

## BAB 4

### PELAKSANAAN PENGUMPULAN DATA PENELITIAN

#### 4.1. Orientasi Kancan

Penelitian ini dilakukan pada tiga subjek yang aktif dan masih bermain *Korean Roleplayer* di media sosial *twitter* dengan usia diatas atau sama dengan 20 tahun dan memiliki akun *roleplayer* serta sudah bermain *Korean Roleplayer* lebih dari 3 tahun. Peneliti mengenal seluruh subjek penelitian dan mendapat saran dari salah satu subjek tersebut dalam pemilihan subjek kedua dan subjek ketiga. Penelitian ini ingin melihat bagaimana dan apa saja dampak psikologis yang muncul dari permainan *Korean Roleplayer* di media sosial *twitter*. Penelitian ini dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi *Whatsapp Call* yang merupakan layanan komunikasi audio.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan mengambil subjek sebanyak 3 orang. Subjek tersebut ialah DT, CA, dan INS. Peneliti memilih ketiga subjek tersebut dikarenakan mereka aktif bermain *roleplayer* di media sosial *twitter*, berusia lebih dari atau sama dengan 20 tahun, dan sudah bermain *Korean Roleplayer* lebih dari 3 tahun. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2022.

#### 4.2. Persiapan Pengumpulan Data

Tahap pertama dalam persiapan pengumpulan data penelitian ini yaitu menentukan subjek berdasarkan kriteria penelitian. Adapun kriteria subjek dalam penelitian ini yaitu subjek aktif bermain *Korean Roleplayer* di media sosial *twitter*, sudah bermain *Korean Roleplayer* lebih dari 3 tahun, dan berusia lebih dari atau sama dengan 20 tahun.

Tahap kedua yang dilakukan dalam persiapan pengumpulan data yaitu, peneliti melakukan pendekatan kepada para subjek. Selain itu peneliti juga memberikan *informed consent* kepada ketiga subjek sebagai bentuk persetujuan subjek dalam mengikuti penelitian ini.

Tahap ketiga yang dilakukan dalam pengumpulan data yaitu peneliti membuat rancangan pedoman wawancara yang digunakan sebagai acuan saat melakukan wawancara kepada subjek. Peneliti juga menyiapkan *handphone* sebagai alat untuk merekam proses wawancara.

#### **4.3. Pengumpulan Data Penelitian**

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode wawancara. Wawancara dilakukan kepada tiga orang subjek untuk mengecek hasil wawancara agar diperoleh data yang sebenar-benarnya. Proses pengumpulan data dilakukan pada tanggal 20 Agustus 2022 - 22 Agustus 2022. Wawancara dilakukan setelah subjek menyetujui dan menandatangani *informed consent* yang sebelumnya telah diajukan oleh peneliti kepada subjek.

Wawancara dilakukan secara terjadwal dan sesuai dengan waktu luang yang dimiliki oleh subjek dan peneliti. Proses wawancara berlangsung secara online melalui aplikasi *Google Meet* dikarenakan peneliti dan subjek tidak tinggal di daerah yang sama, serta kondisi pandemi saat ini. Ketiga subjek tinggal di tiga kota yang berbeda yaitu, Surabaya, Bekasi, dan Yogyakarta.

#### 4.4. Hasil dan Analisis Setiap Kasus

##### 4.4.1. Subjek I

###### a. Identitas Subjek I

Nama : DT  
Usia : 21 Tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Bekasi  
Pendidikan : S1  
Lama Bermain *Roleplayer* : 7 tahun

###### b. Hasil Wawancara Subjek I

Subjek DT adalah seorang mahasiswa semester 7 di Universitas Bina Nusantara. DT lahir di Bekasi, 3 Januari 2001. Subjek DT tinggal bersama kedua orang tuanya di rumah dan juga kakaknya. DT merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Kegiatan sehari-hari DT di rumah yaitu berkuliah, membantu orang tua, mengerjakan pekerjaan rumah, mengerjakan tugas kuliah, nonton drama korea, dan juga bermain twitter khususnya bermain *roleplayer*.

DT bermain *roleplayer* sejak tahun 2015 dan tepatnya saat DT duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama. DT bermain *roleplayer* karena saat itu ia diajak oleh admin salah satu cerita dan ia juga diajak oleh temannya bermain *roleplayer*. Sampai saat ini, DT masih aktif dan masih sering bermain *roleplayer*. DT bermain *roleplayer* kurang lebih enam sampai tujuh tahun.

## 1. Faktor Internal

Subjek memaknai *roleplaying* sebagai tempat dimana subjek mencari hiburan. Jika subjek merasa lelah dan penat dengan kehidupan nyatanya, ia akan bermain *roleplaying* untuk menghilangkan rasa penat tersebut. Subjek juga memaknai bahwa *roleplaying* merupakan tempat untuk mencari banyak teman. Terbukti bahwa dari permainan ini, subjek bisa mendapatkan banyak teman yang berada di daerah lain. Subjek juga mengetahui bagaimana kebiasaan dan watak mereka karena bermain *roleplayer* ini. Subjek menganggap bahwa dirinya merasa nyaman di dunia *roleplayer*. Ia merasa dihargai oleh banyak orang, sehingga merasa bahwa dirinya memiliki sisi positif. Menurut subjek, *roleplayer* memang hanya sebuah ketikan, namun ia mampu merasakan dan menerima segala bentuk afeksi atau candaan yang dilontarkan oleh teman-temannya.

