

Pengaruh Roleplay di Media Sosial Terhadap Perkembangan Kepribadian Remaja

Alvina Anindyta Putri, Revalina Putri Herwanto, Hafna Azkia Nur Fairuzia
Program Studi Hubungan Masyarakat, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta
email: hafnaazkia24@gmail.com, anindytaalvina@gmail.com, revalina.puteri@gmail.com

Abstrak

Perkembangan kepribadian remaja di Indonesia mengalami penurunan yang cukup signifikan, sehingga hal ini menjadi masalah yang cukup serius dan perlu diperhatikan. Salah satu penyebab adanya penurunan perkembangan ini disebabkan oleh dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan *Roleplay* di media sosial saat ini. Tujuan penelitian ini adalah menganalisa pengaruh *Roleplay* bagi perkembangan kepribadian remaja serta solusi dari dampak permainan *Roleplay*. Metode yang digunakan adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah wawancara mendalam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Roleplay* memiliki pengaruh yang cukup besar bagi perkembangan kepribadian remaja dan solusi yang dapat kami berikan adalah perlunya edukasi orang tua kepada anak mengenai dampak yang akan ditimbulkan jika tidak menggunakan sosial media dengan bijak.

Keywords: Kepribadian remaja; Media sosial; Roleplay

Abstract

The development of adolescent personality in Indonesia has decreased significantly, so this is a serious problem that needs attention. One of the causes of this decline in development is caused by the negative impact of Roleplaying games on social media today. The purpose of this study is to analyze the influence of roleplay on adolescent personality development as well as solutions to the impact of roleplay games. The method used is qualitative. The data collection technique is in-depth interviews. The results of this study indicate that Roleplay has a considerable influence on the development of adolescent personality and the solution we can provide is the need for parental education to children about the impact that will be caused if they do not use social media wisely.

Keywords: Adolescent personality; Social media; Roleplay

Pendahuluan

Media sosial bukanlah hal yang asing bagi masyarakat. Menurut data pada tahun 2023 terdapat 167 juta pengguna media sosial. Kemunculan media sosial menjadikan masyarakat dapat berkomunikasi secara lebih luas. Media sosial memiliki beberapa karakter yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis media lainnya. Penggunaan media sosial saat ini digunakan untuk berbagai kebutuhan dan prasarana. Selain itu, media sosial juga bermanfaat untuk menyampaikan informasi dalam berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, pariwisata, sosial budaya, hiburan, dan sebagainya. Dengan adanya media sosial, seseorang dapat mengetahui fenomena terbaru yang sedang ramai diperbincangkan di seluruh dunia. Tidak sedikit pula pengguna media sosial membagikan kegiatan sehari-hari mereka melalui berbagai platform media sosial. Namun, beberapa pengguna media sosial tidak memilah apa yang seharusnya tidak dibagikan kepada publik sehingga hal tersebut dapat menimbulkan suatu kejadian yang menyimpang. Media sosial memberikan dampak yang besar bagi suatu identitas diri.

Dunia virtual adalah jaringan yang tersinkronisasi, dipresentasikan sebagai avatar, dan difasilitasi oleh jaringan computer (Mark W. Bell, 2008). Selain dunia virtual, ada juga komunitas virtual. Howard Rheingold merupakan seorang pencetus komunitas virtual mendefinisikan tentang komunitas virtual, yang mana merupakan sebagai “sekumpulan orang-orang yang mungkin tidak saling bertemu antara satu dengan yang lainnya secara nyata atau *face-to-face*, mereka hanya bisa bertukar kata dan ide melalui suatu mediasi yang tersedia dari komputer dan jaringan”. Komunitas Virtual biasanya terbentuk karena adanya kesamaan minat dalam bidang tertentu lalu saling berinteraksi satu sama lain. Di era digital saat ini komunitas virtual terbentuk di berbagai media sosial, seperti Whatsapp, Instagram, Facebook, TikTok, dan Telegram. TikTok menjadi salah satu platform yang sedang populer belakangan ini. Penggunaanya berasal dari berbagai kalangan dan umur, tak terkecuali anak-anak, remaja, dan orang tua. Platform ini memuat berbagai macam konten mulai dari pendidikan, kesehatan, hiburan, dan lainnya. Belum lama ini banyak orang mengikuti tren ‘*Roleplay*’ di TikTok.

