

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan hubungan dan interaksi untuk memenuhi kebutuhan emosional, seperti kasih sayang.¹ Kebutuhan ini tidak hanya bersifat fisik tetapi juga psikologis, yang mana dapat mempengaruhi kesejahteraan mental individu. Dalam konteks ini, kebutuhan akan pengakuan dan penerimaan dari orang lain menjadi sangat penting, karena hal ini berkaitan langsung dengan harga diri seseorang. Seiring perkembangan teknologi, kebutuhan akan interaksi ini semakin mudah terpenuhi melalui media sosial, yang menawarkan berbagai cara untuk berkomunikasi dan terhubung dengan orang lain. Media sosial memungkinkan individu membentuk profil, berbagi informasi, dan terhubung dalam jaringan sosial yang luas.² Hal ini menciptakan ruang di mana individu dapat mengekspresikan diri, berbagi pengalaman, dan menemukan komunitas yang sesuai dengan minat mereka.

Salah satu *platform* media sosial populer adalah *WhatsApp*, yang saat ini banyak digunakan sebagai alat komunikasi, namun kini berkembang menjadi sarana berbagi informasi dan hiburan.³ Selain kemudahan dalam

¹ Alfira Yuniarti and Vivi Rachmawati, "Hubungan Interaksi Sosial Dengan Kesejahteraan Psikologis Pada Mahasiswa," *Jurnal Psikologi Islam* 14, no. 2 (2022), <https://ejournal.uin-suka.ac.id/fdk/psikologi/article/view/3594%0A%0A>.

² Dita Afianti, Banu Setyo Adi, and Inggit Dyaning Wijayanti, "Student Motivation in Online Learning for Advanced Civics Courses," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14, no. 4 (2022): 4821–4828.

³ P. Rahayu and N. Lestari, "Pergeseran Fungsi WhatsApp Dalam Komunikasi Sosial," *Jurnal Teknologi dan Komunikasi* 12, no. 1 (2020).

berkomunikasi, *WhatsApp* juga memungkinkan penggunaanya untuk berbagi berbagai bentuk konten, seperti gambar, video, dan dokumen, yang dapat memperkaya pengalaman interaksi. Dengan fitur-fitur seperti *grup chat* dan *status*, pengguna dapat membangun hubungan yang lebih mendalam dengan orang-orang di sekitarnya. Namun, fungsi *WhatsApp* sebagai media komunikasi mengalami pergeseran. Banyak pengguna kini menyembunyikan identitas asli mereka dan bergabung dalam komunitas *roleplayer*, yaitu individu yang memerankan karakter lain di dunia maya. Fenomena ini menunjukkan bahwa banyak orang menggunakan sebuah *platform* bukan hanya untuk komunikasi, tetapi juga sebagai medium untuk eksplorasi diri dan identitas.

Identitas diri merupakan bentuk kesadaran seseorang dalam memahami dan memposisikan dirinya secara tepat, serta memberikan makna terhadap keberadaannya dalam kehidupan. Proses ini membentuk gambaran diri yang menyeluruh dan berkelanjutan sebagai upaya untuk mengenali dan menemukan jati diri.⁴ Menurut Chaplin identitas diri merupakan diri atau aku sebagai individu sebagai makhluk sadar akan dirinya sebagai aku.⁵ Individu yang mampu membentuk identitas diri yang sehat biasanya menunjukkan sikap yang fleksibel, mampu menyesuaikan diri dengan baik, serta lebih terbuka terhadap berbagai perubahan dalam hubungan sosial, lingkungan, maupun karier. Keberhasilan seseorang dalam menghadapi krisis identitas juga tercermin dari kemampuannya dalam menetapkan komitmen terhadap berbagai peran dalam

⁴ Erik H Erikson and Agus Cremers, *Identitas Dan Siklus Hidup Manusia*. (Jakarta: Jakarta Gramedia, 1989).

