranah *role-play*. Orang awam kemungkinan besar tidak akan memahami istilah-istilah ini.
- n. Mereka juga sering menggunakan *internet slang*, seperti *LOL*, *LMAO*, *www*, *ROFL*, dan lain-lain.
- o. Beberapa *role-player* memiliki sensitivitas tinggi terhadap OC yang dia bawa, hal ini yang menjadikan pembentukan diri mereka di dunia nyata terpengaruh oleh *progress* OC mereka di dalam komunitas, begitu juga sebaliknya.
- p. *Role-player* memiliki porsi catatan tersendiri tentang setiap OC yang telah berinteraksi dengan OC miliknya. Hal ini disebut dengan membangun relasi.

Pada poin di atas dijelaskan mengenai tentang tata aturan bahasa yang tidak seberapa diindahkan oleh para *role-player*, sepanjang lawan bicara masih menangkap maksud dan isi pesan. Hal ini bagi para *role-player* termasuk pada cara mereka mengekspresikan sesuatu (mendramatisir). Ketidakberaturan tata bahasa ini bisa ditemui dengan adanya mencampur adukkan huruf kapital sebagai penekanan, penggunaan singkatan, pencampuran 2 atau lebih dari 3 bahasa berbeda, penyertaan *motion*, efek suara, maupun emotikon.

Berikut adalah beberapa contoh kalimat yang peneliti temui selama penelitian berlangsung:

- a. yukinefujisawa: (yg ada mu malu2 terus)
 revealie: (Ntar ajaah pas udah nikah AWA)
 revealie: (Wwkwwk siip ke d*fan #he)
 yukinefujisawa: (ao ngikutin karena apa nih ceritanya? 8DD)
 Aho Guu: (kebetulan ngeliat mereka aja)
- b. Rizu: Hum? My first? Ahahaha it's all stolen by my sis, don't worry, it's not magical or what. Or I will say it was gloomy.

Kotone: //turns to stone

((Kotone harus terbiasa sama Rizu yang omongannya amburadul lmaooo- //ini bocah kenapa begini))

((Kotone juga gak coherent @v@ xDD))

- c. Fin: then.. try to guess it

Shiro: humm.... where I have seen this... ---- *liat gantungan di tasnya*
 ..//////////

Shiro: you still remember it...? /////

Fin: of course, i always bring that keychain after you leaving ////

Fin: i know thats weird for someone like me... but, this is the only keepsake both of us

- d. Alt : *glomps vivi* Heyyy lama ga ketemu

Rii : *masuk lagi ke café buat beres2 kertas yang berserakan di meja*

Ini harus diilangin 1, tiba'' aku motion sick ngeRP dobel gini lmaooo orz //awalnya cm coba'']]

//imnutsplz

=))

Vi : $\Sigma(\bar{\square} \bar{\square}^*)$

Tsu : //ngeliatin Al sama Vi

Vi : ----nga-ngapain kamu //struggles

Bisa dilihat dari contoh kalimat yang diberikan di atas, terjadi perpindahan identitas dari *role-player* ke OC-nya kemudian kembali lagi kepada *role-player*, begitu seterusnya. Penggunaan OC sebagai media alternatif dalam berkomunikasi inilah yang merupakan ciri mendasar dari masyarakat *role-play*. Proses ini disebut sebagai *identity alteration*. Sama halnya seperti di dunia nyata, pembentukan kepribadian seseorang dimulai sejak awal dari masa kanak-kanak sampai masa remaja, melalui berbagai interaksi dan pengalaman hidup yang seseorang lalui. Maka sebuah OC juga mengalami perkembangan diri setelah berinteraksi dengan OC lain dan mengalami berbagai macam proses *role-play*. Hal kecil seperti meletakkan sensor pada nama produk (pada contoh kalimat di atas adalah nama salah satu taman bermain di Indonesia), dilakukan atas inisiatif sendiri sebagai bentuk pernyataan bahwa mereka tidak berniat untuk melakukan promosi terkait produk yang dibawa.

Selain itu dalam berkomunikasi, para *role-player* cenderung menggunakan bahasa yang santai dan tidak formal, yang terkadang malah menjadi tidak masuk akal dan kehilangan sedikit maknanya. Tidak luput juga penggunaan *slang* dan singkatan-singkatan yang lazim digunakan dalam dunia maya. Hal ini diisyaratkan sebagai bentuk keakraban antar sesama *role-player* agar proses *role-play* berjalan dengan nyaman dan menyenangkan bagi kedua belah pihak.

Kemudian menginjak kepada beberapa istilah dalam dunia *role-play* yang penulis temui yang akan dijelaskan lebih lengkap dalam *Glossary*, adalah:

- a. Aktivitas (*activity*)
- b. *Admin*, nama lain dari *Administrators*
- c. AU, *Alternate Universe*
- d. *Character* (karakter)
- e. *Character Sheet*, dan lain-lain.

Tidak aneh bila kita menemui banyak dari para pemain yang memulai peran sebagai *role-player* pada usia dini di sebuah komunitas *role-play*. Hal ini tentu saja mempengaruhi bagaimana pembentukan OC maupun proses *role-play* yang terjadi, karena di dalam komunitas sendiri tidak mengenal batasan usia. Semua anggota dianggap setara. Maka bisa disimpulkan, seorang *role-player* muda yang baru saja terjun dalam dunia *role-play*, tidak akan mendapat pengalaman seseru *role-player* yang telah lama berkecimpung di dalam dunia *role-play*. Namun ada beberapa hal yang patut digarisbawahi, seperti pernyataan Yukinecchi berikut ini:

“Walaupun aku sebenarnya kurang setuju kalo anak pra-remaja dan remaja pertengahan (15-18 tahun) main role-play sih. Soalnya masa pra-remaja juga termasuk pembentukan diri dari yang dari anak-anak menuju dewasa, sedangkan role-play biasanya kan mendramatisir dan karakternya biasanya juga ngikut karakter manga ato animu Jepang yang sebenarnya sifatnya berlebihan, karena penekanan pada karakter di suatu cerita memang dibutuhkan.

Jadi, kenapa aku ga setuju.. soalnya di umur-umur itu kalo mereka udah suka role-play.. kemungkinan mereka akan bersikap kayak karakter yang mereka role-play-in, atau

mungkin kasarnya jadi bersikap kayak (maaf) weaboo-weaboo yang bawaan karakternya terlalu dalam.

Poin negatif lainnya juga, si anak jadi susah bersosialisasi dengan keadaan sekitarnya karena efek negatif dari chatting adalah bikin ketagihan, ato secara langsung bisa dibilang “mendekatkan yang jauh, menjauhkan yang dekat”. Bisa lebih parah kalo saking ketagihannya, sampe di sekolah pun dia masih chatting sama temen online di bangkunya sendiri sedangkan anak yang lain main sama temennya. Akan bisa lebih parah lagi kalo si anaknya juga ga ngerasa terganggu dengan keadaan poreper alone-nya itu...” (Wawancara dengan Yukinecchi pada tanggal 22 Oktober 2013, pukul 21.33 via online)

Dari pengamatan peneliti, ada beberapa aktivitas yang dialami seorang *role-player* ketika mereka masuk dalam tahap *identity alteration*, yaitu ikut serta dalam drama dan aktivitas penceritaan, melawan aturan dunia nyata lewat imajinasi, membuat ulang identitas lewat penciptaan OC termasuk kisah personalnya, mengembangkan dunia alternatif, serta berinteraksi dengan teman tidak nyata. Keterlibatan dalam *role-play* ini yang akan membawa keluar insting kreativitas seseorang.

Hal menarik lainnya adalah perbedaan tipe *role-player* dalam menangani sebuah lingkungan baru. Jenis pertama adalah para *role-player* yang lebih susah untuk menerima orang baru. Misalnya bila seorang *role-player* baru saja bergabung dalam *chatroom* komunitas, dia akan melihat siapa saja yang sedang berada di dalam *chatroom*. Apabila ada seseorang yang dikenalnya di dalam *chatroom* tersebut, maka bisa dipastikan dia akan lebih bertahan lama berinteraksi di dalam *chatroom* bila dibandingkan dengan jika ia tidak menemukan siapapun yang dikenalnya di dalam *chatroom*. Dia akan memilih idle maupun keluar dari

chatroom dengan beberapa alasan. Hal ini terjadi karena dia tidak merasa nyaman untuk melakukan *role-play* dengan orang asing.

Tipe yang kedua adalah para *role-player* yang memang suka berinteraksi dan menambah kenalan lewat komunitas *role-play*. Tipe yang kedua ini bisa terbentuk karena ia sudah berpengalaman dalam memegang suatu komunitas *role-play* dalam jangka waktu yang lama, yaitu Canvas-Ranger. Saint-Chimaira yang bertindak sebagai *founder* misalnya, yang berarti dialah yang memegang kuasa pertama dan penuh atas sebuah komunitas *role-play*. Kepribadian yang menarik menjadi salah satu nilai lebih bagi seorang *founder* untuk dapat menjaga komunikasi dengan anggota komunitas demi keberlangsungan hidup komunitas *role-play*.

Berdasarkan uraian tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa komponen-komponen komunikasi yang berperan besar dalam pembentukan peristiwa komunikasi dalam masyarakat *role-play*, adalah sebagai berikut:

- a. *Setting*. *Setting* dalam konteks ini adalah lokasi di mana mereka berkomunikasi, waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan rutin yaitu *role-play* yang akan membedakan jenis komunikasi sebagai privat dan kelompok. *Role-player* mengakui bahwa ketika melakukan *role-play* secara privat, mereka akan lebih mampu mengeksplor ekspresi serta tindakan dari sang OC karena jika berkelompok, akan ada banyak OC yang terkadang bisa mengaburkan peran sebuah OC.

- b. Partisipan, mencakup orang atau lawan bicara. Partisipan komunikasi di dalam komunitas *role-play* terbagi menjadi dua, yaitu *role-player* itu sendiri atau OC yang dibawahnya.
- c. Tipe peristiwa. Perbedaan pada partisipan komunikasi secara otomatis menghasilkan tipe peristiwa yang berbeda. Harmoni interaksi yang telah tercipta di dalam *group chatroom* bisa berubah seiring perubahan partisipan. Hal ini membuat tujuan komunikasi juga berbeda.
- d. Bentuk pesan, karena penggunaan saluran komunikasi yang berbeda maka dengan sendirinya akan membedakan bentuk pesan yang disampaikan saat berkomunikasi.
- e. Kaidah interaksi, mencakup beberapa hal yang harus diperhatikan ketika berkomunikasi dengan sesama *role-player* maupun dengan OC dalam kondisi *role-play*.

Sedangkan untuk komponen komunikasi yang tidak disebutkan di atas, tidak memiliki peran signifikan yang dapat mempengaruhi peristiwa komunikasi masyarakat *role-play*. Komponen-komponen berikut ini akan sama dalam setiap peristiwa komunikasi yang terjadi, yaitu:

- a. Isi pesan, hal ini tidak mempengaruhi peristiwa komunikasi secara signifikan. Isi pesan seterbagi menjadi dua, saat berbincang biasa dan pada saat proses *role-play*. Kedua jenis percakapan ini sama-sama membawa topik seputar kehidupan sehari-hari. Namun yang membedakan adalah jika itu merupakan percakapan antar anggota,

maka topik percakapan adalah kehidupan sehari-hari di dunia nyata atau tentang cerita karakter, maka jika antarkarakter adalah tentang kehidupan sehari-hari para karakter itu selama berada di dunia *role-play*. Kadang kala percakapan antar anggota komunitas juga membahas bagaimana perkembangan karakter imajiner mereka dari sudut pandang mereka sebagai *role-player*.

- b. Urutan tindakan. Komponen ini dikatakan tetap karena dalam setiap proses *role-play*, sebelum seorang *role-player* memberikan inisiatif untuk melakukan *role-play*, selalu diawali dengan ajakan untuk melakukan *role-play*. Setelah ia mendapatkan jawaban positif, maka *role-play* akan dimulai setelah menentukan topik atau tema *role-play*.
- c. Norma interpretasi, yaitu aspek psikologis anggota *role-play* dengan kondisi dan waktu tertentu dapat mempengaruhi peristiwa komunikasi. Komponen ini juga termasuk komponen tetap karena hal tersebut sangat jarang terjadi dan norma yang berjalan di dalam *role-play* juga sama seperti norma yang berlaku dalam komunikasi sehari-hari.

Berdasarkan paparan peristiwa-peristiwa komunikasi yang khas dalam sebuah komunitas *role-play* seperti yang telah dijelaskan di atas dan komponen-komponen komunikasi yang membentuknya, maka bisa ditemukan hubungan antar komponen komunikasi tersebut. Hubungan antar komponen inilah yang nantinya akan disebut sebagai pola komunikasi pada komunitas *role-play* di situs DeviantART.

BAB VI

POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS *ROLE-PLAY* PADA SITUS DEVIANTART

Setelah pemaparan beberapa peristiwa komunikasi yang khas di dalam kelompok *role-play* di DeviantART serta komponen-komponen yang membentuknya, maka berikutnya adalah menemukan hubungan antar komponen komunikasi tersebut serta kompetensi yang berlaku dalam pola komunikasi kelompok *role-play* ini. Hubungan antar komponen ini nantinya akan dikenal sebagai pola komunikasi kelompok *role-play* di situs DeviantART. Dasar pembentukan pola komunikasi adalah peristiwa komunikasi, berdasarkan komponen komunikasi yang membentuknya, maka bisa disimpulkan bahwa ada dua pola komunikasi di dalam kelompok *role-play* di situs DeviantART, yaitu:

- a. Pola komunikasi antar *role-player*
 1. Pola komunikasi *role-player* dengan *role-player* yang dikenal
 2. Pola komunikasi *role-player* dengan *role-player* yang tidak dikenal
- b. Pola komunikasi antar karakter imajiner (OC)

Penjabaran pola komunikasi yang dikemukakan peneliti di atas adalah pola komunikasi kelompok *role-play* di dalam situs DeviantART bila dilihat dari aspek linguistik, norma, partisipan, serta kaidah interaksi di dalamnya.

