

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Subjek Penelitian

Berdasarkan hasil pengolahan data, didapat bahwa Subjek dalam penelitian ini berjumlah 28 orang *roleplayer*. Berikut ini gambaran Subjek penelitian berdasarkan data demografis.

Table 4.1

Gambaran Data Demografis

Karakteristik Responden	Data Responden	Frekuensi	Presentase (%)
Usia Subjek	18 – 20 tahun	9 responden	32.14%
	21 – 22 tahun	14 responden	50%
	23 – 24 tahun	5 responden	17.86%
Lamanya sebagai <i>roleplayer</i>	5 – 7 tahun	15 responden	53.57%
	8 – 9 tahun	13 responden	46.43%
Pekerjaan	Pelajar	4 responden	14.2%
	Mahasiswa	22 responden	78%
	Bekerja	2 responden	7.1%

Berdasarkan data terdapat 28 responden yang seluruhnya berjenis kelamin wanita, dengan usia 18 – 24 tahun sesuai dengan rentang usia *Emerging adult* (Arnett, 2000). Sebanyak 32.14% responden berusia 18 – 20 tahun berstatus belum menikah, dengan pekerjaan sebagai pelajar dan mahasiswa baru. Subjek telah menjadi *roleplayer* selama 5 – 7 tahun, secara keseluruhan sebanyak 53.57% responden telah bermain selama 5 – 7 tahun. Sebanyak 50% responden berusia 21 – 22 tahun berstatus belum menikah dengan pekerjaan sebagai mahasiswa. Secara keseluruhan sebanyak 46.43% telah menjadi *roleplayer* selama 8 – 9 tahun. Sebanyak 17.86% responden berusia 23 – 24 tahun dengan status belum menikah dan pekerjaan merupakan seorang mahasiswa, ada juga subjek yang bekerja sebagai guru dan *part-timer*.

4.2 Hasil *Self Discrepancy*

Berikut merupakan tabel kumpulan data 28 *roleplayer* yang mengalami *self discrepancy* tinggi dan *self discrepancy* rendah:

Tabel 4.2

Hasil *Self Discrepancy* pada *roleplayer*

No	Responden	Jumlah Beda	Jumlah Sama	Selisih	Keterangan
1	RF	33	7	26	Tinggi
2	JK	31	9	22	Tinggi
3	A	35	5	30	Tinggi
4	LS	30	10	20	Tinggi
5	M	37	3	34	Tinggi
6	JO	34	6	28	Tinggi
7	RFA	33	7	26	Tinggi
8	YS	36	4	32	Tinggi
9	AM	34	6	28	Tinggi

10	TA	25	15	10	Rendah
11	SA	31	9	22	Tinggi
12	HJ	25	11	14	Rendah
13	SG	38	2	36	Tinggi
14	D	30	10	20	Tinggi
15	KK	32	8	24	Tinggi
16	EJ	31	9	22	Tinggi
17	J	24	16	8	Rendah
18	B	26	14	12	Rendah
19	PJY	22	18	4	Rendah
20	ST	32	8	24	Tinggi
21	LN	22	18	4	Rendah
22	C	33	7	26	Tinggi
23	VC	26	14	12	Rendah
24	YJ	34	6	28	Tinggi
25	JB	28	12	16	Rendah
26	SHN	36	4	32	Tinggi
27	PCY	24	16	8	Rendah
28	RA	29	11	18	Rendah

Berdasarkan data perhitungan di atas, data didapatkan dari perhitungan *Self Discrepancy Quitionarre*. Dari acuan kata persepsi alat ukur Higgins, didapatkan beberapa kata yang sama dan kata yang berbeda keluar. Dari data tersebut dihitung selisihnya, selisih tersebut menunjukkan tinggi atau rendahnya *Self Discrepancy* yang dimiliki oleh pemain *roleplayer*.

4.3. Pembahasan

4.3.1. Gambaran diri *Roleplayer* di *Entertainment'x'*

Berikut merupakan data kata-kata yang dipersepsikan oleh *roleplayer* dan dari 28 *roleplayer* data dibawah merupakan kata yang sering muncul. Menurut *Self*

Discrepancy Quitionairre kata yang sering muncul adalah k56ata yang dituliskan oleh responden lebih dari 5 kali.