Roleplay kata yang digunakan untuk mendeskripsikan rangkaian aktivitas yang melibatkan partisipan *Roleplay* untuk melakukan peran atau menirukan suatu tindakan dan suatu keadaan (Rahayu:2019). Karakter yang mereka gunakan merupakan idola mereka sendiri atau seseorang yang mereka gemari. Mereka membawa citra atau nama baik sang idola untuk bermain peran. Namun, mereka tidak membawa hal tersebut ke dalam hal yang berbau konvensional. Permainan *Roleplay* bisa juga disebut sebagai *Roleplay Game* (RPG).

Pemain *Roleplay* disebut sebagai *Roleplayer*. *Roleplayer* harus bisa berperan secara virtual tanpa mengungkapkan identitas pemain aslinya. Identitas merupakan suatu hal penting yang tertanam dalam diri seseorang, identitas merupakan suatu tanda yang menyimbolkan diri mereka untuk menjadi suatu ciri khas tersendiri. Identitas virtual merupakan suatu identitas baru dari seseorang yang memainkan *Roleplay* tanpa menggunakan identitas nyata sang pemain. Identitas virtual merupakan suatu pengenalan diri, ketika seseorang memainkan peran dalam sosial media, maka mereka harus mempunyai identitas virtual untuk berinteraksi dalam sebuah kelompok. Dibalik peran yang mereka mainkan, tidak ada yang mengetahui identitas asli dari sang pemain, bisa jadi berjenis kelamin laki-laki atau perempuan.

Awalnya pemain *Roleplay* bertujuan untuk mempromosikan artis idolanya lalu mereka memerankan diri sebagai artis tersebut. Tema yang dimainkan beragam mulai dari Kpop, Anime, sampai selebriti Hollywood. Untuk berkomunikasi, *Roleplayer* menggunakan Bahasa yang berbeda. Penggunaan bahasa tergantung pada peran atau orang yang memerankan tokoh tersebut. *Roleplay* biasanya dimainkan melalui berbagai platform media sosial yang memiliki fitur menarik seperti Facebook, Twitter, Line, Instagram, TikTok, bahkan Whatsapp yang sifatnya pribadi. Namun, hal ini dapat memberikan dampak negatif karena perilaku mereka menyimpang, sering melakukan hal-hal yang tak selazimnya dilakukan oleh seusia anak remaja. Ketagihan bermain *Roleplay* dapat mempengaruhi perkembangan mental remaja saat ini. Remaja yang kecanduan bermain *Roleplay* akan memiliki imajinasi yang berlebih, terlalu terbawa peran hingga lupa waktu, sehingga lupa dengan kehidupan nyata.

Sebagaimana dilansir dari Narasi.tv contoh kasus yang viral beberapa waktu lalu, yaitu sebuah video yang memperlihatkan seorang ayah memergoki anaknya tengah bermain *Roleplay* yang tidak sesuai dengan umurnya. Hal ini menarik perhatian netizen dan tidak sedikit yang mengkritik ayah daripada anak tersebut karena dianggap sang ayah tidak memikirkan dan

menghargai perasaan anaknya. Hingga video tersebut viral sehingga muka anak tersebut tersebar luas di media sosial, hal ini dapat mengganggu kenyamanan dan mental anak tersebut. Penelitian ini dibuat untuk menganalisa pengaruh *Roleplay* bagi kepribadian remaja, mengetahui dampak bermain *Roleplay*, serta mencari solusi dari dampak permainan *Roleplay*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan menekankan analisa atau deskriptif (Fai, 2022). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah cara pengumpulan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan agar mendapatkan data lengkap dan mendalam (Kriyantono, 2014). Jumlah informan sebanyak 3 orang dengan rincian 1 orang informan dengan latar pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan 2 orang dengan latar pendidikan Perguruan Tinggi Negeri (PTN). Informan yang kami wawancarai adalah orang yang pernah bermain *Roleplay*, berusia 13-14 tahun saat bermain *Roleplay*, rentang durasi informan bermain *Roleplay* adalah 2 bulan sampai 6 tahun.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisa mendalam yang kami lakukan dari ketiga informan menunjukkan bahwa hasil temuan yang didapatkan dari hasil wawancara dengan para informan. Pertanyaan penelitian terbagi menjadi; media dalam *Roleplay*, jangka waktu bermain, cara bermain, dan Ikatan emosi.

