



Gambaran Psikologis Pelaku Roleplay di Telegram

Widyastuti^{1*}, Salma Nabilah Fitriqy Daeng Ngiji²

^{1,2} *Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia*

**E-mail: widya_prasthya@yahoo.com*

Abstract

Roleplaying is a role-playing game conducted through social media. In roleplaying, players can freely create the character they want. Character creation is always a process that follows the pattern of the player's role dynamics. The purpose of this study is to find out more about the psychological picture of roleplayers including player backgrounds, role patterns, and the impact of roleplay on players' lives. This research was prepared using a qualitative case study research method and an inductive (data driven) approach with semi-structured interview data collection techniques. The results of the data analysis show that the background of the respondent becoming a roleplayer is family conflict, problems in the friendship environment, economic difficulties, and traumatic experiences. Roleplaying then becomes a forum for respondents in developing self-actualization and realizing the ideal self. Player interaction and behavior patterns are shown through the representation of each character used. In living two different lives, respondents realized various impacts on themselves. The positive impact is that respondents can hone their virtual socializing skills and have a place to tell stories. The negative impact is that it is difficult to distinguish between real and virtual life. In addition, the lack of self-control in playing makes it difficult for respondents to focus on their daily activities.

Keyword: Character, Roleplay, Social media, Virtual

Abstrak

Roleplay merupakan sebuah permainan peran yang dilakukan melalui media sosial. Dalam bermain roleplay, pemain dapat secara bebas menciptakan karakter yang diinginkan. Penciptaan karakter selalu berproses mengikuti pola dinamika peran pemainnya. Tujuan penelitian ini adalah mencari tahu lebih dalam gambaran psikologis roleplayer mencakup latar belakang pemain, pola peran, dan dampak roleplay terhadap kehidupan pemain. Penelitian ini disusun menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus dan pendekatan induktif (data driven) dengan teknik pengumpulan data wawancara semi terstruktur. Hasil analisis data menunjukkan bahwa yang melatarbelakangi responden menjadi seorang roleplayer yaitu konflik keluarga, masalah dalam lingkungan pertemanan, kesulitan ekonomi, serta pengalaman traumatis. Roleplay kemudian menjadi wadah bagi responden dalam pengembangan aktualisasi diri serta mewujudkan diri yang ideal. Interaksi dan pola perilaku pemain ditunjukkan melalui representasi tiap karakter yang digunakan. Dalam menjalani dua kehidupan yang berbeda, responden menyadari berbagai dampak terhadap dirinya. Dampak positif yaitu responden dapat mengasah kemampuan bersosialisasi secara virtual dan memiliki tempat untuk

bercerita. Dampak negatif yaitu sulitnya membedakan antara kehidupan nyata dan virtual. Selain itu kurangnya kontrol diri dalam bermain mengakibatkan responden sulit fokus terhadap aktivitas sehari-hari.

Kata Kunci: Karakter, Media sosial, Roleplay, Virtual

PENDAHULUAN

Secara harfiah *roleplay* berasal dari kata *role* dalam bahasa Inggris yang artinya peran, *play* yang artinya bermain. Menurut Hatmi (2015), *roleplayer* merupakan sebutan bagi orang yang bermain peran. Pada awalnya *roleplay* dimainkan menggunakan *playstation*, namun seiring berjalannya waktu permainan ini kemudian beralih ke media sosial. *Roleplay* dibentuk oleh sebuah komunitas di Telegram melalui agensi atau LPM (lembaga promosi) sebagai naungan dan media promotor akun *roleplay*. Para *roleplayer* berkomunikasi dengan menggunakan fitur chat atau *direct message* pada media sosial. Dalam komunitas *roleplay* para *roleplayer* kemudian saling berinteraksi satu sama lain menggunakan identitas palsu sesuai dengan karakter yang dipilih. Para pemain dilarang untuk mengungkap identitas asli mereka saat menjalin proses komunikasi. Dalam proses tersebut pemain melakukan kegiatan sesuai dengan plot atau *imagine* yang dibuat selayaknya orang yang berteman di dunia nyata. Dengan meningkatnya intensitas yang terjadi dalam proses komunikasi tersebut, pasangan *roleplayer* ini kemudian merasa dekat satu sama lain. Tak jarang seorang *roleplayer* memilih untuk menjalin hubungan asmara dengan rekan sesama *roleplayer*. Dalam beberapa kasus, para pemain memilih untuk melanjutkan hubungan asmara mereka ke jenjang yang lebih serius dan membawanya ke dunia nyata (*real life*) (Vernika & Nurhastuti, 2018).

