

**LITERASI DIGITAL REMAJA DALAM PERMAINAN  
ROLEPLAY DI MEDIA SOSIAL  
(Studi Deskriptif Kualitatif Literasi Digital Remaja Surabaya dalam  
Permainan *Roleplay* di Twitter)**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**MERLYN FALENCHIA CHAROLINE WIJAYA**

**NPM 19043010025**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
SURABAYA  
2023**

**LITERASI DIGITAL REMAJA DALAM PERMAINAN *ROLEPLAY* DI  
MEDIA SOSIAL**

**(Studi Deskriptif Kualitatif Literasi Digital Remaja Surabaya dalam  
Permainan *Roleplay* di Twitter)**

**Disusun oleh :**

**MERLYN FALENCHIA CHAROLINE WIJAYA**  
**NPM. 19043010025**

**Telah disetujui mengikuti ujian skripsi**

**Menyetujui,  
PEMBIMBING**

  
**Dra. Sumardijati, M.Si**  
**NIP 196203231993092001**

**Mengetahui,  
DEKAN FISIP**

  
**Dr. Catur Suratnoaji, M. Si**  
**NPT. 3 6804 94 0028 1**



**LITERASI DIGITAL REMAJA DALAM PERMAINAN *ROLEPLAY* DI  
MEDIA SOSIAL**

**(Studi Deskriptif Kualitatif Literasi Digital Remaja Surabaya dalam  
Permainan *Roleplay* di Twitter)**

Oleh :

**MERLYN FALENCHIA CHAROLINE WIJAYA**  
**NPM. 19043010025**

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur  
Pada tanggal 12 Januari 2023

Pembimbing

  
**Dra. Sumardijati, M.Si**  
**NIP 196203231993092001**


Menyetujui,

Tim Penguji,


1. Ketua

  
**Dr. Yuli Candrasari, M. Si**  
**NIP. 197107302021212003**

2. Sekretaris

  
**Syifa Svarifah Alamiyah, S.Sos, M.Commun**  
**NPT. 3 8403 10 02991**

3. Anggota

  
**Dra. Sumardijati, M.Si**  
**NIP 196203231993092001**

Mengetahui,  
**DEKAN FISIP**

  
**Dr. Catur Suratnoaji, M. Si**  
**NPT. 3 6804 94 0028 1**



## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Merlyn Falenchia Charoline Wijaya  
NIM : 19043010025  
Fakultas /Program Studi : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik / Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : LITERASI DIGITAL REMAJA DALAM PERMAINAN *ROLEPLAY* DI MEDIA SOSIAL (STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF LITERASI DIGITAL REMAJA SURABAYA DALAM PERMAINAN *ROLEPLAY* DI TWITTER)

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di UPN "Veteran" Jawa Timur maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima konsekuensi apapun, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UPN "Veteran" Jawa Timur.

Surabaya, 19 Januari 2023

Yang Menyatakan

  
METEBAI TEMPEL  
F93AJX625111134  
Merlyn Falenchia

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya sehingga skripsi yang berjudul **“Literasi Digital Remaja Dalam Permainan *Roleplay* di Media Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Literasi Digital Remaja Surabaya Dalam Permainan *Roleplay* di Twitter)”** dapat terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini, di antaranya :

1. Bapak Dr. Catur Suratnoaji, M. Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Ibu Dr. Yuli Candrasari, M.Si selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Dra. Sumardijati, M.Si selaku dosen pembimbing penulis.
4. Bapak Ir. Didiék Tranggono, M.Si selaku dosen wali penulis.
5. Keluarga dan teman-teman penulis yang senantiasa memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik serta saran yang membangun akan sangat terbuka bagi penulis. Akhir kata, penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagai salah satu sumber referensi ilmu pengetahuan.

Surabaya, 12 Januari 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>                               | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>                                | <b>ii</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                    | <b>iv</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>  | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                     | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                     | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                  | <b>x</b>    |
| <b>ABSTRAKSI.....</b>   | <b>xi</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                 | <b>1</b>    |
| 1.1    Latar Belakang Masalah .....                           | 1           |
| 1.2    Perumusan Masalah.....                                 | 7           |
| 1.3    Tujuan Penelitian.....                                 | 7           |
| 1.4    Manfaat Penelitian.....                                | 7           |
| 1.4.1    Manfaat Teoritis .....                               | 7           |
| 1.4.2    Manfaat Praktis .....                                | 8           |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>                            | <b>9</b>    |
| 2.1    Penelitian Terdahulu.....                              | 9           |
| 2.2    Landasan Teori .....                                   | 12          |
| 2.2.1 <i>Cybercrime</i> .....                                 | 12          |
| 2.2.2    Media Sosial.....                                    | 19          |
| 2.2.3    Twitter sebagai Media Sosial.....                    | 24          |
| 2.2.4 <i>Roleplay</i> .....                                   | 26          |
| 2.2.5    Remaja.....  | 28          |
| 2.2.6    Literasi Digital .....                               | 32          |
| 2.2.7    UU ITE Mengenai <i>Cybercrime</i> di Indonesia ..... | 39          |
| 2.3    Kerangka Berpikir .....                                | 40          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                        | <b>41</b>   |
| 3.1    Jenis Penelitian .....                                 | 41          |
| 3.2    Metode Penelitian.....                                 | 41          |
| 3.3    Definisi Konseptual .....                              | 43          |

