

BAB IV

PELAKSANAAN PENGUMPULAN DATA PENELITIAN

4.1. Orientasi Kancan

Penelitian ini dilakukan pada tiga orang yang aktif bermain *roleplay* Korea dalam media sosial *twitter* dengan usia di atas atau sama dengan 17 tahun. Peneliti mengenal salah satu subjek yang aktif bermain *roleplay* dan mendapat saran dari subjek tersebut dalam pemilihan subjek kedua dan ketiga. Penelitian ini ingin melihat bagaimana gambaran *subjective well-being* dan faktor apa saja yang mempengaruhi pada *roleplayer* Korea dalam media sosial *twitter* dengan melihat aspek kognitif dan aspek afektif. Penelitian ini dilakukan secara *online* melalui *platform Google Meet* yang merupakan layanan komunikasi video.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan mengambil subjek sebanyak 3 orang. Subjek dalam penelitian ini adalah FA, KC, dan MC. Peneliti memilih subjek FA, KC, dan MC, karena mereka aktif bermain *roleplayer* Korea dalam media sosial *twitter* dan berumur diatas 17 tahun. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2021.

4.2. Persiapan Pengumpulan Data

Tahap pertama dalam persiapan pengumpulan data penelitian ini adalah menentukan subjek berdasarkan dengan kriteria penelitian. Adapun kriteria subjek dalam penelitian ini yaitu, subjek aktif bermain *roleplay* Korea dalam media sosial *twitter* dengan usia di atas atau sama dengan 17 tahun.

Tahap kedua yang dilakukan dalam persiapan pengumpulan data adalah peneliti melakukan pendekatan kepada para subjek dan memberikan *informed consent* kepada para subjek sebagai bentuk persetujuan subjek dalam penelitian ini.

Tahap ketiga yang dilakukan yaitu, peneliti membuat rancangan pedoman wawancara sebagai acuan saat melakukan wawancara terhadap subjek. Peneliti juga menyiapkan laptop sebagai alat untuk merekam proses wawancara berlangsung.

4.3. Pengumpulan Data Penelitian

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara. Wawancara dilakukan kepada tiga orang subjek mengecek kembali data hasil observasi serta hasil wawancara untuk mendapatkan data yang sebenar-benarnya. Proses pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 5, 16 dan 23 bulan Maret 2021. Wawancara dilakukan setelah subjek menyetujui dan menandatangani *informed consent* yang sebelumnya telah diajukan oleh peneliti kepada subjek.

Peneliti melakukan wawancara dengan menetapkan jadwal dan menetapkan waktu sesuai dengan waktu luang ketiga subjek. Proses wawancara berlangsung secara online pada platform *Google Meet*, karena situasi kondisi yang sedang pandemi saat ini. Ketiga subjek berada di tiga kota yang berbeda yaitu, Semarang, Purwokerto dan Solo.

4.4. Hasil dan Analisis Setiap Kasus

4.4.1. Subjek I

a. Identitas Subjek I

Nama : FA
Usia : 21 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Semarang
Pendidikan : S1

b. Hasil Observasi Subjek I

Subjek FA memiliki tinggi badan sekitar 165 cm dengan postur tubuh yang tidak terlalu gemuk dan berkulit kuning langsung. Subjek mengenakan kerudung dan juga berkacamata.

Peneliti bertemu dengan subjek *via online* pada pukul 16.00, saat itu subjek sedang berada di rumahnya. Subjek FA mengenakan kerudung berwarna pink. Ketika proses wawancara berlangsung, subjek terlihat sangat senang, karena sering kali tertawa, namun tetap fokus untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Subjek FA sesekali tampak bingung dengan beberapa pertanyaan, karena kerap kali subjek meminta waktu untuk berpikir. Beberapa pertanyaan yang diajukan, subjek FA menjawabnya dengan suara yang lembut bernada tinggi, terdengar bersemangat dan sesekali menggunakan bahasa Inggris. Subjek FA terbuka dalam menjawab setiap pertanyaan, karena subjek memberikan

penjelasan terhadap jawabannya. Subjek FA beberapa kali juga menggerakkan tangannya untuk mempertegas jawaban.

c. Hasil Wawancara Subjek I

Subjek FA adalah seorang mahasiswa tingkat akhir yang sedang menempuh skripsi. FA lahir di Semarang, 1 April 1999. Subjek FA tinggal bersama kedua orang tuanya dan kakaknya. FA merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara. Kegiatan sehari-hari FA selama di rumah adalah membantu orang tua, membereskan rumah, memasak, menyusun skripsi, menonton film dan bermain *fangirling* dalam sosial media.

