

871/UN8.1.2.5.4/PL/SKRIPSI/2023

**PERILAKU SOSIAL DAN PERILAKU MENYIMPANG
PEMAIN *ROLEPLAYER* DALAM DUNIA MAYA DAN DUNIA NYATA
(STUDI DI KOTA BANJARMASIN)**

SKRIPSI

OLEH:

WIWIT HASANAH

NIM 1910114720001



**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
BANJARMASIN
2023**

871/UN8.1.2.5.4/PL/SKRIPSI/2023

**SOCIAL BEHAVIOR AND DEVIANT BEHAVIOR
OF ROLEPLAYERS IN VIRTUAL AND REAL LIFE
(A STUDY IN BANJARMASIN CITY)**

THESIS

BY:

WIWIT HASANAH

REG NUMBER: 1910114720001



**LAMBUNG MANGKURAT UNIVERSITY
FACULTY OF TEACHER TRAINING AND EDUCATION
STUDY PROGRAM SOSIOLOGY EDUCATION
BANJARMASIN**

2023

**PERILAKU SOSIAL DAN PERILAKU MENYIMPANG
PEMAIN *ROLEPLAYER* DALAM DUNIA MAYA DAN DUNIA NYATA
(STUDI DI KOTA BANJARMASIN)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Sosiologi**

Oleh:

Wiwit Hasanah

NIM 1910114720001

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
BANJARMASIN
2023**

**SOCIAL BEHAVIOR AND DEVIANT BEHAVIOR
OF ROLEPLAYERS IN VIRTUAL AND REAL LIFE
(A STUDY IN BANJARMASIN CITY)**

THESIS

**Submitted in partial fulfillment of the requirements for Degree of Sarjana's
Education Program Strata-1 in Sociology Education**

By:

Wiwit Hasanah

Reg Number: 1910114720001

**LAMBUNG MANGKURAT UNIVERSITY
FACULTY OF TEACHER TRAINING AND EDUCATION
STUDY PROGRAM SOSIOLOGY EDUCATION
BANJARMASIN**

2023

**PERILAKU SOSIAL DAN PERILAKU MENYIMPANG
PEMAIN *ROLEPLAYER* DALAM DUNIA MAYA DAN DUNIA NYATA
(STUDI DI KOTA BANJARMASIN)**

Oleh:

Wiwit Hasanah

NIM 1910114720001

Disetujui untuk diseminarkan

Pembimbing



Rahmat Nur, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199111132019031012

Mengetahui.

Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi



Syahlan Mattiro, S.H., M.Si.
NIP. 198003092009121002

**SOCIAL BEHAVIOR AND DEVIANT BEHAVIOR
OF ROLEPLAYERS IN VIRTUAL AND REAL LIFE
(A STUDY IN BANJARMASIN CITY)**

By:

Wiwit Hasanah

Reg Number: 1910114720001

Approved for Defend

Advisor



Rahmat Nur, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199111132019031012

Approved by:

Coordinator of the Study Program of Sociology Education



Syahlan Mattiro, S.H., M.Si.
NIP. 198003092009121002

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

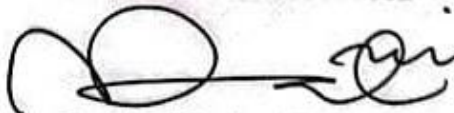
Skripsi oleh Wiwit Hasanah NIM 1910114720001 ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 2023

Dewan Penguji



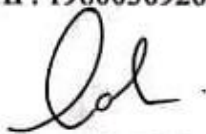
Rahmat Nur, S.Pd., M.Pd
NIP. 199111132019031012

Ketua



Syahlan Mattiro, S.H., M.Si.
NIP. 198003092009121002

Anggota

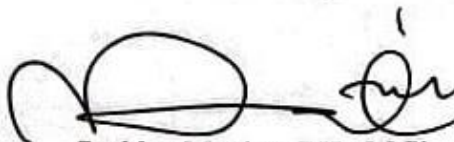


Laila Azkia, S.Sos., M.Si.
NIP. 198708142015042003

Anggota

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
Pendidikan Sosiologi



Syahlan Mattiro, S.H., M.Si.
NIP. 198003092009121002

Mengesahkan,

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Syaharuddin, S.Pd., M.A.
NIP. 197403012002121004

