

**DAMPAK *ROLEPLAYER* TERHADAP IDENTITAS DIRI
REMAJA DI MEDIA SOSIAL *PLATFROM*
(WHATSAPP) DI KEL. LAPPA**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:
MARSHANDA DEWI
NIM. 210202004

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN PENYULUHAN ISLAM (BPI)
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2025**



**DAMPAK *ROLEPLAYER* TERHADAP IDENTITAS DIRI
REMAJA DI MEDIA SOSIAL *PLATFROM*
(WHATSAPP) DI KEL. LAPPA**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:
MARSHANDA DEWI
NIM. 210202004

Pembimbing:
1. Dr. Rahmatullah, M.A.
2. St. Hajrah Syam, S.Sos., M.A.

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN PENYULUHAN ISLAM (BPI)
FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marshanda Dewi
NIM : 210202004
Program Studi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dan tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 21 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,


Marshanda dewi
NIM: 210202004

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, *Dampak Roleplayer terhadap Identitas Diri Remaja di Media Sosial Platfrom (Whatsapp) di Kel. Lappa*, yang ditulis oleh Marshanda Dewi Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 210202004, Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 18 Juni 2025 M bertepatan dengan 22 Dzulhijjah 1446 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.).

Dewan Penguji

(Dr. Suriati, M.Sos.I.)	Ketua	(.....)
(Dr. Jamaluddin, M.Pd.)	Sekretaris	(.....)
(Dr. Suriati, M.Sos.I.)	Penguji I	(.....)
(Musliadi, S.I.Kom., M.I.Kom)	Penguji II	(.....)
(Dr. Rahmatullah, M.A.)	Pembimbing I	(.....)
(St. Hajrah Syam, S.Sos., MA.)	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui:
Dekan FUKIS UIAD,

Dr. Faridah, M.Sos.I.
NPM. 1212 774

ABSTRAK

Marshanda Dewi *Dampak Roleplayer Terhadap Identitas Diri Remaja Di Media Sosial Platform (Whatsapp) Di Kel. Lappa*. Skripsi. Sinjai: Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam, Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dampak *Roleplayer* terhadap identitas diri remaja di media sosial (*Platform*) Whatsapp di Kel. Lappa.

Jenis penelitian ini adalah *Ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Ada dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel X (*Roleplayer*) dan variabel Y (identitas diri). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 94 remaja di kelurahan Lappa. Adapun teknik pengumpulan data dari penelitian ini yaitu Angket/kuisisioner, dokumentasi, dan observasi. Teknik analisis data dengan menggunakan uji statistik deskriptif, uji normalitas, uji hipotesis yang berupa uji korelasi dan uji paired sampel t-test.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) secara umum dampak *Roleplayer* terhadap identitas diri remaja di media sosial (*platform*) whatsapp di kelurahan Lappa berada dalam kategori tinggi dengan perolehan persentase sebesar 95% dampak positif. (2) Hasil penelitian ini menyatakan terdapat hubungan antara *Roleplayer* dengan identitas diri remaja di media sosial platform whatsapp di kelurahan lappa, hal ini dibuktikan dengan hasil nilai sig $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya hubungan antara kedua variabel.

Kata Kunci : *Dampak Roleplayer, Identitas diri.*

ABSTRACT

Marshanda Dewi. The Impact of Roleplayer on Adolescents' Self-Identity on Social Media Platform (WhatsApp) in Lappa Village. Thesis. Sinjai: Study Program of Islamic Guidance and Counseling, Faculty of Ushuluddin and Islamic Communication, Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, 2025.

This research aims to determine the extent of the impact of Role player on adolescents' self-identity on the social media platform WhatsApp in Lappa Village.

This research is an ex post facto study with a quantitative approach. There are two variables in this study, namely variable X (Role player) and variable Y (self-identity). The sample in this study consisted of 94 adolescents in Lappa Village. The data collection techniques used in this study were questionnaires, documentation, and observation. The data analysis techniques included descriptive statistical tests, normality tests, hypothesis testing in the form of correlation tests, and paired sample t-tests.

