

ABSTRAK

Evanti, Amalia. 2017. Penyutradaraan film fiksi "NAYA" sebagai upaya pencegahan maraknya penyimpangan role-play di kalangan remaja. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

Role-play menjadi sebuah permainan dikalangan penggemar K-pop. *Role-play* merupakan sebuah kegiatan yang memainkan sebuah peran. Penggemar K-pop yang menjadi seorang *role-player* biasanya bermain dengan menggunakan media sosial, seperti Twitter, Facebook, dan Line. Pada dasarnya *role-play* hanyalah sebuah permainan, namun dimasa kini dunia *role-play* sudahlah tak lagi menjadi dunia hiburan atau permainan, melainkan menjadi tempat untuk mencari jodoh dan juga untuk memuaskan hawa nafsu para *role-player*. Role-play terbagi dalam beberapa genre, seperti *fluffy*, *parody*, *canon*, *smut*, dan *R-18*. Pada genre *Smut* dan *R-18* memungkinkan *role-player* untuk menerima konten yang berhubungan dengan 18 tahun keatas. Dengan adanya genre tersebut, maka *role-player* semakin menyalahgunakan penggunaan dunia role-play dari awalnya. Maka dari itu, tidak menutup kemungkinan bahwa *role-player* dapat melakukan penyimpangan dalam dunia role-play. Karena itulah, perlu adanya sebuah media informasi yang menarik dan informatif yang berguna untuk mencegah adanya penyimpangan dalam dunia *role-play*. Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dengan cara observasi, wawancara, studi literatur, kuesioner sebagai data pendukung dan pendekatan naratif. Melalui perancangan ini diharapkan remaja penggemar K-pop dapat menjauhi penyimpangan yang terjadi dalam dunia *role-play*.

Kata Kunci: *Role-play*