

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah dapat dirasakan oleh sebagian besar masyarakat khususnya anak remaja pada saat ini. Perkembangan teknologi yang semakin lama semakin canggih dengan berbagai fitur dan aplikasi menarik lainnya. Kehadiran media sosial merupakan kemunculan era baru dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Media sosial telah menjadi media komunikasi populer yang diminati dari berbagai kalangan usia dan paling banyak digunakan untuk bersosialisasi di kehidupan sehari-hari. Salah satu media sosial yang paling diminati saat ini adalah Instagram. Berdasarkan informasi yang dimuat dalam Kompas.com, Indonesia menjadi pengguna Instagram terbesar se-Asia Pasifik. Dari 700 pengguna aktif bulanan atau *Monthly Active User* (MAU) yang diraup Instagram secara global, 45 juta diantaranya berasal dari Indonesia (Fatimah, 2017).

Pada media sosial, pengguna tidak memiliki batasan untuk menampilkan atau mempresentasikan diri mereka. Salah satu platform media sosial yang digunakan untuk mempresentasikan diri adalah Instagram. Media sosial Instagram dapat membentuk image seseorang dengan segala aktivitasnya (Setiawan & Audie, 2020). Saat ini Instagram tidak hanya digunakan sebagai sarana kegiatan industri saja, melainkan sebagai sarana kebutuhan hiburan dan salah satunya menggunakannya untuk mempresentasikan diri. Instagram merupakan sebuah aplikasi berbagi foto dan video, Instagram menyediakan berbagai fitur menarik

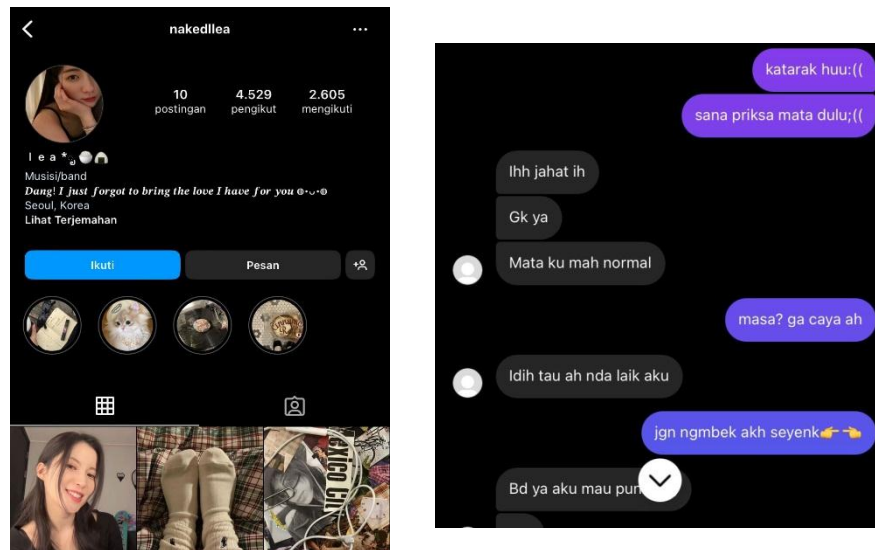
dan bisa digunakan oleh siapa saja tanpa ada batasan usia. Di antara banyak akun yang terdapat di Instagram, sebenarnya beberapa diantaranya memiliki lebih dari satu orang pengguna. Dengan kata lain, seorang individu dapat memiliki lebih dari satu akun yang dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, hal tersebut didukung dengan fitur Instagram yaitu *multiple account*. Pengguna akun Instagram yang memiliki dua akun dibagi menjadi akun yang mempresentasikan diri yang sebenarnya sementara akun lainnya adalah akun yang menampilkan jati diri yang ingin mereka bangun (Hasanah, 2023).

