

**SELF IDENTITY PADA *ROLEPLAYER* PENGGUNA TWITTER**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana



Oleh:

Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri

NIM. 17112144028

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2022**

## ***SELF IDENTITY PADA ROLEPLAYER PENGGUNA TWITTER***

Oleh:

Nurul Risqiyah Hasbanyah Putri

NIM. 17112144028

### **ABSTRAK**

Penggemar kini memiliki suatu media yang dapat semakin mendekatkan diri dengan objek pemujaan mereka, yaitu menjadi seorang *roleplayer*. *Roleplayer* berarti pemeran, yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan seseorang yang memerankan sebuah sandiwara. Seorang penggemar dapat berperan sebagai seorang tokoh idola dan bersikap seolah-olah menjadi dirinya dan menciptakan identitas baru di dalam sebuah dunia *roleplay*. Ada kalanya seorang penggemar memiliki peran atau menjadi *roleplayer* dari banyak orang sekaligus. Cara mereka memerankan setiap tokoh juga bermacam-macam. Penelitian ini menyingkap bagaimana setiap identitas yang mereka buat di dunia *roleplay* dan hubungannya dengan identitas mereka di dunia nyata.

Dunia *roleplay* ini terdapat di banyak media sosial, di dalam penelitian ini menggunakan narasumber berjumlah 3 orang yang merupakan pengguna twitter, diambil secara acak dan disaring dengan beberapa kriteria. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pengambilan data menggunakan wawancara dan observasi.

Hasil menunjukkan bahwa para *roleplayer* ini menciptakan sebuah dunia yang berisi identitas ideal akibat kesenjangan antara identitas yang ingin dibentuk dan kenyataannya. Identitas ideal ini dipengaruhi oleh hal-hal yang terjadi di dunia nyata, yang menjadi dasar penggambaran masing-masing karakter *roleplayer* mereka.

Kata kunci: *self identity*, *roleplayer*, twitter

## **SELF IDENTITY PADA ROLEPLAYER PENGGUNA TWITTER**

Oleh:

Nurul Risqiyah Hasbanyah Putri

NIM. 17112144028

### **ABSTRACT**

*Fans now have a medium that can bring them closer to their object of worship, namely being a roleplayer. Roleplayer means actor, which in the Big Indonesian Dictionary is someone who plays a play. A fan can act as an idol and create a new identity in a roleplay world. There are times when a fan has a role or becomes a roleplayer of many people at once. The way they play each character also varies. This study reveals how each identity they create in the roleplay world and their relationship with their identity in the real world.*

*The world of roleplay is found in many social media, in this study using 3 participants who are Twitter users, taken at random and filtered by several criteria. The method used is qualitative with a phenomenological approach. Collecting data using interviews and observation.*

*The results show that these roleplayers create a world that contains an ideal identity due to the gap between the identity they want to form and the reality. This ideal identity is influenced by things that happen in the real world, which is the basis for the depiction of each of their roleplayer characters.*

*Keywords: self identity, roleplayer, twitter*

## SURAT PERNYATAAN

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri

NIM : 17112144028

Program Studi : Psikologi

Judul TAS : *Self Identity* pada *Roleplayer* Pengguna Twitter

menyatakan dengan sesungguhnya-sungguhnya bahwa skripsi penelitian yang saya serahkan melalui penelitian ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat orang lain yang ditulis selain sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah diatur.



Yogyakarta, 2 Maret 2022

Yang menyatakan,



Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri

NIM. 17112144028

## SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

### SURAT PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rahmatika Kurnia Romadhani, S.Psi., M.Psi.

NIP : 11709920327635

Unit Kerja : Universitas Negeri Yogyakarta

Jabatan : Dosen Pembimbing/~~Ketua Program Studi\*~~

Menyatakan menyetujui mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri

NIM : 17112144028

Prodi : Psikologi

Judul TAS : *Self Identity* pada *Roleplayer* Pengguna Twitter

Untuk diuji dalam Ujian Sidang Tugas Akhir Skripsi. Demikian persetujuan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Maret 2022



Rahmatika Kurnia Romadhani, S.Psi.,  
M.Psi., Psikolog

NIP. 11709920327635

\*) Coret yang tidak sesuai

## SURAT PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

### SURAT PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dr. Siti Rohmah Nurhayati, S.Psi., M.Si.

N I P : 197108221998022001

Unit Kerja : Universitas Negeri Yogyakarta

Jabatan : ~~Dosen Pembimbing~~/Ketua Program Studi\*

Menyatakan menyetujui mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri

NIM : 17112144028

Prodi : Psikologi

Judul TAS : *Self Identity* pada *Roleplayer* Pengguna Twitter

Untuk diuji dalam Ujian Sidang Tugas Akhir Skripsi. Demikian persetujuan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Maret 2022



Dr. Siti Rohmah Nurhayati, S.Psi., M.Si.

NIP. 197108221998022001

\*) Coret yang tidak sesuai

## SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

### SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rahmatika Kurnia Romadhani, S.Psi., M.Psi.

N I P : 11709920327635

Unit Kerja : Universitas Negeri Yogyakarta

Jabatan : Ketua Penguji/~~Sekretaris Penguji~~/~~Penguji Utama~~\*

Menyatakan mengesahkan Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri

NIM : 17112144028

Prodi : Psikologi

Judul TAS : *Self Identity* pada *Roleplayer* Pengguna Twitter

Demikian persetujuan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Mei 2022



Rahmatika Kurnia Romadhani, S.Psi.,  
M.Psi., Psikolog

NIP. 11709920327635

\*) Coret yang tidak sesuai

## SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

### SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Banyu Wicaksono, S.Psi., M.Sc.

N I P : 11709920710636

Unit Kerja : Universitas Negeri Yogyakarta

Jabatan : ~~Ketua Penguji~~/Sekretaris Penguji/~~Penguji Utama\*~~

Menyatakan mengesahkan Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri

NIM : 17112144028

Prodi : Psikologi

Judul TAS : *Self Identity* pada *Roleplayer* Pengguna Twitter

Demikian persetujuan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17 Mei 2022



Banyu Wicaksono, S.Psi., M.Sc.

NIP. 11709920710636

\*) Coret yang tidak sesuai

## SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

### SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dr. Suwarjo, M.Si.

N I P : 196509151994121001

Unit Kerja : Universitas Negeri Yogyakarta

Jabatan : ~~Ketua Penguji/Sekretaris Penguji~~/Penguji Utama\*

Menyatakan mengesahkan Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri

NIM : 17112144028

Prodi : Psikologi

Judul TAS : *Self Identity* pada *Roleplayer* Pengguna Twitter

Demikian persetujuan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Mei 2022



Dr. Suwarjo, M.Si.

NIP. 196509151994121001

\*) Coret yang tidak sesuai

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### *SELF IDENTITY PADA ROLEPLAYER PENGGUNA TWITTER*

Disusun oleh:

Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri  
NIM 17112144028



Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 9 Maret 2020

Yogyakarta, 23 Mei 2022

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



**Dr. Sujarwo, M.Pd.**

NIP. 19691030 200312 1 001

## **HALAMAN MOTTO**

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai terhadap suatu urusan, tetaplah bekerja keras. Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”*

**(Q.S Al Insyirah: 5–8)**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas segala berkat dan karunia Allah SWT, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Ibu Surbaniyati, Ibu Suryani, dan Bapak Suryono Nugroho, S.H. selaku orang tua yang selalu memberikan kasih sayang, perhatian, dukungan selama proses yang saya lalui hingga saat ini.
2. Husbu-husbu saya yang selalu memotivasi saya menyelesaikan skripsi ini.
3. *Roleplayer* di seluruh dunia yang menjadi inspirasi saya membuat skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “*Self Identity* pada *Roleplayer* Pengguna Twitter” sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana. Shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW. yang senantiasa menjadi teladan terbaik untuk umat manusia. Dalam proses pembuatannya, tentu saja tak luput dari banyak pihak yang bersedia membantu. Untuk itu, izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang selalu memberikan dukungan, doa, serta bimbingannya:

1. Ibu Rahmatika Kurnia Romadhani, S.Psi., M.Psi. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, dukungan, dan ilmu-ilmunya selama proses pembuatan Tugas Akhir Skripsi.
2. Kepada Ibu Rahmatika Kurnia Romadhani, S.Psi., M.Psi., Bapak Banyu Wicaksono, S. Psi., M. Sc., dan Dr. Suwarjo, M. Si. selaku Ketua Penguji, Sekretaris Penguji, dan Penguji Utama yang telah memberikan arahan dan saran perbaikan terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Ibu Dr. Siti Rohmah Nurhayati, S.Psi., M.Psi. selaku Ketua Jurusan Psikologi serta seluruh dosen dan staff dari Program Studi Psikologi yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Dr. Sujarwo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan dalam pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan pendidikan S1 Psikologi.
6. Ibu, Ibu, Ayah, dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa dan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
8. Seluruh responden yang telah bersedia terlibat pada penelitian ini.

9. Seluruh pihak yang telah terlibat selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi baik secara langsung maupun tidak langsung.

Yogyakarta, 16 April 2022

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri'.

Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri

NIM. 17112144028

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR SKRIPSI</b> .....	v
<b>SURAT PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI</b> .....	vi
<b>SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR SKRIPSI</b> .....	vii
<b>SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR SKRIPSI</b> .....	viii
<b>SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR SKRIPSI</b> .....	ix
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	x
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	xi
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	xii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xviii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xix
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Fokus Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat .....	6
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	8
A. Kajian Teori .....	8
1. Identitas Diri .....	8
2. Identitas Diri pada <i>Roleplayer</i> .....	22

B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	25
C. Kerangka Berpikir.....	26
D. Pertanyaan Penelitian.....	27
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
C. Subjek Penelitian .....	30
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	30
1. Teknik pengumpulan data.....	30
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	32
E. Teknik Analisis Data.....	34
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	38
B. Temuan Penelitian .....	41
C. Pembahasan.....	78
D. Keterbatasan Penelitian.....	89
<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>90</b>
A. Simpulan .....	90
B. Saran .....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>97</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal wawancara dengan narasumber .....	25
Tabel 2. Pedoman Wawancara .....	29
Tabel 3. Identitas Narasumber Penelitian .....	35
Tabel 4. Rangkuman Lintas Responden .....	96
Tabel 5. Verbatim dan Koding Narasumber JE Wawancara 1 .....	104
Tabel 6. Verbatim dan Koding Narasumber SA Wawancara 1 .....	140
Tabel 7. Verbatim dan Koding Narasumber CH Wawancara 1 .....	169
Tabel 8. Verbatim dan Koding Narasumber JE Wawancara 2 .....	190
Tabel 9. Verbatim dan Koding Narasumber SA Wawancara 2 .....	206
Tabel 10. Verbatim dan Koding Narasumber CH Wawancara 2.....	215

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 10 Negara Pengguna Twitter Terbesar Dunia (Per Mei 2016).....	2
Gambar 2. Bagan Dinamika Psikologis JE .....	54
Gambar 3. Bagan Dinamika Psikologis SA .....	65
Gambar 4. Bagan Dinamika Psikologis CH.....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Panduan Wawancara.....	98
Lampiran 2. Rangkuman Lintas Responden .....	100
Lampiran 3. Hasil Verbatim dan Koding Narasumber JE .....	104
Lampiran 5. Hasil Verbatim dan Koding Narasumber CH.....	140
Lampiran 4. Hasil Verbatim dan Koding Narasumber SA .....	169
Lampiran 6. Hasil Verbatim dan Koding Narasumber JE .....	190
Lampiran 7. Hasil Verbatim dan Koding Narasumber SA .....	206
Lampiran 8. Hasil Verbatim dan Koding Narasumber CH.....	215
Lampiran 9. Hasil Observasi Wawancara Pertama Narasumber JE .....	230
Lampiran 11. Hasil Observasi Wawancara Pertama Narasumber SA .....	231
Lampiran 12. Hasil Observasi Wawancara Pertama Narasumber CH.....	232
Lampiran 13. Hasil Observasi Wawancara Kedua Narasumber JE.....	233
Lampiran 14. Hasil Observasi Wawancara Kedua Narasumber SA.....	234
Lampiran 15. Hasil Observasi Wawancara Kedua Narasumber CH .....	235
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian.....	237
Lampiran 17. Lembar Persetujuan Narasumber JE.....	238
Lampiran 18. Lembar Persetujuan Narasumber SA .....	239
Lampiran 19. Lembar Persetujuan Narasumber CH .....	240

## **BAB I**

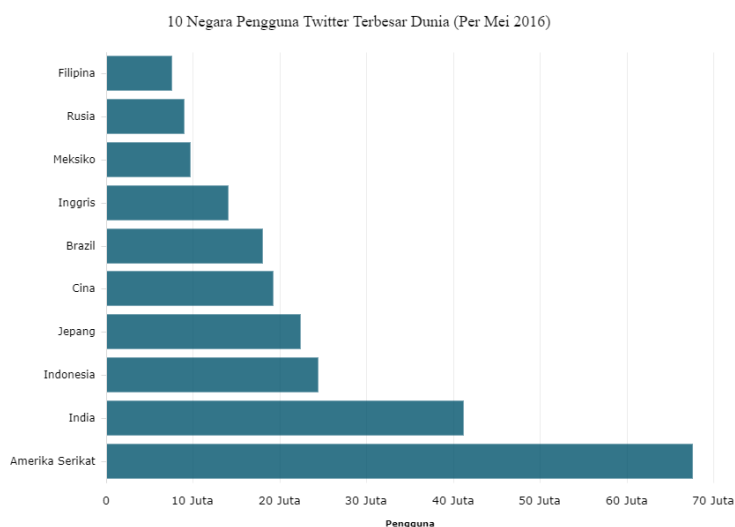
### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Aristoteles menyebut manusia sebagai makhluk sosial atau *zoon politicon* yang artinya manusia dikodratkan untuk bermasyarakat dan berinteraksi satu dengan yang lainnya. Pada dasarnya, manusia memiliki kebutuhan untuk mendapatkan kasih sayang dan hal itu terkadang tidak bisa dilakukan oleh dirinya sendiri sehingga ia membutuhkan orang lain dalam pemenuhan kebutuhannya tersebut (Maslow dalam Feist & Feist, 2010). Hal ini menyebabkan manusia akan berusaha berinteraksi dengan orang lain untuk mencari kasih sayang tersebut. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk berinteraksi dengan orang lain, apalagi di zaman modern dimana teknologi informasi berkembang dengan pesatnya. Pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat, hal ini tidak terlepas dari perkembangan era globalisasi sehingga teknologi informasi dan komunikasi berkembang mengikuti perkembangan zaman (Muntaqo, 2017). Saat ini, berinteraksi merupakan hal yang sangat mudah dilakukan, manusia dapat menggunakan media sosial yang sudah disediakan oleh para pengembang-pengembang teknologi informasi ini.

Media sosial adalah lingkungan dunia maya yang memungkinkan individu untuk menciptakan profilnya, berbagi teks, gambar, dan foto guna menghubungkan antar anggota situs lainnya dengan menggunakan aplikasi dan grup yang disediakan di Internet (Boyd & Ellison, 2008; Pfeil et al., 2009; Powell, 2009; Tapscott, 2008; Lin & Lu, 2011). Oleh karena itu, media sosial memungkinkan pengguna untuk menampilkan diri mereka sendiri, terhubung ke jejaring sosial, dan mengembangkan serta mempertahankan hubungan dengan orang lain (Ellison, Steinfield, & Lampe, 2007; Kane dkk., 2009; Lin & Lu, 2009). Salah satu media sosial

yang masih menjadi tren di masyarakat dunia adalah twitter. Bill Clinton (2019) menyebutkan jumlah pengguna harian Twitter secara global meningkat sebanyak 17 persen pada kuartal ke-3 tahun 2019 menjadi 145 juta pengguna. Indonesia sendiri diklaim menjadi salah satu negara yang pertumbuhan pengguna aktif harian Twitter-nya paling besar. Menurut portal statistik dunia, Statista, Indonesia menempati posisi ke-3 pengguna media sosial Twitter terbanyak di dunia setelah Amerika Serikat dan India dengan 23,34 juta pengguna aktif. Dengan menggunakan twitter ini, memungkinkan kita untuk dapat berinteraksi dengan masyarakat di seluruh dunia. Namun sekarang, media sosial ini telah mengalami pergeseran fungsi, yang awalnya sekedar untuk berkomunikasi dengan orang lain dari jarak jauh berubah menjadi media untuk mencari informasi, hiburan, dan tempat untuk *stalking* (Calsum, 2019). Kini juga banyak akun-akun yang menyamarkan foto profil dan identitas jelas dari pemiliknya (Nasrullah, 2015). Media sosial ini menjadi tidak hanya berisi pengguna dengan identitas diri mereka sendiri, melainkan mereka memerankan orang lain dan menciptakan dunia mereka di dunia maya layaknya kehidupan di dunia nyata sebagai salah satu hiburan. Pengguna-pengguna inilah yang disebut *roleplayer*.



Gambar 1. 10 Negara Pengguna Twitter Terbesar Dunia (Per Mei 2016)

*Roleplay* atau yang biasa disingkat RP, seperti namanya yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti bermain peran. Sedangkan *roleplayer* sendiri berarti pemeran. Jadi, para pengguna Twitter membuat akun bukan atas nama mereka sendiri melainkan menggunakan identitas orang lain (biasanya tokoh idola) dan bersikap dan berperilaku layaknya orang lain yang identitasnya dipinjam tersebut. Seolah sedang berada di sebuah panggung teater, para pemeran mampu menginterpretasikan perwatakan dan mampu memerankan tokoh yang dipilih sesuai kehendak penulis skenario dan sutradara (Raissa, 2019). Dimana penulis skenario dan sutradara di sini adalah diri mereka sendiri, para *roleplayer*.

Para pemain *roleplay* menjadi orang lain dan membuat sebuah kehidupan baru bersama dengan sesama ‘peminjam identitas’ di dunia maya selayaknya kehidupan di dunia nyata. Tentu saja ketika mereka memilih untuk meminjam identitas seseorang, ada faktor yang mempengaruhi keputusannya tersebut. Bisa saja didasari rasa suka atau ia merasa dirinya mirip dengan tokoh yang ia pinjam identitasnya. Bebasnya penulis menggambarkan karakter yang ingin dia buat menyebabkan terciptanya suatu identitas diri baru yang ingin dia perankan di dunia *roleplay*. Identitas baru ini mempengaruhi bagaimana konsep diri seseorang. Konsep diri adalah bagaimana kita memandang perilaku, kemampuan, dan karakteristik unik kita (Bailey, 2003).

Konsep diri menjadi penting karena mempengaruhi motivasi, sikap, dan perilaku kita (Mercer, 2012). Hal ini juga mempengaruhi apa yang kita rasakan tentang orang seperti apa kita ini. Selanjutnya konsep diri ini akan menuntun bagaimana seseorang akan membentuk identitas mereka. Seseorang dapat menciptakan identitas diri menggunakan keterikatan penulis dengan cerita yang akan ia buat dalam pengembangan emosi yang ia dapat dari perasaannya sendiri di dunia nyata (Mathies, 2019). Pembentukan identitas diri dapat didasari dengan mengimitasi model yang dilihat seseorang. Semakin seseorang mengenal modelnya dan semakin seseorang mengidentifikasi dirinya dengan model, maka semakin besar

kemungkinan orang itu akan meniru modelnya, apalagi bila sang model memiliki sesuatu yang sangat seseorang sukai atau hormati (Bandura, 1977).

Penciptaan berbagai aktivitas dalam dunia *roleplay* dilakukan untuk menjaga hubungan komunal antara *roleplayers* dan untuk memicu pengembangan lebih lanjut dalam produksi penggemar ini (Ardiani, 2013). Seperti mencari teman, membentuk keluarga, bekerja, dan lain-lain. Calsum (2019) juga menyebutkan bahwa memiliki identitas samaran di media sosial dapat dijadikan sebagai wadah untuk bebas berekspresi sesuai pada kenyataan yang terjadi tanpa ada manipulasi untuk memperoleh tempat tersendiri di media sosial. Namun pada penerapannya, kegiatan yang dilakukan para *roleplayer* di dunia maya ini tidak sepenuhnya memberikan manfaat bagi para penulis. Banyak kasus yang mengindikasikan bahwa telah terjadi penyimpangan selama mereka bermain peran.

Tahun 2013 silam, sebuah kasus seputar dunia *roleplay* dimuat dalam berita salah satu stasiun televisi swasta, seorang pemain *roleplay* menggunakan status hubungannya di dunia maya untuk melakukan hal tidak senonoh kepada pasangannya sehingga menyebabkan kehamilan tidak diinginkan di dunia nyata. Baru-baru ini juga muncul pembahasan dari para korban tentang maraknya perselingkuhan, persetujuan dengan teman dekat, hingga kasus penipuan. Melalui wawancara singkat bersama beberapa *roleplayer* di media sosial twitter, ditemukan bahwa adanya perbedaan motivasi yang melandasi keputusan mereka untuk memulai bermain *roleplay* ini.

Awalnya mereka ingin mencoba hal-hal baru yang belum atau tidak bisa dilakukan di dunia nyata, tetapi pada pelaksanaannya malah menjurus kepada perilaku-perilaku yang kurang baik bila dilihat dari kacamata norma-norma yang berlaku di masyarakat. Misalnya ketika Yujuan (2020) mengaku ingin merasakan menjalin hubungan asmara dengan banyak orang sekaligus yang kurang etis bila dilakukan di dunia nyata. Sementara Shot (2020) menyatakan bahwa dirinya ingin mengubah citra diri mereka, dimana ketika berada di dunia nyata ia adalah sosok yang pemalu, kemudian

di dunia *roleplay* ia menampilkan dirinya menjadi pribadi yang lebih terbuka dan suka berbicara kepada banyak orang.

Perbedaan motivasi yang dipaparkan di atas merujuk pada tujuan tertentu mereka yang tak bisa dicapai di dunia nyata, faktor lain juga dikarenakan bermain *roleplay* di media twitter ini dapat menjadi bentuk pelampiasan. Gantina (2020), dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *roleplayer* ini memulai bermain adalah untuk menghilangkan *stress* dan berharap dapat hilang ketika berinteraksi dengan sesama *roleplayer*. Kenyataannya, masalah yang terjadi di dunia *roleplay* malah terbawa hingga kehidupan nyata dan menyebabkan *stress* yang bertambah. Sebenarnya apa yang sedang mereka alami sehingga memutuskan untuk membuat sebuah identitas diri yang ingin mereka perankan di dunia *roleplay* ini. Bagaimana dinamika yang terjadi di dalam diri mereka sehingga terciptanya identitas ini? Apa dampak dari pembuatan identitas diri di dunia maya pada kehidupan nyata mereka?

Peneliti menemukan bahwa ada beberapa orang di dalam dunia *roleplay* yang dapat membentuk identitas diri baru yang terkadang berbeda dengan dirinya sendiri di dunia nyata, terkadang mereka juga bisa sama persis dengan diri yang ia gambarkan di dunia nyata. Oleh karena itu, peneliti merasa fenomena ini merupakan hal yang unik dan peneliti belum menemukan adanya kajian lebih lanjut mengenai hal ini sehingga sehingga topik ini menjadi menarik untuk digali lebih lanjut.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media sosial telah mengalami pergeseran fungsi, tidak hanya sebagai media untuk saling bertukar pesan biasa namun kini menjadi media untuk saling menyembunyikan identitas asli mereka.
2. Banyak pengguna sosial media Twitter yang menyamarkan identitas aslinya bahkan membentuk banyak identitas yang berbeda-beda dan

menjadi seorang *roleplayer* untuk melakukan hal-hal yang menyimpang dari norma-norma yang berlaku.

3. *Roleplay* telah mengalami perubahan fungsi, yang awalnya menjadi ajang saling mendekatkan diri dengan sesama penggemar, menjadi tempat pelepas penat di kehidupan nyata yang terkadang malah menambah beban dan mempengaruhi kehidupan nyata para pemain.

#### **C. Fokus Masalah**

Peneliti akan mencari perbedaan dinamika *self identity* yang dibentuk para *roleplayer* baik ketika dirinya di dunia nyata dan di dunia *roleplay* itu sendiri.

#### **D. Rumusan Masalah**

Bagaimana perbedaan dinamika *self identity* pada *roleplayer twitter* di dunia nyata maupun di dalam dunia *roleplay*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui perbedaan dinamika *self identity roleplayer* pengguna twitter di dunia nyata maupun di dalam dunia *roleplay*.

#### **F. Manfaat**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis:
  - Dapat memberikan sumbangan penelitian di bidang psikologi yang berkaitan dengan *self identity* pada *roleplayer* pengguna twitter.
  - Menambah referensi pustaka untuk memudahkan penelitian yang akan datang.
2. Manfaat praktis:
  - Dapat memberikan gambaran mengenai dinamika *self identity* dari *roleplayer* pengguna twitter agar dijadikan evaluasi bagi para pemain maupun orang di sekitarnya.

- Dapat dijadikan masukan bagi para *roleplayer* pengguna twitter agar lebih bijak memainkan peran yang dia pilih kedepannya.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Identitas Diri

*Self* atau diri adalah semesta di dalam diri seseorang yang unik dan dapat membuatnya berbeda dengan hal lain diluar dirinya (Hurlock, 1974). Semesta ini terdiri atas pikiran, usaha, harapan, kekhawatiran dan angan-angan individu. Istilah diri meliputi aktor yang berpikir ("Aku berpikir") dan objek dari berpikir itu sendiri ("tentang aku"). Terlebih lagi, sang aktor mampu berpikir dan sadar akan hal itu. Seperti yang dikatakan oleh filsuf John Locke dengan terkenal, "Aku berpikir, oleh karena itu saya ada." Kesadaran memiliki pemikiran itu penting (Oyserman, Elmore, & Smith, 2012). Stets dan Burke (2000: 224) menyebutkan bahwa *self* bersifat "refleksif dalam arti ia dapat mengambil dirinya sendiri sebagai sebuah objek dan dapat mengkategorikan, mengklasifikasikan, atau menamai dirinya sendiri dengan cara tertentu dalam kaitannya dengan kategori atau klasifikasi sosial lainnya". Dalam definisinya, Stets dan Burke (2000) meyakini bahwa diri dipandang sebagai esensi kesadaran yang memiliki hubungan bermakna dan efektif dengan entitas sosial lainnya. Diri pada akhirnya dapat disimpulkan dari beberapa definisi menurut ahli di atas sebagai pemikiran atau proses mental yang menciptakan adanya semesta "Aku" yang berisi harapan, kekhawatiran, dan angan-angan individu yang bersifat unik dan berbeda dari hal di luar dirinya dan memiliki kesadaran akan hubungannya dengan *self* lain di sekitarnya.

Diri adalah entitas dinamis dengan kemampuan untuk menafsirkan dan menafsirkan kembali lingkungan mereka dan akhirnya mengubah diri mereka menjadi sesuatu yang dapat kita identifikasi sebagai langkah selanjutnya: identitas (Cinoglu dan Arikan, 2012). Namun, seperti memandang diri sebagai ciptaan masyarakat,

memandang diri sebagai satu-satunya hasil dari sebuah proses mental juga bukan hal yang tepat. Sebab, sebagaimana telah disinggung di atas, diri adalah entitas yang tercipta dari interpretasi interaksi antara masyarakat dan individu oleh pikiran.

Stryker dan Burke (2000) mengemukakan bahwa ada tiga definisi identitas yang berbeda sesuai dengan penggunaan. Beberapa menggunakan identitas untuk merujuk pada budaya masyarakat; memang mereka tidak menarik perbedaan antara identitas dan, misalnya, etnisitas. Yang lain menggunakan identitas untuk merujuk pada identifikasi umum dengan kolektivitas atau kategori sosial, seperti dalam teori identitas sosial (Tajfel 1982 dalam Stryker & Burke, 2000) atau dalam pekerjaan sementara pada perilaku sosial, sehingga menciptakan budaya yang sama di antara golongan tertentu (Snow dan Oliver 1995 dalam Stryker & Burke, 2000).

Identitas seperti yang disebutkan di atas intinya menyebutkan bahwa identitas dipengaruhi oleh dimana seseorang itu berada yang akan menyebabkan diri seseorang tersebut dikenal sebagai keanggotaan di suatu kolektivitas. Kata identitas itu sendiri mengacu pada kontinuitas dalam arti self dalam diri seseorang, dan kata itu juga merujuk pada bagaimana orang itu dianggap secara sosial (Horowitz, 2012). Identitas juga dapat diartikan sebagai trait dan karakteristik, relasi sosial, peran, dan keanggotaan kelompok sosial yang mengidentifikasi siapa seseorang itu (Oyserman dkk, 2012). Identitas pada akhirnya dapat diartikan sebagai bagaimana seseorang itu dianggap secara sosial di suatu kolektivitas sehingga dapat mengidentifikasikan siapa seseorang itu.

Menurut Erikson (1959), identitas diri adalah mengenal dan menghayati dirinya sebagai pribadi sendiri serta tidak tenggelam dalam peran yang dimainkan. Erikson (1959) menjelaskan bahwa identitas diri adalah sebuah keadaan psikologis secara menyeluruh yang membuat

individu menerima dirinya, memiliki orientasi dan tujuan dalam mengarahkan hidup serta keyakinan internal dalam mempertimbangkan beberapa hal. identitas diri yaitu suatu pengakuan dan perasaan yakin akan identitas personal individu yang membutuhkan proses berpikir yang cukup lama dan rumit untuk menjadi seorang “aku” yang berbeda dengan orang lain disekitarnya demi mendapatkan arti atau makna untuk kehidupannya sendiri (Ardiani, 2013). Jadi, identitas diri adalah “aku” bagi seorang individu yang memiliki makna dalam kehidupannya tanpa terikat peran apapun.

Menurut Erikson (1959), proses identitas diri sudah berlangsung sejak anak mengembangkan kebutuhan akan rasa percaya (trust), otonomi diri (autonomy), rasa mampu berinisiatif (initiative), dan rasa mampu menghasilkan sesuatu (industry). Keempat komponen ini memberikan kontribusi kepada pembentukan identitas diri. Menurut Marcia (1966), identitas diri terdiri atas identitas-identitas status yang terdiri dari krisis dan komitmen. Krisis dalam hal ini merupakan periode perkembangan identitas ketika individu mengeksplorasi alternatif, sedangkan komitmen merupakan inventasi pribadi dalam identitas. Dalam pembentukan identitas diri terdapat beberapa elemen penting, diantaranya yaitu eksplorasi lingkungan dan sosial, eksperimentasi kepribadian dan peran, identifikasi masa lalu, masa depan yang diantisipasi (Ardiani, 2013).

Identitas diri pada akhirnya disimpulkan sebagai suatu pemikiran atau proses mental yang menciptakan adanya “Aku” yang berisi harapan, kekhawatiran, dan angan-angan individu yang bersifat unik dan berbeda dari hal di luar dirinya sehingga seseorang itu dikenal secara sosial di suatu kolektivitas dan dapat mengidentifikasi siapa seseorang itu.

a. Faktor Pembentukan Identitas Diri

Menurut Marcia dalam Santrock (2002) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembentukan identitas diri remaja, yaitu:

Pertama, tingkat identifikasi dengan orang tua sebelum dan selama masa remaja. Hal ini memengaruhi bagaimana remaja ini akan melakukan modeling pada orang tua mereka.

Gaya pengasuhan orang tua menjadi faktor yang selanjutnya. Orang tua yang membiarkan anaknya begitu saja dengan mereka yang protektif tentu saja akan menghasilkan perbedaan pada identitas diri sang remaja. Adanya figur yang menjadi model. Bisa saja datang dari teman sebaya, keluarga, orang sekitar, atau orang yang berpengaruh dalam hidupnya.

Harapan sosial tentang pilihan identitas yang terdapat dalam keluarga, sekolah dan teman sebaya. Diri berisi pikiran tentang harapan, angan-angan, dan kekhawatiran yang unik dan dapat membentuk sebuah identitas, hal ini tidak terlepas juga dari ekspektasi yang dimiliki orang-orang di sekitar tempat ia melakukan proses pembentukan identitas karena budaya sosial juga erat dalam mempengaruhinya.

Tingkat keterbukaan individu terhadap berbagai alternatif identitas. Seperti yang sudah disebutkan di atas bahwa lingkungan dimana seorang individu berada maka disanalah identitasnya terbentuk. Namun, bukan berarti sudah ditetapkan begitu saja melainkan pasti ada pilihan-pilihan yang diambil sehingga dapat membuahkan identitas diri yang ada saat ini ketika proses pembentukannya.

## b. Ragam Identitas

Ragam identitas adalah konstruksi teoretis yang digunakan untuk merujuk pada cara di mana individu membangun dan memanipulasi identitas mereka (Williams, 2011). Ada dua jenis yang diperkenalkan oleh Williams (2011) yang merupakan pengembangan dari teori milik Erikson.

### 1) Model Marcia

Erikson memang tak salah lagi merupakan Bapak Identitas dunia, namun Marcia yang mengoperasionalkan definisi teori-teori identitas miliknya. Penelitian Marcia berfokus pada hasil dari proses identitas (Marcia dalam Williams, 2011), yang mana identitas dapat dijelaskan melalui dua proses yaitu komitmen dan eksplorasi. Marcia berpendapat bahwa komitmen memberikan motivasi untuk menanamkan nilai-nilai pada seseorang, sedangkan eksplorasi menyediakan proses di mana konstruksi identitas seseorang dapat ditetapkan (Williams, 2011). Konsep identitas Marcia sering direpresentasikan sebagai dua dimensi ortogonal untuk menunjukkan empat gaya identitas yang menggabungkan berbagai tingkat komitmen dan eksplorasi: identitas foreclosure, dll.

Marcia menemukan tahapan yang akan dilalui manusia untuk menemukan identitas dirinya tersebut. Keempatnya disebut sebagai status identitas (Marcia, 1966) adalah:

#### a) Identitas Achievement

Seorang individu dikatakan telah memiliki identitas, jika dirinya telah mengalami krisis dan ia dengan penuh tekad mampu menghadapinya dengan baik. Justru dengan adanya krisis akan mendorong dirinya untuk membuktikan bahwa dirinya mampu menyelesaikannya dengan baik. Walaupun kenyataannya ia harus mengalami kegagalan, tetapi

bukanlah akhir dari upaya untuk mewujudkan potensi dirinya.

b) Identitas Foreclosure

Identitas ini ditandai dengan tidak adanya suatu krisis, tetapi ia memiliki komitmen atau tekad. Sehingga individu seringkali berangan-angan tentang apa yang ingin dicapai dalam hidupnya, tetapi seringkali tidak sesuai dengan kenyataan yang dihadapinya. Akibatnya, ketika individu dihadapkan pada masalah realitas, tidak mampu menghadapi dengan baik. Bahkan kadang-kadang melakukan mekanisme pertahanan diri seperti; rasionalisasi, regresi.

c) Identitas Moratorium

Identitas ini ditandai dengan adanya krisis, tetapi ia tidak memiliki kemauan kuat (tekad) untuk menyelesaikan masalah krisis tersebut. Ada dua kemungkinan tipe individu ini, yaitu:

- 1.) Individu yang menyadari adanya suatu krisis yang harus diselesaikan, tetapi ia tidak mau menyelesaikannya, menunjukkan bahwa individu ini cenderung dikuasai oleh prinsip kesenangan dan egoisme pribadi. Apa yang dilakukan seringkali menyimpang dan tidak pernah sesuai dengan masalahnya. Akibatnya, ia mengalami stagnasi perkembangan, artinya seharusnya ia telah mencapai tahap perkembangan yang lebih maju, namun karena ia terus-menerus tidak mau menghadapi atau menyelesaikan masalahnya, maka ia hanya dalam tahap itu.
- 2.) Orang yang memang tidak menyadari tugasnya, namun juga tidak memiliki komitmen. Ada kemungkinan, faktor sosial, terutama dari orang tua kurang memberikan

rangsangan yang mengarahkan individu untuk menyadari akan tugas dan tanggung jawabnya.

d) Identitas *Diffusion*

Orang tipe ini, yaitu orang yang mengalami kebingungan dalam mencapai identitas. Ia tidak memiliki krisis dan juga tidak memiliki tekad untuk menyelesaikannya.

Faktor yang mempengaruhi terbentuknya identitas diri pada seseorang antara lain: tingkat identifikasi terhadap orang tua sebelum remaja, gaya pengasuhan, harapan sosial, dan tingkat keterbukaan individu dengan alternatif identitas. Selain itu terdapat beberapa tahapan seorang individu dalam menemukan identitasnya, yaitu identitas *achievement*, identitas *foreclosure*, identitas moratorium, dan identitas *diffusion*.

2) Model Berzonsky

Marcia memfokuskan penelitiannya pada hasil dari proses identitas, berbeda lagi dengan Berzonsky yang berfokus pada proses kognitif. Berzonsky berpendapat bahwa pengembangan identitas harus dijelaskan melalui perspektif sosio-kognitif, lalu ia mengembangkan modelnya sendiri yang berorientasi pada penekanan proses eksplorasi (Williams, 2011). Berzonsky berpendapat bahwa selama fase eksplorasi, individu sering mengatasi dan beradaptasi dengan krisis yang dipanggil dalam menciptakan dan membangun *achieved identity*.

Melalui kognisi sosial ini, remaja merasakan dan memproses realitas. Dalam model berorientasi proses ini, Berzonsky mengidentifikasi tiga proses: orientasi: informasi, normatif, dan *diffuse/avoidant* (Adams, Munro, Doherty-Poirer, Munro, Petersen, & Edwards, 2011 dalam Williams, 2011). Terdapat kesejajaran antara teori milik Marcia dan Berzonsky

ini. Misalnya, ada kesamaan antara informasi dan *achieved-moratorium*, normatif dan *foreclosure*, dan diffuse-avoidant dan identitas difusi.

a) Berorientasi Informasi

Individu yang berorientasi pada informasi menangani masalah identitas dengan secara aktif mencari dan mengevaluasi nilai, tujuan, atau peluang sebelum membuat komitmen. Ketika dihadapkan dengan informasi yang berbeda dari persepsi mereka tentang diri, individu yang berorientasi informasi sering merevisi konsep diri mereka (Adams dkk dalam Williams. 2011). Orientasi ini berkaitan dengan upaya eksplorasi diri, introspeksi, kesadaran diri, pemecahan masalah, gaya coping, dan kompleksitas kognitif. Orientasi ini secara positif berhubungan dengan keterampilan manajemen hidup yang efektif dan hubungan yang matang dengan orang lain (Matheis & Adams, 2004 dalam Williams, 2011).

Smits, Soenens, Luyckx, Duriez, Berzonsky, & Goossens, (2008) dalam Williams (2011) menyebutkan bahwa remaja dengan orientasi proses ini mempersepsikan orang tua mereka berwibawa dan terlibat dalam diskusi terbuka. Selain itu, ragam ini berkaitan secara positif oleh remaja yang menganggap orang tua mereka hangat, terlibat dan responsif terhadap kebutuhan mereka pada saat stres (yaitu, dukungan orang tua). Namun, ragam tersebut juga berkaitan dengan remaja yang menganggap orang tuanya sebagai pengontrol yang sering menggunakan strategi manipulatif dan intrusif (yaitu, kontrol psikologis).

b) Berorientasi Normatif

Individu yang berorientasi normatif bergantung pada norma sosial dan harapan orang lain ketika dihadapkan pada

krisis identitas. Orang-orang ini secara kaku terikat pada struktur identitas yang ada, di mana mereka mengasimilasi semua informasi yang relevan dengan identitas (Williams, 2011). Karena kepatuhan mereka yang kaku terhadap struktur identitas yang dapat diakses, kemungkinan distorsi kognitif meningkat. Adams dkk (2001) mengungkapkan ragam identitas ini telah dikaitkan dengan intoleransi terhadap ambiguitas dan kebutuhan untuk mempertahankan struktur dan penutupan.

Lebih lanjut, Berzonsky mencatat remaja dengan gaya menyalin ini menganggap orang tua mereka otoriter dan menemukan keluarga mereka kurang ekspresif. Di luar dugaan, gaya identitas ini juga berhubungan positif dengan orang tua otoritatif dan menemukan hubungan keluarga untuk saling percaya dan kohesif (Smits dkk, 2008). Selain itu, gaya ini diprediksi secara positif oleh dukungan orang tua dan persepsi remaja tentang orang tua mereka sebagai harapan yang jelas bagi mereka untuk perilaku dan perilaku kontrol (Smits dkk, 2008).

c. Diri Sebagai Bagian Dari Konsep Diri

Konsep diri dalam arti luas adalah persepsi seseorang tentang dirinya sendiri (Shavelson, Hubner & Stanton, 1976). Persepsi ini terbentuk melalui pengalamannya dengan lingkungannya dan dipengaruhi terutama oleh penguatan lingkungan dan orang-orang penting lainnya. Persepsi seseorang tentang dirinya dianggap mempengaruhi cara dia bertindak, dan tindakannya pada gilirannya mempengaruhi cara dia memandang dirinya sendiri (Shavelson dkk, 1976). Konsep diri adalah bagaimana kita memandang perilaku, sikap, dan karakter kita yang unik ada pada diri kita (Bailey, 2003). Konsep diri dapat didefinisikan juga sebagai totalitas dari sistem yang kompleks, terorganisir, namun dinamis dari sikap, keyakinan,

dan penilaian evaluatif yang dipelajari seseorang tentang diri mereka sendiri (Wehrle & Fasbender, 2019). Konsep diri cenderung lebih lemah ketika kita masih muda dan terus berkembang melalui proses penemuan diri dan pembentukan identitas. Seiring bertambahnya usia dan belajar siapa diri kita dan apa yang penting bagi kita, persepsi diri ini menjadi jauh lebih rinci dan terorganisir.

Konsep diri tidak statis, artinya dapat berubah. Lingkungan kita berperan dalam proses ini, dengan tempat-tempat yang memiliki banyak arti bagi kita secara aktif berkontribusi pada konsep diri kita di masa depan baik melalui cara kita menghubungkan lingkungan ini dengan diri kita sendiri maupun bagaimana masyarakat berhubungan dengannya (Prince, 2014). Konsep diri juga dapat berubah berdasarkan orang-orang yang berinteraksi dengan kita. Menurut Kark dan Shamir (2013) hal ini terutama berkaitan dengan individu-individu dalam kehidupan kita yang berada dalam memiliki peran dalam memimpin karena mereka dapat mempengaruhi diri kolektif (diri dalam kelompok sosial) dan diri relasional (diri dalam hubungan).

Akhirnya, konsep diri dapat dimaksani sebagai gambaran yang kita miliki tentang diri kita sendiri. Gambaran ini berkembang dalam beberapa cara, termasuk melalui interaksi kita dengan orang-orang penting dalam hidup kita. Sifat dan arah yang tepat dari pengaruh persepsi dan perilaku adalah bagian penting dari definisi. Konsep diri ini tidak statis dan dapat berubah sesuai lingkungan sosial yang berhubungan dengan seseorang tersebut.

Carl Rogers percaya bahwa konsep diri terdiri dari tiga bagian yang berbeda:

1) *Real self*

*Real self* merupakan pengaruh citra tubuh kita secara intrinsik (Ismail & Tekke, 2015). Bagaimana kita melihat diri kita sendiri, yang sangat penting untuk kebaikan kesehatan

psikologis. Citra diri secara langsung mempengaruhi bagaimana seseorang merasa, berpikir dan bertindak di dunia. Rogers (1954) dalam Ismail & Tekke (2015) menyebutkan bahwa *real self* diinisiasi oleh kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mengikuti penilaian organisme, membutuhkan dan menerima penghargaan dan harga diri yang positif. Rogers percaya bahwa kita semua memiliki diri yang sebenarnya. Diri yang sebenarnya tentunya berkaitan dengan kepribadian batin. Dirilah yang merasa paling benar tentang apa dan siapa kita sebenarnya. Mungkin tidak sempurna, tetapi bagian dari diri kitalah yang terasa paling nyata (Grice, 2007).

Individu tumbuh dan berkembang dipengaruhi oleh karakteristik genetiknya dan oleh peristiwa-peristiwa yang dialaminya selama hidupnya, dalam berbagai konteks di mana ia hidup; persepsi bahwa individu yang dipanen dari pengalamannya membentuk dunia di dalam dirinya sendiri (Irtelli, Durbano, & Marchesi, 2021). Ketika realitas mencapai kesadaran, itu memperkuat persepsi yang mewakili pengalaman individu; karena itu kita harus fokus bahwa manusia tidak bereaksi terhadap realitas sebagaimana adanya, tetapi ia bereaksi terhadap persepsinya sendiri tentang realitas itu sendiri. Setiap individu dapat mengembangkan persepsi yang berbeda tentang situasi tertentu dan secara umum tentang dunia sekitarnya, proses ini juga didasarkan pada konsep yang dimiliki seseorang tentang dirinya sendiri. Anak mulai mengenali bagian dari pengalamannya sendiri sebagai “aku” di awal perkembangannya. Ini adalah bagian pertama dari “diri”. Oleh karena itu, muncul kesadaran akan keberadaan: kumpulan persepsi yang berkaitan dengan diri sendiri, yang mempengaruhi persepsi tentang realitas di sekitarnya. Kumpulan makna yang dikaitkan anak dengan apa yang dia sebut "aku" merupakan "inti

diri" yang terus berkembang selama pertumbuhan manusia. Diri adalah konfigurasi persepsi konseptual, terorganisir dan koheren dari karakteristik pribadi: itu adalah struktur kepribadian yang mendasar, dan sangat kompleks (Liz, 1999 dalam Irtelli dkk, 2021).