LETTER OF APPROVAL

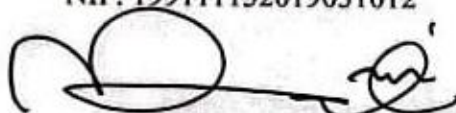
Thesis by Wiwit Hasanah, Reg Number 1910114720001.
Was Defended before the board of examiners on 2023

Board of Examiners



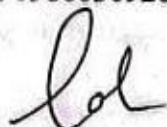
Rahmat Nur, S.Pd., M.Pd
NIP. 199111132019031012

Chair Person



Syahlan Mattiro, S.H., M.Si.
NIP. 198003092009121002

Member

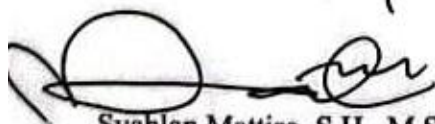


Laila Azkia, S.Sos., M.Si.
NIP. 198708142015042003

Member

Approved by,

Coordinator Study Program
Sociology Education



Syahlan Mattiro, S.H., M.Si.
NIP. 198003092009121002

Approved by,

Head of Departement
Social Science/Education



Dr.Syaharuddin, S.Pd.,M.A.
NIP. 197403012002121004

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wiwit Hasanah
NIM : 1910114720001
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Pendidikan IPS
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Hal-hal yang berkaitan dengan teknik penulisan, telah sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Banjarmasin,
Yang membuat pernyataan



Wiwit Hasanah
NIM 1910114720001

ABSTRAK

Wiwit Hasanah, 2023. Perilaku Sosial dan Perilaku Menyimpang Pemain *Roleplayer* dalam Dunia Maya dan Dunia Nyata (Studi di Kota Banjarmasin). Skripsi Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Pembimbing Rahmat Nur.

Kata Kunci: Perilaku Sosial, *Roleplayer*, Dunia Maya, Perilaku Menyimpang

Permainan *roleplayer* dalam dunia maya merupakan tempat seseorang bermain dengan bebas untuk menjadi siapapun. Bermain *roleplayer* membutuhkan alat komunikasi berupa media sosial yang digunakan sebagai wadah berkumpulnya para pemain *roleplayer* melakukan interaksi di dunia maya, interaksi ini akan membentuk perilaku sosial, dimana dalam perilaku sosial perhatiannya dipusatkan pada (1) bagaimana perilaku sosial dan perilaku menyimpang antara pemain *roleplayer* di dunia maya, (2) bagaimana perilaku sosial dan perilaku menyimpang antara pemain *roleplayer* di dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan analisis Perilaku Sosial dan Perilaku Menyimpang Pemain *Roleplayer* dalam Dunia Maya dan Dunia Nyata (Studi di Kota Banjarmasin).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Sumber data dipilih dengan teknik *purposive sampling* dan informan dalam penelitian ini berjumlah 4 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan mereduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku sosial dan perilaku menyimpang pemain *roleplayer* dalam dunia maya dan dunia nyata (studi di kota Banjarmasin) adalah (1) terdapat 6 perilaku sosial dan 4 perilaku menyimpang yang dilakukan pemain *roleplayer* di dunia maya, perilaku sosialnya adalah a) *Roleplaying*, b) *Update Chara*, c) Bermain Games, d) *Free Call Grup*, e) Menghadiri *Event*, f) Bergabung dalam Grup Besar. Sedangkannya perilaku menyimpangnya adalah a) *Transgender*, b) *Faker*, c) *Bullying*, d) Merusak nama baik publik figur. (2) terdapat 4 perilaku sosial dan 3 perilaku menyimpang yang dilakukan pemain *roleplayer* di dunia nyata, perilaku sosialnya adalah a) Sebagai Anggota Cover Dance, b) Mahasiswa dengan Pekerjaan Sampingan, c) Bagian dari Karang Taruna, d) Bekerja. Sedangkan perilaku menyimpangnya adalah a) Lupa Waktu, b) LGBT, c) Penipuan.