⁵ J.P Chaplin and Kartini Kartono, *Kamus Lengkap Psikologi J.P. Chaplin* (Jakarta: Jakarta Raja Grafindo Persada, 2004).

hidup, khususnya dalam aspek karier, kepercayaan, dan pandangan hidup. Sebaliknya, remaja yang mengalami kesulitan dalam mengatasi krisis identitas umumnya tampak dari ketidaksiapan mereka dalam menentukan pilihan karier maupun pendidikan lanjutan.⁶

Roleplay memungkinkan seseorang untuk menggunakan identitas orang lain, seperti tokoh idola, dan menciptakan karakter seolah mereka adalah orang tersebut.⁷ Aktivitas ini memberikan kesempatan bagi individu untuk menjelajahi berbagai aspek dari diri mereka yang mungkin tidak dapat diekspresikan dalam kehidupan nyata. Di *WhatsApp*, komunitas *roleplayer* membentuk lingkungan dengan aktivitas yang meniru kehidupan nyata, seperti berinteraksi dengan teman, membentuk kelompok, dan membuat cerita bersama. Dalam konteks ini, *roleplay* tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk memahami diri sendiri dan orang lain dalam berbagai situasi yang berbeda.

Menurut observasi awal peneliti menemukan bahwa sebagian besar *roleplayer* memakai identitas tertentu sebagai cara untuk mengekspresikan emosi – emosi yang sulit untuk diungkapkan dalam kehidupan sehari – hari. Banyak pemain *roleplay* menggunakan karakter yang kepribadiannya bertolak belakang dengan diri mereka di dunia nyata. Namun, sebelum membahas terkait identitas dalam bermain *roleplay*, perlu menggali pengalaman pertama mereka

⁶ Paramitha Dhatu Anindyajati, “Status Identitas Remaja Akhir: Hubungannya Dengan Gaya Pengasuhan Orangtua Dan Tingkat Kenakalan Remaja,” *Character* 01, no. 02 (2013): 1–6.

⁷Yullita Irine Putri, “Analisis Akun Roleplayer @ryeong9x Dalam Pembentukan Personal Branding Di Media Sosial Twitter” (Universitas Semarang, 2019).

sebelum memutuskan untuk bermain *roleplay*. Menurut TA selaku *roleplayer*, awal mulai bermain *roleplay* adalah:

“Awal mulai aku main rp i gara gara temenku ngajakin aku main rp, awale ki aku emang ga ngerti rp iku opo trus aku diajak ro temenku kan yaa meskipun gur elok elok bawang sambil memahami maksud tekan rp iki apa gitu. Sebenere juga i mergo kepekso soale di paksa”. Kemudian menambahkan bahwa *“Aku main rp kat 2018 nah kan kono ki kan awal awalan sek bingung tuh, trus masuk ndek grub barno ndek kono enek sg ngajakin fambestan atau keluarga ngunu, nah aku kan ayok ayok ae smpe akhire kae gae grub keluarga dan ndek kono enek ayah, bunda, kakak dll nah tekan kono i kek aku ngeroso nyaman ngunu karo all member grub keluarga wi, koyok ayah bunda ne i bersikap seolah yo bapak ibukku tenanan ngunu, nah tekan kuwi aku maleh nyaman nang rp trus koyok ape lrp pun aku moh ngunu, dadi sg nggarai aku nyaman karena pas ndek posisi wi dunia rl ro rp ku i beda, lebih nyaman ndek rp dripda rl. Jadi akhire kan kono aku memutuskan rp an dan temanku ndek rp lebih iso menghormati aku dari pada sg ndek rl”*.

