

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Keberadaan internet sekarang ini telah merambah ke seluruh dunia, tak terkecuali di Indonesia. Internet merupakan sebuah komponen komputer yang menghubungkan orang-orang atau komputer-komputer diseluruh dunia (Kriyantono, 2013). Sebagai teknologi yang canggih di era globalisasi ini, internet juga memiliki keunggulan yaitu internet bisa digunakan oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Selain menjadi sumber informasi, internet juga menjadi salah satu sarana terbesar untuk mencari relasi melalui komunikasi yang luas.

Menurut survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) didapatkan bahwa jumlah pengguna Internet di Indonesia tahun 2017 mencapai 143,26 juta *user* atau sekitar 54,68% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 262 juta jiwa (Isparno, 2017). Perkembangan tersebut dapat dijangkau melalui *gadget*, seperti *Tablet* maupun *Smartphone*. Melalui *gadget* tersebut pengguna dapat mengunduh berbagai aplikasi. Kehadiran situs jejaring sosial (*social networking site*) atau sering disebut dengan media sosial (*social media*) seperti *Facebook*, *Twitter*, *Path*, *Instagram*, *Line*, *BBM*, *Whatsapp*, *Snapchat*, *Bigo Live*, *VK*, *Skype*, dan masih banyak lagi.

Media tersebut digunakan untuk mempublikasikan konten seperti profil, aktivitas, atau bahkan pendapat pengguna juga sebagai media yang memberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial (Kim K, 2002).

Setiap media sosial memiliki fungsi tersendiri, media sosial selain sarana sebagai penyampai informasi dan penyampaian pesan yang cepat, juga berfungsi sebagai sarana hiburan. Hiburan dan fasilitas yang diberikan oleh media sosial tersebut dapat digunakan oleh individu ataupun komunitas. Sekarang ini komunitas dalam media sosial sangat mudah dijumpai sesuai dengan kelebihan komunitasnya masing-masing. Salah satu komunitas yang masih berada di media sosial *twitter* adalah *Roleplay*. *Roleplay* adalah kegiatan dimana seorang pemain memparodikan idola mereka. Namun, pemain *roleplayer* juga umumnya memerankan idolanya dengan karakter yang dibuat sendiri oleh *mundane* (orang asli dibalik karakter). Dalam memainkan *Roleplay*, mereka membuat sebuah akun di media sosial, dengan menggunakan profil, data diri, foto idola mereka dan membuat latar belakang idolanya dengan karakter yang berbeda (Nurul, 2017). Kemudian dalam akun para *Roleplayer* (sebutan pemain *Roleplay*) mereka akan berperan menggunakan wajah idola mereka namun para pemain membuat latar belakang karakternya sendiri, hingga karakternya terasa hidup didalam permainan tersebut.

Permainan *Roleplay* ini termasuk pada jenis permainan MMORPG. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas *multiplayere*. Seseorang dapat menghubungkan akunnya di media sosial menggunakan internet, melalui

server tersebut, dia dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain di seluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *Role-Playing Game*, yakni pemain dalam permainan. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), permainan ini sama saja yaitu seorang pencipta karakter dapat mengembangkan karakternya seluas mungkin untuk dimainkan (Agus Hermawan, 2009).

Permainan *Roleplay* pada kalangan fans *K-Pop*, artis *Hollywood* dan fans anime Jepang telah banyak peminatnya sejak tahun 2009. Awalnya media sosial yang banyak dipakai oleh *Roleplayer* adalah *Facebook* dan *Twitter*. Tujuan awalnya dibentuk sebuah komunitas *Roleplayer* adalah untuk memperkenalkan dan mempromosikan idol *K-Pop* pada selain pemilik akun *Roleplayer*. Saat itu *Roleplayer* hanya berada pada satu naungan komunitas saja yang juga belum memiliki banyak pengikut. Pada dunia *Roleplayer* sebuah komunitas disebut juga sebagai *Entertainment* layaknya *Entertainment* yang menaungi seorang idol di dunia nyata. Selain *Entertainment* di dalamnya juga ada *Base*, yang berfungsi untuk anggota *Roleplayer* menjadi lebih dekat satu sama lain.