The results of this research indicate that: (1) In general, the impact of Role player on adolescents' self-identity on the social media platform WhatsApp in Lappa Village falls into the high category, with a percentage of 95% positive impact. (2) The findings of this study also state that there is a significant relationship between Role player and adolescents' self-identity on the social media platform WhatsApp in Lappa Village, as evidenced by a significance value of sig. $0.000 < 0.05$, which indicates a relationship between the two variables.

Keywords: Role player Impact, Self-Identity.

مستخلص البحث

مارشاندا ديوي. تأثير مُمارسي الأدوار على الهوية الذاتية للمراهقين على منصة التواصل الاجتماعي (واتساب) في قرية لابا. البحث. سنجائي: قسم الإرشاد وتوعية الإسلامية، كلية أصول الدين والتواصل الإسلامي، جامعة أحمد دحلان الإسلامية، سنجاي، ٢٠٢٥.

يهدف هذا البحث إلى تحديد مدى تأثير مُمارسي الأدوار على الهوية الذاتية للمراهقين على منصة التواصل الاجتماعي (واتساب) في قرية لابا.

يُعد هذا البحث دراسةً بأثر رجعي بمنهج كمي. تتضمن هذه الدراسة متغيرين: المتغير س (مُمارسي الأدوار) والمتغير ص (الهوية الذاتية). تكونت عينة الدراسة من ٩٤ مراهقًا في قرية لابا. استخدمت الدراسة الاستبيانات والتوثيق والملاحظة. تضمنت تقنيات تحليل البيانات اختبارات إحصائية وصفية، واختبارات التوزيع الطبيعي، واختبارات فرضيات في شكل اختبارات ارتباط، واختبارات t للعينات المقترنة. تشير نتائج هذا البحث إلى أن: (١) بشكل عام، يقع تأثير لاعب الدور على الهوية الذاتية للمراهقين على منصة التواصل الاجتماعي واتساب في قرية لابا ضمن الفئة العالية، بنسبة تأثير إيجابي تبلغ ٩٥٪. (٢) تشير نتائج هذه الدراسة أيضًا إلى وجود علاقة مهمة بين لاعب الدور والهوية الذاتية للمراهقين على منصة التواصل الاجتماعي واتساب في قرية لابا، كما يتضح من قيمة دلالة $0.05 < \text{sig. } 0.000$ ، مما يشير إلى وجود علاقة بين المتغيرين.

الكلمات الأساسية: تأثير لاعب الدور، الهوية الذاتية/..

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العلمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا محمد و
على آله وأصحابه أجمعين. أما بعد

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang tua Tercinta, penulis persembahkan skripsi ini kepada Bapak H.Suriaman dan Ibu Hj. Rahmatia. Terima kasih atas segala cinta, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti. Kalian telah menjadi sumber inspirasi dan motivasi dalam setiap langkah perjalanan pendidikan penulis, terimakasih atas semua doa yang telah ditujukan kepada penulis agar bisa menjadi manusia yang lebih berguna terutama untuk bisa membahagiakan bapak dan ibu dimasa tua. Karya kecil ini tidak akan pernah bisa sepadan dengan segala bentuk pengorbanan untuk penulis, namun penulis persembahkan karya ini sebagai simbol bahwa apa yang bapak dan ibu harapkan dari penulis lewat doa akan terkabulkan.
2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, Ibu Dr. Suriati, M.Sos.I. Selaku Pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
3. Wakil Rektor I, Bapak Dr. Jamaluddin, S.Pd,I., M.Pd.I. Selaku unsur pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
4. Wakil Rektor II, Bapak Dr. Rahmatullah, M.A. Selaku unsur pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
5. Wakil Rektor III, Bapak Dr. Muhlis, S.Kom.I., M.Sos.I. selaku unsur pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
6. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam, Ibu Dr. Faridah, M.Sos.I. Selaku pimpinan pada tingkat Fakultas;