Menurut Irtelli dkk (2021), anak pada dasarnya merasa diperhatikan dan dicintai hanya jika dia menerima kebutuhan orang tua tertentu; menurut Alfred Adler, perasaan inferior adalah pengalaman yang berasal dari masa bayi: anak-anak merasa inferior, karena mereka selalu dikelilingi oleh individu yang lebih kuat (orang dewasa). Anak kemudian sangat dipengaruhi oleh orang dewasa, dan biasanya berusaha meniru mereka karena ia dimotivasi oleh lingkungan sosial yang mendorongnya untuk mencapai suatu hasil. Anak-anak saat ini sering menjadi objek konsumsi emosional (Bauman, 2006 dalam Irtelli, 2018), karena mereka dapat memenuhi kebutuhan orang tua. Kenyataannya, orang tua memiliki harapan yang terlalu tinggi terhadap anak-anak, oleh karena itu, keturunannya didoktrin dengan harapan penting untuk harga diri orang tua, dan oleh karena itu anak sering sadar untuk selalu dihakimi, dan dapat menginternalisasi penilaian terus-menerusnya sendiri (McWilliams, 1999).

Singkatnya, *real self* adalah kumpulan persepsi suatu individu yang berkembang sejak lahir tentang bagaimana kita memandang diri kita yang diinisiasi oleh kecenderungan aktualisasi diri dan penilaian terhadap suatu situasi. Terkadang diri ini dipengaruhi oleh harapan-harapan yang didiktekan oleh orang tua pada anak-anak semasa awal kehidupannya.

## 2) *Ideal self*

*Ideal self* pada dasarnya diciptakan sebagai usaha seseorang untuk mencapai tujuan atau cita-cita mereka (Ismail & Tekke,

2015). Dengan kata lain, itu adalah ambisi dan tujuan seseorang yang dinamis. Dalam model diri ideal, emosi, dan lebih khusus emosi positif, dipandang memiliki peran inti. Afek positif didefinisikan sebagai “keadaan energi tinggi, konsentrasi penuh, dan keterlibatan yang menyenangkan” (Watson dan Tellegen, 1985). Meskipun proses kognitif dan emosional diperlukan oleh seseorang tersebut untuk mewujudkan diri yang ideal, itu adalah emosi positif berbasis sifat yang menjadi penggerak dan substansi diri ideal secara keseluruhan (Boyatzis & Akrivou, 2006). Pengaruh positif meningkatkan ketelitian, efisiensi, dan fleksibilitas pengambilan keputusan dan pengaruh yang kompleks pada standar seseorang untuk mengevaluasi.

Boyatzis & Akrivou (2006) menyebutkan bahwa begitu kekuatan diri ideal digunakan, ia berfungsi sebagai motivasi dalam diri. Hal ini menuntun semua tindakan dan keputusan ke arah yang memastikan kepuasan diri menuju hal baik: munculnya keadaan baru dengan aktualisasi sebagai inti. Seperti konsep pendekatan motivasi, tahun 1960-an dan 1970-an dalam psikologi kepribadian (McClelland, 1985), diyakini bahwa diri yang ideal akan menunjukkan efek yang berlawanan daripada ketakutan atau "motif penghindaran" (Boyatzis, 1973; McAdams, 1980; Kelner, 1990; Boyatzis & Akrivou, 2006). Itu akan menunjukkan efek yang lebih tahan lama, tetapi memiliki tingkat start up yang lebih lambat dan lebih kompleks daripada rasa takut atau “motif penghindaran”.

Boyatzis & Akrivou (2006) menjelaskan diri yang ideal berisi gambaran tentang masa depan yang diinginkan (yang baru, atau yang sudah ada dari waktu ke waktu, atau yang terus-menerus terbentuk dan ditinjau kembali). Gambar ini adalah realisasi mimpi, aspirasi, dan fantasi orang tersebut. Ini adalah

sifat kognitif namun, didorong oleh pengaruh yang dihasilkan dari hasrat, impian, dan nilai seseorang.

Diri ideal secara emosional didorong oleh harapan. Meskipun secara proses psikologis yang berkaitan dengan harapan masih dalam penelitian, sebagian besar peneliti setuju bahwa harapan disebabkan oleh tingkat optimisme seseorang. Juga, itu adalah ekspresi tingkat efikasi diri mereka. Komponen ketiga dari diri ideal adalah identitas inti seseorang. Ini relatif stabil, dan kemungkinan merupakan seperangkat karakteristik individu yang bertahan lama, seperti motif dan sifat bawah sadarnya, serta peran yang diadopsi secara konsisten dalam pengaturan sosial. Dengan cara ini, identitas inti adalah konteks pribadi yang mendasari aspek historis dan berkelanjutan dari diri ideal seseorang dan tema otobiografi yang tertanam kuat yang membuat visi menjadi koheren dan intens.

*Ideal self* merupakan gambaran diri seseorang yang berkaitan dengan impian dan aspirasi orang tersebut untuk mencapai tujuan tertentu. Gambaran diri ini dipengaruhi oleh aspek emosi positif yang mendorong seseorang untuk mewujudkan harapannya. Juga ditunjang oleh aspek kognitif dimana seseorang memiliki gambaran masa depan yang ia inginkan dan berusaha untuk mengaktualisasikannya.

### 3) *Self-Esteem*

*Self-esteem* atau harga diri adalah seberapa besar seseorang menyukai, menerima, dan menghargai diri sendiri, semua itu berkontribusi pada konsep diri yang dibuat seseorang dalam bentuk harga diri. Harga diri dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor—termasuk bagaimana orang lain melihat seseorang itu, bagaimana seseorang membandingkan dirinya dengan orang lain, dan peran seseorang dalam masyarakat (Argyle, 2008).

Konsep diri tidak selalu selaras dengan kenyataan. Ketika selaras, konsep diri dapat dikatakan kongruen. Jika ada ketidaksesuaian antara bagaimana seseorang melihat diri mereka (real self) dan bagaimana diri yang diinginkan seseorang (ideal self), konsep diri seseorang menjadi tidak kongruen. Ketidaksesuaian ini dapat berdampak negatif pada self-esteem (Koch, 1959). Diri ideal seseorang mungkin tidak konsisten dengan apa yang sebenarnya terjadi dalam kehidupan dan pengalaman orang tersebut. Oleh karena itu, mungkin ada perbedaan antara diri ideal seseorang dan pengalaman aktual. Ini disebut ketidaksesuaian.

Media juga berperan dalam pengembangan konsep diri, baik media massa maupun media sosial. Ketika media ini mempromosikan suatu situasi ideal tertentu, kita cenderung menjadikan ideal itu milik kita sendiri. Dan semakin sering situasi ideal ini dihadirkan, semakin mempengaruhi identitas diri dan persepsi diri kita (Vandenbosch & Eggermont, 2015).

## **2. Identitas Diri pada *Roleplayer***

*Roleplayer* berasal dari bahasa Inggris yang berarti pemeran. Pemeran sendiri menurut KBBI adalah orang yang menjalankan peranan tertentu dalam suatu peristiwa. Dan bisa berarti orang yang memerankan sesuatu dalam film atau sandiwara. *Roleplayer* ini adalah seseorang yang memainkan sebuah permainan bernama *roleplay*. *Roleplay* melibatkan pemain untuk dengan sengaja mengadopsi peran untuk tujuan tertentu dan simulasi penyederhanaan realitas yang mempertahankan fungsi penting dari lingkungan simulasi (McLaughlan & Kirkpatrick, 2004). Simulasi *roleplay* menggabungkan atribut simulasi dan *roleplay* di mana: simulasi bertindak sebagai konteks dan struktur di mana *roleplay* terjadi. Konteks *roleplay* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media sosial twitter. Para *roleplayer* ini akan berperan menjadi orang lain di media sosial twitter lalu melakukan

sandiwara, dalam kasus ini orang yang mereka perankan adalah tokoh idola mereka. *Roleplayer* ini akan saling berinteraksi dengan *roleplayer* lainnya layaknya di dunia nyata. Mereka akan menjalin pertemanan, mencari pekerjaan, sampai dengan membangun rumah tangga.

Jadi, para pengguna twitter membuat akun bukan atas nama mereka sendiri melainkan menggunakan identitas orang lain (biasanya tokoh idola) dan bersikap dan berperilaku layaknya orang lain yang identitasnya dipinjam tersebut. Mereka menjadi orang lain dan membuat sebuah kehidupan baru bersama dengan sesama ‘peminjam identitas’ di dunia maya selayaknya kehidupan di dunia nyata

Kata identitas itu sendiri mengacu pada kontinuitas dalam arti self dalam diri seseorang, dan kata itu juga merujuk pada bagaimana orang itu dianggap secara sosial (Horowitz, 2012). Pandangan ini dipengaruhi oleh budaya yang berlaku di mana seseorang tinggal. Budaya yang dipertanyakan mungkin mengatakan apakah hal itu positif atau negatif, membuat orang itu merasa bangga atau malu. Suatu pendekatan yang dapat menggambarkan konflik identitas mungkin berharga dalam studi budaya kontemporer. Hal ini diwujudkan dalam dunia *roleplay* di twitter, bahwa dimana budaya yang modern menciptakan dunia dimana kita bisa dengan bebas menciptakan sebanyak apapun identitas diri yang kita mau. Budaya ini termasuk positif atau negatif itu tergantung pada mereka yang menjalaninya akan dibuat menjadi seperti apa nantinya. Afriyuli (2014) mengungkapkan bahwa interaksi antar sesama *roleplayer* ketika di dunia maya mampu mengubah perilaku dan interaksi sosial akibat banyaknya frekuensi mereka bermain *roleplay*. Disamping itu, dalam penelitiannya juga dikatakan ada beberapa orang yang mengaku memiliki kepribadian yang berbeda sebelum mengenal *roleplay* twitter ini.

Sejatinya mereka mempunyai motifnya masing-masing ketika bermain menjadi *roleplayer* ini. Pemilihan karakter yang diperankan oleh mereka didasari oleh dua hal: karena ia merasa kalau karakter

idolanya yang hendak ia perankan itu memiliki pembawaan atau bisa dibilang identitas diri yang sama dengannya dan karena memang hanya sekedar ingin memerankannya saja (Shot, 2020). Biasanya mereka memiliki lebih dari satu akun *roleplayer* dengan karakter dan pembawaan diri yang berbeda-beda pula. Mengapa? Mereka mengaku selain karakter yang sama dengan dirinya (para *roleplayer*), mereka juga ingin bersikap dan bertingkah laku sesuai dengan kepribadian asli sang tokoh yang diperankan demi menjaga hubungan komunal antara *roleplayers* dan untuk merangsang pengembangan lebih lanjut dalam produksi penggemar ini (Ardiani, 2013).

Pandangan keseluruhan tentang diri yang khas pada psikologi kepribadian adalah diri sebagai ciri, diri sebagai tujuan dan aspirasi, dan upaya berkelanjutan untuk mencapai tujuan tersebut (Ironsides, Johnson, & Carver, 2019). Mereka memiliki tujuan lain selain untuk mendekatkan diri sesama penggemar dan menambah keintiman dengan tokoh idola, ternyata ada hal lain yang bisa dilakukan oleh *roleplayer* ini sehingga mereka betah menjalaninya. Yaitu, dengan melakukan sesuatu yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata dan bisa disalurkan lewat dunia *roleplay* ini.

*Roleplay* di twitter pada dasarnya sama dengan melakukan kegiatan sehari-hari di dunia nyata, misal, bermain, sekolah, memiliki keluarga, mencari teman, memiliki konflik, dan lain sebagainya. *Roleplay* di twitter ini bisa menjadi ajang penyaluran hasrat yang tidak dapat diaktualisasikan di dunia nyata, mungkin akibat norma yang ada, sedangkan di dunia *roleplay* kita bahkan bisa membuat semesta yang kita inginkan seaktif kita, hal ini juga bisa menjadi salah satu penyebab mengapa mereka terkadang memiliki identitas diri yang berbeda di kehidupan nyata dan di kehidupan *roleplay*nya. Yu Juan (2020) mengungkapkan bahwa ia menjadi seseorang yang *playboy* alias memiliki banyak pacar sekaligus di dunia *roleplay* karena di dunia nyata ia tidak mungkin melakukannya karena hal tersebut akan melukai

banyak orang, walaupun kenyataannya, walau sekedar di dunia maya pun mereka yang memainkan akun itu tetaplah manusia yang memiliki perasaan dan tak jarang yang sampai terbawa ke kehidupan mereka masalah yang di dapat di dunia *roleplay* tadi.

Identitas diri pada akhirnya ditentukan oleh bagaimana ia dipandang di dalam dunia sosialnya. *Roleplayer* pengguna twitter menciptakan sebuah budaya baru yang dimana mereka dapat dengan bebas menciptakan identitas diri mereka. Penciptaan identitas diri yang baru ini digunakan untuk menciptakan sebuah keintiman dengan tokoh idola dan menjalin sebuah hubungan dengan sesama penggemar. Namun, semakin hari semakin beragam pula tujuan para *roleplayer* ini dalam pembuatan identitas diri yang diambil.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Ardiani (2012) telah menghasilkan kesimpulan tentang bagaimana miniatur virtual industri selebriti Korea dibangun di dunia *roleplaying* Twitter. Diketahui bahwa produktivitas penggemar tidak hanya terjadi atas nama fanatisme para penggemar menghasilkan budaya yang sudah mengakar tersebut untuk mengatasi ketidakmampuan mereka untuk mengakses hal-hal yang berkaitan dengan objek pemujaan mereka dan untuk memberikan dukungan timbal balik bagi sesama penggemar yang memiliki kondisi yang sama dengan mereka. Dengan melakukan itu, mereka berharap persekutuan para penggemar akan menjadi lebih solid, oleh karena itu mereka dapat kurang dimarjinalkan seperti apa yang lebih normal (non-penggemar) masyarakat sering menempatkan penggemar ke posisi seperti itu. Kelebihan dari penelitian ini adalah ditemukannya fakta baru bahwa ternyata penggemar melakukan *roleplay* untuk saling mengeratkan hubungan antar penggemar serta meningkatkan keintiman dengan tokoh idola. Namun, subjek tidak dijelaskan dari mana dan tidak diketahui jumlahnya sehingga hasilnya kurang bisa digeneralisasikan ke semua *roleplayer*.

Penelitian lain mengenai *roleplayer* dilakukan oleh Ghassani dan Rinawati (2017). Konsep diri menjadi variable utama penelitiannya, dimana hasil menunjukkan bahwa setelah bermain *roleplay* di twitter, mayoritas orang akan mengubah konsep dirinya, khususnya image diri, yang akan membuat mereka semakin percaya diri. Ghassan dan Rinawati (2017) menyebutkan bahwa transformasi konsep diri ini bersifat positif karena membuat orang yang bermain *roleplay* di twitter menjadi semakin lihai dalam bersosialisasi dan menambah ilmu yaitu semakin lihai dalam berbahasa inggris dan korea. Penelitian ini memiliki keunggulan dimana data yang didapat menunjukkan banyak fakta baru dalam dunia *roleplayer*, salah satunya perubahan konsep diri yang positif dan bisa disebut sebagai manfaat bermain sebagai *roleplayer* di twitter. Namun, teori yang digunakan kebanyakan tidak bersumber jelas sehingga masih tanda tanya apakah dapat dipertanggungjawabkan hasil dari penelitian tersebut. tokoh tersebut.

### **C. Kerangka Berpikir**

Identitas diri merupakan suatu pemikiran atau proses mental yang menciptakan adanya “Aku”. “Aku” ini berisi harapan, kekhawatiran, dan angan-angan individu yang bersifat unik dan berbeda dari hal di luar dirinya sehingga seseorang itu dikenal secara sosial di suatu kelompok dan dapat mengidentifikasi siapa seseorang itu. Apa yang diinginkan seorang individu terkadang berbenturan dengan budaya dan norma sosial yang berlaku sehingga menyebabkan konflik di dalam diri individu tersebut. Mereka mencari jalan ketiga untuk mengatasi masalah ini, beberapa orang memilih untuk bermain menjadi seorang *roleplayer*. Hal ini diwujudkan dalam dunia *roleplay* di twitter, bahwa dimana budaya yang modern menciptakan dunia dimana kita bisa dengan bebas menciptakan sebanyak apapun identitas diri yang kita mau. *Roleplayer* adalah seseorang yang bermain *roleplay*. Sesuai namanya, orang-orang ini akan bermain peran menggunakan tokoh yang ia buat sesuai dengan keinginan penulis. Tokoh

yang ditampilkan pun berbeda-beda, sesuai dengan tujuan penulis menciptakannya.

Awalnya *roleplay* di media sosial twitter ini dibuat untuk mendekatkan dan menjalin hubungan sesama penggemar, selain itu juga untuk menambah keintiman dengan tokoh idola. Semakin berkembangnya permainan ini, orang-orang mulai memiliki motivasi yang bermacam-macam saat akan memainkannya. Banyak orang yang menggunakan permainan *roleplay* ini untuk melakukan sesuatu yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata dan menjurus ke hal-hal yang negatif. Tidak sedikit pula yang ingin meredakan stress dari dunia nyata yang malah terjadi sebaliknya dimana stress dari dunia *roleplay* menambah stress di dunia nyata. Sebenarnya apa yang sedang mereka alami sehingga memutuskan untuk membuat sebuah identitas diri yang ingin mereka perankan di dunia *roleplay* ini. Hal ini bisa dilihat dari dinamika psikologis pada *roleplayer* pengguna twitter. Dinamika psikologis ini dapat menjelaskan bagaimana proses penentuan dan faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya suatu identitas diri yang ditampilkan oleh para *roleplayer* ini. Berikut bagan kerangka berpikir dari penelitian ini:

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana proses terbentuknya identitas diri pada *roleplayer* pengguna twitter?
2. Faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi pilihan identitas diri yang ingin dibentuk oleh seorang *roleplayer*?
3. Bagaimana dinamika identitas diri pada *roleplayer* pengguna twitter?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Kirk dan Miller (1986) dalam Moleong (2017) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai aturan tertentu ketika melakukan pengamatan pada manusia yang bersifat fundamental baik dalam lingkungannya atau dalam peristilahannya di bidang ilmu pengetahuan sosial. Ahli lain, David William (1995) dalam Moleong (2017) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengutamakan pada pengambilan data pada latar alamiah, metode alamiah, dan dilakukan oleh peneliti yang tertarik secara alamiah. Pada akhirnya Moleong (2017) menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang ada dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain., secara holistik dengan cara deskriptif, pada konteks khusus alamiah dan menggunakan berbagai metode alamiah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Polkinghorne (1989) dalam Creswell (2016: 452) memandang fenomenologi sebagai sebuah penggambaran pengalaman hidup beberapa orang tentang sebuah konsep atau fenomena. Individu yang ambil bagian dalam sebuah fenomena melakukan rekonstruksi terhadap struktur kesadaran pengalaman hidup manusia. Fenomenologi adalah pendekatan paling umum yang digunakan dalam metodologi kualitatif (Moleong, 2017). Fenomenologi mencari tahu lebih lanjut tentang pengalaman kesadaran, yang berkaitan dengan pertanyaan seperti: bagaimana pembagian antara subjek (ego) dengan objek (dunia) muncul dan bagaimana sesuatu hal di dunia ini diklasifikasikan. Peneliti dalam pandangan fenomenologis

berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang yang berada dalam situasi-situasi tertentu.

Penelitian ini pada akhirnya dapat disimpulkan menggunakan metode kualitatif dimana penelitian yang menekankan pada pemahaman tentang perilaku, persepsi, motivasi, dan lain-lain yang dialami oleh seorang individu secara alamiah. Pendekatan yang digunakan adalah fenomenologi dimana penelitian yang berpusat pada kesadaran subjek dalam memaknai suatu kejadian/peristiwa dalam hidupnya. Jadi, peneliti kali ini akan menggali bagaimana fenomena tentang *self identity* pada *roleplayer* pengguna twitter.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan di tempat yang dikehendaki oleh narasumber, narasumber berdomisili di Kabupaten Sleman Yogyakarta. Hal ini dilakukan untuk memberikan kenyamanan pada narasumber ketika menyampaikan data yang peneliti butuhkan. Penelitian akan dilakukan pada bulan Juni 2021 sampai Juli 2021.

Adapun jadwal pertemuan dalam melakukan wawancara terhadap narasumber dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Jadwal wawancara dengan narasumber

Nama	Hari, tanggal	Durasi	Lokasi	Keterangan
JE	Rabu, 7 Juli 2021	16:17- 17:17	Rumah masing-masing	Wawancara 1 pada narasumber 1
SA	Jumat, 9 Juli 2021	16:00- 17:30	Rumah masing-masing	Wawancara 1 pada narasumber 2
CH	Sabtu, 10 Juli 2021	12:15- 13:05	Rumah masing-masing	Wawancara 1 pada narasumber 3
JE	Minggu, 25 Juli 2021	18:10- 18:50	Rumah masing-masing	Wawancara 2 pada narasumber 1

SA	Jumat, 23 Juli 2021	00:35- 00:55	Rumah masing- masing	Wawancara 2 pada narasumber 2
CH	Sabtu, 17 Juli 2021	19:40- 20:40	Rumah masing- masing	Wawancara 2 pada narasumber 3

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau dalam penelitian kualitatif disebut narasumber adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian dan memiliki pengalaman tentang apa yang akan diteliti (Moleong, 2017). Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti telah menentukan narasumber berdasarkan kriteria tertentu yang menunjang penelitian ini. Adapun kriteria lengkapnya sebagai berikut:

1. Seorang *roleplayer* yang masih aktif bermain hingga hari ini.
2. *Roleplayer* pengguna media sosial twitter, bukannya media lain. Alasan mengapa *roleplayer* di media sosial twitter adalah karena Indonesia sendiri diklaim menjadi salah satu negara yang pertumbuhan pengguna aktif harian Twitter paling besar. Indonesia menempati posisi ke-3 pengguna media sosial Twitter terbanyak di dunia setelah Amerika Serikat dan India dengan 23,34 juta pengguna aktif.
3. Berdomisili di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini untuk memudahkan peneliti mengambil data sehingga data yang diambil dapat lebih akurat.
4. Bersedia menjadi narasumber dengan suka rela dalam penelitian ini.

### D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi serta fakta pendukung yang ada di lapangan untuk keperluan penelitian.. Penelitian ini menggunakan metode wawancara *in depth interview* dan observasi.

## 1) Wawancara

Wawancara adalah cara pengumpulan data dalam bentuk percakapan dengan maksud tertentu antara dua orang yaitu pewawancara yang memberikan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2017). Lincoln dan Guba (1986) dalam Moleong (2017) menyebutkan bahwa tujuan wawancara adalah; untuk mengontruksi mengenai seseorang, kejadian, perasaan, motivasi; untuk merekontruksi kejadian di masa lalu; untuk memverifikasi informasi yang telah diperoleh dari orang lain. Wawancara dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan, dan merupakan cara memperoleh data yang bersifat langsung.

Jenis wawancara yang digunakan adalah pendekatan menggunakan petunjuk umum wawancara. Jenis ini mewajibkan pewawancara membuat kerangka atau kisi-kisi berisi pokok-pokok bahasan yang akan ditanyakan dan urutan pertanyaan tidak dihiraukan (Moleong, 2017). Peneliti memilih jenis ini karena wawancara akan lebih fleksibel sehingga dapat menciptakan suasana yang lebih nyaman untuk terwawancara.

Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara langsung. Wawancara langsung adalah wawancara yang dilakukan secara bertemu langsung atau *face to face* antara pewawancara dan terwawancara tanpa menggunakan media perantara apapun. Wawancara akan dilakukan secara mendalam guna mendapatkan data yang lebih lengkap dan dapat mencakup secara keseluruhan topik penelitian ini, tidak hanya sekedar permukaannya saja.

## 2) Observasi

Widoyoko (2012) mendefinisikan observasi sebagai suatu pengamatan terhadap unsur-unsur yang nampak pada objek penelitian dengan pencatatan secara sistematis. Unsur-unsur yang diamati ini dapat berupa perilaku, ekspresi wajah, tutur kata, dan

lain-lain. Observasi perlu dilakukan karena hal ini memungkinkan peneliti untuk ikut serta merasakan apa yang dirasakan atau dihayati oleh objek sehingga memungkinkan peneliti menjadi sumber data (Moleong, 2017).

Penelitian ini menggunakan observasi non-partisipan. Peranan peneliti sebagai pengamat dan tidak terlibat dalam kehidupan objek observasi. Observasi pada penelitian ini dilakukan ketika wawancara berlangsung.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

### 1) Peneliti

Peneliti dalam penelitian kualitatif memiliki peran yang penting sebagai alat pengumpul data atau dapat dikatakan menjadi instrumen itu sendiri (Anggito & Setiawan, 2018). Keikutsertaan peneliti dalam sebuah penelitian dapat meningkatkan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan (Nugrahani & Hum, 2014). Manusia sebagai human instrument memiliki fungsi untuk menentukan fokus penelitian, memilih narasumber yang sesuai dengan topik bahasan, melakukan pengumpulan data, memeriksa kualitas data, menganalisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan dari olahan data. Oleh sebab itu, peneliti harus hadir di dalam penelitian kualitatif ini.

### 2) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan sebuah *outline* yang berisikan aspek-aspek utama dari topik penelitian yang ingin digali ketika melakukan wawancara (Stewart & Cash, 1982). Pedoman wawancara ini memiliki peranan penting selama proses pengambilan data sebagai upaya mempermudah peneliti untuk menggali lebih lanjut bagian-bagian mana yang perlu ditanyakan. Pedoman wawancara juga dapat dijadikan batasan selama proses wawancara agar tetap berada di dalam topik penelitian.

Tabel 2. Pedoman Wawancara

Tema	Kategori Tema	Indikator
Latar belakang narasumber	Data diri di dunia nyata	Data diri, hobi, hal yang disukai, tidak disukai
		Kekecewaan masa lalu
		Penyesalan
	Keluarga	Data diri anggota keluarga
		Kenangan bersama
	Harapan	Harapan pada diri sendiri
		Harapan pada keluarga
Self Identity	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	Data diri, kebiasaan, kegemaran
		Motivasi
		Visi Misi
		Lingkungan pertemanan
	Harapan di dunia <i>roleplayer</i>	Harapan ketika menjadi <i>roleplayer</i>
		Kenyataan

## 3) Perekam Suara

Perekam suara diperlukan untuk merekam percakapan selama proses wawancara berlangsung. Hal ini memudahkan peneliti ketika sedang melakukan wawancara maupun setelah wawancara selesai dilakukan. Peneliti dapat fokus untuk menggali lebih dalam seputar topic yang dibahas. Penulisan hasil wawancara dapat dilakukan

setelah wawancara telah usai tanpa khawatir kehilangan data penting karena telah terekam oleh media.

#### 4) Buku Catatan

Catatan digunakan untuk menuliskan hal-hal yang tidak dapat terekam oleh perekam suara namun penting untuk dijadikan sumber data. Hasil observasi pada narasumber selama proses wawancara menjadi salah satu yang perlu dicatat. Ekspresi wajah ketika menjawab pertanyaan, respon tubuh ketika mendengar pertanyaan, dan gerak-gerik narasumber yang hanya dapat dilihat oleh peneliti.

### E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan model analisis data milik Moustakas. Moustakas (1994) dalam Sudarsyah (2013) menyebutkan ada lima tahapan utama dalam analisis data fenomenologis, yang diterangkan sebagai berikut:

#### 1. Membuat daftar ekspresi

Membuat daftar ekspresi-ekspresi dari jawaban narasumber dengan menunda prasangka peneliti agar ekspresi-ekspresi tersebut tampil sebagaimana adanya. Setiap ekspresi pengalaman hidup narasumber diperlakukan secara sama.

#### 2. Reduksi dan eliminasi

Reduksi dan eliminasi ekspresi-ekspresi tersebut adalah proses dimana peneliti akan mencari esensi dari pengalaman narasumber tersebut sehingga dapat diberi label dan tema. Ekspresi-ekspresi yang tidak jelas, pengulangan dan tumpang tindih direduksi dan dieliminasi. Kemudian ekspresi-ekspresi yang memiliki arti diberi label dan tema.

#### 3. Mengelempokkan ke dalam tema

Membuat kelompok dan menuliskan tema terhadap ekspresi-ekspresi yang konsisten, tidak berubah dan memperlihatkan kesamaan. Kelompok dan pemberian label terhadap ekspresi-ekspresi tersebut merupakan tema inti pengalaman hidup narasumber.

#### 4. Validasi

Melakukan validasi terhadap ekspresi-ekspresi, labeling terhadap ekspresi dan tema dengan cara melihat sejauh mana keterhubungan ekspresi tersebut dengan pengalaman hidup narasumber. Jika tidak kompatibel dan eksplisit dengan pengalaman hidup narasumber maka ekspresi-ekspresi tersebut dibuang.

5. Membuat ITD

Membuat *Individual Textural Description* (ITD). ITD dibuat dengan memaparkan ekspresi-ekspresi yang tervalidasi sesuai dengan tema-temanya dilengkapi dengan kutipan-kutipan verbatim hasil wawancara dan atau catatan harian partisipan.

6. Pengujian Keabsahan Data

Keabsahan data menjadi sesuatu yang tidak dapat terpisahkan dari penelitian kualitatif. Selain untuk menyanggah tuduhan bahwa penelitian ini tidak ilmiah, memeriksa keabsahan data dapat meningkatkan derajat kredibilitas dan validitas data dari metode kualitatif (Moleong, 2017). Bila seorang peneliti benar-benar melakukan pemeriksaan keabsahan data, maka penelitian tersebut dapat dipertanggungjawabkan di depan ilmu pengetahuan. Moleong (2017) menyebutkan bahwa keabsahan data terdiri dari beberapa acuan sebagai berikut; berisikan nilai yang benar, memiliki dasar agar dapat diterapkan, bersifat netral. Keabsahan data dapat diperiksa menggunakan beberapa teknik. Penelitian ini menggunakan 3 teknik, yaitu sebagai berikut:

a. Meningkatkan ketekunan

Ketekunan pengecekan kembali data dapat dilakukan oleh peneliti sebagai salah satu bentuk pemeriksaan keabsahan data, sehingga peneliti dapat melihat data yang telah ditemukan sudah benar atau masih ada yang salah (Mekarisce, 2020). Selain itu, peneliti dapat melakukan pengamatan yang teliti dan rinci ketika wawancara berlangsung, membaca berbagai referensi buku maupun

hasil penelitian atau dokumen terkait, sehingga wawasan peneliti akan semakin luas dan tajam.

b. Triangulasi

Moleong (2017) mendefinisikan triangulasi sebagai teknik yang membutuhkan sesuatu di luar data sebagai pembanding terhadap data tersebut. Denzin (dalam Moleong, 2017) membedakan triangulasi menjadi empat macam. Namun, dalam penelitian ini menggunakan triangulasi metode dan waktu.

Triangulasi metode adalah pengecekan data kepada sumber yang sama, namun dengan teknik yang berbeda. Misalnya data yang telah diperoleh melalui wawancara mendalam kepada informan A maka dilakukan pengecekan informasi kembali melalui observasi, ataupun dokumentasi kepada informan tersebut, maupun sebaliknya.

Triangulasi waktu dilakukan dengan melakukan pengecekan kembali terhadap data kepada narasumber dan tetap menggunakan teknik yang sama, namun dengan waktu atau situasi yang berbeda (Mekarisce, 2020). Misalnya, ketika menanyakan tentang gaya hidup kepada narasumber di tempat umum dan jauh dari orang yang dikenalnya, lalu di kesempatan lain menanyakan tentang gaya hidup kepada narasumber di rumah dengan beberapa orang yang dikenalnya. Apakah data yang diberikan berbeda atau sama, hal ini dapat mempengaruhi keabsahan data.

c. *Member check*

Pengecekan terhadap orang yang terlibat dalam proses pengumpulan data penting untuk dilakukan agar tidak ada salah dalam pengartian data (Moleong, 2017). Mekanismenya dapat dilakukan secara fleksibel, dapat secara formal maupun informal. Pada tahap ini data dapat

ditambah, dikurangi, ataupun ditolak oleh sumber data hingga diperolehnya kesepakatan bersama (Sugiyono, 2017). Pengecekan ini dilakukan ketika serangkaian pengambilan data telah selesai dilakukan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi *Setting* Penelitian

Penelitian dilakukan di rumah masing-masing, baik peneliti maupun narasumber. Wawancara dilakukan menggunakan perantara video call karena sedang pandemi dan dalam masa PPKM sehingga tidak memungkinkan untuk bertemu langsung. Narasumber sendiri bertempat tinggal di Kabupaten Sleman, lengkapnya di Cebongan, Prambanan, dan Condongcatur. Pengambilan data penelitian membutuhkan waktu kurang lebih satu bulan yaitu dari tanggal 4 Juli 2021 sampai 29 Juli 2021.

##### 2. Deskripsi Narasumber Penelitian

Berkaitan dengan kerahasiaan identitas narasumber, maka peneliti hanya akan menggunakan nama inisial dan deskripsi secara umum. Selanjutnya, narasumber yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 3 orang yaitu JE, SA, dan CC. Penjelasan lebih lanjut akan dijabarkan di bawah ini:

###### a. Narasumber JE

JE adalah seorang terapis bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Ia berusia 22 tahun dan telah menyelesaikan pendidikan sarjananya di salah satu universitas di Purwokerto. Ia tinggal bersama kakaknya di Yogyakarta selama kurang lebih 6 bulan dan sebelumnya menetap di Purwokerto. Ia sudah bermain *roleplayer* selama kurang lebih 9 tahun dan memulai menggunakan twitter untuk bermain *roleplayer* sejak tahun 2017.

###### b. Narasumber SA

SA adalah seorang mahasiswi tahun kedua di salah satu universitas di Yogyakarta yang berusia 20 tahun. Ia tinggal bersama ibu dan neneknya di Prambanan Sleman, yang sebelumnya sempat tinggal di

Semarang sampai lulus SMA. Ia sudah bermain *roleplayer* sejak tahun 2013.

c. Narasumber CH

CH merupakan mahasiswi tahun kedua di salah satu universitas di Yogyakarta, ia berusia 19 tahun. Ia tinggal bersama ibu dan adiknya di Cebongan, Sleman. Sampai kelas 6 SD ia menetap di Panembahan, Yogyakarta. Ia mulai terjun ke dunia *roleplay* sejak kelas 6 SD di tahun 2012.

Tabel 3. Identitas Narasumber Penelitian

Nama	Usia	Pekerjaan	Lama bermain <i>Roleplay</i> di Twitter
JE	22	Terapis	9 tahun
SA	20	Mahasiswa	8 tahun
CH	19	Mahasiswa	9 tahun

d. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di rumah masing-masing akibat pandemi yang terus melonjak dan tidak memungkinkan untuk bertemu dalam masa PPKM level 4. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Maret-Dese 2021, dimulai dengan pembuatan proposal penelitian, pengambilan data menggunakan metode wawancara, selanjutnya peneliti melakukan pengolahan data dan koding, setelah itu dilanjutkan dengan menyusun hasil laporan penelitian. Jadwal wawancara dengan narasumber dilakukan melalui kesepakatan bersama. Setelah wawancara, peneliti membuat transkrip berupa tulisan yang didapat dari rekaman selama wawancara sebelum akhirnya dikoding. Berikut merupakan penjelasan koding yang tertera pada transkrip wawancara:

1) Penanda pertemuan wawancara

Wawancara pertama ditulis dengan W1 dan wawancara kedua ditulis dengan W2, hal ini dilakukan untuk memudahkan mencari

data hasil wawancara berdasarkan waktu dilaksanakannya wawancara

2) Penanda observasi

OB1 merupakan penanda observasi di pertemuan pertama, sedangkan OB2 merupakan penanda observasi di pertemuan kedua.

3) Penanda narasumber

Penanda untuk membedakan antara narasumber satu dengan yang lain dalam transkrip wawancara ini adalah N1 untuk narasumber pertama, N2 untuk narasumber kedua, N3 untuk narasumber ketiga.

4) Penanda letak baris

Angka digunakan untuk mempermudah peneliti melakukan analisis dan interpretasi pada transkrip. Penanda letak baris ditulis paling akhir seperti W1.N1.01 yang artinya wawancara pertemuan pertama, narasumber pertama, dan terletak pada baris pertama..

5) Analisis dan interpretasi data

Analisis dan interpretasi data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode yang dicetuskan oleh Cresswell (2008). Pertama-tama peneliti mengubah data rekaman audio menjadi tulisan agar memudahkan proses eksplorasi data dan koding. Pemberian kode digunakan untuk mengidentifikasi gambaran tentang fenomena pusat penelitian. Kode juga dikelompokkan untuk membentuk tema yang lebih luas yang digunakan sebagai temuan kunci. Setelah itu, peneliti melakukan penjelajahan data untuk mengembangkan hasil temuan menjadi lebih luas, hingga dapat ditarik kesimpulan umum untuk dibandingkan dengan literatur yang ada.

Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi data. Proses validasi menggunakan triangulasi sumber data. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana data dapat digali oleh peneliti memiliki kesesuaian dengan informasi dari narasumber. Validasi sumber data

dilakukan dengan melakukan wawancara pada narasumber yang sama dengan selang waktu kurang lebih dua minggu dari wawancara pertama.

## **B. Temuan Penelitian**

### **1. Temuan Penelitian pada Narasumber JE**

#### **a. Identitas Diri pada *Roleplayer* Pengguna Twitter**

JE adalah seorang sarjana Bahasa Inggris berusia 22 tahun yang kini menjadi seorang terapis bagi keponakannya yang mengalami keterbelakangan intelektual. Selain menjadi seorang terapis, JE juga memiliki hobi seperti menulis fiksi, menyanyi, dan menonton telenovela. Untuk mengisi waktu luang di sela-sela kesibukannya, ia bermain *roleplayer*. JE telah bermain *roleplayer* sejak tahun 2012, saat itu ia diberitahu oleh sepupunya bagaimana cara menjadi seorang *roleplayer*. Karena ia merasa hal itu menyenangkan, ia memutuskan untuk terus bermain dan menjadikan kegiatan tersebut sebagai pengisi waktu luangnya hingga saat ini. Walaupun ia memiliki resolusi ingin berhenti bermain bila sudah genap bermain selama 10 tahun.

*“Aku? Dari sepupu dulu tuh nawarin buat ikut RP, ‘RP apa sih?’ aku tanya gitu. ‘Ya, kamu jadi artis boongan.’” (W1.N1.152)*

*“Iya, dulu kan ada agency-agency gitu lumayan banyak. Nah, aku tuh belum punya terus jadi cemas gitu, akhirnya kan aku dapet kan. Aku jadi Sulli. Oh, ternyata RP tuh gini ya? Ternyata asyik juga.” (W1.N1.154)*

*“Hmm, aku sebenarnya gak ada gambaran sama sekali buat jadi terapis kan ya, tapi perlahan-lahan terapis jadi hobi aku. Jadi mengajar anak kecil, jadi terapisnya anak kecil. Terus aku suka nyanyi-nyanyi sendiri gak jelas. Terus nulis tapi dikit-dikit, kayak nulis cerpen. Kalau nulis artikel atau yang panjang-panjang itu enggak, palingan fiksi sih.” (W1.N1.31)*

JE hanya bermain *roleplayer* di media sosial twitter. JE memiliki empat akun *roleplayer*, namun yang aktif ia gunakan hanya

satu. Akun yang aktif saat ini memerankan Krystal dari grup wanita f(x). Krystal menjadi salah satu hal yang disukai JE bersamaan dengan makan, mendengarkan musik, kopi, dan membaca novel. Selain karena menyukai Krystal, alasan lain JE memilih memerankan Krystal adalah karena Krystal sangat cantik, bertalenta, cool, dan JE merasa mampu memerankannya. Sebelum menjadi Krystal, JE telah beberapa kali berganti klaim wajah, antara lain: Yeri, Wonyoung, Aleyna, dan Isyana. Masing-masing karakter memiliki pembawaannya masing-masing. JE memerankan Yeri sebagai seseorang yang aktif dan menggemaskan seperti karakter asli dari Yeri Red Velvet. Saat menjadi Aleyna Hilmaz yang merupakan seorang anak kecil, ia menampilkan diri sebagai seseorang yang menggunakan bahasa inggris sederhana dan menyenangkan, sesuai dengan sifat dari Aleyna asli di dunia nyata. Ketika menggunakan wajah Isyana, ia menjadi sosok yang ceria dan hangat, seperti karakter Isyana yang asli. Ketika menggunakan wajah Krystal, JE menjadi sosok yang dingin dan tidak terlalu terbuka, tetapi tetap menerima orang baru.

JE mengaku bila perbedaan pembawaan karakter ini karena ingin menyesuaikan dengan karakter aslinya yang berbeda dengan karakter JE sendiri. Meskipun begitu, JE menjelaskan bahwa masing-masing karakter setidaknya memiliki satu sifat yang sama dengan JE sehingga tidak terlalu berbeda dari diri JE yang sebenarnya. Bila diminta menyebutkan, karakter yang paling mendekati diri JE adalah Krystal dan Isyana. Kenyataannya, karakter Isyana dan Krystal memiliki perbedaan karakter yang cukup besar. Seperti yang disebutkan di atas, Krystal adalah orang yang dingin sementara Isyana adalah seseorang pribadi yang hangat.

*“Iya, tapi aku lagi dikunci.. ntar aja lah, gampang. Pembawaan karakter aku... akhir-akhir ini aku tuh gak bisa interaktif dan ansos beberapa hari ini tuh. Krystal tipenya lebih cold, nggak terlalu blak-blakan tapi welcome ke orang baru. Kalau Yeri lebih imut dan talk*

*active karena dia kan emang social butterfly ya hahaha. Kalau di depan unninya manja, kalau di depan cowok kaya gadis. Wonyoung ga tau deh bentar banget soalnya. tapi aku pernah jadi Aleyna Yilmaz ini ulzzang korea pas thn 2012-an gitu. Aku bener-bener kek anak kecil imut-imut gitu deh tapi gak cadel soalnya make english. Trus banyak emoji-nya. Kalau Isyana happy virus ini. sengklek banget hahaha. fun and warm hearted personality. Iya, kadang left out, ya gitulah. Terus ke temen-temen tuh selektif. Terus join squad gitu gak bisa interaksi gitu aku sama mereka.” (W1.N1.186-188)*

JE di dunia nyata adalah seseorang yang mudah terbawa perasaan dan kekanakan. Ia juga keras kepala, tidak mau mendengar kritik orang lain, dan terkadang egois. Ia termasuk seseorang yang mudah beradaptasi dan terjadwal. JE tidak suka pada hal yang mendadak ataupun terlambat, ia juga tidak menyukai seseorang yang suka mengumbar sesuatu ke media sosial. Namun, setelah meninggalkan kampung halamannya untuk tinggal bersama kakaknya di Yogyakarta, JE merasa dirinya menjadi lebih berpikiran terbuka.

*“Curhat ya? Aku tuh lahir 3 Desember 1998. Aku dulunya tuh di Purwokerto, aslinya tuh. Lulusan Purwokerto terus pindah ke Jogja karena ikut kakakku yang anaknya disabilitas intelektual buat jadi terapisnya. Terus belajar otodidak tentang terapis gitu kan. Aku tu orangnya baperan. Tapi semenjak lulus kuliah aku jadi lebih open minded, wawasannya jadi lebih luas karena merantau, kan dari kecil di Purwokerto. Jadi setelah aku lulus kuliah kayaknya aku lebih open minded walau masih ada baper-baper yang tersisa. Dulu aku juga childish tapi sekarang udah lebih baik. Karena mau gak mau aku juga harus jadi ibu ponakan aku. Cukup, apa lagi?” (W1.N1.9)*

*“Oh, stubborn. Aku kayaknya keras kepala, kayak susah menerima kritik. Oke, kalau saran masih bisalah. Misal, “Kamu harusnya A.” Aku tuh sebenarnya bisa menerima tapi aku tuh mikir ‘apaan sih’ begitu loh. Terus aku tuh dah mencoba mikir, “Aku gak*

*boleh iri, aku gak boleh iri.” Tapi dalam hati kecilku, “Duh, ini orang kok sukses amat. Aku kapan, ya?” Terus aku juga udah paham kalau aku punya nilainya sendiri. Tapi ya itu, aku suka iri dan keras kepala, kadang egois. Terus kalau lihat orang sekitar, aku ini termasuk friendly sih. Adaptasinya lumayan juga.” (W1.N1.11)*

JE kini tinggal bersama kakaknya, sedangkan kakak iparnya sudah meninggal karena penyakit kanker. Saat-saat terakhir bersama kakak iparnya masih sangat membekas dalam benaknya, ia pun kemudian berusaha mengabdikan keinginan terakhir kakaknya untuk tinggal di Yogyakarta dan menjadi terapis anaknya. Menjadi seorang terapis adalah sebuah hobi bagi JE dan menjadi salah satu hal yang dapat ia lakukan dengan percaya diri. Ia pun berkeinginan untuk membuka *therapy center* miliknya sendiri. Oleh sebab itu, saat ini JE ingin melanjutkan studinya ke S2 Pendidikan Luar Biasa demi mimpinya ini.

