

LAPORAN PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH

**PENGALAMAN KOMUNIKASI DAN IDENTITAS VIRTUAL PADA KOMUNITAS
ROLEPLAY DI MEDIA SOSIAL TELEGRAM**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Pada Program Studi
Ilmu Komunikasi



Oleh :

Mutia Azzahro

2110414320057

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

BANJARMASIN

2025



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan BrigJend H. Hasan Basry Banjarmasin - 70123
Email : fisip@ulm.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PENGALAMAN KOMUNIKASI DAN IDENTITAS VIRTUAL PADA KOMUNITAS
ROLEPLAY DI MEDIA SOSIAL TELEGRAM**

- A. Nama Mahasiswa : Mutia Azzahro
NIM : 2110414320057
- B. Telah dinyatakan LULUS dengan nilai 82 (A) dalam ujian mempertahankan tugas akhir tingkat Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat, pada tanggal 10 Desember 2025
- C. Tim Penguji:

- a. Ketua
Dr. Yuanita Setyastuti M.Si
NIP. 19820821200604202
- b. Sekretaris
Bambang Dwi Waluyo, S.IP., M.Si
NIP. 199506252022031008
- c. Anggota
Achmad Bayu Chandrabuwono S.I.Kom.,M.A
NIP. 19900108201707104001

()
()
()

Banjarmasin, 8 Januari 2026
Ketua Tim Penguji,



Dr. Yuanita Setyastuti M.Si
NIP. 19820821200604202

Mengetahui,
Dekan FISIP ULM



Dr. Iryansyah, S.Sos., M.Si
NIP. 197104201999031001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telepon : (0511) 3304595 Laman : <http://fisip.ulm.ac.id/>

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR

Pada hari ini Rabu Sepuluh Desember Dua Ribu Dua Puluh Lima, Tim Penguji yang ditunjuk oleh Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dengan surat Nomor: 7041/UN8.1.13/KP.10.00/2025 tanggal 8 Desember 2025 untuk menguji Tugas Akhir :

Nama : Mutia Azzahro
NIM : 2110414320057
Jurusan/Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : Pengalaman Komunikasi dan Identitas Virtual Pada Komunitas Roleplay di Media Sosial Telegram

Tempat Ujian : Ruang Sidang
Waktu Ujian : 14.00 s/d selesai
Nilai : 82 (A)
Dinyatakan : Lulus / ~~Tidak Lulus~~

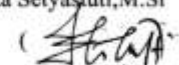


Demikian berita acara ini dibuat dan ditandatangani sesuai dengan peraturan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Dibuat di : BANJARMASIN
Pada Tanggal : 10 Desember 2025

Tim Penguji,

Mahasiswa yang diuji,


Mutia Azzahro

1. Ketua : Dr. Yuanita Setyastuti, M.Si
()
2. Sekretaris : Bambang Dwi Wahyu, S.IP., M.Si
()
3. Anggota : Achmad Bayu
Chandrabuwono, S.Ikom, M.A
()

Mengetahui/membenarkan :

a.n. Dekan

Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi,



Dr. Yuanita Setyastuti, S.IP., M.Si
NIP. 198208212006042002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan publikasi artikel ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Banjarmasin, 19 Januari 2026



Mutia Az Zahro
NIM. 2110414320057

ABSTRAK

PENGALAMAN KOMUNIKASI DAN IDENTITAS VIRTUAL PADA KOMUNITAS *ROLEPLAY* DI MEDIA SOSIAL TELEGRAM (Oleh : Mutia Azzahro; Pembimbing : Yuanita Setyastuti; 200 halaman)

Pada era digital yang saling terhubung saat ini, *roleplay* pada *platform* media sosial seperti Telegram menjadi ruang bagi remaja untuk membangun dan menampilkan identitas virtual. Penelitian ini mengeksplorasi pengalaman komunikasi verbal dan nonverbal, makna, serta latar belakang yang melandasi pembentukan identitas virtual di kalangan remaja pelaku *roleplay*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi untuk meningkatkan kredibilitas dan keabsahan data. Triangulasi dilakukan dengan penggabungan metode pengumpulan data melalui wawancara semi-terstruktur (n = 5, Juni 2025), observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik OAS Coding yang meliputi open, axial, dan *selective coding*. Hasil penelitian menunjukkan tiga tema utama: (1) komunikasi verbal berbasis teks dan komunikasi nonverbal yang dimediasi oleh simbol “//”, emotikon, dan stiker sebagai pengganti gestur fisik; (2) identitas virtual dimaknai sebagai ruang kebebasan berekspresi, keterhubungan sosial, keterbukaan emosional, dan pembelajaran; serta (3) pembentukan identitas virtual dipengaruhi oleh faktor idola, kebutuhan relasi sosial, hiburan, penerimaan diri, pelarian emosional, imajinasi, rasa ingin tahu, dan pengaruh eksternal. Penelitian ini menegaskan bahwa *roleplay* berfungsi sebagai “ruang ketiga” digital yang memfasilitasi perkembangan identitas dan literasi sosio-emosional remaja.