Media dalam Roleplay

Dari hasil wawancara yang kami lakukan, kedua informan mahasiswa menyatakan bahwa mereka mengetahui permainan *Roleplay* melalui teman yang sudah terjun terlebih dahulu dalam dunia *Roleplay*. Sedangkan satu informan siswa mengetahui melalui *broadcast* di pesan grup aplikasi Whatsapp. Faktor eksternal yang mendukung pelaku *roleplay* ini adalah kelompok dimana pelaku *roleplay* bergabung, dalam lingkup ini adalah komunitas K-Pop (Achsa dan Affandi, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa beberapa platform di media sosial dapat mempengaruhi seseorang untuk berpartisipasi dalam komunikasi di dunia maya karena media memiliki potensi interaksi yang besar dalam merubah sikap dan perilaku masyarakat terutama anak-anak relatif masih mudah terpengaruh dan dipengaruhi (Ayub dan

Sulaeman, 2022). Media yang digunakan para pemain adalah handphone, melalui aplikasi Whatsapp, Telegram, dan Twitter.

Jangka waktu bermain

Informan mengatakan bahwa mereka mulai terjun ke dalam dunia Roleplay karena rasa penasaran yang tinggi, selain itu teman-teman informan mengenalkan permainan *Roleplay* dengan memberi tahu bagaimana cara bermain *Roleplay*, menjelaskan karakter-karakter yang dapat diperankan, dan mengajak dengan menunjukkan ulasan mengenai *Roleplay* bahwa bermain *Roleplay* menyenangkan. Ketiga informan memiliki jangka waktu bermain *Roleplay* yang berbeda-beda. Informan pertama memiliki kurun waktu yang cukup lama yaitu enam tahun, informan kedua sekitar tiga sampai empat tahun, dan informan ketiga hanya dua bulan.

Cara Bermain

Roleplay dimainkan dengan cara memainkan peran dengan memposisikan dirinya sebagai idol atau publik figur sebagai karakter yang akan diperankan, lalu informan dapat berinteraksi dengan karakter lainnya melalui aplikasi Whatsapp dan Telegram. Secara lebih detail, mereka bermain *Roleplay* menggunakan nomor Whatsapp yang berbeda dengan nomor pribadinya. Kemudian mereka bergabung ke dalam grup yang telah didapat atau dengan tautan yang diberikan oleh temannya. Setelah bergabung mereka berkenalan satu sama lain dengan berperan sebagai karakter yang mereka mainkan. Selain pada aplikasi WhatsApp dan Telegram, pemain dapat menggunakan aplikasi Twitter untuk membuat akun khusus bermain *Roleplay* sesuai dengan karakter yang mereka mainkan atau karakter yang mereka idolakan. Pemain akan memperkenalkan diri sebagai karakter yang mereka idolakan, bertingkah laku seperti karakter tersebut, dan juga mengikuti hobi atau kesehariannya. Mereka menciptakan identitas virtual diri mereka sendiri dengan menggunakan nama akun nickname, memasang avatar, dan menuliskan biografi singkat yang sangat identik dengan boyband atau girlband maupun para member yang mereka perankan (Achsa dan Affandi, 2015).

Ikatan Emosi

Meskipun dengan rentang waktu yang berbeda para informan memiliki pengaruh yang hampir sama, yaitu pemain merasakan adanya krisis identitas dan mulai memiliki bibit ketertarikan kepada sesama jenis karena dalam permainan *Roleplay* para pemain diperkenankan untuk berperan menjadi lawan jenis pemain dan menyimpang dari kepribadian mereka sendiri, serta tidak ada batasan pasti dalam permainan ini.