6.1 Pola Komunikasi antar *Role-Player*

Kelompok *role-play* terbentuk karena adanya kesamaan minat para anggotanya dalam hal *role-play*. Karena berangkat dari ketertarikan yang sama, dalam berinteraksi mereka telah memiliki semacam *mindset* bahwa orang yang mereka ajak berkomunikasi adalah orang yang memiliki *point of view* yang sama dengan mereka. Hal ini menjadikan masyarakat *role-play* di situs DeviantART bisa dengan mudah saling berinteraksi.

Berikut ini adalah beberapa hal yang lazim ditemui dalam percakapan jenis ini:

- a. Komunikasi dilakukan *online*, lewat tulisan dan emotikon. Mereka sangat jarang berkomunikasi dengan lisan kecuali di dalam dunia nyata.
- b. Menggunakan panggilan yang didapat dari *username* DeviantART yang digunakan oleh *role-player*. Namun hal ini bisa berubah dengan menggunakan nama asli ketika *role-player* yang bersangkutan sudah saling mengenal di dunia nyata sehingga saling mengetahui nama asli dan menjadi lebih dekat.
- c. Bagi para *role-player*, anggota dalam komunitas *role-play* dianggap sepemikiran dan sehoobi, karena itu bagi mereka, sebuah topik yang sangat simpel seperti kuda pun akan menjadi seru bila diobrolkan di dalam komunitas.

- d. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang disetujui oleh peraturan komunitas. Tapi hal ini tidak mengurangi keekspresifan percakapan.
- e. Tidak luput pula penggunaan emotikon, *motion*, *internet slang*, maupun istilah-istilah yang sedang *hip* di dunia nyata.
- f. Topik percakapan meliputi topik umum, seperti menanyakan sesuatu yang kurang jelas tentang komunitas kepada *administrator*. Kemudian topik tentang OC yaitu memposisikan diri sebagai penonton yang melihat aksi OC.
- g. Norma percakapan seperti tidak memberikan hinaan, *flame*, ataupun membicarakan hal yang menyangkut SARA juga tetap berlaku.

Dari paparan di atas, kemudian peneliti mendapatkan perbedaan pada pola komunikasi antar *role-player* ini, yaitu pola komunikasi dengan *role-player* yang sudah dikenal dan yang tidak dikenal.

6.1.2 Pola Komunikasi *Role-player* dengan *Role-player* yang Dikenal

Setiap *role-player* di dalam situs DeviantART, tidak dibatasi untuk bergabung dalam beberapa komunitas *role-play* yang sudah ada di situs DeviantART. Seorang *role-player* bisa saja tergabung dalam beberapa komunitas *role-play* di DeviantART dengan berbagai macam tema yang berbeda.

Bergabungnya seorang *role-player* ke dalam beberapa komunitas *role-play*, menjadikan ia memiliki pengalaman melakukan *role-play* lebih banyak dibandingkan dengan orang yang baru saja bergabung dalam satu komunitas *role-play*. Seperti seorang pilot, jika jam terbangnya sudah tinggi, maka ia memiliki lebih banyak pengalaman mengemudikan pesawat beserta hal-hal yang wajib diwaspadai selama penerbangan bila dibandingkan dengan pilot yang baru saja lulus dari sekolah penerbangan.

Pengalaman seorang *role-player* dalam beberapa komunitas *role-play* bisa mempengaruhi tingkat kreativitasnya dalam proses pembuatan karakter (OC) maupun dalam proses *role-play* itu sendiri. Hal ini bisa dilihat dari keaktifan sebuah komunitas *role-play*, bila komunitas tersebut mampu bertahan lama maka bisa dipastikan bahwa masyarakat *role-play* tersebut memiliki jam terbang yang tinggi dalam mempertahankan sebuah komunitas *role-play*. Seperti misalnya terus berinovasi mengadakan event yang menarik untuk diikuti oleh anggota komunitas sehingga setiap anggota komunitas selalu mereakan diri untuk ikut berpartisipasi memeriahkan *event* komunitas. Selain itu karena mereka sudah bertahan di dalam sebuah komunitas *role-play* dalam jangka waktu lama berarti hubungan pertemanan antaranggota di dalam komunitas tersebut sangatlah baik.

Hasil observasi peneliti menghasilkan kesimpulan bahwa para anggota komunitas *role-play* yang bertahan lama, pasti juga saling mengenal dekat di luar komunitas *role-play*. Meskipun mereka tidak pernah bertemu muka karena perbedaan jarak, pertemanan mereka tetap terjalin lewat bantuan *online media* seperti skype maupun twitter. Bahkan ada satu titik bahwa mereka bahkan merasa

lebih nyaman bila bercerita soal pribadi kepada sesama teman *role-player* daripada teman di dunia nyata.

Para *role-player* bila bertemu dengan *role-player* yang sudah dikenalnya akan menggunakan bahasa yang santai, tidak formal, bahkan terkadang keluar kata-kata yang mungkin sedikit terdengar tidak sopan bagi orang awam. Sama halnya seperti di dunia nyata, komunikasi antara dua orang yang telah saling mengenal baik akan terasa lebih tidak kaku dan santai daripada komunikasi antara dua orang yang baru saja bertemu. Penggunaan huruf kapital yang lazim digunakan sebagai penekanan kalimat dan sifatnya cenderung negatif juga akan sangat sering terlihat karena maknanya bergeser menjadi *excitement* dan bersifat positif.



Gambar 6.1 Penggunaan Huruf Kapital dalam Interaksi *Role-player* yang Saling Mengenal

Sumber: <http://comments.deviantart.com/1/457611848/3486074234>

Selain itu, karena mereka sudah mengenal baik, mereka memiliki alternatif untuk saling memanggil dengan nama asli apabila memang sudah disepakati bersama. Karena lingkupnya masih ruang *online*, ada beberapa orang yang masih

memilih untuk menggunakan nama alias mereka selama berinteraksi di dunia maya. Penggunaan kata ganti seperti ‘Kak’, ‘*senpai dan kouhai*¹’, atau ‘*-san/-chan*²’ juga lebih jarang terlihat. Tak jarang pula beberapa *role-player* yang sangat akrab satu sama lain memiliki panggilan tersendiri, seperti ‘*lovely*’, ‘*beb*’, ‘*hun*’, ‘*honey*’, maupun panggilan yang sebenarnya kasar, seperti ‘*teme*’ atau ‘*copz*’.

Fenomena lain yang ditemukan oleh peneliti selama masa observasi adalah, di dalam sebuah komunitas *role-play* internasional (yang memperbolehkan anggotanya berasal dari belahan negara manapun) jika terdapat beberapa anggota komunitas yang berasal dari satu negara yang sama, mereka akan menggunakan bahasa negara mereka dalam *private chatroom*. Hal ini terjadi karena di dalam komunitas *role-play* internasional, pasti mengharuskan anggotanya untuk berinteraksi dengan bahasa Inggris di dalam *chatroom* milik komunitas. Penggunaan bahasa Inggris merupakan kesepakatan bersama para anggota komunitas dan dimaksudkan agar tidak ada kesalahpahaman apabila anggota komunitas dari berbagai negara tersebut berkumpul di *chatroom*. Selain itu juga berguna sebagai alat latihan bagi para anggota komunitas yang tidak terlalu fasih dalam berbahasa Inggris. Karena itulah apabila dalam suatu komunitas *role-play* internasional terdapat beberapa pemain Indonesia, misalnya, maka mereka akan berusaha menggunakan bahasa Inggris saat berada di dalam komunitas, dan

¹ Senpai (先輩?) dan kōhai (後輩?) adalah istilah yang lazim digunakan dalam sistem mentor pada kebudayaan Jepang, seringkali ditemui di ranah pendidikan, klub olahraga, bisnis, maupun organisasi formal dan non-formal. Hubungan seperti ini adalah hal yang penting dalam senioritas di Jepang, sama halnya seperti bagaimana sebuah keluarga dituakan berdasarkan usia.

² Honorifik dalam kebudayaan Jepang untuk menyebut seseorang. Honorifik *-san* (-さん) bersifat netral, bisa digunakan untuk kedua jenis kelamin. Honorifik ini biasanya ditambahkan pada akhir nama tergantung pada nama marga atau nama depan. Honorifik yang lain yaitu *-chan* (-ちゃん) untuk konteks yang lebih feminim, dan *-kun* (-くん) untuk konteks yang lebih maskulin.

akan menggunakan bahasa Indonesia di dalam *private chatroom*, misalnya mereka mengobrol lewat twitter atau skype.

6.1.2 Pola Komunikasi *Role-player* dengan *Role-player* yang Tidak Dikenal

Pola komunikasi *role-player* dengan *role-player* yang tidak dikenalnya juga kurang lebih sama seperti kita saat bertemu dengan orang baru di dunia nyata. Saat pertama kali bertemu, masih ada penggunaan kata ganti seperti ‘Kak’ maupun penggunaan tambahan ‘-san’ di akhir nama. Hal ini lazim dilakukan sebagai bentuk penghormatan atas orang yang baru saja dikenal. Namun seiring berjalannya waktu dan intensitas komunikasi, hal ini akan semakin menghilang dan kemudiak akan menjadi seperti pola komunikasi antar *role-player* yang saling mengenal satu sama lain.

Perilaku komunikasi *role-player* yang belum saling mengenal ini bisa sangat terlihat di dalam *chatroom* komunitas. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya di dalam pola komunikasi antar *role-player* yang telah saling mengenal, beberapa *role-player* akan berinteraksi seadanya bahkan juga tidak berinteraksi sama sekali bila bertemu dengan *role-player* yang tidak mereka kenal di dalam *chatroom*. Mereka akan berubah menjadi pasif dan hanya akan mengamati interaksi yang terjadi di dalam *chatroom*.

Sama halnya seperti di dunia nyata, saat kita baru bertemu dengan seseorang, kita akan secara sadar meminta izin apabila ingin melakukan sesuatu di luar peristiwa komunikasi. Dalam *chatroom* komunitas, hal ini terjadi misalnya

ada sebuah percakapan yang tengah berlangsung dengan topik tertentu, kemudian seorang *role-player* masuk ke dalam *chatroom*, *role-player* yang baru bergabung tersebut akan mengucapkan salam terlebih dahulu kemudian bertanya tentang topik percakapan. Apabila ia merasa topik yang tengah dibicarakan adalah menarik untungnya, maka dia akan sesekali menimpali dan bergabung di dalam percakapan. Peneliti menemukan bahwa hal ini akan terlihat lebih mudah daripada bila dilakukan di dunia nyata. Kebanyakan proses perkenalan sampai pendekatan berlangsung lebih cepat di dalam sebuah komunitas virtual (komunitas *role-play* DeviantART ini misalnya) dibandingkan di dunia nyata.

Hal ini bisa terjadi karena di dalam komunitas virtual, masyarakatnya tidak saling mengetahui wajah asli dan tidak membutuhkan tatap wajah untuk berkomunikasi, maka komunikasi yang terjadi sifatnya lebih santai dan tidak membebani dibandingkan bila kita di dunia nyata. Kemudian, hal ini akan berimplikasi pada keterbatasan topic pembicaraan. Biasanya dalam masa perkenalan ini, *role-player* akan saling menanyakan perihal OC masing-masing demi mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang OC lawan main dan nantinya akan mempermudah proses *role-play*. Selain itu juga bisa tentang membicarakan hal-hal dalam komunitas seperti *event* yang sedang berlangsung maupun pengalaman-pengalaman seputar *role-play*. Intensitas pembicaraan pribadi seperti bergosip juga akan jarang terjadi.

Pada beberapa waktu, peneliti menemukan bahwa ada *role-player* yang saling berbagi kontak informasi, seperti alamat Twitter ataupun Facebook. Hal ini dimaksudkan sebagai langkah pendekatan diri dan untuk selanjutnya, interaksi

yang terjadi akan meluas tanpa harus di dalam *chatroom* milik komunitas. Memberikan kontak lain selain *username* DeviantART juga menjadi pilihan bagi beberapa *role-player*, ada yang langsung menyanggupi dan memberikan kontak lain, ada juga yang membatasi kontak tersebut bagi orang-orang yang dikenalnya saja.

Dari observasi juga, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa proses *role-play* yang akan terjadi berikutnya merupakan efek bawaan dari dikenal atau tidaknya seorang *role-player*. *Role-player* akan cenderung menyanggupi untuk melakukan *role-play* dalam waktu yang lama dan terus-menerus dengan *role-player* yang sudah dikenalnya dibandingkan dengan yang belum dikenalnya. Maka berikutnya peneliti akan membahas tentang pola komunikasi sebagai OC.

6.2. Pola Komunikasi antar Karakter Imajiner (OC)

Masyarakat *role-play* memiliki satu ciri khas yang membedakannya dengan masyarakat di komunitas lain, yaitu kepemilikan karakter imajiner atau OC. OC merupakan hasil pikir ditambah kekreativitasan seorang *role-player* dalam membentuk karakter yang lain, baik itu sama maupun berbeda seratus delapan puluh derajat dengan dirinya di dunia nyata. Keberadaan OC adalah salah satu faktor utama selain cerita yang menarik, dalam keberlangsungan sebuah *role-play*, karena *role-play* tidak akan berjalan tanpa ada ‘aktor’ yang memerankan cerita di dalamnya.