FA menjadi seorang *Kpopers* sejak tahun 2011 dan sempat tidak mengikuti *Kpop* lagi selama 5 tahun. Tahun 2017, FA mulai aktif lagi hingga sekarang. FA mempunyai akun *roleplayer* di *twitter* sejak tahun 2019 dan aktif sampai sekarang. FA membuat akun dengan inisiatifnya sendiri dan memerankan idolanya sebagai perempuan.

1. Aspek Afektif (Afek Positif dan Afek Negatif)

Ketika wawancara berlangsung, suasana FA sedang baik dan walaupun aktivitas FA monoton ia tetap menikmati. FA menggunakan akun *roleplayer* untuk *fangirling*, melepas *stressnya*, membuat cerita fiktif, mencari relasi pertemanan. Subjek merasa dalam akun *roleplaynya* bebas melakukan apa saja, karena tidak ada yang mengetahui identitasnya. FA merasa senang, ketika teman-teman di RP bermain dengan *supportif* dan dapat menghargai dirinya, sehingga FA dapat melupakan hal-hal kecil yang membuatnya *stress*, seperti teman-teman di *real lifenya* yang tidak

menghargainya. FA merasa cukup bahagia dengan bermain *roleplay*. FA pernah mendapat pengalaman yang mengesankan ketika bermain RP, dimana ia dapat menemukan teman yang ternyata berdomisili sama dan pertemanan itu masih berlanjut hingga sekarang, namun tidak sampai dalam dunia *real life*. *Kpop* juga merupakan sumber kebahagiaannya. Hal yang membuat subjek FA bahagia dalam kehidupannya adalah hal-hal kecil seperti orang memperhatikan ia bicara, menghargai pendapatnya dan dapat mengertinya. FA percaya diri impiannya akan tercapai karena sudah mencari tahu tentang dunia kerja sejak saat ini. FA juga menyemangati dirinya.

Perasaan FA sebagai mahasiswa saat ini cukup tertekan. FA membuat akun tersebut dengan alasan supaya tidak mengganggu teman-teman *real lifenya*. Untuk saat ini FA merasa tidak percaya diri dalam dunia RP, karena ia menyukai dua *fandom*, sehingga muncul rasa tidak nyaman, karena ia bingung harus melakukan apa. FA juga pernah mendapatkan pengalaman yang kurang menyenangkan ketika membantu teman *real lifenya* untuk berjualan. FA membantu menjualkan barang tersebut dalam akun RPnya dan sudah mendapatkan pembeli, namun tiba-tiba teman RLnya menaikkan harga jual barang tersebut. Akhirnya FA menjelaskan secara baik-baik terhadap pembelinya di RP dan melepas pembeli tersebut. Dari pengalaman tersebut FA mengaku sekarang tidak lagi membantu temannya, karena takut dan FA merasa usaha yang sebelumnya tidak dihargai. Untuk saat ini, FA merasa dirinya belum ada

yang bisa dibanggakan daripada dirinya pada waktu SMA. FA merasa takut tidak bisa memenuhi harapan keluarga, teman-temannya dan takut tidak bisa berjuang di dunia luar sana. Subjek FA merasa saat ini lebih sering *overthinking* dan mengganggu jam tidurnya.

2. Aspek Kognitif (Kepuasan Hidup)

Prioritas FA dalam hidupnya adalah dirinya sendiri, karena menurutnya tidak ada yang bisa membahagiakan dan menghargai selain dirinya sendiri. Subjek FA masih kurang nyaman dengan dirinya dalam segi mental. FA memandang kehidupannya sekarang ini setengah *enjoy* dan setengah tidak *enjoy*, karena banyak beban yang harus ditanggungnya. Kepuasan hidup subjek FA jika di rating dari 1-10 adalah 6, karena FA sudah mencapai sejauh ini dan bisa bertahan sampai sekarang ini. FA merasa bersyukur ketika sudah mendapatkan satu teman yang cocok.

3. Faktor yang mempengaruhi

Subjek FA menjalin relasi yang baik dengan keluarganya dan FA paling dekat dengan kakak keduanya. Walaupun pandemi dan di rumah saja, FA tetap menjalin relasi dengan teman-temannya melalui *chat* dan *video call*. Keluarga FA tidak ada yang mengetahui dirinya bermain *roleplay*, tetapi teman FA ada yang mengetahui dirinya bermain *roleplay* dan teman FA tidak masalah, karena teman FA juga bermain. Keluarga FA juga tidak melarang ketika FA membeli *merchandise* Kpop, karena memang FA membeli dengan tabungannya. Cara subjek FA membangun relasi yang

baik dengan orang lain adalah dengan tetap menjalin hubungan, mengerti apa yang orang lain mau dan membangun kepercayaan.

