

FENOMENA CYBER ROLEPLAY
(STUDI KOMUNITAS KOTA KITA *GRAND THEFT AUTO*)

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Sarjana (S-1)

Program Studi Sosiologi



Disusun oleh:

RAIHAN ARDIANSYAH PRADANA

2006026004

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO

SEMARANG

2024

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : -
Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada:
Yth. Dekan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
UIN Walisongo Semarang
Di Tempat

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi, dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa Skripsi saudara/i:

Nama : Raihan Ardiansyah Pradana

NIM : 2006026004

Jurusan : Sosiologi

Judul Skripsi : Fenomena *cyber roleplay* (studi komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto*)

Dengan ini telah saya setuju dan mohon agar segera diujikan. Demikian atas perhatiannya, diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 26 Agustus 2024

Pembimbing,

Akhriyadi Sofian, M.A.

NIP. 197910222023211004

SKRIPSI
FENOMENA CYBER ROLEPLAY
(Studi Komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto*)

Disusun Oleh:

Raihan Ardiansyah Pradana

2006026004

Telah dipertahankan di depan majelis penguji skripsi pada tanggal 24 September

2024 dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji



Ketua Sidang/Penguji

Akhrivadi Sofian, M.A.
NIP. 197910222023211004

Sekretaris Sidang


Prof. Dr. Hj. Misbah Zulfa Elizabeth, M. Hum
NIP. 192601071999032001

Penguji Utama



Kartika Indah Permata, M.A.
NIP. 199108262020122007

Pembimbing I



Akhrivadi Sofian, M.A
NIP. 197910222023211004

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil dari kerja saya sendiri dan didalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi lainnya dan di UIN Walisongo Semarang. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 26 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Raihan Ardiansyah Pradana

NIM. 2006026004

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunia-Nya yang tak terhingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “**Fenomena Cyber Roleplay (Studi Komunitas Kota Kita Grand Theft Auto Roleplay)**” tanpa suatu kendala apapun. Tak lupa penulis panjatkan shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang sangat kita nantikan syafa'atnya di hari kiamat nanti.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat dicapai dengan baik tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan yang baik ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang begitu besar kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang
2. Prof. Dr. H. Imam Yahya, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang.
3. Ibu Naili Ni'matul Illiyun, M.A., selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang.
4. Bapak Akhriyadi Sofian, M.A., selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang telah berkenan dan bersedia untuk meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Prof. Dr. Misbah Zulfa Elizabeth M.Hum., selaku dosen wali yang telah memberikan berbagai dukungan, nasihat, arahan, bimbingan dan motivasi sejak awal perkuliahan hingga saat ini.
6. Seluruh dosen, tenaga pengajar dan staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang yang telah mendidik, memberikan ilmu, dan pengalaman serta membantu penulis selama proses penyusunan skripsi.

7. Kedua orang tua tercinta penulis yaitu Bapak Tarmono dan Ibu Titik Rahayu Ningsih serta adik satu-satunya Akmal Maulana Syafiq yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan menjadi sumber utama semangat penulis selama masa perkuliahan dan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman kelas Sosiologi A 2020 yang menjadi teman seperjuangan dengan menemani dan memberikan dukungan selama kuliah hingga penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman Senat Mahasiswa FISIP 2023 terutama anggota Komisi 2 yang selalu menjadi penyemangat dalam menyusun skripsi ini.
10. Teman-teman kost Arif Luqman, Ilung, Aceng, Faisal yang menjadi penyemangat dan pemicu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman Peradaban X Ruang Sembuh yaitu Isma S.sos, Azimatul S.Sos, Arif S.Sos, Faisal S.Sos, Reza, Galuh, Cindy, Salsabilla Perangiangan, Shohibul yang menjadi saksi hidup penulis dalam perkuliahan
12. Pendiri dan para admin komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* yang telah memberikan kesempatan dan banyak bantuan dalam proses penulis menyelesaikan skripsi ini.
13. Anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* terkhusus para anggota komunitas yang terlibat sebagai narasumber dalam penyusunan skripsi ini. Semoga segala permasalahan, tantangan dan kesulitan yang dihadapi oleh para anggota mampu terselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan pihak-pihak yang bersangkutan. Penulis menyadari bahwasannya penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan guna perbaikan lebih lanjut.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 26 Agustus 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized letters 'A' and 'B' followed by a horizontal line.

Raihan Ardiansyah Pradana

NIM. 2006026004

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Tarmono dan Titik Rahayu Ningsih, sebagai dua sosok hebat yang bisa membantu penulis mendapatkan gelar sarjana meskipun dua sosok ini hanya tamatan SLTA sederajat. Terima kasih atas segala kasih sayang, dukungan, arahan, dan nasihat yang tiada henti untuk diri penulis. Terima kasih untuk mempercayakan cita-cita orang tua kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi pada perguruan tinggi S1. Semoga Allah senantiasa menaungi kedua orang tua penulis dengan kasih sayang-Nya, selalu diberikan kesehatan badan dan pikiran, kebahagiaan dunia dan akhirat serta umur panjang kepada mereka agar penulis mampu memberikan mereka kebahagiaan di suatu hari nantinya dalam menggapai cita-cita kecil hingga sampai saat ini.

Almamater Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

MOTTO

“Mungkin di dunia ini tidak ada yang namanya kebetulan, semua terjadi karena suatu alasan. Takdir kita perlahan terbentuk”

-Silver Rayleigh

“Tidak peduli seberapa sulit atau mustahilnya itu, jangan pernah melupakan tujuanmu”

-Monkey D Luffy

“Vini, vidi, vici”

-Julius Caesar

ABSTRACT

The cyber roleplay phenomenon is an account to access characters that we will play through social media, online games or other media. Roleplay users or abbreviated as RP are currently familiar, especially with the many roleplayers (role players) that are already widespread on social media. The beginning of the entry of this roleplay through social media Twitter. On average, roleplayers are played by the majority of teenagers in Indonesia who use characters such as K-Pop idols, Western artists, and anime characters. Through the Kota Kita Grand Theft Auto Roleplay community, researchers have three problem formulations, namely what forms of roleplay are played by community members, why do they take these types of roles, and what impacts are caused by taking roles on members of this community.

This research is a digital research by using the Discord social media platform as a research with a qualitative method. This research uses a netnographic approach where the informants here are obtained through observations in the Grand Theft Auto roleplay game and in the Kota Kita Grand Theft Auto roleplay community discord. Secondary data comes from books, journals, articles, and documents. Data collection techniques in this study used observation, interviews, and documentation. Determination of informants was carried out using purposive techniques with eight informants. Data analysis was carried out by data reduction, presenting data, and drawing conclusions. Data analysis in this study was carried out using Erving Goffman's dramaturgy theory.

The results of this study indicate that there are two types of roleplay provided by the Kota Kita Grand Theft Auto roleplay community, namely: whitelist and badside. Whitelist is a type of roleplay that can choose players to play as jobs on the good side which have 6 forms of work, namely police, trans, government, EMS, traders, and workshops, while badside is a type of roleplay that can choose jobs on the bad side there are 3 forms of work provided, namely cartels, mafia, and robbers. The impacts obtained by members of the Kota Kita Grand Theft Auto roleplay community from choosing the two types of roleplay are two types of impacts, namely self-development and procrastination.

Keywords: Virtual Community, cyber roleplay, Discord Community, social media

ABSTRAK

Fenomena *cyber roleplay* merupakan sebuah akun untuk mengakses karakter yang akan kita perankan melalui media sosial, permainan online ataupun media lainnya. Pengguna *roleplay* atau disingkat sebagai RP saat ini sudah terdengar tidak asing lagi, apalagi dengan banyaknya *roleplayer* (pemain peran) yang sudah tersebar luas di media sosial. Awal mula masuknya *roleplay* ini melalui media sosial twitter. Rata-rata para *roleplayer* di mainkan oleh mayoritas para remaja di Indonesia yang memakai karakter seperti idola K-Pop, Artis *western*, beserta tokoh anime. Melalui komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto Roleplay* peneliti memiliki tiga rumusan masalah yaitu apa saja bentuk *roleplay* yang dimainkan oleh anggota komunitas, mengapa mereka mengambil jenis peran tersebut, dan bagaimana dampak yang ditimbulkan dari pengambilan peran pada anggota komunitas ini.

Penelitian ini merupakan penelitian digital dengan menjadikan platfrom media sosial Discord sebagai penelitian dengan metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan netnografi yang mana informan disini didapatkan melalui observasi di permainan *Grand Theft Auto roleplay* dan di dalam discord komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*. Data sekunder yaitu bersumber dari buku, jurnal, artikel, serta dokumen-dokumen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penentuan informan dilakukan dengan menggunakan tehnik *purposive* dengan jumlah informan yaitu delapan orang. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, menyajikan data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teori dramaturgi milik Erving Goffman.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa terdapat dua jenis *roleplay* yang diberikan oleh komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*, yaitu: *whitelist* dan *badside*. *Whitelist* merupakan jenis *roleplay* yang dapat memilih para pemain berperan sebagai pekerjaan dalam sisi baik yang memiliki 6 bentuk pekerjaan, yaitu polisi, trans, pemerintah, EMS, pedagang, dan bengkel, sedangkan *badside* adalah jenis *roleplay* yang dapat memilih pekerjaan dalam sisi buruk ada 3 bentuk pekerjaan yang disediakan, yaitu kartel, mafia, dan perampok. Dampak yang didapatkan anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* dari pemilihan kedua jenis *roleplay* ada dua jenis dampak, yaitu pengembangan diri dan prokrastinasi.

Kata kunci: Komunitas Virtual, *cyber roleplay*, Komunitas Discord, media sosial

DAFTAR ISI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO.....	viii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
BAB I	2
PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah:	8
C. Tujuan Penelitian:	8
D. Manfaat Penelitian:	9
E. Tinjauan Pustaka	9
F. Kerangka Teori	12
G. Metode Penelitian	20
H. Sistematika Penulisan	24
BAB II.....	26
<i>CYBER ROLEPLAY</i> DAN PERSPEKTIF DRAMATURGI ERVING GOFFMAN	26
A. <i>Cyber roleplay</i> dan Komunitas Virtual	26
1. <i>Cyber roleplay</i>	26
2. Komunitas Virtual	32
3. Dramaturgi pada pemain <i>Grand Theft Auto V</i> dalam prespektif islam	

B. Teori Dramaturgi Erving Goffman.....	36
1. Konsep Teori Dramaturgi Erving Goffman	36
2. Asumsi Dasar Teori Dramaturgi	37
3. Istilah Kunci teori Dramaturgi	39
BAB III.....	45
GAMBARAN UMUM KOMUNITAS GRAND THEFT AUTO ROLEPLAY ...	45
A. <i>Cyber world dan roleplay</i>	45
1. <i>Cyber world</i>	45
2. Profil roleplay.....	49
B. Profil Komunitas Kota Kita <i>Grand Theft Auto roleplay</i>	52
1. Jenis-jenis Komunitas <i>Grand Theft Auto roleplay</i>	56
2. Aturan-aturan dalam komunitas Kota Kita <i>Grand Theft Auto roleplay</i> 58	
3. Benefit dalam Komunitas Kota Kita <i>Grand Theft Auto roleplay</i>	60
BAB IV	65
JENIS PERAN DAN ALASAN PENGAMBILAN <i>ROLEPLAY</i> DALAM KOMUNITAS KOTA KITA <i>GRAND THEFT AUTO ROLEPLAY</i>.....	65
A. <i>Whitelist (Pekerjaan dalam sisi baik)</i>	65
1. Trans.....	67
2. Polisi.....	71
3. EMS (Emergency Medical Service).....	78
4. Pemerintah.....	81
5. Bengkel	84
6. Pedagang	86
B. <i>Badside (Pekerjaan sisi buruk)</i>	88

1. Kartel.....	88
2. Mafia	90
3. Perampok	92
BAB V	101
DAMPAK PEMILIHAN PERAN PADA ANGGOTA KOMUNITAS KOTA KITA DALAM PERMAINAN <i>GRAND THEFT AUTO ROLEPLAY</i>	101
A. Dampak pengembangan diri pemain <i>roleplay</i>	101
1. Peningkatan kreatifitas	102
2. Penguatan Relasi	107
3. Keterampilan sosial	110
B. Dampak Prokrastinasi (Menunda-nunda prioritas)	115
1. Isolasi sosial	115
2. Kecanduan Game Online	118
3. Terjadinya krisis identitas	120
BAB VI	124
PENUTUP	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	126
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Profil Komunitas Kota Kita Grand Theft Auto Roleplay	5
Gambar 2: Salah satu bentuk benefit yang berbentuk list 11 pekerjaan di dalam komunitas Kota Kita Grand Theft Auto Roleplay	6
Gambar 3: Informasi yang bisa di dapatkan oleh warga baru bermain <i>roleplay</i>	7
Gambar 4: Profil pemain <i>roleplay</i> di Komunitas <i>Grand Theft Auto Roleplay</i>	50
Gambar 5: Event STANDUP COMEDY COMPETITION.....	62
Gambar 6: jumlah total komunitas <i>Grand Theft Auto roleplay</i> di Indonesia yang terdaftar pada server FiveM.....	63
Gambar 7: Benefit pekerjaan yang ditawarkan oleh komunitas melalui aplikasi Discord.....	66
Gambar 8: Pembuatan karakter yang terlihat baik untuk terlihat ramah kepada warga atau penumpang	68
Gambar 9: Wawancara yang dilakukan untuk pengambilan peran Trans	70
Gambar 10: link Gform pendaftaran menjadi polisi yang terdapat pada Discord komunitas Kota Kita Grand Theft Auto	73
Gambar 11: Pelatihan di depan rumah sakit Kota Kita <i>Grand Theft Auto</i>	79
Gambar 12&13: Laporan keterangan dari pihak kepolisian pengajuan kepada hakim untuk terdakwa.....	84
Gambar 14: Keadaan kedai yang sepi karena pedagang sedang sibuk dengan urusan panggung belakangnya.....	87
Gambar 15: Perang yang dilakukan oleh antar kelompok kartel dalam gagalnya transaksi bisnis narkoba.....	90

Gambar 16: Perang antar mafia dalam perebutan wilayah kekuasaan di komunitas Kota Kita <i>Grand Theft Auto roleplay</i>	91
Gambar 17: Aksi perampokan yang dilakukan oleh admin A	93
Gambar 18: Profil informan A yang sukses sebagai konten kreator berkat relasi yang di dapatkan dalam komunitas Kota Kita <i>Grand Theft Auto roleplay</i>	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cyber roleplay merupakan akun untuk mengakses karakter yang akan pemain perankan melalui media sosial, permainan online ataupun media lainnya. Pengguna *roleplay* atau disingkat sebagai RP saat ini sudah terdengar tidak asing lagi, apalagi dengan banyaknya *roleplayer* (pemain peran) yang sudah tersebar luas di media sosial. Awal mula masuknya *roleplay* ini melalui media sosial twitter. Rata-rata *roleplayer* di mainkan oleh mayoritas para remaja di Indonesia yang memakai karakter seperti idola K-Pop, Artis *western*, beserta tokoh anime (Gery Collins, dkk, 2023). *cyber roleplay* dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk mengeksplorasi kreatifitas, berinteraksi dengan komunitas yang memiliki minat yang sama, dan mengembangkan kemampuan berakting dan menulis. *Cyber roleplay* juga mendapatkan ketertarikan yang unik mulai dari remaja hingga seorang dewasa. Namun, penting juga untuk menghormati aturan dan etika yang berlaku dalam komunitas *cyber roleplay* yang akan diikuti.

Kajian mengenai *cyber world* pada umumnya hadir dikarenakan faktor dari berkembang pesat teknologi dan internet. Menurut kajian dari Utomo (2017) *cyber world* atau dunia maya adalah suatu bentuk dunia tanpa batasan dari negara manapun dan sebuah ruang imajiner yang bersifat artifisial. Dimana setiap orang melakukan aktivitas ataupun kegiatan yang biasa dilakukan dalam kehidupan sosial sehari-hari dengan cara yang baru. Dalam menjelajahi dunia *cyber*, sangat penting untuk memahami dahulu bahwa ini bukan sekedar perburuan teknologi, namun juga sebuah perjalanan refleksi diri terhadap dampak sosial, ekonomi, dan politik yang dihasilkan oleh era digital ini. (Muchtar, Dkk, 2024).

Kajian ini berbeda dengan kajian *Cyber roleplay* didalam media sosial pada umumnya yang menggunakan twitter. Didalam fenomena yang di dalam laman berita Indozone.id menyatakan bahwa eksistensi sebuah

roleplay versi halal yang dikerjakan komunitas *Grand Theft Auto* dari belanda, Amesfoort pada tahun 2021 yaitu membuat dunia *cyber roleplay* dengan bernuansa bulan Ramadhan seperti ornament-ornamen islami, serta terdapat masjid dan sebuah Gerakan karakter yang kita mainkan menjadi Gerakan sholat tarawih. Tetapi tidak hanya disitu didalam pengerjakan komunitas *Grand Theft Auto* dari belanda tersebut juga salah satu pemainnya sedang murotal al quran bersamaan dengan pemain lainnya sehingga hal ini bisa menyatakan sebuah pandangan di dunia virtual/*cyber roleplay* mereka pun bisa lebih baik dalam berinteraksi sosial. Teknologi menjadi sebuah jembatan untuk menuju ke dunia yang baru, perkumpulan sebuah masyarakat digital (maya) yang memiliki kecenderungan lebih mudah mengekspresikan dirinya.

Menurut laman dari Duniagames (2024) *Grand Theft Auto* (GTA) adalah sebuah seri *video game* aksi-petualangan yang dikembangkan oleh Rockstar Games. Seri ini terkenal *gameplay* dunia terbukanya yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan lingkungan *game* yang luas dan terbuka. Permainan ini juga di desain dengan elemen-elemen yang diambil dari kehidupan nyata, seperti lokasi yang mirip dengan kota-kota terkenal dan karakter-karakter yang terinspirasi dari tokoh-tokoh nyata. Karena desain grafis yang sangat realistis ini mendapatkan banyak perhatian dan peminatan oleh orang-orang yang menyukai permainan berbasis aksi-petualangan.

Dilansir oleh Duniagames (2023) data yang telah ditemukan jika dihitung mencapai rata-rata pemain *roleplay* yang ada di Indonesia dalam rentang 2010 hingga 20 November 2023 mencapai 22.800.000 orang. Berdasarkan jumlah tersebut, mayoritas adalah penggunaan dari media sosial seperti twitter, whatshap, telegram dan lainnya. Selain itu dari angka tersebut menemukan komunitas *roleplay* yang serupa namun berbeda dengan pengguna yang memakai karakter seperti idola K-pop, artis *western*, maupun tokoh anime. Namun komunitas ini berdasarkan permainan *game online* yang memiliki berbagai profesi karakter seperti *gangster*, polisi,

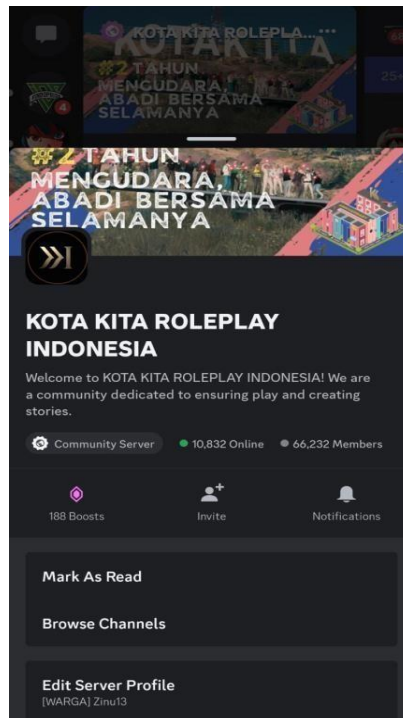
tentara, dokter dll. Sehingga komunitas ini dari 2010 hingga sekarang berkembang menjadi Salah satu komunitas *roleplay* di Indonesia yang populer dengan tercatat dengan 18 *server* dan 1.800.522 orang.

Komunitas *Grand Theft Auto Roleplay* merupakan salah satu komunitas yang menggunakan mode permainan yang terdapat dalam game *Grand Theft Auto V (GTA V)*. meskipun mode bermain ini bukan merupakan fitur resmi dari pihak rockstar, namun mode permainan satu ini mendapatkan banyak minat dari penggemar game *Grand Theft Auto*. Dalam perkembangannya komunitas *Grand Theft Auto roleplay* di Indonesia menjadi perbincangan hangat bagi komunitas *game online* bahkan sampai menjadi trending topik di twitch dan twitter pada tahun 2010 hingga 2020. Secara viral, jenis akun *roleplay* dapat dilakukan di platfrom *game* atau media sosial dengan mengadopsi karakter yang dipilih untuk memenuhi peran yang diinginkan dan mematuhi peraturan khusus untuk interaksi berkelanjutan dengan peserta lain. Melalui interaksi sosial antar pemain dalam *roleplay*, muncullah sebuah hubungan sosial, meskipun hanya dalam ranah virtual (DuniaGames, 2023). Kajian penelitian yang dilakukan oleh Eki Putri Nuraini mengenai *Cyber roleplay* media sosial (2021) mendapatkan hasil informasi bahwa ketika bermain peran maka harus memiliki sebuah identitas virtual sehingga dapat mendukung dalam *roleplay* melibatkan konsep identitas relasional, yang berkaitan dengan peran yang diekspresikan melalui beragam interaksi sosial, dengan penekanan khusus pada pentingnya umpan balik sosial. Dalam konteks ini pemain peran terlibat dalam interaksi sosial memanfaatkan teknologi untuk mencari hubungan sambil berpartisipasi dalam aktivitas permainan peran.

Hadirnya permainan *online Grand Theft Auto Roleplay* menghadirkan semua aspek yang ada di dalam dunia nyata, dengan metode baru ini yaitu pemain bisa berinteraksi secara virtual dengan pemain lainnya tanpa harus mengungkapkan identitas asli pemain itu sendiri. Dalam hal ini para pemain diwajibkan sangat interaktif, namun para pemain baru mendapatkan sebuah informasi dari admin maupun dari pemain lainnya diajarkan cara bermain

roleplay sampai paham. Aktivitas *roleplay* juga berfungsi sebagai sarana untuk pembelajaran dan pertumbuhan personal. Dengan berinteraksi dalam skenario yang berbeda, individu dapat mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, empati, dan pemecahan masalah.

Gambar 1: Profil Komunitas Kota Kita Grand Theft Auto Roleplay



Sumber: Discord komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto Roleplay* (2024)

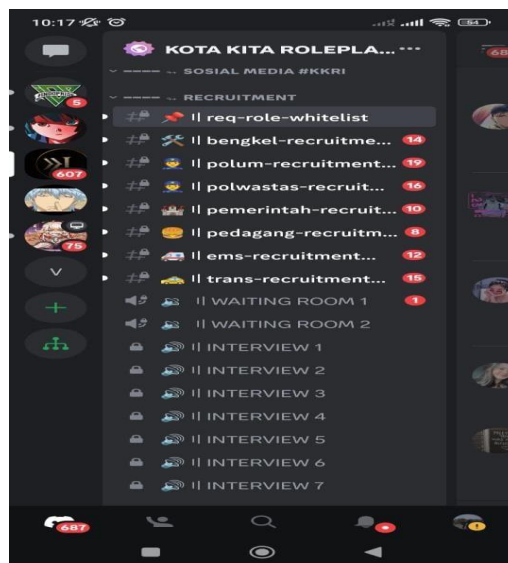
Komunitas *Grand Theft Auto Roleplay* di Indonesia memiliki 18 komunitas/server diantaranya adalah Komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*. Komunitas ini pembentukan awalnya oleh pengaruh pesatnya komunitas *Grand Theft Auto roleplay* di twitch dan FFA (*Free Fun Action*). Komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* Kota Kita berawal memiliki sejumlah anggota 1000 orang. Namun, komunitas Kota Kita sekarang menjadi eksis dan terhitung 5 komunitas *Grand Theft Auto roleplay* yang terpopuler di Indonesia dengan total 10.862 anggota dan 66.232 anggota di platform discord (Duniagames, 2023).

Komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto Roleplay* memiliki beberapa tujuan dan peraturan untuk memainkan *roleplay*. Tujuan terbentuknya komunitas ini

adalah untuk meramaikan dan mampu bersaing dengan komunitas diluar Indonesia seperti LifecoreRP, TwitchRP, dan EclipseRP. Untuk peraturan secara umum yang digunakan contoh seperti:

1. Zona hijau adalah zona yang hanya boleh melakukan *roleplay* pasif di zona hijau, tidak ada kejahatan atau *roleplay* agresif/kekerasan. Contoh : Rumah sakit, kantor polisi, bengkel, dan tempat yang terdapat aktivitas warga.
2. Zona merah adalah zona yang dimana diperbolehkan bagi warga untuk melakukan kejahatan apapun. Contoh: Ladang ilegal, proses barang haram, penjualan barang haram, pencucian uang.

Gambar 2: Salah satu bentuk benefit yang berbentuk list 11 pekerjaan di dalam komunitas Kota Kita Grand Theft Auto Roleplay



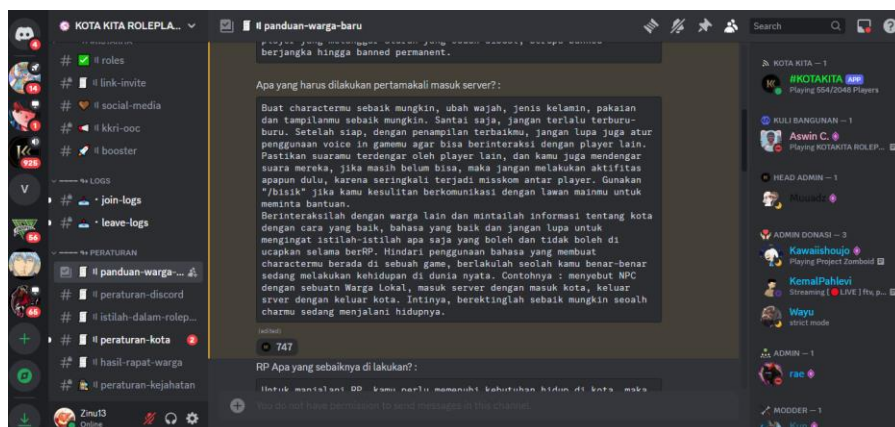
Sumber: Discord Komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto Roleplay* (2024)

Beberapa manfaat maupun benefit yang diberikan ketika memainkan permainan *Grand Theft Auto Roleplay* dalam komunitas Kota Kita *Roleplay* yaitu mereka memiliki 3 admin sebagai penghubung dunia virtual dengan dunia nyata. Masing-masing admin memiliki tugas untuk membantu pemain baru memahami cara bermain *roleplay* sampai bisa dan paham. Lalu manfaat selanjutnya dalam bergabung di komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* bisa mendapatkan kesempatan untuk memilih 11 profesi yang disediakan antara lainnya: polisi,

tentara, tukang bengkel, dokter, pemerintah, supir bis, pengacara, hakim, pedagang, warga, penjahat. Pemilihan jenis pekerjaan yang pemain inginkan juga harus mematuhi peraturan yang ada di komunitas secara tertulis di dalam discord.

Dalam permainan *Grand Theft Auto Roleplay* juga memiliki sebuah istilah untuk bisa membedakan sebuah karakter maupun hal-hal yang harus dipatuhi seperti salah satu istilah dengan sebutan IC, OOC, dan *mixing*. IC adalah segala sesuatu yang ada di dalam kota dan karakter yang diperankannya. Sedangkan OOC adalah sesuatu hal yang tidak ada hubungannya dengan kehidupan di dalam game dan karakter yang sedang diperankannya, dengan kata lain OOC itu orang yang memainkan karakter didalam *game Grand Theft Auto* sedangkan IC adalah karakter ataupun aktor yang sedang dimainkan. Lalu untuk sebutan *mixing* adalah percampuran informasi IC dan OOC untuk digunakan dalam permainan *roleplay*. Seperti orang yang menonton live streaming orang lain untuk mengetahui keberadaannya, identitasnya dan kehidupannya. Peraturan pada komunitas *Grand Theft Auto Roleplay* ini melarang untuk terjadinya kebocoran ataupun bermain *roleplay* dengan cara *mixing* tersebut.

Gambar 3: Informasi yang bisa di dapatkan oleh warga baru bermain *roleplay*



Sumber: Discord panduan untuk warga baru di Komunitas Kota Kita
Grand Theft Auto Roleplay (2024)

Benefit selanjutnya juga para *roleplayer* yang baru akan mendapatkan segala informasi yang berkaitan dengan *roleplay*. Dalam benefit seperti ini admin bisa turun tangan jika ada warga baru secara IC maupun OOC mengalami sebuah

kebingungan dalam pembentukan sebuah kesan atau berkomunikasi dengan baik kepada orang lain supaya tidak terjadinya kegagalan dalam bermain peran. Anggota dari komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* juga turut andil dalam interaktif yang terjadi, hal ini pun dapat membantu warga baru untuk bagaimana bersikap dan berkomunikasi secara aktif dalam menghadapi lawan bicaranya.

Adanya sebuah permainan *Grand Theft Auto roleplay* yang selama ini dipandang dunia *game* ataupun bisa disebut virtual itu adalah dunia kedua sebuah individu seseorang yang memiliki sebuah kecenderungan lebih mudah mengekspresikan dirinya. Berinteraksi sosial di media sosial itu hal yang sering terjadi pada saat ini sering kali dibahas. Sedangkan interaksi sosial yang jarang dikaji oleh penelitian lainnya pada di dunia virtual berlatarkan *game online* ini membuat peneliti tertarik akan fenomena pada Komunitas *Grand Theft Auto*. Oleh karena itu peneliti kali ini akan mengangkat judul penelitian Fenomena *Cyber Roleplay* (Studi Komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto*).

B. Rumusan Masalah:

1. Apa saja bentuk *roleplay* yang dimainkan oleh anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto*?
2. Mengapa mereka mengambil *roleplay* di dalam karakter Kota Kita *Grand Theft Auto* itu?
3. Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari pengambilan peran pada anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*?

C. Tujuan Penelitian:

1. Untuk mengetahui *roleplay* apa saja yang dimainkan oleh anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto*.
2. Untuk mengetahui alasan yang mereka ambil didalam memainkan peran di Kota Kita *Grand Theft Auto*.
3. Untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari pengambilan peran pada anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto Roleplay*.

D. Manfaat Penelitian:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini bisa memberikan wawasan, kontribusi, dan menjadi referensi atau bahan rujukan untuk penelitian mendatang yang terkait dengan *Grand Theft Auto Roleplay* di dalam komunitas virtual.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan bisa memberikan sebuah manfaat bagi masyarakat pada umumnya terkhususnya dengan adanya komunitas virtual meskipun itu dari permainan *game online* bisa juga mendapatkan sebuah pengetahuan dan pemahaman baru tentang berkehidupan nyata dan virtual.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang berkaitan dengan permainan *Roleplay* di komunitas virtual sudah dilakukan oleh sejumlah pihak. Dalam hal ini peneliti membaginya menjadi beberapa bagian:

1. *Roleplay*

Kajian tentang *Cyber Roleplay* yang dilakukan oleh Laras dan Assas (2018), Veri dan Purnomo (2023), Mahendro Prasetyo (2021), Abdur, Dkk (2020) Gusmuliana, Dkk (2021). Laras dan Assas (2018) menjelaskan tentang motif sosiogenesis pasangan *roleplay* dalam media sosial twitter. Kajian ini juga memberikan hasil bahwa *out of character*, *less OOC*, dan *IC (In Character)* di twitter, individu memiliki kesempatan untuk mewujudkan karakter yang sesuai dengan lingkungan permainan peran melalui gaya tweet, interaksi, dan kontribusi terhadap alur cerita yang sedang berlangsung. Hal ini memungkinkan performatan penelitian untuk melihat persona fiksi atau OOC (di luar karakter) sebagai sesuatu yang

otentik, mirip dengan individu nyata yang terlibat dengan audiens, pembaca, dan berbagai narasi sehari-hari di platform. Veri dan Purnomo (2023) mengeksplorasi peningkatan metode pohon keputusan melalui optimasi gerombolan partikel untuk analisis sentimen dalam ulasan permainan *roleplay* GTA V. Didalam kajian Veri dan Purnomo (2023) memiliki sebuah persamaan dengan apa yang akan peneliti kaji saat ini yaitu terlihat dari tujuan yang akan dicapai oleh peneliti yaitu apakah game GTA V *roleplay* ini terlihat sebagai game untuk kesenangan ataupun untuk berkreatifitas di dalam menggunakan dunia *roleplay* tersebut.