Berdasarkan hasil penelitian maka disarankan: bagi masyarakat lebih bijak lagi dalam bermain media sosial, jangan menjadi aktor yang menyebabkan kerugian, baik untuk diri sendiri atau pun untuk orang lain. Bagi peneliti selanjutnya disarankan menggunakan teori serta metode yang berbeda.

ABSTRACT

Wiwit Hasanah, 2023. Social Behavior and Devian Behavior of Roleplayers in Virtual and Real Life (A Study in Banjarmasin City) Thesis of Sociology Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education Lambung Mangkurat University. Advisor Rahmat Nur.

Keywords: Social Behavior, Roleplayer, Virtual, Social Deviance.

Roleplayer in virtual world are a place where someone plays freely to become anyone. Playing roleplayers requires a communication tool in the form of social media which is used as a forum for gathering roleplayers to interact in cyberspace, this interaction will form social behavior, where in social behavior the attention is focused on (1) how social behavior and deviant behavior between roleplayers in cyberspace, (2) how social behavior and deviant behavior between roleplayers in the real world. This study aims to find an analysis of Social Behavior and Deviant Behavior of Roleplayer Players in the Virtual and the Real Life (Study in Banjarmasin City).

The method used in this research is qualitative research method. Data sources were selected using purposive sampling technique and informants in this study amounted to 4 people. Data collection was carried out using observation, interview, and documentation techniques. The data analysis technique used is by reducing data, presenting data, drawing conclusions, and triangulation.

The results showed that the social behavior and deviant behavior of roleplayers in cyberspace and the real world (studies in Banjarmasin city) are (1) there are 6 social behaviors and 4 deviant behaviors carried out by roleplayers in cyberspace, the social behavior is a) Roleplaying, b) Chara Update, c) Playing Games, d) Free Call Group, e) Attending Events, f) Joining Large Groups. Meanwhile, the deviant behaviors are a) Transgender, b) Faker, c) Bullying, d) Damaging the good name of public figures. (2) there are 4 social behaviors and 3 deviant behaviors carried out by roleplayers in the real world, the social behaviors are a) As a Cover Dance Member, b) Student with a Side Job, c) Part of Youth Organization, d) Working. While the deviant behavior is a) Forgetting Time, b) LGBT, c) Fraud.

Based on the results of the study, it is recommended: for the community to be wiser in playing social media, do not become actors who cause harm, either to yourself or to others. For further researchers, it is suggested to use different theories and methods.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayat-NYA serta menganugerahkan tetesan ilmu, kesehatan, dan kekuatan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **”Perilaku Sosial dan Perilaku Menyimpang Pemain *Roleplayer* dalam Dunia Maya dan Dunia Nyata (Studi di Kota Banjarmasin)”** Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam mencapai gelar strata satu pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Penulis sangat menyadari bahwasanya skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Namun dalam menulis skripsi ini penulis sudah berusaha semaksimal mungkin mengerahkan segala tenaga, pikiran, serta materi. Meskipun skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan namun penulis berharap skripsi ini dapat menambah wawasan pengetahuan bagi yang membacanya.

Selama proses penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh dukungan berupa doa, restu, bimbingan, moril serta materil. Dukungan-dukkungan ini penulis dapatkan dari berbagai pihak sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat tercipta. Untuk itu, penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Chairil Faif Pasani, M. Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Dr. Syaharuddin, M. A selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Syahlan Mattiro, S.H., M. Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, sekaligus dewan penguji skripsi 1 yang telah memberikan masukan saran, kritik, dan arahan-arahan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Rahmat Nur, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan petunjuk, arahan, bimbingan, waktu dan pikiran yang sangat berguna kepada penulis serta teguran, kritik, saran positif selama penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Laila Azkia, S.Sos., M.Si selaku dewan penguji 2 skripsi yang telah memberikan masukan saran, kritik, dan arahan-arahan dalam penyusunan skripsi.
7. Seluruh Bapak/Ibu dan Staff Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmunya semasa penulis menempuh pendidikan.
8. Orang tua penulis yang selalu mendo'akan serta mendukung penulis agar senantiasa bersemangat dan optimis dalam menyelesaikan pendidikan S1, walaupun beliau tidak mengerti apa yang sebenarnya penulis keluhkan saat menulis skripsi.
9. Kepada seluruh teman dari SD, SMP, SMA dan teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Sosiologi angkatan 2019 yang membantu penulis dalam menggarap skripsi ini.
10. Semua informan yang telah bersedia memberikan informasi, dukungan serta motifasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwasanya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga kritik dan saran sangat diharapkan dari para pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya. Atas perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

