

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1. Analisis Keseluruhan Data

Berdasarkan data dari ketiga subjek yang telah diwawancarai dengan kriteria yang ditentukan, dampak psikologi yang ditemukan pada ketiga subjek berbeda. Faktor-faktor yang mempengaruhi dampak psikologis pada ketiga subjek juga berbeda, seperti konsep diri, emosi, motivasi, dukungan sosial, dan lingkungan sosial.

Berdasarkan temuan data yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara kepada tiga subjek mengenai gambaran dampak psikologi *Korea Roleplayer* dalam media sosial *twitter*, yaitu muncul dampak positif dan dampak negatif pada ketiga subjek serta kepuasan dalam bermain *roleplayer* yang berbeda. Subjek I dan III memunculkan dampak psikologi positif, sedangkan subjek II memunculkan dampak psikologi negatif. Subjek I, II, dan III menempuh pendidikan yang sama, yaitu sebagai mahasiswa tingkat akhir. Adapun gambaran dampak psikologi subjek dilihat dari faktor internal dan faktor eksternal masing-masing subjek adalah sebagai berikut.

1. Faktor Internal

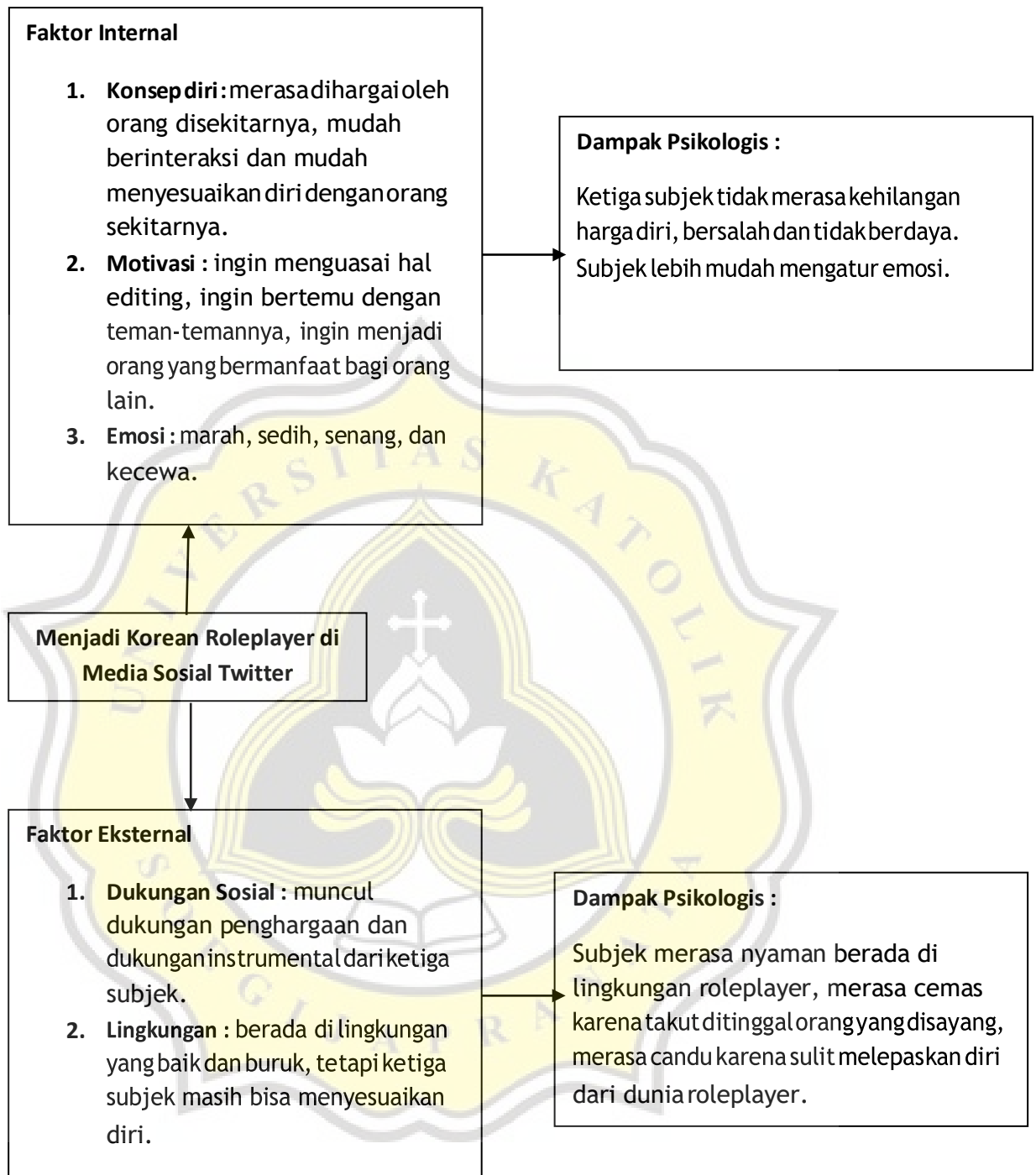
Pada subjek I, II, dan III memaknai *roleplayer* sebagai tempat dimana mereka mencari hiburan, mengekspresikan diri secara lebih leluasa, dan tempat mereka melepaskan penatnya kehidupan asli. Emosi yang diperoleh pada ketiga subjek adalah perasaan senang, marah, dan sedih. Motivasi yang diperoleh subjek I dan II yaitu ingin mengembangkan kemampuan yang mereka miliki, sedangkan motivasi yang dimiliki oleh