Subjek FA merasa dirinya mempunyai kesibukan untuk mengisi waktu luangnya setelah bermain *roleplayer* dan sebagai selingan ketika FA sedang suntuk. Walaupun bermain RP, subjek FA tetap menjalankan aktivitas lainnya. FA juga dapat mengatasinya perasaannya ketika sedih dengan menonton film atau memasak. Ketika mengambil suatu keputusan, subjek FA terkadang membutuhkan bantuan orang lain, tetapi FA mampu menerima konsekuensinya sendiri. FA memahami dirinya dan masih ada usaha untuk mengurangi *overthinkingnya*. Kontrol diri FA jauh lebih baik dibanding dirinya yang dahulu, karena mendapatkan pelajaran hidup dan sudah banyak pengalaman untuk mengatasi konflik serta pengambilan keputusan.

Ketika suasana hati FA sedang tidak baik dan ada hal yang membuatnya lupa, suasana hati FA akan menjadi baik dan FA menikmati saja supaya senang. FA dapat menerima dan juga menghargai dirinya.

Subjek FA mempunyai impian di masa depan yaitu, bekerja di perusahaan sebagai HRD. Subjek yakin impiannya tersebut dapat tercapai, karena subjek sudah mulai mencari tahu tentang dunia kerja dan masih belajar supaya mendapatkan pengalaman. Harapan FA di masa yang akan datang adalah ia harus dapat mencapai impiannya.

Subjek FA juga mengalami perubahan dalam menjalankan ibadahnya. Saat ini FA menjalankan kewajibannya dengan sholat 5 waktu dan masih berproses, yang penting tidak menyimpang dari ajaran-ajaran agamanya.

d. Analisis Kasus

Berdasarkan observasi dan wawancara subjek FA sebagai *roleplayer* dalam media sosial *twitter*, *subjective well-being* pada subjek terlihat melalui afek positif yang muncul yaitu, tetap menikmati aktivitasnya, merasa senang bermain *roleplay* karena dapat melepas *stressnya* dan bebas melakukan apa saja, ia merasa senang karena dihargai oleh teman-teman dalam RP, FA juga menemukan teman yang ternyata berdomisili sama dan berlanjut hingga saat ini, Kpop merupakan sumber bahagiannya, FA merasa bahagia ketika orang memperhatikan ia bicara, menghargai pendapatnya dan dapat mengertinya, serta FA percaya diri akan impiannya dan dapat menyemangati dirinya. FA merasa bangga dengan dirinya karena sudah mencapai sejauh ini dan dapat bertahan. Beberapa afek negatif juga muncul pada FA, yaitu ia membuat akun *roleplay* karena takut mengganggu teman-temannya, ia merasa tertekan saat ini sebagai mahasiswa, merasa tidak percaya diri dan tidak nyaman karena menyukai dua *fandom*, membantu temannya tetapi tidak dihargai, merasa takut tidak bisa memenuhi harapan keluarga dan merasa lebih sering *overthinking*.

Evaluasi mengenai kepuasan hidupnya, FA juga bersyukur ketika sudah mendapatkan satu teman yang cocok. Prioritas dalam hidupnya adalah dirinya sendiri, untuk bahagia dan merasa berharga. FA nyaman

dari segi apapun, kecuali dalam segi mental, ia masih merasa kurang nyaman.

Adapun faktor-faktor yang muncul dan mempengaruhi *subjective well-being* FA yaitu, relasi sosial, kontrol diri, harga diri positif, optimis, serta arti dan tujuan hidup.

FA sebagai *roleplayer* mencapai *subjective well-beingnya* dengan memunculkan lebih banyak respon emosi positif dan kepuasan hidup yang cukup, serta faktor-faktor yang mempengaruhi FA cukup tinggi dan baik.



Gambar 4. 1 Bagan subjek I

4.4.2. Subjek II

a. Identitas Subjek II

Nama : KP
Usia : 22 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Purwokerto
Pendidikan : S1

b. Hasil Observasi Subjek II

Subjek KP memiliki tinggi badan sekitar 172 cm dengan postur tubuh berisi dan berkulit sawo matang. Subjek menguncir rambutnya dan menggunakan kacamata.

Peneliti bertemu dengan subjek via *online* pada pukul 21.00, saat itu subjek sedang berada di rumahnya. Subjek KP menggunakan piyama berwarna abu-abu. Ketika proses wawancara berlangsung, subjek terlihat tenang dan fokus dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Subjek KP menjawab setiap pertanyaan dengan suara yang cenderung keras, kuat dan beberapa kali menggunakan bahasa Inggris dan Jawa. Ketika subjek bercerita mengenai pengalaman negatifnya, nada bicara subjek cenderung meninggi. Subjek KP terbuka dalam menjawab pertanyaan, karena subjek memberikan penjelasan terhadap jawabannya dan kerap kali bercerita. Subjek KP juga beberapa kali menggerakkan tangannya sambil menjawab pertanyaan.

c. Hasil Wawancara Subjek II

Subjek KP adalah seorang mahasiswa tingkat akhir yang sedang menempuh skripsi. KP lahir di Purwokerto, 30 Juli 1998. KP merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Subjek KP tinggal bersama kakaknya, karena orang tuanya sering bekerja di luar kota dan adiknya menempuh pendidikan di luar kota. Kegiatan sehari-hari KP selama di rumah saja adalah membereskan rumah, mencuci pakaian, menyusun skripsi, menonton drama Korea dan memasak.