Keberadaan Instagram inilah yang membawa permainan peran ke dunia virtual yang sampai saat ini ramai menjadi perbincangan yaitu permainan *roleplaying*. *Roleplaying* merupakan permainan yang dilakukan dengan cara memainkan peran sebagai orang lain. Menurut Achsa & Affandi (2015:2) *Roleplaying* atau permainan peran biasa disebut sebagai *socio-drama*, dimana keunikan dari permainan ini adalah bermain dengan imajinasi. Dimana pada permainan ini pengguna akun *roleplayer* memiliki dua kehidupan yang berbeda dengan kehidupan aslinya.

Pada akun pengguna *roleplayer* menampilkan sosok yang berbeda pada akun utama pengguna yang bersifat umum. Dimana pada pengguna akun *roleplayer* dengan identitas nama samaran atau disebut dengan *pseudonym* yang tidak mencantumkan identitas asli mereka melainkan identitas artis yang di perankan. Menurut Rosenbach dan Schmund, ada tiga kategori identitas yang

berbeda di internet yaitu nama asli (*arthonym*), nama samaran (*pseudonym*), dan tanpa nama (*anonym*).

Gambar 1.1 Profil akun pengguna *roleplayer* dan interaksi dengan pengguna *roleplayer* lainnya



Sumber: Screenshot profil akun @nakedllea dan isi *direct message* (2024)

Pengguna akun *roleplayer* bermain peran layaknya seorang artis dan menampilkan diri layaknya artis yang mereka perankan, namun permainan *roleplayer* telah menjadi sebuah dunia alternatif bagi kalangan remaja untuk meluapkan keluh kesah mengenai permasalahan yang tidak dapat diungkapkan di dunia nyata dan menampilkan kondisi realita mereka. Penggunaan akun *roleplayer* ini sebenarnya memiliki aturan dimana tidak memperbolehkan pemain melakukan keterbukaan diri. Karena identitas asli pemain harus dirahasiakan sesama pemain *roleplayer*, namun jika sesama pemain *roleplayer* sudah setuju satu sama lain untuk mengungkapkan identitas masing-masing. Pada observasi awal yang dilakukan peneliti di Instagram terdapat akun *roleplayer* yang

bergabung dalam *roleplay world* di indonesia sebanyak 3,5 ribu postingan dengan tagar #rootrp di instagram.

Berdasarkan pada pemaparan fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat masalah ini dalam penelitian yang berjudul “Komunikasi Pengguna Akun *Roleplayer* Dalam Presentasi Diri Di Instagram”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas, maka masalah yang diidentifikasi oleh peneliti adalah:

- 1) Bagaimana komunikasi panggung depan dan panggung belakang pada pengguna akun *roleplayer* di instagram
- 2) Bagaimana presentasi diri pengguna akun *roleplayer* di instagram

1.3 Fokus Penelitian

Adapun yang menjadi fokus dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah:

- 1) Komunikasi panggung depan dan panggung belakang pada pengguna akun *roleplayer* di instagram adalah Panggung depan: *Setting, personal front* dan *expression equiment*. Panggung belakang: *Citra Diri*
- 2) Presentasi diri pengguna akun *roleplayer* di instagram adalah: *real self, ideal self* dan *false self*.

1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas, penelitian ini dilaksanakan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi sebagai masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana komunikasi panggung depan dan panggung belakang pada pengguna akun *roleplayer* di instagram.
- 2) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana presentasi diri pada pengguna akun *roleplayer* dalam presentasi diri di instagram.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti maupun orang lain dalam dua aspek yang digunakan untuk kegunaan penelitian. Adapun manfaat atau kegunaan dari penelitian ini sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan sebagai sumber referensi dan bacaan yang dapat memberikan informasi teoritis dan empiris kepada pihak-pihak yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai permasalahan yang serupa serta menambahkan sumber pustaka yang telah ada.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri adalah mendapatkan pengalaman dalam meneliti presentasi diri pada pengguna akun *roleplayer* di instagram.

2. Bagi Penelitian lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian yang serupa, yaitu penelitian dualitas kehidupan pengguna akun *roleplayer* dalam mempresentasikan diri di Instagram, khususnya pada program studi Ilmu Komunikasi.

3. Bagi Universitas Malikussaleh

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi pada perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Malikussaleh.