Interaksi yang terjadi di antara para OC di dalam dunia *role-play* ini dibawa oleh *role-player* sebagai pengendali OC masing-masing. Bayangkan sebuah dunia yang dihuni oleh orang-orang yang kita (sebagai *role-player*) kendalikan dan kembangkan seiring jalannya cerita. Karena pada hakikatnya komunikasi antar OC, dalam hal ini adalah proses *role-play*, tidak jauh berbeda dengan komunikasi antar *role-player*, perlu diperhatikan bahwa komunikasi antar *role-player* yang sudah dikenal dengan komunikasi antar OC yang sudah dikenal sifatnya berbeda. Karena meskipun OC dibawa oleh seorang *role-player*, si OC tetap memiliki semacam kesadaran sendiri yang berbeda dengan milik *role-player*. Mudah-mudahan, dua orang *role-player* yang saling mengenal belum tentu memiliki OC yang saling mengenal juga.

Para *role-player* yang telah bergabung dalam suatu komunitas *role-play* dalam jangka waktu yang cukup lama, akan berimplikasi pada keadaan OC miliknya. Misalnya si OC memiliki banyak relasi dengan OC lain dan alur cerita miliknya telah berkembang pesat, tidak terkesan seperti ‘numpang lewat’ di dalam cerita. Hubungan relasi antar OC ini lazim didapatkan dari proses *role-play* antar *role-player*. Dari situ bisa ditentukan relasi macam apa yang diinginkan, untuk kemudian dibangun dan dikembangkan sesuai keinginan dan persetujuan *role-player* yang bersangkutan.

Relasi yang terbentuk antar OC ini tidak terbatas pada hubungan yang positif saja seperti teman atau pacar. Namun juga bisa hubungan negatif seperti musuh bebuyutan, bahkan hal ekstrem seperti pembunuh orang tua-nya di masa lalu. Dalam beberapa kasus yang peneliti temui, terkadang saat pembentukan

relasi ini, seorang *role-player* dituntut untuk berpikir kreatif demi menghasilkan cerita yang unik. Hal ini yang seringkali memicu kesalahpahaman karena masing-masing pihak meminta pihak yang lain untuk memikirkan plot awal. Bagi beberapa *role-player*, hal ini dianggap sebagai hal yang merepotkan. Apalagi ketika misalnya *role-player* A menerima tawaran relasi dari *role-player* B, namun si B meminta si A untuk memikirkan bentuk relasinya. Hal ini juga seringkali berakibat pada hubungan antar OC menjadi tidak dalam atau berarti.

Dari hasil observasi, peneliti menemukan beberapa fakta terkait pola komunikasi antar OC yang sudah menjalin relasi yang baik. Yang pertama adalah, seorang *role-player* jadi bisa lebih memahami OC miliknya dan OC milik *role-player* lain yang telah ia kenal. Hal ini akan menjadi kentara pada saat proses *role-play*, dimana seorang *role-player* akan bisa mengetahui apakah OC yang sedang berhadapan dengan OC miliknya itu sedang bertindak *in-character*, atau bahkan *out of character* (OOC). Misalnya seorang *role-player* A sedang melakukan *role-play* dengan *role-player* B. OC milik *role-player* B adalah OC dengan temperamental tinggi, maka ketika dalam proses *role-play* si OC tiba-tiba menjadi berkelakuan baik, maka *role-player* A akan langsung mengutarakan pertanyaan tentang perubahan sikap ini lewat OC miliknya.

Yang kedua adalah, dari proses *role-play* yang lama dan terus berkelanjutan, akan menghasilkan efek pada cerita atau relasi yang terjadi di antara OC yang bersangkutan. Pada tahap tertentu, si OC bahkan memiliki skenario masa depan yang telah terbentuk dengan apik dan disetujui oleh *role-player* meskipun tidak lagi mengikuti setting cerita di komunitas *role-play*.

Karena itulah tidak mengherankan bahwa *role-player* bahkan mengakui bisa merasakan emosi dari si OC. Pada suatu waktu, peneliti pernah mendapatkan cerita dari seorang *role-player* bahwa ia pernah mengalami rasa ‘patah hati’ saat tahu bahwa ternyata pacar OC miliknya mengaku bahwa ia berselingkuh dengan OC lain. Hal-hal unik seperti inilah yang akan dianggap unik oleh orang awam.

Yang ketiga, karena basis DeviantART adalah situs untuk memajang hasil karya seniman, maka ketika terjadi proses *role-play* yang menarik antara dua OC yang sudah saling mengenal kemudian menghasilkan cerita yang indah menurut *role-player* yang bersangkutan, maka dengan senang hati *role-player* akan memberikan kontribusi berupa gambar maupun fanfiction yang berkaitan dengan proses *role-play* tadi. Hal ini selain sebagai bentuk apresiasi, juga sebagai sarana pengembangan diri seorang *role-player* yang merangkap sebagai seniman.

Yang keempat, para *role-player* yang telah menemukan kenyamanan dengan proses *role-play*, biasanya akan cenderung mengajak lawan mainnya untuk melakukan *role-play* di chatroom komunitas, misalnya di *online messenger*. Karena sifatnya lebih privat, proses *role-play* yang terjadi bisa lebih intens bahkan sampai bisa menaikkan rating dari yang awalnya general menjadi R-18. Beberapa alasan seperti rasa malu menjadi jawaban utama dari beberapa *role-player*, selain itu juga yang lain beralasan bahwa dengan melakukan *role-play* privat maka bisa diketahui kelemahan karakter untuk kemudian menjadi masukan bagi si *role-player*.

Hal yang menarik dari pengamatan peneliti, ternyata ada keterkaitan antara kondisi di antara *role-player* dengan kondisi OC yang dibawanya. Pada suatu waktu, ketika *role-player* sedang mengalami *bad mood*, OC yang dibawanya juga akan menjadi *bad mood* kemudian akan meminta bantuan OC milik *role-player* lain untuk menghiburnya lewat proses *role-play*. Para *role-player* menganggap *role-play* sudah bukan sekedar permainan lagi bagi para pelakunya, namun juga bisa menjadi *healing item* maupun hiburan untuk mengisi waktu luang.

6.3 Kompetensi Komunikasi Masyarakat *Role-Play* DeviantART

Setelah penjelasan tentang pola komunikasi masyarakat *role-play* pada komunitas *role-play* di deviantArt, maka berikutnya akan membahas mengenai kompetensi komunikasi yang ada di dalamnya. Kompetensi inilah yang nantinya akan membantu orang awam yang ingin ikut serta ke dalam komunitas *role-play*. Berikut ini adalah ringkasan hasil penelitian terkait tentang pengetahuan linguistic dan keterampilan interaksi *role-player*:

a. Pengetahuan linguistik

Sebagian besar para *role-player* di dalam komunitas *role-play* deviantArt berangkat dari kesukaannya kepada tontonan seperti *anime* atau film kartun. Film kartun tersebut membawa karakter dengan karakteristik yang bermacam-macam dan kadang jarang ditemui di dunia nyata. Film kartun sendiri terdiri dari beragam bahasa, hal inilah yang memungkinkan

role-player untuk menguasai beberapa istilah dalam bahasa asing yang belum tentu orang awam mengetahuinya.

Selain itu, penggambaran karakter di dalam setiap film kartun terkadang digambarkan dengan dramatis, hal ini yang mempengaruhi seorang *role-player* dalam berkomunikasi. Ekspresi dalam komunikasi seperti penggunaan emotikon maupun *motion* yang dramatis, tidak akan kita temui di dalam dunia nyata, bahkan mungkin sebagian orang akan tidak memahami apa maksud dari penyertaan emotikon atau *motion* tersebut dan menganggapnya *garing*.

Maka dari itu, pengetahuan linguistik masyarakat *role-play* bisa dikatakan tidak terbatas, mereka memiliki pola bahasa sendiri yang berbeda dengan pola bahasa tulisan pada umumnya, namun tidak mengurangi makna isi pesan karena sifatnya yang hanya sebagai penambahan. Meskipun di dalam beberapa konteks, penggunaan bahasa semacam ini harus dikontrol sesuai dengan jenis partisipan yang sedang dihadapinya.

b. Keterampilan interaksi

Tidak bisa dipungkiri, masyarakat *role-play* memiliki OC sebagai media alternatif mereka dalam berkomunikasi di dalam komunitas. Mereka bisa dengan sangat cepat berpindah identitas dari identitas diri sendiri (sebagai *role-player*) dan menjadi OC. Keekspresifan bahasa yang

dimiliki masyarakat *role-play* sendiripun tergantung pada *setting* maupun partisipan yang terlibat.

Untuk norma-norma interaksi, selain yang disebutkan di dalam peraturan komunitas, berlaku juga norma-norma interaksi yang lazim digunakan di kehidupan sehari-hari. Berikut ini adalah norma-norma interaksi yang banyak dijumpai di dalam pola komunikasi masyarakat *role-play*:

- a. Tidak memanggil dengan nama asli kecuali memang benar-benar telah mengenal dekat.
- b. Selalu mengucapkan sapaan ketika bergabung ke dalam chatroom atau memulai topik obrolan.
- c. Meminta izin apabila ingin melakukan *role-play* kemudian menunggu jawaban positif dari rekan *role-player*.
- d. Penggunaan ekspresi maaf, terima kasih, ataupun meminta tolong juga digunakan selama proses komunikasi.
- e. Tidak memancing emosi *role-player* lain dan tetap menjaga harmonisasi komunitas.

BAB VII PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dari data temuan dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian tentang “Pola Komunikasi Komunitas *Role-Play* pada Situs Deviantart”, yang ditinjau dari pengetahuan linguistik dan keterampilan interaksi lewat kegiatan observasi partisipan dan wawancara mendalam dengan para informan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Para *role-player* yang tergabung ke dalam grup *role-play* di deviantArt pasti memiliki OC yang kemudian akan menjadi ciri khas dari komunitas *role-play* virtual, salah satunya di situs DeviantART.
2. Selain itu, terdapat dua jenis saluran komunikasi dalam keseharian aktivitas komunikasi di dalam komunitas *role-play*. Kedua jenis saluran komunikasi tersebut adalah diri sendiri dan OC yang mereka ciptakan tadi.
3. Penggunaan dua jenis saluran komunikasi yang disebutkan tadi menjadi indikator utama dari peristiwa-peristiwa khas yang terjadi pada komunikasi di komunitas *role-play*.
4. Tingkat kedekatan seorang *role-player* dengan *role-player* lainnya dalam suatu komunitas sangat berimplikasi kepada bagaimana mereka berkomunikasi di dalam komunitas, baik sebagai diri sendiri maupun saat sebagai OC.

5. Para *role-player* juga seringkali berinteraksi dengan menggunakan bahasa, tanda, dan istilah yang hanya ada pada ranah *role-play*. Selain itu bahasa yang mereka gunakan juga lebih ekspresif bila dibandingkan dengan kebanyakan orang yang tidak mengenal *role-play*.
6. Jika ditarik kesimpulan, akan terlihat dua pola komunikasi besar pada komunitas *role-player* di situs deviantArt. Yaitu pola komunikasi dengan sesama *role-player* dan pola komunikasi dengan sesama karakter imajiner (OC).
7. Dari pola komunikasi yang ada, pola komunikasi antar *role-player* kemudian dibagi lagi menjadi dua, yaitu pola komunikasi antar *role-player* yang dikenal dan yang tidak dikenal.
8. Pada pola antar *role-player* yang dikenal, akan cenderung memiliki rentang proses *role-play* yang lama, menggunakan bahasa yang santai, membuat nama panggilan sebagai tanda keakraban, hingga berinisiatif untuk mengadakan *private chat*. Sedangkan pada pola komunikasi antar *role-player* yang tidak dikenal, hal-hal berikut ini muncul. Seperti masih menggunakan sapaan yang sopan sebagai bentuk hormat, menjadi pasif saat berkumpul di *chatroom*, membiarkan diri sendiri memasuki tahapan perkenalan lebih dalam, dan bahkan menolak ajakan untuk melakukan *role-play*.
9. Perbedaan dari kedua pola ini kemudian akan mempengaruhi pola komunikasi yang terjadi di antara karakter imajiner (OC).

