AFFORDANCES MEDIA DALAM PRESENTASI IDENTITAS VIRTUAL DI MEDIA SOSIAL TELEGRAM PADA KOMUNITAS ROLEPLAYER ANIME @BURENJI

SKRIPSI

Oleh:

Maitri Aprilyanti Salim

202110415274

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

AFFORDANCES MEDIA DALAM PRESENTASI IDENTITAS VIRTUAL DI MEDIA SOSIAL TELEGRAM PADA KOMUNITAS ROLEPLAYER ANIME @BURENJI

SKRIPSI

Oleh:

Maitri Aprilyanti Salim

202110415274

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi	:	Affordances Media Dalam Presentasi Identitas Virtual Di Media Sosial Telegram Pada Komunitas Roleplayer Anime @BURENJI
Nama Mahasiswa	:	Maitri Aprilyanti Salim
Nomor Pokok Mahasiswa	:	202110415274
Program Studi/Fakultas	:	Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	:	19 Mei 2025

Jakarta, 03 Juni 2025

MENYETUJUI,

Pembimbing

Titis Nurwulan Suciati, S.Sos., M.I.Kom

NIDN. 0329068301

Affordances Media.., Maitri Aprilyanti Salim, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi	:	Affordances Media Dalam Presentasi Identitas Virtual Di Media Sosial Telegram Pada Komunitas Roleplayer Anime @BURENJI
Nama Mahasiswa	:	Maitri Aprilyanti Salim
Nomor Pokok Mahasiswa	:	202110415274
Program Studi/Fakultas	:	Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	:	19 Mei 2025

Jakarta, 03 Juni 2025

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji	: Nurul Fauziah, S.Sos., M.I.Kom. NIDN. 0321048302.	.....
Penguji	: Titis Nurwulan Suciati, S.Sos., M.I.Kom. NIDN. 0329068301.	.....
Sekretaris Penguji	: Fadli Muhammad Athalarik, S.I.Kom., M.I.Kom. NIDN. 0327119701.	.....

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi	Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si.	Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 2203551	NIP. 1908425

Affordances Media.., Maitri Aprilyanti Salim, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul Affordances Media Dalam Presentasi Identitas Virtual Di Media Sosial Telegram Pada Komunitas Roleplayer Anime @BURENJI ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan difoto copy melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 03 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Maitri Aprilyanti Salim

202110415274

Affordances Media.., Maitri Aprilyanti Salim, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

ABSTRAK

Maitri Aprilyanti Salim, 202110415274. Affordances Media Dalam Presentasi Identitas Virtual Di Media Sosial Telegram Pada Komunitas Roleplayer Anime @BURENJI.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana identitas virtual dipresentasikan melalui platform media sosial Telegram dalam komunitas *roleplay* (RP) anime. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengamati peran fitur-fitur Telegram, *seperti visibility, editability, persistence,* dan *association*, dalam membentuk dan memperlihatkan identitas virtual anggota komunitas RP. Berdasarkan wawancara dengan informan yang terlibat dalam grup @BURENJI, hasil penelitian menunjukkan bahwa Telegram menawarkan fleksibilitas dan berbagai fitur yang mendukung ekspresi identitas yang lebih dinamis. Fitur seperti foto profil, *username*, bio, dan channel pribadi digunakan secara strategis untuk membangun citra karakter yang ingin diperankan oleh pengguna. Selain itu, Telegram juga memungkinkan pengguna untuk menjaga privasi dan kebebasan dalam mengekspresikan diri, yang menjadi faktor utama dalam presentasi identitas virtual dalam komunitas ini. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa meskipun teknologi memfasilitasi pembentukan identitas virtual, peran aktif dan kreativitas pengguna tetap menjadi faktor utama dalam penggunaan fitur-fitur tersebut.

Kata Kunci: Identitas Virtual, Telegram, *Roleplay* (RP), Media Sosial Affordances, Komunitas Online.