*“Saudara kandung saya punya satu. Saya sekarang tinggal di Jogja bareng kakak sama keponakan. Suaminya udah meninggal tahun lalu karena cancer. Ibu saya tinggal di Purwokerto, kadang bolak-balik Jogja-Purwokerto. Orang tua saya sudah cerai dan saya lost contact dengan bapak. Udah 10 tahun. Saya sekarang tinggal bertiga aja.” (W1.N1.17)*

Orang tua JE telah bercerai dan ia kehilangan kontak dengan ayahnya selama lebih dari 10 tahun. Orang tua JE sering bertengkar sehingga JE yang saat itu masih kecil menjadi trauma dan takut untuk memulai hubungan romansa. Penyebab perceraian keduanya adalah karena suatu aib yang membuat JE sangat kecewa. Setelah itu pun hubungannya dengan sang ibu menjadi buruk, mereka sama-sama keras kepala dan menyebabkan pertengkaran kecil pun bisa terjadi selama sehari-hari. Ia bahkan tidak bisa menyebutkan kenangan membahagiakan bersama keluarganya. Hal ini membuat JE menjadi kehilangan rasa percaya pada ibunya yang menyebabkan ia tak pernah

lagi menceritakan perihal apapun kepada sang ibu. JE juga merasa ibunya tidak pernah menghargainya dan selalu menuntut. Dengan tuntutan yang ia dapat dari kecil, membuatnya yang anak bungsu ini menjadi kurang mandiri dan selalu merasa membutuhkan bimbingan. Ia juga kesulitan menyebutkan kelebihanannya. Sementara ia tak terlalu kesulitan saat menyebutkan kelemahannya. Banyak hal pula yang ia lakukan dengan ragu-ragu. Ia sering ragu dalam mengambil keputusan, salah satunya adalah apakah ia harus melanjutkan studi magisternya di Pendidikan Luar Biasa yang menjadi *passion* barunya. *Passion* baru ini tidak mendapat dukungan dari ibunya dan membuatnya sangat kecewa. Padahal ia berharap ibunya dapat mendukungnya dan mengapresiasi apa yang ia tuju sekarang.

*“Emm... kecewa sama orang tua sih pernah. Maksudnya seharusnya aku gak tahu, tiba-tiba dikeluarin begitu aja. Dan itu sakit banget, sesuatu kayak aib keluarga gitu sih. Lebih baik aku gak tahu deh, tapi ternyata orang tuaku melakukan itu dan itu sangat engg.. sama kecewa aku tuh pengen... aku kan passion baru ya ini tuh di dunia autism, itu passion baru dan gak ada hubungannya sama sekali sama bahasa inggris kan? Tapi aku tu mencintai ini dan berusaha dari nol, belajar sendiri otodidak gitu, dan aku menghargai pencapaianku selama ini gitu. Aku tuh pengen diapresiasi gitu sama orang tua aku kayak ‘Kamu tuh hebat, kamu tuh’ ya gitu-gitulah, kata-kata motivasi gitu. Tapi orang tua aku gak pernah ngomong kayak gitu, sekedar ngomong terima kasih kayak terima kasih aku udah ada di dunia atau minta maaf tuh gak pernah.*

*Aku tuh pengen. Kayak misal orang tua aku sama aku tuh pernah bertengkar hebat karena suatu hal, tapi menurutku itu adalah hal yang sepele karena ya pasti setiap orang pernah melakukan kesalahan yang itulah, pasti tahu lah ya. Nah, ibuku tu egois banget. ‘Kamu kan anak, kamu harus minta maaf’ gitu. Aku udah minta maaf sampe aku bersujudlah gitu-gitu, tapi ibuku tuh kayak yang gak mau minta maaf*

*juga kayak dalam tanda kutip “gamau maafin”. Itu yang bikin aku kecewa sih, jadi selama ini kayak, jadi waktu itu tuh emosiku kayak meluap, terus aku mengungkapkan semua yang aku rasain, berakhirnya kita berdua berantem gitu. Nangislah kita berdua. Tapi kayaknya itu cuma terjadi sekali aja, setelah itu aku kalau ada apa-apa diem aja lah. Daripada rebut... waktu itu tuh lagi emosi kayaknya ya, kita berdua kan istilahnya kalut, terus yaudah gitu. Berantem, tapi setelah berantem itu kayaknya habis ini aku kayaknya mau let it be, yaudahlah, aku iyain aja apa yang orang tua aku ucapin. Habisnya aku kayak berharap orang tua aku mengapresiasi apa yang lakuin, berterima kasih, minta maaf gitu ya, tapi kayaknya gak bisa deh. Jadi yaudahlah, masih kecewa sih, tapi yaudahlah.” (W1.N1.73)*

JE menjelaskan bahwa semakin dewasa seseorang maka semakin sempit pula lingkaran pertemanannya. Tidak banyak teman yang masih berhubungan dengannya hingga saat ini, bahkan bila dihitung hanya sekitar tujuh orang keseluruhan dari SMA maupun Universitas. Bahkan beberapa temannya hanya menghubunginya untuk meminta tolong dan saat JE tidak bisa melakukannya, maka pesannya tidak akan dibalas lagi oleh temannya. Hal ini menjadi salah satu hal yang membuat suasana hatinya menjadi buruk dan dapat diperparah bila keponakannya sedang rewel, JE mengaku dapat menjadi sangat stress jika hal ini terjadi.

*“Semakin dewasa tu semakin sempit ya circlenya. Jadi sekarang temen aku tu bisa dihitung pake jari. Temennya udah sibuk masing-masing apalagi aku tu merantau sekarang kan, di luar Purwokerto. Yang lain kan kebanyakan masih merintis di dalam kota, di Purwokerto gitu. Jadi disini paling kontakan, yang suka ketemuan gitu, sama dua orang. Itu temen lama, tapi yang temen baru sih banyak. Temen-temen terapis gitu banyak. Cuma yang temen lama mungkin dua orang, paling kakak tingkat sama temen yang ketemu di sosmed malah yang satunya. Dulu ketemuanya waktu SMP, terus kontak-kontakan sampe sekarang. Kalau temen kuliah atau SMA mungkin chat aja kali ya, di grup, itu pun*

*cuma beberapa orang. Paling yang in touch cuma 7 anak yang temen kuliah atau SMA. Kalau temen SD atau SMP... aduh, kayaknya hampir gak ada.” (W1.N1.67-69)*

Adanya hubungan buruk dengan ibu maupun teman JE, ditambah dirinya yang terlalu pemikir hal-hal berbau negatif, ia merasa sangat ditekan dan butuh sebuah pelarian. Lalu *roleplayer* dan K-pop menyelamatkannya. JE mengaku menjadikan *roleplayer* sebagai pelampiasan kesedihannya atas perceraian orang tuanya. JE menjadi lebih suka berinteraksi di dunia *roleplay* daripada di dunia nyata karena ia merasa lebih didukung, lebih diperhatikan, dan mereka selalu berada di pihaknya yang sebenarnya ingin ia dapatkan dari sosok sang ibu. JE juga bermain RP karena ingin mendapat teman cerita yang sulit didapatkannya jika ada di dunia nyata karena sedikitnya teman yang ia punya.

*“Sumpaah.. aku join RP tuh adalah kayak pelampiasan aku. Jadi pas aku join RP tuh, orang tuaku baru cerai. Terus aduh, anak kecil tuh banyak pikirannya ya. Aku kan join 10 tahun yang lalu kan.. terus aku menemukan Kpop! Kpop tuh kayak pencerahan dan kayak eee... solusi dari kekalutan pikiranku menghadapi hidup di dalam perceraian. Terus dari kpop itu kayak dapet dunia baru waktu kita online. Pengen aku ulangi tapi gak pengen diubah.” (W1.N1.87)*

Meskipun banyak hal yang membuatnya kecewa, tetapi JE mengaku tidak ingin mengubah masa lalunya karena hal itu yang membuatnya menjadi kuat seperti saat ini. Namun, ada hal yang ingin ia ulangi, yaitu saat kekasihnya di *roleplayer* menyatakan perasaan padanya. Hal itu memberikan kenangan yang baik padanya. Banyak hal yang dapatkan dari bermain *roleplayer* ini. Ia menjadi mengerti *passionnya* di bidang bahasa inggris karena menjadi *roleplayer* internasional yang menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa sehari-hari. JE juga memiliki teman-teman yang *supportive* dan selalu ada untuknya saat ingin berkeluh kesah, ia bahkan memiliki grup *squadnya*

sendiri. Mengobrol dengan teman-temannya menjadi hal yang biasa ia lakukan ketika menjadi seorang *roleplayer*, selain itu ia juga kerap membuat cuitan dan berkencan. JE juga tidak pernah terlibat pertengkaran antar sesama *roleplayer*.

*“Duh.. apa ya? Jawabannya apa ya? Haha... enggak ada.. oh, dulu tuh sempet termotivasi tuh karena waktu SMP awal sama SMA tuh karena pake bahasa inggris. Dulu tuh aku jadi RP anak kecil. Namanya Aleyna Hilman, tahu? Iya bener, ulzzang. Anak kecil kan bahasa inggrisnya simpel simpel kan ya? Nah dari situ aku belajar bahasa inggris pake join agency internasional lah, ini-ini-itu.. itu ada yang namanya Virtual Clone, terus mutualnya kan pakai bahasa inggris, termotivasi buat terus main RP karena di situ. Akhirnya aku tahu kalau passion aku di bahasa inggris, gara-gara punya RP. Iya, itu salah satu dampak positif main RP adalah aku jadi tahu kalau aku bisa bahasa inggris.” (W1.N1.164-168)*

Seringkali JE terlalu mendalami perannya, terkadang hal yang terjadi selama RP terbawa sampai ke dunia nyata. Menurut JE, hal ini berdampak negatif baginya. Ia dapat bersedih sehari-hari saat putus dari kekasih RPnya. Saat kesal karena suatu kejadian di RP, suasana hatinya di dunia nyata ikut terpengaruh. Padahal ia tahu kalau hubungan di *roleplay* cukup di *roleplay* saja, tidak perlu dibawa ke dunia nyata, dan harus mengerti batasan. Selain itu, JE merasakan bila selama bermain *roleplay*, ia menjadi acuh tak acuh di kehidupan nyata dan tak bisa lepas dari ponselnya. Walaupun pada akhirnya menjadi seorang *roleplayer* dapat benar-benar menyembuhkan luka akibat perceraian orang tuanya, serta ia sempat memiliki teman dekat yang bisa dijadikan tempat bernaung.

*“Iya, iya.. lebih ansos, terus kayak, dulu tuh sempet apa-apa tuh harus pegang hp gitu. Dulu tuh kan bucin ya namanya anak kecil punya couple di RP.. terus kan harus fast respond terus gak bisa bedain dunia nyata sama dunia maya. Dulu sempet gitu, sekarang sih enggak ya,*

*udah kebal. Terus dulu tuh pengen masuk ke dunia RP terus, gak mau balik ke dunia nyata. Jadi acuh tak acuh gitu di kehidupan nyata aku tuh. Sempet, tapi sekarang enggak sih Alhamdulillah.” (W1.N1.174)*

*“Sejujurnya udah beberapa waktu ini aku udah berhenti main RP. Karena kesibukan di RL udah makin banyak. Cuma kalau timbal balik dari main RP sebab perceraian ortu, alhamdulillah tercapai sih. Udah lumayan lama malah. Ada masa dimana aku bener-bener punya temen dunia maya yang deket banget dan jadi tempat bernaung cerita dan penghapus luka lama, saat itu tujuan ini tercapai.” (W2.N1.222)*

b. Dinamika Psikologis pada *Roleplayer* Pengguna Twitter

JE adalah seorang sarjana Bahasa Inggris berusia 22 tahun yang kini menjadi seorang terapis bagi keponakannya yang mengalami keterbelakangan intelektual. Selain menjadi seorang terapis, JE juga memiliki hobi seperti menulis fiksi, menyanyi, dan menonton telenovela. Untuk mengisi waktu luang di sela-sela kesibukannya, ia bermain *roleplayer*. JE telah bermain *roleplayer* sejak tahun 2012, saat itu ia diberitahu oleh sepupunya bagaimana cara menjadi seorang *roleplayer*. Karena ia merasa hal itu menyenangkan, ia memutuskan untuk terus bermain dan menjadikan kegiatan tersebut sebagai pengisi waktu luangnya hingga saat ini. Walaupun ia memiliki resolusi ingin berhenti bermain bila sudah genap bermain selama 10 tahun.

JE hanya bermain *roleplayer* di media sosial twitter. JE memiliki empat akun *roleplayer*, namun yang aktif ia gunakan hanya satu. Akun yang aktif saat ini memerankan Krystal dari grup wanita f(x). Krystal menjadi salah satu hal yang disukai JE bersamaan dengan makan, mendengarkan musik, kopi, dan membaca novel. Selain karena menyukai Krystal, alasan lain JE memilih memerankan Krystal adalah karena Krystal sangat cantik, bertalenta, cool, dan JE merasa mampu memerankannya. Sebelum menjadi Krystal, JE telah beberapa kali berganti klaim wajah, antara lain: Yeri, Wonyoung, Aleyna, dan Isyana. Masing-masing karakter memiliki pembawaannya masing-masing.

JE memerankan Yeri sebagai seseorang yang aktif dan menggemaskan seperti karakter asli dari Yeri Red Velvet. Saat menjadi Aleyna Hilmaz yang merupakan seorang anak kecil, ia menampilkan diri sebagai seseorang yang menggunakan bahasa Inggris sederhana dan menyenangkan, sesuai dengan sifat dari Aleyna asli di dunia nyata. Ketika menggunakan wajah Isyana, ia menjadi sosok yang ceria dan hangat, seperti karakter Isyana yang asli. Ketika menggunakan wajah Krystal, JE menjadi sosok yang dingin dan tidak terlalu terbuka, tetapi tetap menerima orang baru. JE mengaku bila perbedaan pembawaan karakter ini karena ingin menyesuaikan dengan karakter aslinya yang berbeda dengan karakter JE sendiri. Meskipun begitu, JE menjelaskan bahwa masing-masing karakter setidaknya memiliki satu sifat yang sama dengan JE sehingga tidak terlalu berbeda dari diri JE yang sebenarnya. Bila diminta menyebutkan, karakter yang paling mendekati diri JE adalah Krystal dan Isyana. Kenyataannya, karakter Isyana dan Krystal memiliki perbedaan karakter yang cukup besar. Seperti yang disebutkan di atas, Krystal adalah orang yang dingin sementara Isyana adalah seseorang pribadi yang hangat.

JE di dunia nyata adalah seseorang yang mudah terbawa perasaan dan kekanakan. Ia juga keras kepala, tidak mau mendengar kritik orang lain, dan terkadang egois. Ia termasuk seseorang yang mudah beradaptasi dan terjadwal. JE tidak suka pada hal yang mendadak ataupun terlambat, ia juga tidak menyukai seseorang yang suka mengumbar sesuatu ke media sosial. Namun, setelah meninggalkan kampung halamannya untuk tinggal bersama kakaknya di Yogyakarta, JE merasa dirinya menjadi lebih berpikiran terbuka.

JE kini tinggal bersama kakaknya, sedangkan kakak iparnya sudah meninggal karena penyakit kanker. Saat-saat terakhir bersama kakak iparnya masih sangat membekas dalam benaknya, ia pun kemudian berusaha mengabdikan keinginan terakhir kakaknya untuk tinggal di Yogyakarta dan menjadi terapis anaknya. Menjadi seorang

terapis adalah sebuah hobi bagi JE dan menjadi salah satu hal yang dapat ia lakukan dengan percaya diri. Ia pun berkeinginan untuk membuka therapy center miliknya sendiri. Oleh sebab itu, saat ini JE ingin melanjutkan studinya ke S2 Pendidikan Luar Biasa demi mimpinya ini.

Orang tua JE telah bercerai dan ia kehilangan kontak dengan ayahnya selama lebih dari 10 tahun. Orang tua JE sering bertengkar sehingga JE yang saat itu masih kecil menjadi trauma dan takut untuk memulai hubungan romansa. Penyebab perceraian keduanya adalah karena suatu aib yang membuat JE sangat kecewa. Setelah itu pun hubungannya dengan sang ibu menjadi buruk, mereka sama-sama keras kepala dan menyebabkan pertengkaran kecil pun bisa terjadi selama sehari-hari. Ia bahkan tidak bisa menyebutkan kenangan membahagiakan bersama keluarganya. Hal ini membuat JE menjadi kehilangan rasa percaya pada ibunya yang menyebabkan ia tak pernah lagi menceritakan perihal apapun kepada sang ibu.

JE juga merasa ibunya tidak pernah menghargainya dan selalu menuntut. Dengan tuntutan yang ia dapat dari kecil, membuatnya yang anak bungsu ini menjadi kurang mandiri dan selalu merasa membutuhkan bimbingan. Ia juga kesulitan menyebutkan kelebihanannya. Sementara ia tak terlalu kesulitan saat menyebutkan kelemahannya. Banyak hal pula yang ia lakukan dengan ragu-ragu. Ia sering ragu dalam mengambil keputusan, salah satunya adalah apakah ia harus melanjutkan studi magisternya di Pendidikan Luar Biasa yang menjadi passion barunya. Passion baru ini tidak mendapat dukungan dari ibunya dan membuatnya sangat kecewa. Padahal ia berharap ibunya dapat mendukungnya dan mengapresiasi apa yang ia tuju sekarang.

JE menjelaskan bahwa semakin dewasa seseorang maka semakin sempit pula lingkaran pertemanannya. Tidak banyak teman yang masih berhubungan dengannya hingga saat ini, bahkan bila dihitung hanya sekitar tujuh orang keseluruhan dari SMA maupun Universitas. Bahkan beberapa temannya hanya menghubunginya untuk meminta tolong dan

saat JE tidak bisa melakukannya, maka pesannya tidak akan dibalas lagi oleh temannya. Hal ini menjadi salah satu hal yang membuat suasana hatinya menjadi buruk dan dapat diperparah bila keponakannya sedang rewel, JE mengaku dapat menjadi sangat stress jika hal ini terjadi.

Adanya hubungan buruk dengan ibu maupun teman JE, ditambah dirinya yang terlalu pemikir hal-hal berbau negatif, ia merasa sangat ditekan dan butuh sebuah pelarian. Lalu *roleplayer* dan K-pop menyelamatkannya. JE mengaku menjadikan *roleplayer* sebagai pelampiasan kesedihannya atas perceraian orang tuanya. JE menjadi lebih suka berinteraksi di dunia *roleplay* daripada di dunia nyata karena ia merasa lebih didukung, lebih diperhatikan, dan mereka selalu berada di pihaknya yang sebenarnya ingin ia dapatkan dari sosok sang ibu. JE juga bermain RP karena ingin mendapat teman cerita yang sulit didapatkannya jika ada di dunia nyata karena sedikitnya teman yang ia punya.

Meskipun banyak hal yang membuatnya kecewa, tetapi JE mengaku tidak ingin mengubah masa lalunya karena hal itu yang membuatnya menjadi kuat seperti saat ini. Namun, ada hal yang ingin ia ulangi, yaitu saat kekasihnya di *roleplayer* menyatakan perasaan padanya. Hal itu memberikan kenangan yang baik padanya.

Banyak hal yang didapatkan dari bermain *roleplayer* ini. Ia menjadi mengerti passionnya di bidang bahasa inggris karena menjadi *roleplayer* internasional yang menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa sehari-hari. JE juga memiliki teman-teman yang supportive dan selalu ada untuknya saat ingin berkeluh kesah, ia bahkan memiliki grup squadnya sendiri. Mengobrol dengan teman-temannya menjadi hal yang biasa ia lakukan ketika menjadi seorang *roleplayer*, selain itu ia juga kerap membuat cuitan dan berkencan. JE juga tidak pernah terlibat pertengkaran antar sesama *roleplayer*.

Seringkali JE terlalu mendalami perannya, terkadang hal yang terjadi selama RP terbawa sampai ke dunia nyata. Menurut JE, hal ini

berdampak negatif baginya. Ia dapat bersedih sehari-hari saat putus dari kekasih RPnya. Saat kesal karena suatu kejadian di RP, suasana hatinya di dunia nyata ikut terpengaruh. Padahal ia tahu kalau hubungan di *roleplay* cukup di *roleplay* saja, tidak perlu dibawa ke dunia nyata, dan harus mengerti batasan. Selain itu, JE merasakan bila selama bermain *roleplay*, ia menjadi acuh tak acuh di kehidupan nyata dan tak bisa lepas dari ponselnya. Walaupun pada akhirnya menjadi seorang *roleplayer* dapat benar-benar menyembuhkan luka akibat perceraian orang tuanya, serta ia sempat memiliki teman dekat yang bisa dijadikan tempat bernaung.



Gambar 2. Bagan Dinamika Psikologis JE

## 2. Temuan Penelitian pada Narasumber SA

### a. Identitas Diri pada *Roleplayer* Pengguna Twitter

SA adalah seorang mahasiswi angkatan 2020 di salah satu universitas di Yogyakarta. Ia merupakan anak tunggal yang tinggal bersama ibu dan neneknya. Orang tuanya sudah bercerai saat ia masih SMP. Sebelumnya ia tinggal di Semarang dan pindah ke Yogyakarta mengikuti ibunya. Menurut SA, ibunya dapat mendidiknya dengan baik walaupun telah menjadi orang tua tunggal. Begitu pula neneknya, ia sering melarang SA melakukan banyak hal namun SA sadar bahwa hal itu untuk dirinya sendiri. Tetap saja, ada kalanya mereka tidak sepaham dan menyebabkan pertengkaran kecil dan membuat suasana hatinya menjadi buruk.

Orang tuanya sendiri bercerai karena ayahnya yang berselingkuh. Sejak saat itu ia membenci seseorang yang berselingkuh, karena pada dasarnya orang yang selingkuh itu bukan menderita penyakit, melainkan kebiasaan yang sulit diobati. Tetapi SA masih menginginkan agar orang tuanya dapat rujuk kembali. Bila SA dapat pergi ke masa lalu, ia berharap tidak dilahirkan agar orang tuanya tidak melakukan kesalahan yang sama. Saat ini, ia ingin menjadi sukses dan bisa membanggakan ibunya, ia juga ingin anak-anaknya kelak tidak berakhir sama dengannya dan memiliki kehidupan yang lebih baik.

*“Aku gak suka sama orang yang selingkuh, player, aku benci banget, benci banget! Terus yang kedua, gak suka sama orang yang terlalu manipulasi, ee manipulatif. Banyak drama deh, soalnya aku lagi dikelilingi orang-orang kayak gitu, gitu loh.” (W1.N2.151)*

*“Soalnya aku ee, gimana ya kak, aku gak suka orang selingkuh tuh pertama karena masalah Papa. Itu aku udah, udah kayak trauma banget gitu, nah terus waktu itu aku dapet cowok di RL, temen kampus. Dia tuh selingkuh dan dia tuh malah lebih parah gitu loh, aku jadi makin, “Anj\*ng nih cowok.” Makin-makin benci banget sama cowok*

*yang kayak gitu, terus dan aku ngebuktiin ternyata orang selingkuh itu... itu tuh habit. Bukan penyakit, penyakit kan ada obat ya? Tapi ini tuh gak bisa ilang gitu.” (W2.N2.84)*

*“Aku gak ingin pernah dilahirkan.” (W1.N2.293)*

Ia aktif mengikuti kegiatan di kampusnya. Saat ini, ia bergabung ke dalam kepengurusan HIMA di jurusannya. Ia percaya diri pada kemampuan akademiknya. Tetapi ia menjadi ragu-ragu bila harus tampil di depan banyak orang, walaupun ia bukan seseorang yang pemalu. Ia berada di Divisi Teater dan sedang menantang diri untuk tampil di depan umum. Hubungannya dengan teman-temannya baik karena ia termasuk yang mudah beradaptasi dan sering pergi ke kampus walau sudah dilarang dengan pihak universitas, walaupun ada dua orang yang sedang bermasalah dengannya. SA mengikuti organisasi ini karena ia tidak ingin berdiam diri di rumah. Ia juga tidak menyukai keadaan yang membuatnya canggung, Ia tidak menyukai seseorang yang manipulatif dan banyak drama. Kalau membicarakan soal kesukaan, SA menyukai kopi, ayam bakar, ikan bakar. SA menyukai seseorang yang lembut, baik, dan tidak *toxic*. Ia memiliki hobi menulis, mendengarkan lagu galau, membaca novel dan sajak, menonton drama korea, dan K-Pop khususnya grup-grup dari *SM Entertainment*. Sebagai salah satu bentuk kecintaannya pada K-pop, ia juga bermain *roleplay*.

*“Eh, nentuin pilihan. Sama jujur, aku itu... aku gak bisa tampil di depan umum. Makanya sekarang aku nyoba hal baru, kan? Aku ikut teater, tapi gak... aku pengen nge-challenge diriku sendiri biar aku bisa tampil di depan umum gitu.” (W2.N2.38-40)*

SA sudah bermain *roleplayer* sejak tahun 2012, saat itu ia duduk di bangku kelas 6 SD. Ia tak sengaja mendapati temannya yang sedang bermain *roleplayer* di media sosial twitter lalu ia pun tertarik untuk mempelajarinya. Karena SA adalah anak tunggal di keluarganya, terkadang ia menjadi kesepian dan memutuskan untuk terus bermain *roleplay* ini. Setelah terjun langsung ke dalamnya, ia mendapatkan

banyak teman dari dunia *roleplay*. Bahkan banyak temannya yang sampai mengenalnya di dunia nyata. SA sudah duduk di bangku perguruan tinggi dan ia masih bermain *roleplayer* hingga saat ini. Ia sempat berhenti selama kurang lebih 6 bulan ketika awal menjadi mahasiswa, ia mengira tidak akan membutuhkan *roleplayer* lagi, namun nyatanya ia masih tidak bisa mendapatkan teman yang ia harapkan.

*“Gak tahu, dari temenku deh keknya, dari temen tuh main twitter, kan. Main twitter kok, apa, dia juga suka K-pop, kan. Terus dia ngomong gini, “aduh cpku kok gini, cpku tuh, cpku tuh gini gini gini.” Aku tanya, “Cp apaan?” “Aku kan main RP toh,” terus diceritain gitu.*

*“Oh, enak nih kayaknya.” Terus aku, “Ajarin, dong!” gitu.”*

**(W1.N2.315)**

*“Tapi gak yang... gimana ya. Kalau RP kan cuma virtual doang, terus apa namanya, aku butuh yang di dunia nyata gitu. Jadi terobatnya sedikit aja, enggak yang full yang terobati banget itu enggak. Tapi ya dengan RP itu aku ngerasa kayak eee... I have something to do gitu di dunia maya.”* **(W2.N2.16)**

SA memiliki banyak akun *roleplayer*, tetapi yang aktif ia gunakan saat ini hanya satu. Dulu, ia menggunakan wajah Krystal dari f(x). Ia memilih menjadi Krystal karena ia menyukai Krystal. Alasan lain karena ia merasa Krystal memiliki kesamaan dengan dirinya, bahkan sampai menyebut Krystal adalah versi yang lebih tinggi dari dirinya. Menurutnya, Krystal memiliki dua sisi dalam dirinya, yaitu sisi yang ramah dan sisi yang dingin kepada orang lain. Hal ini sama seperti diri SA di dunia nyata. SA menggambarkan dirinya di dunia nyata sebagai sosok yang ramah, tapi di sisi lain ia terkadang kehabisan energi untuk berinteraksi dengan orang lain.

*“Gak tahu aku, awalnya kan tahun 2012, aku suka K-Pop dari tahun 2011. Aku kenal SHINee, EXO, kok EXO sih? SUJU, GG gitu kan? Terus 2012 akhirnya aku kenal f(x) and I don't know why aku suka Krystal gitu. Ya udah aku pake fc Krystal, sampai sekarang. Iya, I mean*

*kayak sifatnya tuh... walau emang aku belum pernah ketemu ya, aku kayak ngerasa dia itu aku versi yang lebih tinggi gitu loh. Aku ini Krystal versi low budget.*” (W1.N2.405-407)

Sekitar 2019, SA mengganti wajahnya menjadi Rose Blackpink. Ia menganggap Rose dan dirinya memiliki kesamaan dalam hal selera berpakaian dan sedikit dari segi kepribadian. Saat menjadi Rose, menggambarkan sosoknya sebagai orang yang ramah dan suka menyapa. Ia masih gencar mencari teman, namun alasan ia bermain *roleplayer* sedikit berubah. Menurut pengakuannya, ia memerankan Rose yang saat itu ramai dipasang-pasangkan dengan Jaehyun NCT. karena ia ingin mendapat pasangan Jaehyun NCT. Dengan kata lain, ia bermain *roleplay* untuk mendapatkan kekasih. SA saat itu tidak pandai merias diri sehingga dia menganggap bahwa tidak ada yang mau menjadi kekasihnya. Dan ia berhasil mendapatkannya, ia memiliki kekasih yang ia pacari sampai dunia nyata. Bahkan hubungan mereka bertahan selama 2 tahun. Namun, hubungan jarak jauh mereka saat ini tidak ada kepastian dan SA menganggap bahwa kekasihnya sudah meninggalkannya karena memiliki rencana menikah.

*“Itu tadi karena terpengaruh, ya? Terpengaruh, terus yang kedua, pengen punya temen. Pengen punya temen, ketiga, dulu karena aku ini orangnya jelek banget, gak ada yang mau, aku SMA main tuh gara-gara pengen nyari cowok. Gak munafik, aku pengen cari pacar. Gitu. Terus... itu aku mulai-mulai punya motivasi pengen nyari cowok tuh waktu 2017, aku pengen masuk SMA. SMP deng, aku 2016.”* (W1.N2.387-389)

*“Iya! Nah, aku jadi Roje karena dulu kan Jaehyun dishipnya kan sama Roje kan, aku pengen punya cp Jaehyun.”* (W1.N2.423)

Ia ingin kembali ke masa lalu untuk mengulangi hari-hari bersama kekasihnya. Hal ini membuat SA sangat kecewa, tetapi ia percaya diri bahwa mereka akhirnya dapat bersama dan berharap

mereka bisa kembali bersama. Padahal ia beranggapan bahwa hubungan virtual di dunia *roleplay* sebaiknya tidak dibawa hingga dunia nyata.

Sekarang ia menggunakan wajah Krystal untuk *roleplay*nya di sosial media LINE, walau sudah tidak aktif lagi, dan Rose sebagai wajahnya di akun *roleplayer* twiternya. SA mengaku pernah berpindah-pindah tempat sebelum akhirnya bermain di twitter lagi. Saat awal 2012 ia mulai bermain *roleplayer* di media sosial twitter, tetapi ada kalanya media sosial itu sepi akan para *roleplayer* yang aktif bermain, sehingga ia sempat bermain di BBM dan LINE. Ketika sedang online di akun RP-nya, SA akan membuat cuitan, mengirim menfess, mencari teman atau kakak, dan saling bertukar pesan langsung dengan sahabatnya. Hal ini ia lakukan agar tidak putus kontak dengan teman-temannya, SA benar-benar takut kehilangan temannya. Lingkaran pertemanan ketika ia menjadi Krystal bahkan sudah sedekat seperti keluarga, dapat saling berkeluh kesah dan saling mendukung. Saat menjadi Roje, ia membuat grup sesama *roleplayer* pengguna wajah Blackpink. Ia merasa nyaman dengan teman-temannya di dunia *roleplay* ini dan tidak ada hal yang tidak disukai dari mereka.

*“Aku takut, aku ini orang yang gak suka kehilangan temen. Serius, aku tipe orang yang kayak gitu. Aku kehilangan satu orang di RP, kehilangan temen di RP tuh, aku nangisnya ya ampun. Gak mau.”*  
**(W1.N2.469)**

*“Ooo, mereka itu baik banget serius, yang dari squadku. Pertama yang di LINE itu, keluarga itu beneran baik banget. Suka nyemangatin pass aku lagi down-downnya. Yang di twitter juga sama, sih. Terus meskipun jauh, kita kan jauh-jauh, nih? Gak ada yang satu Jogja, tapi tetep nyantol gitu. Tanya kabar, ‘kamu apa kabar?’”*  
**(W1.N2.459)**

*Roleplayer* juga membawa dampak bagi diri SA di dunia nyata. Dampak positifnya adalah ia mendapat banyak relasi dari luar kota bahkan luar negeri dan dapat menambah wawasan. Sedangkan dampak negatifnya adalah *roleplay* terlalu mempengaruhi suasana hatinya,

sesuatu yang seharusnya tidak ia bawa ke dunia nyata malah terbawa. Bila terjadi hal yang menyenangkan di *roleplay*, suasana hatinya dapat membaik seharian, begitupun sebaliknya. SA mengaku setelah bermain RP, rasa kesepiannya sedikit terobati, namun tetap saja ia membutuhkan seseorang di dunia nyata untuk benar-benar mengobati rasa kesepiannya. Kenyataannya, semakin hari ia merasa kalau teman di RL-nya tidaklah cukup sehingga ia harus mengajak teman RP untuk tetap berhubungan dengannya.

*“He’em. Dampak positif main RP itu aku bisa nambah relasi aku dari berbagai kota dan provinsi, aku bisa dapet kenalan dan temen baru dari luar, bahkan ada yang dari luar negeri juga, terus dengan main RP tuh aku bisa kebuka gitu matanya "oh ternyata yang kita lihat sekarang itu belum mesti kenyataannya kaya gini", kalo dampak negatif mungkin aku kaya dibawa masalah RP ke RL gitu sih kak, kaya yang seharusnya ga aku bawa ke RL malah jadi dibawa di RL gitu, dan RP juga mempengaruhi moodku, itu menurutku dampak negatif buat aku.”* (W2.N2.98) *“Sebenarnya ada peristiwa di RP yg mempengaruhi aku sampe di RL. Kalo misal ada something good happened in RP, itu bakal ngaruh ke moodku, aku bisa jadi goodmood seharian, begitupun sebaliknyaa.”* (W2.N2.96)

Hal yang SA sukai dari RP adalah karena ia tidak perlu menjaga *image* dan dapat menunjukkan sifat aslinya. Ia dapat bercerita se bebas mungkin tanpa khawatir akan mempengaruhi kehidupan di dunia nyata. SA bahkan lebih menyukai berinteraksi di dunia RP daripada di dunia RL karena ia tidak perlu memikirkan batasan diri kepada mereka yang tidak mengenalnya.

*“Aku enggak perlu jaga imageku di situ, aku bisa nunjukkin apa namanya... sifat asliku tu kayak gimana, aku bisa yang lebih lebih apa namanya... make sense, aku pun bisa sambat ke orang yang gak kenal aku, I mean orang yang gak tahu aku tapi dia tu mau dengerin aku, piye sih? Aku bisa sambat, sambat sepuasku ke orang yang sebenarnya gak*

*kenal sama aku gitu loh, jadi kan gak-gak berpengaruh sama kehidupanku di RL. Bisa cerita apapun.” (W1.N2.473)*

b. Dinamika Psikologis Idenitas Diri *Roleplayer* Pengguna Twitter

SA adalah seorang mahasiswi angkatan 2020 di salah satu universitas di Yogyakarta. Ia merupakan anak tunggal yang tinggal bersama ibu dan neneknya. Orang tuanya sudah bercerai saat ia masih SMP. Sebelumnya ia tinggal di Semarang dan pindah ke Yogyakarta mengikuti ibunya. Menurut SA, ibunya dapat mendidiknya dengan baik walaupun telah menjadi orang tua tunggal. Begitu pula neneknya, ia sering melarang SA melakukan banyak hal namun SA sadar bahwa hal itu untuk dirinya sendiri. Tetap saja, ada kalanya mereka tidak sepaham dan menyebabkan pertengkaran kecil dan membuat suasana hatinya menjadi buruk.

Orang tuanya sendiri bercerai karena ayahnya yang berselingkuh. Sejak saat itu ia membenci seseorang yang berselingkuh, karena pada dasarnya orang yang selingkuh itu bukan menderita penyakit, melainkan kebiasaan yang sulit diobati. Tetapi SA masih menginginkan agar orang tuanya dapat rujuk kembali. Bila SA dapat pergi ke masa lalu, ia berharap tidak dilahirkan agar orang tuanya tidak melakukan kesalahan yang sama. Saat ini, ia ingin menjadi sukses dan bisa membanggakan ibunya, ia juga ingin anak-anaknya kelak tidak berakhir sama dengannya dan memiliki kehidupan yang lebih baik.

Ia aktif mengikuti kegiatan di kampusnya. Saat ini, ia bergabung ke dalam kepengurusan HIMA di jurusannya. Ia percaya diri pada kemampuan akademiknya. Tetapi ia menjadi ragu-ragu bila harus tampil di depan banyak orang, walaupun ia bukan seseorang yang pemalu. Ia berada di Divisi Teater dan sedang menantang diri untuk tampil di depan umum. Hubungannya dengan teman-temannya baik karena ia termasuk yang mudah beradaptasi dan sering pergi ke kampus walau sudah dilarang dengan pihak universitas, walaupun ada dua orang yang sedang bermasalah dengannya. SA mengikuti organisasi ini karena ia tidak

ingin berdiam diri di rumah. Ia juga tidak menyukai keadaan yang membuatnya canggung, Ia tidak menyukai seseorang yang manipulatif dan banyak drama. Kalau membicarakan soal kesukaan, SA menyukai kopi, ayam bakar, ikan bakar. SA menyukai seseorang yang lembut, baik, dan tidak toxic. Ia memiliki hobi menulis, mendengarkan lagu galau, membaca novel dan sajak, menonton drama korea, dan K-Pop khususnya grup-grup dari SM Entertainment. Sebagai salah satu bentuk kecintaannya pada K-pop, ia juga bermain *roleplay*.

SA sudah bermain *roleplayer* sejak tahun 2012, saat itu ia duduk di bangku kelas 6 SD. Ia tak sengaja mendapati temannya yang sedang bermain *roleplayer* di media sosial twitter lalu ia pun tertarik untuk mempelajarinya. Karena SA adalah anak tunggal di keluarganya, terkadang ia menjadi kesepian dan memutuskan untuk terus bermain *roleplay* ini. Setelah terjun langsung ke dalamnya, ia mendapatkan banyak teman dari dunia *roleplay*. Bahkan banyak temannya yang sampai mengenalnya di dunia nyata. SA sudah duduk di bangku perguruan tinggi dan ia masih bermain *roleplayer* hingga saat ini. Ia sempat berhenti selama kurang lebih 6 bulan ketika awal menjadi mahasiswa, ia mengira tidak akan membutuhkan *roleplayer* lagi, namun nyatanya ia masih tidak bisa mendapatkan teman yang ia harapkan.

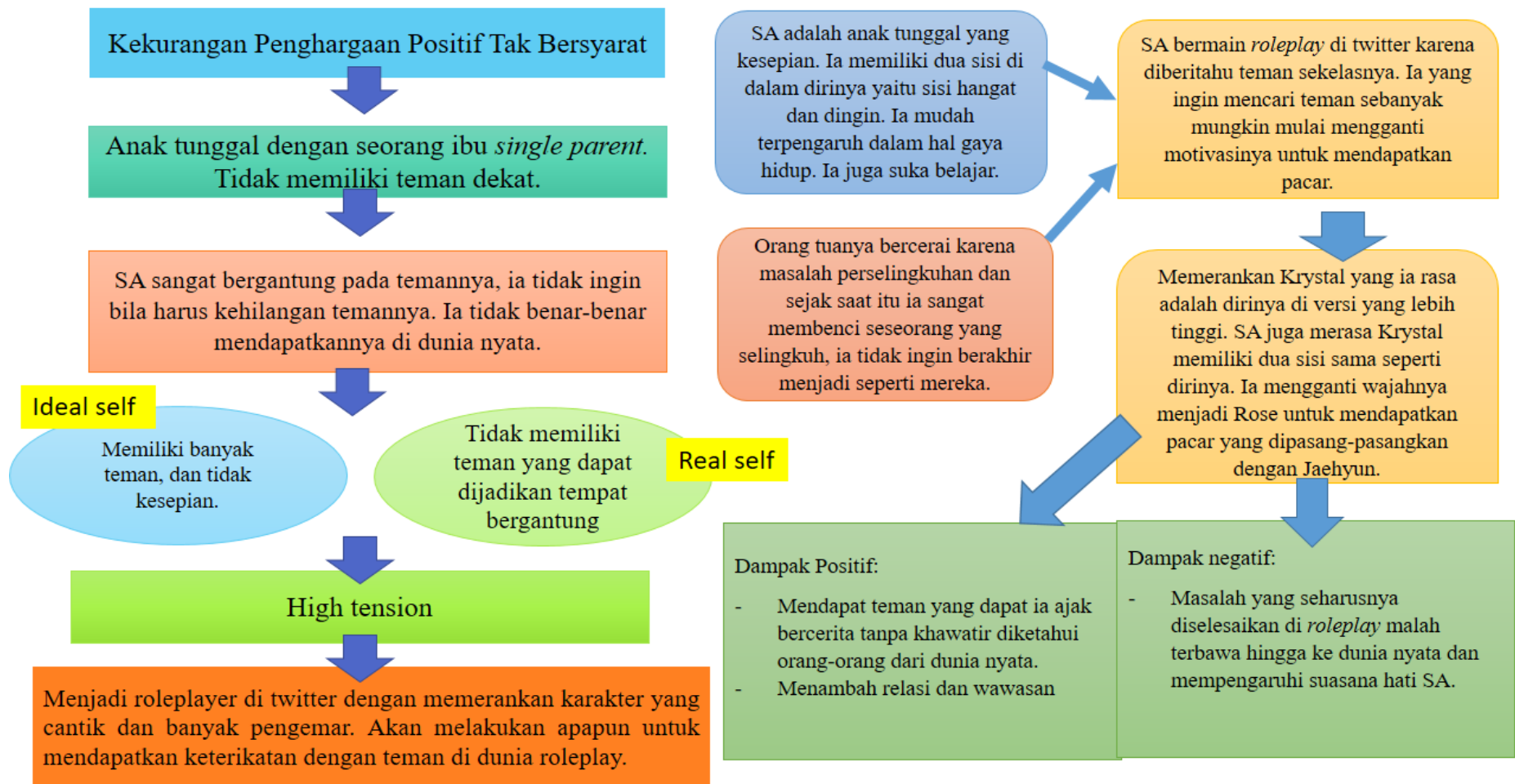
SA memiliki banyak akun *roleplayer*, tetapi yang aktif ia gunakan saat ini hanya satu. Dulu, ia menggunakan wajah Krystal dari f(x). Ia memilih menjadi Krystal karena ia menyukai Krystal. Alasan lain karena ia merasa Krystal memiliki kesamaan dengan dirinya, bahkan sampai menyebut Krystal adalah versi yang lebih tinggi dari dirinya. Menurutnya, Krystal memiliki dua sisi dalam dirinya, yaitu sisi yang ramah dan sisi yang dingin kepada orang lain. Hal ini sama seperti diri SA di dunia nyata. SA menggambarkan dirinya di dunia nyata sebagai sosok yang ramah, tapi di sisi lain ia terkadang kehabisan energi untuk berinteraksi dengan orang lain.

Sekitar 2019, SA mengganti wajahnya menjadi Rose Blackpink. Ia menganggap Rose dan dirinya memiliki kesamaan dalam hal selera berpakaian dan sedikit dari segi kepribadian. Saat menjadi Rose, menggambarkan sosoknya sebagai orang yang ramah dan suka menyapa. Ia masih gencar mencari teman, namun alasan ia bermain *roleplayer* sedikit berubah. Menurut pengakuannya, ia memerankan Rose yang saat itu ramai dipasang-pasangkan dengan Jaehyun NCT. karena ia ingin mendapat pasangan Jaehyun NCT. Dengan kata lain, ia bermain *roleplay* untuk mendapatkan kekasih. SA saat itu tidak pandai merias diri sehingga dia menganggap bahwa tidak ada yang mau menjadi kekasihnya. Dan ia berhasil mendapatkannya, ia memiliki kekasih yang ia pacari sampai dunia nyata. Bahkan hubungan mereka bertahan selama 2 tahun. Namun, hubungan jarak jauh mereka saat ini tidak ada kepastian dan SA menganggap bahwa kekasihnya sudah meninggalkannya karena memiliki rencana menikah. Ia ingin kembali ke masa lalu untuk mengulangi hari-hari bersama kekasihnya. Hal ini membuat SA sangat kecewa, tetapi ia percaya diri bahwa mereka akhirnya dapat bersama dan berharap mereka bisa kembali bersama. Padahal ia beranggapan bahwa hubungan virtual di dunia *roleplay* sebaiknya tidak dibawa hingga dunia nyata.

