

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Manusia memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupannya. Kebutuhan dipenuhi agar manusia dapat bertahan hidup. Kebutuhan merupakan hal yang tidak ada batasan dan setiap manusia memiliki kebutuhan yang berbeda. Kebutuhan dibedakan dalam beberapa hal, seperti kebutuhan menurut intensitas, waktu, sifat, bentuk, dan subjek. Menurut sifatnya, kebutuhan terdiri atas kebutuhan jasmani dan kebutuhan rohani (Ichsanti, 2017).

Kebutuhan manusia yang berkaitan dengan tuntutan perasaan, etika, dan keyakinan manusia demi terpenuhinya kepuasan batin merupakan kebutuhan rohani. Kebutuhan rohani adalah kebutuhan batin yang tidak berkaitan langsung dengan fisik manusia dan hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, oleh sebab itu kebutuhan rohani merupakan kebutuhan manusia yang berkaitan dengan psikologis dirinya. Contohnya seperti ibadah, rekreasi atau hiburan, ilmu pengetahuan, bersosialisasi dengan masyarakat, serta melakukan *hobby*. Manusia akan merasakan ketentraman, mempunyai pedoman dalam hidupnya, serta memiliki perasaan bahagia dan gembira, ketika kebutuhan rohaninya terpenuhi (Ichsanti, 2017).

Hiburan adalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan rohani manusia. Di Indonesia sendiri, dunia hiburan berkembang dengan pesat. Terutama dengan adanya era globalisasi, Indonesia menjadi mudah dan maju

dalam menggunakan teknologi. Melalui teknologi banyak budaya, informasi maupun hiburan dari negara asing yang masuk ke Indonesia dan mudah diakses melalui *website* ataupun media sosial, seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *YouTube*, dll. Salah satu budaya yang masuk ke Indonesia berasal dari Korea. Banyak sekali penggemar Korea di Indonesia. Penggemar Korea di Indonesia mulai dari kalangan remaja hingga dewasa. Berdasarkan survei tentang popularitas musik *Kpop* di Indonesia pada tahun 2019, sekitar 59% responden di Indonesia menyatakan bahwa *Kpop* sangat populer (Waldeck, 2020). Adapun riset *online* yang dilakukan Nusaresearch pada tahun 2018 di Indonesia sebanyak 2130 responden yang terdiri dari 968 laki-laki dan 1162 perempuan dengan rentang usia 17 tahun ke atas. Hasil yang didapatkan mayoritas responden mendengar *Kpop* melalui internet, televisi, dan media sosial.

Berdasarkan wawancara singkat yang saya lakukan terhadap penggemar Korea yang rata-rata berumur 20 tahun ke atas, beberapa dari mereka bermain media sosial *twitter* untuk mendapatkan informasi terkait *Kpop*, mengikuti idol yang digemari, mencari dan menyimpan foto, mengikuti berita baru tentang idol, melihat yang sedang *trending*, dapat melakukan *sharing* mengenai apapun bahkan dengan orang Korea, dan salah satunya bermain *roleplayer*.

Roleplayer adalah orang yang bermain peran, dimana orang tersebut memerankan dirinya sebagai artis Korea. Langkah awal yang diambil dalam bermain *roleplay* adalah membuat akun dengan meniru *username* artis Korea,

kemudian orang tersebut akan berpura-pura menjadi idolanya. Identitas dan profil yang mereka tampilkan, serta hal yang diposting serupa dengan artis Korea yang diperankan (Fatmawati & Ali, 2017). *Roleplayer* tidak mengenal satu sama lain dalam kehidupan nyata. Waktu yang digunakan dalam *roleplay* juga fleksibel, dapat dimainkan kapan saja sesuai dengan kemauan pemain (Vernika & Nurhastuti, 2018). *Roleplay* dianggap sebagai media penyaluran para penggemar Korea untuk idolanya (Fatmawati & Ali, 2017).