6.2 Saran

Karena belum banyaknya penelitian bidang komunikasi tentang pola komunikasi pada komunitas *online* terutama komunitas *role-play* serta waktu penelitian yang terbatas, hasil dari penelitian ini dirasa belum maksimal menggambarkan pola komunikasi yang ada secara mendalam. Maka untuk selanjutnya, diharapkan adanya:

1. Penelitian yang lebih detail mengenai proses *identity alteration* yang muncul secara alami pada setiap diri *role-player* semasa proses *role-play*. Hal ini sangat menarik karena terjadi pergeseran identitas dalam diri *role-player* dan bagaimana mereka mengatur dua identitas tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
2. Penelitian lebih lanjut mengenai pola komunikasi di kategori yang berbeda. Diharapkan dengan adanya pemahaman tentang pola komunikasi, maka *miscommunication* tidak akan ada lagi. Setidaknya untuk saat ini, masyarakat awam sudah mendapatkan gambaran tentang masyarakat *role-play*.
3. Penelitian berikutnya tentang kebudayaan dalam komunitas *role-play*. Mengingat pengetahuan kebudayaan merupakan salah satu aspek penting dalam etnografi komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardevol, E. (2005). *Cyberculture: Anthropological Perspectives of the Internet*. Universitat Oberta de Catalunya
- Arif, M. C. (2012, Oktober). *ETNOGRAFI VIRTUAL, Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual*, 2 (2), 165-179.
- Azwar, Saifuddin. (1998). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baldick, C. (2001). *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms (Oxford Paperback Reference)*. USA: Oxford University Press
- Bowman, S. L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems, and Explore Identity*. USA: McFarland and Company, Inc., Publishers
- Bryman, A. (2004). *Social Research Methods (2nd Ed)*. New York: Oxford University Press
- Bubaš, G. (2001). *Computer Mediated Communication Theories and Phenomena: Factors That Influence Collaboration Over the Internet*. University of Zagreb
- Bungin, B. (2003). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Crystal, D. (2004). *Language and The Internet*. New York: Cambridge University Press
- Curtis, D. B., Floyd, J. J., Winsor, J. L. (2005). *Komunikasi Bisnis dan Professional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Djamarah, S. B. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. Jakarta: PT Reneka Cipta
- Hitchens, M., & Drachen, A. (2009). *The Many Faces of Role-Playing Games. The International Journal of Role-Playing*, 3-21.
- Effendy, O. U. (2002). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Effendy, O. U. (2002). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Genzuk, M. (2000). *A Synthesis of Ethnographic Research*. California: University of Southern California Multilingual
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. Centre for Research into Innovation, Culture and Technology Brunel University
- Kozinets, R.V. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: SAGE
- Kuswarno, E. (2008). *Etnografi Komunikasi*. Bandung: Widya Padjajaran
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: PT Kencana Prenada Media Group
- Littlejohn, S. W. (2002). *Theories of Human Communication, Seventh Edition*. Belmont, CA: Wadsworth

- Littlejohn, S. W. & Foss, K. A. (2009). *Teori Komunikasi, Theories of Human Communication, Edisi 9*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika
- Maryani, A. (2006). *Karakteristik "Hyperpersonal Communication" dalam "Internet Relay Chat" sebagai Bagian dari "Computer Mediated Communication*. MediaTor
- Marzuki. (1995). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: PT. Hanindita Offset
- Moleong, L. J. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyana, D. (2007). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier Revised Edition*. England: The MIT Press
- Riva, G., & Cawlo G. (1998). *Computer-Mediated Communication: Identity and Social Interaction in An Electronic Environment*. Heldref Publications
- Saville-Troike, M. (2003). *The Ethnography of Communication an Introduction Third Edition*. England: Blackwell Publishing
- Sendjaja. (1994). *Teori-Teori Komunikasi*. Universitas Terbuka
- Spradley, J. P. (2007). *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Stokes, J. (2003). *How to Do Media and Cultural Studies*. London: Sage Publication Ltd
- Walther, J. B. (1996). *Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction*
- Wiryanto. (2005). *Pengantar Ilmu Komunikas*. Jakarta: Grasindo
- West, R., & Turner, L. H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi, Edisi 3*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika

Skripsi

- ErkenBrack, E. (2011). *Mediated Personhood and World of Warcraft: An Ethnographic and Linguistic Anaylsis*. University of Pennsylvania
- Gunawan, F. (2013). *Pola Perilaku Komunikasi dalam Game Online Audition AyoDance: Studi Etnografi pada Pemain Game Online AyoDance yang Kecanduan di Kota Malang*. Universitas Brawijaya Malang
- Mena, T. Y. (2009). *Pola Komunikasi Komunitas Vespa dalam Mempertahankan Solidaritas Organisasi, Studi pada Malang Vespa Club (MALVES)*. Universitas Muhammadiyah Malang
- Wisudarmoko, A. (2010). *PEMBENTUKAN HIPERREALITAS DI RUANG ONLINE: Studi Kasus terhadap Tiga Pemain Permainan Online "Perfect World"*. Universitas Indonesia
- Suciasih, C. (2003). *Pola Komunikasi Anak Tunarungu: Studi Etnografi Komunikasi pada Keterampilan Interaksi Anak Tunarungu di Sekolah Luar Biasa Bagian B Yayasan Penyelenggara Pendidikan dan Pengajaran bagi Anak-anak Tunarungu (SLB/B YP3ATR) Cicendo Bandung*. Universitas Padjajaran.

Website

<http://canvas-ranger.deviantart.com/> (diakses mulai tanggal 23 November 2013)

<http://clover-latte.deviantart.com/> (diakses mulai tanggal 23 November 2013)

<http://daioh--sakura.deviantart.com/art/HOW-TO-ROLEPLAY-130074839> (diakses pada tanggal 1 Januari 2014)

<http://f-a-m-i-g-l-i-a-v.deviantart.com/> (diakses mulai tanggal 23 November 2013)

<http://fuckyeahroleplayadvice.tumblr.com> (diakses mulai tanggal 23 November 2013)

<http://hmls.deviantart.com/> (diakses mulai tanggal 23 November 2013)

<http://hetalia-role-play.deviantart.com/gallery/37521377> (diakses mulai tanggal 23 November 2013)

<http://katsushika-akademia.forumotion.com/t16-rp-glossary> (diakses pada tanggal 1 Januari 2014)

<http://kossmoe.deviantart.com/art/So-You-Want-to-Join-an-RP-Group-299443345> (diakses pada tanggal 1 Januari 2014)

<http://ningyo-no-kaigan.deviantart.com/> (diakses mulai tanggal 23 November 2013)

<http://oniichan.us/forum/viewtopic.php?f=52&t=515&sid=dd9c05eacea2b4ca747af18adb5f2443> (diakses pada tanggal 1 Januari 2014)

<http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/> (diakses pada tanggal 1 Januari 2014)

<http://www.deviantart.com/> (diakses mulai tanggal 1 November 2013)

<http://www.lordofthecraft.net/forum/index.php?/topic/27643-how-to-avoid-making-a-mary-sue-gary-stu/> (diakses pada tanggal 5 Januari 2014)

<http://www.rheingold.com/vc/book/> (diakses mulai tanggal 1 November 2013)

<http://yearrypanji.wordpress.com/2008/03/17/teori-interaksionisme-simbolik/> (diakses pada tanggal 5 Desember 2013)

GLOSSARY OF ROLE-PLAY TERMS

***, /, [], ()**

Digunakan pada komunikasi termediasi komputer untuk menunjukkan penekanan, seperti misalnya “Äku *sebenarnya* berharap itu tidak benar” atau untuk menu’njukkan aktivitas atau gerakan seperti “Èhehehe //kabur dulu ah!”

Aktivitas (Activity)

Aktivitas adalah seberapa aktif kontribusi seorang *role-player* di dalam grup *role-play*. Grup tidak akan berjalan tanpa keaktifan dari anggotanya, oleh karena itu keaktifan anggota sangat diperlukan. Biasanya dihitung berdasarkan kemunculan *role-player* di dalam *chatroom* ataupun seringnya ia mengikuti *event* yang diadakan oleh grup.

Admin (Administrators)

Orang yang bertindak sebagai pengatur jalan cerita *role-play*, jurnal, maupun peraturan dalam grup.

Apply

Istilah untuk mendeskripsikan proses pendaftaran sebuah OC ke dalam suatu grup *role-play*.

AU (Alternate Universe)

Jenis dunia yang berbeda dengan dunia yang ditetapkan di dalam grup.

Canon

Istilah untuk menyebut karakter yang memang berasal dari serial *mainstream*.

Character (Karakter)

Karakter fiksional pada grup *role-play* yang merupakan ciptaan dari *role-player*. Jenis karakter terdiri dari dua, yaitu karakter yang bisa dimainkan (OC) dan karakter yang tidak terlibat dalam cerita inti (NPC).

Character Sheet

Catatan seorang *role-player* tentang karakter yang mereka ciptakan. Biasanya berisi nama, biodata, *background story*, kepribadian, dan

catatan-catatan lain yang mendukung karakter untuk hidup di dalam dunia *role-play*.

Couple

Sebutan untuk pasangan OC.

Crossover

Istilah dalam menyebutkan penggabungan antara dua dunia *role-play* menjadi satu. Seringkali istilah ini digunakan sebagai tema dalam *event* grup, misalnya *crossover* antara grup *role-play* Canvas-Ranger dengan anime Bleach, di mana para OC yang terdaftar dalam grup Canvas-Ranger mengenakan kostum karakter dari anime Bleach.

Event

Kegiatan yang dibuat oleh administrators grup dan diselenggarakan dengan tujuan kebersamaan dan kemeriahan.

Godmodding

Istilah bagi sebuah karakter dengan kemampuan tidak terbatas. Misalnya karakter tersebut mampu menggerakkan karakter lain tanpa persetujuan *role-player* yang bersangkutan. Hal ini pasti menjadi larangan utama di dalam grup *role-play*.

Hiatus

Istilah untuk seorang *role-player* beristirahat (*take a break*) dari dunia *role-play* dalam kurun waktu tertentu. Berarti *role-player* tersebut tidak akan terlibat dalam aktivitas *role-play* apapun selama masa hiatus.

IC (In-Character)

Makna asli dari IC sendiri adalah tindakan yang dilakukan oleh karakter yang diperankan oleh *role-player*, namun pada beberapa grup *role-play*, istilah ini menjadi sedikit lebih bergeser menjadi ketepatan *role-player* dalam memainkan karakternya, apakah sesuai dengan sifat yang dia tulis dalam aplikasi karakter.

Identity Alteration

Keadaan saat seseorang memerankan kepribadian yang lain dalam suatu karya cerita kreasi seorang pemandu permainan.

Imba (Imbalance)

Istilah untuk mendeskripsikan sesuatu yang sifatnya berlebihan atau super sehingga terlihat tidak seimbang.

Logging

Istilah untuk teraksi yang mendeskripsikan perasaan ungkapan hati ataupun hal yang sedang dilakukan oleh OC.

Mary Sue/Gary Stu

Istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan karakter yang sangat sempurna dalam setiap aspek. *Mary Sue* untuk karakter perempuan, *Gary Stu* untuk karakter laki-laki. Contoh karakter jenis ini adalah karakter yang bisa melakukan apapun dalam kondisi apapun. Hal ini juga pasti masuk dalam daftar larangan dalam pembuatan karakter.

NPC (Non Playable Character)

Ini adalah kondisi yang memungkinkan *role-player* untuk menggerakkan karakter yang tidak berhubungan dengan cerita inti, misalnya seperti warga kota, penjual minuman, pelayan kafe, dan lain-lain. Bisa juga merupakan anggota keluarga dari sebuah OC namun tidak berkaitan dengan inti cerita dan hanya muncul sekilas dalam beberapa kali proses *role-play*. Pada jenis permainan elektronik, NPC berarti karakter yang dikendalikan oleh komputer lewat AI (*Artificial Intelligence*). Sedangkan pada jenis komunitas *role-play*, NPC berkisar pada karakter yang dikendalikan oleh GM (*Game Master*) atau admin forum.

OC (Original Character)

Karakter imajiner hasil kreasi seorang *role-player*.

OOO (Out of Character)

Diskusi yang terjadi di antara para *role-player* dan tidak berhubungan dengan aktivitas yang terjadi di dalam proses *role-play*. Beberapa *role-*

player menyebut OOC sebagai situasi saat seorang *role-player* tidak mampu memainkan peran sebagai OC-nya dengan benar.

OOT (*Out of Topic*)

Suatu keadaan dimana pembicaraan para partisipan dalam suatu interaksi sudah keluar dari topik.

OTP (*One True Pairing*)

Yaitu istilah yang digunakan untuk menyebutkan pasangan OC favorit *role-player*.

Plot

Rangkaian alur cerita yang disiapkan dan diciptakan oleh administrators grup role-play untuk mendukung suasana dan latar belakang permainan forum.

Power Gaming

Adalah tindakan mempengaruhi atau memaksakan sebuah aksi dari sebuah karakter terhadap karakter lain; atau dengan kata lain ketika ada *role player* yang mendikte tindakan karakter yang bukan miliknya.

PSA (*Public Service Announcement*)

Istilah untuk pengumuman penting dari *administrators* grup yang wajib diketahui oleh para anggota grup *role-play*.

Rating ®

Sebutan untuk peringkat dalam aktivitas role-play. Peringkat di sini terbagi menjadi G (General), R-15 (untuk usia mulai dari 15 tahun), dan R-18 (untuk usia mulai dari 18 tahun ke atas)

RL (*Real Life*)

Sebutan untuk dunia nyata.

RP (*Role-play*)

Bermain peran.

Self-insert

Memasukkan identitas diri sendiri ke dalam OC.

Ship/Shipping

Istilah lain dari hubungan (*relationship*). *Shipping* adalah sebutan untuk tindakan yang menyukai dan memposisikan dua OC sebagai pasangan.

Smut

Kategori dalam penulisan material berupa cerita, komik, maupun ilustrasi yang mengandung unsur dewasa.



LAMPIRAN

- **Laporan Wawancara**

1. **Saint-Chimaira**

Usia?

>30 tahun

Sejak kapan kamu mengenal tentang role-play?

Sejak grup RP Canvas Ranger berdiri pertama kali

Sudah berapa lama kamu berada di dalam grup role-play?

<5 tahun

Apa yang membuatmu tertarik untuk bergabung dalam grup role-play?

Tergantung konten yang ditawarkan oleh grup RP tersebut. Jika kontennya menarik dan bisa diikuti, maka kami akan ikut grup tersebut.

Apa kamu menikmati berada di dalam grup role-play sejauh ini?

Ya.

Apa kesan pertamamu tentang role-play?

Aneh. Ribet. Karena harus berakting menjadi seseorang atau sesuatu yang bukan diri kami sendiri. Dan kami harus belajar menguasai peran dan membedakan antara OC yang berbicara dan author yang berbicara. Jangan sampai terjadi Self-insert di dalam sebuah permainan RP.

Aspek apa yang kamu tekankan saat menciptakan sebuah OC?