Responden mengemukakan bahwa *roleplay* menjadi aktivitas yang rutin ia lakukan sehari-hari. Kesibukan yang ia dapatkan serta keseruan bersama teman-teman menjadi motivasi responden dalam bermain *roleplay*. Motivasi menurut Danim (Parlina, 2017) didefinisikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologi yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Dalam dunia *roleplay*, pemain diberi kebebasan terhadap karakter yang dimainkan. *Roleplayer* dapat berkreasi sesuai dengan keinginan, semangat, kepuasan, dan kedekatan antar pemain. Selain desain karakter, perkembangan diri karakter dan plot cerita dalam *roleplay* terjadi tergantung dari pilihan yang diambil oleh pemain. Oleh karena itu alur pada *roleplay* dapat berubah secara dinamis walaupun masih ada keterbatasan (Harrigan, Wardrip & Crumpton, 2010).

Berhubungan dengan kebebasan tersebut, ada hal yang menarik dari komunitas *roleplay* Telegram yaitu para pemain dapat dengan bebas berinteraksi menggunakan karakter tanpa terhalang oleh gender dan jenis kelamin. Istilah tersebut dikenal sebagai para pemain TG atau *transgender*. Para pemain TG menggunakan identitas karakter yang memiliki jenis kelamin berbeda dan berperilaku layaknya karakter tersebut. Keberadaan pemain TG dalam dunia *roleplay* bukanlah hal yang asing. Para pemain TG pun ikut serta dalam menjalin komunikasi dan hubungan romantis sesuai dengan peran masing-masing karakter. Selain itu, pelaku *roleplay* cenderung mengabdikan kepribadian dirinya melalui akun-akun yang dibuat (Nurfaidah, Dewi, & Kurniawan, 2014). Hal ini kemudian didukung dengan pengambilan data awal yang dilakukan oleh peneliti. Responden NP mengemukakan bahwa dirinya telah memiliki beberapa akun dengan nokos (nomor kosong) yang berbeda. Tiap akun memiliki sifat dan watak yang berbeda sesuai dengan karakter yang digunakan.

Berdasarkan informasi yang ditemukan dari beberapa sumber dan data awal, adanya dorongan yang melatarbelakangi serta kebebasan yang disajikan dalam permainan *roleplay* menarik pengguna media sosial Telegram khususnya remaja dalam menciptakan kepuasan berekspresi dalam diri melalui karakter yang diperankan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Gambaran Psikologis Pelaku Roleplay di Telegram”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Hajaroh (2010) memperkenalkan metode kualitatif, yaitu suatu teknik penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Penerapan metode kualitatif, mengingat informasi yang diperoleh di lapangan merupakan fakta yang memerlukan analisis yang mendalam. Dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadi alat utama dalam mengumpulkan informasi yang dapat langsung berhubungan dengan alat atau objek penelitian.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi kasus. K. Yin (1989) mengemukakan studi kasus adalah penyelidikan empiris yang menyelidiki fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata, terutama ketika batas-batas antara fenomena dan konteks tidak terlihat jelas. Metode studi kasus ini digunakan karena mencakup kondisi kontekstual, dengan keyakinan bahwa kondisi tersebut mungkin sangat berkaitan dengan fenomena yang akan diteliti. Creswell (1994) mengemukakan studi kasus merupakan eksplorasi mendalam terhadap peristiwa, proses, atau individu berdasarkan pengumpulan data

ekstensif. Denzin dan Lincoln (2009) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif mencakup penggunaan subjek yang dikaji dan kumpulan data empiris melalui studi kasus, pengalaman pribadi introspeksi, perjalanan hidup, wawancara, hasil pengalaman historis, serta visual yang menggambarkan saat-saat dan makna keseharian dan problematis dalam kehidupan individu.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka pendekatan studi kasus digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam terkait dengan pengalaman responden terhadap alasan mengapa individu memilih terjun ke dalam dunia roleplay dan seperti apa dinamika psikologis individu tersebut. Tujuan studi kasus adalah untuk mewakili suatu kasus. Dalam hal ini, syarat untuk melakukan suatu riset yang dituntut dengan prinsip validitas generalisasi memerlukan proses modifikasi agar selaras dengan pelacakan partikularitas suatu kasus secara efektif. Manfaat studi kasus bagi para praktisi terletak pada aspek perluasan dan pengalaman individu.