Mereka yang bermain peran, tidak hanya sekedar berkomunikasi, namun mereka dapat menjalin relasi di dalam dunia *roleplay*. Relasi yang terjalin dapat berupa teman dekat, keluarga, pasangan, maupun teman kerja (Psieanta, 2017). Para *roleplayer* juga dapat melakukan pertukaran *gender*. Dimana perempuan dapat memerankan menjadi laki-laki, begitu pula sebaliknya. Walaupun para *roleplayer* tidak menjalin komunikasi secara langsung, namun ikatan emosi antara para pemain pasti ada. Ikatan emosi antara para pemain menyebabkan seseorang larut dalam suasana yang dapat mengganggu psikis dari seorang pemain. Ada beberapa dampak positif dalam dunia *roleplay* yang dapat dirasakan oleh diri sendiri (terhibur) serta memacu kreatifitas dan imajinasi. Adapun dampak negatif yaitu hiperealitas, ketergantungan dengan media sosial dan sulit berkembang dengan lingkungan di dunia nyata (Pratiwi, 2019).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Safitri (2014) disimpulkan bahwa para pemain *roleplay* merasa nyaman dalam dunia *roleplayer* karena adanya pasangan, teman, dan keluarga. *Roleplayer* juga membawa perasaannya

sampai ke dunia nyata dan mengubah perilaku serta interaksi sosial mereka. Hasil penelitian Ghassani & Rinawati (2017) juga menyimpulkan bahwa para pemain menjalin ikatan yang sangat erat, karena memiliki perasaan dan saling bergantung. *Roleplayer* juga merasa bangga dan keren dalam kehidupan nyatanya, mereka dipandang positif dan semakin mudah bersosialisasi serta meningkatkan kemampuan bahasa mereka.

Berbeda dengan salah satu narasumber perempuan yang saya hubungi. Ia bermain *roleplayer* ketika SMA dan mendapati pengalaman yang tidak bahagia. Awalnya, ia menjalin hubungan dalam dunia *roleplay*, merasa nyaman dengan hubungan tersebut dan berakhir menjalin hubungan dalam dunia nyata. Hubungan tersebut berjalan selama empat bulan dan ternyata pasangannya adalah perempuan. Mendapati pengalaman tersebut, ia tidak menjadi *roleplayer* lagi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hapsari (2019) disimpulkan bahwa *roleplayer* dapat membawa dampak negatif ke dalam dunia nyata seperti menjadi kasar karena tokoh yang ia perankan bergaya bicara yang frontal, menemui *roleplayer* lainnya yang menyukai sesama jenis.

Berdasarkan data dan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa para *roleplayer* dapat menimbulkan respon emosi positif maupun negatif pada kehidupannya, yang mana hal tersebut akan mempengaruhi *subjective well-beingnya*.

Seseorang yang masuk ke dalam dunia *roleplay* bisa saja dalam dunia nyata mereka, mereka tidak diterima oleh orang-orang disekitarnya, memiliki masalah, merasa tidak bahagia, memuaskan hawa nafsu, membutuhkan

dukungan dll. Mereka yang masuk ke dalam dunia *roleplay* agar diterima (karena tidak menunjukkan identitas dan jati dirinya), menghindari masalah di dunia nyata, mencari rasa nyaman dan terciptanya kebahagiaan. Hal tersebut didukung oleh teori behaviorisme "*law of effect*" atau hukum akibat yang berarti hubungan stimulus respon cenderung diperkuat bila akibatnya menyenangkan dan cenderung diperlemah jika akibatnya tidak memuaskan (Amsari & Mudjiran, 2018). Dimana *roleplayer* akan cenderung mengulang perilaku yang mendatangkan kesenangan.

Para penggemar Korea sendiri dimulai dari kalangan remaja hingga dewasa. Masa puncak dari perkembangan individu terletak pada masa dewasa awal, dimana merupakan masa transisi dari masa remaja yang masih dalam keadaan bersenang-senang dengan kehidupan. Seseorang pada masa dewasa awal banyak menemui permasalahan dalam hidup dan harus dapat menyelesaikan dengan baik. Pada masa dewasa individu mulai untuk memilih pasangan hidup, mencapai peran sosial, bertanggung jawab, mencapai kemandirian emosional, dan sebagainya. Jika hal tersebut tidak berjalan sesuai dengan harapannya, maka akan berdampak pada keadaan psikologis seseorang (Putri, 2018).

