

**KONSTRUKSI IDENTITAS VIRTUAL WARGA KOTA
INDOPRIDE DALAM DUNIA VIRTUAL GRAND THEFT
AUTO V #INDOPRIDE *ROLEPLAY***

SKRIPSI



OLEH

MUHAMMAD BUDI HARIYONO
NPM. 20043010081

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

2024

**KONSTRUKSI IDENTITAS VIRTUAL WARGA KOTA INDOPRIDE
DALAM DUNIA VIRTUAL GRAND THEFT AUTO V #INDOPRIDE**

ROLEPLAY

Disusun oleh:

Muhammad Budi Hariyono
20043010081

Telah disetujui untuk mengikuti ujian skripsi

Menyetujui,
PEMBIMBING



Heidy Arviani, S.Sos, M.A
NIP. 198511072018032001

Mengetahui,
DEKAN FISIP



Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

**KONSTRUKSI IDENTITAS VIRTUAL WARGA KOTA INDOPRIDE
DALAM DUNIA VIRTUAL GRAND THEFT AUTO V #INDOPRIDE**

ROLEPLAY

Disusun oleh:

Muhammad Budi Hariyono

20043010081

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 09 Juli 2024

PEMBIMBING



Heidy Arviani, S.Sos, M.A

NIP. 198511072018032001

1. Ketua

Tim Penguji,



Heidy Arviani, S.Sos, M.A

NIP. 198511072018032001

2. Sekretaris



Dra. Dyva Claretta, M.Si

NIP. 196601072021212001

3. Anggota

Ahmad Zamzamy, S.Sos., M.Med.Kom

NIP. 198312012021211004

Mengetahui,
DEKAN FISIP



Dr. Catur Suratnoaji, M.Si

NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Budi Hariyono
NPM : 20043010081
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Konstruksi Identitas Virtual Warga Kota Indopride dalam Dunia Virtual Grand Theft Auto V #Indopride *Roleplay*

Dengan ini menyatakan:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik 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 diajukan 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 dikemudian 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, 16 Juli 2024

Yang Menyatakan,



(Muhammad Budi Hariyono)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wata'ala atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Konstruksi Identitas Virtual Warga Kota Indopride dalam Dunia Virtual Grand Theft Auto V #INDOPRIDE Roleplay”**. Tidak lupa salam serta shalawat kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad Shallallahu' Alaihi Wasallam selaku teladan terbaik hingga akhir zaman. Adapun skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Peneliti menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini terdapat berbagai kekurangan. Pada kesempatan ini penulis ingin memberikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada Ibu **Heidy Arviani, S.Sos., M.A** yang telah sabar memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan skripsi.

Pada kesempatan ini peneliti juga menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini, diantaranya:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur;
2. Bapak Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur;

3. Ibu Dr. Syafrida Nurrachmi Febriyanti, S.Sos., M.Med.Kom selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur;
4. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur;
5. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan serta motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. Teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan pengingat kepada peneliti.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, segala saran serta kritik yang membangun sangat diharapkan agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik lagi.

Surabaya, 02 Mei 2024

Muhammad Budi Hariyono

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
2.2 Landasan Teori	16
2.2.1 Identitas dan Konstruksi Identitas.....	16
2.2.2 <i>Game Online</i> dan Media Sosial Sebagai Media Baru.....	20
2.2.3 Identitas Virtual	23
2.2.4 Bahasa Sebagai Bagian dari Identitas	25
2.2.5 <i>Roleplay</i> dalam <i>Game</i> GTA V #INDOPRIDE	27
2.2.6 Teori Konstruksi Realitas Sosial	31
2.2.7 Etnografi Virtual.....	37
2.3 Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Jenis Penelitian	40
3.2 Definisi Konseptual	41
3.2.1 Warga Kota Indopride	41

3.2.2	Konstruksi Identitas Virtual Warga GTA V #INDOPRIDE	42
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	43
3.4	Lokasi Penelitian	44
3.5	Teknik Penentuan Informan	44
3.6	Teknik Pengambilan data	45
3.7	Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	49
4.1.1	Gambaran GTA V #INDOPRIDE <i>Roleplay</i>	49
4.1.1	Identitas Informan Penelitian	52
4.2	Penyajian Data.....	53
4.2.1	Awal Mula Bermain GTA V #INDOPRIDE <i>Roleplay</i>	54
4.2.2	Motif Memainkan GTA V #INDOPRIDE <i>Roleplay</i>	59
4.2.3	Durasi Informan Berada di dalam Kota Indopride.....	60
4.2.4	Peraturan Kota Indopride	61
4.2.5	Pemilihan Nama Tubuh Virtual.....	66
4.2.6	Penciptaan Tubuh Virtual	69
4.2.7	Pemilihan Pekerjaan di Kota Indopride	76
4.2.8	Pemilihan Pakaian di Kota Indopride	81
4.2.9	Pemilihan Kendaraan dalam Kota Indopride	88
4.2.10	Sifat dan Perilaku di dalam Kota Indopride	89
4.2.11	Media Sosial <i>In-game Character</i>	92
4.2.12	Hubungan Sosial dengan Warga Lain	93
4.2.13	Modifikasi Makna Kata yang Digunakan Warga Indopride	97
4.3	Pembahasan	101
4.3.1	Identitas Pribadi Warga Kota Indopride	101
4.3.2	Identitas Sosial Warga Kota Indopride.....	105
4.3.3	Identitas Budaya Warga Kota Indopride	110
4.3.4	Hubungan Sosial Warga Kota Indopride.....	113
4.3.5	Modifikasi Makna Kata di Antara Warga Indopride	115
4.3.6	Konstruksi Identitas Virtual Warga Kota Indopride	120