Pertama harus melihat tujuan dan intisari dari grup RPnya sendiri, baru kami membuat OC yang kira2 cocok untuk memasuki grup tersebut, baik dari penampilan, sifat, BG story dll.

Dan setelah kamu bergabung dengan 1 grup role-play, apa kamu tertarik bergabung dengan grup rp lainnya?

Iya.

Jika ya, apa alasannya?

Tertarik sih.. Tapi tertarik doank =))) Karena ngurus 1 OC sampai benar2 matang itu susah sekali, jadi kalau membuat beberapa karakter yang berbeda, kita sebagai author harus punya kewajiban ekstra untuk mengembangkan karakter yang banyak tersebut sampai titik batas akhir.

Apa yang paling kamu nikmati saat melakukan rp?

Saat menggerakkan karakter tersebut dan interaksi dengan karakter lain yang tidak kita ketahui sifat dan pembawaannya. Itu membuat kita menjadi belajar bagaimana cara membawa diri dalam suatu lingkungan / keadaan.

Seberapa lama biasanya kamu melakukan rp?

Satu sampe tiga jam.

Apa yang kamu lakukan di dalam grup, selain role-playing?

Ngegosip tentang OC orang lain =))

Jika kamu bertemu dengan seseorang yang baru di dalam role-play, apakah kamu memiliki keinginan untuk membantu mereka?

Yap.

Jika ya, bagaimana caranya kamu membantu mereka sebagai seorang senior di dalam grup role-play?

Mengarahkan mereka pada berbagai jurnal peraturan yang sudah dibuat sebelumnya. Peraturan ada untuk dibaca, dan telah dibuat dengan

selengkap mungkin, jadi diharapkan member baru bisa membaca dulu segala jenis peraturan sebelum akhirnya terjun ke dalam sebuah grup RP.

Apa keuntungan bergabung dalam grup role-play?

- Membentuk pola pikir yang lebih terkonsep dan lebih dewasa
- Bertemu dengan teman2 baru yang sama / beda kesenangannya
- Nambah pengetahuan / skill baik secara RP ataupun penggalan karakter
- Dll.

Di mana biasanya kamu melakukan role-play?

Social messenger

Apakah kamu menikmati role-play secara publik (misalnya di dalam chatroom) atau privat (lewat social messenger)?

Privat...

Alasannya?

Secara privat, kita bisa mengetahui kelemahan karakter dan memberi masukan pada author yang menggerakkan karakter tersebut. kadang kala privat juga ngga privat2 amat, karena sekalinya RP mungkin bisa 4-5 orang yang akan hadir dan mengikuti RP tersebut.

Apakah ada kejadian menarik selama role-play sejauh ini?

Saat event yang melibatkan member secara keseluruhan dalam waktu yang bersamaan, serta menggunakan sistem kerja sama sehingga hubungan antar member juga bisa lebih erat terjalin...

Apakah kamu melibatkan emosi pribadi selama role-play?

Tidak.

Apa sisi positif dan negatif menjadi seorang admin?

banyak hal yang

Susah dan senang, tapi kalo untuk penjabaran, bisa kali ya baca aja di :

<http://fav.me/d6j6m6b>

Setelah berada cukup lama dalam dunia rp, apakah kamu tertarik untuk memperkenalkan rp kepada orang lain?

Yep~

Apakah ada beberapa tips untuk orang baru?

Baca peraturan yang telah disediakan, ikuti alur permainan dan kenalalah dengan member2 lama. Member2 lain akan bersedia membantu member baru untuk welcome dan berkembang, selama member tersebut bisa beradaptasi dengan baik dalam sebuah grup. Anggapannya adalah member baru masuk ke kost-an baru dan tinggal bersama2 teman2 baru yang lain XD

Apakah role-playing mempengaruhi kehidupan nyatamu?

Ya.

Jika ya, jelaskan?

Pengaruh OC ke dunia nyata sih tidak ada, tapi pengaruh secara lingkungan (seperti banyak teman, pembentukan pola pikir dll seperti yang dijabarkan pada keuntungan masuk grup RP yang sebelumnya dijabarkan sebelumnya) pasti tetap ada ==))

Apa kontribusimu di dalam grup rp sebagai admin?

Sebagai Founder Grup RP Canvas Ranger, kami kontribusi dalam semua aspek yang menggerakkan grup ini, mulai dari sitem, cek member, cek karakter, cerita grup secara keseluruhan dan hubungan antar member dalam sebuah grup. Tapi itu tidak menutup kemungkinan kami

berinteraksi dengan member2 lain sebagai member, yaitu untuk juga menjalankan RP dengan karakter lainnya, tidak dengan sebagai admin.

Menurut kk, karakteristik org yg biasa nge-rp itu gmn aja? Misalnya kaya apakah humoris ataupun open-minded gitu? Kalo berkenan bisa d kasih alasannya juga..

Justru kalau orang yang biasa RP adalah orang yang 'close-minded'. Mereka mempunyai OC, ingin OCnya digerakkan sebaik-baiknya, ingin OCnya berprestasi setinggi-tingginya, dan ingin OCnya dielu-elukan dan dikenal oleh orang banyak. Inilah yang membuat kadang kala RP tidak bisa fokus dan akhirnya seorang author memilih untuk mencari banyak tempat RP dan membuat banyak OC untuk digerakkan, padahal belum tentu 1 OC itu pun karakteristiknya sudah full dari ujung kaki sampai ujung rambut, dari sifat paling inti sampai yang eksplisitnya.

Author yang mempunyai OC kadang lebih ingin agar OCnya menjadi center dari sebuah cerita. Sama seperti dirimu menjadi peran utama dalam kehidupanmu, tapi belum tentu bisa menjadi peran utama dalam cerita / kehidupan orang lain. karena itu menurut kami, para author biasanya lebih banyak menunjukkan sisi egois dibandingkan toleran.

Hal ini juga didukung penuh dengan sifat ansos dari author RP sendiri, yang KALAU dia biasanya SERING RP, maka artiannya adalah dia SERING berada di depan komputer, bisa hampir seharian, yang menyebabkan dia (bisa jadi) ansos dengan IRL.

Kalau masalah humoris atau sifat2 yang lain, itu bisa dibuat, karena tugas dari seorang RP-ers adalah menggerakkan sebuah karakter. Sisi baiknya adalah, JIKA author bisa menggerakkan OCnya dengan baik, dia akan mempunyai berbagai sudut pandang untuk melihat dunia, berdasarkan macam2 karakteristik. Tapi kalau yang gagal / ababil / egois, hidup author itu hanya akan terfokus untuk menyenangkan OCnya saja.

Yang kedua, sebelum kk memutuskan untuk melakukan RP sama si X misalnya, apakah ada semacam syarat kondisi untuk melakukan RP? sama alasannya juga kalo berkenan :D uung-- misalnya- kk harus bener-bener ga multi tasking, soalnya kalo multi-tasking, RPnya jadi ga lancar.. atau bener-bener orang kenal dekat soalnya kk termasuk orang yg rada awkward sm stranger- atau mmm harus ada topiknya dulu , soalnya kalo topiknya ga dilempar pertama, RPnya ga akan jalan dg smooth--

O iya tentu.. dalam melakukan RP, gain mood itu nomer 1 :rofl: pasti ada juga yang tiba2 ngga kenal terus ditoyor suruh RP, padahal karakternya juga ngga kenal.. kalau mau pun, pembelajaran karakter harus dilakukan satu sama lain, jadi bisa menghasilkan output yang enak =)

Tapi semuanya balik ke authornya sih.. ada aja yang mau langsung RP saat itu juga, tapi dengan konsekuensi si author harus langsung belajar bagaimana cara interaksi antar OC saat itu juga, atau bagaimana cara dia untuk menjawab sebuah "problem" dalam suatu kasus yang sedang dilaluinya. dan juga yang terpenting, posisi saat itu dia ada dimana.

contoh: karakter RP kamu adalah perempuan yang judes, tapi baik sama anak kecil. suatu saat ada seorang author yang langsung nulis / ngajak chatting sambil bilang

OC : "sini saya peluk"

Kamu harus meneliti langsung apakah OC tersebut :

- Bapak2 mesum umur 60tahunan dengan lokasi di sebuah gang sempit
- Pemuda tanggung mencari cinta di sebuah cafe
- Anak kecil cowok / cewek bawa balon di taman ria

Setelah kamu mengetahui ciri2 dari author lawan, baru kamu bisa memutuskan apa yang akan OC kamu katakan / lakukan pada saat itu :rofl: jadi, semuanya harus tepat guna sih~~. kalau ngga, nanti akan jadi OOC dan karakter OC kamu ngga akan terbentuk. Kamunya juga jadi ngga nyaman dengan RP itu sendiri karena kamu ngga mendalami apa yang terjadi di cerita tersebut.

Membandingkan ketika kk ngobrol sebagai OC (dalam kondisi lagi nge-RP) sama ngobrol biasa dg sesama rp-er (misalnya di kotak comments grup atau deviation), apakah ada perbedaan atau karakteristik yg signifikan? Misalnya-- beda karena tentu saja kondisi OC yang 180 derajat personality beda sama kita- atau kalo pas lagi RP dan pgn ngobrol laen (tapi statusnya sebagai rp-er), biasanya nyelipin tanda '/' atau '[']' sebagai bentuk mode non-RP...

Beda. Sungguh.. yang ini sih beda banget :rofl: karena kalau dalam RP, bahasa yang akan dipakai itu bahasa literasi, yaitu bahasa tertulis yang walaupun kesannya lisan, tetap ada penceritaan dalam setiap kalimatnya. Beda dari kalau kita ngobrol biasa yang pakai bahasa verbal.

Untuk masalah personality OC, ini juga sangat ngaruh kok. Kalau ternyata OCmu adalah orang yang sopan, tentu cara penulisan akan menjadi sopan, beda dengan diri sendiri yang mungkin lebih galak atau lebih ceria. Namun beda cerita kalau ternyata OC dan author sama dalam masalah sifat dan gaya penulisan. itu sih Self Insert :rofl: :rofl: :rofl: Author lain juga akan bingung, yang lagi ngomong itu authornya atau OCnya. disinilah terjadi keambiguan dimana author nantinya akan malas berhubungan / RP karena kondisinya terlalu absurd / tidak bisa diprediksi :rofl:

Maka itu, bahasa literasi lebih mudah diterapkan di RP daripada bahasa verbal :XD: Bahasa verbal yah antara kita2 gini aja ;)

"kalo pas lagi RP dan pgn ngobrol laen (tapi statusnya sebagai rp-er), biasanya nyelipin tanda '/' atau '[']' sebagai bentuk mode non-RP..."

^^^^ kalau yang ini sih tergantung grup RPnya standarnya bagaimana. Kalau memang itu menjadi standar tersendiri yang diberikan grup RP tersebut, wajibnya lah kita ikutin. Tapi kalau ngga, ya senyamannya kita2 aja =)

Terus ada ga sih perbedaan ketika ngobrol sama org rp sama temen RL? Misalnya nih, kk suka nge-rp sama si A, nah apakah cara ngobrol kk sm si

A itu beda sama kalo ngobrol sm temen RL? Ini mencakup chatting juga ya.. aaa misalnya mungkin bedanya kk lebih suka pake emote macem //ming atau //yao kalo sm si A, tp klo sama org real,, jrg bgt pake emote..

Kalau emot sendiri sih menentukan emosi yang kita pakai yah... walaupun orang luar mungkin ngga begitu tahu, tapi kalau bagi kita merasa lebih jelas pengekspresiannya dengan memakai emot sih ya pakai aja.. ngga terbatas harus cuma ke para author RP. Kecuali kalau kamu memang pakai gaya bahasa / emot2 yang hanya segelintir orang / komunitas RP yang tahu. itu nantinya akan jadi "joke bagi orang dalam". Kamu pakai di RL, adanya kamu dicap sebagai orang aneh :rofl:

Tapi kalau dalam masalah tata bahasa sih pasti akan sangat beda.. kecuali kamu gaya bahasa normal dengan temen, ternyata setelah lama kamu tau ternyata temen kamu nge-RP, pasti gaya bahasanya langsung berubah. Tergantung topik pembicaraan juga sih :rofl: Biasanya gaya bahasa RP mungkin agak terbawa, tapi itu pandai2nya kamu dalam bersosialisasi aja sih ;)

Apakah ada perbedaan dari sikap kk ketika terjun ke dalam grup role-play yang:

a. ada yang dikenal

b. tidak ada yang dikenal

Misalnya, kalo ada yg dikenal, kk lebih fokus RPan sama temen yg dikenal itu, tapi kalo gada yg dikenal, ya pedekate dulu ke OC inti (misalnya OC admins).

Kenapa OC admins?? HAHHAHAHAHAHAH #staph :rofl:

hmmmmmm pasti kita masuk grup RP kebanyakan atas rekomendasi orang lain / temen sih, tapi ngga menyebabkan kamu akan berhasil di grup RP tersebut. Karena kita berinteraksi / membuat cerita dengan menjalankan OCnya, bukan pembicaraan antar authornya.

Jadi walaupun kamu masuk grup RP yang terkenal dengan ada temanmu disana, pasti butuh penjajakan dan adaptasi dulu, seperti:

- dunia RPnya seperti apa
- Kamu mau bikin OCnya kaya apa
- temenmu bikin OCnya kaya apa
- orang2 lain disana OCnya terhadap dunia RPnya kaya apa
- dll dll

selama konsep dari OC kamu bagus, percayalah pasti OC kamu disukai dan dikenal orang kok => ngga peduli mau deket sama inti / nggak, selama kamu bisa full heart untuk menjalankan OCmu bahkan bukan dengan OC-OC inti sekalipun, pasti OC kamu mateng apa adanya =>) Memang lebih nyaman saat ada yang dikenal dalam satu grup RP, tapi lebih menyenangkan saat kamu membuat teman2 baru dan membuat grup RP itu lebih kaya akan cerita ;)

20.12.2013 16.40

===

2. **Tc-chan**

Usia?

