

ABSTRAK

Era digital menghadirkan ruang interaksi baru yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai wadah pembentukan identitas sosial. Salah satunya adalah mode *Roleplay* pada *Grand Theft Auto V* (GTA V) yang memungkinkan pemain membangun karakter, latar belakang, serta narasi sendiri dalam komunitas daring. Fenomena ini memunculkan perilaku berbeda dari dunia nyata yang dikenal sebagai *online disinhibition effect*. Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana bentuk disinhibisi daring dialami oleh pemain GTA V *Roleplay* dengan mengacu pada enam aspek utama menurut Suler (2004): *dissociative anonymity*, *invisibility*, *asynchronicity*, *solipsistic introjection*, *dissociative imagination*, serta *minimization of status and authority*.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan sumber data berasal dari observasi interaksi pemain di server GTA V RP serta wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keenam aspek disinhibisi daring tampak terwujud dalam perilaku pemain, mulai dari keberanian menampilkan identitas yang berbeda, tindakan agresif maupun impulsif, hingga keterlibatan emosional yang tinggi terhadap karakter yang dimainkan. Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi dinamika sosial dalam komunitas virtual, tetapi juga berpotensi memengaruhi pola interaksi pemain di dunia nyata.

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pemahaman tentang perilaku daring dalam konteks permainan digital, serta diharapkan dapat menjadi rujukan dalam merumuskan regulasi komunitas yang mendukung lingkungan bermain yang sehat, kreatif, dan bertanggung jawab.

Kata kunci: GTA V *Roleplay*, disinhibisi daring, identitas virtual, interaksi daring.

ABSTRACT

The digital era has created new spaces of interaction that function not only as entertainment but also as arenas for shaping social identity. One example is the Roleplay mode in Grand Theft Auto V (GTA V), which allows players to build their own characters, backgrounds, and narratives within online communities. This phenomenon gives rise to behaviors that differ from those in real life, known as the online disinhibition effect. This study aims to explore how online disinhibition is experienced by GTA V Roleplay players by referring to six key aspects proposed by Suler (2004): dissociative anonymity, invisibility, asynchronicity, solipsistic introjection, dissociative imagination, and minimization of status and authority.

This research employs a descriptive qualitative method, with data obtained through observation of player interactions on GTA V RP servers and in-depth interviews. The findings indicate that all six aspects of online disinhibition are evident in player behavior, ranging from the courage to present alternate identities, impulsive or aggressive actions, to deep emotional attachment to their in-game characters. These dynamics not only shape social interaction within the virtual community but also have the potential to influence players' interaction patterns in real life.

This study contributes to the understanding of online behavior in digital gaming contexts and is expected to serve as a reference in formulating community regulations that support a healthy, creative, and responsible gaming environment.

Keywords: *GTA V Roleplay, online disinhibition, virtual identity, online interaction.*