Selama bermain *roleplayer*, subjek dapat merasakan emosi marah, sedih, dan juga senang. Subjek merasa marah ketika ia mendapatkan masalah dengan orang lain. Subjek merasa senang ketika ia mendapatkan teman baru dan juga memenangkan sebuah *event* yang diselenggarakan oleh *squad* tertentu. Subjek juga dapat merasa sedih ketika seseorang yang sudah berhubungan lama di dunia *roleplayer* meninggalkan subjek untuk *lrp*. Cara subjek dalam mengatasi emosi tersebut yaitu ketika subjek merasa sedih ia akan menjauhkan diri dari dunia *roleplayer* karena menurut subjek *roleplayer* merupakan pelarian dari dunia nyatanya. Ketika subjek

merasa senang, pasti subjek akan senyum-senyum sendiri di dunia nyatanya.

Motivasi subjek dalam bermain *roleplayer* yaitu subjek ingin lebih pintar dalam hal *editing*. Subjek memiliki skill *editing* yang cukup baik namun ia merasa harus mengasah kemampuan tersebut agar berguna juga di kehidupan aslinya. Subjek juga beranggapan bahwa dunia *roleplayer* merupakan sebuah tempat dimana subjek mampu mengembangkan skill yang subjek miliki.

## 2. Faktor Eksternal

Dukungan sosial yang subjek peroleh datang dari teman-temannya. Ketika subjek merasa sedih, teman-temannya akan memberikan kata-kata penyemangat untuk subjek. Walaupun hanya berupa ketikan dan kata-kata serta tidak disampaikan secara langsung, ternyata hal tersebut sangat berarti bagi subjek. Teman-temannya mendukung secara penuh dan sangat berharap subjek untuk tidak menyerah. Karena banyaknya teman yang dimiliki oleh subjek, subjek terkadang merasa pertemanannya sedikit *toxic*. Ada yang berbicara kasar dan sulit untuk menyaring ketikannya. Kata kata kasar sering keluar dari ketikan beberapa temannya. Selain itu, subjek juga memiliki lingkungan pertemanan yang baik. Subjek juga merasa ia tidak terpengaruh dengan gaya bicara teman yang ia rasa kasar.

Subjek sendiri memiliki pengalaman yang mengesankan dan kurang mengesankan. Hal yang subjek anggap mengesankan ketika subjek membuat sebuah thread bagaimana cara membuat *layout* dan

sampai awal tahun 2022 thread tersebut masih dicari oleh beberapa pengguna *roleplayer*. Subjek merasa *wah..* karena masih banyak yang mencari thread tersebut. Kemudian pengalaman kurang mengesankan ketika subjek dijelek-jelekin oleh beberapa pengguna akun *roleplayer*. Ia merasa sedih ketika ada beberapa pengguna *roleplayer* membicarakan subjek dari belakang.

Selama enam tahun di dunia *roleplayer* subjek merasa puas dengan kehidupannya di dunia *roleplayer* ini. Subjek memiliki banyak teman yang mendukung subjek dan mereka mampu memberikan bantuan serta saran ketika subjek sedang merasa kesulitan.

### **3. Dampak Psikologis**

Dampak psikologis yang dirasakan oleh subjek yaitu ketika ia senang di dalam kehidupan *roleplayer*-nya, di kehidupan asli pun subjek ikut merasa senang. Lalu ketika subjek merasa sedih, di kehidupan asli pun subjek ikut merasa sedih. Ketika subjek putus dengan pacar *roleplayer*-nya atau sedang bertengkar dengan temannya, perasaan tersebut akan mempengaruhi kehidupan aslinya. Subjek merasa bingung bagaimana bisa masalah di dunia *roleplayer* bisa terasa hingga dunia asli. Subjek pun mulai membatasi antara dunia nyata dengan dunia *roleplayer*-nya. Namun, dari sisi kepribadian, subjek tetap menjadi pribadi yang terbuka setelah bermain *roleplayer*. *Roleplayer* tidak mengubah kepribadian subjek. Subjek juga tidak merasa kalau *roleplayer* membuat subjek merasa takut, cemas, atau malu.

### c. Analisis Kasus Subjek I

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada subjek DT sebagai pengguna *roleplayer* di media sosial *twitter*, dampak psikologis yang subjek peroleh dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Subjek memaknai *roleplayer* sebagai tempat ia mencari hiburan. Ketika subjek merasa penat dan lelah di kehidupan asli, subjek akan mencari hiburan melalui dunia *roleplayer*. Subjek juga memaknai *roleplayer* sebagai tempat dimana ia mencari dan menemukan teman baru dari berbagai daerah. Sehingga subjek mampu mengenal kebiasaan dan watak yang dimiliki oleh teman-temannya di dunia *roleplayer*. Emosi yang muncul dalam diri subjek juga dipengaruhi oleh keadaan dan situasi yang subjek alami. Subjek akan merasa senang apabila subjek mengalami kejadian yang menyenangkan, seperti saat subjek menang *event* dan mendapatkan teman baru. Subjek akan merasa sedih dan marah ketika ia mengalami kejadian yang tidak menyenangkan, seperti subjek mendapat masalah dengan orang lain dan ketika subjek ditinggalkan oleh orang yang sudah lama ia kenal di dunia *roleplayer*.

Motivasi yang subjek peroleh dari dunia *roleplayer* yaitu subjek ingin lebih pintar dalam hal *editing*. Subjek sebenarnya memiliki kemampuan untuk mengedit gambar atau *video*. Kemampuan tersebut ia asah kembali di dalam dunia *roleplayer* sehingga kemampuan tersebut terus berkembang. *Roleplayer* menurut subjek

merupakan wadah dimana subjek mampu mengembangkan *skill* yang ia miliki.