HASIL

Responden memiliki latar belakang keluarga dengan kondisi ekonomi yang sulit. Responden telah menjadi anak yatim sejak menduduki bangku SMP. Sejak saat itu responden menerima perlakuan *abusive* oleh ibunya. Hal ini mengakibatkan responden tidak memiliki hubungan yang baik dengan ibunya. Berdasarkan kejadian yang dialami oleh responden, ia cenderung merasa tidak berguna, menjadi pendiam, mengisolasi diri, dan tidak mampu bergaul, sehingga berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak yang mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan dengan teman sebayanya. Selain itu ia mudah merasa takut dan cemas, sehingga kerap mengalami serangan panik secara tiba-tiba. Dalam keluarga, responden dididik menggunakan pola asuh otoriter. Responden merasa tidak diberi kebebasan serta tidak diberi kepercayaan dalam hidupnya.

Dalam lingkungan pertemanan, responden telah menjadi korban *bullying* saat SMP. Sampai saat ini responden merasa diabaikan dan dikucilkan. Ia cenderung mendapat perlakuan tidak menyenangkan oleh teman-temannya. Terkait dengan ini, responden kemudian cenderung berbuat nekat seperti melakukan tindakan melukai diri dengan benda-benda tajam. Responden mengaku hanya memiliki dua teman dekat yang kemudian berpisah saat menduduki bangku SMA. Akibat kejadian tersebut, responden merasa sangat kesepian. Peristiwa malang yang dialami oleh responden mengakibatkan ia memiliki kepercayaan diri yang rendah. Responden memiliki perspektif buruk terhadap diri sendiri, terutama fisik yang ia miliki. Responden beranggapan bahwa teman-teman di sekolah membencinya dan tidak ada yang ingin berteman

dekat dengannya. Oleh karena itu ia cenderung merasa kesepian dan terisolasi oleh lingkungannya.

DISKUSI

Responden memiliki pandangan yang buruk terhadap dirinya sendiri. Ia cenderung merasa *insecure* dan tidak percaya diri terhadap fisik yang ia miliki. Ia kemudian berusaha mendapatkan pengakuan lewat *roleplay* dengan menggunakan persona yang menurutnya dapat menarik orang lain untuk memberikan pengakuan yang dibutuhkan dalam menaikkan tingkat kepercayaan diri responden. Hal ini menjadi pendorong bagi responden untuk memulai kehidupan baru secara virtual lewat *roleplay* di sosial media. Di dalam dunia *roleplay*, responden cenderung melakukan kegiatan yang tak bisa ia lakukan pada kehidupan nyata. Selain itu, karakter yang ia gunakan dalam *roleplay* merupakan wujud keinginannya sebagai diri yang ideal.

Aktivitas yang dijalani oleh responden tentu memiliki dinamika yang beragam. Responden dalam interaksinya dengan rekan sesama *roleplayer* pun pernah mengalami berbagai konflik. Salah satu konflik yang dialami oleh responden adalah miskomunikasi antar member grup. Hal ini kemudian membuat responden merasa enggan untuk berkomunikasi secara aktif saat sebelum konflik tersebut terjadi. Selain itu responden pernah mengalami peristiwa traumatis yang membuat ia sempat melakukan *deactivate* akun miliknya. Peristiwa tersebut merupakan teror dan ancaman yang dilakukan oleh rekan sesama *roleplayer* serta penipuan yang dialami oleh responden.

Responden NP mengemukakan bahwa *roleplay* memberikan perubahan signifikan terhadap hidupnya. *Roleplay* menjadi tempat *escaping* dan sarana pemenuhan kebutuhan bagi responden, yaitu:

1. Kebutuhan untuk diakui dan dipuji

Lewat popularitas yang ia dapatkan melalui karakter *roleplay* responden mendapatkan banyak pengakuan dan pujian oleh rekan sesama pemain. Hal ini kemudian membantu dirinya dalam membangun kepercayaan dan validasi diri.

2. Kebutuhan akan kekuasaan

Responden NP menduduki jabatan sebagai admin suatu *group chat* memberikan otoritas pada responden dan *sense of dominance* dalam diri yang berkaitan dengan prinsip teori dominansi, yaitu bahwa kognisi sosial (termasuk keuntungan deontik) dibentuk oleh kebutuhan terus menerus untuk bertahan hidup dalam hierarki dominasi (atau status), organisasi sosial yang ada didalam lingkup masyarakat.