Salah satu *platform* yang banyak digunakan oleh pemain *Role Play* adalah *Twitter*. *Twitter* adalah salah satu layanan *social networking* yang termasuk dalam kategori *Microblogging* atau membuat blog singkat dalam satu paragraf (maksimal 140 huruf) dalam satu posting. Pada *twitter* biasanya *Roleplay* akan memposting suatu konten lalu dapat di respon oleh pemain lainya lewat *retweet*. Selain itu, *roleplayer* juga harus masuk ke dalam sebuah komunitas khusus *Roleplayer*. Biasanya pemain akan memasuki komunitas besar dengan kapasitas sekitar 100-300

anggota di dalamnya. Salah satu komunitas terbesar yang menaungi *roleplayer* di media sosial *twitter* adalah komunitas *Entertainment 'x'*.

Gambar 1.1

Akun Twitter

Komunitas Entertainment 'x'



Pada komunitas *Entertainment 'x'* terdapat 400 pengguna akun *Roleplayer* aktif hingga saat ini. Pengguna yang aktif tersebut berusia 14 – 24 tahun. Dari 87 anggota *Roleplayer* sebanyak 45% subjek berusia 18-24 tahun. Setelah dilakukan wawancara terhadap 13 orang *member Entertainment 'x'* dengan usia 18-24 tahun umumnya, mereka orang yang tidak mudah bersosialisasi di dunia nyata. Subjek mengatakan bahwa dirinya sulit beradaptasi dengan lingkungan, seperti sulit bertemu dengan orang baru karena merasa canggung apabila sedang berada di lingkungan pertemanan, sehingga subjek menjadi orang yang pendiam, lebih sering sendirian dan tidak ada keinginan mencari teman. Subjek juga menjadi tidak nyaman apabila berada pada situasi yang mengharuskan dirinya berkomunikasi dengan orang lain, sehingga subjek lebih menghindari hal itu. Hal tersebut

membuatnya menjadi tidak percaya diri, ia tidak percaya diri tampil didepan oranglain karena menurutnya oranglain sering memandang fisik terlebih dahulu.

Subjek juga mengatakan ia sulit berbaur dengan lingkungan pertemanan, ia menjadi pesimis dalam segala hal ia tidak percaya pada dirinya untuk melanjutkan masa depan, seperti pesimis pada nilai akademik yang ia dapatkan dan juga subjek merasakan semakin rendah diri. Namun, dibalik hal tersebut subjek memiliki harapan untuk merubah dirinya. Ia berharap dapat mulai berbaur dengan lingkungan pertemanannya, juga dapat mulai menjalin pertemanan. Subjek mengatakan dirinya sangat ingin mengembangkan hal tersebut, namun masih belum berani untuk memulainya.

Berdasarkan data pra survey, sebanyak 45% subjek merupakan mahasiswa dan bekerja. Menurut Arnet J. J (2000) pada usia *emerging adult* terjadi beberapa tuntutan sosial yang harus dipenuhi subjek. Pada usia terebut sudah seharusnya individu mengeksplorasi diri dengan lingkungannya, terutama pada dunia perkuliahan dan bekerja, seseorang akan dituntut sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungan tersebut. *Roleplayer* mengatakan bahwa teman-temannya memiliki pandangan tersendiri terhadap dirinya. Menurutnya, ia harus menjadi seorang yang supel, beberapa temannya menyampaikan langsung bahwa subjek terlalu pendiam seharusnya subjek dapat lebih bersosialisasi lagi dengan mereka. Selain itu subjek juga berpikir bahwa temannya menuntut dirinya untuk dapat memahami keadaan diri temannya, harus selalu menghibur dan mengerti saat temannya sedih. Tetapi,

subjek merasa tidak bisa melakukan hal tersebut. Menjadi aktif, lebih ekspresif merupakan hal yang sulit untuk dilakukan oleh subjek.

