ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Interaksi Sosial *Role-Player* di Dunia Virtual dengan sub judul Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna Akun *Role-Play* di Media Sosial *Twitter*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses interaksi sosial yang terjadi antar pengguna akun *Role-Play* di media sosial *Twitter* dan untuk menjelaskan mengenai motif penggunaan akun *Role-Play*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Etnografi Virtual. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara secara *online* dan *offline* dan observasi secara *online*. Pembahasan melalui hasil wawancara dan observasi dengan jumlah informan penelitian sebanyak 4 (empat) yang merupakan 3 orang pengguna akun *Role-Play* di media sosial *Twitter* aktif dan 1 (satu) informan pendukung yaitu mantan *Role-Player*. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa interaksi sosial antar pengguna akun *Role-Play* di media sosial *Twitter* melewati beberapa tahap seperti saling menyapa satu sama lain dengan ucapan tweet "selamat pagi" atau dengan *reply tweet* yang sama seperti demikian untuk memulai topik pembicaraan, dimana topik pembicaraan tersebut terbagi menjadi *OOC (Out of Character*) maupun *Less OOC/IC (In Character)*, lalu interaksi diakhiri tanpa ada indikasi untuk berlanjut di luar dunia virtual. Kemudian motif penggunaan akun *Role-Play* di media sosial *Twitter* yaitu adanya rasa penasaran karena diajak teman, ingin merasakan jadi sosok idolanya, dan mencari teman baru.

Kata Kunci : Interaksi sosial, *Role-Play*, *Twitter*, Etnografi Virtual