Selanjutnya, Mahendro Prasetyo (2021) kajian yang membahas tentang edukasi perilaku hidup sehat untuk mencegah penyakit virus corona-19 di panti asuhan: Strategi permainan peran. Kajiannya menjelaskan bahwa strategi permainan peran itu sangat efektif bagi anak sehingga suasana santai dan menghibur selama pendidikan pada keterampilan dalam pola hidup sehat, teknik Pendidikan ini juga dapat meningkatkan sebuah pemahaman dan pengalaman belajar yang baru kepada anak sehingga pesan yang dimainkan Ketika permainan peran itu dapat bertahan lebih lama dalam memori anak. Selanjutnya Abdur, dkk (2020) menjelaskan efektivitas aplikasi mobile learning role play (RPG) maker mv untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis melalui aplikasi mobile learning role play (RPG) membawakan suasana yang lebih baik kepada siswa. Hal tersebut terbukti dengan respon siswa yang sangat baik terhadap penggunaan aplikasi mobile learning roleplay (RPG) bahwa pembelajaran ekosistem dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

2. Komunitas Virtual

Kajian tentang komunitas virtual yang dilakukan oleh Adityatma, dkk (2023), Permasyanty dan Muntiani (2018), Herna (2022), Muhammad dan Manalu (2017), dan Yasya dan Nurhaliza (2021). Kajian menurut Adityatma, dkk (2023) yang membahas tentang Konstruksi identitas virtual pada pemain *grand theft auto san andreas* pada komunitas *roleplay*

lunarpride. Penjelasan mengenai komunitas lunarpride ini setiap penggunaan *roleplay/ player roleplay* harus memiliki sebuah identitas baru didalam sebuah komunitas barunya dan biasa disebut sebagai dunia baru. Oleh karena itu, terlibat dalam permainan peran membuat sulit untuk membedakan antara interaksi kita dengan identitas asli dan identitas kita dalam komunitas Grand Theft Auto. Kedua aspek ini saling terkait, dengan emosi, pikiran, tindakan, dan ekspresi identitas asli kita yang tetap ada meskipun kita telah mengadopsi identitas virtual baru. Pada kajian ini memiliki sebuah kesamaan yaitu membongkar bagaimana cara elemen masyarakat komunitas *grand theft auto* itu bersosial. Adanya kedua identitas didalam virtual dan identitas kehidupan nyata itu mungkin ada sebuahnya perbedaan karakter. Kajian selanjutnya mengenai Instagram sebagai platform pilihan bagi berbagai kelompok untuk melakukan upaya promosi. Secara khusus penelitian ini mendalami strategi komunikasi komunitas virtual AboutTNG dalam mempromosikan kota Tangerang melalui Instagram. Melalui akun Instagram AboutTNG, komunitas virtual menyebarkan detail peristiwa, serta menyoroti kunjungan ke lokasi-lokasi penting seperti pemandangan alam, landmark bersejarah, tempat wisata ikonik, dan kuliner di kota Tangerang.

Kajian milik Herna (2022) membahas tentang pemanfaatan komunitas virtual dalam komunikasi pembangunan. Kajiannya menjelaskan tentang mengeksplorasi pemanfaatan komunitas virtual untuk komunikasi orang yang memiliki gangguan autis dan keluarga mereka di media WhatsApp. Dalam kajiannya juga mendapatkan hasil dengan memanfaatkan menggunakan komunikasi virtual di media WhatsApp dapat memberikan sebuah komunikasi pembangunan bagi orang dan keluarga yang memiliki autis khususnya sebagai komunikasi Kesehatan. Kajian milik Muhammad dan Manalu (2017) membahas tentang pemanfaatan komunitas virtual bagi komunikasi kelompok melalui sosial media. Kajian ini menjelaskan analisis manfaat dan faktor yang mendorong individu berinteraksi secara kelompok di dalam media sosial. Kajian ini

juga menunjukkan hasil yang menunjukkan bahwa alasan dan faktor individu dapat berubah dalam dunia maya sebagai sebuah pelarian ke dunia nyata mereka dalam berkomunikasi antar kelompok sosial.

Pembahasan dalam kajian diatas memiliki sebuah kesamaan dalam tema beserta pemanfaatan komunitas virtual. Tetapi kajian diatas memiliki sebuah perbedaan dengan penelitian ini yang fokus terhadap bagaimana komunitas *grand theft auto roleplay* menjadi sebuah bentuk *cyber* dan Dramaturgi yang baru.

F. Kerangka Teori

1. Definisi Konseptual

a. *Roleplay*

Definisi *Roleplay* menurut Turkle (1995) adalah menunjukkan bahwa masyarakat mampu melakukan permainan identitas dan fluiditas identitas dalam mewujudkan figure publik tertentu. Hal ini tentu dapat menambahkan wawasan tentang pentingnya platform dalam membentuk sebuah identitas. Permainan peran juga dapat dijadikan sebuah metode pembelajaran dengan dibalut permainan peran yang memiliki sebuah tujuan untuk berpikir kritis dan *menggunakan* komunikasi tertentu dalam menggunakan ekspresi yang terjadi didalam cerita.

Menurut Adiyatma (2023), *roleplay* merupakan setiap pemain dituntut untuk memahami tentang menjalankan karakter-karakter yang mereka buat terhadap suatu hal yang realistis dengan kehidupan nyata. Setiap karakter atau pemain nantinya akan membuat sebuah identitas virtualnya masing-masing yang dapat menentukan keberlangsungan kehidupannya didalam permainan *Grand Theft Auto Roleplay*. Ada dua hal didalam mereka berkehidupan didalam *roleplay* yaitu menjadi *badside* dan *goodside* didalam alur cerita mereka.

b. Komunitas Virtual

Definisi dari komunitas virtual menurut Rheingold (1993) merupakan kelompok sosial yang terjaring dalam jaringan internet di seluruh dunia untuk berdiskusi dengan waktu yang cukup lama, serta melibatkan perasaan dalam membentuk hubungan personal di dalam dunia virtual. Sementara itu menurut Nasrullah (2014) menyampaikan bahwa komunitas di dunia virtual tidak memandang status ekonomi dan kekayaan seseorang antara kaya dan miskin mereka tetap akan didengarkan pendapatnya. Sedangkan jika komunitas di dunia nyata, umumnya orang kaya akan lebih percaya diri dan bebas dalam mengungkapkan pendapat secara terus terang sesuai pengalaman mereka.

Menurut Gupta dan Kim (2004), komunitas virtual mengidentifikasi entitas apapun yang memiliki karakteristik yaitu : memiliki tujuan, minat, kebutuhan, dan aktivitas Bersama yang menjadi alasan utama untuk bergabung di dalam komunitas, saling memberikan informasi, dukungan dan layanan antar anggota komunitas, berbagi secara kebiasaan, adat istiadat, Bahasa dan protokol, dan berpartisipasi yang aktif dan interaksi cukup sering menggunakan emosional yang kuat dalam berbagi aktivitas bersama.

2. Konsep Teori Dramaturgi Erving Goffman

Erving Goffman adalah salah satu seorang sosiolog terkemuka yang terkenal dengan kontribusi dalam bidang teori dramaturgi, yang merupakan salah satu pendekatan dalam interaksi simbolik. Teori dramaturgi milik Goffman menceritakan tentang kehidupan ini adalah sebuah sandiwara, sehingga interaksi sosial yang dianalogikan oleh Goffman sebuah pertunjukan teater. Fokus utama dari teori ini bagaimana cara individu berperan dalam berkehidupan sosial sehari-harinya.

Salah satu karya utamanya, “*The Presentation of Self in Everyday Life*” yang terbit pada tahun 1959, bentuk dasar teorinya tentang bagaimana individu menampilkan perannya dalam dunia sosial. Goffman menggambarkan bahwa setiap individu seolah-olah berperan seperti aktor dalam berbagai situasi sosial dan mereka berusaha untuk mengendalikan impresi bagaimana orang lain melihat mereka.

Dalam pembahasan mengenai pendekatan dalam pertunjukan, menurut Goffman (1959) bahwa ketika manusia berinteraksi ia ingin mengelola pesan yang diharapkannya tumbuh kepada orang lain. Manusia sebagai aktor yang sedang memainkan peran. Dalam aksi dipandang sebagai perform, penggunaan symbolsymbol untuk menghadirkan sebuah cerita. Dan dalam interaksi sehari-hari, pelaku seringkali dinilai berdasarkan tindakan mereka oleh orang lain dan orang lain menerima sebuah pertunjukan tersebut.

3. Asumsi Dasar Teori

Dramaturgi adalah konteks teori sosial Erving Goffman (1959), mengacu pada cara individu memahami dan mengartikan kehidupan sehari-hari sebagai suatu bentuk pertunjukan atau dramatisasi. Pada intinya teori dramaturgi membicarakan tentang kehidupan sosial sederhana panggung drama dalam sebuah pertunjukan. Secara jelasnya, kehidupan sosial ibarat seperti teater yang mempunyai aktor yang mempresentasikan dirinya didepan panggung, dan juga dibelakang panggung.

Fokus Goffman bukan pada struktur sosial, namun pada tatap muka atau kehadiran bersama, dimana interaksi terbatas pada individu yang mempengaruhi tindakan satu sama lain. Individu terlibat dalam aktivitas rutin dengan keyakinan bahwa tindakan ini akan membentuk citra yang mereka inginkan. Kegiatan rutin tersebut menjadi panggung bagi

berbagai perilaku yang membentuk kehidupan masyarakat, seperti halnya pertunjukan teater. Menurut asumsi Goffman (Widodo, 2010):

- a. Titik fokus interaksi adalah pertukaran informasi atau kesan timbal balik.
- b. Selama interaksi, individu secara strategis menampilkan dirinya, dipengaruhi oleh tindakan orang lain.
- c. Setiap orang mengembangkan perilaku depan, yang merupakan tampilan tindakan dan kebiasaan yang konsisten, yang dibentuk seiring berjalannya waktu.
- d. Perilaku frontal ini dilembagakan, khususnya dalam peran sosial yang sudah mapan.
- e. Ada kecenderungan dramatisasi dan idealisasi dalam penyajian perilaku frontal ini.
- f. Perilaku interaksi saling terkait dengan peran yang diambil individu, membentuk jaringan atau struktur ketika mereka berinteraksi satu sama lain.

Ketika manusia berinteraksi, ia akan memilih peran mana yang akan dijalankan. Seiring berkembangnya teknologi, interaksi sosial manusia pun mengalami sebuah perubahan. Selayaknya interaksi secara langsung di dunia nyata, interaksi yang terjadi di dunia virtual pun dapat terjadi karena ada bantuan dari media digital.

a. Istilah Kunci teori Dramaturgi

Terdapat beberapa istilah penting dalam dramaturgi menurut Erving Goffman, beberapa unsur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut (Erving Goffman 1959):

1) *Front Stage* (Panggung depan)

Menurut Goffman, panggung depan mewakili penonton, mengamati kita seolah-olah kita adalah aktor dalam teater atau pertunjukan. Dalam

skenario ini, kemahiran aktor terletak pada mempertahankan peran yang mereka perankan. Ketika individu atau kelompok A dan B mengambil peran di panggung depan, mereka menunjukkan aspek-aspek tertentu dari karakter dan peran mereka yang ingin mereka tampilkan kepada orang lain. Tujuannya adalah untuk menciptakan kesan yang baik selama berinteraksi dengan orang lain.

Dalam konteks penelitian ini, sang aktor atau panggung depannya adalah pemain yang memerankan karakter *goodside* maupun *badside* atau IC (*In Character*) yang dapat diperoleh ketika membaca informasi yang diberikan oleh admin komunitas atau dapat diperoleh dari sesama anggota komunitas yang memerankan karakter *goodside* maupun *badside*. Mereka juga menggunakan sebuah alat atau aksesoris seperti topeng, kacamata, topi dan pakaian lainnya. Terkadang mereka tidak memakai seragam ataupun aksesoris tersebut melainkan membawa senjata atau senjata tajam lainnya. Hal ini dilakukan untuk mendukung memainkan peran sebagai *badside*.

Bagian depan terdapat *setting, personal front* (Goffman, 1959)

a. *Setting.*

Setting adalah tampilan sang aktor secara fisik atau yang terlihat oleh orang lain dalam memainkan perannya, contoh seperti berpakaian seragam tentara sebagai tanda bahwa dia memainkan peran sebagai tentara/*goodside* atau jaket geng motor tanda bahwa dia memainkan peran anggota geng motor/*badside*.

b. *Personal front.*

Personal front adalah berbagai macam pelengkap (alat peraga/pembantu) sebagai cerminan perasaan dari sang aktor contoh seperti topeng, membawa senjata dan kacamata hitam yang mengartikan dia sebagai peran *badside/* kelompok

bersenjata. Dan didalam *personal front* terdapat dua bagian lagi yaitu:

- Penampilan yang terdiri dari berbagai jenis barang yang digunakan atau mencerminkan status sosial atau profesi sang aktor.
- Gaya yang berarti mengenakan peran yang sedang diperankan oleh aktor kepada penonton yang akan ia mainkan.

2) *Backstage* (Panggung belakang)

Panggung belakang berfungsi sebagai ruang di mana para aktor mundur atau mempersiapkan diri sebelum mengambil peran mereka di depan panggung. Berbeda dengan panggung depan yang terekspos, panggung belakang tetap bersembunyi dari penonton. Di sini, tidak ada penonton atau individu dalam karakter, memungkinkan seseorang untuk bertindak bebas tanpa memperlihatkan narasi, plot, atau penokohan perannya.

Dalam penelitian ini adalah karakter yang termasuk dalam memainkan peran pada panggung belakang adalah Ketika keadaan pemain dari karakter tersebut itu jauh dari kerumunan atau keluar dari cerita maka karakter yang dibuat dapat melepaskan atribut yang diperankannya seperti seragam, topi maupun lainnya dan hal itu juga termasuk dari akun discord sang pemain. Di dalam panggung belakang aktor yang berperan sebagai *goodside* dan *badside* tidak lagi berpenampilan terbuka seperti disaat panggung depan. Seperti contohnya karakter yang memainkan *goodside* pada *Grand Theft Auto roleplay* tidak lagi menggunakan topeng, kacamata topi dan pakaian lainnya. Begitu juga pemain yang berperan sebagai *badside* tidak harus membawa senjata tajam maupun senjata lainnya dalam luar cerita *roleplay*. Dalam hal ini mereka menunjukan sisi yang apa adanya dan tidak dibuat-buat.

3) *Impression management* (pengelolaan kesan)

Pengelolaan kesan atau *impression management* adalah suatu alasan mengapa aktor memerankan peran yang sudah diperankannya. Aktor bertujuan untuk menciptakan sebuah kesan tertentu kepada penonton yang sesuai dengan karakter peran yang dimainkan (Goffman, 1959). Penampilan melibatkan item-item yang memberikan sebuah gambaran status sosial aktor kepada penonton (Ritzer, 2012).

Dalam konteks penelitian ini pengelolaan kesan yang dilakukan adalah dengan menggunakan memilih karakter peran, cerita dan pekerjaan yang diinginkannya dan aspek-aspek lainnya yang dapat membentuk kesan tertentu kepada warga maupun pasangan yang akan ia jumpai dalam jalannya cerita. Dalam percakapan dengan warga *roleplay*, pemain dapat menggunakan pengelolaan kesan dengan sengaja membahas topik maupun pertanyaan sesuai dengan peran yang ia pilih. Contoh seperti pemilihan peran anggota kelompok bersenjata atau *badside* yang dapat ia tanyakan atau bicarakan kepada sesama anggota dalam ranah *badside* saja tidak diperbolehkan menanyakan diluar hal tersebut. Ketika mereka saling berinteraksi mereka menggunakan topeng tengkorak serta membawa pisau maupun sajam lainnya untuk menggambarkan bahwa ia adalah orang kejam, maka warga sekitarnya melihat ia memiliki sebuah citra tersebut dapat menciptakan sebuah kesan yang ia bisa memainkan peran itu dengan sangat jahat dan kejam. Percakapan dalam sebuah interview anggota baru harus membagikan informasi tentang pengalaman mereka dalam perbuatan jahat ataupun kejam untuk mendapatkan kesan peran yang sesuai dengan alur cerita.

4) Penonton (*Audience*)

Penonton atau *audience* adalah seseorang yang menyaksikan pertunjukan peran atau permainan peran yang dilakukan oleh sang aktor.

Menurut Goffman (1959), penonton adalah seseorang yang menyaksikan penampilan aktor di latar depan. Dalam konteks penelitian ini adalah penonton itu warga sekitar ketika sang aktor memainkan perannya dan dia bertemu dalam perjalanan maupun satu profesi dengan sang aktor. Ketika memainkan peran anggota kelompok bersenjata/*badside*, respon atau feedback warga di dalam lingkup jarak 2 m itu dapat mendengarkan percakapan ia dengan anggota kelompok lainnya. Hal ini dapat berupa sebuah menunjukan gerakan badan contohnya tepuk tangan, joget, bahkan mengarahkan senjata tajam kepada orang lain, dll. Penonton juga membangun persepsi terhadap karakter yang diperankan oleh sang aktor berdasarkan penampilan serta gaya bicara selama berinteraksi. Hal ini dapat mencakup tindakan maupun nilai-nilai dari sang aktor.

c. Dramaturgi pada pemain *Grand Theft Auto V* dalam perspektif islam

Dramaturgi pada pemain *Grand Theft Auto* adalah konsep yang dapat digunakan untuk memahami bagaimana pemain menampilkan diri mereka dan berinteraksi satu sama lain dalam dunia virtual. Permainan *Grand Theft Auto V* guna dirancang untuk sangat imersif, dengan dunia terbuka yang luas dan beragam aktivitas yang dapat dilakukan oleh pemain. Sehingga hal ini dapat menyebabkan para pemain menghabiskan waktu berjam-jam dalam permainan ini, melupakan kewajiban dan tanggung jawab di dunia nyata. Maka dari itu, Allah menegurnya dengan teguran yang keras dalam surah As-Saff yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لِمَ تَقُولُونَ مَا لَا تَفْعَلُونَ (2)
كَبِيرَ مَقْتًا عِنْدَ اللَّهِ أَنْ تَقُولُوا مَا لَا تَفْعَلُونَ (3)

Wahai orang-orang beriman! Mengapa kamu mengatakan apa yang tidak kamu kerjakan? (iu) sangatlah dibenci di sisi Allah jika kamu mengatakan apa saja yang tidak kamu kerjakan (QS. As-Saff ayat 2-3).

Menurut ayat di atas, menjadikan teguran bagi seseorang yang selalu membangga-banggakan perbuatan yang tidak mereka kerjakan. Seperti pada penelitian ini para pemain dalam menggunakan karakter di *Grand Theft Auto*

Roleplay itu mengatakan bahwa ia sudah pernah melakukan ini dan itu, padahal dia tidak melakukannya pada di dunia nyata. Maka Allah mencela mereka sebab sesuatu yang tidak mereka kerjakan.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian digital atau digital research dengan metode kualitatif. Penelitian digital merupakan sebuah bidang penelitian yang memanfaatkan teknologi digital dan internet untuk mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan menghasilkan penemuan baru (Dawson, 2024). Menurut Pakaya, dkk (2022) melalui Penelitian kualitatif, peneliti dapat mendekati subjek penelitian secara humanistik untuk lebih memahami bagaimana subjek melakukan aktivitas sehari-hari dan bagaimana subjek penelitian memanfaatkan benda-benda di sekitarnya untuk melakukan proses komunikasi dengan orang lain. Penelitian kualitatif lebih bersifat humanistik karena menghasilkan data yang bersifat eksplanatori dan dapat menggambarkan secara rinci rangkaian kegiatan dalam kehidupan subjek. Menurut Stauus dan Corbin dalam (Nugrahi, dkk 2014) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dapat digunakan dalam meneliti kehidupan bermasyarakat, tingkah laku, Gerakan sosial, hubungan kerabat maupun sejarah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Netnografi. Netnografi berasal dari dua kata yang digabung yaitu internet dan etnografi. Dengan terbentuknya budaya di dunia *siber* maka etnografi saja tidaklah cukup untuk memahami komunitas yang terbentuk melalui media sosial sehingga perlu ada bantuan internet dan lahirlah penelitian baru yaitu netnografi. Metode netnografi merupakan metode penelitian yang menggunakan partisipasi dan observasi dalam komunitas virtual atau dunia virtual. Metode netnografi menggunakan prosedur etnografi ke dalam interaksi sosial yang dimediasi oleh komputer sebagai sumber data untuk sampai

pada pemahaman etnografi dan representasi dari fenomena budaya atau komunal (Kozinets, 2010). Bakry (2017) menjelaskan bahwa netnografi adalah metode penelitian yang dilakukan melalui internet, metode ini merupakan jenis khusus dari etnografi yang maksudnya adalah mengkhususkan menggunakan informasi yang tersedia secara publik dimana semua orang bebas berbagi ilmu dan berinteraksi di media sosial maupun komunitas virtual. Dalam pendekatan netnografi, terdapat prosedur yang terdiri beberapa tahapan (Kozinets, 2010), yaitu (1) perencanaan penelitian yang terdiri dari mengetahui fokus dan pertanyaan penelitian, mencari penelitian lain yang relevan, mencari komunitas online yang tepat untuk penelitian, dan memahami lebih mendalam tentang komunitas yang diteliti. (2) *Entrée*, yaitu hak untuk masuk ataupun bergabung dengan lingkup atau komunitas online yang dipilih. (3) pengumpulan data, tahap ini dimana peneliti melakukan komunikasi, keterlibatan, interaksi maupun kontak dengan anggota dari komunitas online. (4) analisis data, adalah proses mengubah data yang telah dikumpulkan menjadi representasi penelitian yang selesai, dan (5) representasi data.

2. Sumber dan Jenis Data

a. Data Primer

Data primer adalah jenis informasi penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya, baik perorangan maupun kelompok, tanpa adanya perantara. Tujuannya secara khusus dirancang untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penulis mengumpulkan data primer melalui metode observasi partisipasi aktif, yang meliputi pengamatan terhadap aktivitas dan kejadian tertentu. Mengingat penelitian ini dilakukan dalam platform media sosial seperti discord, pengumpulan datanya melibatkan observasi manajer dan peserta komunitas saat mereka terlibat dalam aktivitas di akun *roleplay*.

b. Data Sekunder

Data sekunder mengacu pada informasi penelitian yang diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti, biasanya dicatat atau disediakan oleh pihak lain. Data ini bisa dalam berbagai bentuk seperti wawancara, catatan, atau laporan sejarah, yang semuanya dapat diakses di platform media sosial seperti discord selama penelitian lapangan berlangsung.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan pilihan terbaik diantara metode pengumpulan data, seperti yang disoroti oleh (Hasanah, 2017). Dalam konteks ini, observasi mencakup praktik mengamati dengan cermat dan mengingat detail. Metode ini dipilih karena fokus penelitiannya di dunia maya. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi langsung yang dilanjutkan dengan penelusuran perkembangan untuk memantau aktivitas para karakter yang di mainkan pada komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto Roleplay*.

b. Wawancara

Metode wawancara merupakan suatu proses komunikatif atau interaktif yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi melalui tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian. Dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, wawancara dapat dilakukan tanpa bertemu langsung, apalagi melalui media seperti discord. Peneliti akan mewawancarai para pemain yang menggunakan karakter-karakter yang diperankannya. Pada penelitian ini informan akan dipilih dengan menggunakan tehnik purposive. Informan pada penelitian ini adalah admin atau pengelola dari komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* berjumlah 3 orang dan 5 orang anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* dengan kriteria telah memulai dan menjalankan komunitas ini

sejak awal dibuat dan memiliki pengalaman dalam memainkan *Grand Theft Auto roleplay* selama 1 tahun.

Strategi yang lain ketika pada saat melakukan wawancara adalah mengajukan pertanyaan secara tidak selalu secara sistematis atau lebih bebas, sehingga strategi ini peneliti mengharapkan atas jawaban yang sesuai harapannya dan informan merasa nyaman tanpa ada rasanya canggung. Untuk menghindari kehilangan informasi sewaktu-waktu, peneliti meminta izin kepada informan untuk menggunakan alat perekam. Jika peneliti mengalami sebuah kendala dalam wawancara seperti informan tidak dapat untuk ditemui, maka akan digunakan strategi untuk memperoleh data pribadi ini lewat memainkan *roleplay* di dalam *game Grand Theft Auto*. Dengan cara wawancara seperti ini sebagai sarana penghubung penulis dengan pemilik/informan didalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto*.

c. Dokumentasi

Selain wawancara dan observasi, informasi juga dapat diperoleh dari catatan faktual yang disimpan dalam log, tangkapan layar di Discord, atau dalam komunitas game. Data terdokumentasi tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengungkap peristiwa dan kejadian di masa lalu.

4. Teknik analisis data

Setelah melakukan pengumpulan data lewat pengamatan langsung serta partisipasif di platfrom online seperti forum diskusi didalam discord maupun in game di komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* maka selanjutnya adalah kegiatan menganalisis data dalam melakukan penelitian lewat analisis konten, analisis jaringan dan penginterpretasian data. Kegiatan analisis konten adalah analisis yang menggunakan pemahaman dalam melibatkan sebuah konten yang mendalam tentang pesan-pesan yang ditampilkan pada platfrom *online* termasuk diskusi dan juga komentar pada discord tersebut. Kegiatan analisis jaringan adalah kegiatan yang

memahami struktur jaringan komunitas atau kelompok didalam in game serta identifikasi peran dan dampak yang dimainkan didalam komunitas online maupun sesama anggota komunitas. kegiatan inti yang mengarah pada hasil penelitian berupa kesimpulan dan saran.

H. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan Pustaka, kerangka teori serta metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II CYBER *ROLEPLAY* DAN PERSPEKTIF DRAMATURGI ERVING GOFFMAN

Pada bab ini menjelaskan secara mendalam tentang bagaimana *cyber roleplay* dan presepetkif dramaturgi milik Erving goffman melihat beberapa jenis peran yang ada di dunia *cyber roleplay*, yang akan digunakan untuk mengkaji permasalahan yang akan di teliti.

BAB III GAMBARAN UMUM KOMUNITAS *GRAND THEFT AUTO ROLEPLAY*

Pada bab ini menjelaskan situasi dan kondisi komunitas *Grand Theft Auto roleplay* dari gambaran secara umum kondisi demografis, sosial budaya, profil objek dan penelitian.

BAB IV JENIS PERAN DAN ALASAN PENGAMBILAN PERAN *ROLEPLAY* DALAM PERMAINAN *GRAND THEFT AUTO ROLEPLAY*

Pada bab ini peneliti menjelaskan istilah *roleplay*, jenis peran dan alasan pengambilan jenis peran tersebut oleh para pemain yang bermain peran di GTA.

BAB V DAMPAK PENGAMBILAN PERAN PADA ANGGOTA KOMUNITAS KOTA KITA DALAM PERMAINAN *GRAND THEFT AUTO ROLEPLAY*

Pada bab ini peneliti menjelaskan akibat dari pengambilan aktivitas *roleplay* pada anggota di komunitas Kota Kita dalam bermain *Grand Theft Auto roleplay*

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan rangkuman atau penarikan akhir yang dibuat dari pengumpulan informasi dan data berdasarkan rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Saran adalah rekomendasi atau nasihat yang diberikan kepada pembaca tujuannya agar dapat membantu individu atau komunitas tersebut menjadi lebih baik lagi dalam interaksi sosial di dunia permainan maupun di dunia nyata.

BAB II

CYBER ROLEPLAY DAN PERSPEKTIF DRAMATURGI ERVING GOFFMAN

A. *Cyber roleplay* dan Komunitas Virtual

1. *Cyber roleplay*

Menurut Zagal dan Deterding (2018), istilah *roleplay* adalah mengambil suatu bagian dalam melakukan kegiatan yang menyenangkan baik dengan menggunakan sebuah alat atau tanpa alat. Biasanya, *roleplay* dilakukan untuk tujuan hiburan, pembelajaran, atau bahkan terapi. Dalam konteks permainan atau hobi, *roleplay* sering dilakukan didalam permainan peran (RPG) atau dalam aktivitas seperti berakting, menulis cerita, atau bahkan dalam permainan *game online*. Dalam *roleplay*, peserta dapat mengambil peran dari berbagai karakter yang disediakan entah itu karakter fiksi atau nyata dan berinteraksi satu sama lain sesuai dengan situasi yang dihadapi.

Namun menurut dari Santoso (2011) mengatakan bahwa *roleplay* merupakan suatu cara penguasaan dalam metode pembelajaran melalui suatu pengembangan imajinasi dan penghayatan dari seseorang yang di dalamnya terdapat suatu tujuan, aturan serta unsur senang didalam prosesnya. Sedangkan Hadfield (2003) menjelaskan tentang *roleplay* adalah sejenis permainan gerak yang terdapat tujuan, aturan sekaligus sesuatu hal yang melibatkan unsur kesenangan.

Definisi *roleplay* menurut Turkle (1995) adalah menunjukkan bahwa masyarakat mampu melakukan permainan identitas dan fluiditas identitas dalam mewujudkan figure publik tertentu. Hal ini tentu dapat menambahkan wawasan tentang pentingnya platform dalam membentuk sebuah identitas. Permainan peran juga dapat dijadikan sebuah metode pembelajaran dengan dibalut permainan peran yang memiliki sebuah tujuan untuk berpikir kritis dan menggunakan komunikasi tertentu dalam menggunakan ekspresi yang terjadi didalam cerita.

Kemiripan aktivitas di dunia *game Grand Theft Auto roleplay* tentu memiliki persamaan di dunia nyata seperti Bahasa, konstruksi, struktur pemerintahan serta pekerjaan-pekerjaan yang di sediakan di dalam permainan itu *roleplay* itu sendiri. Fenomena *roleplay* yang dimaksud adalah setiap pemain dituntut untuk memahami tentang menjalankan karakternya mereka terhadap hal-hal yang realistis di dunia nyata. Dalam *roleplay* juga memiliki sebuah bentuk hukum adalah sebuah peraturan yang dibuat oleh admin komunitas untuk para pemain agar mampu menjalankan karakternya dengan memiliki adanya sebuah landasan yang dibuat agar nantinya tidak merugikan pemain yang lain.

a. Jenis-jenis *roleplay*

Menurut Shirky (dalam Nasrullah, 2017) *roleplay* di dunia virtual dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu :

1) Media sosial

Media sosial adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial. Media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Menurut konsep dari Boyd dan Ellison (2007) mendefinisikan sebuah situs jejaring sosial atau *social networking sites* (SNS) sebagai layanan berbasis web yang memungkinkan individu untuk membuat profil publik atau semi-publik dalam suatu sistem terbatas, berinteraksi dengan pengguna lain, dan melihat serta menjelajahi koneksi orang lain. Mereka menekankan bahwa media sosial adalah bentuk platform yang membentuk jaringan antara individu melalui keterhubungan virtual. Secara singkatnya media sosial adalah ruang di mana pengguna dapat membangun dan memelihara hubungan sosial melalui interaksi online, biasanya dengan membangun jaringan personal.

Beberapa situs media sosial yang populer digunakan pada *roleplay* adalah Whatshap, Telegram, Twitter, dan Instagram. Namun dalam jenis-jenis media sosial yang digunakan untuk *roleplay* pasti berbeda pula cara bermain peran dalam masing-masing media sosial tersebut.

a) Whatshap

Dalam jenis *roleplay* yang ada di Whatshap ini memiliki beberapa komunitas yang mana pemain dapat menggunakan hal tersebut untuk mensimulasikan situasi sosial yang ada di dalam komunitas beserta politik yang terjadi, memungkinkan pemain untuk menjelajahi berbagai perspektif dan solusi potensial untuk masalah yang dihadapi melalui text yang disediakan pada plaftrm Whatshap.

b) Telegram

Dalam jenis *roleplay* yang ada di Telegram ini memiliki pencarian yang bebas dalam menemukan komunitas yang ada. Hanya mencari dengan kata kunci *roleplay* maka dapat menemukan banyak komunitas yang ada di dalam telegram. Namun pada *roleplay* Telegram dapat menyembunyikan identitas asli pemain melalui *privacy hidden* nomor yang didaftarkan pada akun Telegram tersebut.

c) Instagram

Dalam jenis *roleplay* Instagram para pemain tidak diperlukan bergabung pada sebuah komunitas tertentu untuk bisa *roleplay*. Sehingga hal ini dapat terjadinya *solo roleplay* dan para pemain cenderung mencari teman berbicara melalui postingan karakter yang sudah pemain buat dan menunggu adanya teman lainnya yang tertarik untuk berinteraksi pada pemain yang memposting karakternya.

d) Twitter

Dalam jenis *roleplay* Twitter adalah para pemain berinteraksi sebagai karakter yang sudah dibuat secara fiksi, namun karakter ini harus membuat karangan cerita yang dibuat secara kolaboratif. Aktivitas ini sering kali melibatkan narasi kreatif, dialog antar karakter, dan pengembangan plot yang berkelanjutan. Namun *roleplay* berjenis Twitter para pemain

diharuskan bergabung pada komunitas melalui hastag atau mengikuti akun-akun *roleplay* lainnya. Hal ini supaya para pemain mendapatkan interaktif pada komunitas dan menkolaborasikan karakter serta cerita yang sudah para pemain dan menciptakannya sebuah arah cerita yang baru, konflik dan resolusi.