Kata Kunci: Identitas Virtual, Komunikasi, Remaja, *Roleplay*, Telegram

ABSTRACT

VIRTUAL COMMUNICATION EXPERIENCES AND IDENTITY ON ROLEPLAY TELEGRAM ACCOUNT COMMUNITY (By: Mutia Azzahro; Supervisors: Yuanita Setyastuti; 200 pages)

In today's interconnected digital era, roleplay on social media platforms such as Telegram serves a space for adolescents to construct and perform virtual identities. This study explores verbal and nonverbal communication experiences, meanings, and motivations underlying virtual identity formation among adolescent roleplayers. Employing a phenomenological qualitative approach, the study implements triangulation to enhance data credibility and validity. Triangulation was conducted by combining data collection methods, namely semi-structured interviews (n = 5, June 2025), observation, and documentation. Data were analysed using the OAS Coding technique, encompassing open, axial, and selective coding. The findings revealed three main themes: (1) text-based verbal communication and nonverbal communication mediated through symbols such as “//”, emoticons, and stickers as substitutes for physical gestures; (2) virtual identity is interpreted as a space for self-expression, social connection, emotional openness, and learning; and (3) the formation of virtual identity is influenced by idols, social relationship needs, entertainment, self-acceptance, emotional escape, imagination, curiosity, and external influences. The study highlights that roleplay functions as a digital “third space” that facilitates the development of adolescent identity and socio-emotional literacies.

Keywords: Adolescent, Communication, Roleplay, Telegram, Virtual Identity

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa rahmat bagi seluruh alam.

Penelitian ini didedikasikan untuk para pembaca yang tertarik dalam memahami pengalaman komunikasi dan identitas virtual pada komunitas *roleplay* di media sosial telegram. Tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, peneliti sadar bahwa penelitian ini tidak akan dapat terwujud.

Untuk itu saya selaku penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Ahmad, SE., M.Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Dr. Irwansyah, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Yuanita Setyastuti S.IP., M.Si selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin sekaligus Dosen Pembimbing saya dalam mengerjakan artikel ini. Semoga segala arahan, ilmu, dan nasihat beliau dapat berguna dan bermanfaat untuk penulis hingga ke depan nanti.
4. Bambang Waluyo S.IP., M.Si dan Achmad Bayu Chandrabuwono S.I.Kom., M.A selaku Dosen Penguji I dan II dalam pengerjaan dan pelaksanaan sidang tugas akhir saya yang telah membantu dan memberi masukan sehingga artikel ini dapat selesai dengan baik.

5. Noviana Sari S.IP., M.A selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan membantu selama masa perkuliahan saya. Segala bantuan dan arahan beliau akan saya ingat untuk ke depan nanti.
6. Kepada orang tua saya, Doddy Irwandi dan Nor Asiah serta kedua adik saya Aulia Azzikra dan Syarifa Azzura yang menjadi alasan saya untuk terus memberikan dan menjalani kehidupan ini dengan baik salah satunya dalam proses hingga hasil dari artikel yang saya tulis.
7. Kepada seluruh teman-teman dekat saya di perkuliahan, Widianti Syifa, Adzkie Oktaviani, Anisa Putri Maharani, dan Yulia Lita Arfah juga seluruh teman perkuliahan khususnya Ilmu Komunikasi 2021 yang tidak bisa saya sebut satu-persatu, yang telah mewarnai masa-masa perkuliahan saya dan turut memberikan motivasi dan semangat selama pengerjaan artikel ini.
8. Untuk Amirah Putri Nabilah Rishas dan Zerlinda Tiara, teman dekat saya sejak bangku sekolah hingga saat ini yang selalu ada dan menemani dalam keadaan apapun termasuk saat proses pengerjaan artikel ini.
9. Kepada seluruh partner kerja dari RRI Banjarmasin khususnya Linda, Arini, Edho, Febri, Sabrina, Luqman dan nama-nama yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah mendukung dan membantu penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dengan baik sambil tetap menjalankan tanggung jawab di pekerjaan.
10. Kepada diri saya sendiri, Mutia Azzahro, yang telah kuat dan selalu berusaha menjadi pribadi yang lebih baik, tanpa tekad dan semangat yang besar artikel ilmiah ini bukanlah apa-apa.
11. Semua pihak terlibat yang telah membantu penyelesaian skripsi ini baik dengan cara apapun. Semoga artikel ilmiah ini nantinya dapat bermanfaat bagi penulis dan seluruh pembaca.