Table 4.3

Data kata yang sering muncul pada setiap aspek

NO	Dimensi <i>Self Discrepancy</i>	Kata sifat.
1	Actual Self	<ul style="list-style-type: none"> - Pesimis (12) - Pencemas (10) - Baik hati (8) - Emosional (8) - Sembrono (7) - Bimbang (6) - Keras kepala (6) - Pelamun (5) - Tidak menyenangkan (5) - Pemurung (5) - Malas (5)
2	Ideal Self	<ul style="list-style-type: none"> - Menyenangkan (10) - Optimis (9) - Dapat diandalkan (8) - Produktif (8) - Baik hati (7) - Rajin (7) - Mandiri (6) - Bersemangat (5) - Kreatif (5)
3	Ought Self	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak percaya diri (11) - Sulit bergaul (10) - Pendiam (8) - Pelamun (8) - Pemurung(7) - Rajin (7) - Pesimis (6)

		<ul style="list-style-type: none"> - Tidak Menyenangkan (5)
4	Virtual Self	<ul style="list-style-type: none"> - Senang diperhatikan (14) - Ramah (10) - Menyenangkan (9) - Optimis (8) - Mudah bergaul (8) - Mudah berbaaur (7)

Berdasarkan data, dari 28 responden terjadi *self discrepancy* pada 64.2% *roleplayer*. Kesenjangan ini menurut Higgins (2000) dijelaskan, yaitu keadaan dimana secara aktual *roleplayer* merasakan persepsi negatif terhadap dirinya. Dari hasil data diketahui persepsi mengenai diri aktual *roleplayer* yang sering muncul adalah kata-kata pesimis, pencemas, baik hati, pelamun, bimbang, keras kepala, pemurung, dan malas. Dari penggambaran yang diberikan oleh *roleplayer* mengenai dirinya, hal tersebut kebanyakan menggambarkan kesenjangan diri yang berhubungan dengan situasi psikologis yang negatif.

Dari hasil didapatkan persepsi yang sering disebutkan oleh 64.2% dari 28 *roleplayer* adalah pesimis. Sebanyak dua belas *roleplayer* menyebutkan pesimis sebagai persepsinya pada *actual self* dirinya. Saat wawancara *roleplayer* menyampaikan bahwa ia pesimis dalam hal akademik karena hampir selalu gagal berkali-kali dalam hal akademik, banyak hal yang tertinggal terutama seperti tugas-

tugas dan nilai yang terbengkalai. Selain itu ia juga pesimis dalam masalah percintaan, *roleplayer* tidak memiliki pasangan dan berpikir bahwa memiliki pasangan tidak terlalu penting untuk kehidupannya karena pada dasarnya *roleplayer* beranggapan bahwa segala hal dapat ia lakukan sendiri. Subjek belum memiliki rencana masa depan yang jelas, seperti saat sudah lulus kuliah belum tahu hal apa selanjutnya yang akan dilakukan. Subjek merupakan seorang mahasiswa dan sudah bekerja, yang berarti ia memiliki lingkungan sosial yang lebih luas lagi.

Setelah pesimis yang paling banyak disebutkan lagi adalah pencemas, pencemas disebutkan sebanyak sepuluh kali. *Roleplayer* merasa cemas ketika mencoba berkomunikasi dengan temannya, ia akan mulai terbata-bata dan akhirnya menjauhi aktifitas tersebut. Selain itu *roleplayer* akan merasakan kecemasan saat ada masalah di dunia asli dan ia kesulitan untuk menyelesaikannya. Untuk menghilangkan kecemasan tersebut *roleplayer* akan bermain di dalam komunitas *Entertainment 'x'* lebih lama lagi. Baginya hal tersebut menyenangkan karena di dalam komunitas ia memiliki teman yang ingin mendengarkan ceritanya, *roleplayer* juga mendapatkan sumber kasih sayang di sana yang berasal dari teman dan kekasih virtualnya sehingga ia merasa selalu diakui.