Kemudian WP yang merupakan seorang *roleplayer* mengatakan bahwa:

“Aku ngerti rp iku teko koncoku kan, Nah terus koncoku iku adalah konco K-pop dan mostly konco – konco K-pop podo main rp dan pada saat itu rp iku booming-boominge sing charane K-pop, dadine yo aku pengen mencoba karena dua hal itu. Pok intine karena aku demen K-pop terus konco-koncoku K-pop podo main RP yowes akhirnya aku mau untuk mencoba main. Sing membuat aku terjun semakin dalam K-Pop rp iku karena enggak menunjukkan identitas aku yang aslinya.” Lanjutnya wahyu menambahkan bahwa *“sing pertama iku aku iso bebas berekspresi, iso bebas bertingkah laku, soale enggak menunjukkan identitas asliku, main rp iku kita menggunakan identitas artis atau idol atau orang terkenal. Kedua iku aku merasa seru sih, serune iku karena eh iso main koyok idol-idolan, jadi kayak oh kehidupan idol koyo ngene jadi aku iso berufhoria juga neng kono terus iso ketemu orang-orang sesama terus selain juga bisa berteman”*.

Keputusan seseorang untuk menjadi *roleplayer* dan memilih karakter tertentu biasanya dipengaruhi oleh faktor-faktor pribadi, seperti ketertarikan terhadap karakter tersebut. Hal ini bisa terkait dengan pengalaman pribadi, minat, atau bahkan idealisasi tokoh tertentu yang mereka kagumi. Proses ini

berdampak pada konsep diri, yaitu cara seseorang memandang perilaku, kemampuan, dan karakteristik uniknya.⁸ Konsep diri yang positif dapat meningkatkan rasa percaya diri, sementara konsep diri yang negatif dapat menyebabkan ketidakpuasan dan masalah psikologis lainnya. Konsep diri mempengaruhi motivasi, sikap, dan tindakan seseorang, serta memainkan peran penting dalam pembentukan identitas.⁹ Di dunia *roleplay*, konsep diri terbentuk dari pengalaman emosional pemain dalam kehidupan nyata dan imajinasinya dalam peran yang dimainkan.¹⁰ Dengan demikian, pengalaman dalam *roleplay* dapat memperkaya atau bahkan mengubah pandangan individu terhadap diri mereka sendiri.

Pengaruh dari identifikasi karakter dalam *roleplay* ini sering kali mengarah pada imitasi, di mana seseorang cenderung meniru karakter yang dikagumi atau yang ia rasakan mirip dengannya.¹¹ Imitasi ini bukan hanya terbatas pada tindakan, tetapi juga mencakup nilai-nilai dan keyakinan yang dianut oleh karakter tersebut. Kegiatan *roleplay* ini juga meningkatkan interaksi sosial antar-pemain melalui berbagai aktivitas, seperti membentuk komunitas atau menjalankan peran yang menyerupai kehidupan nyata.¹² Dengan

⁸ Ismah Muthiah, "Kepuasan Hidup Dalam Bermain Pada Remaja Pengguna Akun Roleplayer Di Jejaring Media Sosial Twitter Di Kota Lubuklinggau" (UIN Raden Fatah Palembang, 2023).

⁹ Amelia Nugraeni, "Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Identitas Sosial Anak Muda," *Jurnal Inovasi dan Tren* 2, no. 1 (2024): 142–147.

¹⁰ Ahmad Zaini et al., "Optimalisasi Penggunaan Media Sosial Dalam Meningkatkan Efektivitas Dan Aksesibilitas Penyebaran Informasi Di KUA Kecamatan Jekan Raya Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya , Kalimantan Tengah , Indonesia NYIUR-Dimas : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada," *NYIUR-Dimas: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 2 (2024): 86–95, <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/nyiur/index>.

¹¹ Nugraeni, "Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Identitas Sosial Anak Muda."

¹² Nabila Qurratu'aini, "Identitas Diri Remaja Akhir Pelaku Roleplayer Pada Media Sosial Twitter" (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023).

berinteraksi dalam lingkungan yang penuh imajinasi, para pemain dapat belajar tentang empati dan kerjasama. Di sisi lain, identitas yang disamarkan memungkinkan pemain *roleplay* untuk berekspresi lebih bebas tanpa tekanan sosial.¹³ Meski memberikan ruang ekspresi, ada juga risiko penyimpangan perilaku yang berdampak negatif bagi para pemain. Kegiatan ini dapat mengaburkan batas antara realitas dan dunia maya, yang kadang-kadang menimbulkan konflik identitas.