KP menjadi seorang *Kpopers* sejak SMP sampai SMA kelas 1, karena *girlband* favoritnya berakhir, namun tetap mengikuti drama Korea. Pertama kali bermain, KP mendapatkan akun dari temannya pada tahun 2019. KP mencoba membuat akun sendiri pada bulan Mei 2020 dan ia juga mendapatkan akun lagi pada bulan Agustus 2020.

1. Aspek Afektif (Afek Positif dan Afek Negatif)

KP menggunakan akun *roleplayer* untuk mencari seseorang yang satu frekuensi, membaca cerita fiksi, mencari teman dan keluarga, mencari tempat curhat yang tidak tahu siapa dirinya, karena membuat KP merasa lebih aman, seru dan senang. Subjek KP merasa nyaman dan tenang dalam akun *roleplay*nya ketika sudah mendapatkan teman cerita dan yang membuat sulit untuk berhenti adalah ketika ada orang yang mau mendengar cerita dalam kehidupan nyata subjek, karena menurut subjek dalam dunia nyata kita menggunakan topeng saja masih di caci maki. KP merasa bahagia dengan bermain *roleplayer*, karena KP dapat meluapkan

semua perasaannya dan teman-teman dalam *roleplayer* tidak mengadilinya, banyak orang yang memberi perhatian dan memberi dukungan yang membangun, yang tidak ia dapatkan dalam dunia nyatanya, bahkan ia mendapat teman dekat hingga ke dunia nyatanya. KP merasa diperhatikan oleh *couple*nya. Pengalaman yang paling mengesankan bagi KP ketika bermain adalah bertemu dengan orang-orang yang satu frekuensi dan menganggap KP sebagai manusia yang dapat menangis, marah, kesal dan butuh istirahat secara mental, yang membuat ia merasa bahagia. KP merasa setelah ia bermain, ia lebih menerima keadaan, lebih memperhatikan orang lain dan memberi dukungan semangat positif dibanding dirinya yang dulu, dimana ia lebih tidak peduli secara sosial. KP belajar untuk perhatian terhadap orang lain melalui *roleplayer* dan menambah kemampuan bahasa KP. KP merasa bangga dengan dirinya sendiri yang sudah menjalani hidupnya selama 22 tahun. Menurut KP untuk membuat dirinya bahagia itu mudah, dengan hal-hal kecil (menonton TV, mendengarkan BTS) ia dapat bahagia dan hampir setiap hari

Bertambahnya usia, KP merasa semakin tidak bahagia dan semakin banyak beban serta tanggung jawab yang membuat KP harus beradaptasi dan membuatnya *stress*. Situasi saat ini membuat KP merasa terbebani, karena KP dituntut oleh orang tuannya. KP juga merasa sedih karena kehilangan *moment* sebagai mahasiswa. Rata-rata KP bermasalah dengan orang yang tidak tahu kesalahannya dan harus KP

yang meminta maaf. KP pernah bertengkar dengan teman RPnya. KP sulit mengungkapkan perasaannya dan mendapat label sebagai KP yang kuat dalam dunia nyatanya, sehingga subjek tidak mendapatkan sisi kewanitaannya. KP juga merasa sedih bahkan sampai menangis, ketika ia ditinggal oleh orang-orang terdekatnya dalam *roleplay*. KP juga merasa kecewa saat ia putus dengan *couple*nya yang sudah menjalin hubungan selama hampir 1 tahun dan saat itu KP masih berada dalam fase yang kacau, yaitu setelah neneknya meninggal. KP kehilangan tempat untuk mencurahkan isi hatinya, karena kekesalan semua keluarga KP setelah neneknya meninggal ditumpahkan pada KP. KP merasa takut dengan tanggapan orang karena KP pernah mengalami pengalaman yang dialaminya. KP juga kehilangan rasa kepercayaannya terhadap orang lain sejak pertengahan tahun 2020, yaitu kejadian yang dialaminya dengan keluarganya. Hal yang membuat KP sedih dalam kehidupannya ketika nenek KP meninggal yaitu tahun 2019. KP merasa sangat kacau setelah ditinggal oleh neneknya. Subek KP juga sering *overthinking*, walaupun sedang melamun. Akibat dari *overthinking*, subjek menjadi takut tidak bisa membahagiakan orang lain. Subjek KP sering *overthinking* yang membuat subjek menjadi lupa untuk istirahat dan itu membuat subjek menjadi belajar untuk mengolah emosinya. Hal yang membuat KP bahagia dalam kehidupannya adalah KP menjadi dirinya sendiri, seperti dirinya dalam *roleplay*, tetapi KP tidak tahu kapan untuk mencapai kebahagiaannya dan itu seperti omong kosong.