Banjarmasin,
Penulis



Wiwit Hasanah
NIM 1910114720001

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR SKEMA.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	15
C. Rumusan Masalah	17
D. Tujuan Masalah.....	17
E. Manfaat Penelitian	17
1. Manfaat Teoritis.....	17
2. Manfaat Praktis.....	17
BAB II LANDASAN TEORI.....	19
A. Perilaku Sosial.....	19
a) Teori Behavioral Sociology.....	21
b) Teori Exchange.....	22
B. Penyimpangan Sosial	23
C. Media Sosial.....	31
D. Sejarah Roleplayer.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Alasan Menggunakan Metode Penelitian Kualitatif	40
B. Tempat Penelitian.....	41
C. Sumber data.....	41
D. Instrumen Penelitian.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44

F. Teknik Analisis Data.....	47
G. Penguji Keabsahan.....	50
H. Jadwal Penelitian.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Gambaran Umum.....	57
a) Letak Geografis Kota Banjarmasin (Kecamatan Banjarmasin Timur)	57
b) Profil Informan.....	60
B. Temuan Penelitian.....	61
a) Perilaku Sosial dan Perilaku Menyimpang Antara Pemain Roleplayer di Dunia Maya.....	62
b) Perilaku Sosial dan Perilaku Menyimpang Antara Pemain Roleplayer di Dunia Nyata	87
C. Pembahasan Penelitian.....	104
a) Perilaku Sosial dan Perilaku Menyimpang Antara Pemain Roleplayer di Dunia Maya.....	104
b) Perilaku Sosial dan Perilaku Menyimpang Antara Pemain Roleplayer di Dunia Nyata	131
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	149
A. Kesimpulan	149
B. Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA	152
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Peta Wilayah Kota Banjarmasin	59
Gambar 4. 2 Contoh Pemain Roleplayer Sedang Melakukan Roleplaying	65
Gambar 4. 3 Contoh Pemain Roleplayer yang Sedang Update Chara.....	67
Gambar 4. 4 Contoh Grup Chat Roleplayer.....	71
Gambar 4. 5 Contoh Merayakan Ulang Tahun	72
Gambar 4. 6 Contoh Undangan Konser Roleplayer.....	74
Gambar 4. 7 Contoh Postingan Roleplayer Perempuan.....	78
Gambar 4. 8 Contoh Postingan Tentang Permasalahan TG.....	80
Gambar 4. 9 Contoh Faker yang Tertangkap Basah	82
Gambar 4. 10 Contoh Postingan Tentang Bullying	84
Gambar 4. 11 Contoh Pemberitahuan Akun Roleplayer.....	87
Gambar 4. 12 Contoh Anggota Cover Dance	89
Gambar 4. 13 Contoh Keadaan Warnet	91
Gambar 4. 14 Contoh Kegiatan Karang taruna.....	92
Gambar 4. 15 Contoh Keadaan Meja Admin.....	94
Gambar 4. 16 Contoh Pernyataan Pemain Roleplayer yang Lupa Waktu	97
Gambar 4. 17 Contoh Pernyataan Pemain Roleplayer Tentang LGBT	100

DAFTAR SKEMA

Skema 4. 1 Perilaku Sosial dan Perilaku Menyimpang di Dunia Maya	107
Skema 4. 2 Perilaku Sosial dan Perilaku Menyimpang di Dunia Nyata.....	132

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Jadwal Penelitian	55
--	----