Setelah itu kata-kata yang sering disebutkan adalah emosional. *Roleplayer* merasakan dirinya sangat mudah merespon suatu hal dengan emosi. Seringkali masalah yang terjadi saat bermain sebagai *roleplayer* terbawa hingga ke *real life*. *Roleplayer* akan merespon dengan sedih yang berkelanjutan hingga merugikan dirinya sendiri seperti dengan menangis yang menjadi-jadi. Selain itu sering juga

roleplayer merespon dengan marah, ia akan langsung menghubungi seorang di dalam komunitas tersebut apabila ada masalah dengannya. *Roleplayer* akan dengan santai mengucapkan kata kasar seperti ‘anjing’ atau ‘goblok’ pada orang yang bersangkutan. Menurutnya hal tersebut dapat membuatnya lebih tenang lagi. Seorang *roleplayer* menilai dirinya sebagai seorang yang tidak menyenangkan dalam bergaul. Ia berpikir bahwa dirinya tidak pandai membuat teman-temannya nyaman berada di dekatnya.

4.3.2. *Self Discrepancy* dengan Profil A

Pola *Self Discrepancy* dengan profil A, menurut Higgins (2000) dapat memperlihatkan seorang pemain *roleplayer* dengan diri *actual* yang rendah, saat pemain mempersepsikan diri aslinya dengan kata-kata negative yang muncul berdasarkan Higgins, diri ideal yang tinggi mencakup harapan menjadi diri yang lebih baik mengenai dirinya, diri ought yang rendah persepsi mengenai persepsi orang lain terhadap dirinya mencakup kata negatif dan diri virtual yang tinggi menyesuaikan persepsi harapan yang ia inginkan pada diri ideal.

Data diatas merupakan kata-kata yang sering disebutkan oleh *roleplayer* antara lain pencemas, pesimis, emosional dan tidak menyenangkan. *Roleplayer* dengan *actual self* tersebut banyak bersenjangan dengan *ideal self* yang ia persepsikan seperti optimis, menyenangkan, dapat diandalkan dan bersemangat. *Roleplayer* mempersepsikan *actual self* dirinya dengan persepsi emosi negatif. *Roleplayer* yang mengalami self discrepancy tinggi rata-rata berusia 21-23 tahun, usia ini termasuk pada rentang usia *emerging adult*. Nelson dan Barry (2005) menjelaskan bahwa individu pada tahap *emerging adult* akan lebih menggunakan kualitas-kualitas

diri seperti sikap bertanggung jawab terhadap segala tindakan yang dilakukan, pengambilan keputusan secara mandiri, serta mampu terlepas dari ketergantungan secara finansial dari orangtua. Namun, berangkat dari data *actual self seorang roleplayer belum dapat mengambil keputusan dengan pasti karena didukung oleh kata sifat yang ia sampaikan yaitu pesimis, bimbang dan sembrono*. Kata tersebut dapat menimbulkan perilaku sulit membuat keputusan karena roleplayer memiliki banyak persepsi negatif di dalam dirinya.

Menurut teori sewajarnya diri ideal memang akan lebih baik dari diri aktual namun seorang individu harus tahu bagaimana cara mengembangkannya. Teori kesenjangan diri ini memuat dua asumsi mengenai diri pribadi seseorang yaitu *motivational* dan *information processing*. Pertama teori kesenjangan diri menganggap bahwa orang termotivasi untuk mencapai kondisi kesesuaian antara konsep dirinya dengan bimbingan diri yang relevan secara pribadi. Asumsi ini selanjutnya menerangkan bahwa orang termotivasi untuk membawa keadaan tertentu kepada garis dengan beberapa keadaan akhir (*end state*) yang bernilai, motivasi ini adalah untuk mencapai kondisi kesesuaian antara diri aktual dengan bimbingan dirinya (Higgins, 2000).

Namun, *roleplayer* tidak tahu bagaimana cara mengembangkan kemampuan yang ia miliki agar mencapai hal yang ia inginkan. Sejauh ini diri yang ia inginkan merupakan angan yang menurutnya sulit untuk ia wujudkan, karena ada beberapa hal yang menghambat. Hal yang menghambat tersebut mengenai dirinya yang kesulitan untuk mengembangkan, faktor keluarga yang tidak mendukung karena jarang

berkomunikasi dan berbagi dengannya. Selain itu juga lingkungan di sekitarnya yang menurutnya kurang bersahabat. Dengan tidak adanya dorongan dari faktor diri sendiri, keluarga dan lingkungan, *roleplayer* akan merasakan tidak ada motivasi untuk mencapai keadaan akhir (*end state*) untuk mencapai kondisi seimbang antara diri aktual dengan dimensi dirinya yang lain. Maka, dapat dikatakan bahwa actual self bersenjangan dengan *ideal self* roleplayer.