2. Aspek Kognitif (Kepuasan Hidup)

Prioritas subjek KP dalam hidupnya adalah menyembuhkan dirinya melalui kebahagiaannya seperti mengoleksi barang-barang *Kpop* dan menyembuhkan diri dari kejadian yang dialami dengan keluarganya. KP mulai selangkah demi selangkah untuk menyelesaikan tuntutan terdekatnya. KP juga merasa cocok dan menikmati dengan pendidikannya saat ini. KP masih belum nyaman secara keseluruhan dengan dirinya sendiri, terutama dalam segi mental. Ia merasa memiliki beban yang lebih banyak dibanding dengan kedua saudaranya, sehingga ia puas tidak puas dengan kehidupannya. Beberapa impian kecilnya sudah tercapai dan KP menghargai proses dirinya. KP memandang kehidupannya saat ini sangat rumit, karena semakin banyak tuntutan dan harus beradaptasi. Di masa yang akan datang, KP ingin lebih bahagia dengan dirinya sendiri dengan tidak terpaku pada aturan, karena KP mengerti batasan yang boleh dilakukan dan tidak dan ingin orang-orang lebih sadar dengan keputusannya.

3. Faktor yang mempengaruhi

Relasi KP dengan keluarganya biasa saja, dekat, namun terkadang ada faktor luar yang mengganggu relasi KP dengan keluarganya. KP mempunyai relasi pertemanan yang baru sejak pandemi. Keluarga dan teman-teman KP mengetahui dirinya bermain *roleplayer* dan KP tidak tahu keluarganya mendukung atau tidak, karena KP hanya bercerita bermain *game*. Teman-teman KP mendukung dan mengetahui alasan KP

bermain *roleplay*. KP merasa tidak didukung oleh orang tuanya ketika mengoleksi barang-barang *Kpop*, berbeda dengan kedua saudaranya yang selalu didukung untuk mengoleksi sesuatu. Padahal mengoleksi barang *Kpop* membuat KP merasa mendapat hak istimewa.

KP tetap menjalankan aktivitas seperti biasanya. KP mendapatkan pelajaran secara sosial ketika menjadi *roleplayer*. Selama ini KP juga dapat mengendalikan emosinya dan hanya dirinya sendiri yang paling mengerti. Subjek KP sudah berusaha untuk mengambil keputusannya sendiri, tetapi pasti ada orang yang tidak setuju, sehingga membuat KP bingung dan berubah untuk mengambil keputusan. Walaupun begitu, KP dapat menghadapi konsekuensi atas keputusan tersebut dan KP tidak sendiri melainkan bersama Tuhan. Cara KP mengatasi kesedihannya dengan rajin mengunjungi makam neneknya. KP masih belajar dan mencoba untuk membangun relasi yang baik dengan orang lain dengan mengintrospeksi diri..

Subjek KP memiliki beberapa impian di masa yang akan datang seperti, tinggal di luar negeri, menikah dengan orang yang diidamkan, menjadi psikolog dalam bidang forensik dan ingin membangun sekolah seperti negara Finlandia. KP berharap semua impiannya dapat tercapai. Impian-impian kecil yang sudah dicapainya adalah menjadi asisten lab, menjadi pembicara, menjadi *trainer*, mendapat IP yang bagus.

Jika KP sudah merasa lelah dan berada pada titik terendah, KP akan mengajak orang tuanya untuk ziarah dan KP berserah pada Tuhan. KP merasa tempat paling aman dan nyaman adalah Tuhan, tetapi KP tidak ingin dirinya dituntut berdoa hanya karena kewajiban. KP akan berdoa jika memang ingin berdoa dan mencoba mengingatkan kembali dirinya untuk lebih rutin berdoa.