Sekarang ia menggunakan wajah Krystal untuk *roleplay*nya di sosial media LINE, walau sudah tidak aktif lagi, dan Rose sebagai wajahnya di akun *roleplayer* twitternya. SA mengaku pernah berpindah-pindah tempat sebelum akhirnya bermain di twitter lagi. Saat awal 2012 ia mulai bermain *roleplayer* di media sosial twitter, tetapi ada kalanya media sosial itu sepi akan para *roleplayer* yang aktif bermain, sehingga ia sempat bermain di BBM dan LINE. Ketika sedang online di akun RP-nya, SA akan membuat cuitan, mengirim menfess, mencari teman atau kakak, dan saling bertukar pesan langsung dengan sahabatnya. Hal ini ia lakukan agar tidak putus kontak dengan teman-temannya, SA benar-benar takut kehilangan temannya.

Lingkar pertemanan ketika ia menjadi Krystal bahkan sudah sedekat seperti keluarga, dapat saling berkeluh kesah dan saling mendukung. Saat menjadi Roje, ia membuat grup sesama *roleplayer* pengguna wajah Blackpink. Ia merasa nyaman dengan teman-temannya di dunia *roleplay* ini dan tidak ada hal yang tidak disukai dari mereka

*Roleplayer* juga membawa dampak bagi diri SA di dunia nyata. Dampak positifnya adalah ia mendapat banyak relasi dari luar kota bahkan luar negeri dan dapat menambah wawasan. Sedangkan dampak negatifnya adalah *roleplay* terlalu mempengaruhi suasana hatinya, sesuatu yang seharusnya tidak ia bawa ke dunia nyata malah terbawa. Bila terjadi hal yang menyenangkan di *roleplay*, suasana hatinya dapat membaik seharian, begitupun sebaliknya. SA mengaku setelah bermain RP, rasa kesepiannya sedikit terobati, namun tetap saja ia membutuhkan seseorang di dunia nyata untuk benar-benar mengobati rasa kesepiannya. Kenyataannya, semakin hari ia merasa kalau teman di RL-nya tidaklah cukup sehingga ia harus mengajak teman RP untuk tetap berhubungan dengannya.



Gambar 3. Bagan Dinamika Psikologis SA

### 3. Temuan Penelitian pada Narasumber CH

#### a. Latar Belakang CH

CH merupakan mahasiswi angkatan 2020 di salah satu universitas di Yogyakarta. Saat ini, ia tinggal di Sleman bersama nenek, ibu, dan adik perempuannya. Sebelumnya ia menetap di Panembahan hingga kelas 6 SD. Menurut pengakuannya, Ibu dan neneknya adalah seseorang yang tegas, emosional, dan suka marah-marah. Adiknya memiliki sifat keras kepala dan emosional. Ayah CH meninggal pada tahun 2018 lalu dan meninggalkan luka mendalam bagi CH karena untuk pertama kalinya ia benar-benar kehilangan anggota keluarga. Hal itu juga menjadi kekecewaannya yang sampai saat ini belum bisa ia lupakan karena di malam ayahnya meninggal, CH tidak berada di sampingnya dan malah pergi mendukung tim basket sekolahnya bertanding. Bila ia dapat kembali ke masa lalu, ia ingin tetap di samping ayahnya sampai akhir. Kesibukannya saat ini adalah menjadi pengurus HIMA di jurusannya, jika membicarakan hubungannya dengan sesama anggota HIMA, CH memiliki hubungan baik dengan mereka. Bahkan CH tidak pernah memiliki masalah dengan anak divisi lain di organisasinya. Selain itu, CH juga melakukan praktikum, membuat laporan, dan mengerjakan tugas kuliah yang lain. Ia juga aktif bermain *roleplay* di media twitter sebagai hiburan untuk mengatasi tekanan yang ia dapat di dunia nyata.

*“Apa ya? Kalo Mama tuh orangnya... langsung double aja, Mama sama Eyang tuh orangnya tegas gitu. Sama sih, emosional, terus kadang ya kalau udah marah-marah ya, marah gede banget gitu. Tapi baik kok, habis marah gitu pasti langsung ngerangkul lagi gitu. Gak terlalu berlarut-larut gitu.” (W1.N3.28)*

*“Papa udah gak ada, tahun 2018.” (W1.N3.38)*

CH memiliki 3 akun *roleplayer* yang aktif ia gunakan seluruhnya. Ia memerankan dua karakter laki-laki dan satu karakter perempuan. Dua

karakter laki-laki yang ia perankan adalah Jun iKON dan Taehyung BTS. Sebelum menggunakan wajah Jun iKON, CH sempat memakai wajah Chanyeol EXO. Ia membawakan karakter keduanya sebagai pria misterius, dimana mereka memiliki karakter khas yang sedikit bicara dan menggunakan tipe tulisan yang canggung. CH membawakan karakter keduanya seperti itu karena menurut pandangannya, mereka di dunia nyata adalah sosok yang seperti itu. Saat menjadi Chanyeol yang notabene adalah akun yang sama dengan Jun, pembawaannya pun dibuat sama karena mengikuti imeji dari penulis. Alasan CH memilih menggunakan wajah mereka berdua adalah karena CH menyukai keduanya dan merasa sangat mengenal mereka sehingga mudah untuk memerankannya.

*“Ee, gimana ya, aku tuh kalau lagi nge-TG tuh, itu vibesnya tuh dibikin kayak misterius gitu loh kak. Kayak ‘lo-gua’, pake gua gitu. Kalo jadi cewe ‘lo-gue’, pake ‘e’ gitu. Jadi ada karakternya sendiri gitu loh, jadi kayak, ngerti kan? Kalo ‘gua’, kalo menurut aku tuh kayak beda gitu loh sama ‘gue’. Terus dibikin sok asik tapi bukan se... apa ya, ya asiknya tuh kayak nanggung gitu sebenarnya. Kalo ketawa pun kayak irit typing gitu.” (W1.N3.178)*

*“Karena... apa ya, karena kayak yang paling tahu gitu loh, kak. Apa ya... kayak dapet feelingnya gitu loh kak. Kalo nge-chara-in idol yang gak tahu atau yang gak dapet feelnya tuh kayak gak enak, gak tahu grupnya, gak tahu anunya. Kayak aneh gitu, kadang kan kita harus upchar, jadi ya biar lebih mendalami aja.” (W1.N3.172)*

*“Ya karena di mataku mereka kayak gitu. Maksudnya tuh kayak, gimana ya, ya Taehyung, apalagi Taehyung. Kayak, apa sih, vibesnya itu kayak cool gitu. Ya gitu, kak.” (W2.N3.90)*

Karakter perempuannya menggunakan wajah Nayeon TWICE. Berbeda dengan kedua karakter laki-laki yang ia khususkan untuk menjalin pertemanan dengan *roleplayer* lainnya, ia membawakan karakter ini menjadi seolah-olah ialah tokoh idola Nayeon dari TWICE,

ia bahkan sering membuat cuitan untuk menyapa penggemarnya. Alasan ia memerankan Nayeon dengan cara seperti ini karena terinspirasi dari *roleplayer* lain dan menganggap hal ini layak untuk diikuti. Bila diminta menyebutkan, ia paling aktif di akun laki-lakinya yang lebih aman dari penangguhan akun pihak twitter. Bila membicarakan tentang kepribadian masing-masing *roleplayer* yang diperankan CH, itu akan sangat berbeda dengan karakter asli dari CH.

*“Soalnya itu aku ada itu kak, upchar-nya. Jadi kayak, apa sih, pinned tweet aku tuh isinya Nayeon upchar gitu. Jadi kayak apa ya, seolah-olah, ya aku ngeliat itu sih... ngeliat RP lain itu tuh kayak, kayak, kayak update chara-nya tuh ngejelasin, kayak, “Halo, ONCE! Apa kabarnya hari ini?” gitu-gitu. Jadi kayak classy banget gitu loh, kak. Kadang aku pengen dibawa gitu, he’em, kayak seolah-olah aku tuh idolnya gitu. Tapi juga kadang ya gak classy.” (W2.N3.104-106)*

CH di dunia nyata adalah sosok yang moody, kalem, dan humoris. Ia juga orang yang introvert dan pemalu, oleh sebab itu, ia lebih suka berada di tempat sepi. Bahkan selama sesi wawancara, ia tidak membuka kamernya karena malu dan tidak percaya diri. Ia mengaku tak percaya diri bila harus tampil di depan orang lain. Ia pernah mengalami kejadian memalukan dan jumlahnya banyak, tetapi yang ia ingat adalah salah menjawab pertanyaan dari dosennya, walau tidak ada yang menertawainya.

*“Kalau menurut aku, aku ini orangnya moodyan. Tapi aku juga kalem gitu loh. Terus juga kadang suka ngelawak, humoris juga, terus... ini di RL kan ya kak, bukan di RP?” (W1.N3.14)*

*“Oh... emm, hehehe. Apa ya? Kalau gak pede tuh penyebabnya gimana sih kak? Gak ngerti aku juga, kayak, kayak udah dasarnya gitu loh kak pemalu. Kayak gak banyak omong karena aku gak bisa ngomong deh aku kayaknya. Terus juga karena suara aku kekecilan gitu loh kak. Kalau di orang, apa, ramai gitu, aku nyaut tuh gak ada yang denger. Jadi udahlah, aku diem aja.” (W2.N3.382)*

Menurut penuturan CH, ibunya juga menjadi salah satu penyebab mengapa ia menjadi introvert. Karena ibunya orang yang keras padanya, ia dilarang menjawab ucapan ibunya saat sedang memarahinya. Dan saat terjadi hal ini, ia hanya bisa memendamnya untuk dirinya sendiri. Ia berharap ibunya terus mendukungnya dan bukannya memupuskan harapannya. CH juga memiliki harapan, yaitu ingin segera lulus, bisa membahagiakan orang tua, mendapat pekerjaan sehingga dapat melakukan apa yang tidak bisa dilakukan sebelumnya. Ia ingin keluarga yang ia bangun nanti menjadi lebih baik dari yang ia miliki sekarang.

*“Oh ya.. tetep dukung aku aja gitu, tetep supportive, jangan malah ngehancurin, apa, ngematiin harapan gitu loh. Kadang aku mikir, ya yang tadi itu, kan sama-sama emosional, kalau aku mau jawab pun kayak “kok jawab?” jadi kayak gimana anaknya gak introvert, kalau mau jawab aja pasti dibantah gitu.” (W1.N3.128)*

Kelebihan CH menurut pribadinya adalah dia orang yang sabar, pendengar yang baik, dan suka menyemangati orang lain. Kelemahan CH sendiri adalah moody, emosi yang bertahan lama, dan suka melakukan silent treatment. Apa lagi saat bertemu dengan seseorang yang keras kepala, yang tidak dapat menerima pendapat orang lain. Ia juga menjadi kesal bila ada yang tidak sesuai dengan harapannya. CH memiliki hobi menonton drama korea dan mendengarkan musik, khususnya lagu-lagu mellow. CH juga suka menyanyi. Genre favorit CH untuk film adalah romansa dan komedi, ia tidak suka genre thriller. CH suka diperhatikan dan dibucinin. CH menyukai seseorang yang bisa memberikan *feedback* padanya, tidak membiarkannya berjuang sendirian. Ia juga menyukai seseorang yang mengerti dirinya yang terkadang jemet. Alasan CH ingin lebih diperhatikan bukan karena ia kurang perhatian namun ia merasa kalau memang seharusnya itu yang ia dapatkan.

*“Emm... kesal kalau ada yang gak sesuai sama yang diharapin atau kesal sama apa ya, orang yang... eh, yang keras kepala kayak*

*kemarin itu kak yang aku bilang gak suka. Kayak keras kepala banget jadi orang.” (W2.N3.264)*

*“Eum... sukanya tuh diperhatiin, dibucinin, hahaha. Kayak gitu bukan, kak? Ya pokoknya yang bisa ngasih feedback gitu kak. Gak aku doang yang berjuang gitu, kadang aku kalau ngechat gitu, kalau lawan bicaranya itu udah kayak di... apa sih? Convokill gitu, eum ya udah deh, bales stiker doang. Kalau dia bales stiker lagi, aku bales stiker lagi, aku tu convobulid gitu loh kak. Pengen bangun terus chatnya, tapi kalau udah gak dibales ya udah, berarti sananya udah gak mau. Terus habis itu, yang bisa ngertiin aku kayak apa sih, kadang kan aku suka jamet gitu, cuma type doang gitu. Ya pokoknya yang gak terlalu strict banget gitu, yang fleksibel gitu. Kalau yang aku suka... eum gimana ya?” (W1.N3.68-70)*

Ia sudah bermain *roleplayer* sejak tahun 2015. Awal ia bermain adalah karena penasaran sehingga ia meminta temannya untuk mengajari bagaimana cara bermain *roleplay* di twitter sebelum terbiasa sendiri. Hubungan pertemanan CH saat ini hanya sebatas chat di grup. Dulu, ia sering menonton di bioskop. Ketika ia SMP, CH sempat memiliki musuh yaitu selingkuhan dari pacarnya saat itu. Saat ini, ia hanya memiliki teman di kelasnya sekitar 4-5 orang karena CH mengaku sulit berbaur secara nyata daripada di dalam grup kelas. CH mengaku tidak memiliki tempat untuk mencurahkan isi hatinya selain pada teman yang ia dapat dari dunia maya. Maka *roleplay* di twitter menjadi jalan keluarnya, CH ingin mencoba pengalaman memerankan banyak karakter dan ingin mendapat teman. Oleh sebab itu, hal yang sering dilakukan oleh CH ketika sedang menjadi *roleplayer* adalah mencari *followers*, menyapa mutualnya, namun ia jarang membuat cuitan.

*“Apa ya? Ya kadang tuh... dunianya kan beda ya kak, jadi kalau capek di dunia nyata tuh, pengen nyari hiburan di RP gitu. Jadi anggap aja hiburan gitu kak. Ini tuh lagi rest juga, tapi tuh gak bisa dibilang*

*rest juga karena on-off-on-off terus gitu kak. Sesuka hati aja kak kalau mau buka RP.” (W1.N3.144)*

Lingkar pertemanannya di RP lumayan luas, bahkan ia sempat membuat grup wasaf bersama teman-temannya walau sekarang sudah tidak ada pembahasan lagi. Meskipun tidak pernah terlibat drama atau war di RP, ada satu teman dekatnya yang sedikit membuatnya kesal karena menyamai karakter yang sedang ia perankan. Dan tujuannya untuk mencari teman dan pengalaman sudah terwujud. Bahkan ia memiliki satu teman dekat yang setiap hari saling bertukar kabar layaknya teman dari dunia nyata.

*“Kebetulan ada satu yang chat tiap hari kayak temen RL hehehe. Dampak positifnya ngilangin stress sih hahaha, terus nambah pengalaman sama relasi, kalo pengalaman tuh kayak ngurus SQ, kurang lebih kayak event di RL. Jadi seru sih nyiapinnya, kaya konsepnya, dan lain-lain. Join SQ pun bikin gak gabut, ya intinya jadi punya banyak temen.” (W2.N3.398)*

Hal yang membuat CH kecewa dan tidak bisa dilupakan sampai saat ini adalah ketika ia ditinggal saat sedang sayang-sayanginya. Saat itu, pasangannya di RP meminta putus darinya, sementara dirinya tulus padanya. Hal ini menciptakan dampak buruk bagi diri CH yaitu CH menjadi merasa hampa setiap pagi paska putus dengan pasangan. Ia bisa sering menangis sungguhan di RL. Dampak negatif lain dari *roleplay* adalah Juga banyak konten penuh drama, war dan hal-hal yang berbau NSFW. Namun, *roleplayer* juga memberikan dampak positif bagi CH. CH lebih senang berinteraksi di dunia *roleplayer* karena tidak tahu wajah lawan bicara dan hanya berupa ketikan yang memiliki impresinya sendiri.

*“Dampak negatifnya banyak war sama NSFW banget sih, kalo di RP jfb, tapi kalo di RP selfol kayanya enggak... mereka tahu batasannya sesuai chara yg diperanin, kaya umurnya uda legal belum. Tapi ini sepengelihatanku ya, dan itu juga pas tahun 2019 pas aku nyelfoll.*

*Terus sisanya aku jfb terus. Kalo jfb masih sama kaya gituu, NSFW thingy, war, pansos, dan lain-lain.” (W2.N3.400)*

*“Mungkin pas putus di RP kali ya kak, jadinya nangis RL terus juga pernah hampir war gara gara rebutan cowo doang, gara garanya itu di cepuin sama temen sendiri. Coba kalau dia gak ember jadinya masi aman. Dampaknya sih yaitu tadi langsung closedown akun, sedih sama nangis mulu, hahahaha.” (W2.N3.402)*

Selama bermain RP, ia mendapat relasi dan pengamalan berorganisasi yang bisa dijadikan pelajaran untuk diterapkan di dunia nyata. CH memandang hubungan di dunia *roleplayer* sebagai hubungan pertemanan, karena menurutnya ia tidak bisa berharap lebih. CH masih bermain hingga saat ini karena tidak memiliki kegiatan lain untuk dikerjakan, sekedar ingin melihat perkembangan idolanya.

b. Dinamika Psikologis Idenitas Diri *Roleplayer* Pengguna Twitter

CH merupakan mahasiswi angkatan 2020 di salah satu universitas di Yogyakarta. Saat ini, ia tinggal di Sleman bersama nenek, ibu, dan adik perempuannya. Sebelumnya ia menetap di Panembahan hingga kelas 6 SD. Menurut pengakuannya, Ibu dan neneknya adalah seseorang yang tegas, emosional, dan suka marah-marah. Adiknya memiliki sifat keras kepala dan emosional. Ayah CH meninggal pada tahun 2018 lalu dan meninggalkan luka mendalam bagi CH karena untuk pertama kalinya ia benar-benar kehilangan anggota keluarga. Hal itu juga menjadi kekecewaannya yang sampai saat ini belum bisa ia lupakan karena di malam ayahnya meninggal, CH tidak berada di sampingnya dan malah pergi mendukung tim basket sekolahnya bertanding. Bila ia dapat kembali ke masa lalu, ia ingin tetap di samping ayahnya sampai akhir. Kesibukannya saat ini adalah menjadi pengurus HIMA di jurusannya, jika membicarakan hubungannya dengan sesama anggota HIMA, CH memiliki hubungan baik dengan mereka. Bahkan CH tidak pernah memiliki masalah dengan anak divisi lain di organisasinya. Selain itu, CH juga melakukan praktikum, membuat laporan, dan

mengerjakan tugas kuliah yang lain. Ia juga aktif bermain *roleplay* di media twitter sebagai hiburan untuk mengatasi tekanan yang ia dapat di dunia nyata.

CH memiliki 3 akun *roleplayer* yang aktif ia gunakan seluruhnya. Ia memerankan dua karakter laki-laki dan satu karakter perempuan. Dua karakter laki-laki yang ia perankan adalah Jun iKON dan Taehyung BTS. Sebelum menggunakan wajah Jun iKON, CH sempat memakai wajah Chanyeol EXO. Ia membawakan karakter keduanya sebagai pria misterius, dimana mereka memiliki karakter khas yang sedikit bicara dan menggunakan tipe tulisan yang canggung. CH membawakan karakter keduanya seperti itu karena menurut pandangannya, mereka di dunia nyata adalah sosok yang seperti itu. Saat menjadi Chanyeol yang notabene adalah akun yang sama dengan Jun, pembawaannya pun dibuat sama karena mengikuti imeji dari penulis. Alasan CH memilih menggunakan wajah mereka berdua adalah karena CH menyukai keduanya dan merasa sangat mengenal mereka sehingga mudah untuk memerankannya.

Karakter perempuannya menggunakan wajah Nayeon TWICE. Berbeda dengan kedua karakter laki-laki yang ia khususkan untuk menjalin pertemanan dengan *roleplayer* lainnya, ia membawakan karakter ini menjadi seolah-olah ialah tokoh idola Nayeon dari TWICE, ia bahkan sering membuat cuitan untuk menyapa penggemarnya. Alasan ia memerankan Nayeon dengan cara seperti ini karena terinspirasi dari *roleplayer* lain dan menganggap hal ini layak untuk diikuti. Bila diminta menyebutkan, ia paling aktif di akun laki-lakinya yang lebih aman dari penangguhan akun pihak twitter. Bila membicarakan tentang kepribadian masing-masing *roleplayer* yang diperankan CH, itu akan sangat berbeda dengan karakter asli dari CH.

CH di dunia nyata adalah sosok yang *moody*, kalem, dan humoris. Ia juga orang yang introvert dan pemalu, oleh sebab itu, ia lebih suka berada di tempat sepi. Bahkan selama sesi wawancara, ia tidak

membuka kamernya karena malu dan tidak percaya diri. Ia mengaku tak percaya diri bila harus tampil di depan orang lain. Ia pernah mengalami kejadian memalukan dan jumlahnya banyak, tetapi yang ia ingat adalah salah menjawab pertanyaan dari dosennya, walau tidak ada yang menertawainya. Menurut penuturan CH, ibunya juga menjadi salah satu penyebab mengapa ia menjadi introvert. Karena ibunya orang yang keras padanya, ia dilarang menjawab ucapan ibunya saat sedang memarahinya. Dan saat terjadi hal ini, ia hanya bisa memendamnya untuk dirinya sendiri. Ia berharap ibunya terus mendukungnya dan bukannya memupuskan harapannya. CH juga memiliki harapan, yaitu ingin segera lulus, bisa membahagiakan orang tua, mendapat pekerjaan sehingga dapat melakukan apa yang tidak bisa dilakukan sebelumnya. Ia ingin keluarga yang ia bangun nanti menjadi lebih baik dari yang ia miliki sekarang.

Kelebihan CH menurut pribadinya adalah dia orang yang sabar, pendengar yang baik, dan suka menyemangati orang lain. Kelemahan CH sendiri adalah *moody*, emosi yang bertahan lama, dan suka melakukan silent treatment. Apa lagi saat bertemu dengan seseorang yang keras kepala, yang tidak dapat menerima pendapat orang lain. Ia juga menjadi kesal bila ada yang tidak sesuai dengan harapannya. CH memiliki hobi menonton drama korea dan mendengarkan musik, khususnya lagu-lagu mellow. CH juga suka menyanyi. Genre favorit CH untuk film adalah romansa dan komedi, ia tidak suka genre *thriller*. CH suka diperhatikan dan dibucinin. CH menyukai seseorang yang bisa memberikan *feedback* padanya, tidak membiarkannya berjuang sendirian. Ia juga menyukai seseorang yang mengerti dirinya yang terkadang jemet. Alasan CH ingin lebih diperhatikan bukan karena ia kurang perhatian namun ia merasa kalau memang seharusnya itu yang ia dapatkan.

Ia sudah bermain *roleplayer* sejak tahun 2015. Awal ia bermain adalah karena penasaran sehingga ia meminta temannya untuk

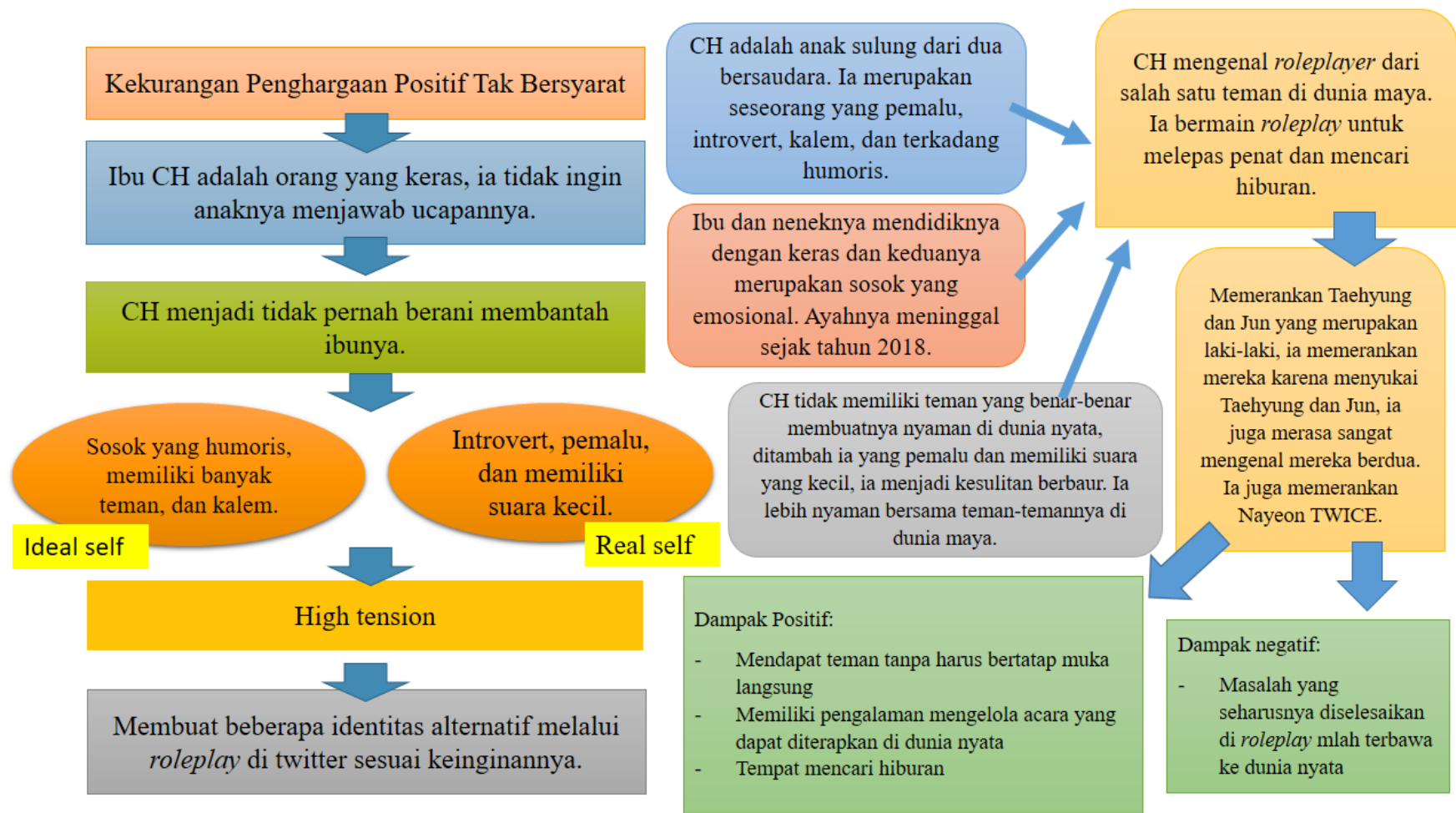
mengajari bagaimana cara bermain *roleplay* di twitter sebelum terbiasa sendiri. Hubungan pertemanan CH saat ini hanya sebatas chat di grup. Dulu, ia sering menonton di bioskop. Ketika ia SMP, CH sempat memiliki musuh yaitu selingkuhan dari pacarnya saat itu. Saat ini, ia hanya memiliki teman di kelasnya sekitar 4-5 orang karena CH mengaku sulit berbaur secara nyata daripada di dalam grup kelas. CH mengaku tidak memiliki tempat untuk mencurahkan isi hatinya selain pada teman yang ia dapat dari dunia maya. Maka *roleplay* di twitter menjadi jalan keluarnya, CH ingin mencoba pengalaman memerankan banyak karakter dan ingin mendapat teman. Oleh sebab itu, hal yang sering dilakukan oleh CH ketika sedang menjadi *roleplayer* adalah mencari *followers*, menyapa mutualnya, namun ia jarang membuat cuitan.

Lingkar pertemanannya di RP lumayan luas, bahkan ia sempat membuat grup wasaf bersama teman-temannya walau sekarang sudah tidak ada pembahasan lagi. Meskipun tidak pernah terlibat drama atau *war* di RP, ada satu teman dekatnya yang sedikit membuatnya kesal karena menyamai karakter yang sedang ia perankan. Dan tujuannya untuk mencari teman dan pengalaman sudah terwujud. Bahkan ia memiliki satu teman dekat yang setiap hari saling bertukar kabar layaknya teman dari dunia nyata.

Hal yang membuat CH kecewa dan tidak bisa dilupakan sampai saat ini adalah ketika ia ditinggal saat sedang sayang-sayangnya. Saat itu, pasangannya di RP meminta putus darinya, sementara dirinya tulus padanya. Hal ini menciptakan dampak buruk bagi diri CH yaitu CH menjadi merasa hampa setiap pagi paska putus dengan pasangan. Ia bisa sering menangis sungguhan di RL. Dampak negatif lain dari *roleplay* adalah Juga banyak konten penuh drama, *war* dan hal-hal yang berbau NSFW. Namun, *roleplayer* juga memberikan dampak positif bagi CH. CH lebih senang berinteraksi di dunia *roleplayer* karena tidak tahu

wajah lawan bicara dan hanya berupa ketikan yang memiliki impresinya sendiri.

Selama bermain RP, ia mendapat relasi dan pengamalan berorganisasi yang bisa dijadikan pelajaran untuk diterapkan di dunia nyata. CH memandang hubungan di dunia *roleplayer* sebagai hubungan pertemanan, karena menurutnya ia tidak bisa berharap lebih. CH masih bermain hingga saat ini karena tidak memiliki kegiatan lain untuk dikerjakan, sekedar ingin melihat perkembangan idolanya.



Gambar 4. Bagan Dinamika Psikologis CH

## C. Pembahasan

### 1. Identitas Diri di Dunia Nyata

Identitas diri merupakan suatu pemikiran atau proses mental yang menciptakan adanya “Aku” yang berisi harapan, kekhawatiran, dan angan-angan individu yang bersifat unik dan berbeda dari hal di luar dirinya sehingga seseorang itu dikenal secara sosial di suatu kolektivitas dan dapat mengidentifikasi siapa seseorang itu. Identitas diri manusia terbentuk di sepanjang perjalanan hidupnya (Erikson, 1968). Dimulai sejak mereka mengembangkan rasa *trust* hingga akhir hidupnya. Meskipun pembentukan identitas adalah tugas utama masa remaja, teori perkembangan Erikson menjelaskan bahwa asal usul identitas terletak pada pengalaman masa kanak-kanak (tahap sebelumnya) dan reorganisasi identitas akan terjadi selama tahap selanjutnya dari perkembangan psikososial sepanjang hidupnya (Herman, 2011).

Menurut Marcia dalam Santrock (2002) identitas dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti yang tercantum di bawah ini:

#### a. Tingkat Identifikasi dengan Orang Tua

Hal ini memengaruhi bagaimana remaja ini akan melakukan modeling pada orang tua mereka. Pendidikan yang efektif bagi anak adalah *modelling* dimana orang tua menjadikan diri mereka sebagai *role model* pertama bagi anak, baik bersifat positif maupun negatif. JE, SA, dan CH merupakan anak yang tidak memiliki figur ayah di dalam keluarga mereka. Hidayati, Kaloeti, & Karyono (2011) menyebutkan bahwa ada hubungan positif antara keterlibatan ayah dalam pengasuhan. Dengan ketidakhadirannya sosok ayah bagi mereka, tentu saja berdampak pada identitas yang dibentuk oleh JE, SA, dan CH. Kehilangan figur ayah artinya kehilangan *role model* seorang pemimpin dalam keluarga.

b. Gaya Pengasuhan Orang Tua

Meskipun pembentukan identitas dianggap sebagai ciri khas masa remaja dan bukan masa kanak-kanak, periode kanak-kanak dari masa hidup dipandang sangat penting dalam hal pembentukan identitas (Herman, 2011). Erikson (1968) menunjukkan bahwa identitas remaja dan dewasa yang sehat tergantung pada pengembangan lebih lanjut dari nilai-nilai dan kepercayaan yang ditransmisikan selama masa kanak-kanak. Anak-anak secara sadar dan tidak sadar mengadopsi keyakinan yang dianut oleh orang tua melalui proses identifikasi. Hal ini sangat berkaitan dengan pola asuh yang digunakan oleh masing-masing orang tua selama masa kanak-kanak untuk pembentukan identitas si anak.

Ketidakhadiran sosok pemimpin dalam keluarga dapat menyebabkan terganggunya pembentukan identitas pada anak, terlebih bila sang ibu yang bertugas sebagai orang tua tunggal terlalu menekan anak. Seperti halnya JE yang menjadi berada dalam identitas moratorium karena ibu serta kakaknya berbeda pandangan tentang apa yang harus ia lakukan. Identitas moratorium ditandai dengan adanya krisis tetapi ia tidak memiliki komitmen untuk menyelesaikannya (Marcia, 1966). Munjiat (2017) menyebutkan anak memiliki kematangan psikologis yang lambat dan cenderung kekanak-kanakan karena ketidakhadiran sosok ayah dalam pengasuhannya (*fatherless*). JE juga mengembangkan sifat keras kepala di kemudian hari dan memilih-milih pendapat yang hanya ingin ia dengar.

Peran ayah tidak hanya sebatas mencari nafkah, tetapi juga menjadi panutan bagi anak belajar tentang keteguhan dan kekuatan menolak segala hal negatif yang ditawarkan oleh pihak luar dunia atau teman sebaya anak (Ashari, 2017). SA terlibat dengan orang-orang yang bisa saja memberikan dampak buruk baginya. SA berada dalam status moratorium dimana ia memiliki krisis untuk menerima kenyataan bahwa ia dan kekasihnya sudah berpisah tapi ia masih bersikeras kalau mereka akan berakhir bersama.

Pola asuh otoriter ini berpengaruh buruk terhadap kehidupan anak. Dimana pola asuh otoriter dapat memicu perilaku sosial anak tidak akan berkembang, pola asuh otoriter merupakan suatu perilaku membatasi dan menghukum yang menuntut anak untuk mengikuti perintah-perintah orang tua. Anak akan merasa tidak percaya diri serta dalam bersosial anak cenderung suka menyendiri dan berdiam diri (Sari, 2020). Dalam kasus CH, pola asuh ibunya yang seperti ini membuat dia menjadi individu yang introvert. Ia juga menjadi sangat pemalu.

c. Harapan Sosial

Harapan sosial tentang pilihan identitas yang terdapat dalam orang tua dan teman sebaya. Vroom dalam Munandar (2001) mengungkapkan bahwa motivasi untuk bertindak dengan cara tertentu bergantung pada kekuatan harapan dimana tindakan tersebut akan diikuti oleh hasil tertentu dan seberapa berharganya hasil itu suatu individu. Artinya, seseorang akan membentuk suatu identitas yang dapat memberinya imbalan sesuai yang dia inginkan di suatu lingkungan sosial. Lingkungan sosial yang mempengaruhi identitas diri seseorang selain lingkungan keluarga adalah lingkungan teman sebaya. JE, SA, dan CH memiliki lingkaran pertemanan mereka masing-masing. JE tidak terlalu banyak memiliki teman, ia mengaku selama seseorang beranjak dewasa maka akan menyempit pula lingkaran pertemanannya karena orang-orang akan mulai menjalani kehidupannya masing-masing, yang mungkin berbeda satu sama lainnya. JE tidak terlalu menyukai seseorang yang suka melakukan sesuatu dengan mendadak, oleh sebab itu ia selalu menyusun jadwal terlebih dulu bila ingin melakukan kegiatan bersama temannya.

Lingkar pertemanan SA saat ini adalah orang-orang yang sering merokok, meminum minuman keras, dan juga yang melakukan *free sex*. Untuk bertahan di lingkungan seperti itu, ia harus pandai-pandai membentengi diri agar tidak ikut melakukan hal yang sama tanpa harus menjauhi mereka. Adaptasi membutuhkan seseorang untuk

menyesuaikan perilaku mereka sebagai tanggapan dari hal yang tidak biasa dan dapat menyebabkan perubahan dalam aturan tertentu (Adger, Arnell & Tomkins, 2005).

CH saat ini memiliki beberapa teman dari kelas yang sama, tetapi ia mengaku hanya dekat dengan teman-temannya dari dunia maya. Masa transisi dari SMP ke SMA lalu ke Universitas, CH selalu memiliki teman yang berbeda-beda sehingga tidak ada yang benar-benar membuatnya nyaman untuk bercerita secara terbuka. Keterbukaan menjadi faktor penentu efektivitas hubungan interpersonal seseorang yang sedang berinteraksi, semakin besar keterbukaan dapat semakin meningkat pula hubungan antar personal seseorang, menjadi lebih dekat dan erat meskipun hanya lewat media sosial (Darmawan, Silvana, Zaenudin & Effendy. 2019).

d. Tingkat Keterbukaan Individu terhadap Berbagai Alternatif Identitas

Pembentukan identitas berkaitan dengan cara kompleks dimana manusia membangun pandangan yang unik tentang diri dan dicirikan oleh kontinuitas dan kesatuan batin (Herman, 2011). JE memiliki sifat kekanakan, egois, dan tidak mau mendengarkan orang lain. Tetapi sejak merantau ke luar kota dan berada di lingkungan yang berbeda, ia merasa menjadi pribadi yang lebih *open-minded* dan tidak terlalu mudah terbawa perasaan seperti sebelumnya.

SA sendiri mengaku memiliki dua sisi dalam dirinya, ia sangat ramah dan suka belajar. Namun, ada suatu waktu yang menyebabkan dia menjadi sosok yang dingin dan tidak ingin berinteraksi dengan orang lain karena kehilangan energi sosial yang mungkin disebabkan oleh tekanan yang semakin banyak ia rasakan seiring bertambahnya usia. Kurangnya keterikatan dengan orang lain dapat menyebabkan masalah pada kesehatan, penyesuaian diri, dan kesejahteraan (Baumeister & Leary, 1995).

CH awalnya menampilkan diri sebagai sosok yang ramah dan responsif pada teman-temannya di grup kelas. CH berubah menjadi

tidak seresponsif lagi di dalam grup setelah bertatap muka langsung dan mengenal temannya secara lebih jauh. Herman (2011) juga menyebutkan potensi manusia untuk memodifikasi keyakinan tentang dunia yang terukir di masa kanak-kanak sebagai identifikasi memungkinkan kepribadian untuk beradaptasi dengan perubahan dalam masyarakat dan di dalam diri seseorang selama masa hidup. Artinya, selain terbentuk dari kehidupan awal manusia, identitas diri juga dapat berubah di setiap tingkatan kehidupan dan bersifat kontinu.

## 2. Identitas Diri pada *Roleplayer* Pengguna Twitter

*Roleplayer* berasal dari bahasa Inggris yang berarti pemeran. Pemeran sendiri menurut KBBI adalah orang yang menjalankan peranan tertentu dalam suatu peristiwa. Dalam konteks ini, *roleplayer* adalah mereka yang membuat akun khusus di media sosial twitter untuk memerankan seseorang, yang biasanya berupa tokoh idola. Kemudian mereka akan berinteraksi dengan sesama *roleplayer* seolah-olah mereka adalah tokoh idola yang sedang saling berinteraksi di dunia nyata. Mereka akan mencari teman, melakukan konser, memiliki keluarga, bekerja, sama halnya dengan yang dilakukan oleh orang-orang di dunia nyata. Sebutan bagi seseorang yang berada di balik sebuah akun *roleplayer* disebut *mundane* atau penulis. JE, SA, dan CH adalah *roleplayer* pengguna twitter yang bermain *roleplay* atau yang lebih sering disebut dengan RP lebih dari 5 tahun. Hal yang biasa mereka lakukan saat menjadi *roleplayer* adalah mencari teman, membuat cuitan, dan menyapa teman sesama *roleplayer*. Masing-masing memiliki motivasi, identitas, dan dampak yang berbeda-beda.

### a. Motivasi menjadi *Roleplayer* Pengguna Twitter

JE bermain *roleplay* di media sosial twitter sejak tahun 2012, SA juga bermain *roleplay* di twitter sejak tahun 2012, CH sendiri menjadi *roleplayer* di twitter sejak tahun 2015, saat itu ia penasaran akan apa itu *roleplayer* dan minta diajarkan oleh temannya dari dunia maya. Baik JE, SA, maupun CH merasa *roleplay* adalah hal yang menarik dan layak untuk dilanjutkan. Namun, tentu saja ada hal lain dibalik itu, yang

mendasari mereka memilih untuk meneruskan bermain *roleplay*. Dan ketiganya sepakat menyuarakan satu pendapat hal apa yang memotivasi mereka, yaitu untuk pelarian dari tekanan yang didapat di dunia nyata, walaupun dalam bentuk yang berbeda-beda.

Melakukan aktivitas yang menggembirakan akan membantu individu terhindar dari *stress* (Sukadiyanto, 2010). JE memulai bermain *roleplay* saat sedang menghadapi masalah dari orang tuanya yang bercerai akibat sesuatu yang membuat JE sangat kecewa sehingga membuatnya membutuhkan pelarian sementara dari kenyataan. SA merupakan anak tunggal dan tidak mendapat teman yang ia inginkan di dunia nyata, oleh karena itu ia mulai bermain *roleplay* untuk mendapatkan teman yang bisa ia jadikan tempat berkeluh kesah tentang kehidupannya di dunia nyata. CH bermain *roleplay* karena sebagai media penyaluran stress yang ia dapat dari dunia nyata, sebagai tempat beristirahat dan mencari hiburan. CH ingin mengeksplorasi berbagai karakter yang ingin ia perankan dan juga mencari teman.

b. Identitas yang Dibentuk

Identitas dapat dibentuk melalui bagaimana para pemilik akun *roleplayer* menginterpretasi tokoh idola tersebut dan difasilitasi lebih lanjut dengan pembangunan hubungan interpersonal dengan sesama *roleplayer* (Lainsyamputty, 2021). Identitas di sini merujuk pada salah satu aspek penyusun dari konsep diri seseorang. Secara khusus, konsep diri mencakup baik identitas pribadi (yaitu, fitur dan ciri khas seseorang) dan identitas sosial (yaitu, definisi diri sosial kontekstual seseorang), mendefinisikan bagaimana orang memahami diri mereka sendiri dalam konteks tertentu, hubungan sosial, atau peran (Gecas 1982; Tajfel dan Turner 1986; Wehrle & Fasbender, 2019). JE memiliki 4 akun *roleplayer*, dua di antaranya menjadi Krystal Jung dan Isyana Saraswati. Ia menggambarkan karakter Krystal sebagai sosok sama dengan Krystal di dunia nyata, sama halnya dengan sosok Isyana yang seperti Isyana di dunia nyata. Ia mengaku memerankan karakter yang memiliki

kemiripan dengannya dan kedua orang ini (Krystal dan Isyana) adalah yang paling banyak memiliki kesamaan dengannya. Identitas yang ditampilkan di dunia RP ini tidak sama dengan identitas penulis asli di dunia nyata, walaupun demikian, ia mengaku bahwa sifat dari tokoh yang ia perankan memiliki kesamaan dengannya. Secara tidak sadar, JE telah menciptakan suatu identitas yang berisi *ideal self* miliknya.

Ketidaksesuaian pengalaman menunjukkan dasar inkonsistensi dalam diri (Ismail & Tekke, 2015). JE menemukan *roleplayer* bersamaan dengan perceraian orang tuanya yang mana saat itu membuatnya merasa tidak nyaman dengan kehidupannya. Ibunya yang terlalu mengekang serta kakaknya yang menjadi panutan sering berbeda pendapat tentang apa yang harus JE lakukan. Ia tidak dapat memiliki kebebasan memilih dan ia tidak bisa menjadi diri yang diinginkan. Sedangkan di dalam *roleplayer* ia memiliki kuasa untuk menciptakan kehidupan sesuai keinginannya.

Diri ideal mewakili usaha seseorang untuk mencapai tujuan atau cita-cita mereka (Ismail & Tekke, 2015). Pemilihan karakter yang diambil adalah upaya JE untuk mewujudkan diri ideal dimana ia ingin dipandang demikian. Boyatzis & Akrivou (2006) menyebutkan gambaran tentang masa depan yang diinginkan adalah tujuan pemebentukan *ideal self*. Gambaran dimana JE akan mendapatkan banyak teman dan dihargai oleh orang-orang di sekitarnya. Dengan bermain *roleplay*, JE dapat mengaktualisasikan dirinya sesuai harapannya dan iapun mendapat *feedback* positif yang tidak didapatkannya di dunia nyata sehingga ia menjadi lebih bahagia. Hal ini membuatnya nyaman untuk terus menatap layar ponselnya sehingga ada momen di mana ia melupakan RL (*real life*) atau kehidupan di dunia nyatanya karena terlalu menikmati hidup di dunia buatanya. Tamir, Schwartz, Oishi, & Kim (2017) menunjukkan bahwa kebahagiaan memerlukan perasaan emosi yang dihargai, sebagaimana ditentukan

oleh konteks pribadi, sosial, dan budaya yang unik dari masing-masing individu.

