ABSTRAK

Windy Aldiyah, NIM 3203122003, Interaksi Pasangan Sesama Lelaki BxB Dalam Permainan *RolePlay* Idol K-Pop di Twitter (X), skripsi, Program Studi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis cara berinteraksi pasangan bxb dalam permainan *roleplay* yang terdapat di twitter (X) dengan menggunakan teori interaksi simbolik yang dicetuskan oleh George Herbert Mead. Penelitian ini berfokus pada Mengidentifikasi aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pasangan BxB dalam permainan *roleplay* yang ada di Twitter (x) dan menganalisis cara pasangan BxB dalam memaknai simbol-simbol yang digunakan sebagai representasi pesan yang di sampaikan oleh para pasangan *roleplay*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan etnografi virtual, dengan mengeksplorasi dan merefleksikan implikasi-implikasi dari interaksi dan komunikasi terdapat di internet melalui permainan *roleplay* idol kpop yang terdapat di twitter (X). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan secara virtual di Twitter (X). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah Analisis Media Siber (AMS) yang terdapat beberapa tingkat tahapan yaitu level ruang media, level dokumen media, level objek media, dan level pengalaman. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil sebagai berikut: 1) Aktivitas pasangan *roleplayer* diadaptasi dari kehidupan nyata sehingga para pasangan *roleplayer* akan menjalin hubungan romansa seperti pada umumnya, adapun aktivitas itu berupa pelukan, ciuman, merayakan *aniversarry* dan lain-lain yang dilakukan secara virtual melalui *direct massege*. 2) Cara pasangan BxB dalam memaknai simbol-simbol sebagai representasi pesan yang di Sampaikan ada beberapa cara yaitu melalui *imagine*, foto, video, atau gif, serta ragam bahasa berupa *texing*. 3) Penggunaan teori interaksi simbolik George Herbert Mead pada penelitian ini berfokus pada bagaimana simbol-simbol seperti foto, emotikon, *layout*, *imagine* dan gaya mengetik dapat berguna untuk membangun identitas, peran, ekspresi dan emosi.

Kata Kunci : *Interaksi, RolePlay, BxB, Twitter (X), K-Pop.*