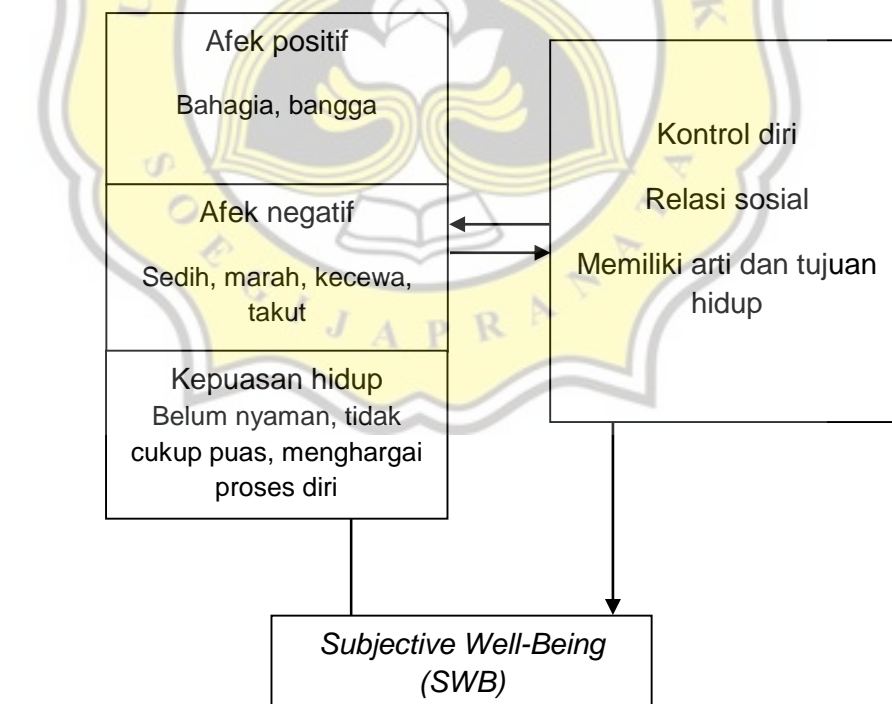
d. Analisis Kasus

Berdasarkan observasi dan wawancara subjek KP sebagai *roleplayer* dalam media sosial *twitter*, *subjective well-being* pada subjek terlihat melalui afek positif yang muncul yaitu, merasa aman, seru, nyaman, tenang dan senang bermain *roleplay* karena dapat meluapkan semua perasaannya, tidak diadili dan mendapatkan dukungan yang tidak didapatkan dalam dunia nyatanya. Banyak hal yang menjadi pelajaran untuk KP setelah ia menjadi *roleplay*. KP juga merasa bangga pada dirinya. Sedangkan afek negatif yang muncul pada KP, yaitu ia merasa tidak bahagia dan banyak beban dengan bertambahnya umur, KP merasa *stress* adanya tuntutan dari orang tuanya dan merasa sedih karena kehilangan *moment* sebagai mahasiswa. KP juga mendapatkan label dalam dunia nyatanya, sehingga ia sulit mengungkapkan perasaannya. Perasaan kecewa dan takut juga muncul pada KP.

Evaluasi mengenai kepuasan hidupnya, KP memprioritaskan untuk menyembuhkan dirinya melalui kebahagiaannya, akibat dari pengalaman yang dialami. KP belum merasa nyaman secara keseluruhan dengan

dirinya, terutama dalam segi mental. KP merasa puas tidak puas dengan kehidupannya, karena memiliki beban yang lebih banyak dibanding saudaranya dan memandang kehidupannya saat ini sangat rumit. KP tetap menghargai proses dirinya dan memiliki impian-impian di masa yang akan datang.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi KP yaitu, relasi sosial, kontrol diri, harga diri positif, optimis, serta arti dan tujuan hidup. Respon emosi negatif lebih banyak muncul dan kepuasan hidup yang kurang, serta faktor-faktor yang mempengaruhi KP, maka dapat dikatakan KP sebagai *roleplayer* belum sepenuhnya mencapai *subjective well-beingnya*.



Gambar 4. 2 Bagan subjek II

4.4.3. Subjek III

a. Identitas Subjek III

Nama : MC
Usia : 21 tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Solo
Pendidikan : S1

b. Hasil Observasi Subjek III

Subjek memiliki tinggi badan sekitar 160 cm dengan postur tubuh kecil dan berkulit putih. Subjek menguncir tengah rambutnya dan menggunakan kacamata.

Peneliti bertemu dengan subjek via *online* pada pukul 13.00, saat itu subjek sedang berada di rumahnya. Subjek MC menggunakan kaos berwarna hijau toska. Ketika proses wawancara berlangsung, subjek terlihat tenang dan fokus dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. MC menjawab setiap pertanyaan dengan suara yang sedikit berat, santai dan terkadang menggunakan bahasa Jawa dan Inggris. Subjek MC terbuka dalam menjawab pertanyaan, karena subjek memberikan penjelasan dan bercerita.

c. Hasil Wawancara Subjek III

Subjek MC adalah seorang mahasiswa semester 8. MC lahir di Solo, 13 Juli 1999. MC merupakan anak tunggal dan tinggal bersama kedua orang tuanya. Kegiatan sehari-hari MC selama di rumah saja adalah

memasak dan *refreshing*, seperti menonton, menonton *YouTube* dan bermain *roleplayer*.

MC menjadi seorang *Kpopers* sejak SD kelas 6 hingga saat ini. MC mempunyai akun *roleplayer* sejak tahun 2016, karena ada masalah pada akun pertamanya, lalu MC diberi akun yang lainnya oleh teman *roleplayernya* dan MC membuat akun yang lain untuk berpindah-pindah ketika ia merasa bosan.