2) *Game online*

Game online merupakan suatu bentuk permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui sebuah internet (Kustiwan & Utomo, 2019). *Game online* salah satu jenis *roleplay* yang menggunakan latar belakang permainan pada komputer dengan jaringan internet sebagai medianya. Konsep dari *game online* sendiri sebagai ruang bagi pemain atau pengguna untuk bereksperimen dengan identitas. Dalam permainan daring atau *game online*, pemain dapat menciptakan sebuah avatar atau karakter yang berbeda dari diri mereka sendiri di dunia nyata, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi aspek-aspek identitas mereka yang berbeda (Turkle, 1995)

Game online memberi para pemain sebuah kesempatan untuk mengeksplorasi bagaimana individu merasakan adanya kebebasan dalam berekspresi diri, baik dalam aspek sosial maupun personal. Dalam *roleplay* yang terjadi pada *game online* itu menggunakan permainan dari *Grand Theft Auto Online* dan *Red Dead Online*. Dengan hadirnya fitur baru yang disediakan oleh pihak Rockstar ini mulai berkembang pesatnya dengan metode *roleplay* baru yang disediakan jelas sangat berbeda dengan *roleplay* pada media sosial yang hanya menggunakan text dan bentuk gambar karakter yang diperankannya.

a) *Grand Theft Auto roleplay*

Grand Theft Auto roleplay adalah mode *multiplayer* dari *game Grand Theft Auto V* yang menyediakan dunia terbuka besar di kota fiktif Los Santos dan sekitarnya. Permainan ini harus

menggunakan sebuah server, sehingga para pemain atau komunitas permainan ini membuat dunia permainan secara lebih mendalam dengan bermain peran sebagai karakter yang ditentukannya. Dalam konteks *roleplay*, pemain menggunakan dunia ini sebagai latar untuk memainkan peran karakter dalam cerita yang dibuat secara kolaboratif.

b) *Red Dead roleplay*

Red Dead roleplay adalah mode *multiplayer* dari *game Red Dead Redemption 2* yang berlatar di Amerika Serikat pada akhir abad ke-19. *Roleplay* di *Red Dead roleplay* mengambil keuntungan dari dunia terbuka yang detail dan kaya sejarah ini untuk menciptakan pengalaman *roleplay* yang mendalam. Dengan adanya *roleplay* sejarah ini para pemain mewajibkan menggunakan skrip khusus untuk menambah kedalaman sejarah yang sudah ditentukan dalam *game* sehingga menciptakan realisme dalam *roleplay*.

b. Bentuk-bentuk *roleplay*

Kiziltunali (2016) menjelaskan bahwa bentuk-bentuk *roleplay* dalam berbagai aktivitas yang memungkinkan pemain untuk memainkan peran tertentu dalam dunia virtual. Berikut adalah beberapa bentuk *roleplay* yang sering ditemukan dalam komunitas *roleplay*.

1) *Roleplay* Kriminal:

Pemain berperan sebagai karakter kriminal yang terlibat dalam aktivitas ilegal seperti perampokan, perdagangan narkoba, dan kejahatan terorganisir.

2) *Roleplay* Polisi:

Pemain berperan sebagai petugas penegak hukum yang berusaha menegakkan hukum, menangkap penjahat, dan menjaga ketertiban.

3) *Roleplay* Sipil:

Pemain berperan sebagai warga sipil biasa yang menjalani kehidupan sehari-hari, seperti bekerja dokter, pengemudi taksi, atau pemilik bisnis.

4) *Roleplay* Medis:

Pemain berperan sebagai tenaga medis seperti dokter atau paramedis yang memberikan perawatan medis dan merespons keadaan darurat.

5) *Roleplay* Bisnis:

Pemain mengelola bisnis seperti restoran, toko, atau perusahaan jasa, termasuk melakukan aktivitas jual beli dan manajemen keuangan.

6) *Roleplay* Pemerintahan :

Pemain berperan sebagai jabatan pemerintah seperti walikota atau anggota dewan kota yang membuat kebijakan dan mengelola administrasi kota.

7) *Roleplay* Kehidupan Malam:

Pemain berperan sebagai pemilik atau pekerja di klub malam, bar, atau tempat hiburan lainnya, mengatur acara, dan berinteraksi dengan pelanggan.

8) *Roleplay* Pengemudi Kendaraan Umum :

Pemain bekerja sebagai sopir taksi, sopir bus, atau pengemudi layanan transportasi lainnya.

9) *Roleplay* Survival:

Pemain berfokus pada bertahan hidup dalam situasi ekstrem seperti bencana alam atau situasi darurat lainnya.

Dalam bentuk-bentuk *roleplay* memiliki sebuah kesamaan dalam pekerjaan di dunia nyata. Namun yang membedakan yaitu interaksi yang dan kegiatan yang dilakukan bersifat lebih bebas dan lebih mudah seperti adanya kehidupan kedua atau simulasi kehidupan.

2. Komunitas Virtual

a. Konsep Komunitas Virtual

Definisi dari komunitas virtual menurut Rheingold (1993) merupakan kelompok sosial yang terjaring dalam jaringan internet di seluruh dunia untuk berdiskusi dengan waktu yang cukup lama, serta melibatkan perasaan dalam membentuk hubungan personal di dalam dunia virtual. Sementara itu menurut Nasrullah (2014) menyampaikan bahwa komunitas di dunia virtual tidak memandang status ekonomi dan kekayaan seseorang antara kaya dan miskin mereka tetap akan mendengarkan pendapatnya. Sedangkan jika komunitas di dunia nyata, umumnya orang kaya akan lebih percaya diri dan bebas dalam mengungkapkan pendapat secara terus terang sesuai pengalaman mereka.

Pandangan Wellman (2001) memperkenalkan konsep *networked individualism*, yang menggambarkan bagaimana individu di era digital berhubungan melalui jaringan online yang luas. Komunitas virtual tidak hanya terdiri dari kelompok statis, tetapi lebih bersifat jaringan di mana individu bisa menjadi bagian dari berbagai komunitas secara bersamaan dan interaksi tidak selalu bersifat tatap muka. Hal ini menekankan bahwa komunitas virtual memperluas konsep dari komunitas tradisional menjadi sesuatu yang lebih fleksibel dan berbasis teknologi.

Menurut Gupta dan Kim (2004), komunitas virtual mengidentifikasi entitas apapun yang memiliki karakteristik yaitu : memiliki tujuan, minat, kebutuhan, dan aktivitas Bersama yang menjadi alasan utama untuk bergabung di dalam komunitas, saling memberikan informasi, dukungan dan layanan antar anggota komunitas, berbagi secara kebiasaan, adat istiadat, Bahasa dan protokol, dan berpartisipasi yang aktif dan interaksi cukup sering menggunakan emosional yang kuat dalam berbagi aktivitas bersama.

b. Karakteristik komunitas virtual

Menurut Preece (2000) karakteristik komunitas virtual dapat dijelaskan melalui berbagai aspek berdasarkan jurnal atau artikel ilmiah. Berikut adalah beberapa karakteristik utama yang sering diidentifikasi dalam literatur akademik:

1) Interaksi Sosial

Komunikasi Terbuka: Anggota berinteraksi secara terbuka melalui berbagai platform digital seperti forum, media sosial, atau aplikasi pesan instan. Pertukaran Informasi: Ada pertukaran informasi yang dinamis dan aktif di antara anggota, termasuk pengetahuan, pengalaman, dan dukungan.

2) Keterikatan Emosional

Rasa Kebersamaan: Anggota komunitas merasakan kebersamaan dan solidaritas meskipun tidak pernah bertemu secara fisik. Dukungan Sosial: Komunitas virtual sering menyediakan dukungan emosional dan sosial bagi anggotanya, terutama dalam kelompok yang berbagi minat atau pengalaman yang sama.

3) Tujuan dan Minat Bersama

Fokus Spesifik: Komunitas virtual biasanya dibentuk berdasarkan minat atau tujuan yang spesifik, seperti hobi, profesi, atau kondisi kesehatan tertentu. Kolaborasi: Anggota sering berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama atau memecahkan masalah tertentu.

4) Struktur dan Organisasi

Peran dan Norma: Ada struktur peran dan norma yang mengatur interaksi dalam komunitas, termasuk moderator atau pemimpin komunitas. Aturan dan Kebijakan: Komunitas virtual biasanya memiliki aturan dan kebijakan yang mengatur perilaku anggota untuk menjaga keharmonisan dan produktivitas.

5) Teknologi dan Media

Platform Digital: Penggunaan teknologi dan platform digital yang memungkinkan interaksi jarak jauh adalah karakteristik utama komunitas virtual. Fleksibilitas Waktu dan Tempat: Anggota dapat berpartisipasi kapan saja dan dari mana saja, asalkan terhubung dengan internet.

6) Identitas dan Representasi

Anonimitas dan Identitas Virtual: Anggota sering menggunakan identitas virtual atau pseudonim, yang bisa memberikan rasa kebebasan atau keamanan dalam berinteraksi. Personalisasi: Penggunaan profil dan avatar memungkinkan personalisasi dalam komunitas virtual, yang membantu membangun identitas dan reputasi.

7) Keberlanjutan dan Evolusi

Dinamis dan Adaptif: Komunitas virtual sering kali bersifat dinamis dan dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dan teknologi. Pertumbuhan Organik: Anggota baru terus bergabung, dan komunitas berkembang secara organik seiring waktu.

c. Jenis-Jenis Komunitas Virtual

Menurut Yusof (2008), jenis komunitas virtual dapat dibagi sebagai berikut:

1) *Relationship Virtual Community*

Jenis komunitas virtual yang bertujuan untuk membangun hubungan dan ketrikatan antara orang-orang. Contohnya adalah orang-orang yang masuk di dalam komunitas di dalam media sosial seperti Friendster dan Facebook.

2) *Fantasy Virtual Community*

Jenis komunitas virtual yang di bentuk dalam sebuah miniature lingkungan di mana orang-orang dari seluruh dunia dapat

berkumpul di satu tempat virtual di Internet. Contohnya adalah permainan daring, di mana orang di seluruh dunia dapat berkumpul dan berkompetisi secara virtual.

3) *Place Virtual Community*

Jenis komunitas virtual ini merepresentasikan tempat yang ada di dunia nyata. Contoh dari jenis komunitas virtual ini adalah *Web Site* kota Syracuse yang digunakan sebagai miniatur dari kota Syracuse. *Web site* tersebut dapat digunakan untuk mengetahui informasi mengenai tempat-tempat dan event-event yang diselenggarakan di kota tersebut.

4) *Mind and Interest Virtual Community*

Komunitas virtual yang terbentuk dari kesatuan nilai-nilai, prinsip, persepsi, dan minat dari anggotanya. Contohnya adalah *Web Site* atau forum akademisi yang menjadi wadah bagi para akademisi untuk berbagi pengetahuan atau hasil penelitian seperti *Web Site sciencedirect*, Google Scholars, dan lain –lain.

5) *Transaction Virtual Community*

Komunitas virtual yang menjadi wadah untuk melakukan transaksi jual beli barang atau jasa, serta berbagi informasi mengenai kegiatan transaksi tersebut. Contohnya adalah *Web Site e-Commerce* seperti e-Bay, Amazon, Bukalapak, dan Tokopedia.

Dalam komunitas virtual yang berbagai macam jenisnya itu memiliki bahwa adanya bentuk komunitas virtual sangat membantu pada zaman saat ini yang menggunakan internet dalam menggali sebuah informasi dan berkegiatan lainnya.

3. Dramaturgi pada pemain *Grand Theft Auto V* dalam prespektif islam

Dramaturgi pada pemain *Grand Theft Auto* adalah konsep yang dapat digunakan untuk memahami bagaimana pemain menampilkan diri mereka dan berinteraksi satu sama lain dalam dunia virtual. Permainan *Grand Theft Auto V* guna dirancang untuk sangat imersif, dengan dunia

terbuka yang luas dan beragam aktivitas yang dapat dilakukan oleh pemain. Sehingga hal ini dapat menyebabkan para pemain menghabiskan waktu berjam-jam dalam permainan ini, melupakan kewajiban dan tanggung jawab di dunia nyata. Maka dari itu, Allah menegurnya dengan teguran yang keras dalam surah As-Saff yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لِمَ تَقُولُونَ مَا لَا تَفْعَلُونَ (2)

كَبُرَ مَقْتًا عِنْدَ اللَّهِ أَنْ تَقُولُوا مَا لَا تَفْعَلُونَ (3)

Wahai orang-orang beriman! Mengapa kamu mengatakan apa yang tidak kamu kerjakan? (iu) sangatlah dibenci di sisi Allah jika kamu mengatakan apa saja yang tidak kamu kerjakan (QS. As-Saff ayat 2-3).

Menurut ayat di atas, menjadikan teguran bagi seseorang yang selalu membangga-banggakan perbuatan yang tidak mereka kerjakan. Seperti pada penelitian ini para pemain dalam menggunakan karakter di *Grand Theft Auto Roleplay* itu mengatakan bahwa ia sudah pernah melakukan ini dan itu, padahal dia tidak melakukannya pada di dunia nyata. Maka Allah mencela mereka sebab sesuatu yang tidak mereka kerjakan.

B. Teori Dramaturgi Erving Goffman

1. Konsep Teori Dramaturgi Erving Goffman

Erving Goffman adalah salah satu seorang sosiolog terkemuka yang terkenal dengan kontribusi dalam bidang teori dramaturgi, yang merupakan salah satu pendekatan dalam interaksi simbolik. Teori dramaturgi milik Goffman menceritakan tentang kehidupan ini adalah sebuah sandiwara, sehingga interaksi sosial yang dianalogikan oleh Goffman sebuah pertunjukan teater. Fokus utama dari teori ini bagaimana cara individu berperan dalam berkehidupan sosial sehari-harinya.

Salah satu karya utamanya, “The Presentation of Self in Everyday Life” yang terbit pada tahun 1959, bentuk dasar teorinya tentang bagaimana individu menampilkan perannya dalam dunia sosial. Goffman

menggambarkan bahwa setiap individu seolah-olah berperan seperti aktor dalam berbagai situasi sosial dan mereka berusaha untuk mengendalikan impresi bagaimana orang lain melihat mereka.

Dua buku berikutnya melanjutkan minat dramaturgi, tetapi menerapkan penyimpangan kerangka. Stigma (1964) memberikan sebuah analisis formal tentang ciri-ciri mereka yang mengalami stigma, sementara Asylums (1961) melaporkan pekerjaan lapangan di dalam rumah sakit jiwa dan menelusuri karier moral seorang pasien mental, memperlihatkan bagaimana orang-orang menyesuaikan diri dalam peran-peran masyarakat dan bagaimana berbagai institusi mendukung dan menegakkan peran-peran mereka. Dari studi kasus ini, ia mengembangkan sebuah catatan yang lebih umum tentang cara kerja dari total institusi. Kedua studi ini juga sangat berpengaruh dalam pengembangan teori pelabelan, yang terakhir sangat relevan dengan kritik pelembaan, dan mungkin memiliki beberapa dampak dalam mendorong proses dekarasi.

Dalam pembahasan mengenai pendekatan dalam pertunjukan, menurut Goffman (1959) bahwa ketika manusia berinteraksi ia ingin mengelola pesan yang diharapkannya tumbuh kepada orang lain. Manusia sebagai aktor yang sedang memainkan peran. Dalam aksi dipandang sebagai perform, penggunaan symbol-symbol untuk menghadirkan sebuah cerita. Dan dalam interaksi sehari-hari, pelaku seringkali dinilai berdasarkan tindakan mereka oleh orang lain dan orang lain menerima sebuah pertunjukan tersebut.

2. Asumsi Dasar Teori Dramaturgi

a. Asumsi asumsi yang digunakan Erving Goffman

Fokus Goffman bukan pada struktur sosial, namun pada tatap muka atau kehadiran bersama, dimana interaksi terbatas pada individu yang mempengaruhi tindakan satu sama lain. Individu terlibat dalam aktivitas rutin dengan keyakinan bahwa tindakan ini akan membentuk citra yang mereka inginkan. Kegiatan rutin tersebut menjadi panggung bagi berbagai

perilaku yang membentuk kehidupan masyarakat, seperti halnya pertunjukan teater. Menurut asumsi Goffman (Widodo, 2010):

- 1) Titik fokus interaksi adalah pertukaran informasi atau kesan timbal balik.
- 2) Selama interaksi, individu secara strategis menampilkan dirinya, dipengaruhi oleh tindakan orang lain.
- 3) Setiap orang mengembangkan perilaku depan, yang merupakan tampilan tindakan dan kebiasaan yang konsisten, yang dibentuk seiring berjalannya waktu.
- 4) Perilaku frontal ini dilembagakan, khususnya dalam peran sosial yang sudah mapan.
- 5) Ada kecenderungan dramatisasi dan idealisasi dalam penyajian perilaku frontal ini.
- 6) Perilaku interaksi saling terkait dengan peran yang diambil individu, membentuk jaringan atau struktur ketika mereka berinteraksi satu sama lain.

Ketika manusia berinteraksi, ia akan memilih peran mana yang akan dijalankan. Seiring berkembangnya teknologi, interaksi sosial manusia pun mengalami sebuah perubahan. Selayaknya interaksi secara langsung di dunia nyata, interaksi yang terjadi di dunia virtual pun dapat terjadi karena ada bantuan dari media digital.

b. Teori Dramaturgi Erving Goffman

Dramaturgi adalah konteks teori sosial Erving Goffman (1959), mengacu pada cara individu memahami dan mengartikan kehidupan sehari-hari sebagai suatu bentuk pertunjukan atau dramatisasi. Dalam konsep Goffman interaksi sosial yang mirip dengan pertunjukan ini harus diisikan dengan alur cerita dari drama yang disajikan sehingga untuk memulai sebuah pertunjukan komponen yang penting dalam tahap awal adalah penciptaan lokasi panggung. Pemilihan panggung juga merupakan tahap yang krusial

bagi kesuksesan sebuah pertunjukan dramaturgi karena lokasi yang tercipta memberikan indikasi tertentu mengenai waktu serta suasana pertunjukan.

Dalam hal ini ada beberapa hal penting dalam seni peran yaitu :

1) Pemeran dan penonton

Dalam dramaturgi yang harus dilakukan oleh setiap individu adalah dia wajib menghayati dan menjiwai perannya agar dapat memerankan tokoh yang dimainkan. Dia harus bisa mengadaptasi diri dengan tokoh panggung. Jika hal itu berjalan baik tentu akan mendapat tanggapan positif dari penonton sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pemeran. Fokus pendekatan dramaturgis adalah bukan apa yang orang lakukan, bukan apa yang ingin ia lakukan atau mengapa ia melakukan melainkan bagaimana ia memainkannya (Sulfikar, 2011).

2) Ekspresi dan impresi

Sebuah pernyataan yang diberikan oleh para pemeran dan pernyataan yang dilepaskan untuk ditangkap oleh penonton dalam mencapai sebuah kesan atau impresi. Proses ini dimaksudkan untuk mempengaruhi atau memanipulasi kesan agar sesuai dengan yang diinginkan melalui pengaturan kesan (*Impression management*). Selain itu kesan dari performa atau penampilan lewat kostum, seperti properti pendukung hingga intonasi dan *gesture* tubuh. Hal ini harus diolah untuk mendapatkan sebuah citra (nilai) (Macionis, 2006).

Pada intinya teori dramaturgi membicarakan tentang kehidupan sosial sederhana panggung drama dalam sebuah pertunjukan. Secara jelasnya, kehidupan sosial ibarat seperti teater yang mempunyai aktor yang mempresentasikan dirinya didepan panggung, dan juga dibelakang panggung.

3. Istilah Kunci teori Dramaturgi

Terdapat beberapa istilah penting dalam dramaturgi menurut Erving Goffman, beberapa unsur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut (Erving Goffman 1959):

a. *Front Stage* (Panggung depan)

Menurut Goffman, panggung depan mewakili penonton, mengamati kita seolah-olah kita adalah aktor dalam teater atau pertunjukan. Dalam skenario ini, kemahiran aktor terletak pada mempertahankan peran yang mereka perankan. *Front stage* (Panggung depan) juga merujuk pada peristiwa sosial yang memungkinkan individu bergaya atau menampilkan peran formalnya sebagaimana mereka sedang memainkan satu peran di atas panggung atau sebuah aspek yang ditonjolkan dan tidak disembunyikan oleh aktor selanjutnya. Ketika individu atau kelompok A dan B mengambil peran di panggung depan, mereka menunjukkan aspek-aspek tertentu dari karakter dan peran mereka yang ingin mereka tampilkan kepada orang lain. Tujuannya adalah untuk menciptakan kesan yang baik selama berinteraksi dengan orang lain.

Bagian depan terdapat *setting, personal front* (Goffman, 1959)

1) *Setting*.

Setting adalah tampilan sang aktor secara fisik atau yang terlihat oleh orang lain dalam memainkan perannya, contoh seperti berpakaian seragam tentara sebagai tanda bahwa dia memainkan peran sebagai tentara/*goodside* atau jaket geng motor tanda bahwa dia memainkan peran anggota geng motor/*badside*.

2) *Personal front*.

Personal front adalah berbagai macam pelengkap (alat peraga/pembantu) sebagai cerminan perasaan dari sang aktor contoh seperti topeng, membawa senjata dan kacamata hitam yang mengartikan dia sebagai peran *badside*/ kelompok bersenjata. Dan didalam *personal front* terdapat dua bagian lagi yaitu penampilan dan gaya.

- Penampilan yang terdiri dari berbagai jenis barang yang digunakan atau mencerminkan status sosial atau profesi sang aktor.
- Gaya yang berarti mengenalkan peran yang sedang diperankan oleh aktor kepada penonton yang akan ia mainkan.

Aspek lain panggung depan adalah aktor sering berusaha menyampaikan kesan bahwa mereka hubungan khusus atau jarak sosial lebih dekat dengan khalayak daripada jarak sosial yang sebenarnya. Dalam kenyataannya orang enggan akan peran tersebut padahal ia senang. Hal tersebut bukan untuk membebaskan diri dari peran sosial. Goffman menjelaskan tidak hanya fokus pada individu saja, tetapi juga pada kelompok (*Team*) yang disebut *team performance* (Widodo, 2010).

b. *Back stage* (Panggung belakang)

Panggung belakang berfungsi sebagai ruang di mana para aktor mundur atau mempersiapkan diri sebelum mengambil peran mereka di depan panggung. Berbeda dengan panggung depan yang terekspos, panggung belakang tetap bersembunyi dari penonton. Di sini, tidak ada penonton atau individu dalam karakter, memungkinkan seseorang untuk bertindak bebas tanpa memperlihatkan narasi, plot, atau penokohan perannya. Goffman menggambarkan *back stage* sebagai wilayah yang memberikan kebebasan bagi individu untuk beristirahat dari tekanan sosial dan harapan yang ada di *front stage*.

Dalam *back stage* memiliki beberapa karakteristik yang ada:

1) Kebebasan dari peran formal:

Di panggung belakang, individu tidak terikat oleh norma atau aturan yang harus mereka patuhi saat berada di panggung depan. Mereka dapat bersikap lebih bebas dan otentik tanpa khawatir tentang penilaian publik.

2) Persiapan untuk panggung depan:

Panggung belakang adalah tempat di mana individu mempersiapkan diri untuk tampil di panggung depan. Mereka mungkin merencanakan bagaimana mereka akan bertindak, berpakaian, atau berbicara dihadapan orang lain.

3) Privasi:

Panggung belakang memberikan privasi yang tidak ada di panggung depan. Ini adalah tempat di mana individu bisa memberikan identitas

sejati mereka muncul, beristirahat, atau bahkan mengekspresikan emosi yang mereka tahan di depan umum.

4) Kepercayaan:

Orang-orang yang diizinkan berada di panggung belakang biasanya adalah individu yang dipercaya oleh pelaku utama, seperti teman dekat atau keluarga. Mereka adalah orang-orang yang tidak akan menghakimi atau membocorkan perilaku panggung belakang kepada publik.

Konsep panggung belakang sangat relevan dalam memahami dinamika sosial karena menunjukkan bahwa identitas dan perilaku seseorang dapat berubah sesuai dengan konteks dan audiens. Ini juga menekankan pentingnya ruang privasi dimana individu dapat melepaskan diri dari tekanan sosial dan ekspektasi.

c. *Impression management* (pengelolaan kesan)

Pengelolaan kesan atau impression management adalah suatu alasan mengapa aktor memerankan peran yang sudah diperankannya. Aktor bertujuan untuk menciptakan sebuah kesan tertentu kepada penonton yang sesuai dengan karakter peran yang dimainkan (Goffman, 1959). Penampilan melibatkan item-item yang memberikan sebuah gambaran status sosial aktor kepada penonton (Ritzer, 2012).

Menurut Goffman dalam melakukan adanya pengelolaan kesan harus memiliki beberapa strategi yang digunakan untuk dapat meningkatkan pendalaman peran yang sudah dipilih oleh sang aktor, strategi pengelolaan kesan meliputi;

1) *Self enhancement* (Peningkatan diri):

Upaya ini untuk meningkatkan sebuah citra diri melalui penonjolan aspek positif dan pencapaian pribadi. Dengan adanya upaya ini sebuah persiapan diri dari sang aktor untuk mendapatkan kesan dari orang lain supaya dapat dilihat atau didengarkan karena prestasi yang diraih atau profesional aktor dalam memainkan perannya.

2) *Self deprecation* (Penghinaan terhadap diri sendiri):

Strategi selanjutnya adalah tindakan merendahkan diri secara strategis untuk menghindari kesan arogan atau sombong. Hal ini tentu supaya seseorang dapat merendahkan dirinya kepada penonton untuk tampak lebih rendah hati.

3) *Ingratiation* (Pengambilan hati):

Usaha untuk membuat diri mereka disukai oleh orang lain melalui pujian, kesopanan atau kesamaan minat. Dalam strategi yang seperti ini sang aktor memuji para penonton atau aktor lainnya untuk mendapatkan sebuah hubungan yang baik dan memberikan kesan yang baik juga.

4) *Intimidation* (Intimidasi):

Dalam strategi ini sang aktor mencoba untuk mempengaruhi orang lain melalui ancaman atau tampilan kekuasaan yang diperolehnya. Sehingga dapat memunculkan peran sang aktor itu menggunakan sikap yang tegas dan otoritas dalam bernegosiasi atau hal lainnya.

5) *Exemplification* (Pemberian contoh):

Menunjukkan perilaku moral atau etis yang tinggi untuk mendapatkan penghargaan dan rasa hormat. Strategi ini ditunjukkan untuk para aktor baru dalam mempelajari bagaimana sang aktor harus berperan di depan panggung dan memberikan contoh dalam bentuk yang perilaku etis yang tinggi supaya penonton memberikan rasa hormat atau penghargaan kepada sang aktor.

d. Penonton (*Audience*)

Penonton atau *audience* adalah seseorang yang menyaksikan pertunjukan peran atau permainan peran yang dilakukan oleh sang aktor. Menurut Goffman (1959), peran penonton memiliki 2 jenis yaitu

- 1) Pengamat dan Penilai: Penonton adalah pihak yang mengamati perilaku dan penampilan individu (atau “aktor”). Mereka menilai apakah penampilan tersebut sesuai dengan ekspektasi sosial dan peran yang diharapkan.

2) Interaksi Dual: Interaksi sosial melibatkan dua komponen utama, yaitu aktor yang melakukan penampilan dan penonton yang menilai penampilan tersebut. Keduanya berkontribusi dalam pembentukan makna dalam interaksi sosial.

Dalam teori dramaturgi Goffman, penonton memainkan peran kunci dalam membentuk dan menilai penampilan individu dalam interaksi sosial. Penonton tidak hanya mengamati, tetapi juga menilai dan memberikan makna pada penampilan aktor. Pemahaman tentang ekspektasi dan norma sosial, serta kemampuan untuk mengelola kesan, adalah aspek penting dalam bagaimana individu berinteraksi dengan dan dihadapan penonton mereka.

BAB III

GAMBARAN UMUM KOMUNITAS GRAND THEFT AUTO ROLEPLAY

A. *Cyber world dan roleplay*

1. *Cyber world*

Ilustrasi dalam dunia maya sudah banyak bermunculan dalam kehidupan di dunia nyata dan hal ini sudah menjadi penghubung manusia dalam berkomunikasi melalui teknologi. Masyarakat merupakan kumpulan manusia yang menghasilkan teknologi dan budaya. Kedua produk kehidupan manusia yang justru yang kembali mempengaruhi kehidupan masyarakat. Internet merupakan sebuah contoh yang dapat disimak dalam memahami pandangan ini. *Cyber World* atau dunia maya adalah ruang atau dunia virtual yang tercipta melalui jaringan komputer dan internet di mana informasi di pertukaran, komunikasi berlangsung, dan interaksi digital terjadi (Pratama, 2017).

Dunia baru ini akan terus berkembang yang menimbulkan budaya dan masyarakat dalam bentuk baru. Ragam bentuk interaksi melalui dunia ini menghasilkan budaya berbeda pada masing-masing bentuknya seperti jejaring sosial internet, blog, *chat rooms*, dan *wikis*. Jika pada akhirnya kehidupan dalam masyarakat saat ini sangat dipengaruhi oleh adanya kemajuan teknologi bahkan dalam seluruh sisi kehidupan masyarakat, budaya, dan teknologi.

a. Karakteristik dunia *cyber*

Dunia *cyber* menggunakan konsep serta karakteristik yang menggambarkan lingkungan virtual di mana komunikasi, interaksi, dan aktivitas digital terjadi melalui jaringan komputer dan internet. Dunia ini terdiri dari berbagai komponen teknologi dan platform digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi tanpa batas fisik, melibatkan data,

informasi, dan jaringan yang terhubung secara global. Menurut Nugroho dalam dunia *cyber* harus memenuhi beberapa karakteristiknya yaitu:

1) *Virtual* dan tidak berwujud

Dunia *cyber* tidak memiliki bentuk fisik dan eksis sepenuhnya dalam ranah digital, di mana interaksi dilakukan melalui perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, dan server. Komponen utamanya adalah data yang diproses dan dikirimkan melalui jaringan komputer.

2) Jaringan global

Ruang *virtual* terhubung melalui jaringan global yang mencakup internet, server, satelit, dan sistem komunikasi. Ini memungkinkan miliaran perangkat dari berbagai lokasi untuk berkomunikasi dan bertukar informasi.

3) Interaksi dan komunikasi digital

Di dunia *cyber*, individu dapat berkomunikasi melalui email, media sosial, aplikasi pesan instan, *video call*, atau platform *online* lainnya. Menciptakan pengalaman sosial tanpa keharusan berada dalam lokasi fisik yang sama.

4) Transaksi dan aktivitas ekonomi

Dunia *cyber* juga menjadi tempat terjadinya aktivitas ekonomi seperti *e-commerce*, transaksi perbankan *online*, dan perdagangan mata uang kripto. Platform seperti ini menggunakan Amazon, Paypal, dan Bitcoin sebagai contoh dari ekonomi yang digunakan melalui digital di *cyberspace*.

5) Keamanan dan privasi

Karena di dunia *cyber* banyak sekali melibatkan pertukaran data dalam skala besar, isu keamanan dan privasi menjadi sangat penting. *Cybersecurity* ini sangat diperlukan untuk melindungi data pribadi dan organisasi dari ancaman seperti peretasan, virus, dan pencurian identitas.

6) Dunia virtual dan simulasi

Selain melibatkan aktivitas ekonomi dan sosial, dunia *cyber* juga mencakup ruang simulasi dan dunia virtual, seperti dalam *game online*, *realitas virtual* (VR), dan platform digital lainnya seperti *Grand Theft Auto Roleplay*, *Second Life*, dan *VRChat* yang mana pengguna bisa berperan dalam scenario yang dibuat secara digital.

Karakteristik dunia *cyber* ini tentu sangat berkembang pesat, mencakup berbagai aktivitas yang melibatkan komunikasi, informasi, transaksi ekonomi, hiburan dan interaksi sosial melalui jaringan internet. Dunia ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan cara kita bekerja, berinteraksi, dan menjalani kehidupan sehari-hari, tetapi juga memerlukan perhatian pada isu-isu seperti keamanan, privasi, dan etika digital.

b. Jenis-jenis *cyber*

Teknologi informasi saat ini menjadi sebuah pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi faktor penting dalam perbuatan melawan hukum. Menurut Ketaren (2016) dampak yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi ini menjadikan beberapa jenis dunia *cyber* yang mengacu pada kehidupan masyarakat ini yaitu:

1) *Cybercrime*

Cybercrime bermula dari kegiatan *hacking* yang telah ada lebih dari satu abad. Segala bentuk tindakan kriminal yang dilakukan melalui atau terhadap sistem komputer, jaringan, atau perangkat digital. Fenomena ini berhubungan dengan dunia maya yang mencakup berbagai kegiatan yang dilakukan melalui teknologi digital, khususnya internet. Tindak kejahatan yang dilakukannya di antaranya mencakup pencurian data, penipuan online, dan serangan terhadap sistem informasi.

2) *Cyber roleplay*

Jenis dunia *cyber* ini berbentuk permainan peran yang dilakukan secara *online* melalui platform digital seperti forum, aplikasi chat, dan permainan secara *multiplayer*¹. Dalam *cyber roleplay*, pemain berinteraksi dengan orang lain melalui karakter fiksi yang mereka ciptakan, dan mereka bertindak seolah-olah menjadi karakter tersebut dalam skenario atau cerita yang dibangun bersama.