Namun informan enggan untuk memberi tahu orang tua mereka karena menurutnya hal ini bukan sesuatu yang perlu dibicarakan, takut orang tua mereka mengetahui anaknya telah berinteraksi dengan dunia yang tidak nyata, dan khawatir apabila orang tua mereka berpikiran anaknya berperilaku dan bertingkah seolah-olah menjadi orang lain. Mereka juga beranggapan bahwa bermain *Roleplay* adalah hal yang biasa, menurut mereka bermain *Roleplay* sama dengan permainan di media sosial lainnya, namun dengan karakter yang berbeda. Tetapi mereka belum cukup paham untuk menyadari adanya dampak yang dapat ditimbulkan dari permainan *Roleplay* tersebut.

Adapun dampak yang didapatkan saat bermain *Roleplay* yaitu mereka mendapat kenalan dari berbagai kalangan dan daerah secara daring serta menambah relasi pertemanan. Namun, para informan juga tidak mengetahui identitas asli dari lawan main *Roleplay*. Ada juga orang yang di kehidupan sehari-hari sangat malu untuk berekspresi, tetapi saat bermain *Roleplay* dia sering menunjukkan dirinya dan berani untuk melontarkan kata-kata kasar karena dalam *Roleplay* identitas asli pemain tidak ditampilkan. Dampak lainnya, yaitu informan merasa lebih dewasa dan mengetahui banyak hal sebelum waktunya karena bertemu dengan pemain dari berbagai kalangan. Menurut pernyataan dari informan saat mereka sudah terjun ke dalam dunia *Roleplay* akan sulit untuk keluar dari permainan tersebut karena dunia *roleplay* cenderung menggunakan bahasa sehari-hari yang akan membuat informan merasa nyaman dan dekat seperti sudah kenal dengan lawan mainnya, selain itu beberapa pemain ada yang terbawa perasaan dengan lawan mainnya dan tidak bisa lepas. Bagi *Roleplay*, perasaan yang digunakan adalah nyata walaupun mereka hanya berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama *Roleplayer* secara virtual. Bukan hanya perasaan, persahabatan para *Roleplayer* pun juga nyata walaupun hanya secara virtual (Vernika dan Nurhastuti, 2018). Dalam hal ini, lingkungan juga sangat berpengaruh dalam perkembangan remaja karena mayoritas informan bermain *Roleplay* berawal dari ajakan teman. Anak perlu diberikan pondasi yang kuat menyangkut kepribadian agar mereka mampu melihat mana teman yang baik dan yang menjerumuskan kepada hal-hal buruk. Orang tua juga dapat mengedukasi apa saja yang sekiranya tidak boleh dilakukan dalam menggunakan media sosial, serta memberi tahu apa dampak yang akan terjadi jika anaknya tidak menggunakan media sosial dengan bijak.

Kesimpulan

Roleplay memiliki pengaruh yang cukup besar bagi perkembangan kepribadian remaja karena saat bermain Roleplay pemain dituntut untuk memainkan peran sebagai orang lain, apabila tidak dapat dikontrol dikhawatirkan para pemain akan bertingkah tidak sesuai dengan umur dan kepribadian mereka. Dalam hal ini orang tua berperan penting dalam perkembangan kepribadian remaja karena jika orang tua tidak mengawasi kegiatan anak khususnya dalam bermedia sosial anak akan terbawa pengaruh negatif dari media sosial.