Self identity pada pelaku *roleplay* memberikan beberapa pengaruh dan pandangan – pandangan yang berbeda. Menurut pendapat TA yang peneliti temui sebagai pemain *roleplay*, pandangan mengenai *self identity* di dunia *roleplay* bahwa:

“Kalau ngomongin self-identity dalam roleplayer, itu cukup unik, Soalnya, di dunia roleplay, seseorang bisa punya identitas yang beda dari kehidupan nyata. Ada yang pakai karakter yang mirip dengan dirinya sendiri, tapi ada juga yang sengaja memilih karakter yang bertolak belakang. Bisa jadi cara buat eksplorasi kepribadian yang mungkin nggak bisa mereka tunjukkan di dunia nyata. Yang menarik, banyak roleplayer yang justru jadi lebih percaya diri karena roleplay. Mereka belajar cara berkomunikasi, berekspresi, bahkan memahami emosi lewat karakter yang mereka mainkan. Tapi, di sisi lain, kalau terlalu larut, bisa jadi bingung membedakan mana diri asli dan mana yang cuma karakter. Jadi, menurutku, self-identity dalam roleplay itu kayak pisau bermata dua. Bisa membantu seseorang mengenali diri lebih dalam, tapi juga bisa bikin mereka kehilangan jati diri kalau nggak punya batasan yang jelas”.

Sedangkan mengenai *self identity* di dunia nyata WP berpendapat bahwa:

“Self-identity itu kan cara seseorang melihat dan mengenali dirinya sendiri, termasuk nilai, kepercayaan, dan peran yang dia jalani dalam kehidupan. Nah, ini kebentuk dari pengalaman hidup, lingkungan,

¹³ N. R. H. Putri, “Self Identity Pada Roleplayer Pengguna Twitter” (Universitas Negeri Yogyakarta, 2022).

interaksi sosial, bahkan dari hal-hal yang kita sukai atau jalani setiap hari. Ada orang yang udah ngerasa yakin banget sama identitas dirinya, tapi ada juga yang masih dalam proses mencari tahu, apalagi di masa remaja atau awal dewasa. Kadang, kita juga menyesuaikan diri tergantung situasi—misalnya, cara kita bersikap di rumah bisa beda dengan di tempat kerja atau sama teman-teman. Terus, di era digital kayak sekarang, identitas kita di dunia nyata bisa sedikit "bergeser" karena pengaruh media sosial atau bahkan roleplay. Tapi, intinya, self-identity itu berkembang terus seiring waktu. Yang penting, kita tetap nyaman dengan diri sendiri dan nggak kehilangan jati diri hanya karena ingin menyesuaikan diri sama orang lain”.

Penelitian ini disusun dengan didasarkan pada data maupun temuan-temuan dari penelitian sebelumnya. Penelitian Putri yang berjudul “*Self Identity pada Roleplayer Pengguna Twitter*” mengungkapkan bahwa pemilihan karakter dalam dunia *roleplay* seringkali didasari oleh keterkaitan emosional atau nilai khusus yang dimiliki oleh pemain, baik karena karakter tersebut adalah tokoh yang diidolakan maupun karena memiliki kemiripan dengan pribadi pemain di dunia nyata.¹⁴ Identitas yang dibentuk oleh para *roleplayer* di media sosial *Twitter* merupakan interpretasi mereka terhadap karakter yang diperankan. Mereka juga membangun sebuah dunia yang mencerminkan identitas ideal, yang seringkali muncul akibat ketidaksesuaian antara identitas yang ingin diwujudkan dengan realitas yang ada. Identitas ideal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor dari dunia nyata, seperti kondisi keluarga, lingkungan pertemanan, atau masalah pribadi yang sedang dihadapi, yang kemudian menjadi landasan dalam penggambaran karakter *roleplay* mereka. Alasan utama pemain memulai *roleplay* adalah untuk meredakan stres dari kehidupan nyata,