Dimensi selanjutnya merupakan *ought self*, *Ought self* merupakan diri yang seharusnya didasarkan pada persepsi kita tentang apa yang sosial kita dunia berharap bagi kita, mungkin apa yang orang tua kita inginkan atau lakukan, apa yang teman-teman kita akan baik untuk kita, atau bahkan apa yang dikatakan budaya kita adalah benar (Higgins, 2000). Berdasarkan data, kata-kata yang paling banyak disebutkan pada *ought self* seorang roleplayer adalah tidak percaya diri yang disebutkan sebanyak sebelas kali oleh *roleplayer*. roleplayer dengan yang menuliskan kata tidak percaya diri merupakan subjek yang berprofesi sebagai mahasiswa. Maka, lingkungan terdekatnya adalah teman-teman dan dosen di kampus. Lingkungannya tersebut menuntutnya untuk lebih percaya diri lagi untuk tampil di depan umum karena hal tersebut merupakan tuntutan lingkungan di kampus dan pekerjaan yang ia tekuni. hal tersebut ditunjukkan oleh lingkungannya berupa teguran dari dosen untuk lebih aktif di kelas atau teguran dari teman-temannya agar lebih aktif lagi apabila ada tugas berkelompok.

Lingkungannya juga berpersepsi bahwa seorang *roleplayer* sulit bergaul. Ia menuliskan kata ini sebanyak sepuluh kali. *Roleplayer* berpikir bahwa lingkungannya

berpersepsi seperti itu karena seringkali merasa dikucilkan apabila sedang bersama, sehingga ia merasa lingkungannya kurang nyaman dengan keberadaannya. teman dekat roleplayer juga pernah mengatakan bahwa dirinya harus lebih berbuar dengan teman yang lain, hal itu disampaikan karena temannya memperhatikan aktifitas *roleplayer* yang selalu bermain *handphone* dan memisahkan diri.

Selain itu kata pada *ought self* yang banyak disampaikan yaitu pendiam. Lingkungan roleplayer menilai bahwa ia adalah seorang yang pendiam. *Roleplayer* memang lebih sering menyendiri di sekitar lingkungannya dan tidak banyak berkomunikasi dengan temannya. Dari data *oughts self* yang didapatkan, sifat tidak percaya diri, sulit bergaul dan pendiam bersenjangan dengan diri aktual *roleplayer*. yaitu pesimis dan bimbang. Teori menjelaskan bahwa diri aktual dapat mendukung persepsi orang lain pada diri seorang individu (Higgins, 2000). Hal itu tergambar pada diri *roleplayer*, aktual dirinya dapat menjadi sesuatu yang mendukung terbentuknya persepsi lingkungan terhadap dirinya.

Pada dimensi yang ke empat yaitu virtual self, beberapa kata yang sering dituliskan yaitu senang diperhatikan. *Roleplayer* menuliskan senang diperhatikan sebanyak empat belas kali. Ia menyampaikan bahwa karakter yang ia ciptakan memiliki banyak teman di dalam komunitas tersebut. *Roleplayer* selalu berusaha membuat tulisan, kritik dan postingan yang menarik untuk menarik perhatian teman-temannya. Menurutnya semakin sering pemain memposting sesuatu, maka semakin banyak respon yang didapatkan dari teman-teman berupa *retweet*, komentar, *likes* dan *followers*. Itu juga alasan mengapa subjek menggunakan

karakter laki-laki sebagai avatarnya, karena pada komunitas permainan tersebut karakter laki-lakilah yang menarik untuk dilihat. Sebagai karakter laki-laki subjek juga pernah beberapa kali berpacaran dengan karakter perempuan pada permainan tersebut. Menurutnya karena saat bermain peran ia sangat menjiwai melalui kata-kata yang dikirimkan pada *direct message* atau saat berbalas *plot* bersama kekasihnya. Ia terkesan seperti laki-laki dengan sendirinya, apalagi dirinya telah bermain selama lebih dari lima tahun membuatnya terbiasa tidak terlalu berlebihan merespon sesuatu seperti layaknya perempuan saat bertukar pesan.

