

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang cukup pesat memberikan pengaruh pada aspek sosial masyarakat yaitu ramainya penggunaan media sosial Twitter. Media sosial ini menghubungkan seluruh komunitas yang ada di seluruh belahan dunia, salah satunya ialah komunitas *Role play*. Mereka yang melakukan *role play* di Twitter biasanya memerankan tokoh atau aktor terkenal dari Korea. Di dunia *Roleplayer* juga terdapat perkumpulan yang berisikan sejumlah anggota dengan minat pada suatu konsep yang sama, perkumpulan ini biasa disebut dengan Squad. Squad sendiri merupakan perkumpulan para pemain *Roleplayer* yang rata – rata dibuat dengan konsep semenarik mungkin sehingga menarik perhatian dari para pemain *Roleplayer* untuk bergabung didalamnya. Fenomena ini menjadi menarik karena para *Roleplayer* ini terkadang tejobak di dalam peran yang dimainkannya dan menjalani hubungan *virtual love* secara sungguh-sungguh. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis dengan metode penelitian kualitatif. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh bahwa proses interaksi sosial pelaku *Roleplayer* yang menjalani *Virtual Lover* di media sosial Twitter dapat dibagi menjadi dua yaitu tahap berinteraksi dan saling mengenal kemudian tahap menjalin hubungan apabila sudah terdapat kecocokan. Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial bagi pelaku *Roleplayer* yang menjalani *Virtual Lover* di media sosial Twitter dibagi menjadi faktor internal yaitu kemauan pelaku *Roleplayer* untuk mengenal, memahami dan menerima sifat pasangan, adaptasi, dan memberikan toleransi serta faktor eksternal dukungan dari teman sesama *Roleplayer* maupun teman di kehidupan nyata (*real life*) pada jalinan hubungan virtual yang dijalani.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, *Virtual Lover*, *Roleplayer*, Twitter