¹⁴ Ibid.

dan menjadikan *roleplay* sebagai tempat pelarian sementara di mana mereka bisa menemukan dukungan, afeksi, dan teman untuk berbagi tanpa perlu khawatir akan batasan atau penilaian dari orang lain di dunia nyata. Peneliti menemukan fakta dilapangan bahwa pemiihan karakter dalam *roleplay* dipilih pemain karena merasa karakter idola tersebut sesuai dengan dirinya sendiri ataupun karena mengidolakan karakter tersebut. Selain itu, ada juga yang memilih karakter karena identitas atau kepribadiannya yang berbeda dari identitas di realitanya. Di samping itu, dengan bermain *roleplay* juga merupakan pelarian dari kehidupan nyata dan menjadikan *roleplay* sebagai pereda stress.

Penelitian Putri yang berjudul “Analisis Akun *Roleplayer* @ryeong9x dalam Pembentukan *Personal Branding* di Media Sosial *Twitter*” ditemukan bahwa akun *roleplayer* tersebut berhasil menunjukkan kredibilitas dalam memerankan anggota grup idola Super Junior, yaitu Kim Ryeowook.¹⁵ Pemilik akun berusaha menggambarkan kepribadian asli Ryeowook dengan mendukung anggota lain dalam berbagai kegiatan (seperti variety show, acara realitas, atau debut solo) dan menunjukkan keakraban dengan sesama anggota Super Junior melalui interaksi dengan akun *roleplay* lainnya. Uniknya, pemilik akun konsisten menggunakan karakter Kim Ryeowook selama 5 tahun tanpa pergantian, berbeda dengan kebanyakan *roleplayer* yang umumnya berganti

¹⁵ Putri, “Analisis Akun *Roleplayer* @ryeong9x Dalam Pembentukan *Personal Branding* Di Media Sosial *Twitter*.”

karakter setelah sekitar 2 tahun. Ia juga konsisten menulis dengan gaya yang ramah dan bersahabat, tanpa pernah mendapat protes atas karakternya.

Penelitian Muthiah & Utami yang berjudul “Kepuasan Hidup dalam Bermain pada Remaja Pengguna Akun *Roleplayer* di Jejaring Media Sosial *Twitter* di Kota Lubuklinggau” memperoleh temuan bahwa kepuasan hidup pada remaja yang bermain *roleplayer* di kota Lubuklinggau tercermin dari perasaan senang dan nyaman tanpa adanya penyesalan dalam aktivitas tersebut.¹⁶ Remaja merasakan kepuasan hidup melalui keterampilan yang mereka peroleh dari *roleplay*, hubungan yang baik dengan teman-teman mereka, serta rasa syukur kepada Tuhan atas pengalaman positif dan negatif yang diperoleh, yang membantu mereka berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Kepuasan hidup remaja pengguna akun *roleplayer* ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti keterampilan yang diperoleh, misalnya mengedit foto dan video, memahami dasar-dasar pemasaran, serta memperoleh penghasilan melalui penjualan akun dan hasil editannya. Selain itu, hubungan baik dalam komunitas *roleplay* memberikan remaja rasa kasih sayang, perhatian, dan cinta dari teman-teman mereka, yang membantu mereka beradaptasi serta memperoleh dukungan dan semangat hidup. Faktor terakhir adalah kemampuan untuk mempelajari dan memahami bahasa Inggris dengan lebih baik. Sejalan dengan penelitian tersebut, peneliti memperoleh data bahwa tidak sedikit pemain *roleplay* yang merasa bahwa dengan bermain *roleplay*

¹⁶ Muthiah, “Kepuasan Hidup Dalam Bermain Pada Remaja Pengguna Akun Roleplayer Di Jejaring Media Sosial Twitter Di Kota Lubuklinggau.”

mereka merasakan hubungan yang baik dari komunitas *roleplay* tersebut, seperti rasa perhatian dan nyaman dari teman – teman *roleplay*.