1. Aspek Afektif (Afek Positif dan Afek Negatif)

MC menggunakan akun *roleplayer* untuk mencari relasi pertemanan dan *family*, bertukar informasi mengenai *Kpop*, bebas untuk mengekspresikan diri tanpa perlu takut dan MC mempunyai peran penting di suatu agensi dalam *roleplay*, yaitu menjadi pengurus. MC membuat akun tersebut karena berawal dari ajakan temannya dan keisengan MC yang membuatnya merasa senang, sehingga MC tidak dapat berhenti bermain hingga saat ini. Walaupun tidak mengenal satu sama lain, orang-orang dapat saling peduli, sayang dan tulus. MC merasa senang ketika mendapat banyak teman dan *family*. MC bebas menuangkan apapun dalam *roleplay* dan merasa senang, karena dapat menemukan berbagai macam orang, dari *gender* yang berbeda, pemikiran, umur, yang terkadang sulit untuk didapat dalam kehidupan nyata dan MC dapat mengalihkan pikirannya ketika sedang *down*. Pengalaman yang paling mengesankan bagi MC saat bermain adalah mendapat dukungan dari *familynya* ketika ia mendapatkan masalah. MC mempunyai kakak dalam

dunia *roleplayer*, karena MC anak tunggal yang ingin memiliki kakak dan orang tersebut juga ingin memiliki adik, sehingga mereka menjalin relasi sebagai kakak adik yang cukup dekat. Hal yang membuat MC bahagia adalah melihat orang disekitarnya merasa bahagia itu sudah cukup. MC merasa setelah bermain *roleplay*, ia dapat mengerti banyak hal yang di dunia nyatanya tidak ia dapatkan. MC juga menjadi lebih mengerti orang dan merasa mempunyai teman atau saudara lain, sehingga dapat bertukar cerita. MC merasa bersyukur karena orang tua dan teman-temannya dapat mengerti. MC menikmati fase naik turunnya dan menjadi apa adanya.

Bertambahnya umur MC tidak terlalu mendapat banyak kebahagiaan. Pengalaman MC yang tidak mengesankan dan paling membekas adalah ketika ia putus dengan *couplanya* yang pertama. MC juga merasa sedih dan bahkan menangis ketika ia putus lagi dengan *couplanya* yang kedua, karena *couplanya* meningkatkan nilai mata pelajaran MC, MC dibimbing saat belajar. Bahkan setelah kejadian tersebut, MC ingin berhenti menjadi *roleplayer*. Hal yang membuat MC sedih dalam kehidupannya adalah ia tidak bisa cepat menyelesaikan skripsinya, MC lebih banyak menghabiskan waktu untuk *coping stress*. Belakangan ini MC menghabiskan waktunya untuk membaca fanfiction, membuka watsapp dan mencari inspirasi memasak.

2. Aspek Kognitif (Kepuasan Hidup)

Prioritas MC dalam kehidupannya sebagai mahasiswa tingkat akhir adalah ingin segera wisuda. Impian-impian kecil juga sudah dicapainya seperti, merubah dirinya supaya tidak mudah diremehkan seperti dulu, bergabung senat, kepanitiaan dan tim promosi. MC juga sudah merasa selesai dengan masa lalunya, dimana saat ini MC merasa orang lain tidak bisa lagi mengaturnya dan menyingkirkannya. Namun, MC belum merasa bangga dengan dirinya sendiri, karena menurut MC lebih penting orang lain bangga dengan dirinya, seperti orang tuanya bangga dengan MC. MC merasa nyaman secara keseluruhan dengan dirinya saat ini, walaupun kadang ada peristiwa yang membuatnya tidak nyaman. MC merasa belum puas dengan kehidupannya saat ini, karena ia belum bisa membahagiakan orang tuanya dan semakin dewasa banyak pikiran serta kekhawatiran yang muncul. Subjek MC memandang kehidupannya saat ini masih banyak bergantung dengan orang tuanya dan menganggap dirinya belum dewasa. Namun, jika dibandingkan dengan yang lalu, saat ini sudah jauh lebih baik. Pandangan MC untuk hidupnya ke depan, yaitu mempunyai pasangan, dapat membahagiakan orang tuanya, mempunyai keluarga dan mempunyai usaha. MC akan berusaha apa yang bisa diusahakan. MC merasa bersyukur sudah menempuh pendidikan sejauh ini, karena MC mendapat banyak hal seperti, teman-teman dan pengalaman. Walaupun ada sisi yang kurang, tetapi MC tetap bersyukur dengan apa yang sudah ada.