subjek III yaitu, ingin menjadi orang yang lebih berguna bagi orang lain dan ingin menjadi kaya. Ketiga subjek tersebut memiliki makna dan emosi yang sama namun memiliki motivasi yang berbeda.

2. Faktor Eksternal

Lingkungan dan dukungan sosial yang diperoleh subjek I, II, dan III sebagian besar memiliki lingkungan sosial yang baik, mereka mendapatkan banyak teman dan relasi yang mau memberikan dukungan kepada mereka ketika mereka membutuhkan teman untuk bercerita. Ketiga subjek merasa nyaman dalam bermain *roleplayer*, meskipun mereka memiliki perbedaan dalam cara berteman, tetapi mereka sangat bersyukur bisa mengenal teman-temannya sehingga mereka masih bermain *roleplayer* hingga saat ini. Dampak psikologis yang muncul pada ketiga subjek juga berbeda. Pada subjek I, dampak psikologis yang muncul yaitu perasaan yang terjadi dalam dunia *roleplayer* akan mempengaruhi keadaan di dunia aslinya. Pada subjek II, dampak psikologis yang muncul yaitu perasaan takut, khawatir, was-was dan menjadi kurang percaya diri di dunia nyata, namun sangat mudah bersosialisasi di kehidupan *roleplayer*. Pada subjek III, dampak psikologis yang muncul yaitu perasaan susah lepas seperti candu dalam bermain *roleplayer*.

Faktor yang mempengaruhi dampak psikologi muncul pada ketiga subjek. Faktor tersebut yaitu konsep diri, motivasi, emosi, lingkungan sosial, dan dukungan sosial. Berikut adalah bagan ketiga subjek.



Gambar 5.1. Bagan keseluruhan subjek

5.2. Pembahasan

Penelitian ini mengungkap dampak psikologis baik positif maupun negatif dalam *Korean Roleplayer* di media sosial *twitter*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti secara keseluruhan nampak bahwa dampak yang dimunculkan subjek menggambarkan bahwa permainan *roleplayer* ini memang memiliki pengaruh atau dampak baik dan buruk dilihat dari faktor internal dan eksternal. Secara psikologis atau kejiwaan, dampak ini juga berpengaruh terhadap dampak lainnya, seperti fisik dan sosial. Namun demikian, sesuai dengan tujuan awal penelitian ini untuk menemukan dampak psikologis, maka dampak-dampak lain yang muncul selanjutnya akan diabaikan.

Mengacu pada telaah psikologi sosial, dampak psikologi dikaitkan dengan tindakan (*act*) dan efek seperti yang diungkapkan oleh Jones dan Davis (Sarwono, 2003). Perilaku permainan *roleplayer* ini membawa perubahan secara nyata yang telah terungkap melalui proses penelitian dan selanjutnya menjadi bagian dari kehidupan subjek.

Bermain *Korean Roleplayer* yang dilakukan oleh masing-masing subjek dengan segala faktor akan mendatangkan suatu efek dalam hidupnya yang selanjutnya akan membuat subjek merasa bahwa bermain *roleplayer* merupakan sesuatu hal yang akan membuat mereka merasa nyaman sehingga mereka akan terus mengulangi dan menikmati permainan tersebut. *Roleplayer* merupakan sebuah sarana bagi para penggemar *idol* yang ingin menyalurkan hasratnya untuk mengenal idolanya dan mencari teman yang memiliki hobi yang sama.

Ivan Pavlov (Sarwono, 2002) mengungkapkan bahwa suatu organisme akan teringat sesuatu karena sebelumnya telah mengalami suatu yang berkaitan. Dalam hal ini, apabila melihat pengguna *korean roleplayer* pasti merasa nyaman

dan senang serta menikmati permainan *roleplayer* ini. Hal ini bergantung pada pengalaman yang dirasakan oleh penggunanya. Pemain merasa puas, senang, dan nyaman dalam kehidupan *roleplayernya* karena mengurangi kepenatan dan lelahnya kehidupan asli mereka. Mereka akan mencari hal-hal yang menyenangkan dan akan mengingat betapa nikmatnya perasaan senang dan nyaman ketika mereka bermain *roleplayer*.