ABSTRACT

Maitri Aprilyanti Salim, 202110415274. *Media Affordances in Virtual Identity Presentation on Telegram Social Media in the Anime Roleplayer Community @BURENJI.*

This study aims to identify how virtual identity is presented through the social media platform Telegram within an anime roleplay (RP) community. The main focus of this research is to observe the role of Telegram features, such as visibility, editability, persistence, and association, in shaping and presenting the virtual identity of RP community members. Based on interviews with informants involved in the @BURENJI group, the results of the research show that Telegram offers flexibility and various features that support dynamic identity expression. Features such as profile pictures, usernames, bios, and personal channels are strategically used to build the image of the character being portrayed by users. Furthermore, Telegram also allows users to maintain privacy and freedom in self-expression, which is a key factor in the presentation of virtual identity in this community. The study also highlights that, although technology facilitates the formation of virtual identity, the active role and creativity of users remain the main factors in utilizing these features.

Keywords: Virtual Identity, Telegram, Roleplay (RP), Social Media Affordances, Online Community.

KATA PENGANTAR

Pertama, puji serta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunian-Nya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Affordances Media Dalam Presentasi Identitas Virtual di Media Sosial Telegram Pada Komunitas Roleplayer Anime @BURENJI" ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk lulus dari program Strata 1 di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Selanjutnya, penulis menyadari bahwa keberhasilan penulisan skripsi ini dibuat berkat dukungan dari Mama Inge Libriyanto yang berperan penting sebagai ibu sekaligus ayah di dalam kehidupan penulis yang penulis sangat sayangi yang dimana menjadi sumber semangat penulis dalam menyelesaikan kewajiban pendidikan. Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak selesai tanpa dukungan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. Dr. Drs. Bambang Karsono, S.H., M.M., Ph.D., D.Crim, (Honoris Causa) selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si. selaku Kaprodi Strata 1 Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Titis Nurwulan Suciati, S.Sos., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing penulis yang telah senantiasa membimbing dari awal hingga akhir penyelesaian skripsi penulis, serta memberikan arahan, dan motivasi selama proses penelitian.
5. Ibu Fina Zahra, S.Sn, M.A selaku dosen pembimbing akademik penulis yang telah banyak membantu mulai dari awal perkuliahan hingga akhir penyelesaian skripsi penulis, serta memberikan dukungan dan arahan selama penulis berkuliah hingga saat ini.

Affordances Media.., Maitri Aprilyanti Salim, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

6. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat dan moral kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Keluarga penulis yang berada di Bekasi yang sudah memberikan semangat dan dukungan baik secara fisik dan batin selama penulis berkuliah di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
8. Pemilik NPM 202110415088, atau yang biasanya dikenal sebagai Naufal Affan di kehidupan penulis. Terima kasih banyak atas dukungan yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan hingga akhir ini, terima kasih banyak selalu hadir, menyertai dan ikut andil dalam menulis semua cerita yang penulis rangkai di kehidupan penulis, semoga senantiasa diberikan banyak kebahagiaan dan sukacita dalam kehidupan.
9. Teman-teman di Fakultas Ilmu Komunikasi, Tiara, Avita, Nanda, Syakira, Dinda, Yuliana, Ervina, Nina yang selalu memberikan semangat dan juga dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap saran dan kritik demi perbaikan dan kesempurnaan, sehingga skripsi ini dapat bermanfaat dalam bidang akademis maupun praktis, serta dapat dikembangkan kembali lebih lanjut. Demikian, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembacanya, akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 03 Juni 2025

Penulis,



Maitri Aprilyanti Salim

Affordances Media.., Maitri Aprilyanti Salim, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ..... **i**
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
ABSTRACT ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR BAGAN ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Fokus Penelitian 12
1.3 Pertanyaan Penelitian 12
1.4 Tujuan Penelitian 13
1.5 Manfaat Penelitian 13
1.5.1 Secara Praktis 13
1.5.2 Secara Teoritis 13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **14**
2.1 Penelitian Terdahulu 14
2.2 Tinjauan Konseptual 22
2.2.1 Media Sosial 22
2.2.2 Telegram 24
2.2.3 Identitas Virtual 26
2.2.4 *Roleplay* 27
2.3 Tinjauan Teoritis 30
2.3.1 Affordances 30
2.4 Kerangka Pemikiran 33