Cyber roleplay merupakan sebuah bentuk interaksi kreatif yang dibangun di dunia virtual, pemain dapat berperan sebagai karakter fiksi yang pemain inginkan dan menciptakan berkolaborasi untuk membangun cerita yang imersif. Baik dilakukan di dalam permainan, forum, maupun aplikasi chat, *roleplay online* memiliki sebuah tujuan untuk menciptakan pemain menggunakan penekanan dalam membuat ekspresi diri, memperluas kreatifitas secara naratif dan interaksi sosial di komunitas virtual. Meskipun menyenangkan dan mendidik, *cyber roleplay* juga memiliki tantangan tersendiri dalam hal keamanan dan keseimbangan kehidupan digital dan dunia nyata.

3) *Cybersecurity*

Cybersecurity atau keamanan dalam dunia *cyber* adalah praktik melindungi system, jaringan, program, dan data dari serangan digital yang dirancang untuk mencuri, merusak, atau mengganggu informasi atau layanan. *Cybersecurity* menjadi semakin penting karena banyaknya data dan informasi pribadi serta bisnis yang disimpan dan diproses secara digital di berbagai platform *online*.

Kemajuan dalam dunia *cyber* keamanan yang disediakan seperti sistem keamanan dari jaringan, aplikasi, dan data. Hal ini dapat menjaga kesadaran pengguna akan potensi ancaman secara organisasi ataupun individu. Perkembangan teknologi dan ancaman

¹ Multiplayer adalah bentuk permainan dengan berbasis 2 orang atau lebih.

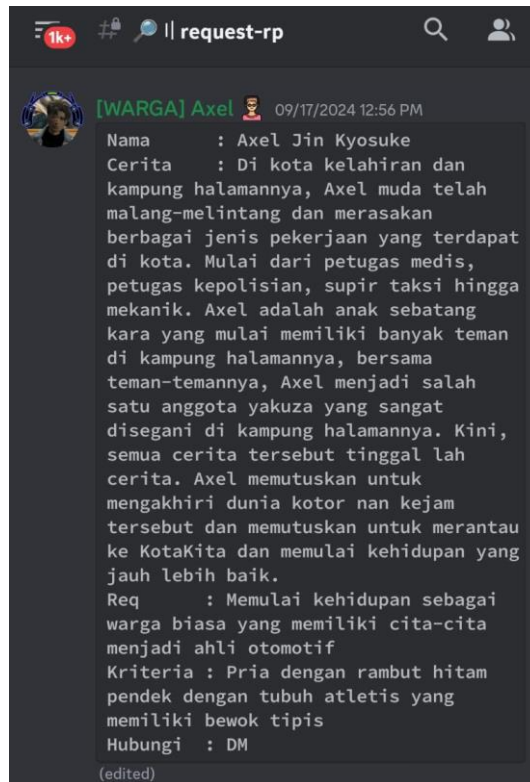
baru mengharuskan adanya upaya berkelanjutan untuk mengembangkan strategi *cybersecurity* yang efektif.

2. Profil roleplay

Roleplay adalah sebuah bentuk permainan peran dalam dunia *cyber* yang menggunakan karakter imajinasi/nyata dan bekerja sama untuk menyusun sebuah cerita (Widyatiari dan Ansyah, 2023). Biasanya, *roleplay* dilakukan untuk tujuan hiburan, pembelajaran, atau bahkan terapi. Dalam konteks permainan atau hobi, *roleplay* sering dilakukan didalam permainan peran (RPG) atau dalam aktivitas seperti berakting, menulis cerita, atau bahkan dalam permainan *game online*. Dalam *roleplay*, peserta dapat mengambil peran dari berbagai karakter yang disediakan entah itu karakter fiksi atau nyata dan berinteraksi satu sama lain sesuai dengan situasi yang dihadapi.

Kemiripan aktivitas di dunia *game Grand Theft Auto roleplay* tentu memiliki persamaan di dunia nyata seperti Bahasa, konstruksi, struktur pemerintahan serta pekerjaan-pekerjaan yang di sediakan di dalam permainan itu *roleplay* itu sendiri. Menurut (Adityatma, 2023) Fenomena *roleplay* yang dimaksud adalah setiap pemain dituntut untuk memahami tentang menjalankan karakternya mereka terhadap hal-hal yang realistis di dunia nyata. Dalam *roleplay* juga memiliki sebuah bentuk hukum adalah sebuah peraturan yang dibuat oleh admin komunitas untuk para pemain agar mampu menjalankan karakternya dengan memiliki adanya sebuah landasan yang dibuat agar nantinya tidak merugikan pemain yang lain.

Gambar 4: Profil pemain *roleplay* di Komunitas *Grand Theft Auto Roleplay*



Sumber: Discord Komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto Roleplay*
(2024)

Dalam komunitas *roleplay* para anggota pemain akan menjelaskan perjalanan cerita karakter, pembentukan karakter yang diinginkan dari para pemain mulai pekerjaan, dan sampai pemain tersebut menyelesaikan cerita karakternya sampai tuntas. *Roleplay* merupakan sebuah interaksi antara pengguna satu dengan lainnya sehingga memunculkan kedekatan. Banyak pemain *roleplay* yang mengartikan *roleplay* hanya sebuah permainan peran yang dilakukan dunia virtual dengan sepenuh hati tanpa menodai nama baik artis atau karakter yang pemain ciptakan dalam memperankannya.

Kiziltunali (2016) menjelaskan bahwa bentuk-bentuk *roleplay* dalam berbagai aktivitas yang memungkinkan pemain untuk memainkan

peran tertentu dalam dunia virtual. Berikut adalah beberapa bentuk *roleplay* yang sering ditemukan dalam komunitas *roleplay*.

1) *Roleplay* Kriminal:

Pemain berperan sebagai karakter kriminal yang terlibat dalam aktivitas ilegal seperti perampokan, perdagangan narkoba, dan kejahatan terorganisir.

2) *Roleplay* Polisi:

Pemain berperan sebagai petugas penegak hukum yang berusaha menegakkan hukum, menangkap penjahat, dan menjaga ketertiban.

3) *Roleplay* Sipil:

Pemain berperan sebagai warga sipil biasa yang menjalani kehidupan sehari-hari, seperti bekerja dokter, pengemudi taksi, atau pemilik bisnis.

4) *Roleplay* Medis:

Pemain berperan sebagai tenaga medis seperti dokter atau paramedis yang memberikan perawatan medis dan merespons keadaan darurat.

5) *Roleplay* Bisnis:

Pemain mengelola bisnis seperti restoran, toko, atau perusahaan jasa, termasuk melakukan aktivitas jual beli dan manajemen keuangan.

6) *Roleplay* Pemerintahan :

Pemain berperan sebagai jabatan pemerintah seperti walikota atau anggota dewan kota yang membuat kebijakan dan mengelola administrasi kota.

7) *Roleplay* Kehidupan Malam:

Pemain berperan sebagai pemilik atau pekerja di klub malam, bar, atau tempat hiburan lainnya, mengatur acara, dan berinteraksi dengan pelanggan.

8) *Roleplay* Pengemudi Kendaraan Umum :

Pemain bekerja sebagai sopir taksi, sopir bus, atau pengemudi layanan transportasi lainnya.

9) *Roleplay* Survival:

Pemain berfokus pada bertahan hidup dalam situasi ekstrem seperti bencana alam atau situasi darurat lainnya.

Dalam bentuk-bentuk *roleplay* memiliki sebuah kesamaan dalam pekerjaan di dunia nyata. Namun yang membedakan yaitu interaksi yang dan kegiatan yang dilakukan bersifat lebih bebas dan lebih mudah seperti adanya kehidupan kedua atau simulasi kehidupan.

B. Profil Komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*

Game merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan melalui suatu jaringan. *Game* berkisar dari permainan yang menggunakan teks sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang komplek dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak (Rooij, 2011). *Game* yang melibatkan grafis yang komplek salah satunya ialah serial *Grand Theft Auto*. *Grand Theft Auto* merupakan permainan yang berorientasi pada hubungan sosial masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari misi permainan ketika menyelesaikan permasalahan sosial karakter utama, seperti memperoleh poin dari mulai memukul, menembak, membunuh kerumunan orang termasuk polisi. Kriminalitas ini dapat dilakukan di ruang-ruang publik seperti di rumah sakit, supermarket, dan jalan raya. Selain itu, dapat juga menghancurkan kendaraan yang sedang parkir maupun berjalan, mencuri mobil, dan melakukan bisnis narkoba. (Irianto, 2024).

Komunitas *roleplay* (bermain peran) merupakan sebuah kumpulan para peminat, pemain dan bahkan fans dari permainan peran yang akan dimainkan melalui media sosial, permainan online ataupun media lainnya. Di lansir oleh Duniagames (2023) komunitas *roleplay* di *Grand Theft Auto* adalah kelompok

pemain yang berantisipasi dalam bermain peran di dalam permainan tersebut. Dalam komunitas *Grand Theft Auto Roleplay*, para pemain mengambil peran karakter tertentu dan bertindak sesuai dengan peran tersebut dalam dunia virtual yang telah diciptakan. Mereka diharuskan mengikuti aturan, scenario dan hukum yang sudah ditetapkan oleh komunitas *roleplay* untuk menciptakan pengalaman yang realistis dan juga mendalam. Komunitas *roleplay* di *Grand Theft Auto* pertama kali hadir ketika Rockstar Games bekerja sama dengan tim pengembang mod populer untuk menghadirkan dukungan resmi untuk *server roleplay* ke *game* perusahaan. Rockstar mengatakan pihaknya “bermitra dengan tim Cfx.re,” pencipta alat modding FiveM dan RedM yang memungkinkan pemain membuat dan memainkan pengalaman yang sepenuhnya disesuaikan dalam *game Grand Theft Auto V* (Bernathan Adityatma, 2023).

Komunitas *roleplay* di *Grand Theft Auto* berkembang pesat karena beberapa alasan. Salah satu faktor terbesar yang menyebabkan kenaikan pesatnya pada saat *lockdown* akibat pandemi COVID-19, sehingga para pecinta permainan *online* sangat banyak dan memainkan *Grand Theft Auto V* ke dalam *server* setiap hari dalam jangka waktu yang lama. Beberapa alasan relevan juga tentang hadirnya komunitas *roleplay* di *Grand Theft Auto* adalah

1. Kemunculan *streamer* dan pembuat konten populer contohnya oura gaming dari Indonesia, auronplay dari amerika serikat, dan *streamer* populer lainnya yang dari platform twitch dan youtube.
2. Pemaparan permainan peran di *Grand Theft Auto* memiliki konsep gaya bermain yang luas sehingga membuatnya semakin populer. Pengalaman bermain peran yang beragam di *Grand Theft Auto*, mulai dari polisi, perampok, pengacara, paramedis, dan bahkan mahluk gaib. Keberagaman ini menarik pemain dengan berbagai minat.

3. Pengembangan komunitas

Komunitas pengembang dan *administrator server* berdedikasi telah muncul, terus meningkatkan dan memperluas fitur dan pengalaman yang ditawarkan di *server Grand Theft Auto roleplay*. Ini termasuk skrip khusus, alat pembuatan karakter, dan sistem dalam *game* yang realistis.

4. Kolaborasi

Pemain sering kali bekerja sama satu dengan yang lain, mengembangkan alur cerita kompleks, aliansi, persaingan, dan latar belakang karakter yang rumit. Aspek pencitraan kolaboratif ini menambah kedalaman pengalaman bermain peran.

5. Ekonomi dalam *game*

Banyak *server Grand Theft Auto roleplay* telah memperkenalkan ekonomi dalam *game*, memungkinkan pemain membeli sebuah properti, menjalankan bisnis dan terlibat dalam aktivitas legal dan ilegal, menambahkan lapisan realisme dan kemajuan pada *gameplay*.

6. Pembaruan rutin

Komunitas *Grand Theft Auto roleplay* sering memperbarui dan beradaptasi dengan perubahan dalam permainan dasar, memastikan bahwa pengalaman bermain peran tetap menarik dan relevan.

7. Acara komunitas

Acara, kompetisi, dan aktivitas berbasis komunitas semakin melibatkan pemain dan pemirsa, menciptakan rasa kebersamaan dan kegembiraan.

Secara keseluruhan, *Grand Theft Auto roleplay* telah berkembang dari dalam komunitas *modding Grand Theft Auto* menjadi subkultur yang berkembang dengan basis pengguna yang berdedikasi dan bersemangat. Daya tariknya terletak pada kebebasan yang ditawarkan untuk bercerita secara kreatif, pengembangan karakter, dan berkesempatan bagi para pemain untuk membenamkan diri dalam dunia virtual tempat mereka dapat menjalani peran yang mereka pilih. Hal ini di dukung berdasarkan data melalui *google trends* pada tahun 2014 hingga sekarang, Komunitas *Grand Theft Auto roleplay* pertama kali muncul di indonesia pada sekitar tahun 2014 dan Fenomena komunitas *Grand Theft Auto roleplay* telah berkembang pesat dan menjadi salah satu komunitas *gaming* terbesar di Indonesia pada tahun 2019 hingga 2020. Pada awalnya komunitas ini cukup kecil karena masih tersaingi dengan komunitas *roleplay* pada twitter maupun sosial media lainnya,

tetapi seiring berjalannya waktu, minat terhadap komunitas *Grand Theft Auto roleplay* di Indonesia bertumbuh sangat pesat karena adanya dampak dari COVID-19.

Komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* merupakan salah satu server *Grand Theft Auto roleplay* di Indonesia yang aktif sejak 25 april 2020 (Discord.od, 2024). Pada komunitas ini mengusung sebuah tema yang berkehidupan fiksi dengan menggabungkan beberapa unsur Indonesia dan Dunia. Semua pemain yang tergabung dalam komunitas Kota Kita dipantau dan terikat oleh aturan yang dibuat dengan tujuan untuk menjaga *respect* antar para pemain dan keteraturan bermain untuk seluruh pemainnya. Komunitas ini awal dibentuk oleh pengaruh keisengan dari admin karena *Free Fun Action* ini dan untuk menciptakan sebuah komunitas *Grand Theft Auto roleplay* di Indonesia dengan memiliki awal 1000 anggota. Namun dengan eksis dan trend yang terjadi pada komunitas *Grand Theft Auto roleplay* banyaknya pemain yang ada di komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* jumlah total 66.232 anggota. Hal ini tentu mendapatkan sebuah penghargaan tersendiri sebagai komunitas dengan pemain terbanyak di Indonesia.

Komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* memiliki tujuan dan peraturan untuk memainkan *roleplay*. Tujuan komunitas ini terbentuk adalah untuk mampu bersaing dengan komunitas diluar Indonesia dan menciptakan karakter fiktif yang di dalam sebuah kota yang diatur sedemikian rupa. Komunitas ini juga menawarkan berbagai profesi dan aktivitas yang meniru kehidupan nyata, menciptakan lingkungan yang imersif dan interaktif bagi para pemain. Dengan visi untuk membangun komunitas yang kuat dan terorganisir, mereka merancang komunitas dengan aturan yang jelas dan cerita yang menarik.

Menurut laman pada Discord.do (2024) Keunikan didalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* karena menawarkan pengalaman *roleplay* yang berbeda dan lebih terstruktur dibandingkan server lainnya. Mereka fokus pada elemen-elemen kehidupan kota yang

realistis, pekerjaan yang beragam, dan skenario interaksi sosial yang lebih kompleks. Dalam menjamin pengalaman bermain yang lancar, komunitas ini menggunakan *server* dengan spesifikasi tinggi dan sistem yang handal. Mereka secara rutin melakukan pembaruan dan pemeliharaan untuk memastikan *server* tetap stabil dan responsif.

Salah satu kunci keberhasilan komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* ini hingga menjadi komunitas terbesar di Indonesia adalah penerapan aturan-aturan yang ketat dan sistem moderasi yang efektif. Ini membantu menjaga suasana *roleplay* yang serius dan mengurangi gangguan dari pemain yang tidak mematuhi aturan.

1. Jenis-jenis Komunitas Kota *Grand Theft Auto roleplay*

Banyaknya komunitas *Grand Theft Auto roleplay* di Indonesia ini selain meramaikan komunitas yang ada di Indonesia, juga untuk menghabiskan waktunya untuk bermain *Grand Theft Auto roleplay*. Pada komunitas ini memungkinkan pemain berkomunikasi secara interaktif dengan pemain lainnya. Maka bermunculan beberapa komunitas yang memasuki 5 besar dan berpartisipasi secara aktif dalam penyebaran trend komunitas *Grand Theft Auto roleplay* di Indonesia ini.

Menurut laman pada rakaminstudent (2023) adapun beberapa komunitas tersebut yaitu:

a. *Executive roleplay*

Executive roleplay adalah *server Grand Theft Auto roleplay* yang dibangun oleh Dywa Hanif, seorang content creator mobile legends yang bekerja sama dengan salah satu tim *e-sport* yaitu GPX. Komunitas ini sudah mengudara sejak bulan februari tahun 2023. Meskipun tergolong komunitas baru, namun perkembangan komunitas ini sangat pesat, bias dilihat dari slot pemain di kota kurang lebih setiap harinya tercatat sebanyak 500 pemain. Selain itu juga anggota yang tergabung di discord dari *executive roleplay* sampai saat ini beranggotakan sekitar 43800an pemain. Letak fokus komunitas ini adalah dengan menekankan

pada pengalaman *roleplay* yang intens dan beragam profesi yang disediakan serta aktivitas lainnya

b. *Alterlife roleplay*

Alterlife roleplay adalah server *Grand Theft Auto roleplay* yang ada sejak tahun 2021. Komunitas ini dibuat oleh CEO dari salah satu tim *e-sport* Alter Ego yaitu Delwyn Sukamto. Meskipun komunitas ini sudah berjalan selama 3 tahun, pemain rata-rata yang bermain di komunitas *alterlife* kurang lebih sebanyak 200 pemain. Di awal tahun 2023 komunitas *alterlife* berkolaborasi dengan salah satu komunitas yang berisikan para konten *creator* lokal yaitu Paox TV. Fitur-fitur yang diberikan oleh komunitas *alterlife* merupakan salah satu daya tarik yang ada di komunitas ini.

c. *Indopride roleplay*

Indopride mungkin adalah salah satu komunitas yang menjadi *top of mind* dari para pemain *Grand Theft Auto roleplay* di Indonesia. *Indopride* sendiri terbentuk dari tahun 2019 dan masih eksis sampai sekarang. Dengan rata-rata pemain setiap harinya yang bisa menyentuh angka 1000 membuktikan bahwasanya komunitas ini memberikan kenyamanan dan juga fitur-fitur yang menarik bagi para pemainnya. Bahkan tak jarang banyak artis-artis seperti Rizky Febrian, Ranty Maria dan lain-lain yang main di komunitas ini.

d. *Hopefully roleplay*

Hopefully merupakan komunitas *Grand Theft Auto roleplay* yang sampai saat ini memiliki banyak pemain yang bermain setiap harinya. Komunitas yang baru berumur 1 tahun ini memiliki rata-rata pemain setiap harinya yaitu 400 pemain. Komunitas yang dibuat oleh salah satu YouTuber terkenal yaitu Keizerz ini memiliki banyak fitur dan juga event-event yang dapat menarik para pemain baru untuk bermain di dalam komunitas ini. Sehingga hal ini membuat interaktif kepada sesama anggota dan memunculkan sebuah kesolidaritasan antar sesama pemain.

e. KotaKita *roleplay*

KotaKita merupakan salah satu komunitas *Grand Theft Auto roleplay* dengan jumlah total pemain terbanyak yaitu 66.232 anggota aktif hingga sekarang. KotaKita sendiri terbentuk dari tahun 2020 dan masih sangat eksis hingga saat ini. Komunitas yang dibentuk dengan awal hanya sebuah keisengan saja dalam meramaikan *free fun action*, sampai mencapai komunitas *Grand Theft Auto roleplay* terbanyak di Indonesia. Komunitas ini memiliki event-event yang merata dengan budaya Indonesia. Namun fokus pada komunitas ini adalah meramaikan dan mampu bersaing dengan komunitas diluar Indonesia.

Komunitas *Grand Theft Auto roleplay* di Indonesia beragam dengan masing-masing server menawarkan pengalaman yang unik dan berbeda. Perbedaan ini terletak pada jumlah pemain, fokus fitur, kolaborasi, dan pengelolaan. Dengan demikian, pemain dapat memilih komunitas yang sesuai dengan preferensi mereka untuk mendapatkan pengalaman *roleplay* yang memuaskan

2. Aturan-aturan dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*

Di lansir dari discord² komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* (2024) beberapa aturan yang ada dan dibuat ini seperti:

a. Berkata kasar

Dilarang berkata kasar/sara di dalam komunitas maupun di dalam permainan *Grand Theft Auto roleplay*, hal ini supaya bertujuan untuk menciptakan lingkungan *roleplay* yang sehat dan saling menghargai satu sama lain.

b. Menggunakan Karakter

Dilarang menggunakan karakter hewan di dalam *Grand Theft Auto roleplay*, harus diwajibkan memakai karakter sesuai yang sudah dibuat.

² Discord adalah platfrom atau laman komunikasi yang dirancang untuk membuat komunitas virtual yang sering digunakan oleh para gamer.

c. *Bug abuse*

Dilarang menyalahgunakan *bug* atau eror yang ada di dalam *Grand Theft Auto roleplay*, setiap pemain diwajibkan melaporkan jika memiliki kendala eror maupun *bug* supaya memperlancar kehidupan *roleplay*.

d. *Cheat*

Dilarang menggunakan *Cheat* apapun itu di dalam *Grand Theft Auto roleplay*, kecurangan atau *cheat* yang dilakukan pasti akan mendapatkan hukuman langsung dari admin.

e. Asusila dan Pornografi

Dilarang keras melakukan tindakan asusila dan berbau pornografi dalam bentuk apapun.

f. Zona Hijau

Zona yang dimana kita tidak diperbolehkan bagi warga untuk melakukan suatu tindakan kejahatan apapun. (Boleh namun harus memiliki cerita *roleplay* yang jelas dan harus dilakukan dengan persetujuan kedua belah pihak, kecuali rumah sakit).

g. Zona Merah

Zona yang dimana para pemain diperbolehkan bagi warga untuk melakukan kejahatan apapun. Seperti melakukan tindakan transaksi ilegal, maupun pencucian uang.

Di dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* memiliki banyak peraturan yang tertulis maupun tidak tertulis yang dibuat berdasarkan pertimbangan dari banyak aspek demi kenyamanan bermain seluruh pemain di dalamnya. Seluruh para pemain dilarang melakukan *roleplay* yang mengganggu kenyamanan bermain pribadi maupun pemain lainnya. Sehingga dapat merusak sebuah citra maupun kenyamanan dari komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*.

3. Benefit dalam Komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*

a. Pekerjaan *whitelist-badside* dan *non whitelist*

Untuk menciptakan kenyamanan pemain dalam memainkan *roleplay* dalam komunitas ini menyediakan berbagai macam profesi dan skenario yang realistis.

Menurut laman [disnaker.kotakitarp](https://disnaker.kotakitarp.com) (2023) menjelaskan profesi yang disediakan di dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* yaitu:

1) Polisi

Dalam pekerjaan ini bertugas untuk menegakkan hukum, menjaga ketertiban, dan merespon kejadian kriminal di dalam *Grand Theft Auto roleplay*. Mereka melakukan patrol, penyelidikan, menangkap penjahat dan mengatur lalu lintas. Saat berperan sebagai polisi sering terjadi interaksi dengan pemain lainnya, baik secara rekan kerja maupun sebagai lawan skenario cerita kriminal.

2) Dokter

Dokter atau EMS (*Emergency Medical Service*) bertugas untuk merawat pemain yang terkena sakit di dalam karakter yang dimainkan lawannya. Mereka memberikan pertolongan pertama, membawa pasien ke rumah sakit dan melakukan operasi atau perawatan medis lainnya. Dalam pekerjaan ini sering kali berjumpa dan berinteraksi dengan pemain lainnya dalam membutuhkan bantuan medis dalam ceritanya serta berkoordinasi dengan polisi dalam situasi darurat.

3) Pengacara

Pekerjaan ini bertanggung jawab dalam mewakili klien mereka di pengadilan, baik dalam kasus kriminal maupun sipil. Mereka memberikan nasihat hukum dan membela hak-hak klien

mereka. Pengacara sering berinteraksi dengan polisi, hakim, dan pemain lain yang terlibat dalam kasus hukum.

4) Pedagang

Pedagang menjalankan bisnis mereka sendiri, seperti restoran, toko, klub malam, atau pengusaha lainnya. Mereka mengelola operasi sehari-hari, mengurus keuangan, dan berinteraksi dengan pelanggan. Dalam pekerjaan ini berinteraksi dengan pelanggan, karyawan serta mitra bisnis lainnya.

5) Kriminal

Dalam pekerjaan ini adalah berjenis *badside* atau kriminal yang para pemain memilih jalur ini dapat terlibat dalam berbagai aktivitas ilegal seperti perampokan, perdagangan narkoba, pencurian, atau pembunuhan. Mereka juga sering merencanakan peperangan antar geng maupun polisi dan melaksanakan kejahatan lainnya.

6) Trans

Trans bertugas untuk mengantar pemain lain ke berbagai lokasi di dalam *Grand Theft Auto roleplay*. Mereka mencari penumpang, menjemput dan mengantarkan mereka dengan selamat serta tepat waktu. Dalam perjalanan sopir taksi dapat berinteraksi dengan penumpang dan berbagi informasi tentang jalan-jalan maupun bangunan kota yang akan dituju.

Pekerjaan-pekerjaan ini menambah kedalaman dari variasi dalam pengalaman bermain *Grand Theft Auto roleplay*, memungkinkan pemain untuk merasakan berbagai aspek kehidupan virtual yang realistis dan interaktif. Pemain dapat memilih pekerjaan sesuai minat dan gaya bermain peran mereka dalam pembentukan karakter dan skenario yang ada di cerita yang unik.

b. Komunitas yang aktif dan mendukung

Dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* ini memiliki 3 admin yang akan membantu para pemain baru dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka, baik melalui teks maupun suara, karena interaksi yang terus-menerus dengan pemain lainnya (Discord, 2024). Data yang didapatkan dari Discord Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* pada tahun 2024, Admin komunitas ini juga memberikan informasi mengenai peraturan dan hal-hal apa saja yang menjadikan para pemain baru ini menjadi mudah dimengerti melalui bentuk teks yang sudah tertera pada discord. Komunitas yang aktif pasti memiliki sebuah bentuk salah satu event seperti:

Gambar 5: Event STANDUP COMEDY COMPETITION



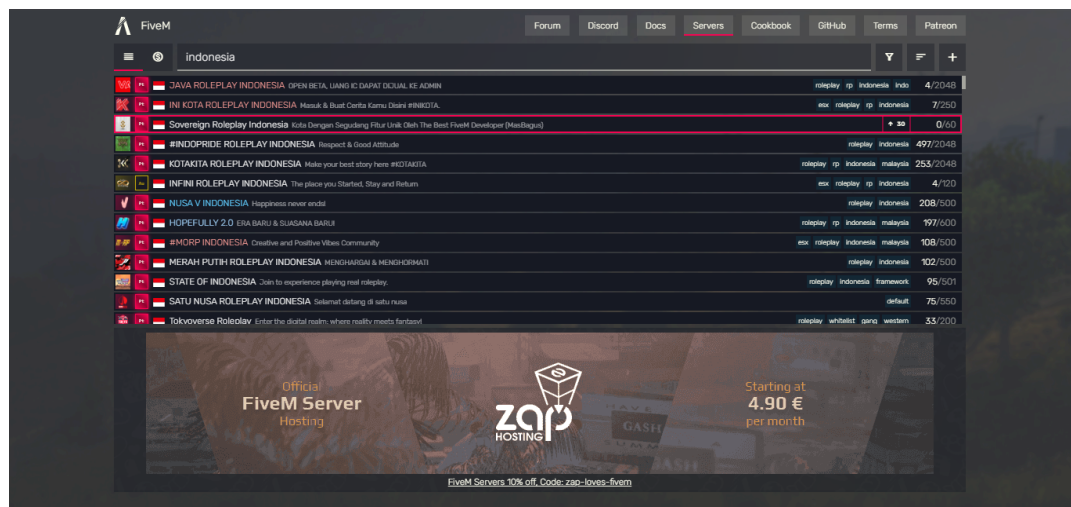
Sumber data: Discord.do Komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* (2024)

Event seperti ini memberikan semangat dan nuansa yang baru dalam memberikan *roleplay* yang seru dan unik. Benefit seperti disediakan oleh admin juga tentang menjalankan peran tertentu dalam lingkungan *roleplay* memungkinkan pemain untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam merespon dan situasi dan masalah yang dihadapi oleh karakter mereka. Contoh

seperti pemain dapat belajar lebih banyak tentang bertanggung jawab dan tugas tertentu, seperti penegakan hukum, perawatan medis dan manajemen bisnis.

Selain hal itu admin juga memberikan benefit bagi mereka yang tertarik menjadi konten kreator, bermain di komunitas ini menyediakan banyak sekali ide konten video, livestreaming, atau tulisan tentang pengalaman mereka di dalam *Grand Theft Auto roleplay*. Dari data yang diambil dari discord (2024), Para konten kreator yang ada di komunitas ini akan mendapatkan benefit uang IC, mobil sport, serta bangunan gedung. Tentu dengan bergabungnya di komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* ini, pemain tidak hanya mendapatkan hiburan semata yang dibuat oleh admin namun juga peluang untuk belajar, berkreasi, dan berinteraksi dalam lingkungan yang mendukung dan menyenangkan.

Gambar 6: jumlah total komunitas *Grand Theft Auto roleplay* di Indonesia yang terdaftar pada server FiveM



Server Name	Description	Players	Status
JAVA ROLEPLAY INDONESIA	OPEN BETA, UANG IC DAPAT DIMALIKI ADMIN	4/2048	roleplay rp indonesia indo
INI KOTA ROLEPLAY INDONESIA	Mauk & Buat Cerita Kamu Diak #INMEDIA	7/250	ex roleplay rp indonesia
Sovereign Roleplay Indonesia	Kita Dengan Segudang Fitur Unik Oleh The Best FiveM Developer (Masihing)	0/60	ex roleplay rp indonesia
#INDOPRIDE ROLEPLAY INDONESIA	Respect & Good Attitude	497/2048	roleplay indonesia
KOTAKITA ROLEPLAY INDONESIA	Make your best story here #KOTAKITA	253/2048	roleplay rp indonesia malaysia
INFINI ROLEPLAY INDONESIA	The place you Started, Stay and Return	4/120	ex roleplay rp indonesia
NUSA V INDONESIA	Happiness never ends	208/500	roleplay indonesia
HOPEFULLY 2.0	ERA BARU & SUKSES BARU	197/600	roleplay rp indonesia malaysia
#MORP INDONESIA	Creative and Positive Vibes Community	108/500	ex roleplay indonesia malaysia
MERAH PUTIH ROLEPLAY INDONESIA	HENGGHAGAI & MEMORHOMATI	102/500	roleplay indonesia
STATE OF INDONESIA	Join to experience playing real roleplay.	95/501	roleplay indonesia framework
SATU NUSA ROLEPLAY INDONESIA	Selamat datang di satu nusa	75/550	default
Tokuvorse Roleplay	Enter the digital realm, where reality meets fantasy	33/200	roleplay whitelst gars western

Sumber data: servers.fivem.net (2024)

Komunitas *Grand Theft Auto roleplay* di Indonesia banyak digunakan orang untuk mengurangi rasa bosan. Pada komunitas yang berada dalam *server* di Indonesia menawarkan beragam jenis nuansa fitur yang disediakan oleh para adminnya. Dalam komunitas muncul

beberapa ide atau latar belakang yang disediakan oleh admin komunitas tersebut. Salah satunya penggunaan uang rupiah sebagai dan pemerintahan yang terstruktur alur dari pemilihan mulai DPR, Presiden serta Walikota di dalam *Grand Theft Auto roleplay* layaknya pada di dunia nyata. Tren seperti ini menjadikan sebuah pijakan dalam perkembangan kreatifitas lokal, didukung oleh teknologi, media sosial, dan partisipasi aktif dari berbagai kalangan pemain.

Kemudian fokus komunitas *Grand Theft Auto roleplay* pada penelitian ini yaitu platform permainan daring yang termasuk ke dalam jenis *roleplay games*. Disaat ini permainan daring seperti *Grand Theft Auto roleplay* dapat membantu menambah informasi serta menghubungkan antar pemain lainnya dengan cara membuat karakter di dalam permainan tersebut. *Grand Theft Auto roleplay* dapat berfungsi guna membangun hubungan secara *online* dengan banyak pemain di dalam komunitas tersebut. Bahkan dalam *Grand Theft Auto roleplay* jika menjadi admin di dalam komunitas maka mendapatkan benefit uang dalam perawatan server komunitas tersebut. Sehingga hal ini banyaknya pemain *Grand Theft Auto roleplay* berlomba-lomba membuat komunitas baru dan menjadi bagian admin di dalam server/komunitas.