Penelitian Widyastuti & Ngiji yang berjudul “Gambaran Psikologis Pelaku *Roleplay* di Telegram” memperoleh hasil bahwa motivasi yang mendasari responden dalam terlibat dalam permainan *roleplay*, konflik yang dihadapinya, serta dampaknya terhadap kehidupan nyata, mencerminkan latar belakang responden sebagai seorang *roleplayer*.¹⁷ Responden berasal dari keluarga sederhana, dan kehilangan ayahnya saat masih bersekolah di SMP. Setelah itu, ia sering mengalami perlakuan kasar dari ibunya dan memiliki hubungan yang kurang baik dengan teman-temannya. Responden mulai bermain *roleplay* sejak SMP, menjadikannya sebagai sarana untuk mewujudkan diri ideal dan menjalani kehidupan yang baru. Kegiatan *roleplay* ini memberikan kesibukan yang berfungsi sebagai bentuk distraksi dari realitas yang dihadapinya. Dampak menjadi *roleplayer* bagi responden mencakup efek positif dan negatif. Dampak positifnya, responden merasa memiliki teman untuk berbagi cerita dan mendapatkan kesibukan baru di waktu luang. Di sisi lain, dampak negatif yang dirasakan adalah kurangnya fokus dalam kegiatan sehari-hari, sehingga tugas-tugas sekolah sering terabaikan. Berdasarkan dengan penelitian diatas, peneliti menemukan fakta dilapangan bahwa, *roleplay* bisa dijadikan pelarian dari realita saat sedang stress ataupun bosan dengan kehidupan sehari – hari. Peneliti mengetahui orang – orang disekitar yang

¹⁷ Widyastuti and Salma Ngiji, “Gambaran Psikologis Pelaku Roleplay Di Telegram,” *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa* 3, no. 1 (2023): 1–7.

bermain *roleplay* menyatakan bahwa dengan bermain *roleplay* bisa kabur sejenak dari dunia nyata, karena disana bisa menjadi siapa saja, interaksi dengan orang lain tanpa harus menjadi diri sendiri di dunia nyata.

Penelitian sebelumnya telah membahas berbagai aspek terkait dengan dunia *roleplay*, seperti motif yang melatarbelakangi individu menjadi *roleplayer*, konflik yang dialami, dampak permainan *roleplay* terhadap kehidupan nyata, dan konsep *personal branding* yang terbentuk dalam permainan *roleplay*. Beberapa penelitian tersebut juga menyoroti kepuasan hidup remaja dalam bermain *roleplay* dan keterkaitan antara identitas yang dibangun di dunia *roleplay* dengan kehidupan nyata. Selain itu, melalui wawancara singkat kepada beberapa *rolepalyer*, terdapat perbedaan yang dirasakan mereka saat bermain *roleplayer*.

Awalnya mereka ingin mencoba hal – hal baru dan ikut karena adanya tawaran dari temannya. Misalnya Primisasri dan Mutifa, mengatakan awal mulai dia bermain *rolepalyer* karena banyak temannya yang bermain *roleplayer*. Selain itu, dia mengatakan bahwa di dalam *roleplayer* dia merasa bebas berekspresi, bertingkah laku karena merasa tidak memakai identitas dirinya yang asli, merasa bisa bermain peran sebagai idol dan merasakan euphoria tersendiri, bisa berteman dengan banyak orang dan seseorang untuk dijadikan teman curhat.¹⁸ Di lain sisi, Elovani et.al mengungkapkan bahwa awal bermain *roleplayer* karena adanya ajakan dari teman dan pada akhirnya dia

¹⁸ Winda Primasari and Imtiyaz Wahyu Mutifa, "Dramaturgical Analysis of Role-Players on Telegram," *MAKNA: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa dan Budaya* 15, no. 2 (2024).

merasa nyaman karena menemukan keluarga yang ada di dalam dunia *roleplay* yang dia mainkan. Selain itu, dia merasa orang – orang yang ada di dalam dunia *roleplayer* bisa lebih menghargainya dibandingkan dengan orang – orang yang ada di kehidupan nyatanya.¹⁹