26-30 tahun

Sejak kapan kamu mengenal tentang role-play?

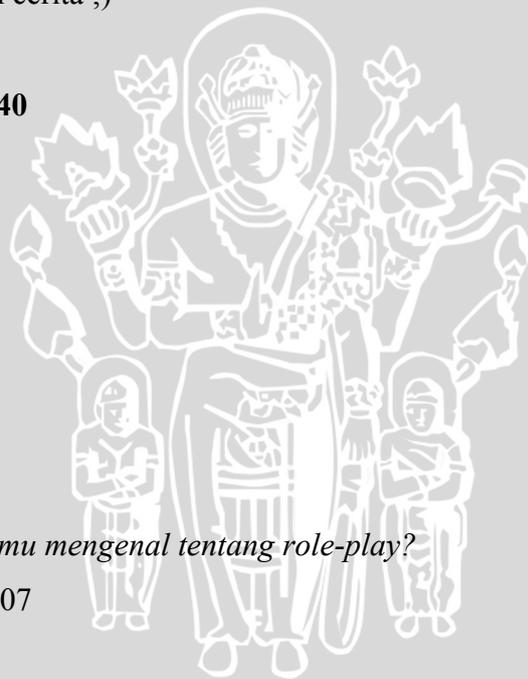
Tahun 2006-2007

Sudah berapa lama kamu berada di dalam grup role-play?

3-4 tahun.

Apa yang membuatmu tertarik untuk bergabung dalam grup role-play?

Tergantung. Bagaimana mereka menciptakan isi cerita atau sebuah benda yg dapat menciptakan sebuah OC kita utk rp-group semenarik dan seunik



mungkin. Misalnya. "Use Instruments as your weapons to fight monsters" or "menciptakan/mendesain OC dr sebuah Corak Canvas"

Apa kamu menikmati berada di dalam grup role-play sejauh ini?

Ya.

Apa kesan pertamamu tentang role-play?

Ada perasaan "Wah, begini ya yg namanya RP dan berinteraksi dg OC lain."

Aspek apa yang kamu tekankan saat menciptakan sebuah OC?

Sebagian besar tanpa disadari OC tercipta dr hal2 yg kita sedang sukai, baik dr character anime, game, tokusatsu atau novel. Terkadang tercipta dari hasrat/keinginan kita yg terdalam yg kita tidak punya selama ini (misalnya author ga bisa berenang/ takut tenggelam, terus menciptakan OC yg jago berenang dan bisa bertahan didalam air selama 1 jam <<<IMBA)

Dan setelah kamu bergabung dengan 1 grup role-play, apa kamu tertarik bergabung dengan grup rp lainnya?

Ya...

Jika ya, apa alasannya?

Seperti yg sudah saya jawab sebelumnya, Tergantung Bagaimana mereka menciptakan isi cerita atau sebuah benda yg dapat menciptakan sebuah OC kita utk rp-group semenarik dan seunik mungkin.

Apa yang paling kamu nikmati saat melakukan rp?

Mendesain OC spt yg kita inginkan, Bisa berelasi dg OC milik teman2, mengembangkan konsep OC kita, bahkan kita bisa menemukan banyak teman baru dan gathering bersama-sama.

Seberapa lama biasanya kamu melakukan rp?

4-6 jam

Apa yang kamu lakukan di dalam grup, selain role-playing?

Chatting, Commenting picture, Browsing Gallery

Jika kamu bertemu dengan seseorang yang baru di dalam role-play, apakah kamu memiliki keinginan untuk membantu mereka?

Yap

Jika ya, bagaimana caranya kamu membantu mereka sebagai seorang senior di dalam grup role-play?

Membantu sebisa yg saya tahu ^^; dan tergantung masalah apa yg sedang mereka hadapi.

Apa keuntungan bergabung dalam grup role-play?

- Bisa menciptakan OC sesuai dg isi cerita dr RP Group
- Berelasi dg OC lain dan mengembangkan si OC itu sendiri
- Bertemu dg teman baru dan gathering bersama-sama

Di mana biasanya kamu melakukan role-play?

Group Chatroom, Comments box, Notes, Social Messenger, sms via cellphone XD

Apakah kamu menikmati role-play secara publik (misalnya di dalam chatroom) atau privat (lewat social messenger)?

Publik.

Apakah ada kejadian menarik selama role-play sejauh ini?

Sometime, tergantung semenarik apa event yg dibuat oleh rp group itu sendiri

Setelah berada cukup lama dalam dunia rp, apakah kamu tertarik untuk memperkenalkan rp kepada orang lain?

Ya.

Apakah ada beberapa tips untuk orang baru?

Jangan pernah melakukan ""involve personal emotions"" during RP // ke member Rp group ataupun ""involve personal emotions"" ke OC sendiri. Hal tersebut bisa merugikan org lain yg tidak ada sangkut pautnya dg masalah yg sedang dihadapi si pemilik OC. Dan diharapkan tidak membuat sebuah OC IMBA, dalam arti tidak mempunyai kelemahan, hal itu membuat OC maupun relasi dg OC lain tidak menarik.

Apakah role-playing mempengaruhi kehidupan nyatamu?

Ya.

Jika ya, jelaskan?

Tergantung ya. Dari pengalaman saya selama ini, semenjak masuk ke sebuah RP Group secara ga langsung bertemu banyak teman, dan banyak menemukan sesuatu hal yg baru, seperti skill gambar yg mulai improved, bahkan..... Menemukan banyak teman baru dan bisa bertemu di RL yg dapat berbagi pengalaman, tidak hanya dalam skill gambar, namun berbagai macam hal di RL.

Apa kontribusimu di dalam grup rp sebagai anggota?

Semoga bisa tetap menjaga kekompakan dalam group dan bisa membuat group tetap bertahan dan berjaya sampai akhir.

Menurut kk, karakteristik org yg biasa nge-rp itu gmn aja? Misalnya kaya apakah humoris ataupun open-minded gitu? Kalo berkenan bisa d kasih alasannya juga..

Mmm kalo menurutku sih karakteristik org yg biasa rp itu bervariasi dan banyak macamnya XD ga selamanya selalu humoris dan open-minded, ada juga yg tertutup or pemalu. menurutku itu dikarenakan kondisi lingkungan mereka yg terkadang kurang mendukung

Yang kedua, sebelum kk memutuskan untuk melakukan RP sama si X misalnya, apakah ada semacam syarat kondisi untuk melakukan RP? sama alasannya juga kalo berkenan :D uung-- misalnya- kk harus bener-bener ga multi tasking, soalnya kalo multi-tasking, RPnya jadi ga lancar.. atau bener-bener orang kenal dekat soalnya kk termasuk orang yg rada awkward sm stranger- atau mmm harus ada topiknya dulu , soalnya kalo topiknya ga dilempar pertama, RPnya ga akan jalan dg smooth— kalo masalah syarat dan kondisi dalam melakukan rp pasti adalah ya XD supaya alur cerita dan setting cerita buat rp tidak amburadul kacau atau bingung nih rp mo dibawa kemana. Supaya hubungan relasi antar oc yg di rpkan bisa berkembang dg baik ^^ tp ada juga sih yg tanpa memakai syarat dan kondisi dalam melakukan rp, yg biasa kutemui itu saat kita lagi iseng2 rp random dan ga ada kaitannya dg perkembangan relasi oc yg kita jalin, dg kata lain Crack RP XD

Membandingkan ketika kk ngobrol sebagai OC (dalam kondisi lagi nge-RP) sama ngobrol biasa dg sesama rp-er (misalnya di kotak comments grup atau deviation), apakah ada perbedaan atau karakteristik yg signifikan? Misalnya-- beda karena tentu saja kondisi OC yang 180 derajat personality beda sama kita- atau kalo pas lagi RP dan pgn ngobrol laen (tapi statusnya sebagai rp-er), biasanya nyelipin tanda '/' atau '[']' sebagai bentuk mode non-RP...

tentu saja ada perbedaan XD , jika kita lagi ngobrol biasa sama para rp-er ya comment biasa aja XD , kecuali kalo di tengah2 lg rp dan kita pengen ngobrol sebagai sesama author ya pasti dikasih tanda "(())"

terus ada ga sih perbedaan ketika ngobrol sama org rp sama temen RL? Misalnya nih, kk suka nge-rp sama si A, nah apakah cara ngobrol kk sm si A itu beda sama kalo ngobrol sm temen RL? Ini mencakup chatting juga ya.. aaa misalnya mungkin bedanya kk lebih suka pake emote macem //ming atau //yao kalo sm si A, tp klo sama org real,, jrg bgt pake emote.. Ga ada ^^ kalo yg selama ini aku ngobrol sama teman2 sih ya. semua di pukul rada. terkadang pake emote, kadang ga. santai saja

Apakah ada perbedaan dari sikap kk ketika terjun ke dalam grup role-play yang:

- a. ada yang dikenal
- b. tidak ada yang dikenal

Misalnya, kalo ada yg dikenal, kk lebih fokus RPan sama temen yg dikenal itu, tapi kalo gada yg dikenal, ya pedekate dulu ke OC inti (misalnya OC admins).

pasti ada'lah ya XD kalo ada teman yg dikenal ya ayuk rp (walau emang lebih fokus ke sono) tp yg tak dikenal pun aku juga mesti pedekate, supaya jika melakukan rp bersama sama ga awkward dan kita sama2 seneng ber Rp bersama

Jan 7, 2014, 9:08:07 AM

===

3. Kelcake

Age?

16-20 years old

Since when did you start to know about role-play?

When I was 18 years old

How long have you been in a role-play group?

1-2 years

What made you interested in joining a rp-group?

Because of friends...

Do you enjoy being in a rp--group so far?

Yep.

What's your very first impression about role-play?

It's intimidating but fun~

What aspects do you take when creating an OC?

How the OC looks, special quirks, personality

And then after joining a rp-group, are you attracted to join another rp group?

Yeah.

If yes, what is the reason?

Friends and creating OCs is fun

What do you enjoy the most while role-playing?

Talking to new people

How long it usually takes for you to role-play?

1-3 hours

What are you doing in the group other than role-playing?

Chatting, Commenting picture

If you meet someone who is new to role-play, do you have a desire to help or direct them?

Yes!

If yes, how do you help them as a senior in a role-play group?

Give the advice, talk to them, encourage them to join in

What's the benefit of joining a rp group?

Making new friends, improving on art

Where do you usually doing role-play?

Group Chatroom, Social Messenger

Do you enjoy role-playing in public or private?

Private

What's the reason?

Embarrassed HAHA

Do you involve personal emotions during role-play?

No.

What's the up and down become an admin?

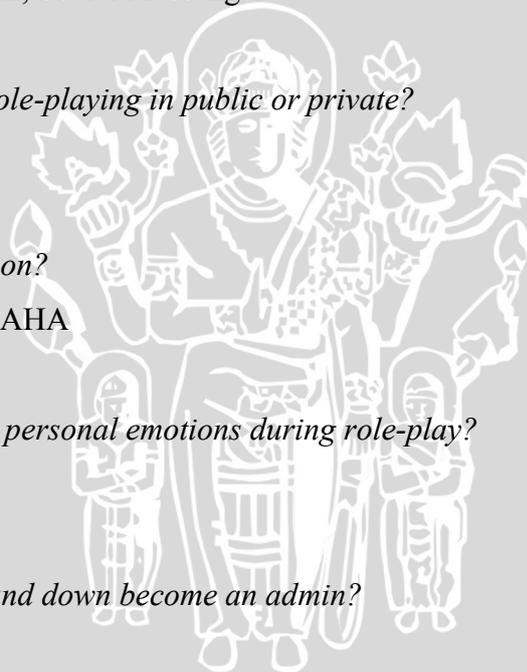
WORK

After dabbling in the world of role-play for a certain time, are you interested to introduce role-play to others?

Yeap.

Any tips for RP newbies?

Don't be afraid to join in



What's your contribution in rp group as an admin?

Plan out activities, ensure members follow rules

10/6/2013 12:41: 50

4. Yukinecchi

Usia?

16-20 years old

Sejak kapan kamu mengenal tentang role-play?

Since i know about rp group, and they ask me to join conversation. After that they tell me about Role-play things

Sudah berapa lama kamu berada di dalam grup role-play?

<5 years

Apa yang membuatmu tertarik untuk bergabung dalam grup role-play?

Hng--- i donno actually. But it feels like your OC was life and taking communication to the other

Apa kamu menikmati berada di dalam grup role-play sejauh ini?

Yes.

Apa kesan pertamamu tentang role-play?

Interesting, i never doing this before. well, i have many OC but they're just Character on paper, their bg story and their lifetime was interacting with another oc of mine too.

Since join rp group, my oc's can interacting with other oc's than mine. Or you can say, ""your OC representation of yours"".. so, when they're interacting with others, it feels like You was there. (LMAO MAH GRAMMAR)

Aspek apa yang kamu tekankan saat menciptakan sebuah OC?

Err-- for me. I share every characters of mine into my OC

Dan setelah kamu bergabung dengan 1 grup role-play, apa kamu tertarik bergabung dengan grup rp lainnya?

Yes

Jika ya, apa alasannya?

Because i can make another character with different personalities than before, and she/he can also interact with everyone <3

Apa yang paling kamu nikmati saat melakukan rp?

Being Chased =))) i do no why

Seberapa lama biasanya kamu melakukan rp?

<6 hours

Apa yang kamu lakukan di dalam grup, selain role-playing?

