

ABSTRAK

Pada era modernisasi ini, teknologi digital di Indonesia menjadi sebuah tren yang digunakan oleh berbagai kalangan umur dalam berkomunikasi, terkhusus anak-anak muda di usia produktif. Penggunaan digital sangatlah multifungsi yang tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi dan informasi semata, melainkan digunakan juga sebagai alat untuk meluangkan waktu. Hal tersebut ditandai dengan adanya permainan online bernama *LINE PLAY* yang merupakan aplikasi permainan *online* berbasis *chatting*. *LINE PLAY* sebagai permainan yang memiliki tujuan awal untuk mengenal semua orang dari berbagai tempat hingga dikenal sebagai ‘borderless’ ini dimanfaatkan oleh para pemain *LINE PLAY* untuk menjadi ajang bagi anak muda untuk mencari pacar. Sehingga, fenomena mencari pacar virtual yang terjadi di *LINE PLAY* merupakan permasalahan dari penelitian skripsi ini.

Penelitian dalam skripsi ini dilakukan selama 1 tahun 2 bulan dari bulan September 2016 – November 2017. Saat penelitian ini berlangsung, penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data, yakni menggunakan observasi partisipatoris untuk melihat dan mengamati kegiatan berpacaran para pemain dengan pasangannya secara virtual dengan menciptakan *avatar* Volans untuk masuk ke dunia *LINE PLAY*. Selanjutnya, metode wawancara secara online dengan informan dengan menggunakan fitur *chatting* yang dimiliki oleh *LINE PLAY* dan pesan instan *LINE*. Selanjutnya metode wawancara *offline*, yakni penulis bertemu secara langsung dengan narasumber di tempat yang telah disepakati bersama yaitu di Dago, Bandung di sebuah kos-kosan dan Sebuah Mall. Pemilihan informan dipilih berdasarkan dari anggota yang terkumpul dari komunitas *online* ‘BROTHERHOOD’, perempuan dan laki-laki serta memiliki pacar virtual saat ini maupun memiliki pengalaman berpacaran virtual di *LINE PLAY*.

Hasil penelitian skripsi ini menunjukkan bahwa *LINE PLAY* sebagai ruang virtual ini merupakan sebuah dunia serial bagi seseorang dalam berpacaran virtual dengan pasangannya. Dunia serial yang saya tuliskan sebelumnya memiliki penjelasan sebagai sebuah kelanjutan bagi anak muda yang berpacaran virtual di *LINE PLAY*. Bahwasanya, saat para pemain berpacaran virtual di *LINE PLAY*, banyak opsi ruang-ruang virtual yang digunakan dalam berpacaran virtual. Selain itu, adanya keserupaan dengan langkah-langkah seseorang dalam mencari pacar di dunia nyata, sehingga hal tersebut menjadi sebuah imitasi bagi seseorang untuk mencari pacar secara virtual. Maka dari itu, *LINE PLAY* juga sebagai ekstensi seseorang dalam melakukan kegiatan berpacaran secara virtual yang diwakili oleh avatar yang ekspersif, dan *playful* sehingga menarik untuk dimainkan. .

Kata kunci: Teknologi digital, *LINE PLAY*, dan Berpacaran virtual

ABSTRACT

In this era of modernization, digital technology in Indonesia has become a trend used by various age groups in communicating, especially young people in the productive age. Digital use is a multifunction that is not only used as a tool of communication and information alone, but also used as a tool to take the time. It is marked by an online game called LINE PLAY which is a chat-based online game application. LINE PLAY as a game that has the initial goal to get to know everyone from various places to be known as 'borderless' is utilized by the players LINE PLAY to become an arena for young people to find a boyfriend/girlfriend. Thus, the phenomenon of finding a virtual girlfriend that occurred in LINE PLAY is a problem of this thesis research.

The research in this thesis is conducted for 1 year 2 months from September 2016 - November 2017. When this research took place, the author uses several methods to collect data, that is using participatory observation to see and observe the dating activity of the players with their partner virtually by creating avatar Volans to get into LINE PLAY world. Furthermore, online interview method with informant by using chatting feature owned by LINE PLAY and instant message LINE. Furthermore, offline interview method, the authors met directly with the speakers at the agreed place in Dago, Bandung in a boarding house and a Mall. Selection of informants was selected based on members collected from online communities 'BROTHERHOOD', women and men and have current girlfriends or boyfriends as well as having virtual dating experience at LINE PLAY.

The results of this thesis shows that LINE PLAY as virtual space is a serial world for someone in a virtual dating with their partner. The serial world I wrote previously has an explanation as a continuation for the virtual youngsters in LINE PLAY. That is, when players are dating virtual on LINE PLAY, there are many virtual space options used in virtual dating. In addition, the similarity with the steps of someone in the search for a boyfriend or girlfriend in the real world, so it becomes an imitation for someone to find a girlfriend virtually. Therefore, LINE PLAY is also a person extension in performing virtuous dating activities represented by an expositive, playful and appealing avatar that is interesting to play. .

Keywords: Digital technology, LINE PLAY, and Virtual Dating