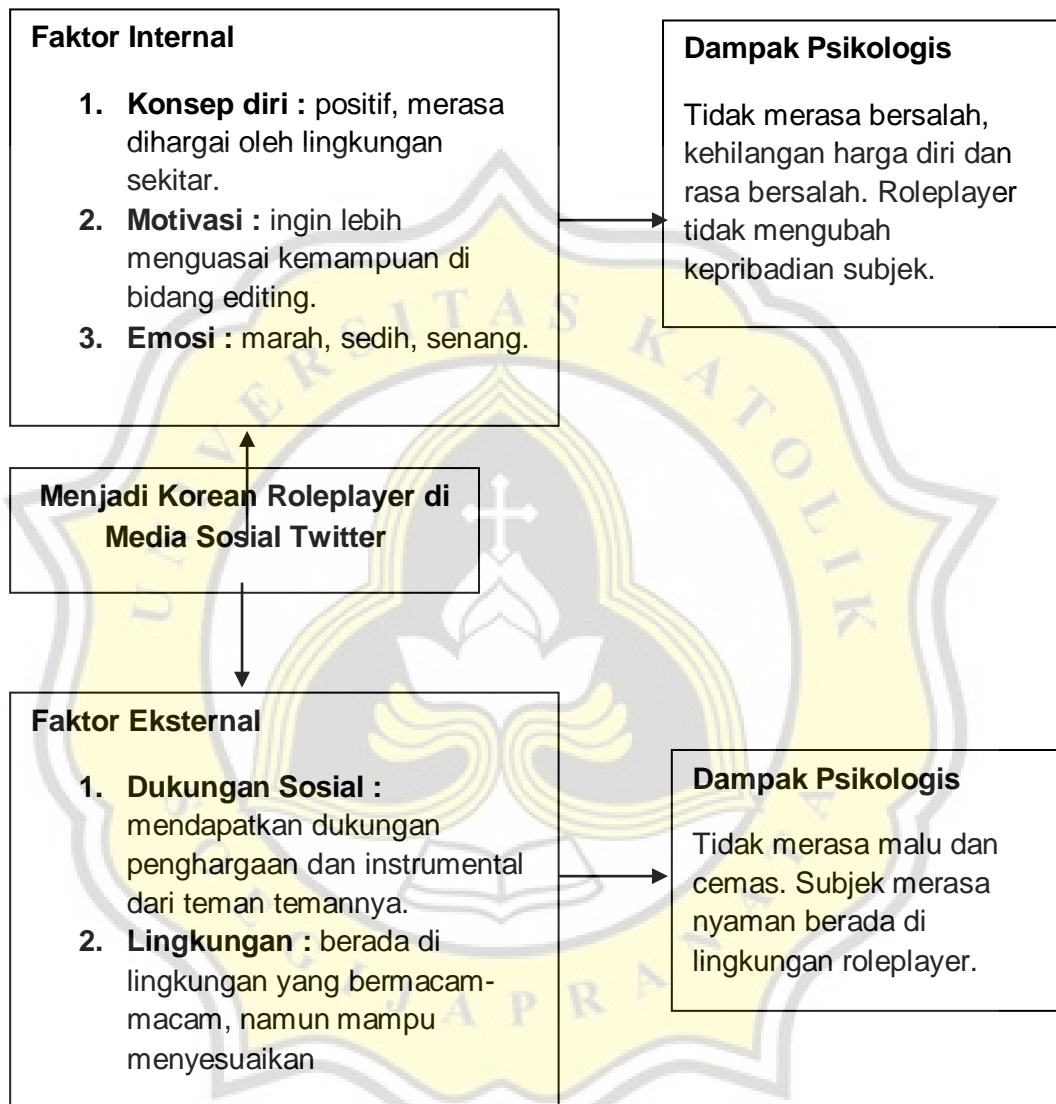
Faktor eksternal yang mempengaruhi dampak psikologi subjek dalam bermain *roleplayer* dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Subjek memiliki banya teman yang selalu mendukung dan memberi subjek semangat ketika subjek merasakan kesedihan. Hal itu sangat berarti bagi subjek, sehingga subjek merasa terharu dan terus semangat serta tidak boleh menyerah. Walaupun kata-kata tersebut hanya berupa ketikan dan tulisan, hal tersebut sudah sangat menyentuh hati subjek. Subjek memiliki lingkungan pertemanan yang dapat dibilang cukup baik. Subjek memiliki banyak teman yang selalu ada saat subjek merasa kesepian. Namun, subjek juga memiliki teman yang dirasa kurang pantas dalam melakukan sesuatu. Subjek perlu mengimbangi dan memilah-milah hal tersebut.

DT merasa puas dengan kehidupan di dunia *roleplaying*-nya. Selama 6 tahun bermain *role playing* DT memiliki banyak teman yang mau mendukung DT dan memberikan saran yang berguna ketika DT memiliki masalah di kehidupan aslinya. DT merasa bahagia berada di dunia *roleplaying* ini.

Adapun faktor-faktor yang muncul dan mempengaruhi dampak psikologis DT yaitu, konsep diri, emosi, motivasi, dukungan sosial, dan lingkungan sosial. DT dalam bermain *roleplayer* lebih banyak memunculkan respon positif dibandingkan respon negatif. Dampak psikologis yang dirasakan DT yaitu *mood* yang ia alami di dunia



*rolelayer* akan mempengaruhi kehidupan aslinya. Subjek merasa nyaman di dunia *roleplayer*. *Roleplayer* tidak merubah kepribadian DT.