3. Faktor yang mempengaruhi

Relasi MC dengan keluarganya sangat baik dan terbuka, sedangkan relasi MC dengan teman-temannya biasa saja, karena MC hanya mempunyai beberapa teman dekat dan berhubungan melalui *chat* serta telepon sesekali. Keluarga dan teman-teman MC mengetahui dirinya bermain *roleplayer* dan tidak masalah akan hal itu. Orang tua MC akan marah, ketika MC terlalu lama bermain, MC sadar akan hal itu. Orang-orang disekitarnya selalu mendukung MC, terutama orang tuanya yang tidak banyak menuntut MC. Cara MC untuk membangun relasi dengan orang lain adalah dengan lebih mendengarkan orang, sehingga orang tersebut merasa nyaman. MC berusaha untuk mengontrol bicaranya dan tanggapannya terhadap orang, supaya orang tidak mudah tersinggung. MC tidak mempunyai banyak teman, tetapi MC ingin berteman dengan solid dan dalam jangka waktu yang lama (langgeng). MC juga menyesuaikan setiap latar belakang seseorang. Jika MC merasa tidak cocok, maka MC akan menyingkir walaupun berelasi, namun MC akan menjaga jarak.

MC mempunyai peran yang cukup penting sebagai *roleplayer* pada sebuah agensi. Menjadi *roleplayer*, terkadang membuat aktivitas MC terganggu, terutama ketika MC sedang merasa asyik *chatting*, tetapi jika aktivitas itu terdesak, MC akan berhenti bermain sejenak. Banyak hal yang dapat dipelajari oleh MC dalam dunia *roleplay* yang mungkin tidak terpakai saat ini, melainkan di kemudian hari, karena *roleplay* sama

seperti di kehidupan nyata. MC dapat mengatasi perasaannya dan berusaha untuk menyelesaikan tuntutan terdekatnya. MC selalu mengambil keputusannya sendiri, karena MC sudah terbiasa dari kecil untuk mengambil keputusan sendiri. MC juga dapat menanggung sendiri konsekuensi atas keputusannya dan ketika MC berhasil untuk menyelesaikannya, ia merasa mendapat pelajaran dan merasa senang. MC dapat mengontrol emosinya selama ini, tetapi ketika MC sudah merasa lelah sekali, MC akan merasa kacau.

MC memiliki beberapa impian yaitu setelah pendidikannya tamat, ia ingin membuka usaha pada bidang makanan dan menikmati kedepannya. Saat ini MC juga merasa optimis, karena melihat temannya yang berhasil membuka usaha di kota kecil, sehingga dirinya lebih termotivasi. Rasa optimis MC berkurang ketika ia melihat kembali hal-hal yang perlu dibutuhkan untuk membuka sebuah usaha, seperti modal.

MC memaknai hidup ini dengan menganggap semuanya dan apa yang ia nikmati saat ini bersumber dari Tuhan. MC juga masih menghargai Tuhannya dan tetap bersyukur atas apa yang dimilikinya. MC juga sering berkomunikasi dengan Tuhannya dan MC merasa lebih aman untuk melakukan sesuatu jika ia punya Tuhan. Walaupun MC jarang pergi ke gereja.

d. Analisis Kasus

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara subjek MC sebagai *roleplayer* dalam media sosial *twitter*, *subjective well-being* pada subjek

terlihat melalui afek positif yang muncul yaitu, senang dan bebas menuangkan apapun, mendapatkan dukungan dan dapat saling peduli, sayang, tulus. MC mendapatkan banyak hal yang tidak didapatkan dalam dunia nyatanya. MC juga menikmati fase naik turunnya dan menjadi apa adanya. Beberapa afek negatif yang muncul pada MC, yaitu tidak terlalu banyak mendapat kebahagiaan, sedih dan bahkan menangis ketika putus dengan pasangannya. MC juga sedih karena tidak dapat cepat menyelesaikan skripsinya.

Evaluasi mengenai kepuasan hidupnya, MC memprioritaskan untuk segera wisuda. Beberapa impian-impianya juga sudah dicapainya. MC juga merasa sudah selesai dengan masa lalunya, karena mengalami beberapa perubahan. MC belum merasa bangga dengan dirinya sendiri, ia lebih senang ketika orang lain bangga terhadap dirinya. MC merasa nyaman secara keseluruhan dengan hidupnya saat ini, tetapi MC belum sepenuhnya puas. MC memiliki pandangan di masa yang akan datang dan berusaha apa yang dapat diusahakannya. MC tetap bersyukur dengan apa yang sudah ada.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi MC yaitu, relasi sosial, kontrol diri, harga diri positif, optimis, serta arti dan tujuan hidup yang baik. Respon emosi positif lebih banyak muncul dan kepuasan hidup yang cukup, serta faktor-faktor yang mempengaruhi MC, maka dapat dikatakan MC sebagai *roleplayer* sudah mencapai *subjective well-beingnya*.



Gambar 4. 3 Bagan subjek III