|               |   |            |
|---------------|---|------------|
| 3.3.1         | Literasi Digital .....                            | 43         |
| 3.3.2         | <i>Roleplay</i> .....                             | 46         |
| 3.3.3         | Remaja.....                                       | 47         |
| 3.4           | Lokasi Penelitian .....                           | 48         |
| 3.5           | Subjek Penelitian .....                           | 49         |
| 3.6           | Teknik Penentuan Informan .....                   | 49         |
| 3.7           | Teknik Pengumpulan Data .....                     | 50         |
| 3.8           | Teknik Analisis Data .....                        | 51         |
| 3.8.1         | Reduksi Data .....                                | 52         |
| 3.8.2         | Penyajian Data .....                              | 52         |
| 3.8.3         | Penarikan Kesimpulan .....                        | 52         |
| <b>BAB IV</b> | <b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                 | <b>53</b>  |
| 4.1           | Gambar Umum Penelitian .....                      | 53         |
| 4.1.1         | Deskripsi Penelitian .....                        | 53         |
| 4.1.2         | Identitas Informan .....                          | 53         |
| 4.2           | Penyajian dan Analisis Data.....                  | 56         |
| 4.2.1         | Motivasi Remaja Bermain <i>Roleplay</i> .....     | 56         |
| 4.2.2         | Pola Interaksi Antar <i>Roleplayer</i> .....      | 58         |
| 4.2.3         | Pengelolaan Identitas dalam <i>Roleplay</i> ..... | 66         |
| 4.2.4         | Pengelolaan Privasi oleh <i>Roleplayer</i> .....  | 71         |
| 4.2.5         | Pengelolaan Konten oleh <i>Roleplayer</i> .....   | 73         |
| 4.2.6         | Pelanggaran Etika oleh <i>Roleplayer</i> .....    | 88         |
| 4.3           | Pembahasan .....                                  | 88         |
| 4.3.1         | Motivasi Remaja Bermain <i>Roleplay</i> .....     | 94         |
| 4.3.2         | Pola Interaksi Antar <i>Roleplayer</i> .....      | 95         |
| 4.3.3         | Pengelolaan Identitas dalam <i>Roleplay</i> ..... | 96         |
| 4.3.4         | Pengelolaan Privasi oleh <i>Roleplayer</i> .....  | 99         |
| 4.3.5         | Pengelolaan Konten oleh <i>Roleplayer</i> .....   | 100        |
| 4.3.6         | Pelanggaran Etika oleh <i>Roleplayer</i> .....    | 104        |
| <b>BAB V</b>  | <b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                 | <b>107</b> |
| 5.1           | Kesimpulan.....                                   | 107        |
| 5.2           | Saran .....                                       | 107        |

|  |            |
|--|------------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                  | <b>108</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                         | <b>115</b> |
| <b>Lampiran 1 : Interview Guide .....</b>    | <b>115</b> |
| <b>Lampiran 2 : Transkrip Wawancara.....</b> | <b>116</b> |



## DAFTAR TABEL

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| Tabel 2.1. Penelitian terdahulu ..... | 9 |
|---------------------------------------|---|