Gambar 4.1. Bagan Subjek I

#### 4.4.2. Subjek II

##### a. Identitas Subjek II

Nama : CA  
Usia : 22 Tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Yogyakarta  
Pendidikan : S1  
Lama Bermain *Roleplayer* : 10 tahun

##### b. Hasil Wawancara Subjek II

Subjek CA merupakan seorang mahasiswi di salah satu Universitas di Yogyakarta. CA lahir di Bekasi, tanggal 17 Juli 2000. CA merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. CA tinggal bersama kedua orang tuanya dan juga dua adiknya. Kegiatan sehari-hari CA yaitu membantu orang tua seperti menyapu, membersihkan rumah memasak, bermain *game online*, dan juga mengerjakan skripsi.

CA sangat menyukai budaya Korea, sehingga ia juga mencari informasi seputar budaya Korea di aplikasi *Twitter*. Selain mencari informasi yang diperlukan, CA juga bermain *Role Playing* untuk mengisi waktu luangnya. CA bermain *role playing* selama kurang lebih 10 tahun, ketika ia duduk di bangku SMP. Awal mula CA bermain *roleplayer* ketika CA bertemu dengan salah satu temannya yang juga penggemar budaya Korea dan salah satu teman CA mengajak CA bermain *roleplayer*. Sampai saat ini, CA masih aktif bermain *Korean Roleplayer*.

## 1. Faktor Internal

Subjek CA memaknai *roleplayer* sebagai rumah keduanya. Ketika subjek sedang mengalami kelelahan dan kepenatan di dunia nyatanya, ia dapat mencari hiburan di dunia *roleplaying*. Subjek bisa bercerita mengenai kehidupan aslinya kepada teman-temannya di dunia *roleplaying* sehingga subjek bisa sedikit melupakan kesalahannya di dunia nyata sejenak. Subjek memandang dirinya sebagai pribadi yang mampu berinteraksi dengan siapapun secara mudah. Sehingga subjek memiliki banyak teman dalam dunia *roleplayernya*.

Selama bermain *roleplayer*, subjek dapat merasakan emosi marah, sedih, dan juga senang. Selama 10 tahun bermain *roleplayer* subjek merasakan semua emosi di dunia *roleplayer*. Emosi sedih yang subjek sering rasakan yaitu ketika subjek ditinggalkan oleh keluarga atau teman di dunia *roleplayer*. Apalagi ketika temannya tidak memberikan akses untuk saling berhubungan atau berkomunikasi satu sama lain. Selain itu, emosi sedih yang dirasakan ketika subjek putus dengan pacarnya di dunia *roleplaying* hingga subjek menangis di dunia nyata. Selain emosi sedih, emosi marah yang dirasakan subjek yaitu ketika subjek difitnah oleh orang lain dan menuduh subjek dengan tuduhan yang tidak baik. Emosi senang yang dirasakan subjek yaitu seperti mendapatkan teman baru, menang dalam perlombaan dalam dunia *roleplayer*, dan ketika subjek bersenang-senang dengan temannya di dunia *roleplaying*.

Motivasi subjek dalam bermain *roleplayer* yaitu subjek ingin segera lulus dan bisa bermain dengan teman-temannya di dunia *roleplaying*. Motivasi ini muncul karena banyaknya teman yang dimiliki subjek sehingga subjek tidak hanya ingin berteman di dunia maya, tetapi juga di dunia nyata. Selain itu, subjek juga termotivasi untuk mengembangkan kemampuan mengedit video yang dimiliki. Subjek mengatakan bahwa dirinya adalah seorang yang pemalas, sehingga skill edit tersebut jarang digunakan di kehidupan aslinya. Namun berkat permainan *roleplaying* ini, subjek termotivasi untuk mengembangkan kemampuan mengeditnya.

## **2. Faktor Eksternal**

Dukungan sosial yang diterima subjek berasal dari lingkungan pertemanannya di dunia *roleplaying*. Ketika subjek merasakan sedih, teman-temannya akan memberikan dukungan berupa kata-kata semangat yang dikirimkan melalui pesan langsung. Terkadang, ketika teman subjek mengetahui bahwa subjek sedang bersedih, mereka akan langsung menelepon subjek dan menanyakan bagaimana keadaan subjek saat itu.

Lingkungan pertemanan subjek juga dapat dibidang bervariasi karena subjek memiliki banyak relasi. Terdapat lingkungan sosial yang bisa dibidang baik dan buruk. Lingkungan yang dapat dibidang baik yaitu mereka yang mampu memberikan subjek support dan menemani subjek ketika subjek sedang merasa sedih atau ingin

bercerita. Sedangkan lingkungan yang buruk yaitu teman subjek yang bermuka dua, *playing victim*, dan manipulatif.

Selama kurang lebih 10 tahun berada di dunia *roleplaying*, subjek memiliki pengalaman yang mengesankan dan kurang mengesankan. Pengalaman mengesankan yang dimiliki subjek yaitu ketika subjek bertemu dan berkenalan dengan pacar di dunia *roleplaying*. Ketika itu, salah satu teman subjek sedang putus cinta, sehingga subjek dan temannya sering mengobrol. Tidak lama, teman subjek mengenalkan subjek kepada temannya secara tidak langsung. Mulai dari situ, subjek saling berkiriman pesan dan berakhir menjalin kasih. Pengalaman yang kurang mengesankan yaitu ketika subjek dikeluarkan secara paksa oleh *squad* karena dianggap *circle in circle*. Subjek merasa sedih namun juga merasa kesal karena subjek dituduh dan di jelek-jelekkan.

