

ABSTRAK

Judul dari penelitian ini adalah “Fenomena *Roleplayer* Di Media Sosial *Twitter*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif apa yang mendorong para *roleplayer* bergabung ke dunia *original character roleplay*, tindakan apa yang terjadi kepada *roleplayer* setelah bergabung ke dunia tersebut, bagaimana para *roleplayer* memaknai dunia *original character roleplay* menurut sudut pandang mereka masing-masing. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teori Fenomenologi, kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis.

Para pemain *original character roleplay* memiliki motif, tindakan dan makna yang beda beda. Kebanyakan para pemain bergabung ingin menyalurkan hobi menulis mereka, ada juga yang memang sekedar penasaran dan akhirnya bergabung dan bertahan hingga saat ini. *Original character roleplay* juga dijadikan media untuk mencari teman secara virtual, para *roleplayer* juga bergabung ke dunia *original character roleplay* karena lebih suka berinteraksi melalui chat. Maka dari itu para *roleplayer* memutuskan untuk bermain *original character roleplay*.

Tentu ada perubahann yang terjadi pada para *roleplayer* setelah bermain *original character roleplay* contohnya seperti *roleplayer* jadi lebih kreatif karena dituntut untuk bisa mengedit kebutuhan *profile* agar lebih menarik, para *roleplayer* juga jadi lebih memahami perasaan orang lain dan lebih berhati-hati dalam mengetik sesuatu. Efek negatifnya dengan bermain *rolepay* membuat para *roleplayer* jadi kurang produktif, karena terlalu fokus bermain. Beberapa dari *roleplayer* memaknai *original character roleplay* sebagai tempat *healing*, *refreshing* dari kehidupan nyata.

Kata kunci: Roleplay, Original Character Roleplay, Motif, Tindakan, Makna