

ABSTRAK

Nama : Ardina Lukita Wiraputra
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : **Negosiasi Identitas dalam Fenomena Catfishing pada Game MMORPG**

Fenomena catfishing dalam MMORPG menimbulkan masalah signifikan dalam komunikasi digital, karena pemain sering menggunakan identitas palsu dengan berbagai tujuan. Penelitian ini menganalisis bagaimana negosiasi identitas membentuk interaksi sosial dalam lingkungan virtual ini, dengan menyoroti pengaruh Komunikasi yang Dimediasi Komputer (*Computer-Mediated Communication/CMC*) dan komunikasi hiperpersonal. Selain itu, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana anonimitas dan dinamika gender memengaruhi perilaku catfishing dan proses negosiasi identitas dalam MMORPG. Dengan menggunakan kerangka teori negosiasi identitas dari Ting-Toomey, teori komunikasi hiperpersonal dari Walther, dan pendekatan dramaturgi dari Goffman, penelitian ini mengadopsi metode kualitatif dengan perspektif fenomenologis. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan enam pemain berpengalaman MMORPG dan referensi dari literatur akademik yang relevan. Analisis data mencakup reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain yang melakukan catfishing sering menggunakan anonimitas untuk menegosiasikan ulang identitas mereka, memilih avatar dengan gender berbeda untuk mendapatkan keuntungan sosial atau kenyamanan pribadi. Interaksi sosial dan dinamika gender menjadi faktor yang mendorong adaptasi identitas, menciptakan pola interaksi khas dalam dunia virtual. Kesimpulannya, anonimitas dan dinamika gender merupakan faktor kunci yang membentuk proses negosiasi identitas yang unik dalam lingkungan MMORPG.

(viii + 158 halaman: 5 gambar; 1 tabel; 10 lampiran)

Kata kunci: Catfishing, Negosiasi Identitas, MMORPG, Anonimitas, Komunikasi

Referensi: 83 (1956-2024)

ABSTRACT

Nama : Ardina Lukita Wiraputra
Study Program : Communication Sciences
Title : Identity Negotiation in the Catfishing Phenomenon in MMORPG Games

The phenomenon of catfishing in MMORPGs poses a significant issue in digital communication, as players often assume false identities for various reasons. This research examines how identity negotiation shapes social interactions within these virtual environments, with a focus on the influence of Computer-Mediated Communication (CMC) and hyperpersonal communication. It also explores how anonymity and gender dynamics impact both catfishing behaviors and identity negotiation processes in MMORPGs. The study utilizes theoretical frameworks including Ting-Toomey's identity negotiation theory, Walther's hyperpersonal communication theory, and Goffman's dramaturgical approach. Employing a qualitative method with a phenomenological perspective, the research involves interviews with six seasoned MMORPG players and references relevant academic literature. The analysis includes data reduction, presentation, and the drawing of conclusions. The results show that players who engage in catfishing often use anonymity to renegotiate their identities, frequently opting for avatars of different genders to gain social benefits or for personal comfort. Furthermore, the interplay of social interactions and gender dynamics drives this process of identity adaptation, leading to distinct interaction patterns within the virtual world. Ultimately, the study concludes that anonymity and gender dynamics are key factors in shaping the unique identity negotiation processes observed in MMORPG environments.

(ix + 158 pages; 5 pictures; 1 table; 10 attachments)

Keywords: *Catfishing, Identity Negotiation, MMORPG, Anonymity, Communication*

Reference: 83 (1956-2024)