BAB IV

JENIS PERAN DAN ALASAN PENGAMBILAN *ROLEPLAY* DALAM KOMUNITAS KOTA KITA *GRAND THEFT AUTO ROLEPLAY*

Roleplay adalah representasi dalam berakting pada suatu drama ataupun film, oleh sebab itu *roleplay* erat kaitannya dengan karakter-karakter yang hendak dibawakannya (Riyante & Arviana 2022). Dimulai dari tindakan komunikasi dari aspek peran, cara pola berpikir hingga berperilaku dengan cara improvisasi tersendiri. *Roleplay* dituntut untuk benar-benar menciptakan dunia semu atau dikenal *fake world* yang diidam-idamkan dan di inginkan oleh pemain. (Riyante & Arviana, 2022).

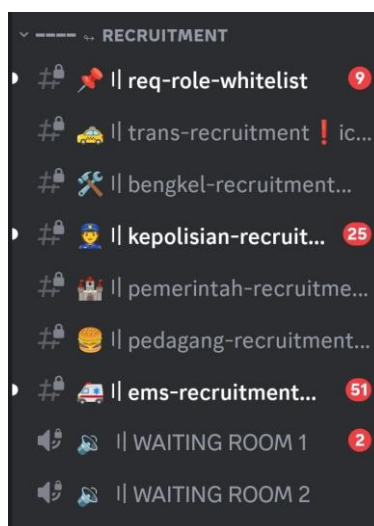
Komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto Roleplay* merupakan salah satu komunitas yang bertujuan untuk menyediakan platform *roleplay* berbasis permainan *Grand Theft Auto*. Dalam komunitas ini memberikan sebuah wadah baru untuk para penggemar *roleplay* ataupun permainan *Grand Theft Auto* untuk menikmati jenis *roleplay* yang bernuansa permainan. Dalam *Grand Theft Auto roleplay* tersebut pemain akan bertemu dengan pemain lain dan berkomunikasi, lalu membentuk sebuah cerita *roleplay* (Tiza, 2022). Terdapat beberapa jenis peran dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*: *whitelist* dan *badside*.

A. *Whitelist* (Pekerjaan dalam sisi baik)

Whitelist merupakan salah satu benefit peran yang disediakan di dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*. Salah satu manfaat dalam bergabung yang ditawarkan komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* yaitu mendapatkan salah satu jenis pekerjaan yang diberikan oleh admin komunitas dalam memainkan peran yang dibuat. Dalam pengambilan peran atau mendapatkan benefit tersebut para pemain diwajibkan untuk menyambungkan melalui platform Discord.

Discord merupakan sebuah media sosial yang dibuat untuk para pemain *game* menawarkan fitur server atau komunitas, dimana pengguna dapat membentuk kelompok atau komunitasnya secara virtual dan aplikasi Discord mempunyai banyak fitur seperti *voice chat* karena fitur tersebut sangat diperlukan bagi komunitas atau kelompok ketika sedang berdiskusi secara daring (Saepul, 2024). Hal ini pemain tentu akan melewati serangkaian tes atau wawancara untuk memastikan mereka memahami aturan komunitas dan berkomitmen untuk bermain secara serius dan sesuai dengan peran yang sudah ditentukan.

Gambar 7: Benefit pekerjaan yang ditawarkan oleh komunitas melalui aplikasi Discord



Sumber: Fitur Discord *recruitment* pekerjaan komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*, 2024

Benefit yang diberikan oleh admin komunitas pada platform Discord ini juga memiliki adanya sebuah bentuk *recruitment* dan pengambilan *role* untuk para pemain mendapatkan sebuah pengalaman yang sama dengan kehidupan nyata. Berdasarkan data yang didapatkan pada Discord komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*, admin komunitas memberikan 6 pekerjaan *whitelist* yang sediakan diantaranya:

1. Trans

Trans merupakan sebuah pekerjaan yang memiliki tugas untuk mengantarkan pemain lain ke berbagai wilayah di dalam permainan. Mereka mencari penumpang, menjemput dan mengantarkan mereka dengan selamat serta sesuai tujuan yang ditentukan. Dalam pekerjaan ini warga baru atau pemain baru dapat mengambilnya melalui tahapan perekrutan dan pelatihan.

a. Pemahaman Aturan

Memahami dan mematuhi semua aturan komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* adalah hal yang sangat penting dalam menjalankan cerita *roleplay* ini. Pemain diwajibkan membaca dan memahami panduan serta kebijakan yang ada. Aturan yang dibuat sudah berdasarkan keputusan admin dengan mengikuti perkembangan *roleplay* dan mempertimbangkan kenyamanan sesama pemain sehingga saat pertamakali bermain *roleplay* sesuai dengan aturan yang ada, maka kita bisa bermain dengan nyaman, dan juga terhindar dari konflik yang mungkin terjadi antara kita dengan pemain lainnya. Selain kenyamanan, akan ada hukuman yang di berlakukan oleh pihak server terhadap pemain yang melanggar aturan yang sudah dibuat, berupa *banned*³ berjangka hingga *banned permanent*⁴.

Dalam beberapa peraturannya yang sudah ditetapkan pada discord komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* adalah diantara lainnya:

2) Dilarang berkata kasar

3) Dilarang menggunakan *cheat*/kecurangan di dalam permainan

³ *Banned* adalah makna dalam suatu permainan atau aturan yang ada di dalam komunitas dengan berarti melarang sesuatu.

⁴ *Banned permanent* adalah makna lanjutan dari *banned* yang melarang sesuatu secara keras dan tidak memiliki akses untuk memasuki komunitas atau permainan lagi.

- 4) Asusila dan pornografi
- 5) Diwajibkan menjaga sikap dan mempunyai kepedulian antar sesama pemain di Kota Kita.

b. Membuat Karakter

Membuat karakter sesuai dengan peran pekerjaan yang diambil dengan cara masuk ke dalam permainan *Grand Theft Auto roleplay*. Untuk wajah atau penampilan pada postur tubuh bisa memilih sesuai gender yang ingin digunakan dalam permainan *Grand Theft Auto roleplay*.

Gambar 8: Pembuatan karakter yang terlihat baik untuk terlihat ramah kepada warga atau penumpang



Sumber: Discord pada pekerjaan trans di komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*, 2024

Mengenai seragam trans akan di dapatkan secara langsung ketika sudah melewati tahapan-tahapan kelulusan dalam pelatihan sebagai trans. Tujuan diberikan seragam trans di akhir adalah untuk tidak memberikan layanan ilegal mengenai trans diluar pangkalan maupun di dalamnya. Hal ini Erving Goffman dalam Ritzer (2012) menjelaskan *setting* adalah seseorang menggunakan atribut atau berpakaian yang sesuai diperankannya seperti pada peran sebagai trans itu memakai baju ataupun dengan bertuliskan Trans, sehingga para pemain lainnya memandang dia sedang berperan sebagai Trans. Dalam

pembuatan karakter tentu Penampilan diri (*personal front*) seorang pemain menjadi pusat perhatian sekaligus menentukan hidup tidaknya cerita *roleplay* itu, setiap gerak-geriknya dinilai. Karena tugasnya adalah bagaimana menghidupkan *script* yang sudah dilatih dan direncanakan (rorong, 2018).

c. Wawancara

Setelah melalui proses tahapan memahami aturan serta pembuatan karakter, para pemain memasuki tahap kumpul untuk di wawancarai. Dalam tahapan ini pemain akan diberikan beberapa pertanyaan mendasar tentang peraturan di dalam kota, menerima orderan trans di daerah pangkalan trans, selalu menggunakan seragam trans supaya identitas seorang karakter pengambilan pekerjaan ini sesuai *roleplay*. Berdasarkan keterangan informan T, ia menjelaskan bahwa ketika melakukan wawancara untuk mengambil peran sebagai Trans melalui banyaknya pertanyaan dan jawaban yang kritis karena pengambilan peran Trans ini cukup populer di kalangan untuk mencari penghasilan ketika menjadi warga baru atau pemain baru.

Berikut pernyataan informan T:

“Buat aku ini alasan masuk Trans adalah pekerjaan yang santai dan mudah, namun perlu juga usaha untuk menjadikan peran ini sebagai peran yang aktif, sehingga jika kita memainkan secara aktif maka nama kita sebagai pemain baru dapat tersebar luas. Jadi pada pengambilan peran ini jujur susah buat untuk orang-orang yang ia tidak menyiapkan diri akan berbicara mau arah kemana atau kurangnya pemahaman pada kota.”

(Wawancara dengan informan T, 12 Juni 2024)

Gambar 9: Wawancara yang dilakukan untuk pengambilan peran Trans



Sumber: Laporan Wawancara Trans Discord komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*, 2024.

Data yang ditemukan dari informan T dan juga dokumentasi yang ada menjelaskan tentang pembuatan karakter yang sesuai dengan pekerjaan trans dalam melayani perjalanan para penumpang serta warga sekitar. Dengan pembentukan karakter tersebut juga harus memiliki pengetahuan tentang kota dan aturan yang ada di dalamnya. Dalam hal ini Goffman menjelaskan konsep *front stage*, seorang aktor cenderung hanya menampilkan sisi-sisi terbaik dan menginginkan suatu pertunjukan berjalan dengan lancar (Fitri, 2015) Ada dua hal yang ditekankan oleh Goffman dalam *front stage*, yakni *setting* dan *personal front*. *Personal front* menunjukkan tata cara, dalam penelitian ini terlihat pemain membuat karakter dengan semenarik dan rapi. Dalam karakter informan T pada saat wawancara menggunakan pakaian berwarna jingga dan polos menunjukkan bahwa karakter tersebut siap dalam wawancara

yang akan ia lakukan. Dan untuk *setting* informan T mempersiapkan hal-hal yang akan di tanyakan ketika tahap wawancara seperti aturan-aturan di dalam kota, pengetahuan tentang jalur maupun bangunan kota dan mempersiapkan dialog yang nantinya akan digunakan ketika berbicara kepada penumpang atau warga.

d. Pelatihan

Ketika tahapan wawancara dinyatakan lulus oleh karyawan Trans maka selanjutnya pemain diminta untuk pelatihan dan tes jalan langsung dalam permainan tersebut. Sehingga para pemain diwajibkan untuk berkomunikasi secara aktif dengan karyawan Trans maupun bertanya ketika kurangnya pemahaman dalam memainkan peran tersebut. Tentu dalam trans juga memiliki beberapa jenis kendaraan dalam pelatihannya dan itu disesuaikan dengan para pemain ingin perankan. Terdapat 3 jenis kendaraan trans yaitu bus, taksi/mobil, motor. Untuk pelatihan kendaraan berjenis bus ini dalam pelatihannya harus melalui 3 rute yang berbeda dalam pelatihan sehingga para pemain yang berperan trans tidak tersesat atau mengikuti sesuai arahan pelatihan yang sesuai di tujuan petanya. Dalam hal ini kriteria kelulusan seorang pemain akan di nilai melalui cara berkomunikasi, jalur yang akan dilewati serta cara berkendara dengan baik.

2. Polisi

Polisi merupakan sebuah peran maupun elemen yang sangat penting dalam *Grand Theft Auto roleplay*. Karena hal ini dianggap dengan adanya sebuah peraturan yang ada di dalam komunitas maka perlu adanya tindakan dari instansi seperti peran polisi yang memiliki tugas dan tanggung jawab yang hampir sama dengan polisi dunia nyata. Namun menjadi polisi, pemain harus memiliki sebuah pengelolaan kesan dalam mempersiapkan dirinya untuk berbicara kepada lawannya.

Berdasarkan pernyataan dari informan B:

“Awal pengalaman saya sebelum berperan menjadi polisi itu memang untungnya suara saya sudah berat, namun saya memiliki kekurangan dalam berkomunikasi kepada orang lain. Tetapi saya telah diberikan panduan khusus oleh admin sehingga dalam bermain *roleplay* polisi, saya bisa melakukan persiapan dan dialog yang tegas nantinya”
(Wawancara dengan informan B, 12 Juni 2024)

Berdasarkan data yang didapatkan dari Discord komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* dalam pengambilan peran memiliki beberapa tahapan menjadi seorang polisi yaitu:

a. Registrasi:

Pemain harus melakukan pendaftaran melalui informasi yang disediakan lewat Discord komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*. Mengisi formulir aplikasi untuk posisi polisi, biasanya mencakup informasi karakter dan alasan ingin menjadi polisi. Dalam hal ini para pemain yang ingin mendaftar harus mengetahui tanggal untuk pembukaan dari peran polisi. Hal ini juga diperkuat oleh informan B yaitu

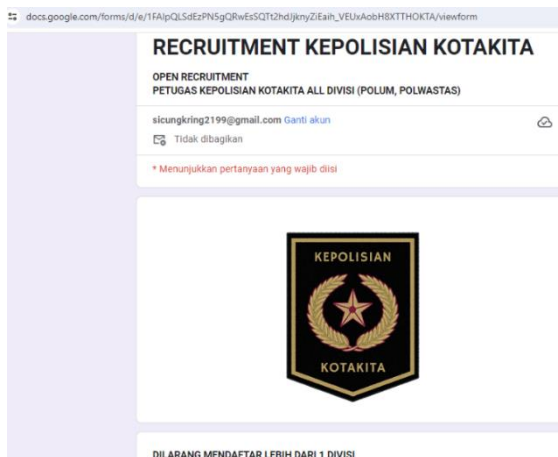
“Jadi memang tidak semuanya peran/pekerjaan yang kita inginkan bisa menggunakan sesuka hati. Namun juga harus adanya proses pendaftaran, wawancara dan pelatihan, seperti contohnya polisi. Tahap pendaftaran polisi ini akan di buka pada tanggal 20 setiap bulannya. Hal ini juga bertujuan untuk memberikan sebuah kesan dan kemiripan pada di dunia nyata.”
(Wawancara dengan informan B, 12 Juni 2024)

Dengan adanya sebuah kesan yang hampir sama di dunia nyata, hal ini juga sebagai pemain di minta untuk melakukan pendaftaran dan menyiapkan berkas seperti surat keterangan catatan kepolisian. Goffman membagi panggung depan menjadi dua bagian *personal front* dan *setting* (Mulyana, 2017). *Setting* adalah situasi fisik yang harus ada ketika aktor melakukan pertunjukan. Tanpa *setting* aktor tidak bisa melakukan sebuah pertunjukkan. *Personal front* terdiri dari alat-alat yang dapat

dianggap khalayak sebagai perlengkapan yang dibawa aktor ke dalam *setting*. *Personal front* dalam kehidupan sosial mencakup bahasa tubuh sang aktor.

Dalam penelitian ini dramaturgi dilakukan oleh pemain yang mendaftar sebagai polisi. *Setting* dalam pengambilan peran ini meliputi: unggahan skck, KTP dan seragam yang dikenakan nantinya. Sedangkan *personal front* adalah wujud karakter yang ditampilkan pada penonton dan keterangan dari karakter itu sendiri. Proses pada panggung depan dalam penelitian ini juga dapat di matangkan lagi pada tahap wawancara dan bentuk pelatihan mengenai cara menjadi polisi yang tegas dan bijak.

Gambar 10: link Gform pendaftaran menjadi polisi yang terdapat pada Discord komunitas Kota Kita Grand Theft Auto



Sumber: Discord tahap pendaftaran komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto*, 2024

b. Wawancara:

Dalam tahap setelah pengisian formulir pendaftaran yang tertera pada Discord komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* selanjutnya adalah memasuki dalam tahap wawancara. Tahap wawancara para pemain yang mendaftar akan diberikan sebuah beberapa pertanyaan meliputi: pengetahuan tentang hukum dan aturan di dalam kota, kemampuan untuk berbicara

dengan baik, visi dan misi untuk menjadi polisi, dan pengalaman dalam bermain *Grand Theft Auto roleplay*. Hal ini juga didukung oleh informan A tentang dia menjalani wawancara tersebut.

“Ketika saya masuk tahap wawancara itu ditanyakan tentang alasan mengapa saya ambil peran polisi, visi dan misinya, pengalaman bekerja atau bermain di dalam *Grand Theft Auto roleplay* itu apa saja. Karena saya pernah masuk *badside*, pedagang, trans dan juga peternak maka disini saya mendapatkan nilai plus tersendiri.”

(Wawancara dengan informan B, 12 Juni 2024)

Dalam penjelasan dari informan A tentang bagaimana ia menjalani wawancara dari pengambilan peran polisi adalah pentingnya memperbanyak pengalaman dari berbagai peran untuk mengambil peran polisi ini. Dalam permainan *Grand Theft Auto roleplay* pengalaman berkomunikasi lancar sesama tim atau kelompok akan mendapatkan cerita yang bagus ketika mengambil peran polisi. Hal ini juga dapat menguatkan pemain untuk berpikir lebih kritis ketika dalam penggunaan kalimat formal di banyak orang atau sedang berperan jadi polisi.

Goffman dalam penelitian (Mutia, 2017), pengelolaan kesan yang dilakukan sang aktor dalam menampilkan *performance* tertentu untuk memberikan kesan pada audiens atau orang lain. Tahap wawancara ini pemain menposisikan dirinya supaya mendapatkan peran polisi dan ia bersandiwara kepada penguji untuk memberikan sebuah kesan yang meyakinkan bahwa pemain layak dan dapat mengambil peran tersebut.

c. Pelatihan:

Akademi polisi adalah menjadi wadah untuk para pemain yang sedang melakukan praktik keterampilan bersosial, prosedur penegakan hukum, dan tehnik pengendalian massa. Dalam akademi polisi sebagai bentuk wadah pembentukan peran polisi yang matang, selain itu juga memiliki fitur simulasi keterampilan

yang telah dipelajari. Dalam awal pelatihan para petinggi dari pihak kepolisian akan melihat dan membimbing langsung orang-orang yang mendaftarkan dirinya berperan sebagai polisi melalui karakter di dalam permainan tersebut. Tujuannya untuk menunjukkan sikap dan sifat polisi yang baik dan disiplin dalam hal apapun. Hal ini juga diperkuat oleh informan A mengenai alasan petinggi polisi turut hadir pada saat pelatihan beserta memberikan gambaran pelatihan seperti:

“Tentu hadirnya jenderal maupun petinggi dari polisi ini bertujuan memberikan sebuah kesan kepada orang yang berperan sebagai polisi. Selain tujuan memberikan kesan para petinggi polisi mengawasi penuh hingga selesainya pelatihan dalam waktu 3 hari. Pelatihannya juga antaranya: pelatihan bersenjata, baris berbaris, simulasi pengendalian massa maupun melindungi warga kota dan menangkap para penjahat. Tujuan dari hal ini solid namun bertanggung jawab dalam segala kondisi di dalam kota.”

(Wawancara dengan informan A, 12 Juni 2024)

Pada pernyataan yang diungkapkan mengenai gambaran pelatihan tersebut, bahwa informan A memiliki ambisi dalam menjalankan peran sebagai polisi berkeinginan untuk menjadikan polisi yang baik dan taat pada tanggung jawab. Meskipun di dalam *Grand Theft Auto roleplay* ini semata-mata mereka hanya untuk melakukan kesenangan, Sebagian besar para *roleplayer* melakukan hal ini cukup serius dan terkadang mereka memiliki kesiapan cukup bervariasi seperti halnya Informan B memberikan sebuah tips untuk bagaimana menjadi polisi kepada calon polisi.

“Ketika seseorang memiliki adanya sebuah kecenderungan akan suaranya terdengar aneh, maka gunakanlah sebuah aplikasi *voice changer*. Sehingga hal tersebut dapat mengatasi polisi dengan tegas karena menggunakan suara berat dan terkesan tegas”

(Wawancara dengan informan B, 12 Juni 2024)

Kedua pernyataan ini memperkuat dengan adanya sebuah keseriusan dalam melakukan *Grand Theft Auto roleplay*. Hal ini

ditunjukkan pada para pemain yang ketika bermain *roleplay* kurangnya persiapan dalam bermain maka akan mengakibatkan cukup kurang bervariasi dan kreatif. Ketika melakukan *roleplay* yang berperan sebagai polisi maka pemain membuat karakter terlihat berwibawa dan melakukan persiapan lainnya untuk memberikan sebuah kesan kepada para warga kota maupun antar pemain terlihat seperti polisi pada di dunia nyata.

Dalam konteks dramaturgi pemain informan A dan informan B menggunakan keterampilan yang telah dipelajari dalam memerankan sebagai polisi ini harus memiliki sebuah adanya manajemen kesan. Untuk menekankan dialog peran polisi sebagai peran yang sangat menegakkan hukum dan teknik pengendalian massa. Dapat dilihat berperan sebagai polisi di dalam *roleplay* informan A dan B, menampilkan diri di panggung depan (*front stage*) di mana mereka mempersiapkan adanya bantuan aplikasi merubah suara lebih berat dan tegas di dalam *setting*. Dan *personal front* sebagai polisi terlihat dalam pembentukan pelatihan selama 3 hari, seorang pemain akan mendapatkan sebuah pelatihan yang bisa menunjukkan dirinya sebagai polisi meski tanpa *audiens* atau pemain lainnya bertanya tentang peran apa yang dimainkannya.

d. Ujian dan Penilaian

Tahap selanjutnya adalah dimana calon polisi harus menunjukkan kemampuan mereka dalam situasi yang disimulasikan lalu dinilai langsung oleh petugas polisi. Tentang ujian ini akan di selenggarakan ketika pemain pada tahap pelatihan itu mengikuti dari hari pertama hingga ketiga. Dan dalam hal yang akan di ujikan dan di nilai untuk kelayakan seorang pemain berperan sebagai polisi yaitu: ujian secara tertulis dan praktek. Dalam wawancara dari admin R tentang ujian dan penilaian ini yaitu:

“beberapa hal yang menjadi sebuah kelulusan para calon polisi adalah ujian tertulis mengenai segala bentuk peraturan dan proses hukum yang ada di kota. Lalu untuk ujian prakteknya adalah lulus ujian simulasi penangkapan penjahat serta pengendalian massa di dalam Kota Kita. Polisi itu harus menjadi wajah kota, penegak hukum dan menjadi orang yang mengendalikan kejadian kerusuhan dalam kota. Sehingga kota menjadi aman dan para pemain baru maupun pemain lainnya dapat melaksanakan *roleplay* yang sesuai apa di ceritakan. Tentu dalam hal ini alasan penting menjadi polisi karena saya ingin merasakan juga bagaimana seseorang pernah tegas dan lugas dalam hidup para pemain”. (Wawancara dengan admin R, 12 Juni 2024)

Menurut dari ungkapan admin R tentang hal yang diujikan dan dinilai pemain layak menjadi polisi adalah tentang wawasan yang luas di bidang hukum dan taat akan aturan di Kota Kita sebagai ujian tulis. Hal ini dapat memicu para pemain yang ingin berperan sebagai polisi akan mendalami lebih jauh tentang bagaimana seorang polisi itu bertanggung jawab dan bertindak dalam hukum. Tentu dengan adanya ujian praktek mengenai simulasi penangkapan penjahat dan mengendalikan sebuah massa ketika adanya kerusuhan yang terjadi, maka menjadikan sebuah alur cerita *roleplay* ini menjadi sangat seru dan lebih hidup ketika mengikuti semua pelatihan yang dilaksanakan dalam 3 hari tersebut.

Erving Goffman dalam Ritzer (2012) menjelaskan bahwa *front stage* harus memiliki bagian depan dari sandiwara yang secara umum berfungsi dengan cara yang menggunakan bahasa formal dan umum untuk mendefinisikan situasi bagi orang-orang yang mengamati sandiwara itu. Dalam penelitian ini sebagai peran polisi para pemain harus mempersiapkan dan memposisikan dirinya bahwa dia sedang menjadi karakter diperankannya. Ketegasan dan kelancaran berkomunikasi di panggung depan (*front stage*) sebagai polisi, para warga atau

audience akan memandang dan melihat kita sebagai polisi yang telah berpengalaman.

3. EMS (Emergency Medical Service)

EMS (*Emergency Medical Service*) atau dokter ini merupakan jenis peran *whitelist* yang sering menjumpai dengan pemain berbagai macam karakter mulai dari *whitelist*, *non-whitelist*, dan *badside* sekalipun. Sehingga memperankan EMS (*Emergency Medical Service*) atau dokter ini membutuhkan orang yang terampil dalam berbicara dengan berbagai karakter pemain yang ada di dalam komunitas tersebut. Erving Goffman dalam Ritzer (2012), menjelaskan aspek bagian depan yang digunakan pada karakter dokter adalah aktor berusaha menyampaikan pesan dan menyampaikan kesannya bahwa mereka lebih dekat dengan *audience* daripada yang sebenarnya. Sehingga *audience* atau pemain lainnya dapat memberikan sandiwara yang unik dan merasakan atas pesan yang diterima oleh sandiwara yang unik.

a. Pelatihan

Pelatihan menjadi dokter ataupun tenaga medis adalah menjadi wadah untuk para pemain yang sedang melakukan praktik keterampilan bersosial, prosedur penegakan hukum, dan tehnik pengendalian massa. Dalam pelatihan sebagai calon dokter ataupun tenaga medis sebagai bentuk wadah pembentukan peran dokter ataupun tenaga medis yang matang, selain itu juga memiliki fitur simulasi keterampilan yang telah dipelajari. Dalam awal pelatihan para penanggung jawab dari pihak bagian jajaran kepala rumah sakit akan melihat dan membimbing langsung orang-orang yang mendaftarkan dirinya berperan sebagai dokter atau tenaga medis melalui karakter di dalam permainan tersebut. Tujuannya untuk menunjukkan sikap dan sifat dokter dan tenaga medis yang baik dan disiplin dalam hal apapun. Hal ini juga diperkuat oleh informan A mengenai

alasan jajaran direktur rumah sakit turut hadir pada saat pelatihan beserta memberikan gambaran pelatihan seperti:

“Tentu hadirnya jajaran direktur rumah sakit ini bertujuan memberikan sebuah kesan kepada orang yang berperan sebagai dokter. Selain tujuan memberikan kesan jajaran direktur rumah sakit mengawasi penuh hingga selesainya pelatihan dalam waktu 3 hari. Pelatihannya juga antaranya: pelatihan operasi bagian tubuh atas seperti wajah, mata ataupun lainnya. Dalam pelatihan sebagai calon dokter saya juga diberikan pelatihan yang tentunya dengan peraturan menggunakan pakaian ketika operasi di dalam rumah sakit dan di luar rumah sakit. Tujuan dari hal ini solid namun bertanggung jawab dalam segala kondisi di dalam kota.” (Wawancara dengan informan C, 14 Juni 2024)

Gambar 11: Pelatihan di depan rumah sakit Kota Kita *Grand Theft Auto*



Sumber: Laporan pelatihan calon dokter atau tenaga medis Discord komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto* roleplay, 2024.

Pada pernyataan yang diungkapkan mengenai gambaran pelatihan tersebut, bahwa informan C memiliki ambisi dalam menjalankan peran sebagai dokter berkeinginan untuk menjadikan dokter yang ahli dan tanggung jawab. Meskipun di dalam *Grand*

Theft Auto roleplay ini semata-mata mereka hanya untuk melakukan kesenangan,

Dalam konteks dramatrugi pemain informan C menggunakan keterampilan yang telah dipelajari dalam memerankan sebagai dokter ini harus memiliki sebuah adanya manajemen kesan. Untuk menekankan dialog peran dokter sebagai peran yang sangat menyembuhkan dan menjadi dokter ahli bedah. Dan *personal front* sebagai dokter terlihat dalam pembentukan pelatihan selama 3 hari, seorang pemain akan mendapatkan sebuah pelatihan yang bisa menunjukan dirinya sebagai polisi meski tanpa *audiens* atau pemain lainnya bertanya tentang peran apa yang dimainkannya.

b. Ujian dan Penilaian

Tahap selanjutnya adalah dimana calon dokter harus menunjukan kemampuan mereka dalam situasi yang disimulasikan lalu dinilai langsung oleh petugas tenaga medis dan para ahli kesehatan di rumah sakit. Tentang ujian ini akan di selenggarakan ketika pemain pada tahap pelatihan itu mengikuti dari hari pertama hingga ketiga. Dan dalam hal yang akan di ujikan dan di nilai untuk kelayakan seorang pemain berperan sebagai dokter yaitu: ujian secara tertulis dan praktek. Dalam wawancara dari admin R tentang ujian dan penilaian ini yaitu:

“beberapa hal yang menjadi sebuah kelulusan para calon dokter adalah ujian tertulis mengenai segala bentuk peraturan dan proses medis yang ada di kota. Lalu untuk ujian prakteknya adalah lulus ujian simulasi bedah ataupun melakukan operasi pada pasien yang sudah disiapkan di dalam rumah sakit Kota Kita. Dokter itu harus menjadi orang paling siap siaga di dalam kota, ramah dan menjadi orang yang dapat siap ketika bertabrakan cerita ataupun dialog para pasien yang menjadi warga baru di kejadian kerusakan terjadi pada kota. Sehingga kota menjadi terkendali dalam penanganan korban jiwa dan para pemain baru maupun pemain lainnya dapat melaksanakan *roleplay* yang sesuai apa di ceritakan. Tentu dalam hal ini alasan penting menjadi

dokter karena saya ingin merasakan juga bagaimana seseorang yang sering kali bertabrakan peran ketika dalam menggunakan peran polisi dalam mengatasi para korban ketika adanya kerusuhan dalam kota”.

(Wawancara dengan admin R, 12 Juni 2024)

Menurut dari ungkapan admin R tentang hal yang diujikan dan dinilai pemain layak menjadi dokter adalah tentang wawasan yang luas di bidang kesehatan di rumah sakit Kota Kita sebagai ujian tulis. Hal ini dapat memicu para pemain yang ingin berperan sebagai dokter akan mendalami lebih jauh tentang bagaimana seorang dokter itu bertanggung jawab dan bertindak dalam keselamatan seseorang. Tentu dengan adanya ujian praktek mengenai simulasi bedah dan operasi pada pasien yang mengalami luka berat ketika adanya kerusuhan yang terjadi, maka menjadikan sebuah alur cerita *roleplay* ini menjadi sangat seru dan lebih hidup ketika mengikuti semua pelatihan yang dilaksanakan dalam 3 hari tersebut.

Erving Goffman dalam Ritzer (2012) menjelaskan bahwa *front stage* harus memiliki bagian depan dari sandiwara yang secara umum berfungsi dengan cara yang menggunakan bahasa formal dan umum untuk mendefinisikan situasi bagi orang-orang yang mengamati sandiwara itu. Dalam penelitian ini sebagai peran dokter para pemain harus mempersiapkan dan memposisikan dirinya bahwa dia sedang menjadi karakter diperankannya. Keramahan dan kecekatan dalam berkomunikasi di panggung depan (*front stage*) sebagai dokter, para warga atau *audiens* akan memandang dan melihat kita sebagai dokter yang telah berpengalaman.

4. Pemerintah

Pemerintah atau instansi pemerintahan ini adalah peran yang diambil dari dunia nyata ketika adanya sebuah peran polisi, dokter serta lainnya

maka pemerintah yang intansi tertinggi dan pemegang kekuasaan atas wilayahnya tersebut. Sehingga pemerintah terbagi menjadi beberapa bagian yaitu:

a. Pengacara

Peran sebagai pengacara bertugas khusus dalam hukum dan etika dalam permainan. Sehingga ketika pemain berpengalaman secara mendalam dan memerlukan pemahaman mendalam hukum dan etika permainan ini. Dalam melengkapi identitas pengacara perlu latar belakang yang memiliki pendidikan dan pekerjaan yang relevan tinggi. Pemain yang ingin memerankan sebagai pengacara juga memerlukan kesiapan dalam berkas tentang undang-undang etika advokat, hak dan kewajiban advokat semuanya harus di siapkan atau dipelajari. Berperan sebagai pengacara juga termasuk pada *roleplay* tingkat tinggi dan jarang para pemain mengambil peran tersebut. Hal ini juga di dukung dengan pendapat admin A mengenai betapa susahnyanya berperan sebagai pengacara.

“Peran sebagai pengacara maupun pemerintah itu biasanya di isi oleh *roleplayer* dengan pengalaman yang sangat lama dan terlebih dia aslinya memang orang hukum atau berpendidikan hukum. Karena dalam penggunaan dialog serta situasi harus diciptakan dengan penuh keseriusan dan tidak adanya bahasan bercanda dalam ruang sidang. Ketika bertemu pemain yang memainkan *roleplay* sebagai pemerintah ini, pasti dia adalah orang yang beralasan untuk bisa berbicara formal dan membentuk pikiran yang serius dalam hidupnya.”

Dalam penelitian ini Goffman menggunakan manajemen kesan yang digunakan untuk pengacara menggunakan dialog ketika seorang individu hadir di hadapan seorang lainnya, sebagai pengacara umumnya berusaha untuk mendapatkan informasi mengenai lawan bicaranya atau memainkan informasi tentang dirinya yang sudah mereka miliki. Artinya sebagai pengacara mampu membuat dialog serta suara yang membuat lawan bicara tertarik dengan tujuan agar interaksi terjadi secara terus menerus (Benedictus, 2016). Pada kondisi inilah terbentuknya peranan

pengacara sebagai pembela atau melayani seorang klien dalam keringanan hukum yang akan diberikan oleh hakim.

b. Hakim

Berperan sebagai hakim harus memiliki wawasan yang luas dan perlu adanya pemahaman yang kuat tentang hukum serta bersikap adil dan tidak memihak. Supaya *roleplay* tersebut mempunyai kesan bahwa pemain yang berperan sebagai hakim terpandang bersikap sesuai dengan hukum yang ada dan selalu bersikap adil. Informan K menjelaskan bagaimana menjadi hakim serta mengapa harus berperan sebagai hakim.