Banyaknya hal yang dirasakan subjek, membuat dirinya ingin bebas. Lalu subjek mulai mengenal permainan *Roleplay*. Awalnya subjek mengenal permainan ini dari temannya yang juga sesama *fans* artis *K-Pop*. Setelah itu ia mulai mendalaminya. Rata-rata mereka telah bermain sebagai *Roleplayer* selama 6,5 tahun sampai 9 tahun. Bagi mereka setelah melewati bertahun-tahun bermain permainan tersebut, subjek merasa dirinya lebih diterima sebagai karakternya oleh pemain yang lain. Subjek juga bermain *Roleplayer* karena mencari hiburan dengan mendapatkan teman di dunia *Roleplayer*. Subjek mengatakan bahwa bermain *Roleplayer* awalnya karena penasaran tetapi saat melewati tahun pertama subjek menjadi nyaman karena ia bisa lebih berekspresi, dapat berkomunikasi dengan baik di dunia *Roleplayer* dibandingkan dengan dunia nyata, sehingga ia bisa bertahan selama bertahun-tahun bermain *Roleplayer*.

Dunia *Roleplayer* juga dimanfaatkan oleh subjek sebagai pengalihan dirinya bila sedang membutuhkan pelarian dari dunia nyata seperti saat ada masalah atau merasa sendiri, karena dari akun *Roleplayernya* subjek memiliki banyak teman dan terkenal. Menurutnya dunia *Roleplayer* dapat menerimanya tanpa melihat identitas dirinya, tidak melihat bagaimana fisiknya sehingga ia lebih percaya diri untuk menunjukkan dirinya menggunakan wajah idol daripada sebagai dirinya sendiri. Subjek rata-rata telah bermain *Roleplayer* selama lebih dari lima tahun karena merasa nyaman dengan dunia *Roleplayer* bila dibandingkan dengan dunia asli.

Menurutnya selain lebih mudah diterima dalam pertemanan, dunia *Roleplayer* memberikan ketenangan saat bermain karena ia merasa lebih diakui keberadaannya oleh teman-teman virtualnya.

Dari 28 responden, seluruhnya berjenis kelamin wanita dan menggunakan karakter yang berjenis kelamin laki-laki pada permainan tersebut, alasannya karena subjek merasa lebih banyak akun pemain lain yang menanggapi akun laki-laki. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada *timeline twitter Entertainment 'x'* yang dilakukan selama kurang lebih dua minggu, peneliti mendapatkan data bahwa adanya kemudahan dalam bersosialisasi sebagai karakter laki-laki, karena para *member* lebih melihat *image* seorang idol tersebut dibandingkan identitas aslinya. Sebagai akun laki-laki akan lebih mudah memiliki banyak teman. Kegiatan yang dilakukan hanya berbincang-bincang juga bermain *games* bersama selama lebih dari dua jam.

Subjek mengatakan bahwa dirinya selalu aktif bermain *roleplayer* selama lebih dari dua jam setiap harinya, bahkan ada juga subjek yang mengaku sampai begadang hanya untuk berbincang dengan temannya di dalam komunitas tersebut. Aktifitas yang dilakukan para pemain adalah berkomunikasi dengan pemain lainnya, memposting suatu aktifitas seolah-olah karakternya melakukan hal tersebut dan membuat plot cerita mengenai kehidupan karakter. Hal tersebut dapat menimbulkan manfaat ataupun efek negatif terhadap penggunanya. Manfaat yang dirasakan oleh subjek diantaranya, subjek dapat menemukan teman baru, subjek juga dapat merasakan suasana kekeluargaan yang berbeda dengan dunia aslinya,

subjek juga dapat berimajinasi bahwa ia sedang berkomunikasi dengan idolanya sendiri dan dunia *Roleplayer* juga melatih tata bahasa yang baik saat membuat plot cerita. Ada pula efek negatif yang dirasakan selama bermain *Roleplayer* yaitu subjek mengatakan bahwa dirinya merasa dewasa sebelum waktunya karena aplikasi *twitter* tidak memfilter konten-konten dewasa ia bisa selalu melihatnya dan terkadang juga membukanya karena penasaran.