SA juga memerankan Krystal dari *girlband* Korea Selatan f(x) karena merasa dirinya adalah Krystal versi yang lebih rendah. Ia juga merasa bahwa Krystal di dunia nyata memiliki dua sisi dalam dirinya, ada kalanya ia hangat dan ada kalanya ia bersikap dingin, sama seperti SA menggambarkan dirinya di dunia nyata. Studi longitudinal memberikan bukti baru tentang bagaimana identitas dan kesepian mempengaruhi satu sama lain dalam masa remaja (Kaniušonytė, Truskauskaitė-Kunevičienė, Žukauskienė, & Crocetti, 2019). SA yang terlahir menjadi anak tunggal, merasakan kesepian. Ibunya yang *single parent* tidak cukup untuk menjadi teman yang dapat SA jadikan tempat berkeluh kesah. Oleh sebab itu, ia menjadi terlalu bergantung pada temannya bahkan sampai mengembangkan rasa takut kehilangan seorang teman. Ia tidak memiliki teman sebaya di sekitar rumahnya sehingga mencari teman di dunia maya, lalu bertemulah ia dengan *roleplay world*. Ia akan melakukan apapun demi tetap terhubung dengan teman-temannya, yang awalnya ingin segera meninggalkan dunia *roleplayer* menjadi tetap tinggal karena teman *roleplay*-nya hanya ingin berhubungan di *virtual world*. Seseorang akan lebih bahagia ketika mereka mengalami emosi yang mereka inginkan, baik emosi tersebut menyenangkan atau tidak menyenangkan (Tamir dkk, 2017).

SA mencari banyak teman yang sulit ia dapatkan di dunia nyata melalui *roleplayer* ini. Ia menjadi sosok Krystal yang notabene artis terkenal di dunia nyata sehingga memudahkannya mendapatkan teman dengan menjadi artis terkenal dan memiliki banyak penggemar. Di sini ia membuat diri idealnya dimana ia tidak pernah merasa kesepian karena kekurangan seseorang yang mau berbicara padanya. Seseorang yang merasa sangat bahagia menjelaskan bahwa ia memiliki kehidupan yang memuaskan karena adanya pengaruh positif dari terlibat dalam lebih banyak kegiatan sosial termasuk menghabiskan banyak waktu untuk

berbincang dengan orang lain, memiliki banyak teman, dan merasa lebih dekat dengan teman mereka (Diener & Seligman, 2002; Mehl, Cazine, Holleran, & Clark, 2010).

Sejak memasuki SMA, SA mengubah motivasinya bermain *roleplay*. Awalnya ia hanya ingin sebatas mendapatkan teman namun berubah karena ingin memiliki pacar. Ia mencari pacar di RP karena ia merasa tak ada yang ingin mengencaninya di dunia nyata. Rogers (1956) berasumsi bahwa kecemasan adalah hasil dari perbedaan antara pengalaman dan persepsi diri. Ia merasa kalau saat itu ia tidak cantik dan tidak pandai merawat diri, sehingga ia merasa cemas bila tidak ada yang mau dengannya. Orang yang bahagia mungkin lebih cenderung menciptakan dan mempertahankan hubungan romantis yang sehat sementara individu yang tidak bahagia berjuang untuk menemukan pasangan yang cocok atau untuk mempertahankan hubungan yang stabil dari waktu ke waktu (Diener & Diener McGavran, 2008). Oleh sebab itu, ia memerankan Rose dari grup wanita Blackpink. Rose juga anggota dari grup yang sedang naik daun dan mendapat perhatian di mana-mana, dengan anggapan bahwa ia akan mudah mendapat pasangan bila menjadi Rose Blackpink ini. Diri yang ideal adalah sumber utama dari pengaruh positif dan gairah psikofisiologis membantu memberikan dorongan untuk perubahan yang disengaja (Boyatzis & Akrivou, 2006).

CH memerankan tiga karakter sekaligus, dua di antaranya adalah tokoh laki-laki. Ia memerankan Kim Taehyung dari grup pria Korea Selatan BTS dan Jun dari grup pria Korea Selatan iKON. Sementara tokoh perempuan yang ia perankan adalah Nayeon dari grup wanita TWICE yang sebelumnya adalah Jennie dari Blackpink. CH memilih karakter ini karena ia adalah penggemar mereka dan mengenal jauh tentang mereka sehingga CH tidak kesulitan dalam memerankannya. Ardiani (2012) menjelaskan bahwa pembuatan karakter untuk *roleplay* ini tidak hanya terjadi karena fanatisme semata, namun juga karena untuk mengatasi ketidakmampuan dalam berinteraksi langsung dengan

tokoh idola dan saling mendukung sesama penggemar yang mengalami hal serupa, jadi singkatnya untuk merasa lebih dekat dengan tokoh idola.

CH menampilkan Nayeon TWICE dengan cara yang berbeda, dimana ia berperan seolah-olah dia adalah Nayeon TWICE sungguhan. Ia akan menyapa penggemar layaknya seolah tokoh idola di dunia nyata dan melakukan pemberitahuan kegiatan, seperti jadwal konser dan lainnya, ia membawakan karakter Nayeon dengan lebih formal daripada kedua karakter yang ia perankan lainnya. CH seolah memiliki banyak kepribadian yang dapat ia kendalikan secara sadar. Ia sengaja menciptakan banyak kepribadian di banyak akun *roleplayernya* karena menyesuaikan tokoh yang ia perankan, tetapi ia juga secara tidak menyisipkan harapan ke dalam tokoh yang ia perankan itu. Ia ingin mencoba banyak peran yang tidak bisa ia wujudkan di dunia nyata karena ia yang pemalu. Sebagian besar remaja yang aktif menggunakan sosial media ingin terlihat baik dan menampilkan citra konsep diri idealnya di profil media sosial mereka, walaupun hal itu tidak sesuai dengan konsep diri nyata yang mereka miliki (Felita, Siahaja, Wijaya, Melisa, Chandra & Dahesihsari, 2016). Dirinya yang pemalu ini menghalanginya untuk mengaktualisasikan dirinya yang sesungguhnya di dunia nyata, sebaliknya ia dapat mewujudkannya di dunia *roleplay* ini karena keberadaan penulis di balik seorang karakter *roleplayer* tidak diketahui sehingga ia dapat dengan bebas berekspresi. Ia juga dapat berinteraksi dengan orang lain tanpa melihat ke wajah orang yang diajak berkomunikasi secara langsung. Tujuan, makna, atau panggilan berkontribusi pada kesadaran akan suatu cita-cita diri dengan memusatkan perhatian seseorang pada diri yang diinginkan di masa depan (Boyatzis & Dhur, 2021).

c. Dampak *Roleplayer*

JE, SA, dan CH menjadi seorang *roleplayer* karena ingin melepas penat dari masalah di dunia nyata, namun ternyata ada dampak yang menyertainya selama proses menghilangkan stress tersebut. Dampak

yang dirasakan setiap orang pun berbeda-beda, masing-masing memiliki dampak positif dan dampak negatifnya.

#### 1) Dampak Positif

JE mengaku telah mencapai tujuan awalnya, yaitu pelampiasan rasa kecewanya atas perceraian orang tuanya. Bahkan ada saatnya dimana ia mendapat teman yang benar-benar dapat ia andalkan dan jadi tempat bergantung. Selain itu, ia juga menjadi paham *passionnya* yang saat itu adalah di bidang bahasa Inggris akibat memerankan Aleyna, seorang model dari Eropa yang menggunakan bahasa Inggris untuk berinteraksi dengan teman sesama *roleplayer*. SA merasa tujuannya sedikit tercapai, dimana ia memiliki teman dari dunia *roleplay* yang ia ajak kenalan hingga ke dunia nyata. Walaupun ia memiliki teman dekat di dunia *roleplay*, ia tetap membutuhkan sosok yang nyata dapat ia jumpai bukannya hanya sebatas di dunia maya. Tetapi ia tetap merasa bersyukur karena memiliki banyak teman. Sama halnya dengan CH, tujuannya untuk mendapat pengalaman yang bisa ia terapkan di dunia nyata dan untuk mendapat teman pun terwujud. Ia juga mendapat teman dari dunia *roleplay* yang sudah seperti teman di dunia nyata.

JE menyukai berinteraksi di dunia *roleplay* adalah karena ia merasa lebih didukung, diperhatikan, dan dapat saling berkeluh kesah. Begitu juga dengan SA yang menganggap berinteraksi di dunia *roleplay* lebih melegakan, dimana ia dapat mengungkapkan apapun tanpa harus khawatir menjaga *imagennya*. CH sendiri merasa lebih suka berinteraksi di dunia *roleplay* karena mereka berbicara lewat tulisan dan tanpa harus saling bertatap muka.

#### 2) Dampak Negatif

Tidak hanya menimbulkan dampak positif, *roleplayer* tentu saja memiliki dampak negatif bagi para pemainnya juga. Hakim dan Raj (2017) menyebutkan bahwa seseorang yang terlalu candu pada internet akan lebih memilih mengabaikan hal di sekitarnya

untuk terus fokus mengakses internet meskipun ada seseorang yang sedang mengajaknya berbicara. JE merasa setelah bermain *roleplayer* ia menjadi acuh tak acuh di dunia nyata dan tak bisa lepas dari ponselnya. Baik JE, SA, maupun CH membawa apa yang seharusnya tetap berada di dunia *roleplay* hingga ke dunia nyata. Misalnya ketika JE sedang merasa senang di *roleplay*, di dunia nyata pun ia akan menjadi senang. SA ketika sedang memiliki masalah dari dunia RP, di dunia nyata pun bisa merusak suasana hatinya sehari penuh. CH yang putus dari kekasihnya sesama *roleplayer* akan galau sehari-hari, merasa hampa, dan bahkan menangis tanpa henti.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa adanya keterbatasan dalam melaksanakan penelitian ini. Keterbatasan tersebut adalah dangkalnya data yang diperoleh sehingga masih banyak yang perlu digali lagi, ditambah dengan pandemic covid-19 yang sedang meluap menyebabkan peneliti melakukan wawancara melalui video call yang menyebabkan banyaknya stimulus lain dari luar yang mungkin saja mempengaruhi jawaban narasumber. Observasi pun juga hanya dapat dilakukan ketika wawancara berlangsung dan tidak terlalu dapat digunakan sebagai data tambahan dalam penelitian ini.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemilihan karakter yang ingin diperankan oleh seseorang di dunia *roleplay* adalah karakter yang memiliki makna khusus bagi si penulis, biasanya karena tokoh idola atau karena memiliki kesamaan dengan penulis di dunia nyata. Identitas yang dibuat para *roleplayer* di media sosial twitter adalah apa yang ia intepretasikan terhadap karakter tersebut. Mereka juga menciptakan sebuah dunia yang berisi identitas ideal akibat kesenjangan antara identitas yang ingin dibentuk dan kenyataannya. Identitas ideal ini dipengaruhi oleh hal-hal yang terjadi di dunia nyata, bisa dari keadaan keluarga, lingkungan pertemanan, atau masalah yang sedang dihadapi yang menjadi dasar penggambaran masing-masing karakter *roleplayer* mereka. Alasan khusus para penulis mulai bermain *roleplayer* adalah karena untuk menghilangkan stress yang diterima dari dunia nyata dan sebagai tempat pelarian sementara untuk mendapatkan dukungan, afeksi, serta teman untuk mengungkapkan curahan hati tanpa perlu memikirkan batasan atau pandangan orang-orang di dunia nyata.

#### B. Saran

##### 1. Bagi Para *Roleplayer*

*Roleplayer* di seluruh media sosial, khususnya twitter, diharapkan lebih bijak lagi dalam memainkan *roleplay* di media sosial twitter ini sehingga tujuan untuk melepas penat dari tekanan dunia nyata benar-benar terwujud tanpa harus merasakan dampak negatifnya. Dunia virtual tidak dapat disamakan dengan dunia nyata dan jangan campur-adukkan masalah di dunia nyata dan di dunia *roleplay*.

##### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan meneliti subjek yang sama tetapi dengan variabel yang berbeda karena masih banyak hal yang dapat digali

lagi mengenai *roleplay* di twitter ini karena belum banyak peneliti yang mengkaji hal ini lebih jauh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Argyle, M. (2008). *Social encounters: Contributions to Social Interaction*. 1st ed. Abingdon: Routledge.
- Ardiani, N.M. (2013). The Cultural Economy of Virtual Korean Celebrity Industry in Twitter: a Fandom Study of Korean Celebrity *Roleplayer* in Indonesia. *Allusion Volume 02 Number 02*. ISSN 2301-5829
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory (Vol. 1)*. Prentice Hall: Englewood cliffs.
- Boyatzis, R. E., & Akrivou, K. (2006). The ideal self as the driver of intentional change. *Journal of management development*.
- Boyatzis, R., & Dhar, U. (2021). Dynamics of the ideal self. *Journal of Management Development*.
- Calsum, Y. & A., Yuwono, S. (2019). Identitas Diri Remaja Pengguna Media Sosial. Doctoral dissertation. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Cinoğlu, H., & Arıkan, Y. (2012). Self, identity and identity formation: From the perspectives of three major theories. *Journal of Human Sciences*, 9(2), 1114-1131.
- Clinten, B. (2019). *Pengguna Aktif Harian Twitter Indonesia Diklaim Terbanyak* <https://tekno.kompas.com/read/2019/10/30/16062477/pengguna-aktif-harian-twitter-indonesia-diklaim-terbanyak> (diakses 13 Maret 2021)
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. California: Sage publications.
- Diener, M. L., & Diener McGavran, M. B. (2008). *What makes people happy?: A developmental approach to the literature on family relationships and well-*

- being*. In M. Eid & R. J. Larsen (Eds.), *The science of subjective well-being* (pp. 347-375). New York: Guilford Press.
- Erikson, E. (1959). Theory of identity development. *E. Erikson, Identity and the life cycle*. Nueva York: International Universities Press. Obtenido de [http://childdevpsychology.yolasite.com/resources/theory% 20of% 20ident ity% 20erikson. pdf](http://childdevpsychology.yolasite.com/resources/theory%20of%20identity%20erikson.pdf). (diakses pada 20 Mei 2021)
- Feist, J. & Gregory J. Feist. (2010). *Teori Kepribadian (Edisi ketujuh)*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Felita, P., Siahaja, C., Wijaya, V., Melisa, G., Chandra, M., & Dahesihsari, R. (2016). Pemakaian media sosial dan self concept pada remaja. *Manasa-old*, 5(1), 30-41.
- Ghassani, D. N., & Rinawati, R. (2019). Konsep Diri Korean Role Play (Studi Fenomenologi pada Korean Role Player dalam Dunia Virtual Role Play World di Media Sosial Twitter). Skripsi. Universitas Islam Bandung
- Hakim, S. N., & Raj, A. A. (2017). Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, 1*.
- Herman, W. E., Goldstein, S. & Naglieri, J. A. (2011). Identity Formation. *Encyclopedia of Child Behavior and Development*, DOI 10.1007/978-0-387-79061-9.
- Horowitz, M. J. (2012). Self-identity theory and research methods. *Journal of Research Practice*, 8(2), M14-M14.
- Ironside, M. L., Johnson, S. L., & Carver, C. S. (2020). Identity in bipolar disorder: Self-worth and achievement. *Journal of personality*, 88(1), 45-58.
- Irtelli, F., Durban, F., & Marchesi, B. (2021). The Real Self and the Ideal Self. In *Psychoanalysis*. IntechOpen.

- Ismail, N. A. H., & Tekke, M. (2015). Rediscovering Rogers's self theory and personality. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 4(3), 28-36.
- Juan, Yu. (2020). Motivasi Bermain *Roleplay* di Twitter". Hasil Wawancara Pribadi: 3 Maret 2020, Yogyakarta.
- Kark, R., & Shamir, B. (2013). *The dual effect of transformational leadership: Priming relational and collective selves and further effects on followers. In Transformational and charismatic leadership: The road Ahead 10th anniversary edition*. Bingley: Emerald Group Publishing Limited.
- Koch, S. (1959). Psychology: A study of a science. Vol. III. *Formulations of the person and the social context*. 184-256.
- Lin, K. & Lu, H. (2011). Why people use social networking sites: An empirical study integrating Network externalities and motivation theory. *Computers in Human Behavior*. 27 (2011) 1152–1161
- Marcia, J. E. (1966). Development and validation of ego-identity status. *Journal of personality and social psychology*, 3(5), 551.
- Mathies, S. (2020). The Simulated Self – Fiction Reading and Narrative Identity. *Philosophia*, 48(1), 325-345.
- McLaughlan, R. G., & Kirkpatrick, D. (2004). Online *roleplay*: Design for active learning. *European Journal of Engineering Education*, 29(4), 477-490.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151.
- Mehl, M. R., Cazire, S., Holleran, S. E., & Clark, C. S. (2010). Eavesdropping on happiness: Well-being is related to having less small talk and more substantive conversations. *Psychological Science*, 21, 539-541.

- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, cetakan ke-36*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Muntaqo, R. (2017). Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Perkembangan Budaya Masyarakat. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 4(1), 12-20.
- Nasrullah, R. (2015). *Komunikasi AntarBudaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Solo: Cakra Books, 1(1).
- Oyserman, D., Elmore, K., & Smith, G. (2012). Self, self-concept, and identity. *Handbook of self and identity*, 2, 69-104.
- Prince, D. (2014). What about place? Considering the role of physical environment on youth imagining of future possible selves. *Journal of Youth Studies*, 17(6), 697-716.
- Raissa, R. R. & Hakim, S. N. (2019). Pembentukan Karakter Melalui Peran Dalam Teater. Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Safitri, A. (2014). *Roleplayer di Twitter Mempengaruhi Kepribadian dan Interaksi Sosial*. Skripsi. Jakarta: Universitas Al-Azhar.
- Santrock, J. W., (2002). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup Jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Shavelson, R. J.; Hubner, J. J.; Stanton, G. C. (1976). Self-Concept: Validation of Construct Interpretations. *Review of Educational Research*, 46(3), 407-441. doi:10.3102/00346543046003407
- Shot. (2020). "Motivasi Bermain *Roleplay* di Twitter". Hasil Wawancara Pribadi: 3 Maret 2020, Yogyakarta.
- Stets, J. E., & Burke, P. J. (2000). Identity theory and social identity theory. *Social psychology quarterly*, 224-237.

- Stewart, C.J. & Cash W.B. 1982. *Interviewing Principles and Practices*. 3rd edition. Iowa: Wm. C. Brown Company Publisher.
- Sudarsyah, A. (2013). Kerangka Analisis Data Fenomenologi (contoh analisis teks sebuah catatan harian). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tamir, M., Schwartz, S. H., Oishi, S., & Kim, M. Y. (2017). The secret to happiness: Feeling good or feeling right?. *Journal of Experimental Psychology: General*, 146(10), 1448.
- Vandenbosch L, Eggermont S. (2015). The interrelated roles of mass media and social media in adolescents' development of an objectified self-concept: A longitudinal study. *Communc Res. doi:10.1177/0093650215600488*
- Watson, D., & Tellegen, A. (1985). Toward a consensual structure of mood. *Psychological bulletin*, 98(2), 219.
- Wehrle, K., & Fasbender, U. (2019). Self-concept. *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Panduan Wawancara

### Identitas Responden

Nama :

Usia :

### Setting Wawancara

Hari, tanggal :

Lokasi :

Waktu :

### Pertanyaan Wawancara Responden

#### A. Latar Belakang Narasumber

1. Siapa nama anda?
2. Menurut anda, anda itu orang yang seperti apa?
3. Keluarga anda terdiri dari berapa orang? (ayah, ibu, saudara)
4. Boleh ceritakan sedikit tentang mereka?
5. Akhir-akhir ini, apa kegiatan yang sering anda lakukan?
6. Apa hobi anda?
7. Hal yang disukai dan tidak disukai? (bisa berupa keadaa, sifat orang, makanan, atau minuman)
8. Kenangan bersama keluarga yang paling diingat? (boleh menyenangkan, menyedihkan, membuat kecewa)
9. Bagaimana hubungan anda dengan teman anda?
10. Pernah merasa kecewa pada sesuatu yang sampai saat ini belum bisa dilupakan?
11. Bila anda punya kesempatan mengubah sesuatu di masa lalu, apa yang ingin anda lakukan?
12. Apa harapan anda untuk diri anda sendiri?
13. Apa yang ingin keluarga anda lakukan untuk anda di masa depan?

#### B. Self Identity pada *Roleplayer*

1. Sudah berapa lama bermain *roleplayer*?

2. Apa yang membuat anda bertahan selama itu?
3. Anda memiliki berapa akun *roleplayer*? Apa saja gendernya?
4. Bagaimana awalnya anda bisa mengenal *roleplayer*?
5. Apa motivasi anda bermain *roleplayer*?
6. Bagaimana anda menentukan karakter yang ingin anda perankan dan bagaimana anda membawakan karakter tersebut?
7. Apakah anda memiliki *circle* atau *squad*? Bisa ceritakan sedikit tentang mereka?
8. Apakah ada hal yang anda tidak sukai dari teman-teman *circle* atau *squad* anda?
9. Apa saja yang biasanya anda lakukan ketika sedang *online* di akun *roleplayer*?
10. Apa yang membuat anda senang memainkan *roleplayer* ini?
11. Apakah anda pernah terlibat drama (konflik) dengan seseorang? Bagaimana cara anda mengatasi hal tersebut.
12. Menurut anda, apakah ada hal yang membuat anda lebih nyaman berinteraksi dengan orang lain (bisa teman, keluarga, atau lainnya) di dunia *roleplay* daripada di dunia nyata?
13. Bagaimana anda memandang suatu hubungan di dalam dunia *roleplay*?

## Lampiran 2. Rangkuman Lintas Responden

**Tabel 4. Rangkuman Lintas Responden**

<b>Tema</b>	<b>Kerangka Analisis</b>	<b>Narasumber 1 (JE)</b>	<b>Narasumber 2 (SA)</b>	<b>Narasumber 3 (CH)</b>
<b>Latar Belakang Narasumber</b>	<b>Usia</b>	22	20	19
	<b>Pekerjaan</b>	Terapis	Mahasiswa	Mahasiswa
	<b>Anggota Keluarga</b>	Ibu, kakak	Ibu, nenek	Ibu, nenek, adik
	<b>Sifat</b>	Moody, egois, keras kepala, chilidish, mudah beradaptasi, ramah.	Mempunyai dua sisi dalam dirinya, kadang merasa ramah dan adanya kalanya menjadi dingin	Pemalu, humoris, kalem, <i>introvert</i> .
	<b>Hobi</b>	Menjadi terapis, membaca novel, menonton tenelovela.	Menonton drama korea, membaca novel, <i>fangirling</i> , minum kopi, mendengarkan musik, menggalau.	Menonton drama korea dan mendengarkan lagu.

	<b>Harapan</b>	Ingin passion barunya didukung oleh keluarganya, ingin diapresiasi, ia ingin mendirikan <i>clinic center</i> miiliknya sendiri.	Ingin tidak pernah dilahirkan agar orang tuanya tidak melakukan kesalahan yang sama, kalau bisa orang tuanya rujuk, ia ingin keluarganya nanti menjadi lebih baik dari yang sekarang.	Ingin segera lulus, bisa membahagiakan orang tua, mendapat pekerjaan sehingga dapat melakukan apa yang tidak bisa dilakukan sebelumnya
<b>Self Identity</b> pada <b>Roleplayer.</b>	<b>Karakter yang diperankan</b>	Krystal dari <i>girl group</i> Korea f(x), Isyana dari Indonesia, Aleyna Yilmaz, Wonyoung dari <i>girlgroup</i> IZONE, Yeri dari grup Korea Red Velvet.	Krystal Krystal dari <i>girl group</i> Korea f(x), Rose dari <i>girl group</i> Korea Blackpink.	Kim Taehyung dari <i>boyband</i> Korea BTS, Chanyeol dari <i>boyband</i> Korea EXO, dan Nayeon dari grup wanita TWICE.
	<b>Pembawaan Karakter</b>	Krystal: dingin, kalem, tetapi tetap welcome pada orang baru.	Krystal: ada dua sisi, sisi ramah dan dingin.	Taehyung: sosok yang misterius, <i>typing</i> singkat, dan <i>cool</i> .

		Isyana: humoris dan ceria. Yeri: <i>moodbooster</i> dan periang. Aleyna: anak kecil yang menggemaskan.	Rose: sama, tetapi lebih banyak sisi ramahnya dan suka menyapa orang-orang.	Chanyeol: dibuat menjadi sosok yang misterius dan sedikit bicara. Nayeon: ramah, suka menyapa penggemar, dibawakan secara formal.
	<b>Lama bermain</b>	9 tahun	8 tahun	9 tahun
	<b>Awal mula mengenal</b>	Diberitahu sepupunya dan diajari olehnya.	Diberitahu teman sekelasnya.	Diberitahu oleh teman dari dunia maya.
	<b>Motivasi bermain</b>	Hiburan, pelampiasan atas perceraian orang tua, mencari teman.	Mencari teman agar tidak kesepian, lalu seiring bertambahnya waktu berubah menjadi ingin mencari pacar.	Tempat hiburan, pelepas stress, untuk mencari teman dan pengalaman.
	<b>Kelebihan dan kekurangan</b>	Kelebihan: memiliki support system yang	Kelebihan: mendapat banyak teman dan pacar sesuai keinginannya.	Kelebihan: mendapat teman dan pengalaman mengelola acara yang

		<p>diinginkan, dihargai dan diapresiasi.</p> <p>Kekurangan: membuat lupa waktu dan acuh tak acuh di dunia nyata.</p>	<p>Kekurangan: ada beberapa hal yang seharusnya tidak terbawa ke dunia nyata malah terbawa.</p>	<p>dapat diterapkan di dunia nyata.</p> <p>Kekurangan: bila terjadi sesuatu yang buruk di dunia RP maka akan mempengaruhi suasana hati hingga ke dunia nyata.</p>
--	--	--	---	---

**Lampiran 3. Hasil Verbatim dan Koding Narasumber JE**

**Wawancara 1**

**Tabel 5. Verbatim dan Koding Narasumber JE Wawancara 1**

	<b>Baris</b>	<b>Hasil Wawancara</b>	<i>Exploring Comment</i>	<b>Sub-Tema</b>	<b>Tema</b>
P		Selamat sore Kak JE. Perkenalkan Oja yang menghubungi kakak kemarin, dari Psikologi UNY. Terima kasih sudah bersedia meluangkan waktunya buat wawancara sore ini.			
N		Panggil aja K****, nama asliku K****. Sama-sama ya.	JE bernama asli K*****. (W1.N1.2)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P		Kalau boleh tahu usianya berapa K*****?			
N		22 tahun	JE berusia 22 tahun. (W1.N1.4)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

P		Oke oke, kalau begitu kita masuk ke pertanyaan pertama ya, Menurut anda, anda ini orang yang seperti apa? Bisa tentang background apa yang dilakukan sekarang, tempat tanggal lahir, atau kepribadian.			
N		Curhat ya? Aku tuh lahir 3 Desember 1998. Aku dulunya tuh di Purwokerto, aslinya tuh. Lulusan Purwokerto terus pindah ke Jogja karena ikut kakakku yang anaknya disabilitas intelektual buat jadi terapisnya. Terus belajar otodidak tentang terapis gitu kan. Aku tu orangnya baperan. Tapi semenjak lulus kuliah aku jadi lebih <i>open minded</i> ,awasannya jadi lebih luas karena merantau, kan dari kecil di Purwokerto. Jadi setelah aku lulus kuliah kayaknya aku lebih open minded walau masih ada baper-baper yang tersisa. Dulu aku juga <i>childish</i> tapi sekarang udah lebih baik. Karena mau gak	JE lahir di Purwokerto pada 3 Desember 1998. JE sebelumnya tinggal di Purwokerto sebelum pindah ke Yogyakarta karena mengikuti kakaknya. Ia menjadi seorang terapis bagi keponakannya yang mengalami disabilitas intelektual dengan belajar otodidial. JE menyebutkan bahwa ia adalah seseorang yang mudah terbawa perasaan dan kekanakan, namun setelah lulus kuliah ia merasa kalau sudah menjadi pribadi yang lebih terbuka dan lebih dewasa. (W1.N1.9)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

		mau aku juga harus jadi ibu ponakan aku. Cukup, apa lagi?			
P	10	Sifat yang mungkin mencolok di diri anda?			
N		Oh, stubborn. Aku kayaknya keras kepala, kayak susah menerima kritik. Oke, kalau saran masih bisalah. Misal, “Kamu harusnya A.” Aku tuh sebenarnya bisa menerima tapi aku tuh mikir ‘apaan sih’ begitu loh. Terus aku tuh dah mencoba mikir, “Aku gak boleh iri, aku gak boleh iri.” Tapi dalam hati kecilku, “Duh, ini orang kok sukses amat. Aku kapan, ya?” Terus aku juga udah paham kalau aku punya nilainya sendiri. Tapi ya itu, aku suka iri dan keras kepala, kadang egois. Terus kalau lihat orang sekitar, aku ini termasuk <i>friendly</i> sih. Adaptasinya lumayan juga.	JE mengakui bahwa dirinya adalah orang yang keras kepala dan sulit menerima kritik dari orang lain. Ia juga kadang iri pada pencapaian orang lain dan egois. JE memiliki sikap yang ramah dan mudah beradaptasi. (W1.N1.11)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P		Keluarga inti mungkin? Atau yang satu rumah?			

N	Saudara kandung saya punya satu. Saya sekarang tinggal di Jogja bareng kakak sama keponakan. Suaminya udah meninggal tahun lalu karena cancer. Ibu saya tinggal di Purwokerto, kadang bolak-balik Jogja-Purwokerto. Orang tua saya sudah cerai dan saya lost contact dengan bapak. Udah 10 tahun. Saya sekarang tinggal bertiga aja.	Keluarga JE terdiri dari ibu, kakak, serta dirinya. Ayahnya sudah bercerai dengan ibunya lebih dari 10 tahun dan sudah lama tidak saling kontak. (W1.N1.17)	Keluarga	Latar belakang narasumber
P	Oh jadi begitu. Mohon maaf sebelumnya, apakah boleh diceritakan lebih tentang kakak?			
N	Ohh iya.. Kakak aku seorang dokter. Kakak aku baru tinggal di Jogja sekitar dua tahunan. Aku lulus kemarin baru pindah ke sini, ya setengah tahunan lebih lah. Kakak awalnya ada di Bandung terus pindah ke sini, di tahun kedua kakak ipar meninggal	Kakak JE adalah seorang dokter, awalnya tinggal di Bandung sebelum memutuskan menetap di Yogyakarta. Suaminya meninggal karena kanker. (W1.N1.19)	Keluarga	Latar belakang narasumber

		terus aku disuruh ikut ke sini buat jadi terapisnya keponakan aku.			
P	20	Oh jadi begitu, I'm sorry to hear about your brother. Kalau boleh tahu, kuliah jurusan apa?			
N		Aku Pendidikan Bahasa Inggris.	JE mengambil jurusan Bahasa Inggris ketika di perguruan tinggi. (W1.N1.21)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P		Wow, keren banget. Di Purwokerto ya berarti?			
N		Iya, di UMP tahu enggak?	JE merupakan lulusan dari UMP. (W1.N1.23)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P		Baik, kalau kegiatan yang akhir-akhir ini kamu lakukan selain mengurus keponakan? Apakah ada?			

N		Kegiatan aku apa ya? Oh. Aku ada job translate tapi kadang-kadang aja. Terus kalau terapi itu setiap hari ya, setiap sesi sekitar 40 menitan. Kadang temennya keponakan aku ada yang dateng seminggu tiga kali buat ikut terapi juga. Terus kadang aku nulis, nonton telenovela, paling gitu sih.	JE memiliki kegiatan menerjemahkan, terapi, dan terkadang menulis serta menonton telenovela. (W1.N1.27)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P		Nontonnya telenovela gitu ya, bukan sinetron misalnya Ikatan Cinta gitu?			
N		Haha enggak.. aku juga lagi belajar mau lanjut S2.	JE berencana melanjutkan pendidikannya ke S2. (W1.N1.29)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P	30	Wow, keren, keren.. kalau hobi sendiri apa?			
N		Hmm, aku sebenarnya gak ada gambaran sama sekali buat jadi terapis kan ya, tapi perlahan-lahan terapis jadi hobi aku. Jadi mengajar anak kecil, jadi terapisnya anak kecil. Terus aku suka nyanyi-nyanyi sendiri gak jelas. Terus nulis tapi dikit-dikit, kayak	JE memiliki hobi sebagai terapis yang sebelumnya tidak ia duga akan menjadi suatu kegemarannya. Hobi JE lainnya adalah menyanyi dan menulis fiksi. (W1.N1.31)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

		nulis cerpen. Kalau nulis artikel atau yang panjang-panjang itu enggak, palingan fiksi sih.			
P		Gak papa, aku juga sering kok nyanyi-nyanyi gak jelas. Eh, berarti kamu ini Kpopers ya?			
N		Eum, udah enggak begitu sih,, Kpopnya udah jaman dulu.	JE sekarang bukan seorang Kpopers. (W1.N1.33)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P		Sukanya jaman EXO dan kawan kawan?			
N		Iya, kebetulan di RP jadi Krystal juga.	JE memerankan Krystal ketika menjadi <i>roleplayer</i> . (W1.N1.37)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	Latar belakang narasumber
P		Kalo jadi Jennie pernah?			
N		Oh, kalau jadi Jennie belum pernah. Aku tuh gancharnya udah banyak banget sebelumnya, tapi sekarang lagi mleyot,	JE mengakui sering berganti-ganti karakter sebelum menjadi Kryptal. (W1.N1.43)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	Latar belakang narasumber

P		<p>Haha, enggak, enggak.. aku suka yang masih kecil-kecil. Oke kita lanjut ya, hal yang disukai dan tidak disukai. Boleh berupa keadaan, sifat orang, makanan, minuman, apa aja...</p>			
N		<p>Hal yang aku sukai.. aku suka makan.. sehari tuh bisa 4-5 kali. Terus harus ada musik, kalau sehari gak ada musik aku stress. Aku suka kopi, coffee addict. Terus junk food.. kok makanan terus ya? Aku emang suka makan ahaha. Aku suka Krystal.. Aku suka baca novel, tapi novel fiksi aja, yang fantasi gitu. Lumayan, haha.. Terus hal yang gak aku sukai itu... kalau sesuatu itu mendadak, sesuatu yang unplanned, terus apa lagi ya? Kalau makanan gak ada yang gak aku suka. Oh kepribadian orang misal dia gak tahu berterima kasih, aku juga enggak suka</p>	<p>Hal yang disukai JE adalah makan, mendengarkan musik, kopi, Krystal, dan membaca novel. JE tidak menyukai sesuatu yang tidak terencana dan mendadak, tidak suka seseorang yang mengumbar sesuatu ke sosial media. (W1.N1.49-51)</p>	<p>Data diri di dunia nyata</p>	<p>Latar belakang narasumber</p>

		seseorang yang mengumbar sesuatu ke sosial media. Sebenarnya itu hak mereka ya, Cuma personally aku gak suka. Aku gak ngejudge mereka sih, tapi aku gak suka. Paling itu sih.			
P		Oh, berarti gak suka kalau orang suka ngedrama gitu ya di twitter tuh yang banyak biasanya.			
N		Iya, aku gak suka banget tuh.			
P		Suka bacain threadnya gak tapi? Kan sering tuh bikin thread klarifikasi			
N	55	Ya cuma sekedar 'oh, ada drama' enggak yang terus ikut kompor. Atau misal ada pertengkaran kalau yang ikut manas-manasin gitu enggak sih.	Bila ada suatu drama perselisihan , JE tidak lantas ikut membuat keruh suasana. (W1.N1.55)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P		Oh jadi begitu, Oke, kita lanjut ya.. Kenangan bersama keluarga yang paling diingat?			

N		Kenangan baik buruk?			
P		Boleh dua-duanya.			
N		Duh apa ya, kalau disuruh mikir gini bingung.. apa ya?			
P	60	Yang paling berkesan.			
N		Yang paling berkesan ya kakakku meninggal. Jadi, H-1 sebelum kakakku meninggal itu aku di rumah sakit seharian ampe malem, nah itu habis dari maghrib sampe jam 8 malem tuh aku ngobrol terus sama kakak ipar aku, kayak 'dek, ceritain sesuatu dong, apapun' gitu kan.. jadi aku cerita flashback-flashback dulu aku sama kakak ipar aku gimana, terus kakak aku bilang kamu harus jaga ibu, kamu harus jaga keponakanmu, habis ini kamu di jogja ya sama Kinan. Emm... terus banjir air mata lah ya pasti. Eh pas itu lagi banyak covid, jadi jam kunjungnya Cuma sampe jam 9.	Kenangan bersama keluarga JE adalah ketika menjelang meninggalnya kakak dari JE. Momen ketika sehari sebelum kakak JE meninggal dan perbincangan yang mereka lakukan. (W1.N1.61)	Keluarga	Latar belakang narasumber

		Aku tadinya dicegah gak boleh pulang-gak boleh pulang, tapi kan mau gak mau aku harus pulang. Tapi dalam hati aku udah lega sih karena udah ngomong semuanya dan ternyata hari berikutnya meninggal. Dan aku masih inget banget kayak eng.. tamunya banyak banget yang dateng. Itu yang paling inget. Kalau tiba-toba ditanya kayak gitu, sekelebat kejadian itu yang paling diinget.. Kalau memori bahagia... kok malah susah ya?			
P		Haha.. kok malah susah ya?			
N		Eenggak, soalnya aku tuh suka galau kayak jam 12 ke atas tuh kayak sad hour	JE ketika di atas jam 12 malam kerap berpikiran hal negatif. (W1.N1.63)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P		Bener, sudah sering terjadi. Lanjut ya.. kalau hubungan anda dengan teman bagaimana? Apakah masih sering kontak? Karena pandemi ya ini tu,			

		mungkin jadi jarang ketemuan atau chat gitu?			
N		Semakin dewasa tu semakin sempit ya circlenya. Jadi sekarang temen aku tu bisa dihitung pake jari. Temennya udah sibuk masing-masing apalagi aku tu merantau sekarang kan, di luar Purwokerto. Yang lain kan kebanyakan masih merintis di dalam kota, di Purwokerto gitu. Jadi disini paling kontak, yang suka ketemuan gitu, sama dua orang. Itu temen lama, tapi yang temen baru sih banyak. Temen-temen terapis gitu banyak. Cuma yang temen lama mungkin dua orang, paling kakak tingkat sama temen yang ketemu di sosmed malah yang satunya. Dulu ketemunya waktu SMP, terus kontak-kontakan sampe sekarang. Kalau temen kuliah atau SMA mungkin chat aja kali ya, di grup, itu pun cuma beberapa orang.	Lingkar pertemanan JE tidak lagi seluas dulu, ia mengatakan hanya berteman dekat dengan beberapa orang yang sudah ia kenal lama dan masih saling berkirim kabar hingga sekarang. Teman JE hanya 7 orang universitas yang sama dan SMA yang sama. (W1.N1.67-69)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

		Paling yang in touch cuma 7 anak yang temen kuliah atau SMA. Kalau temen SD atau SMP... aduh, kayaknya hampir gak ada.			
P		Oh oke, kita lanjut ke pertanyaan selanjutnya. Maaf ya mungkin ini agak sensitif. Pernah gak merasa kecewa pada sesuatu yang sampai saat ini tuh belum bisa dilupakan?			
N		Emm... kecewa sama orang tua sih pernah. Maksudnya seharusnya aku gak tahu, tiba-tiba dikeluarin begitu aja. Dan itu sakit banget, sesuatu kayak aib keluarga gitu sih.	JE memiliki beberapa kekecewaan yang masih membayangnya hingga sekarang. Pertama, perihal aib orang tuanya yang selama ini telah disembunyikan darinya	Harapan	Latar belakang narasumber

	<p>Lebih baik aku gak tahu deh, tapi ternyata orang tuaku melakukan itu dan itu sangat engg.. sama kecewa aku tuh pengen... aku kan passion baru ya ini tuh di dunia autism, itu passion baru dan gak ada hubungannya sama sekali sama bahasa inggris kan? Tapi aku tu mencintai ini dan berusaha dari nol, belajar sendiri otodidak gitu, dan aku menghargai pencapaianku selama ini gitu. Aku tuh pengen diapresiasi gitu sama orang tua aku kayak 'Kamu tuh hebat, kamu tuh' ya gitu-gitulah, kata-kata motivasi gitu. Tapi orang tua aku gak pernah ngomong kayak gitu, sekedar ngomong terima kasih kayak terima kasih aku udah ada di dunia atau minta maaf tuh gak pernah. Aku tuh pengen. Kayak misal orang tua aku sama aku tuh pernah bertengkar hebat karena suatu hal, tapi menurutku itu adalah hal</p>	<p>tetapi malah terbongkar tiba-tiba. Ia ingin rahasia itu tidak diketahui olehnya. Kedua, mengenai ibunya yang tidak mendukung passion barunya di bidang terapis dan JE merasa kalau ibunya tidak pernah berterima kasih padanya ataupun meminta maaf. Sejak saat itu, JE menghindari untuk membicarakan masalahnya dengan sang ibu. (W1.N1.73)</p>		
--	--	--	--	--

	<p>yang sepele karena ya pasti setiap orang pernah melakukan kesalahan yang itulah, pasti tahu lah ya. Nah, ibuku tu egois banget. Kamu kan anak, kamu harus minta maaf gitu. Aku udah minta maaf sampe aku bersujudlah gitu-gitu, tapi ibuku tuh kayak yang gak mau minta maaf juga kayak dalam tanda kutip “gamau maafin”. Itu yang bikin aku kecewa sih, jadi selama ini kayak, jadi waktu itu tuh emosiku kayak meluap, terus aku mengungkapkan semua yang aku rasain, berakhirnya kita berdua berantem gitu. Nangislah kita berdua. Tapi kayaknya itu cuma terjadi sekali aja, setelah itu aku kalau ada apa-apa diem aja lah. Daripada rebut... waktu itu tuh lagi emosi kayaknya ya, kita berdua kan istilahnya kalut, terus yaudah gitu. Berantem, tapi setelah berantem itu kayaknya habis ini aku</p>			
--	---	--	--	--

		kayaknya mau let it be, yaudahlah, aku iyain aja apa yang orang tua aku ucapin. Habisnya aku kayak berharap orang tua aku mengapresiasi apa yang lakuin, berterima kasih, minta maaf gitu ya, tapi kayaknya gak bisa deh. Jadi yaudahlah, masih kecewa sih, tapi yaudahlah.			
P		Kalau boleh tahu itu kejadiannya kapan? Bertengkarnya?			
N	75	Yaaa... dua bulan yang lalu?	JE bertengkar dengan ibunya sekitar dua bulan lalu. (W1.N1.75)	Keluarga	Latar belakang narasumber
P		Ohh baru-baru ini?			
N		Iya, hubungan kita juga sempat renggang tapi kan ya namanya ibu sama anak kan pasti kalau butuh kan in touch gitu kan ya.. jadi masih berhubungan lagi tapi tetep ada jarak. Iya, gara-gara itu.. Karena aku yang biasanya ada apa-apa ngomong, sekarang	Hubungan JE dan ibunya sempat renggang sebelum kembali dekat lagi. Karena pertengkaran dua bulan lalu, JE tidak ingin membicarakan apapun dengan ibunya untuk menghindari pertengkaran. (W1.N1.77-79)	Keluarga	Latar belakang narasumber

		diem. Karena aku gak mau kayak gitu kejadian lagi, bertengkar lagi.			
N				Keluarga	Latar belakang narasumber
P		Jadi tempat curhat <i>it's oke</i> , kalau mau meluapkan lagi. Terus misalnya nih, anda punya kesempatan untuk mengubah masa lalu, hal apa yang ingin anda ubah?			
N	85	Gak ada, gak ada yang mau diubah. Kalau mengulang kayaknya ada, buat beberapa moment pengen mengulang. Tapi kalau mengubah kayaknya engga deh. Diulang? Waktu pertama Junev nembak.	JE mengaku tidak ingin mengubah apapun di masa lalunya tetapi lebih ingin mengulang di beberapa peristiwa. Hal yang ingin diulang adalah ketika mantan RPnya pertama kali menyatakan perasaan padanya. (W1.N1.83-85)	Harapan Harapan	Latar belakang narasumber Latar belakang narasumber
P		Hahaha? Duh, mantan, mantan..			