“Menarik mas pekerjaan ini selain bisa melatih pikiran dan wawasan seseorang itu membutuhkan pengalaman yang sangat mendalam, jujur saya adalah mahasiswa jurusan hukum yang tidak tuntas dan bercita-bercita sebagai hakim atau pengacara nantinya. Munculnya pekerjaan ini tuh membantu banget bagi orang seperti saya. Secara tidak langsung saya pernah merasakan menjatuhkan hukuman dan berbicara layaknya hakim pada di dunia nyata”

(Wawancara 13 Juni 2024, Informan K)

Dalam sebuah pemikiran Goffman pengelolaan kesan yang berarti juga sebagai permainan peran yang harus berekspektasi secara sosial dan yang sedang dimainkan oleh pemain dalam situasi untuk memberikan sebuah citra kepada terdakwa, pengacara maupun pemain lainnya di dalam persidangan tersebut. Sehingga hal ini terciptanya citra khusus kepada para pemain dengan hadir di hadapannya (Benedictus, 2016). Namun dalam pengelolaan kesan juga seorang pemain berusaha untuk membuat rencana, mengadopsi, serta proses mengambil citra diri dari pemain lainnya dalam suatu interaksi. Permainan peran hakim ini juga membutuhkan *setting*, sejalan dengan pandangan Goffman tentang *setting* bahwa dalam proses kesempurnaan dan kelancaran pemain yang berperan sebagai hakim adalah mereka yang menyiapkan elemen seperti skrip (Wasta & Apriani, 2022). Skrip yang dimaksud adalah pembentukan dialog

nantinya akan ditanyakan, serta bentuk laporan pengaduan dari sang terdakwa dan juga laporan dari pihak kepolisian.

Gambar 12&13: Laporan keterangan dari pihak kepolisian pengajuan kepada hakim untuk terdakwa.

Barang Bukti 6 : KETERANGAN DARI MEDICAL UNIT KEPOLISIAN

Perihal : Keterangan Saksi Mata
Tanggal : 23/02/2024
Pukul : 22:15
Saksi : PEGA Rengga Ditira | MEDICAL UNIT KEPOLISIAN KOTAKITA
Lokasi : Kanpol Pusat

Keterangan :
P: Petugas
S: Saksi

P: Apa peran Anda dalam hal ini?
S: Peran saya dalam kejadian tersebut adalah sebagai yang bertanggung jawab perwakilan dari MU "Medical Unit" untuk melakukan hal hal yang diperlukan terhadap dua jenazah tersebut "Farrel E De Ozora & Blanc R Escanor"

P: Jelaskan Kronologinya?
S: Sebelumnya pada saat itu saya sedang off-duty di Tengah jalan lalu saya di hubungi oleh pak Alfiro untuk datang ke RS, pada saat saya tiba di RS saya menemukan dua korban atas nama Farrel E De Ozora yang sedang menjalani operasi, untuk pukunya saya kurang mengetahui lalu ada korban kedua atas nama Blanc R Escanor yang belum menjalani operasi kebetulan karena medis belum ada

P: Siapakah yang memberikan Anda tugas untuk penelitian dalam kasus ini?
S: Pada saat itu yang memberikan tugas saya kebetulan tidak ada pak Abeng "selaku ketua medical unit" tapi saya langsung di utus oleh pak PERTIGA "PERTIGA Aiman Kemal Kalimosodo"

P: Siapa saja Anggota medical unit yang bertanggung jawab atau ditugaskan dalam kasus ini?
S: pak Pablo, pak Umar yang mencatat saat olah TKP dan saya sendiri

P: Bisakah Anda melampirkan surat tugas anda?
S: Untuk surat kebetulan belum di berikan oleh pak Abeng tapi sementara saya diminta untuk menjalankan

P: Kapan Anda melakukan proses olah TKP?
S: Untuk waktunya pada tanggal 16, 16 itu waktu dua jenazah tersebut "ditemukan" lalu dilakukan olah TKP pada jam malam

P: Apa saja objek atau benda yang anda temukan selama proses olah TKP?
S: Yang pertama terdapat beberapa helai rambut, sekitar empat helai rambut, lalu ada beberapa jejak Sepatu, lalu yang terakhir ada bekas roda kendaraan

P: Apa hasil penelitian dari objek atau benda yang anda temukan?
S: Dari keempat helai rambut tersebut, ada dua kategori yang sama. Yang pertama kategori (a) itu sama yaitu milik korban atas nama Farrel E De Ozora, lalu untuk sampel kategori (b) atas nama Blanc R Escanor, lalu pada helai rambut kategori (c) tidak dapat di identifikasi dari kedua korban

P: Kapan Anda melakukan pengambilan sampel dan DNA pembandingan untuk dilakukan pencocokan dalam DNA yang ditemukan pada proses olah TKP?
S: Dikari yang sama pada tanggal 16 juga, jadi pada saat sampel helai rambut yang sama itu dibawa oleh rumah sakit, rumah sakit juga meminta untuk helai rambut dari si korban tersebut, dan hasilnya pada tanggal 17

P: Siapa saja yang melakukan proses pembandingan sampel DNA?
S: Untuk pembandingan dari hasil sampel DNA hanya saya tapi dilantu pak Marcel

P: Apa hasil dari pembandingan DNA yang ditemukan dan sampel yang didapatkan?
S: Dari empat helai rambut yang ditemukan di TKP yaitu duanya kepemilikan dari korban Farrel E De Ozora, dan helai rambut yang kedua kepemilikan Blanc R Escanor, yang ketiga tidak tahu karena tidak terdapat sampel pada saat itu.

P: Berkas apa saja yang Anda simpan yang mendukung atau melengkapi keterangan Anda terkait kasus ini?
S: Yang saya bawa rekam medis dari kedua jenazah tersebut, lalu ada geluru terdapat ada tiga, lalu untuk surat keterangan hasil lab atas nama dua jenazah tersebut yang perihal helai rambut, lalu surat hasil pembandingan helai rambut yang terakhir itu yang sebelum diketahui

P: Mengenai hasil dari helai rambut kategori (c) apakah sudah diketahui karena sudah mendapat pembandingnya?
S: Untuk helai rambut terakhir "kategori (c)" pada saat, saya tanggal 17 saya dipanggil oleh pak Vinark untuk diminta pembandingan DNA yang di kategorikan yang melakukan perbuatan tersebut, untuk hasil yang diambil helai rambut juga lalu pada saat itu di hari yang sama saya lakukan pembandingan dengan sehelai rambut yang ditemukan dengan diduga sebagai orang yang membunuh kedua korban. Untuk hasilnya pada kesokan hari pada tanggal 18 keluar indikasi yang helai rambut kategori (c) itu persis sama dengan orang tersebut yang mengaku atas nama Clayton J De Graventias.

FOTO SURAT :



Sumber: Discord komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*, 2024

Semua bentuk pengajuan untuk sidang akan menggunakan skrip yang sudah di ajukan dan di banding oleh hakim untuk memperdalam *roleplay* yang nantinya akan dilakukan di persidangan.

5. Bengkel

Bengkel adalah sebuah bentuk pekerjaan yang menggunakan identifikasi suatu permasalahan dalam kendaraan yang dibawa kepada bengkel. Tugasnya melakukan perbaikan dan pergantian suku cadang kendaraan, modifikasi kendaraan, servis secara rutin, dan manajemen inventaris yang sama halnya seperti di dunia nyata. Dari data yang didapatkan oleh admin B yang didapatkan Ketika menjadi orang yang interview menyampaikan bahwa.

“Rata-rata para pemain yang mendaftarkan di pekerjaan bengkel, ini memiliki alasan yang hampir mirip. Alasan mereka memilih pekerjaan ini adalah pekerjaan yang memiliki beragam percakapan tentang mesin serta suku cadangan. Sehingga hal ini menjadi banyak persebaran informasi tentang dunia permesinan dan menjadi alasan yang kuat dalam memilih pekerjaan ini selain mengharuskan para pemain untuk aktif tiap hari di dalam kota tersebut”

(Wawancara dengan admin B, 14 Juni 2024)

Goffman (1959) menjelaskan bahwa *front stage* memainkan peran sebagai professional yang terampil dan terpercaya. Mereka berinteraksi dengan para audiens atau pelanggan, memberikan diagnosis kendaraan dalam kerusakan ataupun servis lalu menawarkan layanan modifikasi pada kendaraan pelanggan. Dalam Ritzer (2012) *front stage* memecah bagian depan menjadi penampilan dan sikap. Dalam penelitian ini maka mekanik perlu menunjukkan pakaian kerja yang sesuai, dan menggunakan sikap yang dapat meyakinkan pelanggan akan kemahiran mereka. Penjelasan ini diperkuat melalui penjelasan informan MR. B

“Sebagai montir didalam *roleplay* ini jelas kita harus menunjukkan identitas karakter yang diperankan, seperti pakaian bengkel, kacamata las, serta sarung tangan. Hal ini juga harus menggunakan gerakan serta bahasa yang mengandung kompetensi teknis bengkel supaya terlihat professional dan meyakinkan para pelanggan”

(Wawancara dengan informan MR. B, 14 Juni 2024)

Goffman di dalam Ritzer (2012) memandang *setting* memiliki sebuah unsur untuk menunjukkan identitas dari sang aktor kepada audiens dan bergerak menggunakan sikap atau bahasa tubuh yang professional mendalami peran yang sedang dimainkan oleh sang aktor. Identitas karakter yang dimainkan oleh pemain dalam pengambilan pekerjaan bengkel harus memiliki unsur seragam atau pakaian bengkel dan menggunakan bahasa bengkel dalam meyakinkan suatu pelanggan, supaya terlihat lebih yakin bahwa audiens atau pemain lain ini lah menganggap bahwa pemain dari bengkel ini sudah berpengalaman dalam bidangnya.

6. Pedagang

Pedagang adalah pekerjaan yang membutuhkan bentuk ekspresi maupun dialog yang ramah serta informatif dalam menjawab pertanyaan para pelanggan. Mereka sering kali berinteraksi dengan pelanggan melalui menawarkan produk yang berada didalam kedai, memberikan sebuah penjelasan produk yang disediakan maupun informasi mengenai bagaimana cara menggunakan produk dan nilai jualnya. Dalam hal ini pedagang diwajibkan menggunakan penampilan yang menarik dan rapi, serta bersikap proaktif dalam melayani pelanggan sebagai kunci kesuksesan dari bermain peran sebagai pedagang.

Namun data yang di dapatkan pemain yang mengambil pekerjaan sebagai pedagang lebih sedikit daripada peran lainnya. Sehingga memunculkan banyak problematik mengenai seringnya tutup kedai tanpa adanya pengumuman yang pasti oleh ketua pedagang. Kesulitan yang tinggi dalam memperankan pedagang juga menjadi salah satu faktor yang mendukung bahwa sepiunya pengambilan peran ini. Hal ini di jelaskan dari admin B tentang pekerjaan pedagang.

“Iya mas pekerjaan pedagang ini memiliki sebuah kesulitan tertentu yaitu faktor dari masuk dalam *game* lebih sering karena melayani para pelanggan yang tiap hari ingin beli kebutuhan apapun, sering kelemparnya cerita *roleplay* pemain lainnya seperti kena rampok ataupun kejahatan lainnya. Sehingga ini menyebabkan faktor utama alasan jarang yang mendaftar sebagai pedagang”

(Wawancara dengan admin B, 15 Juni 2024)

Gambar 14: Keadaan kedai yang sepi karena pedagang sedang sibuk dengan urusan panggung belakangnya



Sumber: Pelaporan di Discord komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*, 2024

Goffman dalam Ritzer (2012) menjelaskan bahwa hukum *backstage* tempat fakta-fakta yang ditindas di panggung bagian depan atau berbagai jenis tindakan-tindakan informal bisa kelihatan. Suatu panggung belakang biasanya berdekatan dengan panggung depan, tetapi juga diputus darinya. Suatu sandiwara kemungkinan besar sulit dilakukan bila para aktor tidak mampu mencegah audiens memasuki panggung belakang. Dalam data yang didapatkan dari informan P. B mengenai alasan dia memilih pekerjaan ini yaitu:

“Wah saya dulu sih semangat banget mas ambil job ini. Sudah ada setahun lebih lah saya mas ambil job ini yah alasan dasarnya memang saya ingin berlatih cara bicara saya dengan para pelanggan dan melakukan sop yang sudah diterapkan pada job ini. Namun pekerjaan ini mulai terasa berat ketika saya sudah jarang masuk kota, karena kesibukan kerja di dunia nyata. Sehingga kadang ada yang dm saya lewat discord dan itu saya bingung memposisikan saya sebagai pekerja kantoran atau pedagang”

(Wawancara dengan informan P. B, 15 Juni 2024)

Dengan kondisi seperti ini panggung depan dan belakang dari informan P.B mengalami kesulitan dalam berdialog ataupun berperan sebagai pedagang, karena tidak mempunya sang aktor dalam pencegahan masuknya audiens untuk memasuki panggung belakang.

B. *Badside* (Pekerjaan sisi buruk)

Badside merupakan sebuah jenis pekerjaan yang buruk atau berperan sebagai karakter dengan memiliki sisi buruk di dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*. Tentu dalam jenis pekerjaan ini seorang pemain harus berperan sebagai karakter yang memiliki niat buruk dan jahat ataupun melanggar hukum (Bernathan Adityatma, 2023). *Badside* yang tersedia di dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* memiliki beberapa kelompok diantaranya kartel, Mafia, dan perampok.

1. Kartel

Kartel merupakan sebuah kelompok bagian dari elemen criminal yang sering terlibat dalam berbagai aktivitas ilegal seperti perdagangan narkoba, perdagangan senjata, pemerasan dan pencucian uang. Dalam pembentukan sebuah adanya kelompok kartel ini mereka akan para anggota di kelompoknya dengan cara tertutup dan membuat markasnya sering kali terdekat di kantor polisi. Beberapa persyaratan yang dapat memasuki pekerjaan atau memperankan kartel adalah memiliki penampilan seram, memiliki persenjataan dengan skill yang memadai, dan ahli dalam komunikasi dengan kode yang akan diberikan oleh petinggi. Dalam penjelasan mengenai kelompok kartel ini juga dapat dilihat dari informan P. B yaitu:

“Pertama saya diperkenalkan badside itu dapat relasi dari teman saya di rumah kebetulan dia sedang membentuk kelompok kartel di dalam kota. Namun berperan sebagai kartel juga memiliki beberapa persyaratan yang seperti alasan, penampilan dan seberapa ahli dalam menggunakan senjata. Ini juga bagian ketika kita beroperasi tidak adanya kegagalan ataupun hal lainnya yang mengakibatkan kelompok kami runtuh. Sehingga dalam komunikasi kelompok kartel ini harus menggunakan kode khusus, contohnya ketika saya menghubungi the god father maka kodenya adalah E dan jika yang memerintahkan komando ketika beroperasi pusatnya adalah pemain dengan kode O. Tentu hal ini sudah menjadi dasar ketika memasuki sebuah kelompok badside dan yang paling mengejutkan adalah

ketika masuk markas yang dirahasiakan sangat tidak terduga bahwa markasnya ini benaran bersebelahan dengan kantor polisi, alasannya karena markasnya yang begitu biasa maka pemain lainnya akan melihat ini hanya sebuah rumah yang bersebelahan dengan kantor polisi saja.”
(Wawancara dengan informan P. B, 12 Juni 2024)

Dalam hal ini dikarenakan Goffman dalam Ritzer (2012) menjelaskan *front stage* atau panggung depan sebagai wajah aktor yang memerankan dengan skenario serta dialog yang membuat para audiens itu mengetahui bahwa identitas sang aktor sebagai kartel. Oleh karena itu pentingnya *setting* seperti penampilan dengan berwajah tato, jaket kartel, membawa senjata tajam, dan juga memperlihatkan citra sebagai kelompok yang berbahaya dan berpengaruh di dalam kota. Hal ini diperkuat juga oleh penjelasan dari informan B yaitu:

“saya memilih peran dan kelompok ini juga atas berdasarkan sudah berpengalaman hampir 2 tahun, sehingga hal ini bisa memperkuat saya menjadi sang pemimpin atau membentuk sebuah kelompok kartel. Selain alasan dari berdasarkan banyaknya pengalaman, di dukung juga karena saya ingin membuat keonaran dan di lihat oleh orang lain sebagai sisi penjahat yang tidak mungkin saya lakukan di dunia nyata”
(Wawancara dengan informan B, 16 Juni 2024)

Interaksi antar pemain lain atau satu kelompok kartel sering juga memungkinkan cerita konflik perang antar kelompok kartel karena bisnis gelap. Seringnya adanya dinamika dan ketegangan dalam cerita membuat para pemain menjadi merasa harus mendalami karakter yang diperannya.

Gambar 15: Perang yang dilakukan oleh antar kelompok kartel dalam gagalnya transaksi bisnis narkoba.



Sumber: Bukti video yang di kirimkan oleh informan B melalui Discord, 2024

Terkadang hal seperti ini menjadi sebuah tantangan dari para pemain untuk berpikir jauh dan menciptakan suasana tanpa adanya script Namun ada pernyataan dari informan B mengenai para pemain memakai peran kartel yaitu:

“Tetapi hal seperti ini kita rencanakan dahulu secara OOC dengan kelompok lainnya sehingga kita mendapatkan persetujuan mereka dalam perang. Menciptakan komunikasi melalui secara OOC ini menghindari pertengkaran secara personal *mixing*”

(Wawancara dengan informan B, 16 Juni 2024)

Dengan pernyataan informan B maka Goffman menjelaskan komunikasi melalui *back stage* atau panggung belakang antar pemain merencanakan operasi kriminal mereka, mendiskusikan strategi dan berkoordinasi dengan geng lainnya. Hal ini dicegah pecahnya alur cerita *roleplay* dalam antar sesama kelompok kartel.

2. Mafia

Mafia merupakan sebuah organisasi atau kelompok penjahat yang teroganisir secara kelompok besar. Perbedaan antara kartel dengan mafia adalah mereka memiliki struktur organisasi dengan detail serta mafia di dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* tidak

berwajibkan transaksi narkoba namun membuka perjudian di dalam kota. Tugas dan tanggung jawab lainnya dalam memerankan ini adalah menunjukkan kekuatan dan pengaruh mereka, sehingga penjelasan Goffman tentang *setting* mereka harus tampak intimidator yang licik dan berkuasa. Dengan cara mereka menggunakan kekerasan serta mengancam penuh ketika wilayahnya diserang. Mafia juga berinteraksi dengan kelompok kriminal lainnya, sering kali juga memanipulasi situasi demi keuntungan mereka.

Gambar 16: Perang antar mafia dalam perebutan wilayah kekuasaan di komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto* roleplay



Sumber: Discord Kota Kita *Grand Theft Auto* roleplay, 2024

Setting adalah situasi fisik yang harus ada ketika aktor melakukan pertunjukan. Tanpa *setting* biasanya aktor tidak bisa melakukan pertunjukan (Dewi, 2018). Adanya perlengkapan senjata, pakaian berarmor, serta kendaraan dalam pengejaran kelompok mafia lainnya ketika mengancam atau memasuki wilayah tanpa izin mereka. Namun karena peran ini membutuhkan adrenalin yang cukup kuat dan bersikap kejam maka ada pernyataan dari admin C yang berperan sebagai ketua mafia yaitu:

“Alasan saya mengambil peran ini tentu mas, saya orangnya pendiam kalau di dunia nyata jadi saya ingin mencoba memberanikan diri. Faktor lainnya juga ketika saya menjadi warga biasa pas nolongin ceweknya anak mafia diajakin buat

kerja bareng. Sehingga saat ini saya bisa menjadi ketua mafia berkat bantuan kenalan dan menolong orang di dalam *game*” (Wawancara dengan admin C, 16 Juni 2024)

Goffman juga menjelaskan secara sederhana pengelolaan kesan di dalam memainkan peran berlawanan dengan panggung belakang menganalogikan sebagai aktor yang sedang memainkan sebuah drama. Maka individu tersebut berusaha untuk mengembangkan atau memainkan peran yang diberikan kepadanya. Permainan peran seorang individu tentu saja akan lebih meyakinkan lagi apabila didukung oleh sebuah persiapan, antara lain persiapan kelengkapan seperti *setting*, penggunaan kata serta tindakan-tindakan nonverbal. Melalui persiapan-persiapan itulah individu dimungkinkan untuk mengelola kesan terhadap dirinya dan mampu untuk mengelola kesan terhadap dirinya dan mampu untuk merencanakan suatu bentuk sikap dan tingkah laku yang sesuai dengan ekspektasi orang lain (Benedictus, 2011). Goffman membahas mengenai panggung belakang di mana fakta aktor disembunyikan di depan atau berbagai jenis tindakan informal mungkin timbul. Dalam hal ini pelaku tidak bisa mengharapkan anggota penonton di depan mereka muncul di belakang (Bahfiarti, 2011). Dalam data penelitian ini ditemukan dari admin bahwa dia orang yang pendiam dan susah dalam mengungkapkan perasaan sebenarnya. Namun hal ini tidak ia ceritakan kepada orang lain jika bahwa sebenarnya dia seorang pendiam.

3. Perampok

Perampok adalah merupakan sebuah pekerjaan yang dilakukan oleh beberapa kelompok maupun seseorang yang mengambil dari bank kota, toko ataupun kendaraan dari pihak Trans maupun para kendaraan dari pemain lainnya. Pekerjaan ini memiliki stigma negatif yang melekat pada penampilan dan tindakan dari perampokan di bank, toko maupun kendaraan pemain lainnya. Tetapi dalam pengelolaan kesan mereka menciptakan suasana

roleplay menjadi nyata meski hanya dilakukan dalam permainan *Grand Theft Auto roleplay* (Sukmarini & Erdinaya, 2018).

Gambar 17: Aksi perampokan yang dilakukan oleh admin A



Sumber: Discord Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* dalam berbagi ilmu perampokan bank tanpa diketahui polisi, 2024

Dalam perampokan pemain harus menggunakan persiapan peralatan kunci khusus, tas, serta topeng yang akan menutupi identitas dari perampok. Diakui Goffman, panggung depan memiliki sebuah dua kata kunci lagi yaitu *setting* dan *front personal*. *Front personal* terdiri dari alat yang dipersiapkan dan diketahui oleh para penonton sebagai alat yang akan digunakan oleh aktor ke dalam adegan. Lalu *setting* merupakan situasi fisik yang harus hadir dalam memainkan perannya seperti pada konteks ini adalah topeng, topi dan juga tas. Pernyataan alasan mengapa berbagi konten ilmu perampokan dari admin A yaitu:

“Sebenarnya tujuan dan maksud saya bikin konten seperti ini bukan ke arah negatif, tetapi saya mau memberikan edukasi kepada warga baru atau pemain baru yang belum memiliki pengalaman dalam *badside* jenis pekerjaan perampok. Tentu tidak lah mudah juga untuk menjadi *badside* dalam pekerjaan ini mas karena harus memiliki strategi untuk mencari jalan keluar yang lain dan rute-rute para polisi yang ingin memblokade jalan karena ada perampokan bank misalnya”

(Wawancara dengan admin A, 15 Juni 2024)

Dalam hal ini tentu para pemain harus memiliki pengelolaan kesan terhadap peran yang sedang dimainkannya. Goffman

berpandangan pengelolaan kesan ini adalah suatu proses dimana orang-orang dalam lingkungan sosial dapat mengendalikan penampilan verbal dan nonverbal mereka, seperti bahasa yang digunakan, gerakan tubuh, dan gaya berpakaian untuk meningkatkan kesan mereka di depan audiens (Subroto, 2023).

Dalam konteks penelitian ini peran sang aktor sebagai perampok harus memiliki gaya pakaian orang seperti pada umumnya namun memiliki ransel atau tas besar yang dibawa, kunci atau alat untuk membuka berkas, dan kendaraan yang lincah untuk bisa kabur sesuai rute yang sudah direncanakan.

Goffman menjelaskan bahwa *backstage* adalah menampilkan seluruh atribut sosial yang biasa terlihat di ruang publik. Area ini merupakan area terlarang dimasuki oleh orang lain. Karena panggung belakang adalah tempat sang aktor beristirahat dari peran yang dimainkan di depan panggung. Panggung belakang juga dapat diartikan sebagai kehidupan esensial atau nyata dari sang aktor atau manusia. Disana berbagai topeng yang ketika bermain peran akan dilepas dan disingkirkan (Farihah, 2018). ketika yang digunakan Alasan pengambilan peran oleh admin A ini direspon oleh informan B yaitu:

“Secara admin A memang sudah sangat terkenal namanya dalam dunia *Grand Theft Auto roleplay* maupun *badside*. Namun hal ini memang lumayan bertentangan dengan dia yang pada dunia nyata adalah seorang teman yang baik, dermawan serta banyak lah hal kebaikan yang bahkan berbeda ketika dia sedang bermain peran sebagai *badside*, terpandang paling seram dan paling licik diantara para *badside* lainnya”

(Wawancara dengan informan B, 15 Juni 2024)

Dalam konteks penelitian ini *backstage* yang dilihat oleh informan B adalah peran perampokan yang dilakukan oleh admin A adalah sekedar bermain peran untuk dinikmati oleh para pemain lainnya. Namun pada kehidupan nyata yang dimiliki oleh admin A adalah sebagai personal yang baik dan tidak melakukan tindak kejahatan yang licik dan seram yang digunakan pada saat berperan sebagai perampok maupun *badside* lainnya.

No	Whitelist	Badside
1.	Polisi Polisi adalah sebuah pekerjaan yang mengatur, menertibkan dan bertanggung jawab keamanan atas peraturan di kota. Dalam pekerjaan ini mewajibkan menggunakan penampilan seragam sebagai identitas karakter yang sedang diperankannya. Dan memerlukan wawasan tentang kota serta hukum yang di dalam kota. Dalam teori dramaturgi erving Goffman konsep <i>front stage</i> dalam penampilan dari peran polisi ini diwajibkan menggunakan seragam resmi dan bertingkah laku professional serta loyal kepada kepolisian. Dan dalam menunjukan identitas sebagai polisi juga para pemain dalam manajemen impresinya mereka berinteraksi dengan warga dan penjahat dengan tujuan menegakkan hukum dan menjaga kertibatan kota.	Mafia Mafia adalah pekerjaan kotor yang terstruktur secara kelompok minimal beranggotakan 10 orang. Dalam penelitian ini mafia digambarkan sebagai suatu geng atau kelompok yang memiliki suatu bagan pemimpin seperti bos sebagai pemimpin tertinggi, tangan kanan sebagai orang terpercaya, kapten sebagai orang yang memimpin pasukan dan anggota. Dalam teori dramaturgi erving Goffman <i>front stage</i> yang digunakan pada pemain yang berperan sebagai mafia diharuskan berinteraksi dengan masyarakat atau pihak kelompok lainnya dengan gaya yang menunjukan sikap berkuasa, intimidasi dan terorganisir. Dan dalam <i>backstage</i> anggota mafia akan mempersiapkan sebuah strategi ketika memiliki cerita perselisihan antar kelompok dan mereka rentan menunjukan sifat yang lebih manusiawi.
2.	Trans	Kartel

	Trans adalah pekerjaan yang memiliki mengelola segala macam layanan transportasi. dalam komunitas ini menyediakan 3 jenis kendaraan trans yaitu bus, mobil dan motor. Masing-masing kendaraan memiliki interaksi sosial yang berbeda-beda dalam memberikan sebuah impresi kepada pelanggan atau penumpang. Dalam teori erving Goffman peran trans ini memainkan penampilannya melalui sebuah aturan yang mewajibkan para pemain yang berperan sebagai trans menggunakan seragam resmi bertuliskan trans untuk dapat diketahui oleh para pemain lainnya ketika bertemu di jalan.	Kartel merupakan kelompok yang sering kali berkegiatan transaksi narkoba atau barang gelap lainnya. Kelompok ini sangat berpengaruh besar dalam cerita <i>roleplay</i> dan beroperasi di wilayah yang luas. Namun ini berbeda dengan mafia yang mereka disini tidak selalu terikat kepada pimpinan atau tangan kanan lainnya, mereka lebih longgar strukturnya daripada mafia. Namun memiliki kesamaan dalam tingkat kekerasan dan ketegasan yang tinggi. Dalam konsep penampilan dan gaya yang memainkan peran ini adalah menggunakan pakaian lebih kasual dan menunjukan sikap agresif serta keras. Mereka sering kali menggunakan kalimat kasar dan kekerasan dalam mengintimidasi lawannya
3.	Pemerintah Pemerintah adalah suatu intansi yang dijalani oleh dua peran yang menghidupkan nuansa pemerintahan pada dunia nyata seperti hakim dan pengacara. Hakim dan pengacara yang	Perampok Perampok adalah suatu pekerjaan peran yang sangat berbahaya dalam melakukan <i>roleplay</i> yang sering kali bertemu dengan polisi. Dalam pekerjaan ini para pemain harus

	diperankan ini memiliki tingkat kesulitan yang sangat tinggi karena dalam memainkan perannya mereka diwajibkan menggunakan bahasa formal, berpakaian rapi dan selama persidangan mereka tidak boleh menunjukkan sisi kelemahan dalam pengetahuan hukum yang ada di dalam kota. Jadi dalam peran ini banyak pemain <i>roleplay</i> yang sangat minim peminatnya karena tingkat kesulitan bermainnya tinggi.	menggunakan pola pemikiran mereka dalam mensiasati waktu dalam melakukan perampokan di dalam bank, toko maupun brankas lainnya. Dalam penampilan yang di tunjukkan kepada para pemain lainnya menggunakan jaket hitam, memakai masker dan membawa tas dalam melengkapi atribut supaya para pemain lainnya menyadari bahwa ia sedang berperan sebagai perampok.
4.	Pedagang Pedagang adalah pekerjaan yang menjalankan bisnis seperti toko, kios maupun restoran yang berada di kota. Dalam hal ini pemain sering kali berinteraksi oleh pemain lainnya dan bertransaksi. Dramaturgi yang di gunakan oleh pemain dalam pengambilan peran ini adalah memakai seragam yang menunjukkan kios ataupun toko yang sedang di jalannya serta bersikap ramah, sopan dan profesional dalam melayani pelanggan. Namun peran ini	

	justro peran ini semakin sepi peminatnya karena para pemain yang memainkannya adalah orang yang memiliki kesibukan dalam kehidupan nyata. sehingga sering kali para pemain yang melakukan protes tentang peran ini jika toko ataupun kios sering tutup maka karakter yang digunakan oleh pemain lainnya sering mengalami kelaparan.	
5.	Dokter Dokter atau EMS (<i>Emergency Medical Service</i>) adalah pekerjaan yang sering diminati juga oleh pemain karena tugas dan pekerjaan dalam peran ini sangat unik. Dokter atau EMS memiliki tugas dan tanggung jawab dalam memberikan perawatan medis, merespon darurat medis dan menangani segala macam penyakit atau cedera yang di alami oleh karakter pemain lainnya. Alasan yang ramai berperan sebagai dokter atau EMS ini karena tingkat keseruan dan nuansa berperan sebagai yang mampu menyembuhkan orang,	

	karena para pemain tidak dapat melakukan hal ini di dunia nyata karena susahnya menjadi seorang dokter. Dalam dramaturgi yang dilakukan oleh peran ini menggunakan penampilan seperti seragam medis dan atribut lainnya dalam menunjukkan bahwa pemain adalah dokter yang ahli. Gaya tingkah lakunya peran ini harus bersikap tenang, profesional dan membawakan suasana yang empatik kepada pasien dalam merawat keadaannya.	
6.	Bengkel Bengkel merupakan suatu pekerjaan yang memperbaiki dan memodifikasi suatu kendaraan. Peran ini juga memberikan sebuah layanan dalam perawatan kendaraan dan menjual suku cadang yang disediakan. Pemain sangat menyukai peran ini karena mereka dapat melakukan hal sesuai pelanggan inginkan dalam modifikasi kendaraan yang tidak bisa pemain lakukan dalam dunia nyata. Dalam peran ini pemain akan berinteraksi	

	kepada pelanggan dan memberikan saran teknis untuk mendalami peran sebagai mekanik bengkel tersebut. Penampilan karakter yang digunakan pada peran ini adalah menggunakan seragam khusus bengkel dan mengenakan atribut topi dan kaca mata. Dalam proses penyampaian saran teknis dan edukasi mengenai bengkel serta kendaraan yang sedang diperbaiki pemain biasanya akan melakukan manajemen kesan (<i>impression management</i>) yaitu berbagai kalimat bahasa mekanik yang digunakan untuk menciptakan kesan yang spesifik dalam situasi dan tujuannya dikenal sebagai mekanik handal.	
--	---	--

BAB V

DAMPAK PEMILIHAN PERAN PADA ANGGOTA KOMUNITAS KOTA KITA DALAM PERMAINAN *GRAND THEFT AUTO ROLEPLAY*

A. Dampak pengembangan diri pemain *roleplay*

Dampak pengembangan diri pada pemain *roleplay* merupakan sebuah upaya yang akan membentuk kepribadian dan sifat seseorang melalui kegiatan *roleplay* yang pengambilan perannya berlawanan dan mempunyai sebuah kesamaan pada identitas asli pemain. Kegiatan pengembangan diri bermaksud untuk kreatifas, sosial dan karakter yang menekankan pada peningkatan kecakapan hidup sesuai dengan tingkat peran yang dipilih oleh pemain (Chiho, Dkk, 2023). Dalam penelitian lainnya membahas mengenai *roleplay* pada pembelajaran untuk mengetahui makna pribadi dan sosial yang dibangun dengan metode *roleplay* untuk meningkatkan bakat dan membuat kesan yang kuat dalam penggunaan karakter peran yang sedang dimainkannya. Hal ini siswa yang ditujukan dalam pengembangan dirinya melalui *roleplay* menjadikan seseorang menemukan bakat serta menjalin hubungan dan kerja sama dalam memiliki tujuan yang sama dalam prosesnya (Wulandari, Dkk, 2023).