Selain itu kata yang sering dituliskan adalah ramah, yang diucapkan sebanyak sepuluh kali. *Roleplayer* membuat karakternya menjadi ramah karena ia merasa nyaman mencari relasi teman di komunitas tersebut. Sehingga ia harus membuat dirinya menjadi karakter yang ramah menurut teman virtualnya. Sifat ramah tersebut ditunjukkan dengan sering membalas sapaan dan pesan yang dikirimkan dari temannya. Juga lama berbincang-bincang dengan temannya di dalam satu komunitas tersebut. Selanjutnya *roleplayer* juga mempersepsikan bahwa karakter virtualnya menyenangkan. Cara ia menyampaikan hal tersebut dengan selalu ada saat teman virtualnya membutuhkannya, seperti saat ingin bercerita ia berusaha merespon dengan baik.

Dunia *virtual* dibangun untuk melebihi batasan *actual self* di dunia nyata. Pada dunia virtual tidak terdapat konsekuensi tindakan negatif sehingga konsekuensi yang tidak dapat dilakukan pada dunia nyata secara *actual self* dapat dilakukan dengan bebas disini. Pemain dapat menjalani cita-cita yang mungkin tampak terlalu berisiko di dunia nyata. (Higgins dalam Selina, 2014). *Roleplayer*

membuat diri virtualnya sangat berbeda dengan diri aktual yang ia miliki. Berangkat dari data *actual self* yang ia persepsikan, sesuai teori *roleplayer* membuat diri virtualnya lebih baik dari aktualnya karena ia ingin melebihi Batasan *actual self*nya di dunia nyata. *Roleplayer* melakukan hal tersebut karena apabila ia lakukan di dunia nyata akan terlalu beresiko dan ia tidak dapat mewujudkannya.

Roleplayer yang memiliki *self discrepancy* tinggi rata-rata berusia 21-23 tahun. usia tersebut telah termasuk pada kategori usia *emerging adult*. Individu pada rentang usia *emerging adult* tidak berjalan di jalur yang sama, melainkan membangun jalurnya masing-masing dimana semuanya bergantung pada pilihan-pilihan yang sebagian besar bukanlah pilihan individu itu sendiri melainkan bagian dari eksperimen dan eksplorasi diri. Berangkat dari data, *roleplayer* yang memiliki *self discrepancy* tinggi menggambarkan seorang yang kesulitan dengan diri aktualnya sehingga dirinya kurang bereksplorasi dan bereksperimen dengan diri dan lingkungannya. Ke empat dimensi self ini merupakan susunan kognitif yang dapat saling mempengaruhi, seperti kasusnya pada *roleplayer* ini. Berdasarkan dengan ciri-ciri *emerging adult* (Arnett, 2000), *roleplayer* hanya memenuhi satu ciri saja yaitu *instability*. Dimana keadaan tersebut pada usia ini akan masih berubah-ubah tujuan hidupnya karena perlu banyak eksplorasi diri yang dilakukan. Seperti *roleplayer* yang masih belum yakin dengan tempatnya berkuliah saat ini atau bekerja dan ia masih diberikan banyak kesempatan untuk mengetahui kelebihan dirinya. Tetapi karena *roleplayer* terhambat mengembangkan diri sehingga terjadinya *self discrepancy*, ia menjadi kesulitan untuk meakukan *identity*

exploration. Biasanya pada usia ini individu akan terdorong untuk mencari pengetahuan yang luas hingga menemukan pandangannya sendiri, tetapi tidak terjadi pada *roleplayer*. ia cenderung untuk membiarkan diri dan tidak mengembangkannya. *Roleplayer* juga belum memiliki rencana yang jelas untuk mencapai *ideal self* yang dia inginkan. Pada usia ini seharusnya *roleplayer* telah memiliki *self-focused*, dimana diperolehnya pemikiran-pemikiran mengenai masa depan.

Self discrepancy dapat terjadi karena adanya ketidakcocokan persepsi individu terhadap empat self yaitu *actual self*, *ideal self*, *ought self* dan *virtual self* tersebut. Dia mengacu pada ketidakcocokan antara empat diri kita sebagai perbedaan diri. *Self discrepancy* tinggi terjadi saat diri aktual memiliki persepsi yang sangat jauh dari diri ideal (*actual self* rendah), *ideal self* individu tinggi dan jauh dari diri aktual (*ideal self* tinggi), mempersepsikan *ought self* yang berbeda dari diri aktual (*ought self* rendah) dan mempersepsikan *virtual self* berbeda dengan diri aktualnya (*virtual self* tinggi), (Higgins, 2000).