Efek positif dan negatif tersebut mungkin saja sudah subjek alami karena telah bermain selama lebih dari lima tahun. Subjek saat ini berusia 18 sampai 24 tahun. Subjek ada yang sudah memiliki pekerjaan dan rata-rata mereka adalah seorang mahasiswa, tetapi subjek belum memiliki bagaimana pandangan ke depan mengenai perjalanan karirnya setelah selesai menempuh pendidikan kuliah. Subjek juga mengatakan bahwa dirinya tidak terlalu tertarik lebih jauh dalam mencari pasangan. Menurutnya ia terlalu tidak percaya diri dalam hal yang berhubungan dengan orang lain. Hal tersebut terjadi juga pada subjek yang berusia 24 tahun, sehingga sampai saat ini subjek rata-rata belum memiliki rencana menjalin hubungan pertemanan dan percintaan. Subjek menyampaikan bahwa dirinya tidak memiliki gambaran harapan kedepan, seperti kesempatan untuk mengembangkan komunikasinya dengan lingkungan, karena subjek menilai dirinya sebagai individu yang tidak percaya diri untuk tampil di muka umum dan melakukan interaksi sosial yang intim.

Berdasarkan penelitian dari Riva Giuseppe, dkk (2016) dalam jurnalnya yang berjudul "*Psychology of Social Media: From Technology to Identity*", didapatkan

bahwa apabila identitas virtual di dalam media sosial digunakan oleh individu yang sudah matang dapat meningkatkan hubungan interpersonal. Tetapi apabila digunakan oleh individu yang belum matang secara emosional atau terlalu muda akan menyebabkan beberapa masalah penyimpangan perilaku, seperti kecanduan internet, menutup diri dari lingkungan, merusak moral dan keadaan identitas yang tidak seimbang. Penelitian lainnya menurut Luigia Simona Sica, dkk (2016) yang berjudul “*virtual identity: risk or resource? Study about effects or using social network and multy user virtual environment*”. Simpulan dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa, faktor yang paling mendukung untuk membuat identitas virtual adalah sosialisasi yang baik dalam media sosial maupun pada kehidupan sehari-hari.

Pada fenomena *roleplayer* ditemukan bahwa pemain dengan usia 18 sampai 24 tahun mengekspresikan diri karena adanya ketidakpuasan pada diri yang asli. Selain itu jurnal tersebut juga memberikan saran untuk mengembangkan penelitian mengenai perilaku *emerging adult* pada *virtual* yang berhubungan dengan variabel *self discrepancy* (*actual self*, *ideal self* dan *virtual self*) karena menurut peneliti data yang didapatkan kurang kaya dan mendalam dari subjek penelitiannya. Berdasarkan fenomena yang dipaparkan juga beberapa jurnal terkait. Pada penelitian Luigia Simona Sica, dkk (2016), membahas usia *emerging adult* simpulannya tujuan dari membuat identitas virtual adalah untuk bertemu dengan orang lain dan bertukar ide di dalam media sosial. Selain itu pada usia *emerging adult* muncul perasaan mengekspresikan diri dan membangun identitas virtual karena adanya kesesuaian