Dampak pengembangan diri dalam permainan *Grand Theft Auto roleplay* merupakan salah satu bentuk dampak yang dirasakan pada anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* yang sudah mengambil peran dan aktif dalam menghidupkan karakter yang digunakannya. Dampak ini merujuk pada perubahan pola pikir dan perubahan dalam diri pemain dari berbagai pengalaman atau interaksi mereka ketika *roleplay*. Dampak positif maupun negatif dengan adanya *game online* juga ditemukan dalam berbagai penelitian terdahulu, seperti penelitian oleh Suryanto (2015). Dalam penelitian ini, diketahui bahwa dampak pengembangan diri dari anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* dalam pemilihan perannya yaitu:

1. Peningkatan kreatifitas

Kreatifitas merupakan kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan individu atau kelompok dalam suatu masyarakat. Bahwa kreatifitas individu maupun kelompok dapat tercipta bergantung pada imajinasi yang dikendalikan untuk mengarah kepada bentuk prestasi. Pada umumnya, kreatifitas ini dapat diartikan dengan daya atau kemampuan untuk mencipta, namun dalam hal ini memiliki arti yang lebih, yaitu meliputi: kelancaraan dalam menanggapi suatu masalah, kemampuan untuk menyesuaikan diri dalam situasi apapun, memiliki keaslian dan mampu berpikir secara integral, bisa menghubungkan yang satu dengan lainnya serta memiliki ketepatan dalam membuat analisis (Suhaya, 2016).

Peningkatan kreatifitas ini merupakan sebuah bentuk dampak yang dialami oleh para pemain komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*. Maksud dari peningkatan kreatifitas ini adalah di mana permainan dan interaksi dalam komunitas tersebut mendorong pemain untuk berpikir kreatif dalam *roleplay* (McGonigal, 2011). Peningkatan kreatifitas merujuk pada pemain *Grand Theft Auto roleplay* dalam menciptakan sebuah karakter, latar belakang cerita karakter, dan bahkan cerita hidup karakter itu sendiri. Dalam permainan *Grand Theft Auto roleplay* para pemain dapat membuat karakter dengan peran yang dimainkannya adalah seorang polisi. Pemain dalam hal ini membuat karakternya menggunakan seragam polisi dan mengenakan atribut seperti topi dan kacamata. Kreatifitas pemain akan dilihat dari latar belakang cerita karakter dalam kasus ini informan B menjelaskan ketika dalam wawancara sebagai polisi:

“Saya disini menggunakan latar belakang cerita si karakter ini adalah seorang pemuda dari desa yang dilahirkan pada keluarga miskin namun bercita-cita tinggi dan bermartabat. Oleh karena itu karakter yang saya ciptakan adalah badan berbentuk kurus, tinggi dan berkulit hitam”.
(Wawancara dengan informan B, 18 Juni 2024)

Dalam penjelasan dari yang disampaikan oleh informan B menunjukan karakter yang ia ciptakan adalah seorang pemuda desa yang keinginan untuk merubah nasib dalam merantau ke kota dengan ambisi dan kemauan yang tinggi yang ditunjukkan kepada para audiens. Di sisi lainnya, informan P. B

menjelaskan sangat penting dalam pembuatan karakter dalam *roleplay* yang akan dilakukan. Sebagaimana informan P. B mengatakan:

“Dalam pembuatan karakter itu saya bedakan dengan badan saya yang asli karena dalam *roleplay* ini. Saya ingin mengetahui lawan *roleplay* saya jika dengan berpenampilan bagus, memiliki cerita yang unik dan sebagai anggota keluarga yang terpandang. Karena saya seorang yang jujur tidak menarik secara penampilan maupun secara keluarga masih dianggap beban karena juga dari keluarga yang kurang mampu”

(Wawancara dengan informan P. B, 20 Juni 2024)

Dalam penjelasan dari yang disampaikan oleh informan P. B dengan sebelum dia bermain *roleplay* memiliki penampilan yang kurang menarik dan keluarga yang kurang mampu. Sehingga ketika dalam menunjukan karakter yang diciptakannya adalah berbalik dengan dirinya yang asli. Hal ini dengan tujuan untuk mengetahui orang lain ketika melihat karakternya itu lebih baik daripada dirinya sendiri.

Dengan demikian, pengembangan kreatifitas dalam dramaturgi dapat dilihat sebagai kesadaran individu tentang bagaimana mereka menciptakan karakter peran dan memainkan peran di *front stage*. Hal ini mencakup kesadaran tentang penampilan dan cara mereka untuk berinteraksi. Dalam penelitian ini *Grand Theft Auto roleplay* di komunitas Kota Kita mempunyai fitur dalam pembuatan karakter yang pemain akan gunakan dalam segi penampilan dan cerita *roleplay* karakter yang diperakannya.

Erving goffman membagi *personal front* ke dalam dua unsur yaitu *manner dan appearance*. *Manner* (Gaya tingkah laku seperti gaya berjalan, duduk, berbicara, dan ekspresi wajah) dan *appearance* (penampilan fisik termasuk pakaian dan aksesoris) (Wati & Setiawan, 2019). Dalam penelitian ini *appearance* atau penampilan fisik yang diciptakan oleh informan P. B adalah karakter peran yang sedang ditampilkan di dalam panggung depan seperti mengenakan pakaian mewah, badan kulit putih, rambut dengan warna yang mencolok sehingga karakter yang dipilih ketika di depan panggung adalah karakter yang menggambarkan bahwa ia sebagai orang kaya atau terlahir dari keluarga yang terkenal di dalam kota. Sedangkan

manner atau gaya dalam penggunaan karakter yang digunakan pada informan P. B adalah gaya berbicara seperti penggunaan bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia serta di campur dengan Inggris ditambah dengan gaya duduk yang elegan sehingga membuat suasana serta gambaran karakter dari keluarga terpendang.

Sebelum individu atau pemain tampil menggunakan karakter yang ideal yang digunakan, pemain akan melakukan persiapan terlebih dahulu. *Back stage* (Panggung belakang) didefinisikan sebagai tempat individu mempersiapkan hal-hal yang akan ia tampilkan di depan pemain lainnya atau audiens. Kegiatan penciptaan sifat serta persona karakter yang kreatif dan unik dalam peran yang dipilih, pemain dapat di maknai sebagai aktivitas di panggung belakang di karenakan selaras dengan teori dramaturgi dalam menciptakan persona yang hendak diperankan di panggung depan (Goffman, 1959). Dengan kata lain aktivitas dari pemain yang mempersiapkan persona serta sifat dari karakter dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* sesuai dengan penggunaan *back stage* (Panggung belakang) dalam teori dramaturgi oleh Erving Goffman. Dalam panggung belakang yang diciptakan dari informan P. B adalah mempersiapkan sebuah *text* dialog yang bisa membuat dia tampak lebih terlatih dengan menggunakan gaya bahasa yang akan digunakan dalam panggung depan. Penggunaan aplikasi *voice changer* yang digunakan dalam panggung belakang bertujuan untuk mensamarkan suara dan meningkatkan suara lebih mendalam yang memberikan sebuah kesan tersendiri terhadap karakter yang dibuat dalam memilih peran sebagai polisi.

Namun dampak yang ditimbulkan oleh hal tersebut membuat pemain menjadi lebih kreatif terutama dalam hal-hal yang tidak pernah dilakukan sebelumnya pada dirinya sebelum masuk pada komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*. Dalam hal ini juga disampaikan oleh informan MR. B Ketika memilih peran karakter bengkel sebagai berikut:

“Sebelum memasuki permainan ini bahkan di komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* ini saya orang yang cukup relatif sering kesusahan dalam memecahkan masalah bahkan cara berpikiran yang

sempit dalam bersosial. Namun setelah saya bermain ini dengan kurun waktu 1 tahun lebih itu seringnya bermain *roleplay* terutama dalam penggunaan bahasa bengkel untuk memecahkan suatu permasalahan maupun perdebatan di permainan itu, justru membuat pemikiran saya menjadi lebih kreatif lagi dalam hal apapun termasuk dalam menjalankan pekerjaan saya sekarang sebagai copywriter”

(Wawancara dengan informan MR. B, 20 Juni 2024)

Berdasarkan yang dijelaskan oleh informan MR. B bahwa dampak adanya peningkatan kreatifitas yang ditimbulkan dalam pemilihan peran ia sebagai bengkel di dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* sangat terasa dan dalam memainkan perannya. Informan MR. B juga menyampaikan hal yang membuat ia awal merasakan dampak tersebut yaitu:

“Ketika saya menggunakan segala macam cara harus memposisikan diri saya dengan karakter itu harus membuat sebuah kesan seorang montir yang profesional. Jadi saya mempelajari bahasa-bahasa yang ada di dalam bengkel serta merancang modifikasi mobil yang bahkan belum pernah saya lakukan di dalam dunia nyata, namun hal itu saya lakukan di dalam permainannya saja. Meski hanya sebuah permainan peran saja tetapi dengan saya mempelajari sesuatu yang tidak pernah dilakukan itu membuat diri kita sendiri menjadi semakin berkembang dalam menggali potensi yang terpendam dalam diri masing-masing”

(Wawancara dengan informan MR. B, 20 Juni 2024)

Hal yang dijelaskan menggunakan segala macam cara untuk mendapatkan posisi atau sebuah gambaran dari karakter yang digunakan sebagai montir professional, seperti halnya kalimat yang digunakan oleh MR. B:

“Pemasangan nitro dan turbo kita juga harus pengecekan cakram rem mobil dahulu supaya biar bapak tidak terkena kecelakaan dengan ada kerusakan rem blong dan sesuai prosedur bengkel kami maka harus di tuning dulu supaya bapak juga tau maksimal kecepatan mobil bapak yang nantinya digunakan. Bahasa seperti ini itu juga saya dapatkan dari belajar dan mendalami apa saja yang dibutuhkan dalam memperkuat karakter yang saya pilih serta sejatinya pemikiran seperti ini bisa berguna untuk

memperdalam diri sendiri sebagai manusia yang bisa menggali potensinya”

(Wawancara dengan informan MR. B, 20 Juni 2024)

Penggunaan bahasa bengkel yang ditunjukkan oleh informan MR. B dalam *roleplay* yang dilakukan untuk membuat pengelolaan kesan sebagai montir yang profesional dan handal terlihat jelas oleh pelanggan. Dalam hal pengalaman yang sering kali dilalui oleh informan MR. B dalam sebuah cara yang ia gunakan untuk mendapatkan sebuah kesan terhadap pelanggan bahkan meski hanya sekedar bermain peran karakter yang dipilihnya di dalam *Grand Theft Auto roleplay* maka hal itu tidak menghalangi individu dapat menggali potensi yang ada di dalam dirinya. Dampak dari pemilihan peran di komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* tampak jelas dalam berkehidupan di dunia nyata atau panggung belakang pemain.

Berdasarkan pengalaman dari beberapa informan telah meyakini terkait tentang seorang pemain dalam mengenali diri sendiri untuk pembuatan karakter yang akan diciptakan ini harus menggunakan berpikir kreatif. Hal ini terjadi karena suatu kondisi pemain dalam mempertahankan latar belakang dan cerita yang dibuatnya harus jelas akan menggunakan peran seperti apa nantinya di dalam *Grand Theft Auto roleplay*. Dalam pembentukan penampilan fisik dari karakter yang dibuat oleh informan B merujuk dengan cerita *roleplay* sebagai polisi. Dalam hal ini pemain menciptakan penampilan dan bentuk gaya berbicara seakan bahwa ia pemuda yang sedang merubah nasibnya menjadi polisi dengan menggunakan *software*⁵ peralatan pendukung seperti: *voice changer*. Kegunaan *software* ini untuk membantu informan B dalam menciptakan bersuara menjadi lebih berat. Namun berbeda dengan informan P. B yang membuat karakternya dan alur ceritanya terlahir sebagai anak orang kaya dan berpenampilan bagus. Dengan demikian penampilan serta gaya hidup yang ditunjukkan oleh pemain akan menciptakan segala ide kreatifitas yang

⁵ *Software* adalah perangkat lunak yang ada di dalam komputer maupun laptop hal ini seperti aplikasi atau sistem yang digunakan pada komputer atau laptop.

digunakannya dengan cara apapun untuk memper lancar bermain *Grand Theft Auto roleplay* di komunitas Kota Kita.

2. Penguatan Relasi

Relasi sosial merupakan hubungan sosial yang dihasilkan dari interaksi diantara dua orang atau lebih. Hubungan sosial atau relasi sosial merupakan suatu hubungan yang terjadi secara timbal balik antara individu dengan lainnya, saling mempengaruhi dan didasarkan pada perasaan saling tolong menolong (Indah, 2016). Konsep dalam relasi sosial ini sangat penting dalam bermasyarakat, karena hal ini melibatkan dalam berhubungan sosial dan membangun koneksi antara individu atau kelompok dalam lingkungan sosial mereka. Interaksi sosial mencerminkan cara orang berkomunikasi dan berbagi nilai-nilai serta norma-norma yang mengatur perilaku sosial mereka (Astuti & R, 2018).

Pemain baru dalam menjalin komunikasi ataupun membuat hubungan sesama anggota di komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* melalui karakter yang di ciptakannya dengan berkomunikasi ketika sedang menjalankan cerita yang sedang diperankannya. Dengan adanya bantuan discord menjadikan penghubung antar pemain dalam berkomunikasi diluar karakter mereka menjadikan fenomena baru dalam menciptakan sebuah relasi sosial dalam media sosial dan *game online*. Melalui discord yang memiliki fitur paparan visual dan teks di dalamnya, seseorang dapat membangun eksistensi diri yang dianggap autentik sebagai identitas *online* (Miller, 2017).

Panggung belakang (*Back stage*) merupakan sisi seseorang yang mereka simpan untuk dirinya sendiri dan hanya ditampilkan ke orang-orang tertentu. Namun panggung belakang juga dapat diibaratkan sebagai kamar rias tempat para pemain sandiwara bersantai, mempersiapkan diri atau berlatih untuk memainkan perannya di panggung depan (Hidayah, Dkk, 2020). Dalam penelitian ini para pemain dapat bersantai dan berlatih untuk mempersiapkan dirinya dengan bantuan discord sebagai ruang privat. Tetapi dengan adanya discord sebagai penghubung antar para sesama anggota

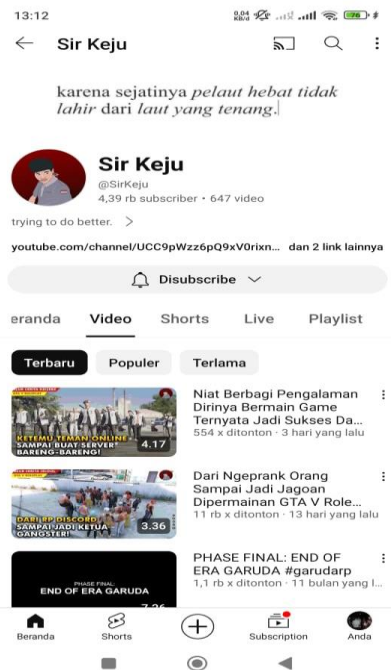
menjadikan pemain untuk membangun relasi mereka dengan wajah atau wujud pemain aslinya di ruang tersebut. Hal ini di dukung oleh pernyataan dengan informan A tentang pemain yang membangun relasi sosial di dalam platform discord sebagai berikut yaitu:

“Discord beneran membantu banget dalam mendapatkan relasi kepada orang yang sebenarnya tidak tau latar belakang anggota lainnya atau orang asing yang hanya karena kita memiliki hobi dan kesukaan yang sama jadi bisa akrab banget. Jadi awal saya bermain *roleplay* tanpa tau siapa lawannya bikin saya canggung dan beruntungnya saya memilih komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* yang isinya orang baik-baik dan suka berbagi ilmu di dalam permainannya maupun di luar permainannya yang sampai sekarang bisa menjadikan saya streamer. Berkat bantuan relasi yang saya dapati di komunitas ini cuman hanya karena memilih peran polisi malah punya teman polisi beneran karena discord”

(Wawancara dengan informan A, 18 Juni 2024)

Berdasarkan yang disampaikan oleh informan A dapat membangun relasi sosial yang ada di dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* justru menjadikan dia mengembangkan dirinya yang awalnya dia bukan siapa-siapa menjadi streamer dengan membawakan konten seputar *Grand Theft Auto roleplay*. Goffman dalam Ritzer (2012) mendiskusikan panggung belakang tempat fakta-fakta yang ditindas di panggung bagian depan atau berbagai jenis tindakan-tindakan informal bisa kelihatan. Ketika melihat bahwa dalam penggunaan karakter polisi sebagai *front stage* atau karakter yang dipilih di Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* informan A mendapatkan relasi dengan petugas polisi di kehidupan nyata atau *back stage* dari pemain. Jenis tindakan yang dilakukan informan A dalam menguatkan relasi dengan polisi adalah melalui berbagi ilmu dengan secara informal tanpa menggunakan karakter mereka dalam *roleplay*. Hal ini membuat pemain sebagai anggota dapat memanfaatkan kondisi yang sangat menguntungkan ini sebagai mitra kerja maupun partner dalam berkehidupan sosial di dunia nyatanya.

Gambar 18: Profil informan A yang sukses sebagai konten kreator berkat relasi yang di dapatkan dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*



Sumber: Youtube Sir Keju (2024)

Hasil observasi dan wawancara kepada subjek penelitian menunjukkan bahwa pemain *roleplay* saat di panggung belakang (*back stage*) tidak bermain peran yang artinya mereka saat di lingkungan komunitas, lingkungan dalam bermasyarakat mereka menjalankan aktivitas dan menguatkan relasi seperti orang lainnya, hanya saja mereka menjalankan relasi melalui komunitas virtual dan tidak harus bertemu secara langsung. Dalam perjalanan dari pemain yang memiliki ambisi yang kuat dalam relasinya, maka para pemain juga bisa menjadi streamer atau konten kreator yang terkenal melalui komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* yang memiliki ribuan anggota. Dengan hadirnya komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* membuat para pemain dapat memperoleh teman, patner *roleplay*, patner bisnis dan lainnya yang memiliki berbagai macam kondisi serta situasi pada panggung belakang dari pemain lainnya.

3. Keterampilan sosial

Ketrampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam satu konteks sosial dengan suatu cara yang lebih spesifik secara sosial dapat diterima atau dinilai dan menguntungkan orang lain. Keterampilan sosial juga memuat beberapa aspek untuk keterampilan hidup dan bekerja sama; Keterampilan untuk kontrol diri, keterampilan untuk saling berinteraksi antara satu dengan lainnya dan saling tukar pikiran serta pengalaman dalam suasana menyenangkan bagi setiap anggota yang ada di dalam komunitas (Simbolon, 2018).

Gumpel dalam (Sarnalle, 2018) menjelaskan tentang Keterampilan sosial juga merupakan salah satu kunci untuk dapat menjalani hidup yang bahagia dan sukses. Keterampilan sosial memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungan di sekitar mereka, dan menjalin hubungan dengan teman, rekan dan teman sebaya. Keterampilan sosial yang buruk dapat menyebabkan rendahnya kompetensi sosial masa kecil, masalah kesehatan mental dan kesepian di kemudian hari.

Setiap pemain dalam berusaha semaksimal mungkin dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* menggunakan karakternya dalam pengambilan peran itu akan menciptakan adanya peningkatan dan keterampilan sosial meskipun di dalam permainan. Panggung belakang dalam menciptakan dan cerita dari karakter yaitu pemain akan mempersiapkan segala hal sebelum menampilkan di panggung depan. Sebagaimana dijelaskan Goffman dalam Ritzer (2012), panggung belakang (*Back stage*) merupakan sebuah tempat di mana seseorang melakukan persiapan dan latihan, atau usaha lainnya yang mendukung karakter mereka saat tampil di depan panggung, dengan mempertimbangkan tempat dan situasi yang biasanya hendak melakukan sandiwara. Dalam hal ini sandiwara yang akan dilakukan akan di komunikasikan terdahulu oleh lawannya ketika ingin menciptakan sebuah drama dalam *roleplay*.

Dalam penelitian ini para pemain menggunakan panggung belakang (*back stage*) untuk berkomunikasi dengan bantuan discord sebagai platfrom

penghubung antar pemain. Faktor yang menyebabkan pemain ini berdiskusi maupun saling mempersiapkan diri dalam perencanaan strategi dengan pemain lainnya seperti ketika memainkan peran *badside* dalam tugasnya adalah membuat kerusuhan yang terjadi pada kota. Dengan terjadinya pertukaran informasi serta persiapan dengan pemain lainnya yang berada di panggung belakang maka pemain merasakan pentingnya sebuah relasi dan bersosial meski hanya di dalam permainan peran saja. Hal ini juga didukung oleh Admin C dalam menjelaskan dampak peningkatan diri dan keterampilan bersosial yaitu:

“Dampak untuk kepada keterampilan dalam bersosial itu sudah sangat jelas, karena dalam bermain *roleplay* sangat dibutuhkan komunikasi yang aktif dan mengelola bahasa sesuai peran yang di perankannya. Hal ini ketika saya memerankan sebagai ketua mafia pada komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*. Ketika saya ingin melakukan adanya penyerangan kepada kelompok *badside* yang lain itu harus melakukan adanya diskusi antar petinggi di dalam discord. Hal ini tujuannya untuk dapat memperlancar dan kenyamanan ketika melakukan *roleplay*”

(Wawancara dengan Admin C, 17 Juni 2024)

Dalam tahap *setting* atau persiapan menurut teori dramaturgi Goffman (1959), menjelaskan bahwa tahap ini berperan sebagai aspek penting dalam *back stage* yang dijelaskan bahwa ini merupakan bagian di mana aktor melakukan berbagai persiapan dengan berlatih untuk mendukung perannya sebelum tampil di atas panggung. *Back stage* adalah ruang khusus di mana aktor berlatih, merenung, dan mempersiapkan segala hal yang akan di lakukan ketika berperan sebagai karakter yang di mainkannya. Hal ini mencakup berkomunikasi dengan lawan untuk membangun keterampilan pemain dalam bersosial di dalam *roleplay*, serta merencanakan cara terbaik dalam menampilkan diri dalam memerankan karakter tersebut.

Dalam penelitian ini menunjukan adanya dampak peningkatan keterampilan sosial dari pemilihan peran di luar dari permainan *Grand Theft Auto roleplay*. Dengan hadirnya interaksi positif dengan pemain lain serta lingkungan di dalam komunitas akan meningkatkan hubungan pemain di komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* seperti empati, partisipasi

kegiatan dalam berkelompok, saling membantu, berkomunikasi dengan orang lain, negosiasi, pemecahan masalah sosial maupun masalah dalam memilih pembicaraan dalam berinteraksi sosial di *roleplay* maupun luar komunitas tersebut yang tujuannya memenuhi kebutuhan sosial sebagai dasar dalam berhubungan dengan orang lain.

Pendapat ini juga di dukung oleh Grave (2014) dimana, aktor maupun pemain dalam lingkungan sosial adalah diri sendiri yang menciptakan kenyamanan bagi orang lain sehingga memiliki kemampuan untuk membangun kebersamaan dalam berteman. Kemampuan tersebut yang dimaksud adalah bahwa ketika pemain dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun *non verbal* sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu juga. Bahkan hal ini juga dirasakan oleh informan A ketika masih menjadi pemain hingga konten kreator sebagai berikut:

“Dampaknya besar banget banget banget, terutama saat aku milih peran sebagai polisi yaa, pekerjaan ini sangat mengutamakan komunikasi, jadi buat pemain-pemain yang ngerasa tidak baik dalam komunikasi, bisa belajar lewat sana, salah satunya aku. Aku sudah setahun lebih memainkan peran polisi itu dampaknya komunikasiku menjadi baik banget dan baik disini sudah mencakupi keterampilan sosial yang aku butuhkan dalam bermasyarakat”

(Wawancara dengan informan A, 18 Juni 2024)

Dalam hal ini informan A justru merasa sangat senang dengan adanya komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* dengan dia memilih berperan sebagai polisi yang sangat amat membutuhkan komunikasi yang baik. Goffman (1959) menjelaskan tentang panggung belakang (*back stage*) adalah ruang pribadi sang aktor untuk membebaskan diri dari peran yang akan diperankannya atau mempersiapkan diri untuk berkomunikasi kepada aktor lainnya. Dalam penelitian ini panggung belakang informan A menjadi keterampilan sosial di belakang panggung itu adalah strategi yang bagus ketika menciptakan komunikasi yang baik melalui percakapan antar sesama anggota di dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* dalam hal ini informan mempersiapkan diri dengan menentukan dan mengatur strategi

dalam suatu pembahasan maupun cerita *roleplay* peran yang sudah dipilih serta membuka pemikiran tentang peran yang sedang dipilihnya.

Dengan adanya lingkungan virtual yang tidak memandang seseorang dengan gender, wilayah, usia, pendidikan, etnis dan lainnya ini menumbuhkan aktor-aktor yang baru dengan berbagai anonimitas (Achsa & Affandi, 2015). Pemain yang melakukan *roleplay* yang menggunakan identitas anonimitas ini dapat mengubah penampilan, informasi pribadi, umur, gender, dan lainnya. Para pemain dapat membuat karakter yang diinginkan sesuai apa yang dia mau dalam memainkan perannya. Dalam membebaskan peluang berekspresi dalam permainan para pemain juga dapat berkomunikasi menggunakan bantuan discord dan menggunakan alat bantu pengubah suara *voice changer* atau lainnya untuk menutupi identitas aslinya. Hal ini juga di dukung melalui pernyataan informan A mengenai dampak yang dirasakan dalam perubahan sifat atau kecenderungan dalam bersosial sebagai berikut:

“Awal saya memang punya sebuah kecenderungan dalam berekspresikan diri di dunia nyata karena orangnya *introvert*. Makanya saya terjun di dunia *roleplay* untuk melampiaskan hal yang selama ini saya pendam. Namun dengan adanya pengalaman bermain *roleplay* dua tahun pengambilan peran trans, mafia dan juga pedagang dan lain sebagainya, terutama di komunitas Kota Kita ini menjadikan perubahan diri saya sangat berbeda jika dibandingkan dengan 2 tahun diri saya yang lama. Karena tanpa saya sadari bermain *roleplay* berdampak banget dalam perubahan kepribadian saya yang awalnya *introvert* jadi ke orang ENFP. Hal itu juga tidak berdampak secara sementara namun sampai sekarang pun saya merasa bisa mengungkapkan apa yang selama ini di pendam kepada orang bisa saya sampaikan melalui ekspresi tanpa adanya sebuah penghalang”

(Wawancara dengan informan A, 18 Juni 2024)

Dalam pernyataan informan A menjelaskan bahwa bermain *roleplay* tidak hanya senang-senang saja atau menghabiskan waktu. Namun bisa mendapatkan dampak yang positif dalam perubahan dirinya. Hal ini juga dirasakan yang sama dengan informan B yaitu:

“Dalam pengambilan peran polisi, mafia serta kartel dan trans di komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* dampak positif yang rasakan selain menjadi lebih kreatif juga merasakan

peluang berekspresi diri sendiri menjadi lebih banyak daripada saya sebelum mengenal *roleplay* maupun komunitas ini sendiri. Karena ini juga dengan adanya diri kita sebagai pemain dalam menciptakan sebuah karakter yang sangat hidup di permainan tersebut”

(Wawancara dengan informan B, 17 Juni 2024)

Dengan pernyataan dari informan A dan B yang terpapar dampak positif ketika hadirnya permainan *Grand Theft Auto roleplay* dan komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* ini membentuk kepribadian yang bisa membebaskan seseorang berekspresi tanpa adanya paksaan atau dorongan tertentu. Dalam dampak yang dirasakan oleh informan B yaitu diakibatkan oleh dramaturgi yang digunakan seperti tahapan *manner*, yaitu hal-hal yang mencakup elemen yang menunjukkan kepada penonton jenis peran apa yang sedang diperankan oleh aktor dan diharapkan dapat bermain dalam situasi tertentu (Ritzer, 2012). *Manner* dalam hal ini pemain menerapkan hal yang terkadang berbeda dengan kepribadian dirinya yang asli, namun hal ini juga seorang pemain harus menjadi bagian integral dari bagaimana pemain tersebut memerankan dirinya dengan baik kepada pemain lainnya.

Dalam teori dramaturgi Goffman (1959), Ketika di dalam *back stage* persiapan diri seorang aktor atau fase *setting* adalah sebuah aspek yang penting dalam sebelum aktor tampil diatas panggung. *Back stage* ini adalah tempat ruang privat aktor dimana aktor berlatih teks wawancara yang halnya dalam penelitian ini adalah informan B ketika ingin menjadi polisi, lalu berlatih seperti pertanyaan yang akan diajukan ataupun pendukung aktor dalam membranding diri mereka di karakter yang perankannya. Dalam berlatih sang aktor menggunakan beberapa persiapan dalam panggung belakang ketika ia ingin di wawancarain untuk menjadi polisi seperti: menghafal dan memahami aturan yang telah dibuat oleh admin untuk menjadikan itu sebagai landasan hukum yang ada di dalam Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*, mempersiapkan alat tambahan seperti aplikasi *voice changer* untuk menampilkan suara yang lebih bervariasi serta terdengar unik tidak mirip dengan suara asli dari pemain, dan visi misi serta teks pendukung yang dapat membantu lolos dalam tahap wawancara ketika menggunakan karakter.

B. Dampak Prokrastinasi (Menunda-nunda prioritas)

Istilah prokrastinasi untuk menunjuk pada suatu kecenderungan menunda-nunda tugas dalam pekerjaan. Prokrastinasi juga dapat digambarkan sebagai perilaku seseorang yang mengerjakan suatu pekerjaan penting, tidak pada waktu yang telah ditentukan, dan tanpa adanya alasan yang masuk akal (Santoso, 2009). Menurut Gufron dalam (Rizki, 2009) menyebutkan bahwa seorang yang mempunyai kesulitan untuk melakukan sesuatu sesuai batas waktu yang telah ditentukan, sering mengalami keterlambatan, mempersiapkan sesuatu dengan sangat berlebihan dan gagal dalam menyelesaikan tugas sesuai batas waktu yang telah ditentukan dikatakan sebagai seseorang yang melakukan prokrastinasi sehingga dapat dikatakan sebagai salah satu perilaku yang tidak efisien dalam penggunaan waktu dan adanya kecenderungan untuk tidak segera memulai pekerjaan ketika menghadapi suatu tugas.

Dalam uraian diatas dapat disimpulkan, prokrastinasi adalah perilaku seseorang yang mengerjakan suatu pekerjaan penting, tidak pada waktu yang ditentukan, dan tanpa alasan yang masuk akal. Adapun perilaku prokrastinasi ini dilakukan oleh seseorang yang disebut prokrastinastor. Para prokrastinastor sering di rasakan pada kalangan mahasiswa yang melakukan menunda-nunda tugas akademik sebagai prioritas dalam berkehidupan nyata. Dalam penelitian ini dampak yang ditimbulkan dari aktivitas *roleplay* di dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* menyebabkan pemain memiliki sifat menunda-nunda prioritas di kehidupan nyata terutama dalam pemilihan peran *badside*. Ciri-ciri yang orang terpapar dampak prokrastinasi berupa:

1. Isolasi sosial

Isolasi sosial menurut laman [Siloamhospitalis.com](https://www.siloamhospitalis.com) (2023) adalah suatu kondisi ketika seseorang kurang mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain. Pada beberapa kondisi, isolasi sosial cenderung tidak berbahaya. Namun jika terjadi dalam waktu jangka panjang, kondisi ini justru bisa meningkatkan resiko berbagai masalah kesehatan mental, salah satunya depresi. Isolasi sosial juga merupakan sebuah gejala yang muncul

ketika dalam perasaan kesepian, merasa ditolak orang lain atau lingkungannya, merasa tidak berguna, putus asa, tidak memiliki tujuan hidup yang jelas dan merasa tidak aman berada di antara orang lain (Kirana, 2018).

Dalam penelitian ini pemain *roleplay* harus bisa berperan secara virtual tanpa mengungkapkan identitas pemain aslinya. Dampak negatif yang ditimbulkan oleh *Grand Theft Auto roleplay* secara berlebihan adalah menjadi individu akan tertutup atau anti sosial. Karena dalam *Grand Theft Auto roleplay* sebuah identitas virtual merupakan suatu identitas baru dari seseorang yang memainkan *roleplay* tanpa menggunakan identitas nyata sang pemain. Hal ini bertujuan untuk pengenalan diri, ketika seseorang memainkan peran dalam *Grand Theft Auto roleplay*, maka mereka harus mempunyai identitas virtual untuk berinteraksi dalam sebuah kelompok. Di balik peran yang mereka mainkan, tidak ada yang mengetahui identitas asli dari sang pemain, bisa jadi berjenis kelamin laki-laki atau perempuan (Azkia, Dkk, 2024).