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.1. Contoh menfess untuk mencari teman baru .....                                | 60 |
| Gambar 4.2. Contoh unggahan Soon to Be OA pada akun @Unotabels.....                      | 62 |
| Gambar 4.3. Contoh tahapan OA mulai dari timeline sampai verifikasi .....                | 63 |
| Gambar 4.4. Tweet pada akun @WeGotLoves untuk mencari pasangan.....                      | 64 |
| Gambar 4.5. Contoh komentar WGL pada akun informan 3 .....                               | 66 |
| Gambar 4.6. Akun roleplay milik informan 4.....  | 67 |
| Gambar 4.7. Daftar akun roleplay milik informan 3.....                                   | 68 |
| Gambar 4.8. Akun roleplay aktif milik informan 3 .....                                   | 69 |
| Gambar 4.9. Akun roleplay milik informan 3.....  | 70 |
| Gambar 4.10. Kegiatan update character pada akun roleplay informan 6.....                | 76 |
| Gambar 4.11 Kegiatan update chara oleh informan 4 yang diunggah melalui<br>timeline..... | 78 |
| Gambar 4.12. Kegiatan update character pada akun roleplay informan 4 .....               | 79 |
| Gambar 4.13. Kegiatan update character pada akun roleplay informan 3 .....               | 80 |
| Gambar 4.14. Contoh manip foto.....  | 81 |
| Gambar 4.15. Contoh editan untuk event agensi .....                                      | 82 |
| Gambar 4.16. Contoh layout yang dibuat oleh informan 5.....                              | 83 |
| Gambar 4.17. Contoh editan untuk keperluan event agensi.....                             | 83 |
| Gambar 4.18. Editan yang dibuat oleh informan 7 .....                                    | 85 |
| Gambar 4.19. Penggunaan kata kasar pada akun roleplay informan 3 .....                   | 89 |
| Gambar 4.20. Penggunaan kata kasar pada akun roleplay informan 4 .....                   | 89 |
| Gambar 4.21. Penggunaan kata kasar pada akun roleplay informan 5 .....                   | 90 |
| Gambar 4.22. Penggunaan kata kasar pada akun roleplay informan 6 .....                   | 90 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 : Interview Guide .....    | 115 |
| Lampiran 2 : Transkrip Wawancara..... | 116 |



## ABSTRAKSI

### **Literasi Digital Remaja Dalam Permainan *Roleplay* Di Media Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Literasi Digital Remaja Surabaya Dalam Permainan *Roleplay* Di Twitter)**

**Merlyn Falenchia**

Program Studi Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur

[19043010025@student.upnjatim.ac.id](mailto:19043010025@student.upnjatim.ac.id)

Pengguna media sosial di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya. Hingga Januari 2022, pengguna media sosial di Indonesia mencapai 191,4 juta dan Twitter menempati urutan ke-5 dengan 18,45 juta pengguna (Hootsuite, 2022). Baru-baru ini, kata “*roleplay*” menjadi *trending topic* di Twitter berkaitan dengan viralnya kasus kejahatan siber yang melibatkan akun *roleplay*. Maraknya kasus kekerasan siber merupakan dampak negatif dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak diimbangi dengan kemampuan literasi digital. Maka dari itu, setiap pengguna media sosial memerlukan kemampuan literasi digital yang baik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui literasi digital para remaja yang bermain *roleplay* khususnya di kota Surabaya dengan wawancara dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para informan memiliki kemampuan untuk berinteraksi antar *roleplayer*, mengelola identitas dalam *roleplay*, mengelola privasi dalam dunia maya, hingga melakukan pengelolaan konten di akun *roleplay* masing-masing. Sementara motivasi mereka dalam bermain *roleplay* adalah untuk pelipur stress, bersenang-senang mencari hiburan, mengisi waktu luang, mempromosikan karakter yang mereka gunakan, dan mencari teman-teman di internet. Namun, walaupun mereka memiliki kemampuan literasi digital mereka masih melakukan pelanggaran etika berupa penggunaan identitas milik idolanya tanpa izin dan menggunakan kata-kata kasar di *timeline* saat berinteraksi dengan teman-temannya. Penggunaan kata-kata kasar ini secara tidak langsung dapat meninggalkan citra buruk bagi sang pemilik identitas asli.

**Kata Kunci :** Twitter, Remaja, *Roleplay*, K-pop, Literasi Digital.

## ABSTRACT

### **Digital Literacy of Adolescents in Roleplay Games on Social Media (Qualitative Descriptive Study of Digital Literacy of Surabaya Teenagers in Roleplay Games on Twitter)**

**Merlyn Falenchia**

Program Studi Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur

[19043010025@student.upnjatim.ac.id](mailto:19043010025@student.upnjatim.ac.id)

Social media users in Indonesia have increased every year. Until January 2022, social media users in Indonesia reached 191.4 million and Twitter ranked 5th with 18.45 million users (Hootsuite, 2022). Recently, the word "roleplay" became a trending topic on Twitter related to the viral case of cyber crime involving a roleplay account. The rise of cases of cyber violence is a negative impact of the development of information and communication technology that is not matched by digital literacy skills. Therefore, every social media user requires good digital literacy skills. This research is a qualitative descriptive study that aims to determine the digital literacy of adolescents who play roleplay, especially in the city of Surabaya by interviews and documentation as data collection techniques. The results of the study show that informants have the ability to interact between roleplayers, manage identities in roleplay, manage privacy in cyberspace, and manage content in their respective roleplay accounts. While their motivation in playing roleplay is to relieve stress, have fun looking for entertainment, fill spare time, promote the characters they use, and find friends on the internet. However, even though they have digital literacy skills, they still commit ethical violations by using their idol's identity without permission and using harsh words on the timeline when interacting with their friends. The use of these harsh words can indirectly leave a bad image for the owner of the original identity.

**Keywords :** Twitter, Teenagers, Roleplay, K-Pop, Digital Literacy.