dengan diri aslinya. Dari pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai **“Studi deskriptif mengenai *Self Discrepancy* pada *Roleplayer K-Pop* di Komunitas ‘*Entertainment x*’.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data yang didapatkan, subjek mengatakan bahwa dirinya merupakan tipe orang yang pendiam, jarang sekali berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kesulitan yang dirasakan saat berinteraksi dengan teman-temannya adalah ia kurang percaya diri untuk memulai hubungan karena ada rasa khawatir fisiknya dinilai, sehingga subjek nyaman menghabiskan waktu sendiri. Subjek juga merasa pesimis terhadap pencapaian hidupnya seperti pesimis akan nilai akademik dan tujuan hidup saat ini. Roleplayer tidak pernah yakin dengan dirinya, ia selalu merasa gagal apabila melakukan sesuatu, seperti masalah akademik yang sulit ia capai, masalah perintaan juga pertemanan. Sehingga ia berpikir bahwa dirinya selalu gagal. Dari data tersebut mengacu pada salah satu aspek *self discrepancy* yaitu *actual self*. *Actual self* sendiri adalah bagaimana individu mempresepsikan dirinya.

Disisi lain, *roleplayer* sangat ingin dirinya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Banyak angan-angan yang ia miliki, ia menyampaikan bahwa ingin mencapai banyak keberhasilan dalam hal akademik, ingin mulai membuka diri terhadap orang lain agar ia dapat berbaur dan memiliki teman. Ia juga memiliki keinginan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, terutama memiliki teman dekat. Menurutnya keinginan tersebut sudah ada sejak lama pada dirinya namun ia tidak tahu bagaimana cara mengembangkannya. Menurut pengertian *ideal self*, diri

yang ingin dimiliki mencakup sikap yang telah dimiliki atau belum dimiliki. Hal ini mengacu pada *ideal self* yang dimiliki oleh subjek.

Selain itu lingkungan subjek juga menuntut subjek untuk menjadi sesuai dengan tuntutan sosialnya, subjek berprofesi sebagai mahasiswa, ada yang berprofesi sebagai guru dan bekerja *part time*. Lingkungan menuntut subjek untuk membiasakan berkomunikasi sesuai dengan tuntutan sosialnya, sebagai mahasiswa roleplayer juga merasa dituntut untuk lebih aktif lagi, dapat bekerja sama dengan temannya dan subjek juga dituntut menjadi seorang yang selalu mengerti terhadap keadaan temannya. Hal ini diduga termasuk pada *ought self* yaitu diri yang dibentuk berdasarkan harapan orang lain terhadap dirinya.

Pada *actual self* tergambar bahwa subjek tidak percaya diri, terhambat aktivitas sosialnya dengan lingkungan dan memandang rendah dirinya. Namun, pada saat subjek bermain *roleplay*, dengan menjadi karakternya ia berubah menjadi orang lain. Menurutnya menggunakan akun laki-laki membuatnya lebih mudah mengekspresikan diri dan dapat diterima dengan mudah di dalam komunitas *entertainment 'x'*. subjek memaknakan bahwa *roleplayer* dapat menenangkan dirinya dari masalah di dunia nyata. Ia nyaman bersosialisasi menggunakan identitas bukan dirinya di dalam permainan tersebut selama bertahun-tahun karena subjek merasa banyak yang memperhatikannya dan menerima dirinya. Hal ini mengacu pada diri virtual yang dibuat oleh subjek di dalam media sosial. Menurut pengertian, *virtual self* merupakan perpanjangan dari diri aktual. Seharusnya individu menggunakan identitas dirinya yang asli dalam dunia virtual, karena identitas pada dunis virtual

merupakan cerminan diri asli individu. Namun, pada fenomena ini subjek tidak menggunakan identitas dan karakter asli, melainkan membuatnya sebagai orang lain dengan identitas yang ia ciptakan.