Tiga orang subjek penelitian ini yang menonjol dalam permainan *roleplayer* bermnyaman, karena subjek merasakan adanya dorongan kuat untuk tetap bermain *roleplayer*, seperti tidak merasa stress atau penat. Pada akhirnya kebiasaan ini main *roleplayer* karena ingin melepaskan penatnya kehidupan asli sehingga mereka bisa sedikit lupa akan lelahnya kehidupannya. Selanjutnya mereka merasa enjadi mengikat dan membelenggu subjek sehingga mereka terus melakukan permainan *roleplayer*.

Secara keseluruhan pada subjek penelitian, dampak psikologis yang dirasakan masing masing subjek memiliki beberapa kesamaan. Mereka merasa nyaman dan senang dalam bermain *roleplayer*. Hasil penelitian ini semakin menguatkan pendapat Nurfaidah (2018) bahwa dampak positif dari permainan *roleplayer* salah satunya akan meningkatkan rasa bahagia bagi para penggunanya. Rasa senang dan nyaman muncul dari dalam diri subjek karena adanya faktor dan dorongan dari lingkungan sekitarnya. Mereka memiliki lingkungan yang baik dan saling mendorong agar menjadi lebih baik lagi. Perasaan tersebut akhirnya timbul dalam diri subjek sehingga mereka tetap bermain *roleplayer* karena merasa bahwa *roleplayer* dapat memberikan kesenangan dalam diri mereka.

Dalam permainan *roleplayer* mereka diharuskan untuk mencari banyak relasi dan mencari banyak teman agar mempermudah mereka dalam mencari informasi dan bertukar pesan. Salah satu subjek menganggap bahwa ia sangat mudah bersosialisasi dengan para pengguna *roleplayer* lainnya.

Kemudian, dampak psikologis lain yang muncul yaitu, subjek akan merasa candu sehingga terus-menerus bermain *roleplayer*. Kecanduan diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik atau secara psikologis terhadap suatu hal (Chaplin, 1999). Kecanduan tidak hanya terhadap minuman alkohol atau permainan *online* saja. Namun, terdapat juga kecanduan dalam bermain *roleplayer*. Biasanya mereka akan terus bermain *roleplayer* dan akan terus mengingat perasaan yang mereka rasakan saat bermain *roleplayer*. Mereka akan secara tidak sadar akan membuka akun *roleplayer* dan memainkannya.

Perasaan yang terjadi di dalam dunia *roleplayer* sendiri terkadang akan mempengaruhi perasaan kita di dunia nyata. Salah satu subjek mengatakan bahwa terkadang emosi yang di alami dalam kehidupan *roleplayer* akan mempengaruhi kehidupannya sehari-hari. Apabila subjek merasa sedih karena kejadian di *roleplayer*, kegiatan sehari-hari subjek juga akan terganggu. Subjek juga akan merasa sedih dan memikirkan kejadian yang ada di dunia *roleplayer*. Hal ini memperkuat hasil penelitian Nurfaidah (2018) yang menyatakan bahwa kejadian dalam *roleplayer* akan mempengaruhi kehidupan asli, seperti ketika subjek merasa galau, ia akan merasa tidak fokus dalam mengerjakan sesuatu.

Dampak lain yang muncul yaitu adanya rasa was-was, takut, dan khawatir karena adanya pengalaman yang dirasa tidak menyenangkan bagi subjek. Permainan *roleplayer* tidak selalu berdampak negatif, tergantung bagaimana mereka memaknai dan menyaring hal-hal baik dan hal-hal buruk

yang ada dalam *roleplayer*. Banyak pengalaman positif yang dapat diambil dari permainan *roleplayer* seperti, pengguna akan mendapatkan banyak teman dan relasi yang memiliki hobi yang sama. Selain itu, *roleplayer* dapat menjadi wadah bagi mereka yang ingin melatih *soft skill* mereka, seperti *video editing*, *picture editing*. Karena dalam *roleplayer* sendiri banyak sekali *event online* yang bisa diselenggarakan. Selain pengalaman positif, adapula pengalaman negatif, seperti *war* atau perang antar pengguna *roleplayer*. Hal ini disebabkan oleh perbedaan pendapat antar pengguna *roleplayer* yang nantinya akan menyebabkan keributan di dunia *roleplayer*.

5.3. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan selama penelitian berlangsung adalah penelitian dilakukan secara *online* kepada ketiga subjek, dikarenakan tempat tinggal peneliti dan subjek dapat terbilang cukup jauh dan kondisi pandemi saat ini. Peneliti tidak dapat melakukan pengamatan yang lebih dalam terkait dengan kondisi fisik ketiga subjek. Hal ini dikarenakan peneliti menjaga dan menghargai privasi ketiga subjek tersebut. Pengamatan hanya dilakukan ketika wawancara berlangsung sehingga dapat mempengaruhi metode triangulasi pada keabsahan data. Peran peneliti dalam penelitian ini mungkin dapat meningkatkan unsur subjektivitas.