### **3. Dampak Psikologis**

Dampak psikologis yang subjek rasakan yaitu subjek merasa was-was dan takut ketika ada teman yang mengobrol tanpa dirinya. Subjek takut dibicarakan dan dituduh yang tidak benar, serta takut ditinggalkan oleh orang yang subjek sayang. Kemudian *mood* subjek di kehidupan nyata terkadang dipengaruhi oleh dunia *roleplaying*. Ketika subjek merasa memiliki *mood* yang jelek di dunia *roleplaying*, akan berdampak pada *mood* subjek di kehidupan nyatanya. Kemudian, semenjak subjek bermain *role playing* subjek sangat sulit

bersosialisasi di kehidupan aslinya. Subjek menyadari bahwa sebelum bermain *roleplayer* subjek memiliki sifat yang terbuka terhadap siapapun. Namun setelah bermain *role playing* subjek lebih tertutup di kehidupan aslinya. Subjek merasa nyaman bersosialisasi di kehidupan *roleplaying* dibandingkan kehidupan nyata.

c. Analisis Kasus Subjek II

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada subjek CA sebagai *roleplayer* dalam media sosial *twitter*, dampak psikologis yang muncul dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Subjek memaknai *roleplayer* sebagai rumah keduanya. Dimana, ia mampu melepaskan penatnya di dunia *roleplayer*. Ia mencari hiburan di dunia *roleplayer* dengan cara mengobrol atau bertukar informasi dengan teman-temannya. Subjek merasa bahwa *roleplayer* dapat membuatnya sedikit lupa dengan kehidupan aslinya. Di dunia *roleplayer*, subjek berinteraksi dengan banyak teman-temannya, bercerita dan saling bertukar pesan sehingga subjek mampu melepaskan dan melupakan kesibukannya di dunia nyata. Emosi yang subjek peroleh sendiri juga beragam. Subjek merasa senang, sedih, dan marah tergantung situasi yang dialami. Subjek merasa sedih ketika subjek ditinggalkan teman atau relasinya yang meninggalkan dunia *roleplayer*. Karena, hal tersebut membuat subjek tidak bisa berkomunikasi lagi dengan temannya tersebut. Kemudian, subjek merasa sedih ketika ia putus cinta dengan pasangannya di dunia *roleplayer*. Subjek merasa marah ketika subjek mendapatkan

cerita jelek tentang dirinya. Emosi marah tersebut timbul karena subjek merasa bahwa cerita tersebut tidak benar dan dibuat-buat oleh orang lain. Emosi senang turut hadir dalam diri subjek ketika subjek bermain *roleplayer*. Hal tersebut terjadi ketika subjek mendapatkan teman baru sehingga ia semakin banyak memiliki relasi di dunia *roleplayer*.

Motivasi yang diperoleh subjek dalam bermain *roleplayer* yaitu subjek ingin cepat sukses sehingga subjek bisa bertemu dengan teman-temannya tersebut. Subjek berfikir bahwa jika ia memiliki banyak uang, ia dapat dengan mudah menghampiri dan bermain dengan teman *roleplayer* di dunia nyata. Selain itu, subjek beranggapan bahwa dalam bermain *roleplayer*, subjek mengasah *skill editing*nya secara tidak langsung. Kemampuan yang subjek miliki pada awalnya tidak terlalu berkembang, namun setelah ia memasuki dunia *roleplayer*, kemampuan tersebut sudah berkembang lebih pesat.

Faktor eksternal yang mempengaruhi subjek sendiri terdiri atas lingkungan pertemanan dan dukungan sosial yang subjek peroleh. Subjek memiliki banyak teman yang selalu mendukung dan menemani subjek ketika subjek membutuhkan teman. Subjek merasa bahagia dan nyaman ketika subjek bersama teman-temannya di dunia *roleplayer*. Subjek mampu menceritakan dan mengekspresikan dirinya lebih leluasa kepada teman-temannya. Namun, tak jarang subjek menemukan teman yang *toxic* atau kasar, *playing victim*, dan