7. Bapak Dr. Rahmatullah, M.A. selaku pembimbing I dan Ibu St. Hajrah Syam, S.Sos., M.A. selaku pembimbing II. Saya ucapkan banyak-banyak terima kasih kepada bapak dan ibu atas kesabaran, arahan, dan dukungan yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini. Bimbingan dan masukan yang berharga dari Bapak dan Ibu sangat membantu penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu St. Hajrah Syam, S.Sos.I M.A. selaku ketua Program Studi Bimbingan dan Penyuluhan Islam;
9. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar penulis selama melaksanakan studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan, penulis ingin menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh dosen yang telah mengajar penulis hingga bisa berada di tahap ini.
10. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan yang telah membantu kelancaran akademik penulis
11. Kepala dan Staf Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan
12. Kepada keluarga yang selalu mendukung penulis untuk terus semangat dalam menyelesaikan studi ini, terutama kepada sepupu penulis yang selalu siap mengantar dan menjemput ke kampus, terimakasih atas semua dukungan dan apresiasi yang ditunjukkan kepada penulis.
13. Kepada teman-teman se-prodi, yang telah membantu, dan kebersamaan penulis dalam menyusun skripsi ini.
14. Kepada sahabat saya, Ade Irma, Ainul Fatimah, dan Nurul Wisyah Husnul. Terimakasih banyak atas dukungan, apresiasi, dan yang selalu memberikan semangat serta menjadi tempat berbagi cerita dan keluh kesah selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas kebersamaan, tawa, dan dukungan, kehadiran kalian memberikan warna dan kekuatan tersendiri dalam perjalanan akademik penulis.
15. Dan kepada diri penulis, yang telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah terus melangkah, bahkan saat lelah dan ragu datang. Perjalanan ini menjadi bukti bahwa usaha

dan keyakinan pada diri sendiri mampu mengantarkan pada pencapaian yang berarti.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya Amin.

Sinjai, 21 Mei 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop followed by a horizontal line extending to the right.

Marshanda Dewi
NIM. 210202004

DAFTAR ISI

SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK ARAB	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kajian Pustaka.....	9
B. Hasil Penelitian Relevan	23
C. Hipotesis.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian	25
B. Definisi Variabel	25
C. Tempat Dan Waktu Penelitian	26
D. Populasi Dan Sampel	26
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Instrumen Penelitian.....	28
G. Validasi Instrumen	29
H. Teknik Analisis Data.....	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Gambaran Umum Kelurahan Lappa	32
B. Hasil Penelitian Dan Pembahasan	35
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala likert	28
Tabel 4.1 Jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin.....	33
Tabel 4.2 Uji validitas variabel X	34
Tabel 4.3 Uji validitas variabel Y	35
Tabel 4.4 Uji reabilitas variabel X	37
Tabel 4.5 Uji reabilitas Variabel Y	41
Tabel 4.6 Uji analisis deskriptif	42
Tabel 4.7 Uji normalitas	43
Tabel 4.8 one sample Kolmogorov-smirnov.....	44
Tabel 4.9 Uji korelasi.....	44
Tabel 4.10 Uji paired sample t-test	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Daftar Pengguna Internet dan Media Sosial Tahun 2024	2
Gambar 2.1 Daftar Pengguna Internet dan Media Sosial di Indonesia tahun 2024.....	2
Gambar 3.1 presentase pengguna internet setiap platfrom media sosial	3
Gambar 1.2 contoh fams/family dalam Roleplayer	10
Gambar 2.2 contoh <i>base</i> (ruang) TMO dalam Roleplayer.....	11
Gambar 3.2 Contoh hubungan LGBT dalam Roleplayer.....	12
Gambar 4.2 Contoh Roleplayer platform Telegram	17
Gambar 1.4 Lokasi Kelurahan Lappa	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi instrumen	54
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	58
Lampiran 3 Hasil Instrumen penelitian.....	63
Lampiran 4 Surat Izin penelitian.....	68
Lampiran 5 Dokumentasi penelitian	69
Lampiran 6 Surat keterangan telah melaksanakan penelitian	71
Lampiran 7 Sk Pembimbing.....	72
Biodata Penulis.....	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi internet sangat pesat sampai saat ini, perkembangan teknologi kini melahirkan banyak sekali jenis media sosial, seperti Instagram, Facebook, Twitter, Telegram, Whatsapp, Tiktok, dan Line. Salah satu media sosial yang paling populer digunakan yaitu Whatsapp. Aplikasi ini menjadi sangat populer, karena memiliki fitur yang mudah diakses oleh penggunanya. Salah satu fitur yang dimaksud yaitu; pesan teks, panggilan suara dan video, mudah berbagi foto dan dokumen serta memiliki fitur grup chat yang mampu menampung lebih dari seratus pengguna (Warpindyastuti & Sulistyawati, 2018).