3. Kebutuhan afeksi

Responden cenderung mencari perhatian lewat karakter yang ia gunakan dengan sesama rekan *roleplay*. Ia cenderung bersikap manja terhadap orang yang ia anggap dewasa. Selain itu responden menjalani hubungan romantis secara virtual. Melalui hubungan tersebut, responden mendapatkan kebutuhan kasih sayang yang ia tak dapatkan di dunia nyata.

4. Kebutuhan afiliasi

Menciptakan sebuah karakter dalam *roleplay* dan mendapatkan jalinan hubungan dengan rekan-rekan *roleplay* memberikan kesempatan bagi responden dalam memenuhi kebutuhan untuk bersosialisasi dan menambah koneksi.

5. Kebutuhan biologis

Responden melakukan hubungan seksual secara virtual melalui *roleplay* untuk memenuhi kebutuhan biologis yang tak bisa ia lakukan di dunia nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan terkait dengan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa motif yang melatarbelakangi responden dalam melakukan permainan *roleplay*, konflik yang dialami responden, hingga dampak *roleplay* terhadap kehidupan nyata yaitu: latar belakang responden menjadi seorang *roleplayer*. Responden hidup dalam keluarga sederhana. Ayah responden meninggal saat responden menduduki bangku SMP. Sejak saat itu responden kerap menerima perlakuan *abusive* oleh ibunya. Responden memiliki hubungan yang kurang baik dengan teman-temannya. Responden menjadi seorang *roleplayer* sejak SMP. *Roleplay* kemudian menjadi wadah bagi responden dalam mewujudkan diri ideal dan menjalani kehidupan baru. Kegiatan yang dilakukan oleh responden di dalam dunia *roleplay* memberikan kesibukan sebagai bentuk distraksi diri dan pengalihan akan kehidupan nyata. Dampak yang dirasakan menjadi seorang *roleplayer*. Dampak positif yang dirasakan responden merasa memiliki teman untuk bercerita dan berbagi. Selain itu, responden memiliki kesibukan baru di waktu luang. Dampak negatif yang dirasakan Responden menjadi tidak fokus terhadap aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, tugas yang diberikan oleh sekolah kerap diabaikan oleh responden.

Setelah menarik beberapa simpulan, peneliti memiliki saran terhadap responden, keluarga, dan peneliti selanjutnya: diharapkan responden menyikapi segala sesuatu dengan bijaksana dan mencoba untuk mengambil hikmah dari segala peristiwa dalam hidup. Belajar untuk fokus terhadap prioritas di kehidupan nyata dan tidak tenggelam pada kesenangan sementara di dunia

virtual. Diharapkan orang tua agar tidak melakukan tindakan kekerasan atau perilaku *abusive* terhadap anak. Hal tersebut dapat merusak pola tumbuh kembang anak, baik secara fisik, psikis, maupun secara seksual. Selain itu, pentingnya memilih pola asuh yang sesuai agar anak dapat tumbuh dan hidup dengan optimal. Diharapkan para pelaku *roleplay* dapat bermain dan menggunakan media sosial dengan bijak agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal negatif. Selain itu, diharapkan untuk meningkatkan kesadaran dalam membedakan antara dunia virtual dengan kehidupan nyata. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih mendalami pengambilan data pada responden dengan gambaran kasus serupa sehingga hasil yang didapatkan lebih maksimal. Selain itu peneliti selanjutnya diharapkan lebih responsif sehingga responden dapat lebih terbuka dalam mengungkapkan pengalaman yang dialami.

REFERENSI

- Creswell, J.W. (1994). *Research Design: Qualitative & quantitative approach*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage.
- Denzin & Lincoln. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hajaroh, M. (2010). *Paradigma, Pendekatan dan Metode Penelitian Fenomenologi*. FIP UNY: Dosen Program Studi Kebijakan Pendidikan.
- Harrigan, P., Wardrip-Fruin, N., & Crumpton, M., (2010). *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge: MIT Press.
- Hatmi, P.A. (2015). Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter). *Paradigma*, 3(3), 28-34.
- K. Yin., (1989). *Case Study Research Design and Methods*. Washington: Cosmos Corporation
- Nurfaidah, Dewi, & Kurniawan. (2014). Korean Role-Play di Media Sosial Twitter. *Public Relations Universitas Garut*, 5(6).
- Parlina, I. (2017) Motivasi dan Pola Interaksi Pengguna Role Play Twitter pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP*
- Vernika & Nurhastuti. (2018). Permainan Roleplayer di Media Sosial Twitter. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 4(1).