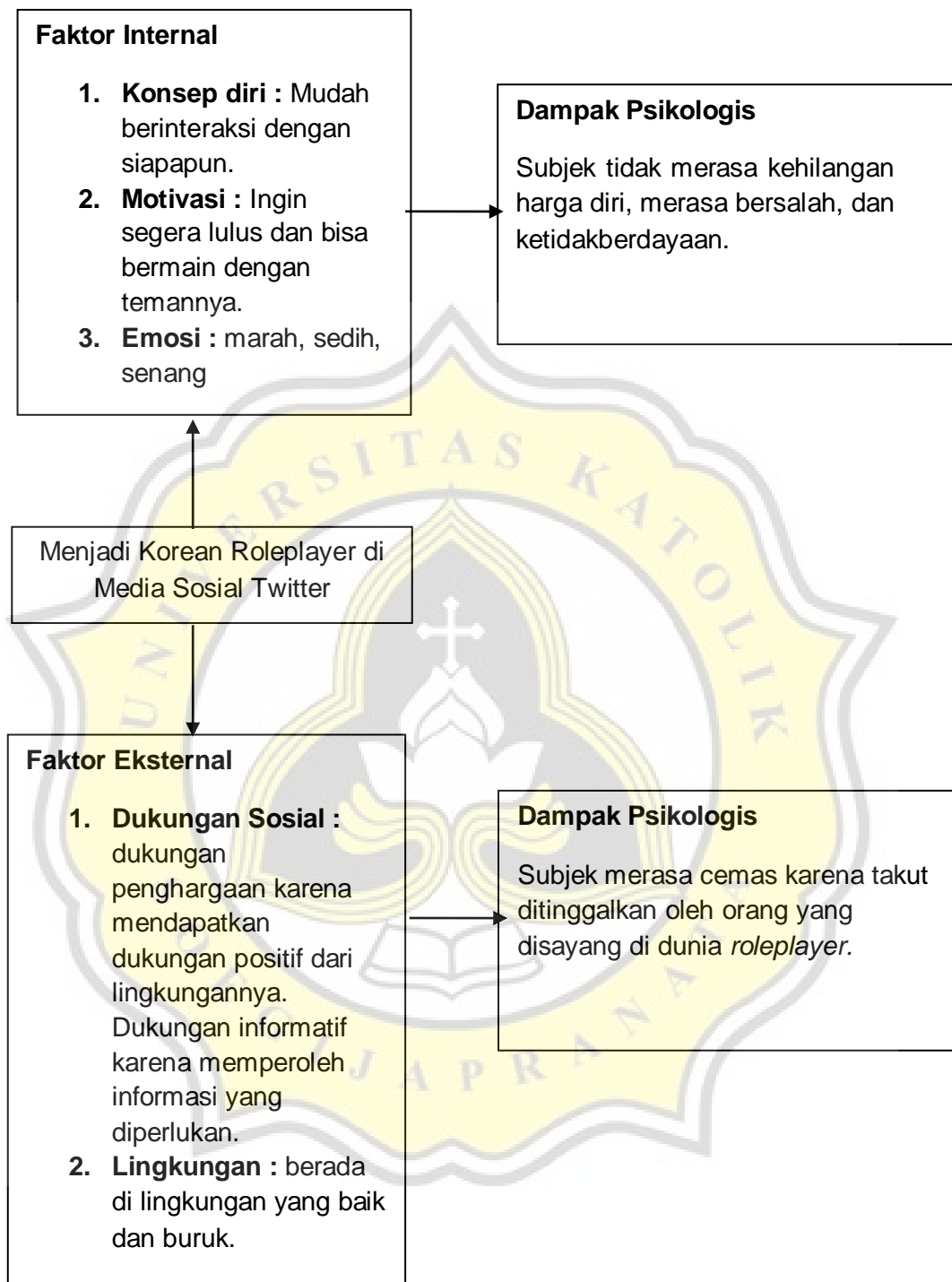
muka dua. Subjek mampu mengimbangi dan memilah-milah mana yang baik untuk dilakukan dan tidak dilakukan.

Dampak psikologis yang subjek rasakan berupa rasa takut, was-was, dan khawatir. Subjek merasa bahwa setelah ia bermain *roleplayer* ia sulit untuk melakukan sosialisasi di dunia nyata. Tetapi, di dunia *roleplayer*, subjek sangat mudah berinteraksi dan mudah berkenalan dengan orang baru. Oleh karena itu, subjek sangat nyaman untuk bermain *roleplayer* dan mencari teman atau relasi baru disana.

Selama bermain *roleplayer* subjek memunculkan dua bentuk dampak psikologi, yaitu dampak psikologi positif dan dampak psikologi negatif. Subjek merasa puas dengan kehidupannya di dunia *roleplayer*. Walaupun subjek mendapatkan banyak dampak negatif pada kehidupan aslinya, subjek tetap merasakan kenyamanan. Hal itu dikarenakan banyak teman yang selalu mendukung subjek ketika ia mengalami hal yang tidak menyenangkan.

Terlepas dari itu semua, faktor yang muncul dan mempengaruhi dampak psikologis CA dalam bermain *roleplayer* yaitu emosi, motivasi, konsep diri, dukungan sosial, dan lingkungan pertemanannya. CA sebagai *roleplayer* memunculkan dampak psikologis negatif berupa rasa takut, was-was, khawatir, dan mengalami kepribadian yang berubah.





Gambar 4.2. Bagan Subjek II

#### 4.4.3. Subjek III

##### a. Identitas Subjek III

Nama : INS  
Usia : 22 Tahun  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Surabaya  
Pendidikan : S1  
Lama Bermain *Roleplayer* : 4 tahun

##### b. Hasil Wawancara Subjek III

Subjek INS merupakan seorang mahasiswi di salah satu Universitas di Surabaya. Subjek berjenis kelamin perempuan dan berumur 22 tahun. Kegiatan sehari-hari INS yaitu mengerjakan tugas dan kuliah. Selain itu, INS juga sering mengikuti organisasi yang diadakan kampusnya.

INS menyukai budaya K-Pop. Selain melakukan kegiatan sehari-harinya, INS bermain *roleplayer* untuk mengisi waktu luang. INS mengenal *roleplayer* sejak ia duduk di bangku SMP, dimana banyak teman dan sahabatnya yang bermain *roleplayer*. Namun, pada saat itu subjek hanya sekedar mengetahui saja, belum ikut bermain *roleplayer*. Pada tahun 2018, subjek mulai bermain *roleplayer* dan mendalami perannya di *roleplayer*. Hingga saat ini, INS masih sering bermain *roleplayer* untuk mengisi waktu luangnya.

## 1. Faktor Internal

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada subjek INS, adapun makna yang diperoleh subjek dalam bermain *roleplayer* yaitu *roleplayer* digunakan untuk mengekspresikan diri yang tertahan di kehidupan asli subjek, sebagai pelarian dari penatnya di dunia asli, mencari relasi dan teman baru yang se-frekuensi. Subjek merupakan orang yang mudah menyesuaikan diri di lingkungan yang baru, sehingga subjek memiliki banyak relasi.