Whatsapp merupakan salah satu aplikasi yang digunakan sebagai media informasi dan komunikasi yang baik perorangan maupun berkelompok. Whatsapp memiliki fitur canggih berupa chat grup yang saat ini memudahkan para pengguna untuk mengirim informasi secara berkelompok. Fitur ini banyak di gunakan oleh remaja yang bermain *Roleplayer*. Whatsapp menjadi salah satu *platform* yang banyak digunakan oleh remaja yang bermain *Roleplayer* karena aplikasi ini tersedia dalam dua versi, ada Whatsaap ori, dan whatsapp *bussines*. Sehingga memudahkan para pengguna untuk memisahkan antara Whatsaap yang digunakan di dunia nyata, dan yang digunakan untuk di dunia virtual. Biasanya pemain *Roleplayer* cenderung lebih senang menggunakan whatsapp *bussines*, untuk bermain *Roleplayer*. Alasannya karena Whatsaap ini memiliki fitur yang berbeda jauh dari Whatsapp original yang digunakan pada umumnya (Koten et al., 2022).

Menurut data yang diambil dari website *Hootsuite (We Are Social)* : Data Digital Indonesia Tahun 2024 berikut ini :

1. Data pengguna Internet dan Media sosial secara global Tahun 2024 di Dunia :



Gambar1.1 Pengguna Internet dan Media Sosial Tahun 2024

Jumlah populasi pada tahun 2023 mengalami peningkatan sebesar 74 juta jiwa, sehingga total keseluruhan populasi pada tahun 2024 mencapai 8,08 miliar jiwa. Pada tahun 2024 pengguna internet diseluruh dunia meningkat sebesar 97 juta jiwa yang setara dengan pertumbuhan 1,9% dibanding tahun 2023, dan pengguna internet di seluruh dunia mencapai 5,35 miliar jiwa. Jumlah pengguna media sosial yang aktif pada tahun 2023 dan tahun 2024 mengalami perbandingan dengan jumlah pengguna media sosial yang aktif mencapai 5,04% miliar jiwa, terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 266 juta pengguna, setara dengan 5,6% pada tahun 2024

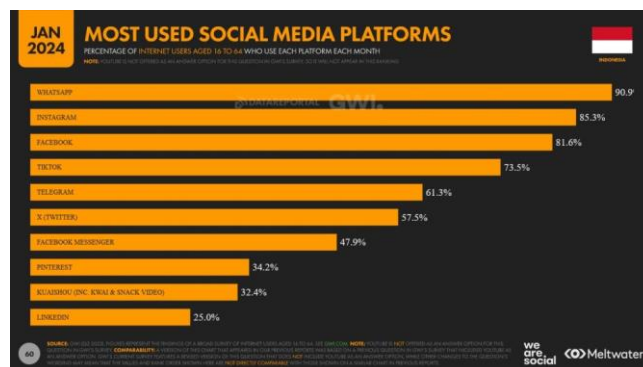
2. Data Pengguna Internet dan Media Sosial di Indonesia Tahun 2024



Gambar 2.1 Pengguna Internet dan Media Sosial di Indonesia

Di Indonesia total penduduk pada tahun 2024 mencapai 276,4 juta jiwa, pada angka ini menunjukkan adanya perkembangan jumlah penduduk, adapun jumlah pengguna internet mencapai 212,9 juta jiwa, yang setara dengan 77% dari total penduduk di Indonesia. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia telah mengakses internet. Dan jumlah pengguna media sosial aktif mencapai 167 juta jiwa, yang berarti 60,4% dari total penduduk.

