

ABSTRAK

Dalam media sosial twitter terdapat sebuah fenomena baru dikalangan penggemar Korea, yaitu *roleplay* dimana seseorang memerankan tokoh idola yang mereka sukai. Dalam dunia *roleplay* sendiri terdapat istilah pasangan *roleplay* dimana *roleplayer* berpasangan dengan *roleplayer* lainnya yang menyebabkan munculnya realitas baru di dunia maya yang salah satunya adalah adanya pernikahan virtual antara pasangan *roleplay* tersebut. Penelitian ini berjudul Motif Sosiogenesis Pasangan *Roleplay* dalam Media Sosial Twitter. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motif sosiogenesis (motif sekunder) dari pasangan *roleplay* di media sosial twitter. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan studi etnografi virtual. Serta teknik pengumpulan data yang dilakukan meliputi wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini terdiri dari empat orang. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada tiga motif yang mendasari terjadinya pasangan *roleplay* dalam media sosial twitter, yaitu motif ingin tahu, motif cinta, dan motif harga diri. Dalam berinteraksi, media yang digunakan oleh pasangan *roleplay* adalah *kakaotalk* dan *Line messenger*. Selain itu, intensitas interaksi yang dilakukan oleh pasangan *roleplay* dapat mempengaruhi kedalaman hubungan mereka juga kedalam diri mereka sendiri.

Kata Kunci: Etnografi Virtual, Interaksi, Motif, Pasangan *Roleplay*, *Roleplay*,