N		Sumpaah.. aku join rp tuh adalah kayak pelampiasan aku. Jadi pas aku join rp tuh, orang tuaku baru cerai. Terus aduh, anak kecil tuh banyak pikirannya ya. Aku kan join 10 tahun yang lalu kan.. terus aku menemukan kpop! Kpop tuh kayak pencerahan dan kayak eee... solusi dari kekalutan pikiranku menghadapi hidup di dalam perceraian. Terus dari kpop itu kayak dapet dunia baru waktu kita online. Pengen aku ulangi tapi gak pengen diubah.	JE mengaku bila bermain <i>roleplay</i> untuk pelampiasan akan kesedihannya ketika orang tuanya bercerai. Ia juga menceritakan bagaimana Kpop telah menyelamatkan hidupnya. (W1.N1.87)	Harapan sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
P	90	Kenapa gak pengen ngubah sesuatu?			
N		Karena dari aku bisa jadi sekuat ini kan karena cobaan-cobaan. Jadi belum tentu kalau ada yang kuubah bisa jadi sebaik sekarang.	JE menjelaskan alasannya tidak ingin mengubah sesuatu karena ia yang kuat sekarnag ada berkat kejadian di masa lalu. (W1.N1.91)	Harapan	Latar belakang narasumber
P		Woahh keren, keren, salute lah. Aduh, suara aku serak banget haha. Terus nih, ada kah harapan anda yang belum dicapai.. mungkin			

		di masa depan nanti anda punya harapan apa gitu.			
N		Harapannya kepengen jadi terapis yang baik, pengen punya <i>clinic center</i> sendiri.	Harapan JE adalah ingin memiliki sebuah klinik terapi sendiri. (W1.N1.93)	Harapan	Latar belakang narasumber
P		Mau linear juga kah ke Bahasa Inggris kalau mau ambil S2?			
N		Eenggak, Pendidikan Luar Biasa.	JE ingin kuliah S2 di jurusan Pendidikan Luar Biasa. (W1.N1.97)	Harapan	Latar belakang narasumber
P		Semangat, semangat! Kamu pasti bisa! Terus nih, apa yang ingin keluar anda lakukan untuk anda di masa depan? Apakah ada? Sesuatu yang ingin diharapkan dari keluarga anda?			
N		Untuk sekarang ini aku pengen cuma tolong apresiasi apa yang aku pilih gitu, kan aku memilih sesuatu sendiri dan tolong hargai keputusan itu gitu. Itu salah satu kayak	JE menginginkan ibunya setidaknya memberikannya sedikit apresiasi atas pencapaiannya sekarang, menghargai apa	Harapan	Latar belakang narasumber

		<p>passion baru gitu, orang tua aku kayak enggak mau melihat prosesnya gitu. Itu satu, terus kedua, orang tua aku pengen aku cepet nikah. Padahal jujur itu keinginan jangka panjang yang aku pasti berpikiran jodoh pasti ketemu kok. Selain itu aku juga enggak mau pacaran, karena kerja aja aku masih belajar ke depan. Buat meraih cita-cita aja belum terjadi, sampe ke sana juga susah. Jadi aku pengen orang tuaku kayak mengapresiasi semua yang aku pilih, menghargai apa yang aku tuju, dan ngasih support, udah itu aja yang aku pengen.</p>	<p>yang ia tuju, dan memberi dukungan untuknya meraih cita-cita. (W1.N1.103)</p>		
P		<p>Aamiin, semoga tercapai semua ya. Soalnya emang di usia-usia kita tuh tuntutan nikah udah mulai ada dimana-mana, dari mana-mana.</p>			

N	105	Aku tuh merasa diriku masih kecil	JE merasa dirinya masih kecil. (W1.N1.105)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P	110	Haha iya.. Sudah berapa lama main RP?			
N		Udah lama, ahahaha. Aku join tuh 3 Mei 2012.	JE bermain <i>roleplay</i> sudah 9 tahun sejak tahun 2012. (W1.N1.111)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
P		Dulu mainnya sempet di FB atau langsung di twitter?			
N		Langsung twitter. Gak pernah coba <i>platform</i> lain. Paling kakaotalk.	JE tidak bermain <i>roleplay</i> di media sosial lainnya. (W1.N1.117)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
P	120	Bener, apalagi stikernya. Memorinya gede banget. Terus apa yang membuat anda bertahan sampai 10 tahun ya? Apa gak bosan, apa gak pengen leave?			

N		Hahaha iya, iya gitu.. 10 tahun aku join RP, aku harus leave. Kalau dari diri aku sendiri gitu ya. Jadi mau gak mau aku harus leave.	JE memiliki target bila sudah genap 10 tahun bermain <i>roleplay</i> , dia akan berhenti. (W1.N1.123)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
P		Kenapa sih kok bertahan? Emangnya ada apa sih di RP itu?			
N		Alasannya... gabut. Sekarang.. kenapa ya? Aduh, aku juga bingung kenapa gak bisa <i>leave</i> , daridulu kayak pengen cari jawaban 'Kapan <i>leave</i> ya?' padahal sekarang RPW tuh <i>toxic</i> banget. Beneran gak bohong.	JE mengaku masih bermain RP karena tidak memiliki kegiatan untuk mengisi waktu luang. (W1.N1.129)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
P		Kalau boleh tahu anda memiliki berapa akun RP?			
N	145	Empat, yang aktif cuma satu aja.	JE memiliki 4 akun <i>roleplayer</i> , namun hanya satu yang aktif. (W1.N1.145)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
P		Oh, ada empat tapi yang aktif satu? Si Krystal itu ya?			

N		Iya, ada Krystal, Yeri, Wonyoung, Wonyoung itu lock unname aja, terus siapa lagi ya? Satu lagi juga cuma lock unname, jadi Isyana. Habis ini mutualan po?			
P		O-ohh! Awalnya tahu RP gimana, sih? Apakah dari temen atau dari mana?			
N		Aku? Dari sepupu dulu tuh nawarin buat ikut RP, 'RP apa sih?' aku tanya gitu. 'Ya, kamu jadi artis boongan.'	JE awal mengetahui RP karena diberitahu oleh sepupunya. (W1.N1.152)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
P		Hohoho artis boongan			
N		Iya, dulu kan ada agency-agency gitu lumayan banyak. Nah, aku tuh belum punya terus jadi cemas gitu, akhirnya kan aku dapet kan. Aku jadi Sulli. Oh, ternyata RP tuh gini ya? Ternyata asyik juga.	JE merasa kalau bermain <i>roleplay</i> adalah sesuatu yang mengasyikkan. (W1.N1.154)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
P		Oh? RP Indo ya? Kok gak jadi Raisa?			

N	Oh ada Raisa, bestie aku, sampe sekarang masih temenan. Bahkan pernah ketemuan di RL sama si Raisa ini.	JE memiliki teman dekat dari kenalannya ketika bermain <i>roleplay</i> . (W1.N1.162)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
P	Oh? <i>Jinjjja?</i> Kalau motivasi bermain <i>roleplayer</i> sendiri apa?			
N N N	Duh.. apa ya? Jawabannya apa ya? Haha... enggak ada.. oh, dulu tuh sempet termotivasi tuh karena waktu SMP awal sama SMA tuh karena pake bahasa inggris. Dulu tuh aku jadi RP anak kecil. Namanya Aleyna Hilman, tahu? Iya bener, ulzzang. Anak kecil kan bahasa inggrisnya simpel simpel kan ya? Nah dari situ aku belajar bahasa inggris pake join agency internasional lah, ini-ini-itu.. itu ada yang namanya Virtual Clone, terus mutualnya kan pakai bahasa inggris, termotivasi buat terus main RP karena di situ. Akhirnya aku tahu kalau passion aku di bahasa inggris,	Motivasi bermain <i>roleplay</i> JE adalah karena dulu ia menggunakan bahasa inggris untuk berinteraksi dengan <i>roleplayer</i> lain. Dampak positif JE selama bermain <i>roleplay</i> adalah ia menjadi mengetahui <i>passion</i> dan bakatnya dalam bahasa inggris. (W1.N1.164-168)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>

		gara-gara punya RP. Iya, itu salah satu dampak positif main RP adalah aku jadi tahu kalau aku bisa bahasa inggris.			
P		Hohoho, keren-keren, jadi positif ya dampak main RP untuk anda?			
N	170	Heum.. kalau sekarang apa ya? Kalau sekarang gak tahu deh motivasi main RP apa. Kayak karena udah masuk ya udah lah, lakuin aja.	Motivasi bermain <i>roleplayer</i> saat ini karena mengikuti arus. (W1.N1.170)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
P		Kalau dampak negatif RP ngerasain gak? Mungkin bisa jadi lebih ansos gitu?			

N		Iya, iya.. lebih ansos, terus kayak, dulu tuh sempet apa-apa tuh harus pegang hp gitu. Dulu tuh kan bucin ya namanya anak kecil punya couple di RP.. terus kan harus <i>fast respond</i> terus gak bisa bedain dunia nyata sama dunia maya. Dulu sempet gitu, sekarang sih enggak ya, udah kebal. Terus dulu tuh pengen masuk ke dunia RP terus, gak mau balik ke dunia nyata. Jadi acuh tak acuh gitu di kehidupan nyata aku tuh. Sempet, tapi sekarang enggak sih Alhamdulillah.	JE merasa selama bermain <i>roleplay</i> ia menjadi acuh tak acuh di kehidupan nyata dan tak bisa lepas dari ponselnya. (W1.N1.174)	Harapan	<i>Self Identity</i>
P		Bagaimana anda menentukan karakter yang ingin anda perankan? Misalnya kenapa milih buat jadi Krystal?			
N	180	Pertama, karena Krystal itu cantik, <i>everybody know</i> . Terus talented, terus orangnya kan <i>cool</i> juga. Jadi aku mau anak kecil tuh udah gak bisa karena udah kebiasa	Alasan JE memilih untuk memerankan Krystal karena ia cantik dan <i>cool</i> sesuai dengan kemampuan JE untuk memerankannya. Akun JE juga digunakan	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>

		jadi dia. pernah mau jadi anak 00line tuh udah gak bisa, harus <i>cute typing</i> gitu, duh.. akhirnya balik lagi deh Krystal. Aku tuh kayak bisa <i>cool typing</i> terus acc RP juga buat aku ngegalau sih..	untuk menyampaikan keluh kesahnya. (W1.N1.180)		
P		Terus nih, anda membawakan karakter Krystal seperti apa?			
N		Iya, tapi aku lagi dikunci.. ntar aja lah, gampang. Pembawaan karakter aku... akhir-akhir ini aku tuh gak bisa interaktif dan ansos beberapa hari ini tuh. Iya, tapi aku lagi dikunci.. ntar aja lah, gampang. Pembawaan karakter aku... akhir-akhir ini aku tuh gak bisa interaktif dan ansos beberapa hari ini tuh. Krystal tipenya lebih cold, nggak terlalu blak-blakan tapi <i>welcome</i> ke orang baru. Kalau Yeri lebih imut dan <i>talk active</i> karena dia kan emang <i>social butterfly</i> ya hahaha. Kalau di depan	JE membawakan karakter Krystal dengan sedang tidak interaktif. JE menjelaskan bila saat ia menjadi Krystal, ia akan menampilkan dirinya sebagai sosok yang dingin dan tidak terlalu terbuka tetapi tetap <i>welcome</i> pada orang baru. Saat menjadi Yeri, ia menampilkan diri sebagai seseorang yang banyak berbicara dan imut. Saat menampilkan Aleyna, ia menjadi anak kecil menggunakan bahasa inggris. Ketika menajdi Isyana, ia menjadi sosok yang ceria dan hangat.	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>

	<p><i>unninya</i> manja, kalau di depan cowok kaya gadis. Wonyoung ga tau deh bentar banget soalnya. tapi aku pernah jd Aleyna Yilmaz ini <i>ulzzang</i> korea pas thn 2012an gitu. Aku bener-bener kek anak kecil imut-imut gitu deh tapi gak cadel soalnya make <i>english</i>. Trus banyak emojinya. Kalau Isyana <i>happy virus</i> ini. sengklek banget hahaha. <i>fun and warm hearted personality</i>. Iya, kadang left out, ya gitulah. Terus ke temen-temen tuh selektif. Terus join squad gitu gak bisa interaksi gitu aku sama mereka.</p>	<p>JE memilih dengan siapa ia akan berinteraksi dan terkadang tidak bisa berbaur, (W1.N1.186-188)</p>		
P	<p>Oke, lanjut ke pertanyaan selanjutnya ya.. kan tadi anda sempat menyinggung ya tentang circle.. boleh diceritakan tentang circle anda saat ini?</p>			

N	<p>Sirkelku sekarang tuh, itu dulunya grup SM. Terus banyak yang gak aktif, terus jadinya ada member baru lah, banyak yang dikeluarkan, sekarang udah kayak jadi grup keluarga aja karena udah pada gancar bukan anak SM lagi. Ya kalau ada apa-apa saling ngetag, saling support, saling curhat-curhatan juga di grup DM. Terus kemarin-kemarin itu ada RP Jaehyun yang katanya lagi ada masalah, gak tahu masalah apa, terus nyalah-nyalahin satu grup gitu loh.. Jadi ada satu orang yang ngirim di scnya kayak ngapain dia caper-caper gitu loh, terus ngomonglah di grup. ‘Siapa yang ngatain aku, bilang aja.’ Si Jaehyunnya gitu kan, difitnah gitu loh, ya pada baperlah. Orang gak ada yang ngirim, terus sama Jaehyun tuh... eum, misal dia bikin tweet apa gitu terus aku bales. ‘Sini curhat lagi</p>	<p>Lingkar pertemanan JE di <i>roleplay</i> terdiri dari beberapa orang yang memerankan artis dari perusahaan yang sama. Ada salah satu teman satu grupnya yang membuat grup menjadi tegang. JE memiliki lingkaran pertemanan lain di grup lain namun tidak terlalu dekat dengan mereka. (W1.N1.198-200)</p>	<p>Data diri sebagai <i>roleplayer</i> Data diri sebagai <i>roleplayer</i></p>	<p><i>Self Identity</i></p>
---	---	--	--	-----------------------------

	<p>sama aku, siap dengerin kok.’ Terus dia bilang ‘percuma curhat sama kamu, ceritaku cuma disepelein,’ gitu kan. Ternyata dia ngomong gitu serius, aku dm, aku minta maaf kan.. terus dianya kayak gakpapa, gue ngobrol sama lo berarti kita gakpapa gitu. Dan ternyata gak cuma aku doang yang digituin, ada juga RP Lucas yang digituin juga. Jadi ini squad SM nih jadi rada ada <i>spacanya</i> juga juga karena si Jaehyun ini. Mohon maaf nih ya, jadi setiap ada Jaehyun aku sider, diem gitu. Iya gitu, terus kalau grup SM satunya... itu yang bikin kakak aku yang jadi Yuri. Sekarang tuh dibuat curhat 18+, curhat tentang SM, ya gitu-gitulah. <i>Rated</i> banget ini, cuma aku gak terlalu deket, lebih deket sama SM yang tadi. Tapi mereka semua baik juga sih, jadi ya deket juga, tapi gak ada yang caper, gak</p>		
--	--	--	--

		ada yang toxic. Jadi baik, hubungannya baik-baik. Terus aku join squad juga, namanya Pegel Linu, tahu gak?			
--	--	--	--	--	--

P		Alhamdulillah dong enggak <i>dikick</i> ? Oke, kita lanjut ke pertanyaan selanjutnya. Apakah ada hal-hal yang tidak disukai dari teman-teman sirkel anda? Tadi sudah disinggung ya si Jaehyun ini, mungkin ada yang lain?			
N		Oh ada, dulu di SM satunya ada member Sooyoung. Udah <i>left, left</i> sendiri sih. Jadi tuh kayak apa ya.. gak mau dengerin kata-kata oranglah, jadinya kayak gak mau dengerin kritik orang sih. Jadi akhirnya dia <i>left</i> sendiri. Tapi alhamdulillahnya yang lain baik-baik.	Teman-teman JE di <i>roleplay</i> merupakan orang baik dan hanya beberapa yang bermasalah dan sudah tidak saling berhubungan dengan JE. (W1.N1.204)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
P		Terus nih ya, biasanya waktu anda on di RP, biasanya ngapain aja? Ngetweet atau misal jb-jb base?			
N		Ngetweet, jb-jb, galau, sambat, apa lagi ya? Pacaran, tuh paling sering.	Aktivitas yang sering dilakukan JE ketika sedang bermain <i>roleplay</i> di twitter adalah membuat cuitan, berinteraksi dengan	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>

			teman, berkeluh kesah, dan berkencan. (W1.N1.210)		
P		Kalau bantuan <i>war</i> temen atau <i>fams</i> gitu misalnya?			
N		Cuma di DM sih, paling bilang ‘kok kamu gitu sih sama dia?’ di DM.. terus dijelasin, ya udah.. kayak mencari cerita dari sudut pandang lain gitu, paling gitu aja sih.	JE tidak pernah terlibat keributan dan berusaha menjadi penengah bila temannya ada yang bersitegang dengan orang lain. (W1.N1.214)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
P		O-ow.. menurut anda, apa hal yang membuat anda lebih nyaman berinteraksi dengan orang lain, bisa temen atau keluarga atau lainnya, di dunia <i>roleplayer</i> daripada di dunia nyata?			
N		Mereka tu biasanya aktif di sosmed, soalnya mereka kan gak kenal aku di kehidupan nyata. Jadi kayak mereka gak bakal ngebelain “musuhnya aku” gitu kan, tapi dia cuma tahu dari sudut pandang cerita aku dan dia pasti bisa menjadi pendengar yang baik	JE lebih suka berinteraksi di dunia <i>roleplay</i> daripada di dunia nyata karena ia merasa lebih didukung, lebih diperhatikan, dan mereka selalu berada di pihaknya. JE bermain RP karena ingin mendapat teman	Harapan di dunia <i>roleplayer</i> .	<i>Self Identity</i>

		<p>gitu. Supportnya di sana juga kenceng, kalau ada apa-apa juga dukungannya juga bagus. Sebenarnya anak twitter tuh baik-baik loh... terus apa lagi ya? Lebih disupport, lebih disemangati, terus kalau lagi down ditanyain kenapa. Sebenarnya aku main RP tuh biar ada temen cerita aja, soalnya di RL aku susah cerita ke orang-orang. Jadi, itu sih paling.</p>	<p>cerita yang sulit didapatkannya jika ada di dunia nyata. (W1.N1.220)</p>		
P		<p>Bagaimana anda memandang suatu hubungan di dalam dunia <i>Roleplayer</i>?</p>			

N	<p>Ini.. harus tahu batasan, sih. Kayak pacaran boleh, <i>couplean</i> gitu gakpapa, tapi harus tahu batasan kalau RP ya RP, RL ya RL. Jadi aku gak mau kalau disuruh kontak di RL sama pacar RP, aku gak mau. Pernah dulu kan ditawarin tukeran kontak RL, dua kali, yang pertama orang Jakarta. Itu tukeran wasaf, ig juga, terus dia <i>update</i> ig tapi dia gak bales <i>chat</i> aku. Nah itu aku malah baper, terus habis itu aku diunfoll coba. Terus satu lagi, sebenarnya aku gak mau kan, ini baru tahun lalu, belum lama. Ini tukeran WA, dia minta WA aku, aku nolak-nolak, dia bilang, “<i>I wanna see your face.</i>” Dia orang Malaysia kan, yaudahlah aku tukeran kontak juga. Terus kita tukeran wasaf, tapi dia gak pernah aku bales kalau aku wasaf. Jadi, maksud tujuannya dia tuh apa gitu? Semakin kenal kehidupan</p>	<p>JE memandang sebuah hubungan intim di dunia <i>roleplayer</i> sebagai hal yang boleh dilakukan tetapi harus tahu batasan, RP ya cukup di Rpm, tidak perlu dibawa ke dunia nyata. JE menegaskan ulang bahwa pacaran di RP boleh tetapi harus tahu batasan dan tidak perlu tahu kehidupan nyata pasangannya. (W1.N1.230-232)</p>	<p>Harapan di dunia <i>roleplayer</i>. Harapan di dunia <i>roleplayer</i>.</p>	<p><i>Self Identity</i> <i>Self Identity</i></p>
---	--	---	--	--

		<p>seseorang dari RP di kehidupan nyata tuh...          aduh, kayaknya jangan deh. Mungkin kalau temen <i>it's oke</i> ya, tapi kalau <i>couple</i> kan ya gak bisa bohong aku juga sayang mereka, sayang <i>couple</i> aku. Jadi kalau tukeran RL terus tahu kehidupan nyata mereka kayaknya jangan, <i>couplean</i> boleh asal tahu batasan.</p>			
P		<p>Oke, keren banget.. jawaban yang sangat dewasa ya. Dengan ini, semua pertanyaannya sudah selesai terjawab. Terima kasih banyak...</p>			

**Lampiran 4. Hasil Verbatim dan Koding Narasumber SA**

**Wawancara 1**

**Tabel 6. Verbatim dan Koding Narasumber SA Wawancara 1**

	Baris	Hasil Wawancara	Exploring Comment	Sub Tema	Tema
N		Iya, kak, aku UNY juga.	SA merupakan seorang mahasiswi UNY. (W1.N2.8)	Data diri di di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P		Oce oce. Menurut anda, anda ini orang yang kayak apa? Boleh dijelasin sifat, terus misal kekurangan atau kelebihan gitu gitu.			
N	30	Eng.. sebenarnya ada dua sih, ada dua sisi yang ada di dalam diri aku. Ehhh gimana ya? Kadang aku merasa aku	SA mengaku dirinya memiliki dua sisi dalam dirinya. Sisi pertama SA adalah sosok yang ramah dan suka bergabung dengan	Data diri di di dunia nyata	Latar belakang narasumber
N		tuh kayak <i>friendly</i> banget. Kayak kemana-mana tuh ayo gabung, ikut sini, ikut situ. Tapi nih kalau sekarang, lagi ngerasain	teman-temannya. Sisi kedua SA adalah sosok yang lebih suka menyendiri.	Data diri di di dunia nyata	Latar belakang narasumber

		kehabisan <i>social energy</i> gitu loh. Kayak mau hubungan sama orang tuh lagi males, terus <i>event</i> diajak temen pun ‘gak dulu deh, ntar aja’, tapi biasanya kayak apa namanya, gas-gas aja gitu. <i>Friendly</i> sebenarnya. Oh, kekuranganku tuh, menurutku ya, gampang terpengaruh.	Kekurangan SA adalah mudah terpengaruh. (W1.N2.30-32)		
<b>P</b>		Okey? Gampang terpengaruh gimana nih? Ini kah, korban iklan gitu kan? Hahaha, atau kemakan kompornya temen?			
<b>N</b>		Enggak, kalau itu misal eee... ada ghibahan nih, kalau itu aku bisa kayak nyaring gitu, loh. ‘Ah, gak mungkin gitu,’ aku cari dulu baru ‘oh, berarti bener.’ Tapi kalau misal terpengaruhnya tuh kalau temenku gini aku ikut gini.	SA mudah terpengaruh dalam hal gaya hidup. (W1.N2.34)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Terus nih, kalau kelebihanannya sendiri?			

N	40	<p>Gampang adaptasi, terus apalagi ya? Sebenarnya agak gak bisa dipercaya sih ya, lebihhanku, menurutku aku orang yang suka belajar. Eum... aku gak tahu, ya, tapi kata temen-temenku nih ya, aku nih ya misal kalau gak suka sama orang, gak pernah <i>spread hates</i>. Itu kata temen-temen, tapi aku gak tahu itu bener atau enggak. Kalau itu kata temen-temenku, lebihhanku di situ. <i>But I don't know</i>.</p>	<p>SA mengaku mudah beradaptasi dan suka belajar, walau ia kurang percaya pada poin terakhir. Kelebihan SA lainnya adalah ia bila tidak menyukai seseorang, ia tidak akan menyebarkan kebenciannya itu. (W1.N2.40-43)</p>	<p>Data diri di dunia nyata Data diri di dunia nyata</p>	<p>Latar belakang narasumber Latar belakang narasumber</p>
P	50	<p>Oke, di kamar. Soalnya pertanyaannya habis ini agak-agak sensitif, tapi enggak sih sebenarnya biasa aja. Ini, tentang keluarga anda. Sekarang terdiri dari berapa orang?</p>			
N		<p>Ohh.. mama papa cerai tuh ngitungnya gimana?</p>	<p>Orang tua SA telah bercerai. (W1.N2.51)</p>	<p>Keluarga</p>	<p>Latar belakang narasumber</p>
P		<p>Boleh diceritain?</p>			

N	55	Aku, mama, sama eyang.	SA tinggal bersama Mama dan Eyangnya. (W1.N2.55)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P		Ohh.. Anak tunggal kah?			
N		Iya, aku anak tunggal. Makanya kesepian terus main RP.	SA adalah anak tunggal yang kesepian, oleh sebab itu memilih untuk bermain <i>roleplayer</i> . (W1.N2.58)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	Latar belakang narasumber
P		Mama tuh orangnya kayak apa sih menurut anda?			
N		Kalau Mama menurut aku tuh baik ya sebagai orang tua. Maksudku bisa mendidik aku dengan bener, menurut aku. Tapi <i>sometimes</i> aku juga merasa kok ihh kok gini banget ya? Ngerti gak sih kayak? Aku suka didikannya Mama selama ini, <i>I mean</i> kayak bisa ngedidik aku kayak gini loh, bener gitu. Tapi tuh kadang tuh kalau aku lagi kesel juga aku ngerasanya kesel banget sama Mama gitu. Tapi enggak yang	SA menyebutkan bahwa Mama sebagai orang tua tunggal dapat mendidiknya dengan baik, namun ada kalanya ia merasa kesal teradap Mamanya. (W1.N2.63)	Keluarga	Latar belakang narasumber

		ngebenci Mama gitu. Keselnya cuma sesaat doang.			
<b>P</b>		Hahaha, <i>I know that feeling, okay? You're not alone.</i> Kalau tentang Eyang, boleh diceritain sedikit gak?			
<b>N</b>		Eeeee, gimana ya? Eyang juga baik sebenarnya menurutku, ada sisi positif yang bisa aku ambil dari mereka gitu loh. Misal mereka ngelarang ini, terus kadang aku ya kesel juga, tapi aku kadang kayak liat sisi positifnya gitu loh kayak apa namanya, "oh mungkin mereka ngelarang ini karena ntar aku misal ngelakuin ini aku bakal dapet yang kayak gini, bakal dapet yang jelek." Mungkin mereka itu kayak gitu, sama aja sebenarnya.	Eyang SA sering melarang sesuatu namun SA rasa itu adalah sebuah hal positif dimana bisa diambil pelajarannya. (W1.N2.67)	Keluarga	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Soalnya aku juga punya Eyang yang usia segitu. Oke, kita next. Akhir-akhir ini anda punya kegiatan sesuatu gitu gak?			

<b>N</b>	75	Di kampus ya aku, aku... akhir-akhir ini sering ke kampus.	Kegiatan SA adalah sering ke kampus. (W1.N2.75)	Data diri di di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Ngapain ke kampus?			
<b>N</b>		Ngurusin teater, UKM, eh bukan UKM sih, ormawaku gitu loh. Di jurusanku kan kayak ada kadang latihan teater.	SA ke kampus untuk menghadiri UKM teater jurusan. (W1.N2.78)	Data diri di di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Teater tuh masih latihan walau lagi pandemi kayak gini?			
<b>N</b>		Masih, masih, masih, kalau di jurusanku sebenarnya gak ada kata <i>offline online</i> sebenarnya. Kalau untuk kegiatan organisasi ya? Kalau kuliah tetep <i>online</i> . Sebenarnya gak dibolehin tapi jurusanku tetep gas aja.	Sebenarnya SA tidak diperbolehkan untuk datang ke kampus, namun untuk urusan organisasi, SA melanggar itu. (W1.N2.83)	Data diri di di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Kalau ini, ikut organisasi kayak misal BEM atau HIMA gitu gak?			

<b>N</b>	85	Iya, itu tadi HIMaku, HIMA SASINDO.	SA bergabung dalam HIMA. (W1.N2.85)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	90	Kamu anggota di situ, terus ikut main teaternya juga?			
<b>N</b>		Daripada diem di rumah, gabut juga.	SA memilih untuk ikut UKM teater agar tidak bosan di rumah. (W1.N2.93)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oh, iya! Sasindo tuh FBS ya? Pantas aja seni seni gitu. Kalau hobi, hobi anda apa?			
<b>N</b>		Hobi aku tuh... apa ya? Membaca, terus nulis, terus yang terakhir anu.. K-pop!	SA memiliki hobi membaca, menulis, dan menyukai K-Pop. (W1.N2.107)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	110	Kalau membaca, baca apa? Novel atau novel klasik gitu?			
<b>N</b>		Novel, terus kadang, eh ini aku lagi baca-baca yang kek tentang sajak-sajak gitu sih. Lagi suka kesastraan, gak tahu kenapa.	SA suka membaca novel dan puisi. (W1.N2.110)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

<b>P</b>		Oh, oke.. nonton drakor, suka?			
<b>N</b>		Emm, suka banget.	SA juga suka menonton drama korea. (W1.N2.113)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Ohh gitu.. berarti anak galauers nih?			
<b>N</b>		Bener.	SA menyukai lagu-lagu galau. (W1.N2.129)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		SM stan, pasti RPnya anak SM juga nih?			
<b>N</b>		Iya.. eh dulu sih, dulu aku nge-RP-in Krystal. Terus udah 3 tahun ini, ho oh, dari tahun 2019 sampe sekarnag itu malah nge-RP-in Roje.	SA memerankan Krystal dan Roje ketika bermain <i>roleplayer</i> . (W1.N2.133)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Ohh, malah belum pernah toh? Oce, kita lanjut ke pertanyaan selanjutnya. Hal yang disukai dan hal yang tidak disukai, boleh berupa keadaan, sifat orang, makanan atau			

		minuman. Yang penting hal yang tidak disukai dan disukai.			
<b>N</b>		Aku gak suka sama orang yang selingkuh, <i>player</i> , aku benci banget, benci banget! Terus yang kedua, gak suka sama orang yang terlalu manipulasi, ee manipulatif. Banyak drama deh, soalnya aku lagi dikelilingi orang-orang kayak gitu, gitu loh.	SA tidak menyukai seseorang yang suka selingkuh, manipulative, dan banyak drama. (W1.N2.151)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Kalau makanan yang tidak disukai ada?			
<b>N</b>		Ada, pete, jengkol.	SA tidak menyukai pete dan jengkol. (W1.N2.157)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oke, kalau keadaan tertentu, ada gak yang gak disukai?			
<b>N</b>		Keadaan tertentu... keadaan yang aku merasa canggung banget, aku gak suka.	SA tidak menyukai keadaan yang membuatnya merasa canggung. (W1.N2.163)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

<b>P</b>		Terus... kalau yang disukai, ada gak? Sifat orang yang disukai.			
<b>N</b>		Iya, lembut, terus... yang baik, pokoknya yang baik. Udah, gak nuntut yang macem-macem, pokoknya yang baik deh, gak yang <i>toxic</i> . Suka yang <i>happy vibes</i> gitu, loh. Kayak misal lagi rame-rame, terus <i>have fun</i> bareng, terus ngerasa kayak “Ya Allah, seneng banget.”	SA menyukai seseorang yang lembut, baik, dan tidak <i>toxic</i> . SA menyukai keadaan dimana ia bisa bersenang-senang. (W1.N2.177-179)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Surga banget, ya? Haha, terus... makanan yang disukai?			
<b>N</b>	185	Eeee, makanan tuh paling... nasi goreng, gak, gak, ayam. Aku suka ayam, ayam bakar, ikan bakar.	SA menyukai nasi ayam bakar dan ikan bakar. (W1.N2.185)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	190	Kalau minuman? Suka semua?			
<b>N</b>		Kopi.	SA menyukai kopi. (W1.N2.191)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

<b>P</b>		Kenangan bersama keluarga yang paling diingat. Aduh, wajah aku deket banget.			
<b>N</b>		Waktu Mama Papaku cerai.	Kenangan yang paling membekas soal keluarga SA adalah ketika Mama Papa SA bercerai. (W1.N2.223)	Keluarga	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oke, itu termasuk yang mana, nih? Menyenangkan <i>or</i> menyedihkan nih <i>for you</i> ?			
<b>N</b>	225	<i>Sad</i> dong. Waktu aku kelas delapan terus ada masalah di keluarga terus akhirnya Mama Papa pisah.	Orang tua SA bercerai ketika SA duduk di bangku SMP. (W1.N2.225)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Waktu itu udah di Jogja atau dari dulu emang udah di Jogja?			
<b>N</b>		<i>No, no</i> , enggak, dulu aku di Semarang. Aku asli Semarang terus pindah ke Jogja itu lulus SMP. Jadi baru, eh, lima tahun apa ya aku di sini.	SA sebelumnya tinggal di Semarang dan kini menetap di Jogja. (W1.N2.228)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Kenapa pindah kalau boleh tahu?			

<b>N</b>	Eeee apa ya waktu itu? Gak tahu, aku ngikut Mama aja sebenarnya.	Alasan SA pindah ke Jogja karena mengikuti Mamanya. (W1.N2.233)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	<i>And then</i> , kita masuk ke pertanyaan selanjutnya. Tentang hubungan anda dengan teman-teman sekarang, apakah baik-baik saja? Maksudnya, ini kan pandemi ya.. apakah masih <i>in touch</i> atau...			
<b>N</b>	Ada, ya baik-baik aja, sih. Baik-baik aja, eee tapi ada dua orang yang gak baik.	Hubungan pertemanan SA baik-baik saja, namun sedang ada masalah dengan dua orang. (W1.N2.249)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	Okey, bagus. <i>Next</i> , pernah gak merasa kecewa sama sesuatu dan itu belum bisa dilupain?			
<b>N</b>	Ada dua. Yang pertama, yang tadi, yang Mama Papa pisah. Terus yang kedua ditinggal sama mantanku.	Ada dua hal yang membuat SA kecewa dan sampai saat ini belum bisa dilupakannya. Yaitu ketika orang tuanya bercerai dan ditinggal oleh mantan kekasihnya. (W1.N2.261)	Harapan	Latar belakang narasumber

<b>P</b>		Oke, kenapa masih kecewa sama dia?			
<b>N</b>		Ohh, enggak kecewa, sih. Waktu itu, eeee, gak ada kata putus sama sekali. Terus dia tiba-tiba hilang, terus dia bilang kayak gini, “Aku gak mau main RP lagi. Aku mau fokus dulu di kehidupanku. Nanti aku bakal balik lagi ke kamu di umur 23.” Dia bilang gitu. Tapi, tapi nyatanya, kemarin bulan apa ya... Maret atau April, dia, eh temennya dia ngabarin aku kalau dia mau nikah.	SA mengatakan bahwa tidak ada kata putus di antara keduanya namun pasangannya telah memiliki rencana untuk menikah dengan orang lain. (W1.N2.267)	Harapan	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	270	Oh, dia masih baper gitu gak sih?			
<b>N</b>		Iya, dia gak mau lost contact sama aku. Dia juga gak mau... apa namanya, ini bukan aku sombong, bukan pede apa gimana, ya. Dia gak mau kehilangan aku gitu. Kayak gitu, tapi dia juga punya cewek lain di sana yang lebih real, bukan virtual kayak aku. Dan kebetulan waktu itu ceweknya dia			

		posesif parah, yang menuntut buat enggak komunikasi sama sekali sama aku. Akhirnya, dia komunikasi sama aku lewat temennya dia tadi. Terus akhirnya...			
<b>P</b>		Berapa tahun?			
<b>N</b>		Dua tahun?	SA dan mantan pasangannya sudah menjalin hubungan selama dua tahun. (W1.N2.278)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Astaga... kalau misal kamu punya kesempatan untuk mengubah masa lalu, apa yang kira-kira ingin kamu ubah?			
<b>N</b>		Aku gak ingin pernah dilahirkan.	SA berharap ia tidak perna dilahirkan. (W1.N2.293)	Harapan	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Apa yang membuat kamu berpikir seperti itu?			

<b>N</b>	295	Aku gak pengen terjadi lagi kayak orang tuaku, melakukan kesalahan. Aku juga pengen ngulangin hari-hariku sama F.	SA tidak ingin hal yang menimpa kedua orang tuanya terjadi lagi dan melakukan kesalahan. Ia juga ingin mengulang kembali hari bersama mantan kekasihnya. (W1.N2.295)	Harapan	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oh dia... adakah harapan anda untuk diri anda di masa depan?			
<b>N</b>		Aku pengen jadi orang sukses, pengen bangga Mama. Aku pengen bisa rujuk sama F. Karena aku yakin banget besok nih dia bakal sama aku.	Harapan SA adala ingin menjadi orang sukses dan dapat membuat bangga Mama. Ia juga berharap dapat rujuk dengan mantan kekasihnya. (W1.N2.299)	Harapan	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	300	Aamiin, semoga terwujud ya. Kalau jodoh pasti bertemu. Terus apa yang kamu harapkan dari keluargamu di masa depan nanti?			
<b>N</b>		Kalau gitu... buat keluargaku nanti, aku pengen anak-anakku jangan sampe kayak aku. Kalau buat keluargaku yang sekarang,	Ia ingin anaknya nanti tidak akan mengalami hal yang sama dengannya. Ia juga mengungkapkan keinginan agar orang tuanya bisa rujuk. (W1.N2.303)	Harapan	Latar belakang narasumber

		eee, sebenarnya walau mustahil, aku pengen mereka rujuk.			
<b>P</b>		He em, oke yang pertama... sudah berapa lama main RP?			
<b>N</b>		Dari 2012.	SA sudah bermain RP sejak tahun 2012. (W1.N2.309)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>	310	Oh, lama juga ya? Kalau boleh tahu, kamu kelahiran berapa?			
<b>N</b>		Aku 2001.			
<b>P</b>		Oh my, bocil, dari siapa pertama main RP?			
<b>N</b>	315	Gak tahu, dari temenku deh keknya, dari temen tuh main twitter, kan. Main twitter kok, apa, dia juga suka K-pop, kan. Terus dia ngomong gini, “aduh cpku kok gini, cpku tuh, cpku tuh gini gini gini.” Aku tanya, “Cp apaan?” “Aku kan main RP	Ia tahu RP dari teman sekelasnya. (W1.N2.315)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

		toh,” terus diceritain gitu. “Oh, enak nih kayaknya.” Terus aku, “Ajarin, dong!”			
<b>P</b>		Oh iya! Banyak banget sih ya. Terus apa yang membuat kamu bertahan selama 9 tahun itu?			
<b>N</b>		<i>I don't know why</i> , tapi aku ngelepasin dia tuh gak bisa. Ngerti gak, sih? Aku berkali-kali nyoba buat <i>leave, leave</i> RP. Tapi, tetep balik lagi, tetep buka lagi, tetep nyari temen, tetep komunikasi sama temen-temenku, tetep ngeklaim ini itu. Jadi kayak gak tahu, aku juga. Mungkin karena aku pengen cari temen kali, ya? Temen dari luar gitu.	SA tidak mengerti alasan apa yang tepatnya bisa membuatnya bertahan selama 9 tahun di RP, namun ia mengira karena ia ingin mencari teman. (W1.N2.327)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Alasan balik biasanya karena apa?			
<b>N</b>		Karena aku gak mau kehilangan temen-temenku.	Ia kembali lagi ke RP setelah berusaha berhenti bermain karena tidak ingin kehilangan teman-temannya. (W1.N2.329)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

<b>P</b>		Oh gitu, okey, paling lama <i>leave</i> berapa, <i>rest</i> berapa lama?			
<b>N</b>	335	Sebulan, eh tiga, eh enggak deng. Eeee, enam bulan kali, ya? Satu semester. Aku... itu kan aku udah masuk kuliah, kan? Aku udah.. aku kayak merasa 'ah, aku gak butuh RP lagi, aku udah punya temen di sini' gitu, loh. Aku merasa punya dunia baru. Tapi nyatanya, kemarin bulan Desember, aku balik lagi.	SA berusaha tidak bermain RP selama 6 bulan. SA mengira setelah kuliah ia tidak membutuhkan RP lagi, namun ternyata ia kembali bermain lagi. (W1.N2.335-339)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Kalau boleh tahu, sekarang kamu punya berapa akun?			
<b>N</b>		Hehehe, kalau akun tuh banyak, tapi yang aktif cuma satu.	SA memiliki banyak akun namun hanya satu yang ia mainkan. (W1.N2.343)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Kamu punya dua <i>face claim</i> apa gimana?			

<b>N</b>		Sama-sama Sasha, tapi yang di twitter itu Roje, yang di LINE itu Krystal. Tapi yang di LINE udah gak pernah on lagi.	SA memilih wajah Roje di twitter dan Krystal untuk RP LINE. (W1.N2.369)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Dulu main di twitter dari kapan?			
<b>N</b>	375	Pertama dulu yang 2012 itu sampe 2014, terus akhirnya karena twitter jadi sepi kan, aku pindah ke BBM. BBM lama, terus BBM mulai lama mulai ilang, aku pindah ke LINE. Terus aku pindah ke twitter lagi tuh tahun 2017.	Awal mula SA bermain di twitter, namun karena sepi ia pindah ke BBM dan LINE sebelum kembali lagi bermain di twitter. (W1.N2.375)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Udah lama juga, ya? 2017 udah 3 tahun, empat tahun yang lalu. Oke. Aawalnya main <i>roleplayer</i> gimana, sih? Tadinya katanya kan diajak temen, ya? Boleh diceritain rincinya?			
<b>N</b>		Diajak temen terus ya udah, aku diajarin main twitter, aku... kan aku udah paham caranya main twitter gitu, kan? Terus tinggal diajarin kamu harus kayak gini,	SA diajak sekaligus diajarkan cara bermain RP oleh temannya. (W1.N2.378)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

		kamu harus cari... dulu tuh apa ya mainnya? Bukan <i>base</i> gitu kok, kayak nyari deh malahan.			
<b>P</b>		Ya ampun! Kelas 6 SD udah punya cp. Terus, motivasi kamu main RP itu apa, sih?			
<b>N</b>		Itu tadi karena terpengaruh, ya? Terpengaruh, terus yang kedua, pengen punya temen. Pengen punya temen, ketiga, dulu karena aku ini orangnya jelek banget, gak ada yang mau, aku SMA main tuh gara-gara pengen nyari cowok. Gak munafik, aku pengen cari pacar. Gitu. Terus... itu aku mulai-mulai punya motivasi pengen nyari cowok tuh waktu 2017, aku pengen masuk SMA. SMP <i>deng</i> , aku 2016.	Motivasi SA bermain RP adalah karena terpengaruh temannya, ingin mencari teman, dan ingin memiliki pacar. Ia mengaku sebelumnya ia jelek, jadi tidak ada yang mau menjadi kekasihnya. Di tahun 2017, motivasinya berubah menjadii ingin memiliki pacar. (W1.N2.387-389)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i> <i>Self identity</i>
<b>P</b>		Terus soal temen nih, kan tadi pengen nyari temen. Emang banyakkah temen yang dari RP ke RL?			

<b>N</b>		Alhamdulillah banyak.	Banyak teman RP SA yang ia bawa ke RL. (W1.N2.393)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Ini orang luar kota semua kah?			
<b>N</b>	395	Iya, kebanyakan orang-orang luar Jogja, luar Semarang. Ada yang dari Bandung, terus Malang.			
<b>P</b>		Oh, malah jarang ya dapet yang sekota?			
<b>N</b>		Ho oh, bener banget. Malah aku yang dekat banget itu dari Banjarmasin sama Palu.			
<b>P</b>		Jauh banget, ya? Dan mereka main RP? Keren, keren.			
<b>N</b>		Dan itu belum pernah <i>meet up</i> gitu.			
<b>P</b>	400	Tapi udah sampe WA gitu, ya? Temenanya?			
<b>N</b>		Iya, udah sampe ke WA sekarang.			
<b>P</b>		Terus nih, gimana sih cara kamu menentukan karakter yang pengen			

		dimainin? Selain Krystal, Rose, pernah ganchar ke orang lain gak?			
<b>N</b>		Gak pernah ganchar.			
<b>P</b>		Setia ya berarti sama Rose? Awalnya gimana, sih?			
<b>N</b>	405	Gak tahu aku, awalnya kan tahun 2012, aku suka K-Pop dari tahun 2011. Aku kenal SHINee, EXO, kok EXO sih? SUJU, GG gitu kan? Terus 2012 akhirnya aku kenal f(x) <i>and I don't know why</i> aku suka Krystal gitu. Ya udah aku pake fc Krystal, sampai sekarang. Iya, <i>I mean</i> kayak sifatnya tuh... walau emang aku belum pernah ketemu ya, aku kayak ngerasa dia itu aku versi yang lebih tinggi gitu loh. Aku ini Krystal versi <i>low budget</i> .	SA memilih menjadi Krystal karena ia menyukai f(x) yang merupakan <i>girlband</i> dari Korea Selatan. SA memilih menjadi Krystal karena ia merasa Krystal adalah dirinya di versi yang lebih tinggi. (W1.N2.405-407)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i> Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i> <i>Self identity</i>
<b>P</b>		<i>Low budget</i> , oke. Apakah dari sifat kamu juga dingin, pendiam, <i>cool</i> gitu kah?			

