

INTISARI

Permasalahan dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana komunitas *English Roleplayer* di media sosial Telegram menciptakan hiperrealitas berupa kenyataan sosial virtual yang semu. Penelitian ini juga mengeksplorasi hubungan fenomena tersebut dengan konsep hiperrealitas Jean Baudrillard terkait pengaruh media dalam menciptakan realitas semu yang mengaburkan batas antara kenyataan dan kepalsuan.

Penelitian ini merupakan penelitian kefilosofatan sosial yang bersifat empirik-kualitatif. Data-data penelitian diperoleh dengan metode observasi dan wawancara berjenis tertutup semi tidak terstruktur. Wawancara dilakukan terhadap lima responden terpilih yang merupakan anggota sekaligus pengurus inti komunitas *English Roleplayer*. Data-data dan bahan-bahan yang diperoleh sebagai hasil penelitian dikaji dengan menggunakan analisa kualitatif bersifat interpretatif-filosofis, yang meliputi deskripsi, interpretasi, heuristika, serta refleksi kritis peneliti.

Hasil penelitian ini mengidentifikasi bahwa komunitas *English Roleplayer* di media sosial Telegram merealisasikan teori hiperrealitas Jean Baudrillard dengan menciptakan kenyataan sosial virtual yang semu. Hal ini terjadi karena penggunaan konsep anonimitas dan pengelabuan identitas yang sangat kuat dalam komunitas tersebut. Penelitian ini juga menemukan bahwa anggota komunitas *English Roleplayer* terlibat dalam produksi dan pengembangan simulakra baru. Para anggota komunitas ini tidak hanya memperluas simulakra komunitas, tetapi juga menciptakan varian simulakra yang berbeda namun saling terkait melalui interaksi privat satu lawan satu.

Kata kunci: Hiperrealisme, Simulakrum dan Simulakra, *Role-player*, *Role-playing*

ABSTRACT

The problem addressed in this research focuses on how the English Roleplayer community on the social media platform Telegram creates hyperreality, which refers to a virtual social reality that is simulated. This study also explores the relationship between this phenomenon and Jean Baudrillard's concept of hyperreality, particularly the influence of media in creating a simulated reality that blurs the boundaries between truth and falsehood.

This research is an empirical-qualitative social philosophical study. The research data was obtained through observation and semi-structured closed interviews. Interviews were conducted with five selected respondents who are both members and core administrators of the English Roleplayer community. The data and materials collected as a result of the research were analyzed using a qualitative interpretive-philosophical approach, which includes description, interpretation, heuristics, and critical reflection by the researcher.

The findings of this research identify that the English Roleplayer community on the social media platform Telegram actualizes Jean Baudrillard's theory of hyperreality by creating a simulated virtual social reality. This is achieved through the strong utilization of anonymity and identity manipulation within the community. The study also discovers that members of the English Roleplayer community actively engage in the production and development of new simulacra. They not only expand the community's simulacra but also create distinct yet interconnected variants of simulacra through private one-on-one interactions.

Keywords: Hyperreality, Simulacra and Simulation, Role-player, Role-playing.