Dampak isolasi sosial yang dimaksudkan adalah para pemain lebih sering menghabiskan waktunya di permainan yang seharusnya mereka bisa melakukan interaksi sosial di dunia nyata, hal seperti ini dapat menyebabkan seorang pemain isolasi sosial dan masalah konflik di dalam keluarga dan teman. Hal ini juga dirasakan yang sama oleh informan B sebagai berikut:

“untuk efek atau dampak dari permainan ini yang paling ditakutin pasti jadi anti sosial. Hal ini justru aku juga merasakan beberapa waktu karena terlalu kecanduan jadinya orang-orang terdekat terutama keluarga itu selalu dari pandanganku menyebalkan. Karena yah aku dilarang bermain ini takutnya engga punya teman dan lupa waktu. Karena aku kesal kepada keluarga membatasi akhirnya aku memutuskan buat mengurung diri di dalam kamar selama 3 bulan. Selain kesal kepada keluarga, aku juga malas buat bersosial kepada manusia asli yang dia tidak satu pikiran lah sama aku gitu sih”

(Wawancara dengan informan B, 18 Juni 2024)

Berdasarkan apa yang dijelaskan oleh informan B tentang perasaan kekesalan terhadap keluarganya sendiri itu menimbulkan konflik yang berimbas kepada pemikiran seorang pemain menjadi malas untuk berinteraksi sosial dalam dunia nyata karena berbeda pemikiran dan

hobinya. Dalam hal ini Goffman dalam Ritzer (2012) dalam penampilan seorang aktor pada *front stage* adalah apa yang dilihat untuk banyak orang dari segi penampilan, gaya tingkah laku serta lainnya yang mendukung aktor terlihat sangat berbeda dengan yang terjadi di *back stage*.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *back stage* yang dilakukan oleh pemain itu adalah seseorang yang tidak senang dalam bersosial di dunia nyata serta memiliki konflik yang ada di dalam keluarganya sendiri. Namun sangat berbeda dengan apa yang ia tampilkan pada karakter *roleplay* yang di bawakannya. Dampak ini menjadikan seseorang pemain lainnya juga memiliki sebuah kondisi kecenderungan sosial yang menyebabkan susah berinteraksi sosial di dunia nyata maupun menyelesaikan masalah konflik yang terjadi pada keluarga. Hal ini juga ditemukan oleh Admin B ketika menemukan identitas asli pemain yang sangat kecanduan dalam *roleplay* sebagai berikut:

“Untuk dampak ini tuh banyak banget ditemukan di komunitas-komunitas besar yang para pemainnya adalah tidak memiliki kesibukan dalam kehidupan nyata alias pengangguran. Karena jika seorang pemain yang memiliki sebuah kesibukan di dunia nyata mau itu kerja, kuliah dan lainnya mereka tetap sadar akan kewajibannya. Jika tidak sadar itu pasti orang yang bekerja ini akan berantakan dan tidak dapat gaji karena terlalu sibuk bermain *roleplay*. Orang-orang yang terkena dampak anti sosial ini kebanyakan umur 20-26 tahun yang mana umur lagi produktif dibuat malas oleh permainan yang penuh dengan dramanya”

(Wawancara dengan Admin B, 20 Juni 2024)

Berdasarkan yang disampaikan oleh Admin B ini menunjukkan bahwa ternyata yang memiliki kecenderungan sosial pada dunia nyatanya adalah orang pengangguran atau tidak memiliki kesibukan pada di dunia nyatanya selain bermain *roleplay*. Admin B juga menemukan seringnya pemain seperti ini dalam komunitas *Grand Theft Auto roleplay* yang besar jumlah terpapar dampak tekanan sosial ini kisaran umur 20-26 tahun.

Goffman (1959) melihat panggung belakang (*back stage*) sebenarnya merupakan realitas diri seorang aktor. Dalam hal ini panggung belakangnya adalah berbagai hal yang dilakukan oleh pemain untuk bisa memerankan tersebut dengan maksimal, mereka rela menjadi anti sosial dan berkonflik

dengan keluarga demi kehidupan *roleplay* yang terpenuhi. Mereka sibuk dengan mempersiapkan penampilan serta manajemen kesan kepada pemain *roleplay* yang lain, nantinya akan di gunakan dalam *Grand Theft Auto roleplay*. Dampak isolasi sosial ini sangat dianggap meresahkan dalam penjelasan Admin B. Hal ini di rasa pemain yang tidak memiliki kesibukan dalam kehidupan dunia nyata, mereka hanyalah membuang waktu jika terus menerus pemain tidak melakukan interaksi sosial di dunia nyata. Terutama para pemain dengan umur yang masih sangat produktif, tetapi lebih memilih membuang waktunya untuk bermain drama di dalam permainan saja.

Dalam penelitian lainnya membahas mengenai dampak isolasi sosial ini juga sebuah dampak yang menimbulkan penarikan diri individu dalam kondisi mereka menderita adanya penurunan dan tidak dapat bersosialisasi terhadap orang yang ada disekitarnya. Isolasi sosial sebagai salah satu pengalaman menyendiri dari seseorang dan perasaan segan terhadap orang lain sebagai sesuatu yang negatif atau keadaan yang mengancam (Damanik, et al, 2020). Dalam penelitian ini dampak isolasi sosial yang terjadi pada pemilihan peran yang telah digunakan oleh anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* adalah terjadinya pemain yang sering kali mengalami kesepian pada panggung belakang pemain sehingga menimbulkan keresahan yang di alami oleh admin pada komunitas tersebut.

2. Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* ini merupakan salah satu dari beberapa bentuk kecanduan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi zaman sekarang, salah satunya adalah internet (Fitri Dkk, 2018). Jadi memang kecanduan pada penggunaan *game online* terutama *Grand Theft Auto roleplay* adalah ketergantungan seseorang/individu secara berlebihan terhadap penggunaan *game online* yang dilakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya akan menimbulkan akibat dan efek negatif terhadap perkembangan psikologis dan fisik individu (Abdi & Karneli, 2020).

Dalam penelitian lainnya dalam membahas permainan *Grand Theft Auto roleplay* termasuk pada *game online* yang begitu sangat mengasikan dan

membuat para pemain menjadi ketagihan untuk selalu ingin bermain sehingga lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal yang menjadi prioritas dalam berkehidupan nyatanya. Kecanduan *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia virtual (Irawan & Siska, 2021). Dampak negatif yang di timbulkan oleh permainan *Grand Theft Auto roleplay* adalah adanya kecanduan dalam bermain peran. Kecanduan adalah suatu kelekatan yang kompleks pada bermain *roleplay*, yang menyebabkan ketergantungan individu tersebut yang dapat merugikan kondisi tubuhnya (Alshaeed & Aprianti, 2016). Hal ini juga di akui dari laman WHO tentang banyaknya kondisi mental pemain *Grand Theft Auto roleplay* dan gejala-gejala termasuk kesulitan menghentikan permainan, mengabaikan aktivitas lain, dan terus bermain meskipun konsekuensi negatif. Pemain dapat menjadi begitu terlibat dalam permainan sehingga mereka menghabiskan waktu yang tidak proporsional, yang mengganggu tanggung jawab pekerjaan, sekolah dan hubungan pribadi. Dari data yang di dapatkan oleh admin A tentang dampak negatif bermain *Grand Theft Auto roleplay* menyampaikan sebagai berikut:

“Saya sering menjumpai orang-orang *roleplay* yang sangat kecanduan sampai lupa dengan hubungan pribadi dan bahkan sekolah. Memang dampak kecanduan tidak hanya dari permainan ini namun *game online* lainnya juga sangat susah untuk di atasi. Ada 4 anggota dengan pengambilan peran *badside* yang disini mereka sangat kecanduan dalam *roleplay*. Kejadian ini ditemukan dengan hal yang sama ketika server sedang perbaikan lalu beberapa anggota melakukan pesan pribadi melalui discord supaya segera diperbaiki. Hal ini cukup mengganggu kinerja kami sebagai admin dalam pemeliharaan server yang sedang diperbaiki karena mereka melakukan spam”

(Wawancara dengan Admin A, 20 Juni 2024)

Dalam hal ini admin merasakan dampak dari orang yang mengalami kecanduan dalam *roleplay* dan yang ditemukan oleh admin A mereka adalah orang yang mengambil peran sebagai *badside*. Karena nuansa kebebasan yang ditawarkan peran *badside* itu menjadikan seseorang kecanduan dalam melakukan hal apapun yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata.

Dalam analogi teater Goffman (1959) melihat bahwa pemain dalam mempersiapkan diri dalam pengambilan peran di *back stage* memungkinkan pemain untuk bisa menyiapkan, menyusun dan mengatur elemen yang di butuhkan *personal front* dan mengelola kesan yang ingin mereka tampilkan di *front stage*, hal ini sangat berdampak bagi pengguna yang merasakan kecanduan dalam *roleplay*. Pemain beranggapan bahwa dirinya lebih nyaman dan sering juga lupa akan tugas-tugas dia sebagai individu yang beragama islam. Sebagaimana informan P. B mengatakan:

“Saya menyadari bahwa sedang melakukan *roleplay*, sering kali lupa akan waktu dan juga lalai atas sholat yang harusnya menjadi kewajiban saya sebagai orang muslim. Lepas dari rasa atau sensasi ketika bermain *roleplay* ini memang benar membikin orang sangat lupa diri, dan juga kecanduan karena permainannya dibuat persis dengan apa yang ada di dalam di dunia nyata”

(Wawancara dengan informan P. B, 18 Juni 2024)

Berdasarkan yang dikatakan oleh Informan P. B sebagai pemain *roleplay* sangat sibuk dan asik dalam melakukan dramaturgi yang ada di *Grand Theft Auto roleplay*. Sehingga pemain mengalami kecanduan dalam bermain tanpa memperdulikan waktu dan kewajiban sebagai pribadi seorang muslim. Goffman dalam Ritzer (2012) melihat panggung belakang (*back stage*) adalah tempat berbagai tindakan informal dapat ditemukan. Di dalam *back stage* menjadi tempat dimana kondisi seorang pemain melakukan kewajiban seorang muslim yang harusnya melaksanakan kewajibannya, namun ia lalai karena sibuk dalam berlatih, menyiapkan diri sebelum berinteraksi dengan para pemain lainnya. Lalu dalam *front stage* dimana pemain melakukan dan melaksanakan apa yang sudah ia siapkan untuk menjadi karakter yang di perankannya.

3. Terjadinya krisis identitas

Terjadinya dampak krisis identitas merupakan sebuah peristiwa perkembangan yang melibatkan seseorang mempertanyakan diri sendiri atau keberadaan mereka di dunia. Hal ini juga di dukung pada laman Alodoker (2021) krisis identitas adalah kondisi ketika individu sering mempertanyakan

berbagai hal yang berkaitan dengan identitas dirinya, seperti kepercayaan, nilai hidup, tujuan dari hidup mereka sendiri. Namun ciri-ciri dari orang ketika merasakan dampak ini adalah sering kali merasakan kebingungan lalu hilang arah dalam menentukan masa depan atau rencana yang selanjutnya akan ia lakukan. Menurut Sulesana (2016) juga mengungkapkan mengenai bahwa pentingnya mengetahui identitas diri melalui kesadaran tentang bahayanya dampak dari krisis identitas ketika masih remaja, karena dapat memicu tindakan-tindakan destruktif.

Dalam penelitian ini krisis identitas yang dialami oleh pemain anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* adalah dalam memilih peran mereka ini yang terlalu terlibat dalam karakter yang diciptakannya mengalami kesulitan untuk membedakan peran yang mereka mainkan (*front stage*) dan identitas dari pemain yang sebenarnya (*back stage*). Hal ini tentu sangat mengerikan dapat menyebabkan masalah dalam kehidupan nyata karena mereka mulai bertindak sesuai dengan karakter yang ciptakannya diluar dari permainan tersebut. Hal ini dirasakan oleh informan T ketika ia memerankan karakternya sebagai trans berikut penjelasannya:

“Awal saya merasakan terjadinya lupa identitas diri yang dimaksud adalah tingkah laku saya dalam kehidupan sehari-hari itu mulai pas saya lagi narik (Gojek). Pas waktu ini saya pernah keceplosan bilang ketika sedang bawa penumpang bahwa jangan lupa ditandai yah mbak di mapsnya, terkadang juga salah memberikan harga yang biasanya saya patok di dalam *Grand Theft Auto roleplay* dan hal seperti ketika sedang menunggu orderan saya tiba-tiba menggunakan bahasa dan gerakan *roleplay* itu sangat sering terjadi. Sehingga hal ini menyebabkan saya berhenti dahulu berperan sebagai trans di dalam permainan”

(Wawancara dengan informan T, 21 Juni 2024)

Berdasarkan yang dijelaskan oleh informan T dalam berkehidupan sehari-hari sebagai tukang ojek di dunia nyata namun masih salah atau mengalami pengaburan identitas dan merasa bahwa karakter yang di ciptakannya lebih baik daripada dirinya sendiri. Dalam masalah perubahan sosial, Gillin dalam (Soekanto & Sulistyowati, 2013) menjelaskan bahwa perubahan sosial adalah variasi dari gaya hidup yang diterima dalam suatu masyarakat, yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti geografis,

budaya, demografi, ideologi, serta karena adanya difusi atau penemuan inovatif baru. Dalam penelitian dampak dari budaya dia dalam bermain peran sebagai trans terbawa hingga identitas aslinya sehingga menyebabkan berbagai kesalahan dan kebiasaan yang tidak pernah ia lakukan sebelum bermain *Grand Theft Auto roleplay*. Hal ini juga dirasakan yang sama oleh admin C dalam mengambil peran sebagai petinggi di dalam kesatuan polisi komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* sebagai berikut:

“Ini pengalaman yang tidak pernah saya lupakan dalam hidup dan cukup beberapa kali saja terpapar dampak krisis identitas seperti ini. Mungkin karena saya sebagai individu yang di kenal baik dan sopan pada saat di rumah mungkin ini sebelum bermain *Grand Theft Auto roleplay*. Saya pernah berkata lantang dan tegas sama seperti berperan sebagai petinggi polisi pada saat membeli makanan di warung sembako. Reaksi penjual kaget dan kebingungan karena sikap saya yang tiba-tiba berubah seperti itu dan itu juga tidak hanya beberapa kali saja saya terpapar dampak seperti itu namun sering kali bahkan hingga kepada keluarga sendiri”

(Wawancara dengan Admin C, 20 Juni 2024)

Berdasarkan apa yang pernah dialami oleh Admin C ketika ia hendak membeli makanan di warung sembako mengalami dampak pengaburan identitas diri. Dalam informasi yang di dapatkan melalui informan T meskipun dalam dunia nyata dan dunia *roleplay* memiliki kesamaan pekerjaannya namun dampak yang di timbulkan dalam *roleplay* membuat informan T sering membuat kesalahan sampai ia berhenti bermain dahulu untuk sementara waktu, karena demi menghindari kesalahan yang sama dan menata kembali identitas aslinya. Hal ini sedikit berbeda dengan apa yang di sampaikan oleh Admin C. Admin C berperan sebagai polisi dengan menggunakan manajemen kesan serta persiapan *front stage* (Panggung depan) untuk membuat para audiens mengikuti alur cerita yang di bawakannya. Dampak yang dirasakan oleh Admin C berperan sebagai polisi secara berlebihan membuat dirinya sangat berbeda dalam berkehidupan nyatanya yang memiliki identitas diri sebagai orang yang sopan.

Goffman menjelaskan konsep dramaturgi *front stage* (Panggung depan) yang terdiri dari penampilan dan gaya tingkah laku sang aktor keduanya berfungsi untuk menunjukan status sosial seseorang berdasarkan penampilan

dirinya. Sedangkan *back stage* (Panggung belakang) dimana individu mempersiapkan perannya sesuai dengan kondisi yang akan dihadapinya (Santoso, 2012). Dalam penelitian ini dampak dramaturgi yang terjadi oleh para pemain *roleplay* yang tidak dapat mengatur dirinya dalam memisahkan identitas diri pada panggung depan dan belakang menyebabkan hancurnya identitas pemain itu sendiri. Dampak krisis identitas diri pemain ini juga disebabkan bermain *roleplay* yang menghabiskan waktunya berjam-jam dan bahkan berlama-lama di dalam dunia virtual dapat mengalami masalah realitas sehari-hari mereka yang biasa pemain *roleplay* sebut sebagai jiwanya sudah masuk ke dalam monitor.

Dalam penelitian lainnya membahas tentang identitas diri pelaku *roleplayer* bahwa mereka mampu untuk mengenali dirinua sebagai “Aku” yang membedakan dirinya dengan karakter yang ia buat. Namun memang sering juga di temukannya individu yang sangat sulit untuk melepaskan identitas diri antara di dunia nyata dan virtual (*roleplay*). Sehingga bagian ini mencakup faktor yang dapat melatar belakangi oleh para pemain ketika sedang mengalami munculnya tanda krisis identitas diantaranya keluarga yang tidak mendukung anak, lingkungan sosial yang begitu keras dalam melihat *game online roleplay* dan terlalu terbawa arus perasaan dalam bermain *roleplay* (Achsa, Dkk, 2015).

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Bentuk peran *roleplay* yang dimainkan oleh anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* terdapat dua bentuk peran, yaitu peran *whitelist* dan *badside*. Kedua bentuk peran ini memiliki masing-masing jenis pekerjaan yang dapat dipilih oleh anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*, *whitelist* yaitu polisi, pemerintah, trans, EMS, bengkel, dan pedagang. Dan untuk bagian jenis pekerjaan *badside*, yaitu kartel, mafia, dan perampok.
2. Pengambilan *roleplay* di dalam karakter Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* ini terdapat beberapa alasan, yaitu adanya perasaan yang berbeda dengan orang yang berada di belakang atau yang memainkan peran yang sudah dipilihnya. Kemudian dengan adanya dramaturgi yang terjadi dalam pemilihan peran yang dilakukan oleh para anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*. Alasan yang lain dalam pengambilan *roleplay* ini adalah anggota yang memiliki kesulitan dalam berkomunikasi. Ketika di dunia nyata, dalam hal ini mereka berharap Ketika dalam bermain *roleplay* mendapatkan cara berkomunikasi dengan baik kepada orang lain di dunia nyata dan di dunia virtual. Alasan yang lainnya ingin merasakan kehidupan kedua yang memiliki profesi yang diimpikan namun tidak tercapai dalam kehidupan nyatanya. Sehingga hal ini dapat terwujud dan bermain peran sesuai karakter yang dibuat oleh pemain tersebut.
3. Berbagai dampak yang ditimbulkan melalui *roleplay* di dalam komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* yang memberikan sebuah dampak positif, yaitu upaya untuk pengembangan potensi diri yang mencakup peningkatan kreatifitas dalam pola pikir diri pemain, penguatan relasi dan juga keterampilan sosial yang dibangun melalui interaksi sosial dengan sesama anggota komunitas Kota Kita *Grand*

Theft Auto roleplay. Pada dampak pengembangan potensi diri ini pemain merasakan adanya perubahan kemampuan bersosialisasi dan membentuk potensi untuk menonjolkan diri dalam bermasyarakat. Dan dalam dampak yang ditimbulkan juga memiliki dampak negatif dalam bermain *Grand Theft Auto roleplay*, yaitu dampak prokrastinasi atau menunda-nunda kewajiban yang disebabkan oleh kecanduan bermain *game online*, krisis identitas ketika terlalu jauh mendalami peran yang dipilih dan isolasi sosial dari pemain yang tidak ingin lepas dari perangkat yang digunakan dalam *roleplay*.

B. Saran

1. Bagi admin dan anggota lama sebagai bagian dari pengurus komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay* sebaiknya dapat memberikan lebih perhatian kepada anggota komunitas yang membutuhkan dengan berinteraksi lebih mendalam di lingkungan komunitas yang lebih baik. Pemantauan kepada setiap anggota komunitas baru yang memiliki keluhan dalam berkomunikasi maupun menjalankan *roleplay* harus ditingkatkan guna memperlancar dan meningkatkan kualitas dari komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*.
2. Bagi anggota komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*, sebaiknya lebih sering untuk berinteraksi dalam di dunia nyata, lebih sering menerapkan hal-hal positif yang bisa di dapatkan dari berinteraksi di dunia *roleplay* dan lebih memahami tentang peraturan dan menghargai budaya yang sudah dibangun pada komunitas Kota Kita *Grand Theft Auto roleplay*.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji mengenai komunitas *roleplay* atau fenomena *cyber roleplay* diharapkan dapat melakukan eksplorasi lebih lanjut dan mendalam mengenai hal-hal yang belum tersampaikan pada penelitian ini. Peneliti berharap bahwa penelitian ini menjadi sumber referensi yang bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Dawson, C. (2019). AZ of digital research methods. Routledge.
- Goffman, E. 1959. The Presentation of Self in Everyday Life. New York: Random House.
- Gupta, S. & Kim, H.-W. (2004) Virtual Community: Concepts, Implications, and Future Research Directions. In: Proceedings of the Tenth Americas Conference on Information Systems.
- Hadfield, J. (2003). Intermediate grammar games. Longman.
- Kozinet, Robert V. 2010. Netnography: Doing Ethnographic Research Online. London: SAGE Publications Ltd.
- McGonigal, J. (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. *Jonathan Cape*.
- Nasrullah, R. (2014) Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia). 1st edition. Jakarta, Kencana Prenada Media Group
- Nugrahani, Farida, and Muhammad Hum. "Metode penelitian kualitatif." *Solo: Cakra Books* 1.1 (2014): 3-4.
- Pratama, B. I. (2017). Etnografi Dunia Maya Internet. Universitas Brawijaya Press.
- Rheingold, H. (1993) The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier.
- Suko Widodo, 2010, Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial, Aditya Media Publishing, Malang
- Wellman, Barry dan Gulia, Milena. 1999. "Virtual Communities as Communities: Net Surfers Don't Ride Alone". Dalam Marc A. Smith dan Peter Kollock (ed.). Communities in Cyberspace. London: Routledge

Jurnal

- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media*, 2(2), 130. <https://doi.org/10.26740/jsm.v2n2.p130-145>
- Achsa, H. P., & Affandi, M. A. 2015. 12966-16752-1-Pb. Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop Dengan Media Twitter), 03, 1–12.
- Adiyatma, Bernathan, and Ahmad Zamzamy. "Kontruksi identitas virtual pada pemain Grand Theft Auto San Andreas pada komunitas *roleplay* Lunarpride Nusantara: *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 10.8 (2023): 4076-4083
- Santoso, J. T. T. B. (2011). Model Role Playing Dalam Pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. *Dinamika Pendidikan*, 6(1), 78-83.
- Ahdiyat, M. A. (2018). Analisis Keterlibatan Komunitas dalam Industri Permainan Daring di Indonesia. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 105-115.
- Aqila, F. Y., Riyandanie, O. G., Fauziah, R. N., & Giri, R. I. S. (2017). Pengalaman Remaja Berusia Di Bawah 18 Tahun Dalam Bermain Grand Theft Auto Game. *Jurnal Psikologi Undip*, 16(1), 54.
- Arinal, Veri, and Bening Sari Purnomo. "Optimasi Metode Decision Tree Menggunakan Particle Swarm Optimization Untuk Analisis Sentimen Review Game GTA V Roleplay." *Jurnal Sains dan Teknologi* 5.1 (2023): 457-461.
- Azkia, H. A. N., Herwanto, R. P., & Putri, A. A. (2024). Pengaruh Roleplay di Media Sosial Terhadap Perkembangan Kepribadian Remaja. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, 8(1), 82-88.

- Bakry, Umar Suryadi. "Pemanfaatan Metode Etnografi dan Netnografi Dalam Penelitian Hubungan Internasional." *Jurnal Global & Strategis* 11.1 (2017): 15.
- Chiho, Y. G., Ginting, E. A., & Sitorus, H. V. S. N. (2023). Literasi Media Digital Dalam Meningkatkan Pengembangan Diri Mahasiswa FISIPOL Ilmu Komunikasi Universitas Darma Agung Medan. *JURNAL SOCIAL OPINION: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 8(1), 11-16.
- Damanik, R. K., Pardede, J. A., & Manalu, L. W. (2020). Terapi Kognitif Terhadap Kemampuan Interaksi Pasien Skizofrenia Dengan Isolasi Sosial. *Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan*, 11(2), 226-235.
- Fitri, A. (2015). Dramaturgi: Pencitraan Prabowo Subianto di Media Sosial Twitter Menjelang Pemilihan Presiden 2014. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 101-108.
- Gusmuliana, Paidi, Eka Apriani, and Syafryadin Syafryadin. "Improving Students Speaking Motivation by Using Role Play Technique at Institute Islamic in Indonesia." (2021): 356-361.
- Hasanahio. "Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial)." *At-Taqaddum* 8.1 (2017):
- Herna, Herna. "Pemanfaatan Komunitas Virtual Dalam Komunikasi Pembangunan." *Jurnal Inovasi Penelitian* 3.1 (2022): 4333-4344.
- Hidayah, S. N., Salsabila, S., & Farisa, B. (2020). Presentasi Diri Anak Punk Street: Analisis Dramaturgi Kehidupan Punk Street. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 4(1), 27-36.
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Irwandika, G., Wicaksana, G. D. A., & Cahyani, N. L. D. (2021). Variasi Bahasa Oleh Warga Kota Ministry of Roleplay (MORP) Indonesia Pada Game Grand Theft Auto V. In *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra*.

- Jannah, W., & Fasadena, N. S. (2023). Fenomena Mandi Lumpur Live di Tiktok Menurut Teori Dramaturgi Erving Goffman. *JISAB: The Journal of Islamic Communication and Broadcasting*, 2(2), 152-164.
- Kirana, S. A. C. (2018). Gambaran Kemampuan Interaksi Sosial Pasien Isolasi Sosial Setelah Pemberian Social Skills Therapy Di Rumah Sakit Jiwa. *Journal of Health Sciences*, 11(1).
- Kusumo, M. P. "Health Behavior Education to Prevent Coronavirus Disease-19 in Orphanages: Roleplay Strategies. Open Access Maced J Med Sci. 2021 Nov 13; 9 (E): 1480-1484." (2021).
- McQuail, Denis. 2010. McQuail's Mass Communication Theory. 6 Edition. Amsterdam: Sage Publications. 1992. Media Performance: Mass Communication and the Public Interest, Sage Publications
- Muhammad, Rafki, and S. Rouli Manalu. *Analisis pemanfaatan virtual community sebagai media komunikasi kelompok melalui sosial media*. Diss. Diponegoro University, 2017.
- Mutia, T. (2017). Generasi milenial, instagram dan dramaturgi: suatu fenomena dalam pengelolaan kesan ditinjau dari perspektif komunikasi islam. *An-Nida'*, 41(2), 240-251.
- Nasrullah, Rulli. "Etnografi virtual riset komunikasi, budaya, dan sosioteknologi di internet." (2017).
- Nurfaidah, M., Dewi, R., & Kurniawan, A. (2020). Korean Roleplay di Media Sosial Twitter (Studi Fenomenologi Korean Role-play Garut di Media Sosial Twitter). *Jurnal Public Relations Universitas Garut*.
- Permassanty, T. D., & Muntiani, M. (2018). Strategi Komunikasi Komunitas Virtual dalam Mempromosikan Tangerang Melalui Media Sosial. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2).
- Riyantie, M., & Arviana, L. N. (2022). Konsep Diri Mahasiswa Institut Bisnis Dan Informatika (Ibi) Kosgoro 1957 Pengguna Akun Roleplay. *KOMUNIKATA*57, 3(1), 33-43.

- Rusdianah, M., & Witarti, D. I. (2021). Pengelolaan Kesan Penyiar Radio: Studi Dramaturgi Erving Goffman Pada Indra “The Rain” Penyiar Program Malam-Malam I Radio 89.6 FM Jakarta. *PANTAREI*, 5(02).
- Sahroh, Aida Fatimatus. "Pengaruh Literasi Ekonomi Dan Tingkat Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa Fakultas Ekonomi Di Universitas Negeri Surabaya." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6.3 (2018).
- Setiawan, R. (2019). Dramaturgi content creator dalam presentasi diri di instagram (Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram@Bangijal_Tv). *DIALEKTIKA KOMUNIKA: Jurnal Kajian Komunikasi dan Pembangunan Daerah*, 7(2), 12-21.
- Simbolon, E. T. (2018). Pentingnya keterampilan sosial dalam pembelajaran. *Jurnal Christian Humaniora*, 2(1), 40-52.
- Wasta, A., & Apriani, A. DRAMATURGY (2022): Script And Theater Stage Performed by Amateur “Actors Directed” AB ASMARANDANAPRAWIRA. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 2(3).
- Widyatiari, L. S., & Ansyah, E. H. (2023). Confidence in Social Relationships of Roleplay Users in the Sidoarjo Roleplay Community. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 21, 10-21070.
- Winardy, Gary Collins Brata, and Eva Septiana. "Role, play, and games: Comparison between roleplaying games and role-play in education." *Social Sciences & Humanities Open* 8.1 (2023):
- Wulandari, R., Arumi, D. T., Mardiani, T., Wijayanto, R., Halimah, N., Yuniarti, Y., & Sukardi, R. R. (2023). Pengembangan Karakter Siswa melalui Model Role-Play dalam Pembelajaran IPS. *Teaching, Learning and Development*, 1(1), 54-60.

- Yasya, Wichitra, and Wa Ode Sitti Nurhaliza. "Digitalisasi Hijrah Melalui Komunitas Virtual." *Jurnal Education and Development* 9.3 (2021): 358-363.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of computer-mediated Communication*, 13(1), 210-230.

Internet

dr. Kevin Adrian (2021) Memahami Krisis Identitas dan Cara Menghadapinya

<https://www.33rdsquare.com/is-gta-v-rp-worth-it/>

<https://www.alodokter.com/memahami-krisis-identitas-dan-cara-menghadapinya>

<https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/apa-itu-isolasi-sosial>

Nelson Ayers (2023) Is GTA V RP Worth It in 2022? A Friendly Deep Dive into Roleplaying in GTA Online

Tim Medis Siloam Hospitals (2023) Isolasi Sosial - Penyebab, Gejala, dan Cara Mengatasinya

Tiza Putri (2023, November 20) Dunia games data 18 server komunitas GTA V RP mempunyai anggota sebanyak 22.800.000 orang memainkan secara aktif dan 5 server terramai GTA V RP

<https://duniagames.co.id/discover/article/data-komunitas-gta-v-roleplay-dan-5-server-ramai-indonesia>

Tiza putri (2023, November 20) Dunia games tentang cara bermain serta istilah didalam komunitas GTA V RP

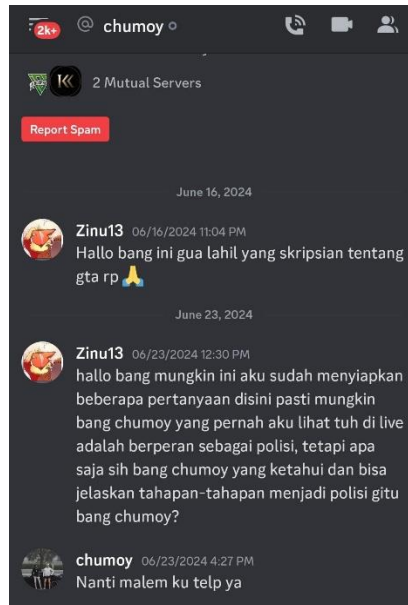
<https://duniagames.co.id/discover/article/apa-itu-gta-v-roleplay-dan-tips-cara-bermainnya>

Skripsi

Santoso, V.S. 2009. Skripsi. Prokrastinasi Pada Mahasiswa yang Sedang Menempuh Skripsi Ditinjau Dari Kepribadian Tipe A dan Tipe B. [on-line]. Diakses pada 19 November 2013 dari http://eprints.unika.ac.id/2903/1/05.40.0086_Vincentia_Suzana_Santoso.pdf.

LAMPIRAN

Tangkapan layar wawancara dengan admin A



Tangkapan Layar wawancara dengan informan A



Tangkapan Layar wawancara dengan Admin B



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Data Pribadi

Nama : Raihan Ardiansyah Pradana
Tempat/Tanggal lahir : Surabaya, 18 Mei 2002
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Perumahan Kedundung Indah, jalan Gallunggung
gang 8 no 8, Kelurahan Kedundung, Kecamatan
Magersari, Kota Mojokerto.
No. Whatshap : 081359449015
Email : SiCungkring2199@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Dharma Wanita :2006-2008
2. SDN Wates 5 : 2008-2014
3. SMPN 9 Mojokerto : 2014-2017
4. SMKN 1 Mojokerto : 2017-2020

4. Pengalaman Organisasi

1. 2023 : Anggota Biro Gender Rayon PMII
2. 2023 : Ketua Komisi II Senat Mahasiswa FISIP UIN Walisongo