Chatting, Commenting picture, Browsing Gallery, SPAM ON THEIR PAGE LMAO

Jika kamu bertemu dengan seseorang yang baru di dalam role-play, apakah kamu memiliki keinginan untuk membantu mereka?

Yes!

Jika ya, bagaimana caranya kamu membantu mereka sebagai seorang senior di dalam grup role-play?

Tell her/him what to do when the rp start maybe

Apa keuntungan bergabung dalam grup role-play?

I found many pals that had a hobby like me, we can share our experience..etc.

Di mana biasanya kamu melakukan role-play?

Social messenger

Apakah kamu menikmati role-play secara publik (misalnya di dalam chatroom) atau privat (lewat social messenger)?

Private

Apakah ada kejadian menarik selama role-play sejauh ini?

Most of the events always make me laugh =))

Setelah berada cukup lama dalam dunia rp, apakah kamu tertarik untuk memperkenalkan rp kepada orang lain?

Yes

Apakah ada beberapa tips untuk orang baru?

Don't make your OC looked gloomy and making people hate your oc because you need their attention. Create an encouraging or happy atmosphere for the first time.. So everyone feel that you're interesting person... maybe?

Apakah role-playing mempengaruhi kehidupan nyatamu?

No, you're live in Real Life, so don't immersed in the world of rp.

Apa kontribusimu di dalam grup rp sebagai anggota?

Make a Scandal, so everyone recognize you more //stahp

Apa kontribusimu di dalam grup rp sebagai admin?

Well.. i was doing my best to make the group better 8"")) Most of my job being admin was helping my friends's job #ming

10/22/2013 21:33: 18

5. **Ravealie**

Usia?

16-20 years old

Sejak kapan kamu mengenal tentang role-play?

Sejak mengenal CR

Sudah berapa lama kamu berada di dalam grup role-play?

3 - 4 years

Apa yang membuatmu tertarik untuk bergabung dalam grup role-play?

Konsep background story, diinvite teman, tertarik dengan konsep grupnya

Apa kamu menikmati berada di dalam grup role-play sejauh ini?

Yes.

Apa kesan pertamamu tentang role-play?

Menarik karena kita belajar mengenal pengkarakteran, mengonsep, "berubah" menjadi orang lain dan sebisa mungkin tidak OOC

Aspek apa yang kamu tekankan saat menciptakan sebuah OC?

Menciptakan karakter yang berbeda dari yang sebelumnya. saat mengonsep bg story, sifat.. kadang memasukkan unsur diri sendiri juga agar lebih mudah mendapat "feel" saat melakukan RP meski tidak semua unsur diri dimasukkan karena akan jadi "self-insert" lol

Dan setelah kamu bergabung dengan 1 grup role-play, apa kamu tertarik bergabung dengan grup rp lainnya?

Yes

Jika ya, apa alasannya?

Faktor teman berpengaruh. tapi kadang setelah join 1 rp grup lalu tiba2 ada muncul grup rp baru yang menurut kita tampaknya konsepnya menarik dan mungkin cocok dengan oc baru yang sedang kita ciptakan

Apa yang paling kamu nikmati saat melakukan rp?

Ngobrol random bersama teman, kadang ada adegan lucu saat RP, mendekatkan hubungan dengan teman RP, dll

Seberapa lama biasanya kamu melakukan rp?

4-6 jam

Apa yang kamu lakukan di dalam grup, selain role-playing?

Chatting, Commenting picture, Browsing Gallery

Jika kamu bertemu dengan seseorang yang baru di dalam role-play, apakah kamu memiliki keinginan untuk membantu mereka?

Yes!

Jika ya, bagaimana caranya kamu membantu mereka sebagai seorang senior di dalam grup role-play?

Jika ada yang kebingungan, bantu menjelaskan soal konsep, aturan, dll

Apa keuntungan bergabung dalam grup role-play?

I found many pals that had a hobby like me, we can share our experience..etc.

Di mana biasanya kamu melakukan role-play?

Mendapat banyak teman, skill mengonsep, memperluas ide

Apakah kamu menikmati role-play secara publik (misalnya di dalam chatroom) atau privat (lewat social messenger)?

Private

Apakah ada kejadian menarik selama role-play sejauh ini?

Event2 halloween, secret santa, war, dll

Setelah berada cukup lama dalam dunia rp, apakah kamu tertarik untuk memperkenalkan rp kepada orang lain?

Yes

Apakah ada beberapa tips untuk orang baru?

Perbanyak wawasan soal konsep. jangan cuma berkeinginan memiliki karakter hebat macam naruto ichigo, dll

Apakah role-playing mempengaruhi kehidupan nyatamu?

No, kadang sifat OC dibawa ke dunia nyata. misal awalnya saya sifatnya tertutup. lalu karena abis RP-in OC yang periang, somehow mood + sifat jadi dibawa~ kadang bisa jadi positif atau negatif. Negatifnya itu ya kadang kita lagi sedih atau konflik sama partner RP, dibawa di RP jadi mestinya si OC ga begini sama pasangannya tapi gara2 ga sadar self-insert, sifatnya jadi agak berubah atau mendekati OOC"

Apa kontribusimu di dalam grup rp sebagai anggota?

Berusaha aktif di grup, sebisa mungkin ikut event2 yang diadakan

Apa kontribusimu di dalam grup rp sebagai admin?

....Tim hore //plak. Membantu founder membalas komen, note dari member2 yang mau join, mengusulkan ide event

10/22/2013 21:39: 52

6. **Ohprocrastinator**

Usia?

16-20 years old

Sejak kapan kamu mengenal tentang role-play?

2009-2010

Sudah berapa lama kamu berada di dalam grup role-play?

3 - 4 years

Apa yang membuatmu tertarik untuk bergabung dalam grup role-play?

Bikin karakter baru dengan setting yang berbeda-beda rame banget :D
Bisa jadi bahan untuk bikin artwork baru yang belum pernah dibikin sebelumnya

Apa kamu menikmati berada di dalam grup role-play sejauh ini?

Yes.

Apa kesan pertamamu tentang role-play?

Awalnya nggak ngerti dengan konsep role-play, tapi setelah dijelaskan sama temen akhirnya ngerti tentang bikin oc dan memerankannya

Aspek apa yang kamu tekankan saat menciptakan sebuah OC?

Pakaian dan aksesoris. Kepribadian dan random facts/traits

Dan setelah kamu bergabung dengan 1 grup role-play, apa kamu tertarik bergabung dengan grup rp lainnya?

Yes

Jika ya, apa alasannya?

Sering tertarik sama konsep cerita grupnya, apalagi kalau banyak temen yang ikut atau ada artist idola di sana :D

Apa yang paling kamu nikmati saat melakukan rp?

Dapet respon dari lawan rp, apalagi kalau obrolannya rame :D

Seberapa lama biasanya kamu melakukan rp?

1-3 jam

Apa yang kamu lakukan di dalam grup, selain role-playing?

Chatting, Commenting picture

Apa keuntungan bergabung dalam grup role-play?

Dapet banyak temen baru, punya oc yang macem-macem

Di mana biasanya kamu melakukan role-play?

Comments box, Social Messenger

Apakah kamu menikmati role-play secara publik (misalnya di dalam chatroom) atau privat (lewat social messenger)?

Private

Kenapa?

Saya malu dan gak tau harus ngomong apa kalo di public chatroom :D

Apakah ada kejadian menarik selama role-play sejauh ini?

Sampai saat ini belum, masih ngomongin hal general aja

Setelah berada cukup lama dalam dunia rp, apakah kamu tertarik untuk memperkenalkan rp kepada orang lain?

Yes

What is the ups and downs become an admin?

Waktu masih baru, grup perlu banyak perbaikan dan penyesuaian, apalagi sama admin dan member lain yang baru kenal.

Apakah ada beberapa tips untuk orang baru?

Sebaiknya jangan sampai rp sampai terbawa ke real life, karena dua hal itu jelas-jelas beda. Sebisa mungkin perankan oc secara in-character, walaupun mungkin oc punya satu dua trait yang mirip dengan authornya.

Apakah role-playing mempengaruhi kehidupan nyatamu?

No, kadang sifat OC dibawa ke dunia nyata. misal awalnya saya sifatnya tertutup. lalu karena abis RP-in OC yang periang, somehow mood + sifat jadi dibawa~ kadang bisa jadi positif atau negatif. Negatifnya itu ya kadang kita lagi sedih atau konflik sama partner RP, dibawa di RP jadi mestinya si OC ga begini sama pasangannya tapi gara2 ga sadar self-insert, sifatnya jadi agak berubah atau mendekati OOC

Is there any certain terms that can only exist in the role-play?

Hubungan satu karakter dengan satu karakter bisa mempengaruhi hubungannya dengan karakter lain, seperti misalnya pasangan, sahabat, dll.

Apa kontribusimu di dalam grup rp sebagai admin?

Sampai saat ini masih kurang efektif karena belum dikasih tugas spesifik dari atasan

In your opinion, what is the characteristic of a role-player?

Punya imajinasi yang tinggi, bisa berimprovisasi

Before you decided to do some role play with someone, is there any certain conditions or requirement for you?

Harus mengenal karakter lawan dulu

Is there any difference between : - when you interact as yourself in a group - when you interact as your OC in role-play Explains it

Sebenarnya nggak terlalu beda, soalnya sebagian besar oc saya pembawaannya mirip dengan saya

Is there any difference between : - when you interact with role-player in community - when you interact with your RL friends Explains it

Nggak terlalu berbeda, kalau bicara dengan teman baru lebih pendiam ketimbang teman yang sudah kenal lama //duk

Is there any difference between your attitude when : - You're entering a rp group and you know no-one - You're entering a rp group and you know some people

Ada, kalau masuk grup yang baru (karena saya tertarik sama attire/background storynya) saya jarang rp secara personal, lebih mengikuti event mandatory aja

kalau masuk grup rp dengan banyak temen di sana (karena diajak biasanya) saya kadang rp di private chat dan buat artwork selain event mandatory

12/19/2013 10:34: 59

7. **Xin**

Age?

16-20 years old

Since when did you start to know about role-play?

2013!

How long have you been in a role-play group?

3 months – 1 year

What made you interested in joining a rp-group?

The theme of the RP group! As well as having common friends in the same RP group.

Do you enjoy being in a rp--group so far?

Yes!

What's your very first impression about role-play?

I felt that RP was quite interesting, and was curious about how other people immerse themselves so much into their character's role!

What aspects do you take when creating an OC?

I try not to make them Mary Sue/ Gary Stu, or godmod them. Usually I take the looks of the OC into aspect first, then the personality.

And then after joining a rp-group, are you attracted to join another rp group?

Yes.

If yes, what is the reason?

It is very fun, and I really enjoy thinking up OCs!

What do you enjoy the most while role-playing?

The interactions with other peoples' RP OCs!

How long it usually takes for you to role-play?

>1 hour

What are you doing in the group other than role-playing?

Chatting, Commenting picture, Browsing Gallery

If you meet someone who is new to role-play, do you have a desire to help or direct them?

Yes

If yes, how do you help them as a senior in a role-play group?

I advise them on how to portray their character they created well, so that they don't come off as annoying and so that everyone will have an enjoyable experience RP-ing!

What's the benefit of joining a rp group?

You get to create OCs! And actually make entire worlds and stories out of them.

Where do you usually doing role-play?

Twitter or Google Doc

Do you enjoy role-playing in public or private?

Private

What's your contribution in rp group as an member?

Most of the time, contributing artwork and being active in group chats!

In your opinion, what is the characteristic of a role-player?

You have to be susceptible to all sorts of situations that your character is put into! Be flexible and just have fun.

Is there any difference between : - when you interact with role-player in community - when you interact with your RL friends Explains it

All the roleplayers I interact with are close online friends--? Ahh, I guess there's not much difference there.

Is there any difference between your attitude when : - You're entering a rp group and you know no-one - You're entering a rp group and you know some people

I do not tend to enter RP groups knowing no one! Most of the time I am invited to groups where I know at least 1 person ;;

12/19/2013 10:52: 12

8. Mazuchi

Age?

16-20 years old

Since when did you start to know about role-play?

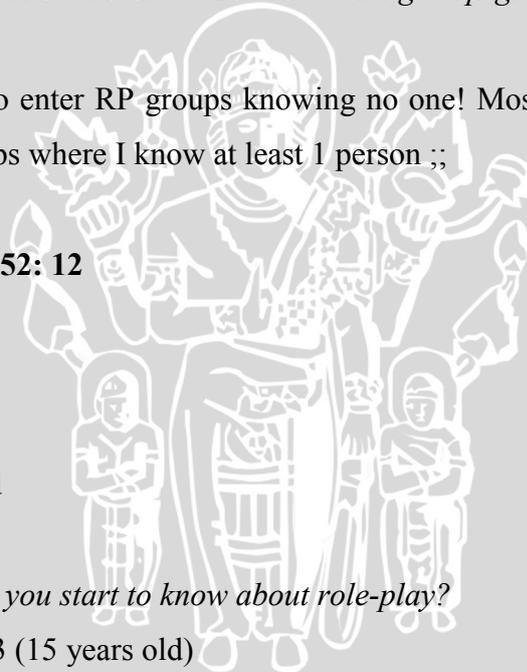
December 2013 (15 years old)

How long have you been in a role-play group?

1-2 years

What made you interested in joining a rp-group?

- We could imagine and get so much challenge to draw different things



- It's fun to keep socialize with people, i think it's normal for people to socialize

- The theme of the rp-group

Do you enjoy being in a rp--group so far?

Yes.

What's your very first impression about role-play?

- Fun
- Interesting
- Fantasy

What aspects do you take when creating an OC?

- Character design
- The originality of the character (mostly i don't really mind about their profile but I usually let it all flows by itself)

And then after joining a rp-group, are you attracted to join another rp group?

