

ABSTRAK

Skripsi dengan Judul “Self Identity Dewasa Awal Pelaku *Roleplayer* Pada Media *Whatsapp*”. Yang ditulis oleh Delila Viciarta Zahra, NIM. 126308212087. Dengan Pembimbing/promotor Dr. Hj. Uswah Wardiana, M.Si.

Kata kunci: *Self Identity*, *Roleplayer*, Media *Whatsapp*, Dewasa Awal

Salah satu platform media sosial populer adalah *WhatsApp*, yang saat ini banyak digunakan sebagai alat komunikasi, namun kini berkembang menjadi sarana berbagi informasi dan hiburan. Dengan fitur-fitur seperti grup chat dan status, pengguna dapat membangun hubungan yang lebih mendalam dengan orang-orang di sekitarnya. Namun, fungsi *WhatsApp* sebagai media komunikasi mengalami pergeseran. Banyak pengguna kini menyembunyikan identitas asli mereka dan bergabung dalam komunitas *roleplayer*, yaitu individu yang memerankan karakter lain di dunia maya. Fenomena ini menunjukkan bahwa banyak orang menggunakan sebuah platform bukan hanya untuk komunikasi, tetapi juga sebagai media untuk eksplorasi diri dan identitas.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami makna pengalaman dimanika *self identity* pada *roleplayer* di dunia nyata, memahami makna pengalaman dimanika *self identity* pada *roleplayer* di dunia *roleplay* dan memahami pengalaman pergeseran *self identity* yang ada di *roleplay* dengan yang ada di dunia nyata

Metode Penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan fenomenologi. Partisipan dalam penelitian ini adalah *roleplayer* yang aktif bermain *roleplay* menggunakan media *WhatsApp*. Analisis data yang digunakan adalah pendekatan fenomenologis deskriptif (PFD).

Hasil penelitian menunjukkan Informan dalam penelitian ini menunjukkan kecenderungan kepribadian introvert, kurang percaya diri, serta kesulitan dalam mengekspresikan emosi dan dirinya secara terbuka di kehidupan nyata. Faktor-faktor seperti pengalaman masa lalu, lingkungan sosial, dan pola asuh turut membentuk identitas mereka, sehingga sebagian masih berada dalam proses pencarian jati diri. Dunia *roleplay* menjadi ruang aman yang memungkinkan mereka mengeksplorasi dan menampilkan sisi diri yang tidak bisa ditunjukkan di dunia nyata. Melalui identitas alternatif yang mereka ciptakan, para informan mengalami peningkatan rasa percaya diri, kemampuan sosial, dan penguatan identitas personal. Terdapat pergeseran identitas antara dunia nyata dan dunia virtual, di mana *roleplayer* mampu menampilkan diri yang lebih terbuka dan komunikatif secara daring.

ABSTRACT

*Thesis titled “Self-Identity of Early Adults Engaged in Role-Playing on WhatsApp”
Written by Delila Viciarta Zahra, NIM. 126308212087. Supervised by Dr. Hj.
Uswah Wardiana, M.Si.*

Keywords: *Self-Identity, Role-Playing, WhatsApp, Early Adults*

One of the most popular social media platforms is WhatsApp, which is currently widely used as a communication tool, but has now evolved into a means of sharing information and entertainment. With features such as group chat and status updates, users can build deeper relationships with those around them. However, WhatsApp's function as a communication medium has shifted. Many users now hide their true identities and join role-playing communities, where individuals play the roles of other characters in the virtual world. This phenomenon shows that many people use a platform not only for communication but also as a medium for self-exploration and identity.

This study aims to understand the meaning of self-identity dynamics among roleplayers in the real world, understand the meaning of self-identity dynamics among roleplayers in the roleplay world, and understand the experience of shifting self-identity between roleplay and the real world.

The research method used is qualitative research with a phenomenological approach. The participants in this study are active roleplayers who engage in roleplay using the WhatsApp platform. The data analysis method used is the PFD.

The research results indicate that the informants in this study exhibit introverted personality traits, low self-confidence, and difficulty in openly expressing their emotions and selves in real life. Factors such as past experiences, social environment, and parenting styles contribute to the formation of their identities, with some still in the process of self-discovery. The role-playing world becomes a safe space that allows them to explore and express sides of themselves that cannot be shown in the real world. Through the alternative identities they create, the informants experience increased self-confidence, social skills, and personal identity reinforcement. There is a shift in identity between the real world and the virtual world, where role-players are able to present themselves in a more open and communicative manner online.