Affordances Media.., Maitri Aprilyanti Salim, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran 33
BAB III METODE PENELITIAN 36
3.1 Pendekatan Penelitian 36
3.2 Desain Penelitian 37
3.3 Subjek dan Objek Penelitian 37
3.4 Teknik Pengumpulan Data 38
3.5 Teknik Analisis Data 40
3.6 Keabsahan Data 41
3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian 42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 43
4.1 Gambaran Umum Penelitian 43
4.1.1 Profil Informan 44
4.2 Hasil Penelitian 45
4.2.1 Fitur Sebagai Atribut Telegram 48
4.2.2 Pemanfaatan Telegram Oleh Anggota Grup @BURENJI 54
4.2.3 Presentasi Identitas Virtual 71
4.2.4 Affordances Media Dalam Presentasi Identitas Virtual Di Media Sosial Telegram 80
4.3 Pembahasan 84
BAB V PENUTUP 93
5.1 Kesimpulan 93
5.2 Saran 93
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

Affordances Media.., Maitri Aprilyanti Salim, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu 14
Tabel 2 Daftar Informan 38
Tabel 3 Waktu Penelitian 42
Table 4 Profil Informan Penelitian 44
Table 5 Hal yang Mendorong Pengguna Menggunakan Telegram 47
Table 6 Dua Fitur Utama 52
Table 7 Fitur Telegram 53

Affordances Media.., Maitri Aprilyanti Salim, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh Interaksi Dalam Grup Komunitas *Roleplayer* Sumber: Telegram, 2024 5
Gambar 1. 2 Aturan Dalam Grup *Roleplayer* Sumber: Telegram, 2024 6
Gambar 1. 3 Contoh Penggunaan Bot Dalam Interaksi Grup. Sumber: Telegram, 2024 7
Gambar 1. 4 Grup Komunitas *Roleplay* Anime @Burenji Sumber: Telegram 2024 11
Gambar 4. 1. 2. 1 *Username*, Foto Profil dan Bio pada Telegram sebagai 3 Elemen Penting 51
Gambar 4. 2. 2. 1 Penggunaan Bot Untuk Aktivitas Bermain Game 57
Gambar 4. 2. 2. 2 Penggunaan Bot 'Tag All' 58
Gambar 4. 2. 2. 3 Penggunaan Stiker Sebagai Bentuk Ekspresi 59
Gambar 4. 2. 2. 4 Penggunaan GIF Sebagai Bentuk Lain Dalam Berekspresi 60
Gambar 4. 2. 2. 5 Penggunaan Fitur Replies dan Mention 61
Gambar 4. 2. 2. 6 Penggunaan Fitur 'Topics' 62
Gambar 4. 2. 2. 7 Penggunaan Channel sebagai bentuk pengekspresian identitas virtual atau karakter 64
Gambar 4. 2. 2. 8 Konten yang dibagikan *roleplay* dalam Channel 65
Gambar 4. 3. 1 Affordances Media Dalam Presentasi Identitas Virtual 89

Affordances Media.., Maitri Aprilyanti Salim, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran 33

Affordances Media.., Maitri Aprilyanti Salim, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Biodata Mahasiswa
Lampiran 2 – Hasil Observasi
Lampiran 3 – Pedoman Wawancara
Lampiran 4 – Transkrip Wawancara
Lampiran 5 – Tabel Reduksi Wawancara
Lampiran 6 – Kartu Bimbingan Skripsi
Lampiran 7 – Form Perbaikan Sidang Skripsi

Affordances Media.., Maitri Aprilyanti Salim, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025