Berdasarkan hasil data *roleplayer* yang memiliki *actual self* rendah ia mempersepsikan dirinya bersenjangan dengan diri idealnya, *roleplayer* mempersepsikan dirinya dengan diri aktual yang pesimis, pencemas, baik hati, emosional, sembrono, bimbang, keras kepala, pelamun, tidak menyenangkan, pemurung dan malas. Data tersebut menunjukkan persepsi emosi negatif, *roleplayer* yang memiliki diri aktual tersebut, banyaknya menggambarkan sebagai seorang yang pencemas, pesimis terhadap hal-hal yang menurutnya belum tentu dapat ia

capai dan emosional dalam merespon suatu hal yang tidak sesuai dengan dirinya. Diri aktual roleplayer tersebut terlalu berbeda dengan diri idealnya, yaitu ia gambarkan dirinya sebagai seorang yang harus optimis terhadap keinginannya yang belum terpenuhi termasuk cita-cita, lalu roleplayer juga ingin jadi menyenangkan untuk orang lain, ia ingin lebih produktif tanpa membuang-buang waktu untuk hal yang tidak penting juga menjadi seorang yang dapat diandalkan oleh orang banyak. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa subjek memiliki diri ideal yang tinggi. Seperti yang disampaikan sebelumnya diri ideal memang secara teoritis akan menghasilkan persepsi yang lebih tinggi dari diri aktual, tetapi pada fenomena ini roleplayer memiliki diri ideal yang jauh dari aktual dan tidak memiliki sumber informasi untuk mencapai diri idealnya.

Setelah itu *roleplayer* dengan *self discrepancy* tinggi memiliki *ought self* yang juga rendah, dalam artian *roleplayer* mempersepsikan lingkungannya berpersepsi negatif sesuai dengan *actual self* yang ia miliki. *Ought self* yang dipersepsikan menggambarkan bahwa seorang roleplayer dituntut untuk lebih percaya diri, lebih ramah, menyenangkan dan bersemangat lagi di lingkungannya. Hal tersebut menggambarkan lingkungan yang mengharapkan roleplayer dapat lebih berbaur juga dapat meningkatkan kualitas dirinya lagi. Roleplayer ini memiliki pekerjaan sebagai mahasiswa, maka lingkungan *ought self* yang di persepsikan olehnya adalah lingkungan di kampus bersama teman dan dosen. Menurut teori menariknya, diri kita seharusnya dapat berubah berdasarkan pada apa lingkungan kita berpikir. Hal

dari ought self tersebut dapat menimbulkan faktor emosional-motivasional yang membuat individu kesulitan mendapatkan penguat positif dari lingkungan.

Berdasarkan data di atas subjek memenuhi beberapa faktor terjadinya *self discrepancy* yaitu dari lingkungan menggambarkan tidak adanya support yang mendorong *roleplayer* untuk lebih baik, dari faktor pertemanan, emosi positif, emosi negatif dan *emosional-motivasional*. (Higgins, 2000) *Roleplayer* mengalami keadaan psikologis yaitu *emotional – motivational*, faktor tersebut dapat membuat *roleplay* dapat merasakan rendah diri dengan diri aktualnya dan juga tidak mampu mewujudkan diri idealnya karena kurangnya *support* yang didapatkan dari *ought self* terhadap dirinya. Ia mempersepsikan lingkungan memberikannya tekanan terhadap tuntutan yang tidak bisa ia lakukan sehingga kemampuan mengembangkan diri idealnya tidak berkembang dan tidak adanya penguatan positif dari lingkungan.

Dari data demografis diketahui bahwa 64.2% *roleplayer* ini telah bermain pada komunitas ini selama lebih dari delapan tahun. Dari hasil wawancara subjek mengatakan ia sudah terlampau nyaman bermain di dalam virtual sebagai orang lain. Karena ia mendapatkan sumber afeksi dari sana seperti teman, keluarga dan kekasih virtual yang selalu ada untuknya selama 24 jam. Seharusnya, dalam studi kualitatif, Higgins (dalam Selina, 2014) melaporkan informasi tentang pemain yang menganggap diri virtual mereka tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka. Karakter virtual hanya digunakan untuk memerankan narasi sosial pada platform virtual, yang berarti tidak ada perbedaan identitas tetapi hanya di tempat (virtual bukan dunia nyata).