Menurut Higgins (1987) pertama, *self discrepancy* dapat terjadi apabila secara aktual seseorang merasa belum mengerti akan diri yang sesungguhnya, hal tersebut dapat berkebalikan dengan diri ideal yang ia inginkan. *Self discrepancy* akan terjadi pada dirinya apabila ia tidak tahu bagaimana cara mengembangkan diri aktual untuk mencapai diri ideal yang ia inginkan. Kedua, *self discrepancy* juga akan tinggi apabila seseorang belum memahami diri aktualnya dan berkebalikan dengan persepsi orang lain terhadap dirinya. Hal tersebut dapat menimbulkan *self discrepancy* saat seseorang merasa tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan fenomena dan teori yang telah di paparkan seorang *roleplay* dengan diri aktual dan idealnya yang ia nilai demikian dapat dikatakan berbanding terbalik, karena subjek secara tersirat belum dapat mengembangkan diri aktualnya dengan baik untuk mencapai diri yang ideal. Begitu juga dengan persepsi dirinya terhadap penilaian lingkungan, tergambar bahwa subjek belum dapat beradaptasi dengan baik. Sehingga dari ketiga self tersebut subjek merasakan tidak tenang di dunia nyata, maka subjek membuat diri virtual yang sempurna. Menurutnya dengan membuat karakter *roleplay* yang sempurna ia merasakan ketenangan dan banyak perhatian yang ia dapatkan.

Berdasarkan usia, subjek berusia 18 – 24 tahun yang mana menurut Arnett (2000) *Emerging adult* tidak bisa dikategorikan pada dewasa maupun remaja.

Emerging adult menurutnya digambarkan pada individu di negara maju yang telah memikirkan tujuan masa depannya. Misalnya, mulai memikirkan pernikahan, tidak memiliki anak, tidak tinggal di rumah mereka sendiri, atau tidak memiliki pendapatan yang cukup untuk menjadi sepenuhnya independen pada usia 18 sampai 25 tahun. Seharusnya pada usia 18 sampai 25 tahun seseorang menuju kehidupan yang stabil dengan mulai menata masa depannya. Juga memenuhi kebutuhan sosialnya dengan baik. Namun, berdasarkan data di atas para *roleplayer* belum dapat menentukan gambaran masa depannya. Para pemain yang termasuk dalam usia *emerging adult* pun semakin lama semakin nyaman berada di dunia maya dengan permainan ini menggunakan identitas orang lain.

Berdasarkan paparan di atas adanya dugaan terjadi *self discrepancy* pada *roleplayer* dilihat dari fenomena yang terjadi, bahwa *virtual self* yang diciptakan oleh subjek tidak sesuai dengan karakter diri asli subjek. Namun, subjek menciptakan sendiri karakter yang baru. Juga terlihat dari adanya ketidaksesuaian antara *actual self* dengan *ideal self* subjek. Juga adanya ketidaksesuaian tugas perkembangan yang terjadi pada subjek dengan perilaku subjek saat ini membuat peneliti ingin mengetahui **“Bagaimana gambaran Self Discrepancy pada *Roleplayer K-Pop* di Komunitas ‘*Entertainment x*’?”**

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

a. Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini diharapkan dapat mendapatkan gambaran *self discrepancy* yang terjadi pada *Roleplayer K-Pop* di *Entertainment 'x'*.

b. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran empirik mengenai *self discrepancy* pada *Roleplayer K-Pop* di *Entertainment 'x'*.

1.4. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teortis

1. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana dampak yang terjadi dari permainan *roleplayer* ini.

2. Penelitian ini diharapkan menjadi tambahan pengetahuan untuk penelitian selanjutnya mengenai *Self Discrepancy*.

b. Kegunaan Praktis

1. Bagi masyarakat terutama *roleplayer* pada seluruh usia yang masih aktif bermain diharapkan mampu memahami fenomena permainan *roleplayer* ini baik efek negatif dan positifnya yang terjadi. Agar dapat memahami dan menjauhi efek negatif dari dampak permainan ini.

2. Memberikan pemahaman pada usia *emerging adult* bahwa mengembangkan *self* merupakan hal yang penting karena kesinambungan yang terjadi antara keempat *self* yang dimiliki.