Daftar Pustaka

- Affandi, H. P. (2015). Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter). *Pradigma*, 1-12.
- Ayub, M. (2022). Dampak Sosial Media Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja: Kajian Sistematis. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, Vol. 7 No.1.
- Cahyono, A. S. (2017). Pengaruh Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. 140-157.
- Chandra Dwi Prabowo, e. a. (2022). Sosialisasi dan Edukasi dalam Penggunaan Media Sosial. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika Vol 3 No 2*, 318 – 320.
- Florentia Christina Monica, A. J. (2021). Aktivitas RolePlay (RP) Thailand Idol dan Pengaruhnya terhadap Pembentukan Kehidupan Baru di Dunia Maya. *Koneksi Vol 5 No 2*, 320-328.
- Gantina, G. G. (2020). *Fenomena Korean Roleplayer di Media Sosial Twitter*. Bandung.
- Hasanah, M. (2018). Dinamika Kepribadian Menurut Psikologi Islam. *Jurnal Ummul Qura Vol 11 No 1*, 110-122.
- Hatmi Prawita Achsa, M. A. (2015). Reprntasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay dalam Dunia Maya. *Paradigma Vol 3 No 3*, 1-12.
- Hildawati. (2022). Roleplayer World: Identitas Roleplayer, Relasi dan Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu-ilmu Sosial Vol 5 No 2*, 119-147.
- In Parlina, T. A. (2017). Motivasi dan Pola Interaksi Pengguna Role Play Twitter Pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Vol 2 No 2*, 198-211.
- Ivy Mahrani Aulia, M. S. (2020). Pengelolaan Kesan Roleplayer K-pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi pada Akun Twitter Fandom di Kota Bandung) . *Epigram Vol 17 No 1*, 75-84.
- Lainsyamputty, N. P. (2021). Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh Roleplayer Artis K-Pop di Twitter. *Jurnal Komunikatif Vol 10 No 2*, 197-213.

- Laras Puspa Pratiwi, A. P. (2018). Motif Sosiogenesis Pasangan Roleplay dalam Media Sosial Twitter. *Jurnal Manajemen Komunikasi Vol 2 No 2*, 127-143.
- Mardalis. (1999). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Masnuna, e. a. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi 4 Macam Kepribadian Remaja Usia 16-18 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia Vol 02 No 02*, 1-12.
- Musdawati Nurfaidah, e. a. (n.d.). Korean Roleplay Di Media Sosial Twitter (Studi Fenomenologi Korean Role-Play Garut Di Media Sosial Twitter).
- Nuraini, E. P. (2021). *Peran Roleplay dalam Membentuk Identitas Virtual di Jejaring Sosial Line*. Surakarta.
- Nurhastuti, V. V. (2018). Permainan Roleplayer Di Media Sosial Twitter. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, (pp. 21-27). Bandung.
- Pratiwi, A. P. (2023). Identitas Virtual pada Roleplayer di Twitter. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL) Vol 1*, (pp. 215-227). Bandung.
- Putri, N. R. (2022). *Self Identity pada Roleplayer Pengguna Twitter*. Yogyakarta.
- Rahayu, A. A. (2021). Representasi Identitas Homoerotisme di Media Sosial (Studi Netnografi pada Yaoi Roleplay Via Media Sosial Line). 210-217.
- Rahayu, D. T. (n.d.). Artikulasi Identitas Virtual Rroleplay dengan Karakter K-pop Idol Via Twitter. 1-12.
- Ratnawula, T. (2018). Perkembangan dan Tahapan Penting dalam Perkembangan. *Jurnal Edukasi Spesial Vol 4 No 1*, 65-74.
- Sumardijjati, M. F. (2023). Literasi Digital Remaja dalam Permainan Roleplay di Media Sosial Twitter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Vol 6 No 6*, 4064-4072.
- Sumaryanti, V. H. (2022). Studi Deskriptif Self-Presentation pada Roleplayer di Twitter. *Jurnal Riset Psikologi*, 1-6.
- Suranto, S. Y. (n.d.). Reproduksi Pesan Roleplayer K-Pop di Media Sosial Facebook (Studi Etnografi Virtual pada Akun Roleplayer Bangtan Sonyeondan). 28-42.
- Syafii, M. (2022, December 4). *Opini*. Retrieved from umsu.ac.id: <https://umsu.ac.id/metode-penelitian-kualitatif-adalah/> pada 27 November 2023.
- Veny Febriyanti, e. a. (2022). Tingkat Kesejahteraan Psikologis Ditinjau dari Tipe Kepribadian Big Five. *Psycho Idea Vol 20 No 2*, 141-152.
- Zulkarnain, N. M. (2021). Keterbukaan Diri Pengguna Akun K-pop Roleplayer Twitter di Kota Medan. 1-10.