Pada kenyataannya *roleplayer* menggunakan platform permainan ini sebagai pelariannya dari dunia nyata dengan membuat karakter dengan perilaku yang ia harapkan. Dari data diketahui bahwa *roleplayer* membuat karakter yang senang diperhatikan dengan sering memposting status yang mengundang komentar banyak orang, karakter *roleplayer* yang ramah juga dengan selalu menyapa teman-temannya di dalam maupun diluar komunitas virtual tersebut walaupun dirinya tidak mengenal orang tersebut, lalu *roleplayer* juga bersikap menjadi karakter yang menyenangkan untuk banyak orang dengan sering bersenda gurau dan menarik perhatian lawan jenis. Dapat dikatakan bahwa virtual self *roleplayer* tinggi, karena *roleplayer* mempersepsikan karakter di virtualnya sangat berbeda dengan aktual dirinya. Menurut teori seharusnya karakter virtual tidak dapat dipisahkan dari keseharian *roleplayer* dan dunia virtual seharusnya hanya menjadi tempat. Berangkat dari pembahasan sebelumnya seorang *roleplayer* mengalami emosi negatif yang diakibatkan dari *self discrepancy* yang terjadi antara diri aktual dan idealnya.

Dari penelitian Ayong Suh (2002) *Discrepancy Between Actual Self and Virtual Self: Theoretical Extensions and Relation to Contribution In Virtual Communities*, diskusinya mengatakan bahwa secara teoritis didapatkan bahwa individu yang mengalami kecemasan, kekecewaan dan emosi negatif pada diri aktualnya dengan level privasi yang tinggi dapat direfleksikan menjadi sebuah pelepasan emosi di dalam komunitas virtual. Hasil lainnya dalam penelitian ini tingkat level emosi negatif yang ia alami pada diri aktual akan berkurang karena telah melalui proses pelepasan emosi, Seorang *roleplay* telah bermain di dalam

komunitas tersebut selama lebih dari 5 tahun, berdasarkan jurnal Ayong Suh (2002) salah satu cara merefleksikan emosi negatif tersebut di dalam komunitas virtual bisa dalam bentuk pelepasan emosi. Dalam hal ini roleplayer merefleksikan emosi negatif dan perasaan negatifnya ke dalam komunitas virtual dengan membuat karakter yang terlihat sempurna daripada diri aktualnya.

Dari pemaparan diatas roleplayer pada komunitas entertainment 'x' mengalami self discrepancy yang tinggi roleplayer mempersepsikan actual self dengan banyak emosi negatif disaat roleplayer sendiri memiliki harapan pada diri ideal yang tinggi dan jauh dari diri aktual. Dikatakan jauh karena seharusnya roleplayer memiliki *information reference* untuk mencari cara mengembangkan diri aktualnya agar dapat setara dengan diri ideal. Selain itu untuk menyetarakan diri aktual dengan dimensi lainnya butuh dukungan positif dari lingkungan yang dipersepsikan oleh ought self seorang roleplayer. Pada pembahasan diatas diketahui bahwa roleplayer tidak memiliki dukungan positif dari lingkungan sehingga menimbulkan emosi-motivational yang dapat menimbulkan kecemasan dan kekhawatiran diri. Hal tersebut membuat *roleplayer* merasa kesulitan mengembangkan dirinya di dunia nyata, maka ia nyaman bermain *roleplay* di komunitas *entertainment 'x'* selama lebih dari delapan tahun karena merasa dirinya lebih diterima di dalam dunia virtual tersebut dan secara tidak langsung mendapatkan afeksi yang lebih.

