

ABSTRAK

Kehadiran media sosial menjadi sesuatu yang baru di masyarakat yang banyak diminati, salah satunya Twitter. Keberadaan akun Twitter milik artis Korea Selatan dan dari interaksi idola dan penggemar, muncul fenomena imitasi yang dilakukan oleh penggemar. Imitasi dilakukan dengan meniru *username*, dibuat menyerupai *username* milik artis Korea Selatan. Identitas yang ditampilkan dan *tweet* yang diposting layaknya artis Korea Selatan. Penggemar menyebut fenomena ini dengan istilah *Role-play*. *Role-play* bisa dikatakan sebagai kegiatan bermain peran. Orang yang bermain disebut dengan *role-player*. Interaksi sosial dapat terjadi antar *role-player* di Twitter namun dengan identitas asli pemainnya tidak diketahui merupakan hal yang menarik untuk diangkat kedalam penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motif interaksi sosial *role-player* di *social networking* Twitter. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dilakukan kepada tiga informan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada empat motif interaksi sosial yang mempengaruhi *role-player* di *social networking* Twitter dalam melakukan interaksi sosial, yaitu interaksi sosial rasionalitas instrumental, interaksi sosial berorientasi nilai, interaksi sosial tindakan tradisional, dan interaksi sosial berdasarkan afektif, yang mendasari *role-player* di *social networking* Twitter dalam melakukan interaksi sosial. Sehingga teori motif interaksi sosial yang dikemukakan oleh Max Webber berlaku bagi *role-player* di *social networking* Twitter.

Kata Kunci : Motif, Interaksi Sosial, *Role-play*, *Social Networking*, Twitter