Banjarmasin, Desember 2025

Mutia Azzahro

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tinjauan Konseptual	4
1.2.1 Komunikasi Virtual.....	4
1.2.2 Komunitas Virtual.....	7
1.2.3 Pengalaman Komunikasi Verbal dan Non-Verbal.....	8
1.2.4 Identitas Virtual	10
1.2.5 Roleplay	12
1.3 Penelitian Rujukan Utama.....	13
1.4 Penelitian Rujukan Lainnya	16
1.5 Pertanyaan Penelitian	21
BAB II	22
METODE PENELITIAN.....	22

2.1	Metode Penelitian.....	22
2.2	Jenis dan Sumber Data	23
2.3	Teknik Analisis Data	25
BAB III.....		26
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		26
3.1	Pengalaman Komunikasi Virtual Verbal.....	26
3.2	Pengalaman Komunikasi Virtual Non-Verbal	29
3.3	Makna Identitas Virtual.....	33
3.4	Latar Belakang Pembentukan Identitas Virtual	38
3.5	Alur Publikasi.....	45
3.5.1	Penetapan Tema Artikel Ilmiah	45
3.5.2	Bimbingan dan Diskusi.....	49
3.5.3	Pencarian Jurnal Tujuan.....	50
3.5.4	Pencarian Data dan Sumber Pustaka.....	51
3.5.5	Penulisan Hasil dan Temuan Penelitian.....	52
3.5.6	Penyuntingan Akhir	54
3.5.7	<i>Submission</i> ke Jurnal Tujuan	55
3.5.8	<i>Review</i> dalam <i>Open Journal System (OJS)</i>	57
3.5.9	<i>Finishing</i> Jurnal Diterima	58
BAB IV.....		61
KESIMPULAN		61
DAFTAR PUSTAKA.....		63
LAMPIRAN.....		66

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Rujukan Utama	13
Tabel 1.2 Penelitian Rujukan Lainnya.....	16
Tabel 3.1 Pengalaman Komunikasi Virtual Verbal oleh Informan	27
Tabel 3.2 Pengalaman Komunikasi Virtual Non Verbal oleh Informan	31
Tabel 3.3 Makna Identitas Virtual Oleh Informan.....	37
Tabel 3.4 Latar belakang Pembentukan Identitas Virtual Oleh Informan	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penetapan Tema Artikel	45
Gambar 3.2 <i>Submission</i> Pertama kepada Jurnal Tujuan.....	55
Gambar 3.3 JSK <i>Editor Decision</i>	55
Gambar 3.4 <i>Submit</i> Revisi Pertama dengan <i>Rebuttal Letter</i>	56
Gambar 3. 5 <i>Submit</i> Revisi kedua dengan <i>Rebuttal Letter</i>	56
Gambar 3.6 <i>Accept Submission</i>	59
Gambar 3.7 Pemberitahuan Artikel telah Dipublikasi	59
Gambar 3.8 Publikasi Artikel	60
Gambar 3.9 Alur Publikasi Artikel	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Konsultasi.....	67
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara.....	69
Lampiran 3. Hasil <i>Open Coding</i> Wawancara Informan	72
Lampiran 4. Hasil <i>Axial Coding</i> Wawancara Informan.....	79
Lampiran 5. Naskah Artikel saat Disubmit.....	86
Lampiran 7. Naskah Revisi Pertama.....	121
Lampiran 8. Hasil Review Kedua oleh Reviewer.....	139
Lampiran 9. Naskah Revisi Kedua	157
Lampiran 10. Naskah yang Dipublikasi.....	176
Lampiran 11. Hasil Plagiasi	188