<b>N</b>	He em, iya, sebenarnya tuh kayak gitu, tapi ya tadi kan aku udah bilang di awal, aku tu kadang friendly kadang kayak yang dingin banget sama orang.	SA merasa ia kadang friendly dan dingin yang mana mirip dengan kepribadian Krystal. (W1.N2.409)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>	Kalau kamu udah tes, nanti di akhir dikasih tahu kamu apa gitu, okey, nanti ya coba. Terus gimana kamu bisa milih Rose, nih? Kan tadinya udah Krystal lama banget nih, tiba-tiba kamu milih jadi Rose. Kenapa?			
<b>N</b>	Iya! Nah, aku jadi Roje karena dulu kan Jaehyun <i>dishipnya</i> kan sama Roje kan, aku pengen punya cp Jaehyun.	SA kemudian mengganti wajahnya menjadi Rose Blackpink karena ingin memiliki pasangan Jaehyun NCT. (W1.N2.423)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>	Kalau menurut kamu, kamu punya kemiripan gitu gak sama si Rose?			

N		Roje kan juga rada-rada dingin-dingin gitu kan, agak <i>swag</i> gitu. Eeee, kayaknya sih ada, kayaknya... tapi gak tahu. Cara dia berpenampilan.	SA merasa Rose sedikit mirip dengan dirinya dalam hal kepribadian. SA juga merasa Rose memiliki selera berpakaian yang sama dengannya. (W1.N2.427-429)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i> Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
P	430	Oh gitu... oke, kita lanjut ya. Kamu punya sirkel gitu gak di RP?			
N		Yang pertama itu yang di LINE, waktu aku jadi Krystal. Sirkelnya tuh malah jadi kayak keluarga gitu. Dulu tuh bikin itu gara-gara kenal di... apa sih namanya? <i>Squad</i> apa gitu... oh, <i>group chat</i> , terus akhirnya ketemu mereka, dan ternyata mereka ini saudara di RL gitu.	Lingkar pertemanan SA ketika menjadi Krystal adalah keluarga. (W1.N2.433)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

<b>P</b>	440	Okee, terus yang di twitter? Temennya Rose?			
<b>N</b>		Yang di twitter juga ada, sampe sekarang juga masih apa namanya, masih hubungan. Itu kenalannya dari eee jadi aku sama temenku Jennie, dulu kan satu <i>squad</i> gitu di gdm Blackpink, aku sama si Jennie ini nanya apa namanya, bikin <i>squad</i> baru yuk yang ada cowonya. Terus nyari kan, abis itu nyari-nyari banyak yang nge- <i>rep</i> . Ada 13 orang yang <i>join</i> dan sampe sekarang masih hubungan gitu.	Lingkar pertemanan SA di <i>roleplayer</i> adalah sesama anggota Blackpink. Lalu ia membuat grup baru yang juga berisikan pria. (W1.N2.441)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Oke, ada-ada aja, ya? Terus nih, ada gak hal yang gak disukain dari temen-temen kamu di RP? Ntah dari <i>squad</i> atau dari sirkelnya yang sekarang?			
<b>N</b>		Ooo, mereka itu baik banget serius, yang dari <i>squad</i> ku. Pertama yang di LINE itu, keluarga itu beneran baik banget. Suka	SA merasa nyaman dengan lingkaran pertemanannya yang sekarang dan merasa	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

		nyemangatin pass aku lagi <i>down-downnya</i> . Yang di twitter juga sama, sih. Terus meskipun jauh, kita kan jauh-jauh, nih? Gak ada yang satu Jogja, tapi tetep nyantol gitu. Tanya kabar, ‘kamu apa kabar?’	tidak ada hal yang tidak disukai dari mereka. (W1.N2.459)		
<b>P</b>		Terus nih... oh, oh, oh... biasanya kalau <i>online</i> , ngapain aja?			
<b>N</b>	465	Kalo di <i>online</i> tuh, eh kalo di <i>online</i> , kalo di RP tuh ngapain ya? Nge- <i>tweet</i> , terus ngirim <i>menfess</i> , itu sih, nyari temen, nyari kakak. Kalau yang sekarang tuh <i>mostly</i> aku nge-DM-in <i>bestie</i> aku, sih.	Ketika sedang online di akun RPnya, SA akan membuat cuitan, mengirim <i>menfess</i> , mencari teman atau kakak, dan saling bertukar pesan langsung dengan sahabatnya. (W1.N2.465)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Oh iya bener, semakin banyak temen kan semakin ketimbun ya DMnya?			
<b>N</b>		Aku takut, aku ini orang yang gak suka kehilnagan temen. Serius, aku tipe orang yang kayak gitu. Aku kehilangan satu orang di RP, kehilangan temen di RP tuh, aku nangisnya ya ampun. Gak mau.	SA mengaku ia sangat takut bila harus kehilangan seorang teman. (W1.N2.469)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

<b>P</b>		Ehehehe. Terus apa sih yang buat kamu seneng banget main RP? Sampe betah banget 9 tahun.			
<b>N</b>		Aku enggak perlu jaga imageku di situ, aku bisa nunjukkin apa namanya... sifat asliku tu kayak gimana, aku bisa yang lebih lebih apa namanya... <i>make sense</i> , aku pun bisa sambat ke orang yang gak kenal aku, I mean orang yang gak tahu aku tapi dia tu mau dengerin aku, piye sih? Aku bisa sambat, sambat sepuasku ke orang yang sebenarnya gak kenal sama aku gitu loh, jadi kan gak-gak berpengaruh sama kehidupanku di RL. Bisa cerita apapun.	SA menyebutkan bahwa hal yang ia sukai dari RP adalah karena ia tidak perlu menjaga <i>image</i> dan dapat menunjukkan sifat aslinya. Ia dapat bercerita sebebas mungkin tanpa khawatir akan mempengaruhi kehidupan di dunia nyata. (W1.N2.473)	Harapan ketika menjadi <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Oh, buat temen cerita gitu ya? Terus pernah gak terlibat drama atau <i>war</i> gitu?			
<b>N</b>	475	Hehehe, pernah.	SA pernah terlibat pertengkaran ketika bermain RP. (W1.N2.475)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

<b>P</b>		Oke lanjut, menurut kamu, apa yang membuat kamu lebih suka berinteraksi di dunia RP daripada di dunia RL?			
<b>N</b>		Aku gak perlu punya batesan diri, <i>I mean</i> , gak punya batesan buat aku bercerita ke orang-orang, karena mereka gak tahu aku siapa. Jadi aku bisa bebas cerita apapun.	SA lebih menyukai berinteraksi di dunia RP daripada di dunia RL karena ia tidak perlu memikirkan batasan diri kepada mereka yang tidak mengenalnya. (W1.N2.493)	Harapan ketika menjadi <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>	500	Berarti bisa bebas berekspresi gitu ya?			
<b>N</b>		Iya, bener, bener.	SA bisa bebas berekspresi ketika di dunia RP. (W1.N2.501)	Harapan ketika menjadi <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		<i>The last one</i> nih, ea udah hampir yang terakhir aja nih. Bagaimana kamu memandang hubungan di dalam dunia <i>roleplayer</i> ? Boleh hubungan temen, keluarga, atau hubungan romansa.			

N		Ya namanya <i>roleplayer</i> kan sebenarnya gak boleh dibawa ke mana-mana. <i>I mean, roleplayer</i> ya udah <i>roleplayer</i> aja, jadinya gak usah di bawa hubungan RP ke RL, sebenarnya gitu. Harusnya, aturan mainnya kan dulu gitu. Makin ke sini kan makin-makin mikir kalau aku berpusat sama aturan itu, aku gak bakal bisa punya temen lain selain temen RLku. Jadi kayak aku harus bisa menggaet temen-temen di RP atau pacar atau keluarga aku di RP buat bisa berhubungan sama aku.	SA memandang suatu hubungan di dunia virtual ini sebagai hubungan yang seharusnya tidak boleh dibawa kemana-mana, harus dapat membedakan urusan RP dan RL. Namun, semakin hari ia merasa kalau teman di RLnya tidaklah cukup sehingga ia harus mengajak teman RP untuk tetap berhubungan dengannya. (W1.N2.503)	Harapan ketika menjadi <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
P		Oke... jadi kamu pengen ngajakin temen-temen RP tetep buat berhubungan di dunia nyata gitu, ya?			
N	505	Iya, walaupun kalau mereka mau berhubungan sama aku di RL ya it's ok, itupun hak mereka untuk menolak atau menerima.			

## Lampiran 5. Hasil Verbatim dan Koding Narasumber CH

### Wawancara 1

Tabel 7. Verbatim dan Koding Narasumber CH Wawancara 1

	Baris	Hasil Wawancara	<i>Exploring Comment</i>	Sub Tema	Tema
<b>P</b>		Oke, buat CH dulu nih, menurut CH, kamu orangnya kayak gimana, sih?			
<b>N</b>		Kalau menurut aku, aku ini orangnya <i>moody</i> an. Tapi aku juga kalem gitu loh. Terus juga kadang suka ngelawak, humoris juga, terus... ini di RL kan ya kak, bukan di RP?	CH adalah orang yang <i>moody</i> , kalem, dan humoris. (W1.N3.14)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oke, terus ada gak gitu, misalnya kelebihan dan kekurangan dari diri CH?			

N	20	<p>Kalau kelebihan, kayaknya aku ini orangnya sabar, terus pendengar yang baik, habis itu, suka menyemangati orang sih. Kayak <i>support system</i> gitu. Terus aku itu ya kalem, terus apa ya? Sabar, aku itu penyabar banget. Kek, misal kalau ada apa-apa, ditahan aja gitu loh. Gak tahu sih itu kelebihan atau kekurangan, tapi kelemahannya aku itu <i>moody</i>an itu tadi. Kadang bener-bener, apa ya, betah gitu loh emosinya, jadi kadang suka diemin orang gitu. Orangnya gak salah apa-apa tapi tak diemin.</p>	<p>Kelebihan CH menurut pribadinya adalah dia orang yang sabar, pendengar yang baik, dan suka menyemangati orang lain. Bila ada sesuatu padanya, ia akan menyimpannya untuk dirinya sendiri. Kelemahan CH adalah <i>moody</i>, emosi yang bertahan lama, suka melakukan <i>silent treatment</i>. (W1.N3.18-20)</p>	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P		<p>Oke, kita ke pertanyaan selanjutnya, ini tentang kak CH ya, kalau boleh tahu, keluarganya CH sekarang terdiri dari berapa orang?</p>			
N		<p>Ada Mama, Adek, sama Eyang.</p>	<p>Keluarga CH terdiri dari ibu, adik, dan neneknya. (W1.N3.24)</p>	Keluarga	Latar belakang narasumber

<b>P</b>	25	Oke, boleh diceritain sedikit gak tentang mereka?			
<b>N</b>		Apa ya? Kalo Mama tuh orangnya... langsung <i>double</i> aja, Mama sama Eyang tuh orangnya tegas gitu. Sama sih, emosional, terus kadang ya kalau udah marah-marah ya, marah gede banget gitu. Tapi baik kok, habis marah gitu pasti langsung ngerangkul lagi gitu. Gak terlalu berlarut-larut gitu.	Ibu dan nenek CH adalah orang yang tegas, emosional, suka marah-marah, baik dan mau merangkul lagi. (W1.N3.28)	Keluarga	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Kalo adek?			
<b>N</b>	30	Ya sama sih, juga emosional, kadang nyeyel, kadang keras kepala gitu.	Adik CH adalah seseorang yang emosional, suka membangkang, dan keras kepala. (W1.N3.30)	Keluarga	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Adeknya cewek apa cowok?			
<b>N</b>		Cewek, kelas 4.	Adik CH merupakan seorang perempuan yang duduk di bangku kelas 4 SD. (W1.N3.33)	Keluarga	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Kalo CH maba ya?			

<b>N</b>		Iya, 2020 aku.	CH adalah mahasiswa baru tahun 2020.	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Ow, masih muda sekali ya? Oke. Oh iya, sebelumnya mohon maaf, Papanya ke mana?			
<b>N</b>		Papa udah gak ada, tahun 2018.	Papa CH sudah meninggal pada tahun 2018. (W1.N3.38)	Keluarga	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oh, <i>I'm sorry to hear that</i> . Eum, kalau begitu kita lanjut, ke pertanyaan selanjutnya. Kegiatannya CH akhir-akhir apa?			
<b>N</b>	40	Nge-RP. Sekarang mah udah jarang, sekarang nugas kak, ngelaprak. Ya, ikut HIMA. Mikrobiologi Pertanian.	Kegiatan CH akhir-akhir ini adalah bermain RP. Selain itu, CH juga mengerjakan tugas dan membuat laporan. CH mengikuti organisasi HIMA Mikrobiologi Pertanian. (W1.N3.40-48)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oh oke, <i>I know that feeling</i> . Makin makin ya ini soalnya si ARMY, jadi takut ya kalau			

		disamain kayak mereka. Oh oke, bucin KTH. Kalau hobi, hobinya CH apa?			
<b>N</b>	60	Hobinya... nge-drakor, dengerin musik. Iya, nyanyi-nyanyi gak jelas. Tapi ya kalau cuma berdua sama adek, kalau di depan yang lainnya mah malu.	Hobi CH adalah menonton drama korea dan mendengarkan musik. CH juga suka menyanyi. (W1.N3.58-60)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Kalau genre favoritnya apa?			
<b>N</b>		Kalau filmnya... <i>romance</i> atau komedi, gak suka <i>thriller</i> atau bunuh-bunuhan, itu aku gak suka, <i>horror</i> masih mending. <i>Action</i> juga masih mending. Gitu kak, <i>sci-fi</i> juga suka. Kalau lagu... semua sih suka.	Genre favorit CH untuk film adalah romansa dan komedi, ia tidak suka genre thriller. Kalau genre musik, CH mengaku menyukai semua jenis lagu. (W1.N3.64)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	65	Gak suka yang <i>mellow</i> doang gitu misal? Atau yang pop, EDM, jedug-jedug.			
<b>N</b>		Oh, yang <i>pop-mellow</i> . Hahaha, aku suka menggalau.	CH suka menggalau. (W1.N3.66)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

<b>P</b>		Oh, <i>pop-mellow</i> . Oke, kita next ke hal yang disukai dan tidak disukai dari CH. Bukan dari CH, maksudnya CH tuh gak suka dalam hal apa dan suka dalam hal apa.			
<b>N</b>		Eum... sukanya tuh diperhatiin, dibucinin,	CH suka diperhatikan dan dibucinin. CH	Data diri di	Latar
<b>N</b>	70	hahaha. Kayak gitu bukan, kak? Ya pokoknya yang bisa ngasih <i>feedback</i> gitu kak. Gak aku doang yang berjuang gitu, kadang aku kalau ngechat gitu, kalau lawan bicaranya itu udah kayak di... apa sih? <i>Convokill</i> gitu, eum ya udah deh, bales stiker doang. Kalau dia bales stiker lagi, aku bales stiker lagi, aku tu <i>convobulid</i> gitu loh kak. Pengen bangun terus chatnya, tapi kalau udah gak dibales ya udah, berarti sananya udah gak mau. Terus habis itu, yang bisa ngertiin aku kayak apa sih, kadang kan aku suka jamet gitu, cuma <i>type</i> doang gitu. Ya pokoknya yang gak terlalu <i>strict</i> banget	menyukai seseorang yang bisa memberikan <i>feedback</i> padanya, tidak membiarkannya berjuang sendirian. Ia juga menyukai seseorang yang mengerti dirinya yang terkadang jamet. (W1.N3.68-70)	dunia nyata	belakang narasumber

		gitu, yang fleksibel gitu. Kalau yang aku suka... eum gimana ya?			
<b>P</b>		Gimana hayo? Dijelasin pelan-pelan <i>it's ok</i> .			
<b>N</b>		Yang keras kepala itu aku gak suka, yang teralu kekeuh banget gitu, yang gak bisa nerima pendapat orang lain gitu. Yang kayak gitu, kak, gak terlalu suka.	CH tidak menyukai seseorang yang keras kepala, yang tidak dapat menerima pendapat orang lain. (W1.N3.72)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Itu tadi sifat orang ya? Misal ada gak CH gak suka sama keadaan tertentu, pas sepi atau pas rame orang?			
<b>N</b>		Kalau itu aku <i>prefer</i> lebih ke sepi sih, karena aku orang <i>introvert</i> . Kalau pun di tempat yang rame, aku kayak gak bisa... apa ya, gak bebas gitu loh. Kalau di tempat yang rame pun aku pasti gabung sama satu orang gitu, jadi kayak ngajak ngobrol gitu, gak bisa yang langsung teriak gitu.	CH mengaku sebagai seseorang yang <i>introvert</i> , oleh sebab itu ia lebih memilih berada di tempat sepi. (W1.N3.74)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

<b>P</b>		Okey, kita <i>next</i> ke pertanyaan selanjutnya. Tentang kenangan yang paling diingat bersama keluarga. Apakah ada?			
<b>N</b>		Oh... ya, apa ya? Kalau yang diingat banget mah itu, yang waktu Papa meninggal itu. Kan, keluarga <i>first time</i> ngerasain kehilangan yang banget-banget kehilangan. Itu kenangan menyedihkan sama mengecewakan gitu. Gitu kak.	Kenangan bersama keluarga yang paling diingat adalah saat ayahnya meninggal karena pada pertama kalinya, mereka merasakan kehilangan yang teramat sangat. (W1.N3.86)	Keluarga	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oke, kita <i>next</i> nih, ke hubungan pertemanan. Hubungan pertemanannya CH akhir-akhir ini gimana? Kan lagi pandemi nih, apakah masih <i>in touch</i> atau udah jarang ketemu, sama temen-temen RL ya khususnya.			
<b>N</b>		Kalau itu... dulu pernah sih, sesekali <i>meet up</i> gitu, paling kayak nobar gitu di rumah temen atau nonton di bioskop. Tapi kalau sekarang paling sering ya <i>chat</i> di grup doang gitu. Chatnya ini sama mereka bertiga, A sama S.	Hubungan pertemanan CH saat ini hanya sebatas chat di grup. Dulu, ia sering menonton di bioskop. (W1.N3.94)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

<b>P</b>		Pernah gak merasa kecewa pada sesuatu gitu sampai saat ini tuh belum bisa dilupakan?			
<b>N</b>	100	Ditinggal pas lagi sayang-sayangnya, hahaha. Dulu kan aku pernah nge-TG gitu kan, kak. Terus aku jadian gitu sama <i>uke</i> , habis itu aku bener-bener kayak tulus gitu loh kak, kayak sayang banget. Tapi, gak ada gledek, gak ada hujan, gak ada angin, tiba-tiba dia ngajakin putus coba?	Hal yang membuat CH kecewa dan tidak bisa dilupakan sampai saat ini adalah ketika ia ditinggal saat sedang sayang-sayangnya. Hal yang paling mengecewakan bagi CH adalah ketika pasangannya di RP meminta putus darinya, sementara dirinya tulus padanya. (W1.N3.100-104)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oke, kita nanti bahas bagian RP di sesi kedua, sekarang kita lanjut dulu ke em... oh ini, kalau misal CH punya satu kesempatan buat balik ke			

		masa lalu nih, apakah ada hal yang pengen diubah sama CH?			
N		Kayaknya itu, kan waktu... jadi waktu kronologis sebelum Papa meninggal itu lho, kan waktu itu jamannya DBL SMA. Iya. Nah, malemnya aku malah DBL an gitu kak, supporter-an gitu. Dan apa sih, sebenarnya udah <i>lost contact</i> gitu loh sama Papa, terus kayak gak bisa dihubungin gitu kan? Terus habis itu, kok aku gak ada inisiatif buat ngechat gitu loh, malah dikasih tahu sama yang lain gitu.	Hal yang ingin diubah CH adalah saat sebelum ayahnya meninggal. (W1.N3.118-120)	Harapan	Latar belakang narasumber
N	120				
P		Em, jadi kamu pengen ngerubah waktu itu enggak DBL-an dan <i>stay with</i> Papa ya?			
N		He'em.	CH ingin ia tidak mengikuti DBL SMA dan tetap berada di sisi ayahnya sampai akhir. (W1.N3.123)	Harapan	Latar belakang narasumber

<b>P</b>		Oke, kalau harapannya nih, CH punya harapan tersendiri gitu gak di masa depan untuk diri CH?			
<b>N</b>		Harapannya pengen, pengen, cepet lulus, kalau bisa tepat waktu. Terus jadi anak yang sukses, bisa membahagiakan orang tua, bisa... apa ya? Bisa ngelakuin yang dulu gak bisa dilakuin, kan kalau udah kerja bisa apa ya... setidaknya punya gaji sendiri itu tuh enak gitu kan kak? Bisa ngapain aja, gitu kak.	Harapan CH adalah ingin segera lulus, bisa membahagiakan orang tua, mendapat pekerjaan sehingga dapat melakukan apa yang tidak bisa dilakukan sebelumnya. (W1.N3.124)	Harapan	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	125	Semoga semua terwujud ya, CH. Semangat kuliahnya, baru setahun ya tapi, belum ngerasain kuliah di kelas, emang ini pandemi tuh menghambat banget. Terus, apakah CH punya harapan tertentu gitu buat keluarganya CH? Maksudnya tuh, ada gak hal yang pengen dilakuin keluarga CH buat CH di masa depan?			

N		Oh ya.. tetep dukung aku aja gitu, tetep <i>supportive</i> , jangan malah neghancurin, apa, ngematiin harapan gitu loh. Kadang aku mikir, ya yang tadi itu, kan sama-sama emosional, kalau aku mau jawab pun kayak “kok jawab?” jadi kayak gimana anaknya gak <i>introvert</i> , kalau mau jawab aja pasti dibantah gitu.	CH ingin keluarganya tetap mendukungnya dan tidak memupuskan harapannya. (W1.N3.128)	Harapan	Latar belakang narasumber
P		Oke, kalau buat keluarga CH yang akan dibangun nanti bersama suami dan anak, apakah ada? Harapan tertentu gitu. Aku pengennya keluargaku nanti kayak gini, misal gitu.			
N		Apa ya? Ya, em, semoga besok, eh, apa ya, semoga besok bisa lebih baik, apa ya, bisa membangun keluarga yang lebih baik gitu kak.	Harapan CH untuk keluarga yang ingin ia bangun nanti adalah supaya menjadi lebih baik. (W1.N3.132)	Harapan	Latar belakang narasumber
P		Oke, mau lanjut? Oke, kalau yang ini berarti tentang <i>roleplayer</i> , tentang diri CH waktu jadi <i>roleplayer</i> . Oke, pertanyaan pertama, udah berapa lama CH bermain <i>roleplayer</i> ?			

N		Kayaknya 2015 deh, itu kek diajarin temen waktu masih jaman-jaman dumay gitu. Iya, tapi gak <i>full</i> gitu loh kak, sempet LRP juga.	CH bermain <i>roleplayer</i> sejak tahun 2015. Namun dalam 6 tahun itu tidak penuh. (W1.N3.138-140)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
N	140				
P		Oke, apa sih yang membuat CH bermain <i>roleplayer</i> ? Selama itu gitu, kan dari tahun 2015 ya? Tadi katanya mau <i>leave</i> gak jadi-jadi.			
N		Apa ya? Ya kadang tuh... dunianya kan beda ya kak, jadi kalau capek di dunia nyata tuh, pengen nyari hiburan di RP gitu. Jadi anggap aja hiburan gitu kak. Ini tuh lagi <i>rest</i> juga, tapi tuh gak bisa dibilang <i>rest</i> juga karena <i>on-off-on-off</i> terus gitu kak. Sesuka hati aja kak kalau mau buka RP.	CH bermain <i>roleplayer</i> untuk menghibur dirinya saat sedang lelah di dunia nyata. (W1.N3.144)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
P	145	Kalo CH sendiri punya berapa akun <i>roleplayer</i> ?			
N		Em... sekarang tiga. Yang aktif... semuanya.	CH memiliki 3 akun <i>roleplayer</i> . Semua akun CH aktif dimainkan. (W1.N3.146-148)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i> <i>Self identity</i>

				Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	
<b>P</b>		Tiga-tiganya?			
<b>N</b>	150	Iya kak, pasti ada kok tiap hari kak, gantian. Paling <i>upfol</i> .			
<b>P</b>		Oh, oke. Kalau boleh tahu dari tiga akun itu, cewek semua atau ada yang nge-TG?			
<b>N</b>		Satu cewek, dua cowok. Kayaknya yang cowok deh, soalnya yang cewek tuh <i>mebet</i> banget, selfol enggak, jfb enggak. Soalnya apa... gampang tiga harian sama Jeki gitu loh kak. Jadi kek males <i>up</i> gitu loh kak.	CH berperan menjadi satu perempuan dan dua laki-laki. CH paling aktif bermain di akun yang ia perankan sebagai laki-laki. (W1.N3.152-158)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Oh gitu, kalau boleh tahu jadi siapa ini cowok yang aktif ini?			

N	160	Tadinya Chanyeol, sekarang ganchar jadi Jun iKON, terus satunya Kim Taehyung.	CH berperan sebagai Jun iKON dan Kim Taehyung. (W1.N3.160)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
P		Iya, kan aku main RP juga. Bahkan hampir semua akunku TG deh kayaknya, hahaha. Enggak sih, Cuma satu yang aktif, jadi Kai. Mungkin nanti kita ketemu hahaha. Oh, awalnya main <i>roleplayer</i> gimana, sih?			
N	pinda	Kayaknya karena kepo, deh, kak. Terus minta diajarin gitu sama temen, terus lama-lama berkembang sendiri.	Awal mula CH bermain <i>roleplayer</i> adalah karena ia penasaran lalu ia meminta penjelasan temannya sebelum akhirnya terbiasa sendiri. (W1.N3.164)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
P		Kalau motivasinya sendiri apa, CH? Akhirnya memutuskan untuk terjun gitu ke RP.			
N		Gabut. Pengen nyoba, terus pengen ngerasain.	Motivasi CH bermain <i>roleplayer</i> adalah karena tidak memiliki kegiatan. Selain itu, CH juga ingin mencoba pengalaman memerankan banyak karakter dan ingin mendapat teman. (W1.N3.168-170)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
N	170	Kan beda <i>platform</i> beda <i>charanya</i> gitu kan kak, terus pengen dapet temen juga.			

<b>P</b>		Oke, tadi kan CH memutuskan untuk jadi Chanyeol yang ganchar jadi Jun sama Kim Taehyung kan ya? Nah, kenapa CH memilih jadi mereka?			
<b>N</b>		Karena... apa ya, karena kayak yang paling tahu gitu loh, kak. Apa ya... kayak dapet <i>feelingnya</i> gitu loh kak. Kalo nge-chara-in idol yang gak tahu atau yang gak dapet <i>feelnya</i> tuh kayak gak enak, gak tahu grupnya, gak tahu anunya. Kayak aneh gitu, kadang kan kita harus <i>upchar</i> , jadi ya biar lebih mendalami aja.	CH memilih memerakn Jun iKON dan Kim Taehyung karena ia merasa sangat mengenal mereka sehingga merasa cocok untuk diperankan dan dapat mendalami peran. (W1.N3.172)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>	175	Jadi <i>pure</i> karena pengen tahu, eh karena kenal mereka aja gitu ya? Terus, eh, terus karena kamu suka ya sama mereka?			
<b>N</b>		Iya, betul.	CH memerankan mereka juga karena ia menyukai karakter tersebut. (W1.N3.176)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

<b>P</b>		Oke, kalau ini, boleh gak ceritain gimana kamu waktu jadi Chanyeol dan Jun? Kamu bawain karakter mereka kayak gimana?			
<b>N</b>		Ee, gimana ya, aku tuh kalau lagi nge-TG tuh, itu <i>vibesnya</i> tuh dibikin kayak misterius gitu loh kak. Kayak ‘lo-gua’, pake gua gitu. Kalo jadi cewe ‘lo-gue’, pake ‘e’ gitu. Jadi ada karakternya sendiri gitu loh, jadi kayak, ngerti kan? Kalo ‘gua’, kalo menurut aku tuh kayak beda gitu loh sama ‘gue’. Terus dibikin sok asik tapi bukan se... apa ya, ya asiknya tuh kayak nanggung gitu sebenarnya. Kalo ketawa pun kayak irit <i>typing</i> gitu.	Ketika ia memerankan karakter laki-laki, CH membawakan karakter tersebut agar terlihat misterius. (W1.N3.178)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>	185	CH sendiri punya <i>circle</i> gak waktu di RP? Atau <i>squad</i> gitu, atau temen geng.			
<b>N</b>		Kayaknya kalau <i>circle</i> itu enggak, tapi sempet bikin <i>squad</i> sendiri gitu kak, jadinya dibawa ke WA, tapi gak solid-solid amat gitu loh kak,	CH sempat memiliki lingkaran pertemanan yang dibawa hingga ke wasaf, namun sekarang telah tidak berjalan lagi. (W1.N3.186)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

		udah pada gak aktif sekarang. Udah gak ada pembicaraan lagi.			
<b>P</b>		Berarti udah <i>lost contact</i> gitu ya? Hampir <i>lost contact</i> . Ee, ini gak, ada temen deket gitu, satu-dua orang di RP?			
<b>N</b>	190	Jadi gini, aku mau cerita. Kan aku kan jadi Nayeon gitu, kak, terus habis itu aku tuh punya kembaran waktu aku jadi Jennie. Terus kayak dibawa, apa, kayak kemana-mana tuh mesti bareng gitu loh, kak. Intinya, walaupun pindah akun pun bakal dibawa lagi ke situ gitu loh, orangnya. Jadi kayak <i>keep in touch</i> gitu kan, kak. Lha terus, suatu hari dia tuh gak tahu TS atau ganchar jadi Nayeon, nah padahal di akun Nayeonnya itu, aku prinsipnya <i>no twin</i> gitu loh, kak. Jadi kalau ada <i>chara</i> Nayeon juga aku langsung bub gitu loh, kak.	Ada hal yang tidak disukai CH dari teman sesama <i>roleplayer</i> -nya, ketika temannya itu menjadi karakter yang sama dengannya, sementara prinsip CH adalah ia tidak ingin berinteraksi dengan karakter yang sama dengannya. (W1.N3.190)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

<b>P</b>		Oke, pasaran, tapi bener sih. Terus, kalau CH pas on di RP tuh ngapain aja sih biasanya? Apakah jb-jb atau nyari <i>follower</i> ?			
<b>N</b>		Nyari <i>followers</i> sih, kak. <i>Upfoll</i> gitu. Kadang ya jb-jb gitu. Jarang buat <i>tweet</i> sebenarnya aku tuh.	Kegiatan CH ketika sedang <i>on</i> di RP adalah mencari <i>followers</i> , menyapa mutualnya, ia jarang membuat cuitan. (W1.N3.198)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Pernah gak terlibat drama atau <i>war</i> gitu?			
<b>N</b>	200	Enggak, enggak pernah.	CH tidak pernah terlibat <i>war</i> atau drama. (W1.N3.200)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Sering <i>war</i> -lah, ngapain lah. Apa sih yang membuat CH senang bermain RP sekarang?			
<b>N</b>		Apa ya... gak ada, serius, gak... ya palingan itu, cuma <i>update</i> -annya, kak. Jadi kan aku suka <i>update chara</i> gitu kak, jadi kek seneng aja ngeliat <i>idol</i> aku tuh, 'oh gini perkembangannya'. Pokoknya yang <i>update-uodate</i> gitu. Kalau buat nge-RP-innya, buat	Tidak ada hal khusus yang membuat CH bermain RP sekarang, sekedar dapat melihat perkembangan idolanya. (W1.N3.204)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

		nyari temen atau biar ada yang nyemangatin, gak ada.			
<b>P</b>		Terus nih, eh ternyata udah hampir selesai loh? Hahaha, cepat juga. Menurut CH, apakah ada hal yang membuat CH lebih nyaman gitu berinteraksi dengan orang lain di dunia RP daripada di dunia nyata?			
<b>N</b>	210	Karena virtual jadi gak tahu wajahnya gitu kak, hehehe. Karena virtual kan cuma ketikan doang? Jadi gak ngeliat raut wajah orang itu, jadi ya... kan kadang ada ya tulisan tuh nyaman, kok, sama ketikan. Mungkin ketikan aku tuh bisa bikin... apa ya, <i>first impressionnya</i> sendiri gitu kak. Kadang kan beda-beda gitu, kak.	CH lebih senang berinteraksi di dunia <i>roleplayer</i> karena tidak tahu wajah lawan bicara dan hanya berupa ketikan yang memiliki impresinya sendiri. (W1.N3.210)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>	215	Oke, yang terakhir nih, bagaimana CH memandang suatu hubungan di dalam <i>roleplayer</i> ? Boleh hubungan romansa, atau			

		hubungan keluarga, atau hubungan pertemanan, gitu.			
N	220	Emm, ya gimana ya... mau baper tapi gak bisa. Jadi kayak ya cuman, ya... cuman sebatas, apa ya? Jadi, semua itu sebatas teman gitu, kak. Walaupun statusnya <i>bestie</i> apa keluarga atau cp atau <i>followers</i> aja gitu ya, semua temen sih menurut aku. Karena ya gak bisa, apa ya, gak bisa berharap lebih juga kan kak. Cuma RP.	CH memandang hubungan di dunia <i>roleplayer</i> sebagai hubungan pertemanan, karena menurutnya ia tidak bisa berharap lebih. (W1.N3.220)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

**Lampiran 6. Hasil Verbatim dan Koding Narasumber JE**

**Wawancara 2**

**Tabel 8. Verbatim dan Koding Narasumber JE Wawancara 2**

	Baris	Hasil Wawancara	<i>Exploring Comment</i>	Sub-Tema	Tema
<b>P</b>	40	Iya kan? Kalau boleh tahu, ini, suka makan apa? <i>Snack</i> kah? Atau makanan berat?			
<b>N</b>		Nasi, gak bisa makan <i>snack</i> , kalau makan <i>snack</i> berarti belum makan.	JE menyukai makan nasi. (W2.N1.41)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Suka makanan pedes, manis, apa asin?			
<b>N</b>		Pedes banget, aku gak terlalu suka makanan manis. Suka asin, suka pedes.	JE menyukai makanan pedas dan asin, tidak terlalu suka makanan manis. (W2.N1.47)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Nah itu kenapa? Maksudnya apa hal yang membuat JE mengira kalau JE itu <i>childish</i> gitu waktu itu?			

N		<p>Karena aku itu anak bungsu, terus aku itu <i>childish</i> banget, terus aku jarang punya ini loh, kayak kesempatan ya aku ngurus diri aku sendiri, aku kayak susah gitu. Aku selalu minta pendapat sekitar. Pilihan A, B, C yang paling bener yang mana? Yang salah yang mana? Dulu aku merasakan itu. Pokoknya aku harus dibimbing walaupun pada kenyataannya ya banyak yang gak dibimbing juga sih... jadi gak percaya diri gitu loh karena dari kecil tuh selalu ya gitulah, jadi jarang... ini kayak apa ya, jadi kayak <i>insecure</i> gitu loh kalau ngapain gitu loh. Karena gak punya, gak tahu minat sendiri itu apa.</p>	<p>JE menganggap dirinya kekanakan karena ia adalah anak bungsu yang selalu membutuhkan pendampingan orang dewasa di sekitarnya, khususnya dalam membuat keputusan. Hal itu membuatnya merasa insecure dan tida memiliki rasa percaya diri karena dari kecil ia merasa tidak diberi kesempatan untuk mengurus dirinya sendiri. (W2.N1.53)</p>	<p>Data diri di dunia nyata</p>	<p>Latar belakang narasumber</p>
P		<p>Egoisnya gimana kalau boleh tahu?</p>			
N		<p>Eee, egois, keras kepala, kayak gak mau dengerin. Kadang tuh cuma mau satu pendapat aja loh, gak mau ada dari... apa,</p>	<p>JE adalah seseorang yang egois dan keras kepala. Ia terkadang hanya menerima</p>	<p>Data diri di dunia nyata</p>	<p>Latar belakang narasumber</p>

		apa namanya, kayak pendapat orang lain gitu. Yang benar-bener aku gak setuju, bener-bener gak bisa aku terima. Kadang aku kayak gitu.	pendapat yang ingin ia dengar dan menolak pendapat orang lain. (W2.N1.58)		
<b>P</b>		Oke, kalau misal nih, kalau... misal JE pengen ini, terus kakaknya bilang pengen ini, terus gimana caranya JE bisa menyelesaikan perbedaan pendapat ini antara saudaranya JE?			
<b>N</b>		Emm.. aku biasanya sih diskusi. Kalau dulu aku selalu manut ya, sama kakak, ayah, kalau sekarang aku mulai berani aku gak setuju ini.	Sekarang JE sudah berani mengekspresikan ketidaksetujuannya akan suatu hal. (W2.N1.59)	Data diri di di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Tapi sekarang udah enggak kan ya?			
<b>N</b>	65	Egoisnya ke orang lain, he'em. Sekarang lebih <i>open-minded</i> sih, wuis.	JE mengaku ia sekarang telah menjadi <i>open-minded</i> . (W2.N1.65)	Data diri di di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oke, kalau JE percaya dirinya pas lagi melakukan apa sih?			

<b>N</b>	75	Dulu sih pas kuliah, presentasiku selalu percaya diri pas kuliah. Waktu kuliah, karena aku gak pernah presentasi lagi, karena aku udah gak kuliah. Terus pas terapi K juga, seringnya percaya diri, tapi pas lagi gak diliatin orang. Kan biasanya psikolognya K dateng ke rumah, ngecek aku gimana terapinya. Itu kadang aku gak percaya diri. Tapi pas sendirian aku pede-pede aja.	JE merasa percaya diri ketika diminta presentasi di depan kelas saat masih kuliah. JE percaya diri ketika melakukan terapi pada keponakannya. JE kadang tidak percaya diri bila terapi diawasi oleh psikolog keponakannya. (W2.N1.71-75)	Data diri di di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>N</b>		Hal lain yang pede?			
<b>N</b>	85	Em... makan, Hahaha. Bisa makan banyak.	JE percaya diri akan kemampuan makannya. (W2.N1.83-85)	Data diri di di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	90	Oke, berarti percaya diri karena makan banyak? Ada lagi yang bikin kamu percaya diri? Pas ngelakuin ini gitu.			

<b>N</b>		Hm... apa ya? Apa ya ndut? Kalau lagi ngurusin K.	JE percaya diri saat mengurus keponakannya. (W2.N1.91)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oke nih, kalau misalnya yang ragu-ragu? Yang paling ragu-ragu aja deh, kayaknya lebih banyak ragu-ragunya kan ya daripada percaya dirinya?			
<b>N</b>		Ragu-ragu? Bingung, banyak. Sebenarnya keputusan S2 aku aja ini ragu-ragu.	JE ragu-ragu untuk melanjutkan S2 atau tidak. (W2.N1.99)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oh... kamu lebih suka keterima atau enggak keterima nih?			
<b>N</b>	105	Ya suka keterima sih, tapi kayak takut aja kalau menuju proses itu gitu loh. Iya sih, tapi gitu lah, kalau ngapa-ngapain untuk melangkah baru tuh aku malah takut deh. Gak tahu kenapa. Nyatanya mungkin bisa gitu ya, tapi untuk menuju ke sana itu aku takut.	JE senang bila diterima namun ia takut untuk melalui proses itu. JE takut untuk memulai melangkah ke hal baru. (W2.N1.103-105)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

<b>P</b>		Mungkin karena dunia baru kali ya? Jadi kayak kamu masih meraba-raba, belum kenal, belum tahu.			
<b>N</b>		Ragu-ragu... menjalani hubungan aku ragu-ragu sih. Takut. Tuh kan takut lagi? Hahaha.	JE ragu-ragu dalam menjalani hubungan. Alasan JE ragu-ragu dalam sebuah hubungan karena ia takut, (W2.N1.111-113)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Eh ini tadi takutnya kenapa belum dijelaskan?			
<b>N</b>		Trauma. Terus kayak yaudah, kayaknya udah, kalau untuk sekarang ya, gak tahu kalau besok masa depannya kan gak tahu kan ya? Kalau sekarang kayaknya aku masih menikmati hidupku sendiri gitu. Kayak aku tuh baru dewasa, aku pengen hura-hura, aku pengen berbuat dosa yang menghambur-hamburkan uang tapi sambil belajar menabung gitu loh. Pengen	JE merasa takut menjalani hubungan karena trauma. JE juga masih ingin menikmati kebebasannya sendiri. (W2.N1.119)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

		nyenangkan diri sendiri dulu sebelum ke sana gitu.			
<b>P</b>		Oh iya, kalau boleh tahu, kalau boleh tahu nih... tadi sempet nyinggung-nyinggung tentang trauma. Kalau boleh tahu trauma karena apa?			
<b>N</b>		Trauma karena dulu waktu kecil kan sering lihat orang tuanya berantem, terus orang tuaku bercerai, jadi kayak aku takut aja gitu kalau besok berumah tangga.	Alasan JE trauma adalah karena sewaktu kecil sering melihat orang tuanya bertengkar hingga bercerai. (W2.N1.127)	Keluarga	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oke, takut mengulangi kesalahan dari orang tua ya?			
<b>N</b>		Iya, iya, terus orang tuaku kan selalu menuntut, kalau Mamaku kan selalu bilang, "Kamu tu harus kerja, kamu tu harus kerja." Keras. Dulu dia kan ditinggal pergi, terus kata kakakku, "Kamu tu cewek, gak perlu kerja keras. Kamu tuh yang penting cari ridho suami aja. Kalau	Pendapat ibu dan kakaknya tentang apakah ia harus bekerja atau tidak membuatnya ragu harus memilih yang mana. (W2.N1.129-131)	Keluarga	Latar belakang narasumber

		misalkan suami kamu gak nuntut kamu buat gak kerja ya gak masalah.” Aku jadi tahu dari dua sudut pandang kan? Bertolak belakang, aku masih, “Duh, aku harus milih yang mana?” aku masih kayak ragu.			
<b>P</b>		Oke, siap! Ada lagi yang ragu-ragu?			
<b>N</b>		Apa lagi ya? Bingung. Aku ragu buat LRP apa enggak ya, hahaha.	JE ragu-ragu untuk meninggalkan dunia RP atau tidak. (W2.N1.137)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oke, kalau boleh tahu hal apa sih yang membuat JE <i>turn off</i> , <i>badmood</i> , <i>unmood</i> gitu?			
<b>N</b>		Em... sering <i>unmood</i> padahal. Ee, biasanya kalau lagi berselisih sama orang tua seringnya. Kadang ampe bikin berantem juga kan? Terus kepikiran sehari-hari. Terus kita semua kan cewe ya? Pasti punya egonya masing-masing gitu. Kita keras kepala semua jadinya gitu.	JE menjadi <i>unmood</i> ketika berselisih dengan orang tua, karena sama-sama egois dan keras kepala, pertengkaran bisa terjadi sehari-hari. JE juga menjadi <i>badmood</i> jika keponakannya rewel. (W2.N1.149)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

		Jadinya itu yang bikin <i>unmood</i> , walaupun yang namanya keluarga pasti kan balik lagi, entah gimana caranya kan? Tapi kadang, kadang, bikin <i>unmood</i> . Kadang K kalau lagi rewel banget, tiap hari nangis berkali-kali, <i>moodnya</i> ancur. Hehehe. Kemarin-kemarin, kayak kemarin itu badannya rada meriang apa gitu, nangis terus. Diajak sesi belajar terapi gak mau, terus yaudahlah, aku jadinya <i>stress</i> .			
<b>P</b>		Kalau misalnya hal yang dilakuin temen gitu, ada gak yang bikin... kadang-kadang bikin <i>badmood</i> atau <i>unmood</i> ?			
<b>N</b>		Itu,,, biasanya <i>chat</i> . <i>Chat</i> tuh kadang minta tolong <i>translate</i> apa apa gitu kan, terus pernah suruh ngerjain tugas bahasa inggris gitu, tapi aku gak bisa karena ada satu-dua hal yang aku gak bisalah pokoknya. Terus <i>chat</i> aku <i>dighosting</i> . Padahal mereka yang	Hal lain yang membuat suasana hati JE buruk adalah ketika ia dihubungi oleh temannya lewat pesan, setelah dibalas malah tidak dibalas lagi oleh temannya. (W2.N1.154)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

		minta tolong tapi aku yang minta maaf, “Maaf ya, aku gak bisa. ini waktuku banyak buat K.” ini, ini, ini. Terus malah <i>dighosting</i> . Yaudah aku <i>badmood</i> .			
<b>P</b>	155	Oke, ya ampun gak dibales ya? Padahal kita udah kayak minta maaf daripada kita yang <i>ghosting</i> gitu ya?			
<b>N</b>		Iya, terus apa lagi ya? Ee, kalau temen telat, kalau temen janji terusan telat gitu. Itu juga kadang gak <i>mood</i> .	JE juga merasa kesal bila membuat janji dengan temannya, namun temannya ini datang terlambat. (W2.N1.156)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Soalnya JE tipe yang <i>on time</i> ya?			
<b>N</b>		<i>On time</i> terus <i>scheduled</i> gitu. Kalau dadakan, huh... males banget.	JE merupakan orang yang terjadwal. (W2.N1.158)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oke, oke, kita nyambung ke situ ya? Pernah gak sih ada kejadian di RP yang sampe mempengaruhi di RL gitu?			