4.3.2. *Self Discrepancy* dengan profil B

Sebanyak 35.5% roleplayer di dalam komunitas *entertainment 'x'* tidak mengalami *self discrepancy*. Gambaran *roleplayer* ini dilihat dari diri aktual yang ia miliki, roleplayer merupakan seorang yang merasa dirinya kreatif, berpikiran terbuka, dapat diandalkan, mandiri. Roleplayer merasa dirinya seorang yang kreatif karena banyak ide-ide dan pemikiran yang membuatnya selalu terdorong membuat karya tulis, lalu ia berpeprsepsi bahwa dirinya juga seorang yang berpikiran terbuka, menurutnya ia mudah menerima kritikan orang lain dan senang berdiskusi dengan orang lain. Lalu mandiri, roleplayer sudah terbiasa melakukan semuanya sendiri termasuk pekerjaan sehari-harinya. Hal tersebut menerminkan emosi positif yang roleplayer persepsikan, namun menurut data roleplayer juga memiliki beberapa emosi negatif seperti pesimis dan keras kepala. Emosi negatif tersebut tidak terlalu mempengaruhi karena lebih banyak emosi positif yang sama. Diri aktual yang bermakna adalah saat individu dapat mengakui kekuatan dan kelemahannya (Higgins, 2000) sehingga hal tersebut dianggap wajar apabila ada hal negatif san positif bersamaan.

Menurut teori diri ideal pada umumnya akan selalu lebih baik dari diri aktual karena diri ideal kita adalah impian kita dan tujuan. Yang penting, diri ideal kita benar-benar berdasarkan apa yang kita inginkan (Higgins, 2000). *Roleplayer* mempersepsikan diri idealnya dengan ambisius, optimis, kreatif dan berpikiran terbuka. Ambisius tersebut muncul karena *roeplayer* ingin lebih mengeksplorasi dirinya dan mendapatkan peringkat yang baik dalam akademik. Dari data demografis

roleplayer berusia 18-20 tahun yang berprofesi sebagai mahasiswa baru. Usia tersebut masih masuk ke dalam usia *emerging adult*, dimana roleplayer tidak termasuk muda ataupun dewasa. Dirinya sedang di masa semangat untuk mengejar masa depan dan eksplorasi diri agar lebih berkembang lagi. (Arnett, 2002).

Dilihat dari *ought self*, roleplayer yang berada di lingkungan kampus baru dengan teman-teman yang baru mempersepsikan bahwa lingkungannya berpersepsi dirinya seorang yang optimis, ambisius, dapat diandalkan dan peduli. Hal tersebut disampaikan secara tersirat oleh lingkungannya dan membuat dirinya membentuk motivasi positif untuk lebih mengembangkan lagi diri aktual yang ia miliki. Higgins menemukan bahwa ketika diri yang sebenarnya dan diri yang ideal tidak cocok — dengan kata lain, kapan kita tidak hidup sesuai dengan cita-cita kita sendiri atau kita gagal mencapai impian kita — kita akan mengalami “emosi yang terkait dengan kesedihan” seperti kekecewaan, rasa malu, rasa malu, dan bahkan mungkin depresi (Higgins, 1987). Roleplayer memiliki diri aktual dan ideal yang dikatakan cocok karena banyak kata yang sama dari ke empat dimensi tersebut. Sehingga, ia merasa lebih percaya diri akan adanya dorongan lingkungan.

Selain itu kata yang sering muncul pada karakter virtualnya adalah jujur, dapat diandalkan, ramah, mudah berbar dan ambisius. Roleplayer memainkan karakter dengan konsep, ia mengkonsep karakternya sesuai dengan ceritanya namun ternyata masih berdekatan sifatnya dengan diri aktual. Seperti ramah, seringnya ia bercengkrama dengan teman di dalam komunitas tersebut walaupun tidak terlalu mengenal ia akan mengobrol dengan ramah. Lalu, roleplayer juga berusaha selalu

dapat diandalkan di dalam komunitas tersebut. Ia pernah menjabat menjadi admin juga dan mengetahui seluk-beluk komunitas tersebut. Baginya bermain roleplay merupakan hobi semata karena subjek sangat suka menulis. Disana biasanya ia akan menuliskan berbagai cerita bersambung yang menarik untuk dibaca orang.

Roleplayer yang tidak mengalami *self discrepancy* memiliki diri yang setara antara diri aktual yang masih dapat dikembangkan menjadi diri idealnya, juga adanya dukungan positif yang datang dari diri lingkungan di kampus teman-teman barunya. Sehingga, bermain roleplay buatnya adalah sebuah hobi menulis saja dan mencari banyak teman. Menggunakan identitas virtual sebagai laki-laki selain untuk mencari perhatian lawan jenis menurutnya itu adalah sebuah usahanya untuk membuat karakter yang sempurna untuk mendukung ceritanya.