2.4. Kerangka Pemikiran

Roleplay adalah sebuah kegiatan memparodikan idola yang kita suka. Umumnya pemain akan membuat karakter persis seperti idolanya. Namun, fenomena yang ditemukan oleh peneliti berbeda dengan lainnya. Dari prasurvey didapatkan 28 responden dengan usia 18 – 24 tahun dan merupakan *roleplayer* aktif selama lebih dari 5 tahun. Subjek bermain *roleplayer* berbeda dengan anggota lainnya, ia membuat karakternya sendiri seolah-olah sempurna. Biasanya mereka akan bermain lebih dari 2 jam dalam sehari. Permainan yang dilakukan adalah bercengkrama dengan sesama anggota di dalam komunitas *Roleplayer Entertainment 'x'*, membuat plot cerita '*imagine*' dan bermain *games* bersama. Menurut mereka hal tersebut merupakan sebuah hiburan yang lama-kelamaan berubah menjadi kebiasaan, maka mereka akan selalu membuka aplikasi twitter untuk bermain *roleplayer*

Roleplayer berusia 18- 24 tahun, dimana usia tersebut termasuk pada usia *Emerging Adult*. Pada usia *Emerging adulthood* merupakan suatu tahapan perkembangan yang muncul setelah individu mengalami atau melewati masa remaja (*adolescence*) dan sebelum memasuki masa dewasa awal (*young adulthood*), dengan rentang usia antara 18 hingga 25 tahun (Arnett, 2004). Fenomena yang ditemukan seorang roleplayer pada usia tersebut merasa nyaman bermain roleplay dengan menggunakan identitas yang bukan dirinya.

Berdasarkan wawancara dengan responden, sebagian besar responden belum memikirkan rencana masa depan. Diketahui bahwa seluruh responden berstatus single. Pada urusan percintaan ia mengatakan belum tertarik berpacaran di dunia

nyata karena ia nyaman dengan pasangannya dalam satu komunitas tersebut. Kegiatan asmaranya di dunia virtual dapat bertahan sekitar tiga atau lima bulan saja lalu setelah itu ia akan mengganti pasangan. Hal yang ia lakukan saat memiliki pasangan pada komunitas ini layaknya berpacaran di dunia nyata, melakukan kegiatan romantic bersama melalui chatting tetapi menyembunyikan identitas aslinya. Roleplayer sangat menikmati aktifitas tersebut hingga sempat berganti pasangan, tetapi pada dunia asli ia belum tertarik memikirkan asmaranya. Sesuai teori *Emerging Adult* seharusnya pada usia ini seseorang sudah mulai menata kehidupannya mulai dari perkuliahan, pekerjaan hingga percintaan. Namun, yang ditemukan pada komunitas ini seorang roleplayer belum menata kehidupannya dengan baik. Pada urusan Pendidikan juga roleplayer banyak meninggalkan tugas kuliahnya, seringkali tidak ikut berkontribusi pada kegiatan kelompok. Bahkan, saat bekerja pun ia menjadi tidak terpacu.

Seluruh *roleplayer* memiliki kegiatan sehari-hari seperti berkuliah dan ada juga yang bekerja. Menurutnya terkadang sesekali tugasnya terbengkalai karena terlalu asik dengan permainan ini hingga dirinya menjadi malas. Begitu pula pada roleplayer yang sudah bekerja, ia menjadi lebih pasif saat melakukan pekerjaan seperti jarang berkomunikasi dengan lingkungannya dan jarang meminta bantuan dari temannya. Lamanya pengalaman roleplayer bermain permainan ini membuat dirinya menjadi lebih tertutup dari lingkungan. Sehingga roleplayer belum memnuhi tugas perkembangan yang seharusnya.