Kebutuhan seseorang untuk merasa bahagia sudah terpenuhi dan secara tidak langsung kesehatan mental tercapai, ketika seseorang merasa terhibur serta mendapatkan perasaan aman, nyaman, dan tenang dalam bermain peran. Manusia akan mencari berbagai cara untuk merasa bahagia, seperti melakukan hal yang mereka senangi terus-menerus (Forum Film

Dokumenter, 2019). Hal tersebut akan mempengaruhi *subjective well-being* seseorang.

Menurut Diener, Oishi, & Lucas (dalam Darusmin & Himam, 2015) seseorang yang melakukan evaluasi terhadap kehidupannya dengan melibatkan reaksi emosional terhadap sejumlah peristiwa kehidupan dan suasana hati merupakan pengertian dari *subjective well-being*. *Subjective well-being* melibatkan kebahagiaan (afeksi positif) dan kepuasan hidup (kognitif) (Compton dalam Darusmin & Himam, 2015). *Subjective well-being* dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri (rasa bersyukur, memaafkan, kepribadian, *self esteem*, dan spiritual) dan dari luar (dukungan sosial) (Dewi & Nasywa, 2019).

Menurut Qonitatin (dalam Fitriana, 2018) ketika seseorang memiliki permasalahan-permasalahan dapat menyebabkan *subjective well-being* yang rendah dengan timbulnya afek negatif yang tinggi, rendahnya afek positif dan rendahnya kepuasan hidup. Afek positif yang tinggi terjadi ketika seseorang dapat merasakan energi yang tinggi, berkonsentrasi penuh dan terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan (Tellegen dalam Fitriana, 2018).

Roleplayer dapat dikatakan memiliki dua dunia kehidupan, yaitu dalam dunia nyata dan dunia *roleplay*. *Roleplayer* juga memiliki peran yang berbeda dalam dunia nyata dan dunia *roleplay*. Terlebih ketika *roleplayer* memiliki permasalahan dalam dunia nyata yang tidak selesai, kemudian menghindar dan terjun ke dalam dunia *roleplay*. Tidak menutup kemungkinan dalam dunia *roleplay*, *roleplayer* tidak mendapatkan permasalahan. Hal yang akan terjadi

adalah *roleplayer* tidak mendapatkan kebahagiaan dan cenderung memiliki perasaan serta pikiran yang negatif.

Harapannya dengan adanya dunia *roleplay* dapat menyebabkan *subjective well-being* para *roleplayer* yang tinggi, karena seseorang yang dalam dunia nyata sulit mengungkapkan perasaannya dan tidak mendapat dukungan menjadi dapat mencurahkan perasaannya serta mendapat dukungan dari *roleplayer* lainnya. Selain menambah relasi, para *roleplayer* juga membawa perubahan positif dalam bagi dirinya, sehingga akan menimbulkan respon emosi positif dan kepuasan hidup yang tinggi. Kreativitas dan imajinasi juga dapat terasah ketika seseorang bermain peran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana gambaran *subjective well-being* pada *roleplayer* Korea dalam media sosial *twitter*, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “*Subjective Well-being* pada *Roleplayer* Korea dalam Media Sosial *Twitter*”.

1.2. Tujuan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran *subjective well-being* pada *roleplayer* Korea dalam media sosial *twitter* serta melihat faktor apa saja yang mempengaruhi *subjective well-being* pada *roleplayer* Korea dalam media sosial *twitter*.

1.3. Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran terhadap *subjective well-being* pada *roleplayer* Korea dalam media sosial *twitter*, serta menambah wawasan pengetahuan yang dapat dijadikan bahan kajian. Penelitian ini juga diharapkan dapat menyumbangkan serta memberikan hasil dalam ilmu Psikologi Sosial dan Psikologi Kepribadian.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan peneliti mengenai *subjective well-being* pada *roleplayer* Korea dalam media sosial *twitter*, serta dapat memberi referensi baru terkait topik kepada para pemain *roleplayer* dan para pembaca.