Dalam bermain *roleplayer*, subjek memiliki emosi yang muncul, tergantung dengan situasi yang dihadapi. Emosi tersebut berupa sedih, marah, dan kecewa. Tetapi secara garis besar, subjek merasa lega karena mampu melampiaskan dan mengeluarkan sifat yang ia pendam.

Motivasi subjek dalam bermain *roleplayer* yaitu menjadi orang yang bermanfaat bagi orang lain dan bisa membantu orang lain. Bermanfaat dan membantu orang lain yang dimaksud subjek yaitu, subjek bisa mengadakan *giveaway* di akun *roleplayer*. Selain itu, subjek juga termotivasi untuk menjadi orang kaya yang bisa menghamburkan uang.

## 2. Faktor Eksternal

Dukungan sosial yang diterima oleh subjek berasal dari teman-temannya. Subjek merasa temannya memberikan dukungan positif ketika subjek mencoba untuk bercerita dengan temannya. Teman

subjek juga merupakan pendengar yang baik. Menurut subjek, banyak sekali pelajaran yang bisa diambil di *roleplayer* ini asal berada di lingkungan yang positif.

Subjek memiliki banyak sekali teman, tidak hanya yang bersifat positif. Namun, subjek memiliki lingkungan yang terkesan negatif dan merusak, seakan-akan subjek berada di lingkungan yang salah. Padahal aslinya tidak berada di lingkungan yang salah. Lingkungan yang dimiliki subjek sendiri secara garis besar berada di lingkungan positif, namun tetap bermacam-macam tipe orangnya. Dari *roleplayer* ini, subjek juga memiliki pengalaman yang mengesankan dan pengalaman yang tidak mengesankan. Pengalaman mengesankan misalnya, subjek membutuhkan narasumber untuk webinar di kampusnya dari dunia *roleplayer*, subjek mendapatkan sponsor dan banyak teman dari *roleplayer*. Pengalaman yang tidak mengesankan menurut subjek sendiri jika ada *war* atau perang antar pengguna *roleplayer* sehingga merusak seni atau citra *roleplayer*.

### 3. Dampak Psikologis

Adapun dampak psikologis yang dirasakan oleh subjek yaitu tergantung kondisi yang subjek alami. Subjek merasakan bahwa ia nyaman berada di dunia *roleplayer*. Nyaman dengan lingkungan sosialnya dan teman-teman di dunia *roleplayer*. Namun, tidak hanya merasa nyaman, subjek juga merasa bahwa *roleplayer* sudah menjadi candu karena sulit untuk melepaskan diri dari dunia *roleplayer*. Subjek juga sering merasa sedih, kecewa, dan bahagia tergantung

bagaimana dan apa yang sedang subjek alami. Untuk mengatasi perasaan tersebut, subjek melakukan introspeksi diri, menenangkan diri, dan mengontrol dirinya agar menjadi lebih baik, serta mencari masukan dengan orang lain untuk *brainstorming*.

Dampak psikologis yang subjek rasakan selama bermain *roleplayer* yaitu subjek menjadi orang yang tidak enakan, subjek menjadi lebih paham bagaimana cara mempersuasif orang. Selain itu subjek lebih mudah dalam mengatur emosi karena sudah terbiasa.

#### c. Analisis Kasus Subjek III

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada subjek INS sebagai *roleplayer* dalam media sosial *twitter*, dampak psikologis subjek terlihat melalui faktor internal dan eksternal yang muncul dalam diri subjek. Subjek memaknai *roleplayer* sebagai sarana untuk mengeskspresikan diri yang tertahan di kehidupan aslinya dan sebagai pelarian dari kehidupan asli. Subjek dapat secara leluasa melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata ketika ia bermain *roleplayer*. Ketika subjek sedang merasa penat, lelah, capek, dan stress, ia akan melarikan diri ke dunia *roleplayer*. Subjek juga memaknai *roleplayer* sebagai tempat untuk mencari relasi baru. Pengguna *roleplayer* sendiri sangatlah banyak, sehingga subjek memutuskan untuk mencari teman baru di dunia maya yang memiliki selera humor yang sama.