Namun, belum ada penelitian yang secara khusus meneliti dinamika *self identity* pada dewasa awal pelaku *roleplayer* di *platform WhatsApp*. *Research gap* dalam penelitian ini adalah belum adanya kajian yang mendalam mengenai dinamika *self identity* pada dewasa awal yang menjadi *roleplayer*, khususnya di *platform WhatsApp*, serta bagaimana dinamika *self identity* ini terwujud baik di dunia nyata maupun dalam dunia *roleplay*. Penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan fokus pada bagaimana dewasa awal membangun dan mengekspresikan identitas diri mereka dalam kedua dunia tersebut, sehingga diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih luas mengenai pengaruh *roleplay* terhadap pembentukan identitas diri pada fase dewasa awal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “*Self Identity* Dewasa Awal Pelaku *Roleplayer* pada Media *Whatsapp*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami makna pengalaman dinamika *self identity* pada *roleplayer* di dunia nyata dan memahami makna pengalaman dinamika *self identity* pada *roleplayer* di dunia *roleplay*.

¹⁹ Aditia Elovani et al., “Analisis Dampak Negatif Roleplay Bagi Pengguna Di Telegram Terhadap Pancasila,” *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 2, no. 2 (2024): 22–27, <https://doi.org/10.62383/wissen.v2i2.85>.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah memahami makna pengalaman dinamika *self identity* pada individu dewasa awal yang menjadi pelaku *roleplayer* di media WhatsApp. Penelitian ini menyoroti bagaimana para *roleplayer* dewasa awal membangun, mengekspresikan, serta mengalami perubahan identitas diri baik dalam kehidupan nyata maupun dalam dunia *roleplay*. Dengan mempertimbangkan konteks digital dan kecenderungan penggunaan identitas alternatif, penelitian ini menggali lebih dalam bagaimana proses peralihan dan perbedaan identitas terjadi pada informan yang terlibat aktif dalam komunitas *roleplay*.

Berdasarkan fokus tersebut, pertanyaan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana dinamika *self identity* pada *roleplayer* di dunia nyata?
2. Bagaimana dinamika *self identity* pada *roleplayer* di dunia *roleplay*?
3. Bagaimana pergeseran *self identity* yang ada di *roleplay* dengan yang ada di dunia nyata?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk memahami makna pengalaman dinamika *self identity* pada *roleplayer* di dunia nyata.
2. Untuk memahami makna pengalaman dinamika *self identity* pada *roleplayer* di dunia *roleplay*.

3. Untuk memahami pengalaman pergeseran *self identity* yang ada di *roleplay* dengan yang ada di dunia nyata

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini memiliki kontribusi dalam ranah teoritis, khususnya terhadap teori perkembangan identitas yang dikemukakan oleh Erikson, dengan memperlihatkan bahwa pembentukan dan ekspresi identitas diri dapat terjadi melalui keterlibatan dalam peran virtual, terutama pada individu yang berada dalam tahap perkembangan dewasa awal.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi konselor, pendidik, dan orang tua dalam memahami bagaimana individu remaja maupun dewasa awal membentuk identitas dirinya melalui media virtual. Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam merancang pola komunikasi, strategi pembinaan, atau bentuk intervensi psikososial yang selaras dengan tahap perkembangan yang sedang dialami oleh individu tersebut.

E. Penegasan Istilah

Istilah utama dalam penelitian ini adalah *self identity*, yaitu sebuah keadaan psikologis secara menyeluruh yang membuat individu menerima dirinya, memiliki orientasi dan tujuan dalam mengarahkan hidup. serta keyakinan internal dalam

mempertimbangkan beberapa hal. ²⁰Penelitian ini dianalisis melalui 6 dimensi, yaitu genetik, adaptif, struktural, dinamis, timbal balik psikososial dan status eksistensial.

²⁰ Erikson and Cremers, *Identitas Dan Siklus Hidup Manusia Erik H. Erikson*.