N	170	Hahaha, beneran, kalau itu tahun dua ribu berapa ya? 2014. Aku jadian sama dia tuh 2012. Masih kecil, masih SMP. Cinta monyetlah ya. Terus punya pacar-pacaran kan ya seneng yang namanya anak kecil kan? Terus lumayan lama tuh, satu setengah tahun. Terus 2014 putus, nangis. Tapi nangisnya diem-diem sih.	Hal yang terjadi di RP namun berdampak pula di kehidupan nyata adalah ketika putus dari pacar virtual. (W2.N1.170)	Harapan di dunia <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
P		Tapi enggak yang lama-lama gitu kan?			
N		Enggak, habis itu cari pacar lagi lah, ngapain galauin.			
P		Terus selain putus sama pacar, ada gak?			
N		Kadang sama <i>base</i> , sama <i>fanbase</i> itu kayaknya pernah deh. Oh, pernah! Jadi kita itu udah kayak HTS gitu, kayak kakak-adek <i>zone</i> gitu. Terus deket, deket banget. Semua kayak seluk beluk itu udah tahu semua ampe RL tuh udah tahu. Terus dia pergi, tiba-tiba pergi aja gitu. Terus berapa	JE pernah mempunyai teman dekat di dunia maya dan suatu ketika orang itu tiba-tiba pergi dan membuatnya rindu sampai membuatnya menangis di kehidupan nyata. (W2.N1.174)	Harapan di dunia <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>

		bulan, selang beberapa bulan aku tuh kayak kangen terus nangis. Terus galau, terus <i>badmood</i> .			
<b>P</b>		Pernah ketemuan RL?			
<b>N</b>	180	Jadi kita tuh gak sengaja banget, pernah beberapa dua-satu anak ada. Jadi yang pertama ini, ini bener-bener gak sengaja. Dulu aku pernah jadi Isyana kan? Terus aku pergi ke Bandung, lagi nonton konsernya Isyana sama Tulus. Terus aku laporan sama ee, RP Raisa gitu. “Yah, aku lagi nonton konser Istana di Bandung.” Kebetulan kan dia domnya Bandung. Terus si Raisa, “Loh, kok bareng? Ini aku juga lagi nonton!”	JE pernah bertemu dengan teman RP di kehidupan nyata, dan itu membuatnya senang. (W2.N1.180)	Harapan di dunia <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
<b>P</b>		Kalau yang bikin kesel gitu, marah, atau kecewa?			

N		<p>Em... kesal kadang aku tuh orangnya left out. Kadang aku males berbaur, aku yang males tapi aku yang jadi kesal juga. Kayak, "Ah! Ini susah banget sih buat berbaur sama mereka?" gitu kan, malah aku yang kesal, padahal aku yang salah. Aku yang enggak mau interaksi, aku yang marah ya. Kadang gitu lah, sama kadang kesal kadang... kalau bestie yang bener-bener deket, kayak RP Raisa itu, kita udah dekeet banget. Deket, deket, dekat sampe RL kan. Terus kalau ada temen lain yang lebih deket dari aku, aku tuh kayak cemburu.</p>	<p>Hal yang membuat JE kesal hingga di kehidupan nyata adalah saat ia sulit berbaur di suatu lingkungan. JE juga kesal bila teman dekatnya di RP memiliki teman dekat lainnya. (W2.N1.192-194)</p>	<p>Harapan di dunia <i>roleplayer</i> Harapan di dunia <i>roleplayer</i></p>	<p><i>Self Identity</i> <i>Self Identity</i></p>
P		<p>Enggaklah, gak lama. Ini, kelebihan dan kelemahannya JE. Kemarin udah aku tanyain belum sih? Kayaknya belum ya?</p>			
N		<p>Kelebihannya apa ya? Kekurangannya dulu aja deh ya, yang kayaknya gampang disebutin. Kekurangannya itu terlalu</p>	<p>Kekurangan JE menurut pribadinya adalah ia terlau pemikir, khususnya hal negatif. Ia juga masih <i>moody</i> walau tidak separah dulu. JE</p>	<p>Data diri di dunia nyata</p>	<p>Latar belakang narasumber</p>

		<p>pemikir, terus mikirnya tuh negatif terus. Kayak, “Aduh, kalau aku gak bisa gimana ya?” gak pernah mikirnya, “Kalau aku bisa berarti aku harus...” misalnya kayak gitu. Terus apa lagi ya? <i>Overthinker</i>, kayaknya kalau <i>moody</i>, sekarang aku udah gak terlalu <i>moody</i> deh. Ya masih <i>moody</i>, tapi kalau dibanding dulu, sekarang udah gak terlalu. Terus jeleknya <i>stubborn</i>, keras kepala, kadang masih egois juga. Terus apa lagi ya? Em... apa lagi jeleknya? Kelemahan aku, kelemahan aku... apa lagi ya? Em...</p>	<p>juga masih keras kepala dan egois. (W2.N1.204)</p>		
<b>P</b>	205	Apa hayo?			
<b>N</b>		<p>Gak sabaran juga kadang, kadang. Tergantung situasi. Terus kelebihan... kelebihan apa ya? Kelebihan... gampang bergaul kali ya? Gampang</p>	<p>JE juga merasa dirinya kurang sabar di beberapa situasi. Menurut JE kelebihan adalah mudah bergaul dan beradaptasi dengan lingkungan. (W2.N1.206)</p>	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

		beradaptasi sama lingkungan kayaknya, lumayan.			
<b>P</b>		Apa lagi hayo?			
<b>N</b>	210	Apa ya? Aku apa sih kelebihanannya?	JE kebingungan menyebutkan kelebihanannya. (W2.N1.210)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Pinter bahasa inggris kok gak disebut ya?			
<b>N</b>		Pinter bahasa... tapi gak pinter-pinter amat. Ya, bisa bahasa inggris sedikit. Terus bisa main piano dikit-dikit. Terus bisa nyanyi dikit-dikit.	JE merasa dirinya sedikit pandai berbahasa inggris, sedikit bisa menyanyi, dan bermain piano. (W2.N1.213)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oke.			
<b>N</b>		Semuanya dikit-dikit, ahahaha. Terus apa ya? Ee, mencoba buat jadi orang baik aja lah.	JE mencoba menjadi orang baik. (W2.N1.214)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	215	Itu juga termasuk kelebihan loh, banyak sekarang yang mencoba menjadi orang jahat.			

N	<p>Hu'um. Mencoba, karena pengalaman aku tuh berusaha melihat sudut pandang tuh gak cuma dari satu sisi gitu. Terus kayak mengapresiasi sebuah karya, mengapresiasi usaha walaupun itu kecil gitu. Aku berusaha gak melihat dari jeleknya sesuatu. Menurutku ya, tapi aku gak tahu orang lain.</p>	<p>JE mencoba melihat sesuatu dari sudut pandang lain dan tidak berfokus pada kejelekannya. Ia berusaha mengapresiasi karya dan usaha walaupun hanya kecil. (W2.N1.223)</p>	<p>Data diri di dunia nyata</p>	<p>Latar belakang narasumber</p>
---	--	---	---------------------------------	----------------------------------

**Lampiran 7. Hasil Verbatim dan Koding Narasumber SA**

**Wawancara 2**

**Tabel 9. Verbatim dan Koding Narasumber SA Wawancara 2**

	Baris	Hasil Wawancara	<i>Exploring Comment</i>	Sub Tema	Tema
P		Oke, dua minggu lalu, SA kan bilang ya kalau main RP tuh karena kesepian gitu, iya kan? Nah, pas setelah main RP nih, itu... kesepian itu terobati gak?			
N		Sedikit terobati sih.			
P	15	Kenapa cuma sedikit?			
N		Tapi gak yang... gimana ya. Kalau RP kan cuma virtual doang, terus apa namanya, aku butuh yang di dunia nyata gitu. Jadi terobatnya sedikit aja, enggak yang <i>full</i> yang terobati banget itu enggak. Tapi ya dengan RP itu aku ngerasa kayak eee... <i>I have something to do</i> gitu di dunia maya.	SA mengaku setelah bermain RP, rasa kesepiannya sedikit terobati, namun tetap saja ia membutuhkan seseorang di dunia nyata untuk benar-benar mengobati rasa kesepiannya. (W2.N2.16)	Harapan ketika menjadi <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

<b>P</b>		Gitu ya, tapi kemarin katanya ini ya, temen RP banyak yang dibawa ke RL?			
<b>N</b>		Iya, iya, banyak, tapi kan enggak yang aku apa namanya, enggak yang... ketemu langsung gitu loh.	SA membutuhkan teman yang bisa ia temui langsung di dunia nyata. (W2.N2.18)	Harapan ketika menjadi <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Oh iya, seperti itu... Oh, apa yang membuat SA jadi <i>turn off</i> ? Kayak <i>unmood</i> atau <i>badmood</i> gitu? Biasanya ketemu karena hal apa?			

N		<p>Oh... apa ya? Pertama, kalau aku gak minat tentang masa lalu. Terus yang kedua, kalau lagi ada masalah sama orang rumah, itu aku <i>badmood</i> banget. Terus yang ketiga misal lagi ada masalah sama temen.</p>	<p>Hal yang membuat suasana hati SA menjadi buruk adalah ketika ada yang membicarakan masa lal dan saat bertengkar dengan orang rumah. Hal lain yang membuat SA menjadi <i>badmood</i> adalah ketika ia memiliki masalah dengan temannya. (W2.N2.24-26)</p>	<p>Data diri di dunia nyata</p>	<p>Latar belakang narasumber</p>
P		<p>Oke, oke. Terus juga nih, SA pas lagi percaya diri tuh pas dalam hal apa sih?</p>			

N	30	Pas ngapain ya? Enggak pernah pede deh kayaknya.	SA awalnya mengaku tidak pernah merasa percaya diri. (W2.N2.30)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P		Gimana-gimana?			
N		Em... misal nyangkut ke hal akademik gitu sih, kayaknya. Aku ngerasa, aku bisa di situ gitu.	SA percaya diri dengan kemampuan akademiknya karena ia merasa ia bisa disitu. (W2.N2.34-.36)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P		Oke, mantap. Kalau SA ragu-ragu pas ngapain?			
N		Eh, nentuin pilihan. Sama jujur, aku itu... aku gak bisa tampil di depan umum. Makanya sekarang aku nyoba hal baru, kan? Aku ikut teater, tapi gak... aku pengen nge- <i>challenge</i> diriku sendiri biar aku bisa tampil di depan umum gitu.	SA ragu-ragu ketika menentukan pilihan. SA adalah orang yang tidak bisa tampil di depan umum, sekarang ia sedang menguji diri untuk bisa melakukannya. (W2.N2.38-40)	Data diri di dunia nyata Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber Latar belakang narasumber

<b>P</b>	50	Tapi SA ini bukan tipe yang pemalu kan ya?			
<b>N</b>		Enggak, enggak.	SA bukan orang yang pemalu. (W2.N2.51)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	60	Iyaps. Kamu membawakan si Sasha ini kayak gimana?			
<b>N</b>		Kayak ke semua orang tuh nyapa gitu, demen banget kalau disuruh nyari mutual. Gimana ya, pokoknya tuh suka jb-jb gitu loh kak. Kayak gitu-gitu, oh... apa ya? Itu sih, kayaknya itu aja. <i>Friendly</i> itu.	SA membawakan karakter Rose dengan sifat ramah yang suka menyapa orang-orang. (W2.N2.63)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	75	Oke, kita <i>next</i> ke pertanyaan selanjutnya. Em... kan si SA nih pernah bilang ya kemarin tuh kalau SA tuh gak suka sama orang yang selingkuh nih.			
<b>N</b>		He'em.			
<b>P</b>		Kalau boleh tahu, ada alasan khusus gak buat itu?			

N	<p>Soalnya aku ee, gimana ya kak, aku gak suka orang selingkuh tuh pertama karena masalah Papa. Itu aku udah, udah kayak trauma banget gitu, nah terus waktu itu aku dapet cowok di RL, temen kampus. Dia tuh selingkuh dan dia tuh malah lebih parah gitu loh, aku jadi makin, “Anj*ng nih cowok.” Makin-makin benci banget sama cowok yang kayak gitu, terus dan aku ngebuktiin ternyata orang selingkuh itu... itu tuh <i>habit</i>. Bukan penyakit, penyakit kana da obat ya? Tapi ini tuh gak bisa ilang gitu.</p>	<p>SA tidak menyukai orang yang selingkuh karena ia pernah diselingkuhi, selain itu, Papanya juga selingkuh dari Mamanya. Ia merasa selingkuh itu kebiasaan yang tidak bisa diobati. (W2.N2.84)</p>	<p>Data diri di dunia nyata</p>	<p>Latar belakang narasumber</p>
P	<p>Oh terus nih, kemarin kan SA sempet bilang kalau SA di RL lagi dikelilingi sama <i>toxic people</i> nih, nah cara SA untuk mengatasi itu gimana? Maksudnya waktu ketemu sama mereka, terus SA kayak gimana?</p>			

N	90	<p>Ya tetep aku apa namanya, tetep aku temenin, eek arena misal <i>toxic</i> tuh, itu kan dari mereka ya? Ee... apa namanya, masuk ke dalam diri aku atau enggak itu kan berarti kan dari diri aku sendiri. Yaudah aku temenan sama mereka gakpapa, walaupun bisa aku terpengaruh sama mereka, aku bisa nge-<i>defense</i> diriku buat enggak terpengaruh sama hal-hal yang apa namanya, hal yang negatif dan dampak yang gede banget gitu. Misal ada <i>toxicnya</i> tuh kayak ngerokok, terus mabuk, terus yang 18+ kan, banyak sebenarnya. Terus aku bisa nge-<i>defense</i> diriku dari yang mabuk sama itu.</p>	<p>Ketika SA bertemu dengan <i>toxic people</i> di dunia nyata, ia akan tetap berteman dengan mereka sambil membentengi diri. (W2.N2.90)</p>	<p>Data diri di dunia nyata</p>	<p>Latar belakang narasumber</p>
P		<p>Oke keren, kalau di RL kamu masih tetep temenan gitu ya? Tapi tetep bentengin diri juga. Nah, kalau kamu ketemu orang-orang ini di RP? Apa yang akan kamu lakukan?</p>			

N		Ya tetep temenan aja, kalau aku tetep temenan... ee, apa, sikap mereka baik ke aku, aku bakal baik ke mereka. Tapi sebaliknya, kalau mereka jahat ke aku, ya aku gak bakal mau temenan sama mereka. Aku gitu orangnya.	Bila bertemu di RP, SA juga akan tetap berteman selama orang itu baik padanya. (W2.N2.93)	Data diri sebagai <i>Roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
P	95	Peristiwa di RP tang mempengaruhi kamu sampe RL ada gak? Misal sampe seneng di RL, <i>moodnya</i> jadi bagus seharian atau sebaliknya?			
N		Sebenernya ada peristiwa di RP yg mempengaruhi aku sampe di RL. Kalo misal ada <i>something good happened in RP</i> , itu bakal ngaruh ke <i>moodku</i> , aku bisa jadi <i>goodmood</i> seharian, begitupun sebaliknyaaa	Bila sesuatu yang baik terjadi di RP dapat membuat suasana hati SA menjadi baik bahkan seharian dan sebaliknya. (W2.N2.96)	Harapan sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
P		Oh okee, jadi kalau di RP ada yg bikin <i>badmood</i> , di RL juga bisa <i>badmood</i> seharian gitu ya? Kalau dampak positif and negatif main RP sendiri, SA ngerasain apa?			

N	<p>He'em. Dampak positif main RP itu aku bisa nambah relasi aku dari berbagai kota dan provinsi, aku bisa dapet kenalan dan temen baru dari luar, bahkan ada yang dari luar negeri juga, terus dengan main RP tuh aku bisa kebuka gitu matanya "oh ternyata yang kita lihat sekarang itu belum mesti kenyatannya kaya gini", kalo dampak negatif mungkin aku kaya dibawa masalah RP ke RL gitu sih kak, kaya yang seharusnya ga aku bawa ke RL malah jadi dibawa di RL gitu, dan RP juga mempengaruhi <i>mood</i>ku, itu menurutku dampak negatif buat aku.</p>	<p>Dampak positif bermain <i>roleplayer</i> bagi SA adalah dapat menambah relasi dari luar kota bahkan luar negeri, selain itu dapat membuka wawasan. Dampak negative bermain RP adalah sesuatu yang harusnya tidak dibawa sampai ke RL malah terbawa, suasana hati SA juga dapat terpengaruh. (W2.N2.98)</p>	<p>Harapan sebagai <i>roleplayer</i></p>	<p><i>Self identity</i></p>
---	---	---	--	-----------------------------

**Lampiran 8. Hasil Verbatim dan Koding Narasumber CH**

**Wawancara 2**

**Tabel 10. Verbatim dan Koding Narasumber CH Wawancara 2**

	<b>Baris</b>	<b>Hasil Wawancara</b>	<i>Exploring comment</i>	<b>Sub Tema</b>	<b>Tema</b>
<b>P</b>		Jadi, pertanyaan pertama nih. Tentang RP ya, pernahkah gak sih peristiwa di RP gitu yang mempengaruhi sampe ke RL?			
<b>N</b>		Oh, ya yang waktu putus itu kak. Yang aku mau <i>left</i> tapi gak jadi... He'em, aku tiap pagi kayak hampa banget gitu loh kak.	Ada peristiwa yang sampai mempengaruhi suasana hati CH di dunia nyata karena masalah ketika ia bermain <i>roleplayer</i> . CH menjadi merasa hampa setiap pagi paska putus dengan pasangan. (W2.N3.46-52)	Harapan di dunia <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>

<b>P</b>	55	Kalau waktu kalian masih jadian gitu, misal pas lagi <i>chat-chatan</i> gitu, CH pas lagi <i>chat ukenya</i> ini tuh sambil senyum-senyum sendiri gak?			
<b>N</b>		Iya, pastilah.	Ketika CH merasa bahagia karena peristiwa di RP itu juga akan mempengaruhi suasana hatinya di dunia nyata bahkan menyebabkan ia tersenyum sendiri. (W2.N3.56)	Harapan di dunia <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Misal dia ngebucinin kamu, kamu ikut seneng kah di RL?			
<b>N</b>		Iya. Emang gitu kan?	Suasana hati CH menjadi baik bila ia sedang dibucinin di dunia RP. (W2.N3.64)	Harapan di dunia <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>	75	Galau. Kenapa kesel sama dia? Apakah karena ketahuan <i>sidenya</i> kayak gitu? Apakah <i>sidenya</i> bermasalah?			

<b>N</b>		Enggak sih, cuman ya, awalnya tuh gak ngakuin gitu loh. Terus ya gitu.	Ada juga kejadian di RP yang membuat CH kesal hingga ke dunia nyata. (W2.N3.76)	Harapan di dunia <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Kenapa kamu pengen menggambarkan sosok si Taehyung sama Chanyeol kayak gitu?			
<b>N</b>	90	Ya karena di mataku mereka kayak gitu. Maksudnya tuh kayak, gimana ya, ya Taehyung, apalagi Taehyung. Kayak, apa sih, <i>vibesnya</i> itu kayak <i>cool</i> gitu. Ya gitu, kak.	Alasan CH menampilkan karakter Taehyung dan Chanyeol yang bicara singkat adalah karena menurut pandangannya, Kim Taehyung asli juga demikian. (W2.N3.90)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Kalau Chanyeol? Kalau gak salah Chanyeol kan <i>happy virus</i> -nya EXO ya?			
<b>N</b>		Iya, betul. Tapi kan satu <i>owner</i> . Yakali di situ beda, kan aneh.	Karakter lain ia bawaan karena sifat penulis dan bukannya sifat asli dari tokoh yang ia perankan. (W2.N3.92)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>		Waktu jadi Nayeon, ya kenapa kamu.. eh, kemarin waktu jadi Nayeon, kamu menggambarkan dirimu kayak gimana ya? Belum dijelaskan ya kayaknya kemarin.			

<b>N</b>	Iya, hoooh, belum. Jadi Nayeon mah... pengennya <i>classy</i> gitu kak. Tapi kadang kelepasan jamet.	CH ketika membawakan karakter Nayeon dengan formal, namun terkadang ia tidak sengaja berbicara informal. (W2.N3.98)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>	Kenapa pengen <i>classy</i> kalau di Nayeon?			
<b>N</b>	Soalnya itu aku ada itu kak, <i>upchar</i> -nya. Jadi kayak, apa sih, <i>pinned tweet</i> aku tuh isinya Nayeon <i>upchar</i> gitu. Jadi kayak apa ya, seolah-olah, ya aku ngeliat itu sih... ngeliat RP lain itu tuh kayak, kayak, kayak <i>update chara</i> -nya tuh ngejelasin, kayak, “Halo, ONCE! Apa kabarnya hari ini?” gitu-gitu. Jadi kayak <i>classy</i> banget gitu loh, kak. Kadang aku pengen dibawa gitu, he’em, kayak seolah-olah aku tuh <i>idol</i> nya gitu. Tapi juga kadang ya gak <i>classy</i> .	Alasan CH membawakan karakter Nayeon demikian adalah karena ia terinspirasi dari orang-orang di sekitarnya. CH membawakan karakter Nayeon seolah-olah dia adalah seorang tokoh idola sungguhan. (W2.N3.104-106)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>	Kalau di Taehyung sama PCY tadi, kayak lebih ke ya, aku <i>as</i> Taehyung sama PCY buat nyari temen gitu ya?			

<b>N</b>	Betul sekali!	CH ketika berperan menjadi Taehyung dan Chanyeol fokus untuk mencari teman, sementara di Nayeon ia menjadi <i>RP strict in-character</i> . (W2.N3.114)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>	Oh gitu, kamu penganut DADS kah?			
<b>N</b>	Iya, tapi kalau <i>different account different story</i> -nya khusus apa itu, gendernya. Tapi kalau yang di cowok kan aku tetep satu orang gitu kak.	CH penganut <i>different account different story</i> , yang artinya akun satu dengan yang lain tidak ada sangkut pautnya.(W2.N3.118)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self identity</i>
<b>P</b>	Oh iya, kan ini ya, dari kemarin CH waktu ngobrol sama aku tuh ini ya, kayak kurang nyaman gitu buat membuka kameranya. Terus kemarin CH kan bilang kalau CH itu pemalu, sebenarnya ada alasan lain gak kenapa gak mau membuka kamera? Tapi ini aku <i>pure</i> tanya aja ya, enggak bermaksud apa-apa.			

<b>N</b>	130	Enggak ada sih kak, ya malu aja gitu, itu ajah. Gak tahu, gak pede gitu kak.	Alasan CH tidak ingin membuka kamera ketika wawancara adalah karena malu. CH malu karena tidak percaya diri. (W2.N3.130)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Ee, ini, hubungan CH sama temen-temen HIMA gimana? Kan CH maba ya berarti? Kan yang paling muda gitu lah ya.			
<b>N</b>		Iya, iya. Ya baik aja sih kak, soalnya itu kan, anggota HIMANYA ya satu jurusanku itu aja gitu. Soalnya jurusanku kan Cuma 30 orang, jadi semuanya dapet gitu.	Hubungan CH dengan teman satu organisasi baik-baik saja. (W2.N3.134)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Apa ini hasilnya?			
<b>N</b>		ISFJ.	Tes MBTI CH menunjukkan hasil ISFJ. (W2.N3.188)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>	235	Nah, selama setahun ini pernah gak sih punya masalah sama temen divisi atau lain divisi?			

N		Karena aku sekre dan aku gak punya temen sedivisi, jadi gak ada. Kalau yang lain kayaknya enggak ada deh kak.	CH tidak pernah memiliki masalah dengan anak divisi lain di organisasinya. (W2.N3.235)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
N		Iya.			
P		Ada gak, apa, apa hal khusus yang membuat CH itu <i>turn off</i> gitu? Misal tiba-tiba kesel kalau ada apa gitu.			
N		Emm... kesel kalau ada yang gak sesuai sama yang diharapin atau kesel sama apa ya, orang yang... eh, yang keras kepala kayak kemarin itu kak yang aku bilang gak suka. Kayak keras kepala banget jadi orang.	CH merasa kesal bila ada yang tidak sesuai dengan harapannya atau bertemu dengan orang keras kepala. (W2.N3.264)	Harapan	Latar belakang narasumber
P		Oke, kemarin kan CH bilang pengen diperhatiin gitu terus pengen dingertiin juga, apakah ada alasan khusus kenapa pengen digituin?			
N	270	Emm... em... kayaknya karena kurang perhatian. Enggak juga sih ya, ya... ya gimana ya ngomongnya. Ya emang udah	Alasan CH ingin lebih diperhatikan bukan karena ia kurang perhatian namun ia merasa	Harapan	Latar belakang narasumber

		seharusnya <i>saling</i> gitu kan, kak? Bukan cuma satu orang aja gitu loh.	kalau memang seharusnya itu yang ia dapatkan.(W2.N3.270)		
<b>P</b>		Oke, boleh diceritain dikit gak tentang masalah yang itu?			
<b>N</b>		Bener-bener buaya banget gitu loh, kayak padahal kita udah bilang mau minta putus tapi kayak alah, tahu lah kak, buaya kayak gimana. Ya waktu itu juga masih gak ngerti lah ya cinta-cintaan gitu. Jadi ya mau-maunya dibodohin gitu. Terus ya jadinya aku kayak nyindir-nyindiran gitu sama yang satu, sama selingkuhannya dia itu. Bener-bener kayak kemusuhan banget gitu.	CH pernah memiliki musuh ketika SMP, yaitu selingkuhan pacarnya. (W2.N3.288)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oke, misal kalau dari Mama sendiri atau Eyang gitu ada gak?			
<b>N</b>		Paling ya harus jadi orang yang sukses gitu. Ya sambil didoain gitu sih.	CH tidak mendapat tekanan ekspektasi dari orang tuanya. (W2.N3.338)	Harapan	Latar belakang narasumber

<b>P</b>		Oke, keren, keren. Oh iya, kan CH ini maba ya, hubungan sama teman-teman angkatan gimana?			
<b>N</b>	340	Em.. kalau yang, apa ya, awal-awal emang susah gitu sih kak. Tapi kan awalan aku emang sokab gitu kak, kayak nimbrung di grup kayak bener-bener nimbrung gitu kak. Tapi pas mulai ada apasih, ada masuk kuliah, kayak udah ada tatap muka... maksudnya kayak <i>on cam</i> gitu lah. Menurut aku tiba-tiba menciut gitu kak, aduh, ternyata aku gak serame di grup gitu loh, di dunia nyata. Jadi kayak lama-lama aku udah gak <i>on</i> di grup lagi. Tapi untungnya aku udah nemu yang sefrekuensi gitu loh kak, jadi ya nyambung-nyambung aja. Tapi kalau yang ekstrovert gitu, yang sering <i>on</i> di grup gitu, kayak ngerasa kurang nyaman, ya bukannya kurang nyaman gimana. Tapi kayak tahu lah, kayak	CH memiliki teman dekat di kampusnya sebanyak 4-5 orang. (W2.N3.340-342)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
<b>N</b>					

		gak sefrekuensi aja. Em... kayaknya yang sefrekuensi yang gak gak terlalu mencolok gitu kak. Ya, 4-5 orang mungkin.			
<b>N</b>		Iya, hehe, bener.			
<b>P</b>		Ada gak orang selain mereka berdua yang bisa digituin juga?			
<b>N</b>		Ee, kayaknya susah sih kak. Soalnya, kayak misal temen dari SMP ke SMA gitu, SMA ke kuliah, udah beda lagi gitu kak. Ya, makanya yang bisa, apa, nyambung gitu ya temen dumay, kayak S sama A itu.	CH mengaku tidak memiliki tempat untuk mencurahkan isi hatinya selain pada teman yang ia dapat dari dunia maya. (W2.N3.354)	Harapan	Latar belakang narasumber
<b>P</b>		Oke, udah lama banget ya. Oke-oke, oh iya, CH pernah gak sih mengalami kayak hal yang memalukan gitu di depan umum. Misal kepleset gitu.			

N	<p>Karena sebenarnya banyak. Ah udahlah, aku udah lupa. Jadi waktu itu, aku... itu kan lagi praktikum mikroorganisme itu, harusnya di <i>slidenya</i> tuh tulisannya ‘Dimana tempat paling mustahil untuk menemukan mikroorganisme?’ emm, aku tuh gak tahu <i>sliwer</i> gitu kak. Aku bacanya dimana tempat yang kayak paling banyak ditemuin mikroorganisme. Bayangin, aku paling belakang, dengan pedenya angkat tangan, aku bilang ‘tanah’. Malu banget! Soalnya pas itu kan aku lagi ada praktikum tanah toh kak, jadi kayak, soalnya praktikumnya tanah tuh kayak keras gitu loh kak, menghantuiku gitu loh. Jadi, alam bawah sadarku bilang ‘tanah, tanah, tanah’. Em... enggak, mereka lebih ke ‘Hah, kok tanah?’”</p>	<p>CH pernah mengalami hal memalukan di depan umum, yaitu ketika ia menjawab pertanyaan dengan jawaban yang aneh. Ia malu walaupun tidak ada yang menertawainya. (W2.N3.362-366)</p>	<p>Data diri di dunia nyata</p>	<p>Latar belakang narasumber</p>
P	<p>Itu kenapa? Apakah CH merasa ada yang kurang gitu dari diri CH?</p>			

N		Oh... emm, hehehe. Apa ya? Kalau gak pede tuh penyebabnya gimana sih kak? Gak ngerti aku juga, kayak, kayak udah dasarnya gitu loh kak pemalu. Kayak gak banyak omong karena aku gak bisa ngomong deh aku kayaknya. Terus juga karena suara aku kekecilan gitu loh kak. Kalau di orang, apa, ramai gitu, aku nyaut tuh gak ada yang denger. Jadi udahlah, aku diem aja.	Menurut CH, alasan mengapa ia menjadi pribadi yang kurang percaya diri adalah karena pada dasarnya ia pemalu. CH memiliki suara yang kecil sehingga ketika menyaut pembicaraan orang lain, suaranya tidak terdengar dan ia memilih untuk diam. (W2.N3.382)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber
P	385	Oh gitu, hahaha. Terus ada hal lain? Misal kamu gak pede pas lagi di depan banyak orang, harus melakukan sesuatu yang disuruh kating, atau misal kamu gak percaya diri sama hasil usahamu gitu.			
N		Emm... kayak kalau harus ngelakukan sesuatu di depan banyak orang gitu deh, kayak suka tremor sendiri gitu. Ya, kayaknya semua orang juga gitu deh, maksudnya kayak yang dingin gitu.	CH merasa kurang percaya diri bila harus tampil di depan banyak orang, ia akan gemeteran dan dingin.(W2.N3.386)	Data diri di dunia nyata	Latar belakang narasumber

<b>P</b>		Hahaha, iya. Kan kemarin CH sempat bilang kalau CH main RP itu karena pengen nyoba banyak karakter dan nyari temen, bener kan? Nah, pas CH udah main nih. Tujuan CH ini udah tercapai kah?			
<b>N</b>		Betul betul. Sejauh ini udah tercapai kok.	CH sudah mencapai tujuannya bermain RP untuk mendapat teman. (W2.N2.392)	Harapan sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
<b>P</b>		Jadi CH udah beneran dapat temen gitu ya? Ada gak temen RP yang dibawa ke RL?			
<b>N</b>		Iya kak, ada kok, tukeran nomer WA juga hehehe.	CH dan teman RPnya sudah saling tukar nomor wasaf. (W2.N2.394)	Data diri sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>
<b>P</b>		Wuih langgeng juga ya? Hehehe... oke, menurut CH, dampak positif main RP itu apa?			
<b>N</b>		Kebetulan ada satu yang chat tiap hari kayak temen RL hehehe. Dampak positifnya ngilangin stress sih hahaha, terus nambah	Dampak positif bermain RP menurut CH adalah ia mendapat relasi dan pengamalan berorganisasi yang bisa dijadikan pelajaran	Harapan sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>

		pengalaman sama relasi, kalo pengalaman tuh kayak ngurus SQ, kurang lebih kayak <i>event</i> di RL. Jadi seru sih nyiapinnya, kaya konsepnya, dan lain-lain. <i>Join</i> SQ pun bikin gak gabut, ya intinya jadi punya banyak temen.	untuk diterapkan di dunia nyata. (W2.N3.398)		
<b>P</b>		Oh iya, bener. Ngurus event di RP bener-bener bisa buat belajar di RL ya? Hahaha. Kalau dampak negatifnya sendiri apa?			
<b>N</b>	400	Dampak negatifnya banyak <i>war</i> sama NSFW banget sih, kalo di RP jfb, tapi kalo di RP <i>selfol</i> kayanya enggak... mereka tahu batasannya sesuai <i>chara</i> yg diperanin, kaya umurnya uda legal belum. Tapi ini sepenglihatanku ya, dan itu juga pas tahun 2019 pas aku nyelfoll. Terus sisanya aku jfb terus. Kalo jfb masih sama kaya gituu, NSFW <i>thingy</i> , <i>war</i> , pansos, dan lain-lain.	Dampak negatif dari RP adalah adanya banyak <i>war</i> , drama dan konten dewasa. (W2.N3.400)	Harapan sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>

<b>P</b>		Oh gitu... kalau yang dirasakan CH sendiri? mungkin yang berdampak ke diri CH langsung gitu?			
<b>N</b>		Mungkin pas putus di RP kali ya kak, jadinya nangis RL terus juga pernah hampir <i>war</i> gara gara rebutan cowo doang, gara garanya itu di cepuin sama temen sendiri. Coba kalau dia gak ember jadinya masi aman. Dampaknya sih yaitu tadi langsung <i>closedown</i> akun, sedih sama nangis mulu, hahahaha.	Dampak negatif RP yang dirasakan CH adalah ia bisa sering menangis sungguhan bila memiliki masalah di dunia RP. (W2.N3.402)	Harapan sebagai <i>roleplayer</i>	<i>Self Identity</i>

## **Lampiran 9. Hasil Observasi Wawancara Pertama Narasumber JE**

Inisial : JE

Hari,tanggal : Rabu, 7 Juli 2021

Waktu : 16:17–17:17

Tempat : Rumah masing-masing

Kode : OB1.N1.07072021

### **Pencatatan Kejadian**

Lokasi di rumah masing-masing karena menggunakan video call wasaf. Pewawancara memulai video call sekitar pukul 16:17 dimana sebelumnya sudah membuat janji dan berbimcang sebentar melalui chat. Pewawancara disambut hangat oleh narasumber, ia berkenan menampilkan wajahnya. Kemudian wawancara pun dimulai setelah berkenalan lagi secara resmi karena kala itu pertemuan pertama pewawancara dengan narasumber.

Narasumber berada di kamar keponakannya, K, yang sedang tertidur. JE duduk bersandar tembok selagi menjawab pertanyaan pewawancara. Ia sesekali tertawa ketika menjawab pertanyaan pewawancara dan jawaban-jawaban yang diberikan terdengar lugas dan mantap. Ia tidak ragu-ragu menceritakan hal yang terjadi pada keluarganya dan dirinya. Ia terbata-bata ketika harus mengungkapkan apa kelebihanannya dan sangat lancar menyebutkan kelemahannya.

## **Lampiran 10. Hasil Observasi Wawancara Pertama Narasumber SA**

Inisial : SA

Hari,tanggal : Jumat, 9 Juli 2021

Waktu : 16:00–17:30

Tempat : Rumah masing-masing

Kode : OB1.N2.09072021

### **Pencatatan Kejadian**

Wawancara dilakukan di rumah masing-masing karena sedang pandemi dan melalui video call wasaf. Wawancara dimulai pukul 16:00, pewawancara sempat *direject* satu kali sebelum akhirnya diangkat. Narasumber menyambut ramah pewawancara dan wawancara pun dimulai setelah berbincang sebentar. Narasumber berada di kamarnya dan mau mengaktifkan kameranya. Ada ibunya di belakangnya sedang berbaring di tempat tidur.

Rumah SA saat itu sedang kedatangan sanak saudaranya sehingga terdengar ramai. Beberapa kali suara narasumber tidak terdengar karena itu. Ia juga sempat menunda pembicaraan karena harus membalas pesan dari teman-temannya. SA menjawab pertanyaan dengan cepat dan di beberapa pertanyaan sempat terbata. Ketika membahas perceraian orang tuanya, ia mengucapkannya dengan berbisik-bisik mungkin disebabkan oleh kehadiran ibunya di belakangnya. Ia juga terkadang menggunakan tangannya untuk menunjukkan jawabannya yang menggebu-gebu.

## **Lampiran 11.** Hasil Observasi Wawancara Pertama Narasumber CH

Inisial : CH

Hari,tanggal : Sabtu, 10 Juli 2021

Waktu : 12:15–13:05

Tempat : Rumah masing-masing

Kode : OB1.N3.10072021

### Pencatatan Kejadian

Wawancara dilakukan di rumah masing-masing dimana narasumber meminra untuk menggunakan google meet. Meet dimulai pukul 12:15 dan narasumber tidak bersedia mengaktifkan kameranya. Sehingga hanya pewawancara yang terlihat wajahnya. Narasumber mengaku sedang berada di kamarnya saat itu.

CH menjawab dengan malu-malu di awal, dia juga menjawab dengan ragu-ragu di beberapa pertanyaan. Narasumber sempat mengatakan ada acara di jam 1 tetapi kemudian ia menyebutkan kalau ia bisa melanjutkan hingga selesai.

## **Lampiran 12. Hasil Observasi Wawancara Pertama Narasumber JE**

Inisial : JE

Hari,tanggal : Rabu, 7 Juli 2021

Waktu : 16:17–17:17

Tempat : Rumah masing-masing

Kode : OB1.N1.07072021

### **Pencatatan Kejadian**

Lokasi di rumah masing-masing karena menggunakan video call wasaf. Pewawancara memulai video call sekitar pukul 16:17 dimana sebelumnya sudah membuat janji dan berbimcang sebentar melalui chat. Pewawancara disambut hangat oleh narasumber, ia berkenan menampilkan wajahnya. Kemudian wawancara pun dimulai setelah berkenalan lagi secara resmi karena kala itu pertemuan pertama pewawancara dengan narasumber.

Narasumber berada di kamar keponakannya, K, yang sedang tertidur. JE duduk bersandar tembok selagi menjawab pertanyaan pewawancara. Ia sesekali tertawa ketika menjawab pertanyaan pewawancara dan jawaban-jawaban yang diberikan terdengar lugas dan mantap. Ia tidak ragu-ragu menceritakan hal yang terjadi pada keluarganya dan dirinya. Ia terbata-bata ketika harus mengungkapkan apa kelebihanannya dan sangat lancar menyebutkan kelemahannya.

### **Lampiran 13. Hasil Observasi Wawancara Kedua Narasumber JE**

Inisial : JE

Hari,tanggal : Minggu, 25 Juli 2021

Waktu : 18:10–18:50

Tempat : Rumah masing-masing

Kode : OB2.N1.25072021

#### **Pencatatan Kejadian**

Lokasi di rumah masing-masing karena menggunakan video call wasaf. Pewawancara memulai video call sekitar pukul 18:10 dimana sebelumnya sudah membuat janji dan berbincang sebentar melalui *chat*. Pewawancara disambut hangat oleh narasumber, ia berkenan menampilkan wajahnya. JE kali ini berada di ruang keluarga dimana ia sedang mengawasi keponakan juga. Sehingga wawancara sempat terganggu karena keponakannya berlarian ke luar rumah.

Tak lama kemudian JE mengalami gangguan sinyal sehingga ia harus mengganti providernya terlebih dahulu. Ia kemudian berpindah tempat ke kamarnya agar keponakannya tidak dapat berlarian dan wawancara kembali dimulai dengan lebih kondusif. JE menjawab pertanyaan dengan lugas dan sesekali diiringi tawa.

#### **Lampiran 14. Hasil Observasi Wawancara Kedua Narasumber SA**

Inisial : SA

Hari,tanggal : Jumat, 23 Juli 2021

Waktu : 00:35–00:55

Tempat : Rumah masing-masing

Kode : OB2.N2.23072021

#### **Pencatatan Kejadian**

Wawancara dilakukan di rumah masing-masing masih menggunakan video call wasaf. Dikarenakan sulitnya menyamakan jadwal yang tepat untuk wawancara, kali ini dilakukan tengah malam saat SA menyempatkan dirinya di sela-sela kegiatannya menonton drama korea. Wawancara masih bertempat di dalam kamar narasumber, kali ini ia seorang diri karena ibunya berada di kamar yang lain.

Wawancara dilakukan dengan berbisik-bisik, baik pewawancara maupun narasumber. SA menjawab setiap pertanyaan yang diberikan dengan cepat sehingga wawancara berlangsung singkat.

## **Lampiran 15. Hasil Observasi Wawancara Kedua Narasumber CH**

Inisial : CH

Hari,tanggal : Sabtu, 17 Juli 2021

Waktu : 19:40–20:40

Tempat : Rumah masing-masing

Kode : OB2.N3.17072021

### **Pencatatan Kejadian**

Wawancara dilakukan dengan melakukan *video call* dengan Google Meet yang dimulai sekitar pukul 20:40. Bertempat di rumah masing-masing, kali ini CH berada di kamarnya. CH terdengar lebih santai dan bahkan berinisiatif bertanya beberapa hal pada pewawancara, tetapi ia masih tidak ingin membuka kamarnya. Jadi kali ini hanya pewawancara yang terlihat wajahnya.

CH terdengar lebih percaya diri menjawab setiap pertanyaan dibanding dengan pertemuan sebelumnya. Ia juga lebih banyak tertawa dan membahas banyak hal di luar topik pertanyaan.

## Lampiran 16. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 540611, Fax (0274) 540611  
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas\_fip@uny.ac.id

Nomor : 976/UN34.11/PP/Pen/2021  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

2 Agustus 2021

Yth . Kepala Kantor Kelurahan Kadipaten Yogyakarta  
Komp. Ndalem Mangkubumen, Jl. Polowijan No.372, Kadipaten, Kecamatan Kraton, Kota  
Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55132

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri  
NIM : 17112144028  
Program Studi : Psikologi - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Self Identity pada Roleplayer Pengguna Twitter  
Waktu Penelitian : 5 Juli - 8 Oktober 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan,



Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Sujarwo, M.Pd.

NIP 19691030 200312 1 001

## Lampiran 17. Lembar Persetujuan Narasumber JE

LEMBAR PERSETUJUAN  
(INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JE

Usia : 22

Pekerjaan : Terapis

Bersedia untuk menjadi narasumber dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi yang berjudul ***“Self Identity pada Roleplayer Pengguna Twitter”***. Saya menyatakan keikutsertaan saya dalam penelitian ini murni atas kehendak saya sendiri dan tidak ada paksaan dari pihak manapun. Saya menyerahkan sepenuhnya kepada peneliti untuk menggunakan data-data yang telah saya berikan untuk digunakan sebagaimana mestinya. Meskipun demikian, identitas dan data-data yang telah saya berikan akan dijamin kerahasiaannya dan akan dipertanggungjawabkan sebagai data ilmiah.

Yogyakarta, 21 Juli 2021



(.....)

## Lampiran 18. Lembar Persetujuan Narasumber SA

### LEMBAR PERSETUJUAN (INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SA

Usia : 20 tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

Bersedia untuk menjadi narasumber dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Self Identity pada Roleplayer Pengguna Twitter”**. Saya menyatakan keikutsertaan saya dalam penelitian ini murni atas kehendak saya sendiri dan tidak ada paksaan dari pihak manapun. Saya menyerahkan sepenuhnya kepada peneliti untuk menggunakan data-data yang telah saya berikan untuk digunakan sebagaimana mestinya. Meskipun demikian, identitas dan data-data yang telah saya berikan akan dijamin kerahasiaannya dan akan dipertanggungjawabkan sebagai data ilmiah.

Yogyakarta, 21 Juli 2021



(.....)

## Lampiran 19. Lembar Persetujuan Narasumber CH

### LEMBAR PERSETUJUAN (INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : CH

Usia : 19

Pekerjaan : Mahasiswa

Bersedia untuk menjadi narasumber dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi yang berjudul ***“Self Identity pada Roleplayer Pengguna Twitter”***. Saya menyatakan keikutsertaan saya dalam penelitian ini murni atas kehendak saya sendiri dan tidak ada paksaan dari pihak manapun. Saya menyerahkan sepenuhnya kepada peneliti untuk menggunakan data-data yang telah saya berikan untuk digunakan sebagaimana mestinya. Meskipun demikian, identitas dan data-data yang telah saya berikan akan dijamin kerahasiaannya dan akan dipertanggungjawabkan sebagai data ilmiah.

Yogyakarta, 21 Juli 2021



(.....)