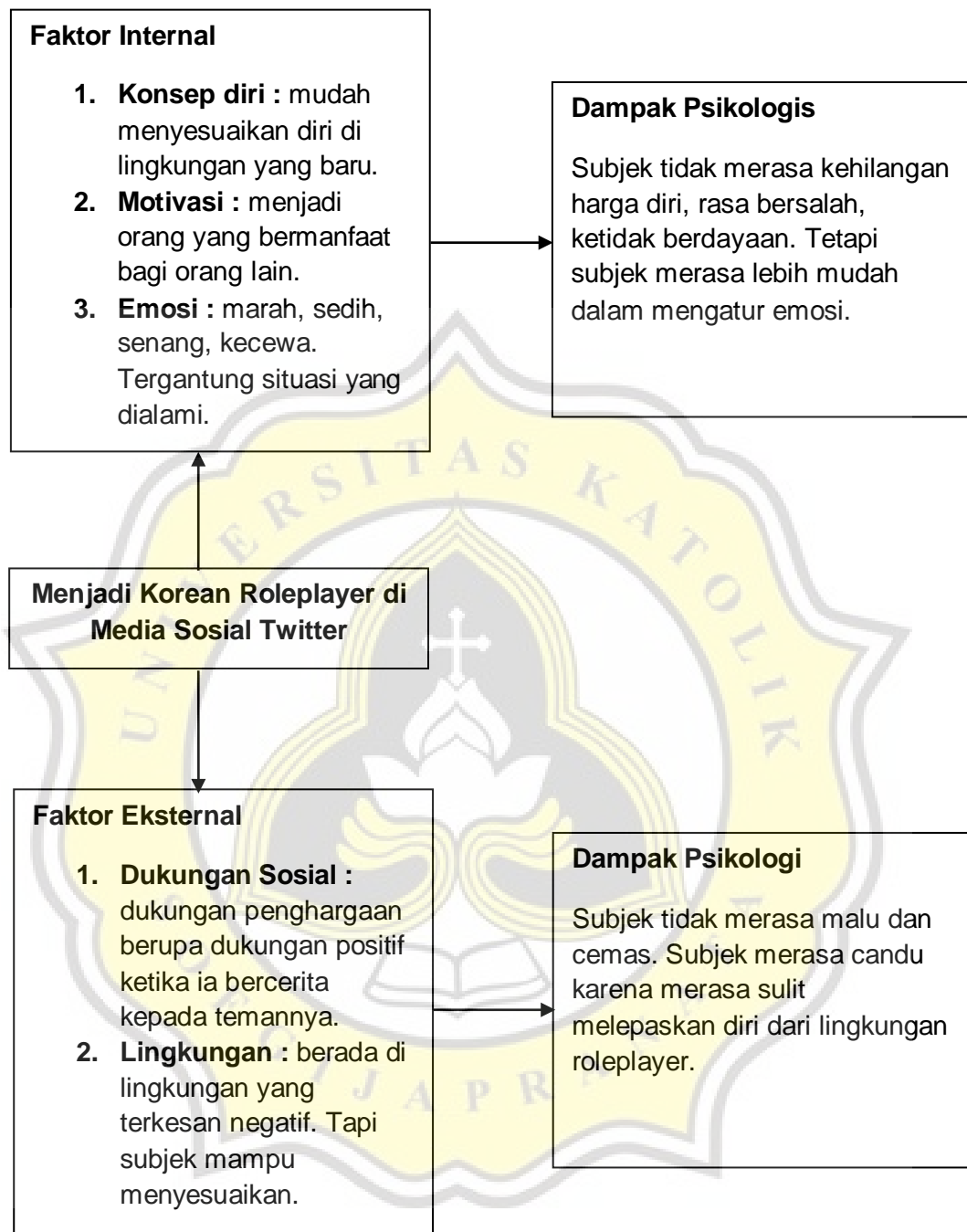
Dari sisi emosi sendiri, subjek mengakui bahwa selama ia bermain *roleplayer* banyak emosi yang muncul di dalam dirinya. Emosi tersebut muncul sesuai dengan situasi apa yang sedang dialami oleh subjek, seperti sedih, marah, kecewa. Emosi tersebut bisa secara bebas subjek keluarkan sehingga subjek merasa lega karena subjek bisa mengekspresikan dirinya dan mengeluarkan sifat aslinya. Subjek termotivasi untuk menjadi orang kaya, karena dalam bermain *roleplayer* ini tak jarang kita mengeluarkan uang untuk membeli akun baru, membeli *layout*, membeli *username*, atau membeli hal lainnya yang dapat digunakan dalam bermain *roleplayer*. Meskipun hal tersebut tidak bersifat wajib bagi seluruh pengguna *roleplayer*, namun mereka terkadang menghamburkan uang hanya untuk membeli hal tersebut. Selain itu, subjek juga ingin membantu orang lain melalui *roleplayer* ini. Membantu yang dimaksud subjek yaitu ketika subjek memiliki rejeki lebih, ia akan melakukan *giveaway* di akun *roleplayer* yang ia miliki. Hal itu bertujuan agar subjek semakin memiliki banyak teman dan relasi, serta bisa membantu orang yang membutuhkan.

Faktor Eksternal yang mempengaruhi dampak psikologi subjek dalam bermain *roleplayer* di media sosial *twitter* dapat ditinjau dari lingkungan pertemanan atau lingkungan sosial subjek di dunia *roleplayer*. Menurut subjek, lingkungan sosial subjek terlihat baik-baik saja. Subjek memiliki banyak teman yang selalu siap mendukung dan menemani subjek ketika subjek butuh teman. Subjek merasa nyaman dan aman berada di dunia *roleplayer*. Dukungan sosial dari teman sekitarnya selalu bersifat positif. Seperti ketika subjek ingin bercerita

tentang kehidupan seharinya dan membutuhkan saran dari teman-temannya, mereka akan dengan serius dan hati-hati dalam memberikan masukan kepada subjek.

Subjek merasa sangat puas dengan segala bentuk pengalamannya di dunia *roleplayer*. Subjek mendapatkan banyak hal yang bermanfaat di dunia *roleplayer* dan juga berguna di kehidupan aslinya. Namun, karena seringnya subjek bermain *roleplayer*, ia merasa sulit lepas dari dunia *roleplayer*. Subjek merasa dampak yang ia dapatkan dari permainan *roleplayer* tidak selalu bersifat negatif. Ia mampu mengatur emosi karena sudah terbiasa menghadapi segala bentuk situasi di dunia *roleplayer*. Subjek selalu mencoba untuk introspeksi diri dan memulai untuk belajar mengontrol dirinya.

Terlepas dari itu semua, faktor yang muncul dan mempengaruhi dampak psikologis INS dalam bermain *roleplayer* yaitu emosi, motivasi, konsep diri, dukungan sosial, dan lingkungan pertemanannya. INS sebagai *roleplayer* memunculkan dampak psikologis positif berupa mampu mengontrol diri dan emosi yang dimilikinya serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupannya sehari-hari.



Gambar 4.3. Bagan Subjek III