Roleplayer mempersepsikan dirinya sebagai seorang yang tidak percaya diri, ia selalu menyendiri apabila sedang di lingkungan perkuliahan atau pekerjaan. Dalam kesehariannya *roleplayer* sering merasakan kesendirian, ia menganggap dirinya lebih nyaman ketika tidak dibantu oleh oranglain. Ia juga merasa gagal dalam melakukan suatu hal, seperti dalam bagian akademik yang sulit sesuai dengan keinginannya. Hal tersebut sesuai dengan *actual self* *roleplayer*, dimana *actual self* merupakan persepsi mengenai baik dan buruk yang ada di dalam dirinya. Walaupun seperti itu *roleplayer* sebenarnya ingin menjadi lebih baik dari dirinya sekarang. Ia tahu bahwa permainan ini sangat mengganggu kesehariannya seperti menjadi malas, tidak produktif dan menunda pekerjaan. Sebenarnya ia sangat ingin merubah hal tersebut, menjadi produktif dan dapat bersosialisasi dengan baik di lingkungannya. Tetapi, menurutnya ia tidak tahu bagaimana caranya mencapai hal tersebut. Hal ini mengacu pada aspek ideal self *roleplayer*, karena ideal self sendiri merupakan persepsi subjek terhadap dirinya di masa depan.

Roleplayer kesehariannya berada di lingkungan pekerjaan dan kampus. Menurutnya keadaan lingkungannya tidak menyenangkan sehingga ia lebih nyaman menyendiri. *Roleplayer* yang merupakan seorang mahasiswa mengatakan bahwa sehari-hari dirinya tidak pernah berkumpul atau bermain bersama teman-teman. Ia akan selalu langsung pulang dan menghindari percakapan dengan orang banyak. Menurutnya lingkungan menuntut dirinya untuk lebih bergaul dengan teman lainnya, sering menyempatkan waktu bersama, mengerjakan tugas bersama dan ia juga merasa dituntut untuk selalu menyenangkan. *Roleplayer* mengatakan bahwa ia tidak bisa

memenuhi keinginan lingkungannya. Hal ini mengacu pada *ought self* roleplayer, karena *ought self* merupakan persepsi dirinya terhadap persepsi lingkungan.

Roleplayer merasa dirinya kurang bisa beradaptasi di lingkungannya sehingga saat ia menemukan permainan *roleplay*, ia mengimajinasikan diri yang selama ini ia inginkan. Pada permainan ini seorang roleplayer bermain peran dan membuat karakternya sesuai yang ia inginkan. Ia menjadi lebih terbuka dan banyak teman di permainan ini dengan menggunakan identitas orang lain. Selama bermain lebih dari 5 tahun roleplayer semakin merasa nyaman karena banyak dukungan sosial yang ia dapatkan pada lingkungan virtual ini. Dengan menciptakan diri virtual yang sempurna dan menggunakan profil yang menarik membuatnya semakin percaya diri melakukan apapun pada permainan ini.

Menurut Higgins (2000) *self discrepancy* dapat terjadi secara *actual self-ideal self* dan *actual self-ought self*. Roleplayer memiliki situasi psikologis negatif pada *actual self* seperti merasa nyaman apabila menyendiri, tidak dapat bergaul dengan baik, juga pesimis dalam menjalani sesuatu dan menjadi malas. Sedangkan pada *ideal self* yaitu harapannya roleplayer dapat mulai bergaul dengan lingkungannya, ia berharap dapat lebih optimis dalam mengejar masa depannya dan tidak banyak menunda pekerjaan. Pada harapannya tersebut subjek mengatakan bahwa ia tidak tahu bagaimana cara mencapai diri idealnya. Sehingga terjadi perasaan kecewa dengan dirinya dan merasa tidak tenang. Hal ini menunjukkan *actual self* yang dengan adanya persepsi emosi negatif namun bersenjangan dengan *ideal self* karena subjek tidak tahu cara mencapainya. *Ought self* roleplayer juga menggambarkan bahwa

bersenjangan dengan aktualnya karena ia tidak bisa beradaptasi dengan tuntutan lingkungannya dan virtual dikatakan tinggi karena subjek sudah terbiasa bermain pada platform tersebut.



Gambar 2.2
Skema Kerangka Pikir