4.3.7 Perbedaan Konstruksi Identitas <i>Online</i> dan <i>Offline</i>	128
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	135
5.1 Kesimpulan.....	135
5.2 Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN.....	144

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Jumlah pemain aktif 10 game populer secara serentak di Steam.....	2
Gambar 1.2. Poster game Grand Theft Auto V	4
Gambar 1.3. Jumlah pemain #INDOPRIDE Roleplay pada akhir pekan	6
Gambar 1.4. Tentang #INDOPRIDE Roleplay pada server Discord	6
Gambar 1.5. Interaksi antar pemain dalam server #INDOPRIDE Roleplay.....	8
Gambar 2.1. Kerangka berpikir.....	39
Gambar 4.1. Logo GTA V #INDOPRIDE <i>Roleplay</i>	51
Gambar 4.2. KTP informan 1	67
Gambar 4.3. Kartu Pasien informan 4.....	68
Gambar 4.4. Kustomisasi tubuh virtual di awal permainan	70
Gambar 4.5. Bentuk wajah default untuk saat ini	70
Gambar 4.6. Pemain yang menggunakan tubuh anak-anak dan hewan.....	71
Gambar 4.7. Tubuh virtual informan 1	72
Gambar 4.8. Tubuh virtual informan 2	73
Gambar 4.9. Tubuh virtual informan 3	74
Gambar 4.10. Tubuh virtual informan 4	75
Gambar 4.11. Cara mengganti pakaian di kota Indopride.....	81
Gambar 4.12. Pakaian informan 1.....	82
Gambar 4.13. Aktivitas informan 1	83
Gambar 4.14. Pertarungan informan 1 dengan warga lain.....	84
Gambar 4.15. Pakaian informan 3.....	85
Gambar 4.16. Pakaian informan 4.....	86
Gambar 4.17. Pakaian informan 2.....	87
Gambar 4.18. Pacar informan 1 di dalam game.....	94
Gambar 4.19. Teman dekat informan 2.....	95
Gambar 4.20. Rekan kerja informan 3	95
Gambar 4.21. Rekan kerja informan 4	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian terdahulu.....	15
Tabel 4.1. Nama tubuh virtual informan	66
Tabel 4.2. Modifikasi makna kata	100
Tabel 4.3. Contoh penggunaan modifikasi makna kata	118

ABSTRAK

MUHAMMAD BUDI HARIYONO. 20043010081. KONSTRUKSI IDENTITAS VIRTUAL WARGA KOTA INDOPRIDE DALAM DUNIA VIRTUAL GRAND THEFT AUTO V #INDOPRIDE ROLEPLAY

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana konstruksi identitas virtual warga kota Indopride dalam dunia virtual Grand Theft Auto V #INDOPRIDE *Roleplay*. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu sumber data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder didapatkan melalui studi kepustakaan. Analisis data dilakukan melalui 3 tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruksi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas virtual informan dapat diamati berdasarkan identitas pribadi, identitas sosial, dan identitas budaya. Identitas pribadi ditunjukkan melalui pemilihan nama, ciri fisik tubuh virtual, jenis kelamin, rambut, kumis, dan animasi gerakan. Identitas sosial ditunjukkan melalui pekerjaan, pakaian, dan pemilihan kendaraan. penggunaan kata, hubungan sosial, sifat, sikap, dan perilakunya di dalam kota Indopride. Identitas budaya ditunjukkan melalui nilai-nilai dan penggunaan bahasa yang diterapkan pemain. Hubungan interpersonal yang dibangun di dalam *game* bisa berkembang hingga ke dunia nyata. Pemain GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* melakukan modifikasi makna kata yang hanya diketahui oleh orang yang pernah memainkannya. Konstruksi identitas virtual yang dilakukan oleh informan memiliki perbedaan dengan identitasnya di dunia nyata. Dialektika antara realitas subjektif pemain dengan realitas objektif komunitas GTA V #INDOPRIDE *Roleplay* memegang peranan penting atas konstruksi identitas virtual pemain.

Kata kunci: konstruksi identitas, identitas virtual, kota Indopride, Indopride *roleplay*

ABSTRACT

MUHAMMAD BUDI HARIYONO. 20043010081. VIRTUAL IDENTITY CONSTRUCTION OF INDOPRIDE CITY CITIZENS IN THE VIRTUAL WORLD OF GRAND THEFT AUTO V #INDOPRIDE ROLEPLAY

This research aims to find out and understand how the virtual identity of Indopride city residents is constructed in the virtual world of Grand Theft Auto V #INDOPRIDE Roleplay. This type of research is qualitative with a virtual ethnographic approach. The data sources in this research are divided into 2, namely primary and secondary data sources. Primary data was obtained using observation, interview and documentation techniques. Meanwhile, secondary data was obtained through literature study. Data analysis was carried out through 3 stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The theory used in this research is social construction theory. The research results show that the informant's virtual identity can be observed based on personal identity, social identity and cultural identity. Personal identity is demonstrated through the choice of name, physical characteristics of the virtual body, gender, hair, mustache, and animated movements. Social identity is demonstrated through occupation, clothing, and choice of vehicle. use of words, social relations, traits, attitudes and behavior in the city of Indopride. Cultural identity is demonstrated through the values and language use adopted by players. Interpersonal relationships built in games can develop into the real world. GTA V #INDOPRIDE Roleplay players modify the meaning of words that only people who have played it know. The construction of virtual identities carried out by informants is different from their identities in the real world. The dialectic between the player's subjective reality and the objective reality of the GTA V community #INDOPRIDE Roleplay plays an important role in the construction of the player's virtual identity.

Keywords: *identity construction, virtual identity, Indopride city, Indopride roleplay*