Yes

If yes, what is the reason?

Because I wanna try another theme of rp group.

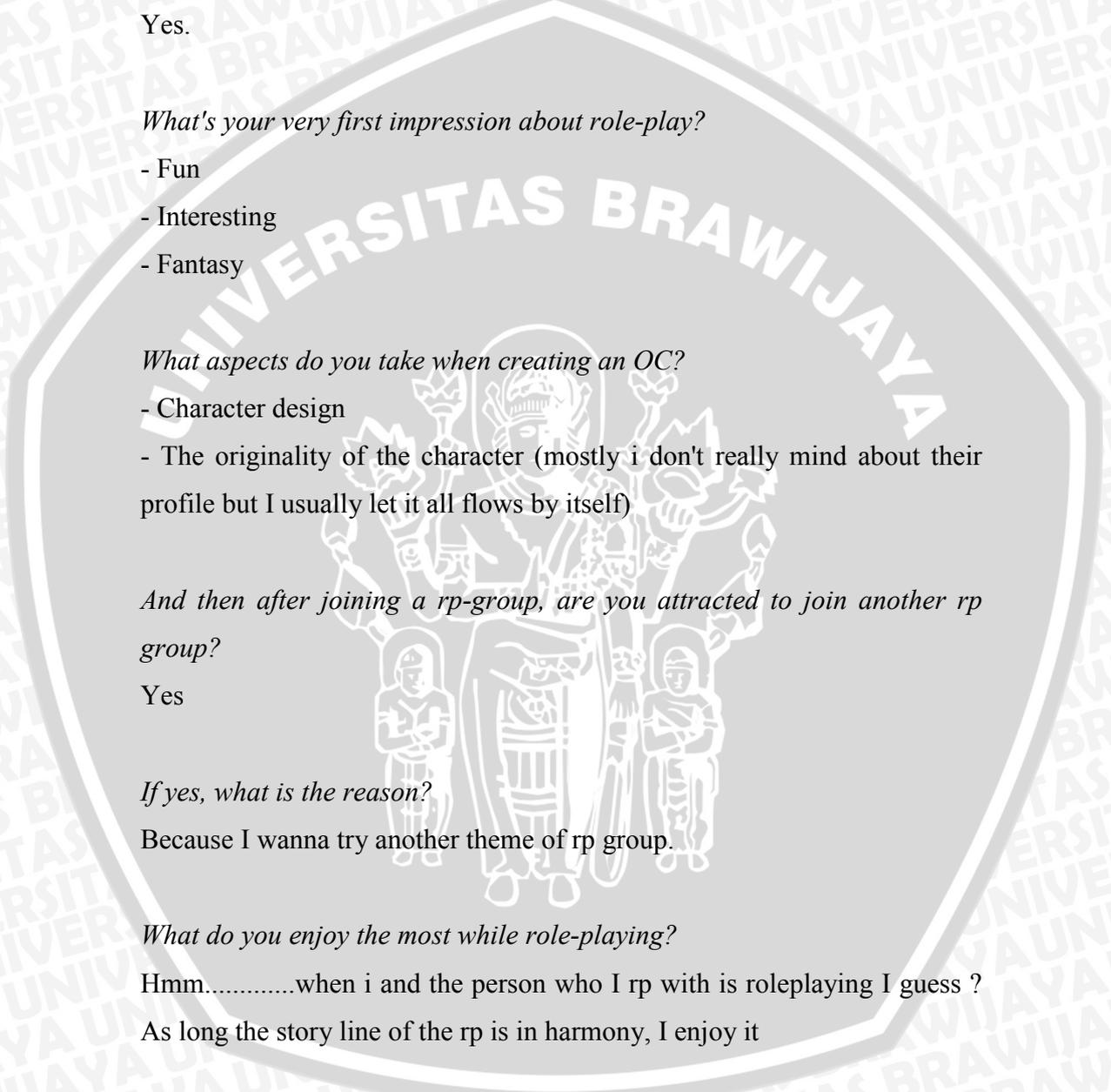
What do you enjoy the most while role-playing?

Hmm.....when i and the person who I rp with is roleplaying I guess ?

As long the story line of the rp is in harmony, I enjoy it

How long it usually takes for you to role-play?

1-3 hours



What are you doing in the group other than role-playing?

Chatting, Commenting picture, Browsing Gallery

If you meet someone who is new to role-play, do you have a desire to help or direct them?

Yes!

If yes, how do you help them as a senior in a role-play group?

I try to say hello if I could ask him/her

What's the benefit of joining a rp group?

- Improving imagination
- Having fun and relax myself

Where do you usually doing role-play?

Group Chatroom, Comments box, Social Messenger

Do you enjoy role-playing in public or private?

Private

Is there any interesting events during role-play so far?

Like war between the characters, secret santa with brilliant way to celebrate, etc

Any tips for RP newbies?

- Don't be a perfect character when you role-play, it's really annoying
- Don't make your oc too much complexity or details that you might forget or getting confused

In your opinion, what is the characteristic of a role-player?

Flexible to be any characters as he/she can

Before you decided to do some role play with someone, is there any certain conditions or requirement for you?

Sometimes...

Is there any difference between : - when you interact as yourself in a group - when you interact as your OC in role-play Explains it

Sometimes it's totally different, the way to talk or react

Is there any difference between : - when you interact with role-player in community - when you interact with your RL friends Explains it

Yes, for example : i'm not the type who can always be active in talking and one of my original characters is the one who is quite talk-active

Is there any difference between your attitude when : - You're entering a rp group and you know no-one - You're entering a rp group and you know some people

Not really different, I think

12/19/2013 19:48: 2

9. Shiie

Age?

16-20 years old

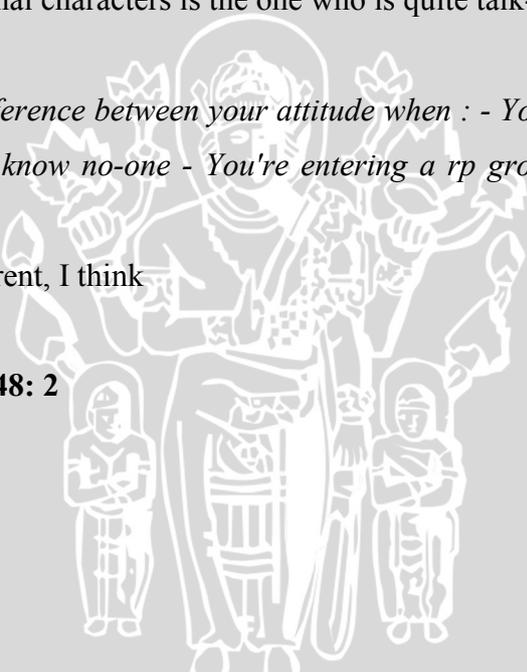
Since when did you start to know about role-play?

Umm... early middle school?

How long have you been in a role-play group?

3 - 4 years

What made you interested in joining a rp-group?



Sounded like a good way to interact with people like idk making characters? Meeting other artists?

Do you enjoy being in a rp--group so far?

Yes.

What's your very first impression about role-play?

I'm not sure... I probably thought it was interesting because like wow you are "becoming" someone you're not?

What aspects do you take when creating an OC?

Physical and emotional design... not so much history though.

And then after joining a rp-group, are you attracted to join another rp group?

Yes.

If yes, what is the reason?

Joining more groups with the friends from the other group?

What do you enjoy the most while role-playing?

Head cannon-ing

How long it usually takes for you to role-play?

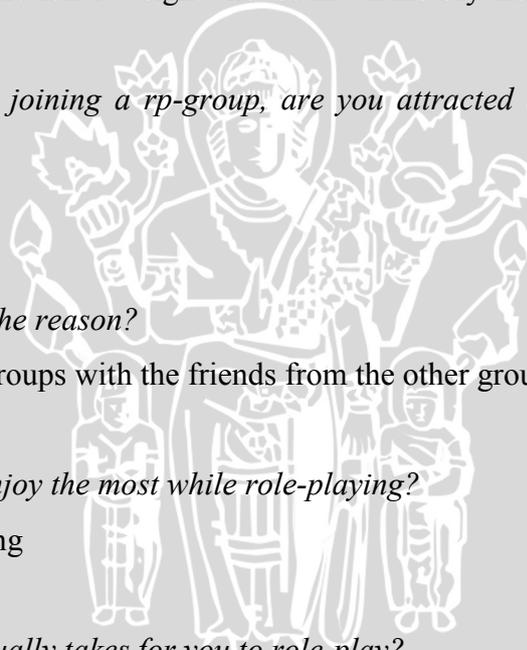
1-3 hours

What are you doing in the group other than role-playing?

Chatting, Commenting picture, Browsing Gallery, Headcanoning + AUs

What's the benefit of joining a rp group?

Meeting other artists?



Where do you usually doing role-play?

Group Chatroom, Comments box, Social Messenger, Twitter

Do you enjoy role-playing in public or private?

Public

What's the reason?

It's somehow less awkward with other people? Sometimes?

Do you involve personal emotions during role-play?

No.

What's the up and down become an admin?

Commitment is an issue.. Groups die easily

Any tips for RP newbies?

Don't get too caught up on it, because some people get crazy intense and it's kind of creepy.

What's your contribution in rp group as an admin?

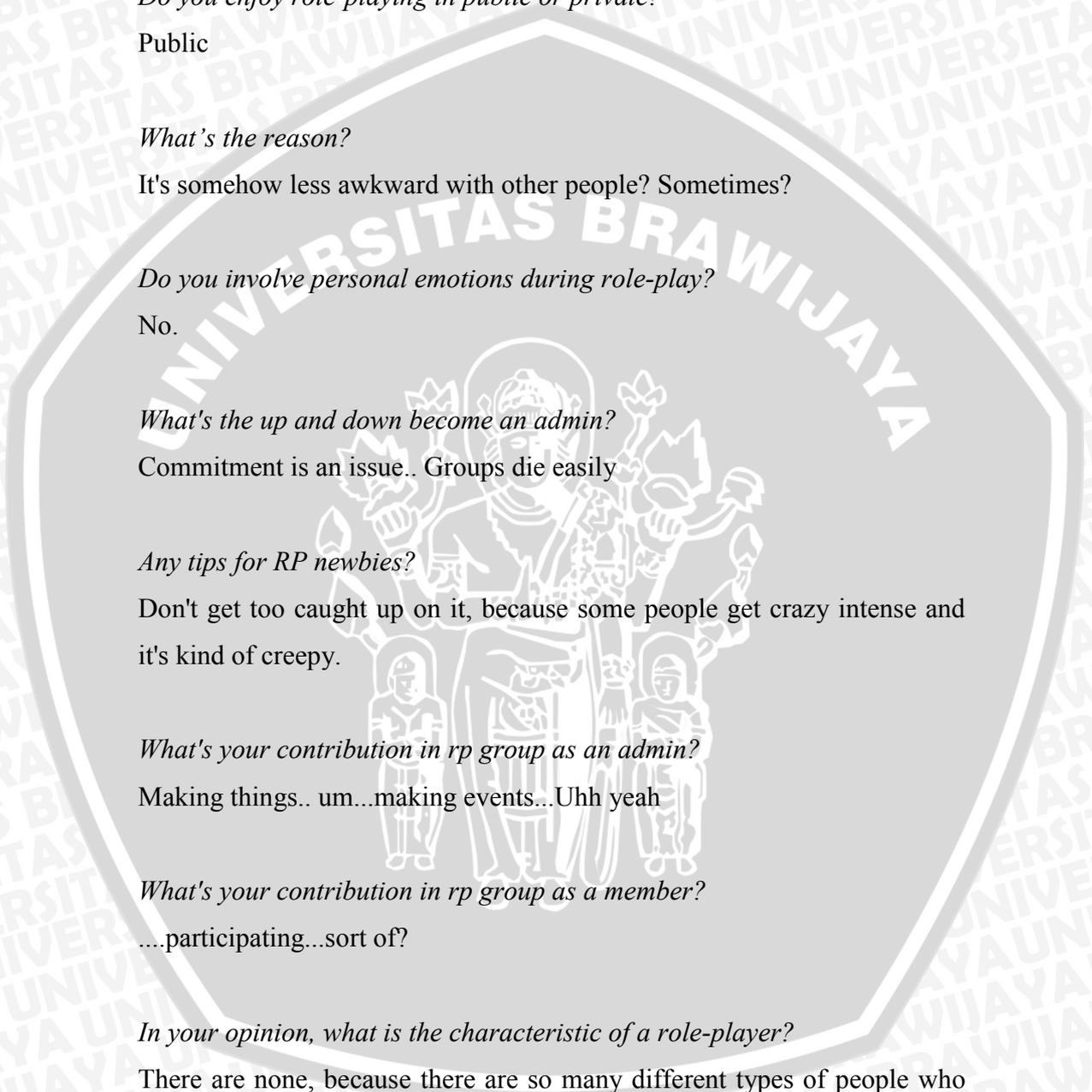
Making things.. um...making events...Uhh yeah

What's your contribution in rp group as a member?

....participating...sort of?

In your opinion, what is the characteristic of a role-player?

There are none, because there are so many different types of people who RP



Before you decided to do some role play with someone, is there any certain conditions or requirement for you?

As long as they seem relatively normal and sane?

Is there any difference between : - when you interact with role-player in community - when you interact with your RL friends Explains it

I'm more open to the RP community about my OL life in comparison to my RL friends who know nothing about it.

Is there any difference between your attitude when : - You're entering a rp group and you know no-one - You're entering a rp group and you know some people

I'm more open when I already know some people in the group.

12/20/2013 0:26: 39



DOKUMENTASI FOTO