3. presentase pengguna internet yang menggunakan setiap platfrom media sosial (berbasis survei) :



Gambar 3.1 Persentase pengguna platfrom

Whatsaap menjadi salah satu *platform* yang paling banyak digunakan di Indonesia dibanding dengan *platform* lain. Pengguna whatsaap mencapai 90,9% dari jumlah penduduk. Ini alasan mengapa peneliti tertarik memilih *platform* Whatsaap.

Media sosial memiliki peran penting dalam membentuk identitas remaja. Karena remaja cenderung mencari penerimaan dan validasi dari teman sebaya melalui media sosial. Hal ini dapat mempengaruhi mereka dalam membentuk identitas mereka, sebab respon dari dampak positif atau negatif dapat memberikan arah pada perkembangan identitas remaja. Dampak positif pada perkembangan identitas remaja bisa berupa, memiliki banyak teman dari berbagai kota, membangun persahabatan dan interaksi sosial, meningkatkan kreativitas. Adapun dampak negatifnya yaitu dapat menyebabkan perbandingan sosial dan tekanan dari teman sebaya.

Perbandingan sosial yang dimaksud salah satunya standar popularitas (Nugraeni, 2024).

Remaja melakukan segala sesuatu di media sosial untuk menentukan dan membentuk identitas diri mereka. Remaja biasanya mudah tertarik dan selalu ingin ikut serta dalam kegiatan atau hal yang sedang *popular*. Hal ini dapat berdampak pada pembentukan konsep diri pada remaja dan menurunkan kepercayaan diri (Egi Regita et al., 2024).

Bagi remaja media sosial seperti Whatsapp menjadi salah satu tempat yang dapat membantu dalam menemukan identitas diri. Cara berinteraksi dan berkomunikasi yang tidak terlalu terbuka dan menakutkan bagi diri remaja membuat mereka dapat mengganti karakternya secara mudah di media sosial, remaja lebih senang berinteraksi secara virtual dibanding dengan secara langsung karena merasa lebih mudah mendapatkan respon yang diinginkan ketika berinteraksi secara virtual (M. Putri et al., 2023)

Roleplayer merupakan sebuah permainan peran di mana seseorang berperan sebagai orang lain atau tidak menjadi dirinya sendiri yang dilakukan secara sadar. Selain dalam dunia nyata, *roleplayer* pun hadir dalam dunia virtual. *Roleplayer* berasal dari dua kata yaitu, *Role* yang berarti peran dan *Play* yang berarti bermain. *Roleplayer* menjadi ajang bagi remaja untuk berperan seolah-olah menjadi tokoh yang di idola kan. *Roleplayer* mulai ada pada tahun 1974 dengan konsep *role-playing games (RPG)* oleh Gary Gygax dan Dave Arneson (Marsya & Amandaria, 2023).

Permainan *Roleplayer* tidak hanya dimainkan oleh para penggemar *K-pop*, tapi juga biasanya dilakukan oleh penggemar selebriti dari negara lain hingga penggemar tokoh-tokoh fiksi dari film, novel, komik, ataupun animasi dengan menggunakan karakter dari tokoh yang mereka sukai. Dan karakter yang paling banyak digunakan di Whatsapp yaitu idol *K-pop* dan *Wattpad* (tokoh fiksi). Karakter idol *K-POP* yang paling banyak digunakan yaitu; karakter dari *girlband Blackpink, Twice,*

I've, *Aespa*, *Redvelvet*, dan *itzy* adapun karakter dari *boyband* nya yaitu; *BTS*, *Straykids*, *NCT*, dan *Exo*. Sedangkan karakter dari *Wattpad* (tokoh fiksi), yaitu; Tokoh dari novel *Galaksi*, *Antariksa*, *Samuel*, *Areksa*, *Antares*, dan tokoh-tokoh yang lebih condong ke geng motor (Hildawati, 2022).

Dalam dunia *Roleplayer*, para pemain memiliki dunia tersendiri yang kemudian dikenal sebagai *Roleplayer World* (RPW) atau dunia para *Roleplayer*. Media yang dapat digunakan untuk bermain *Roleplayer* salah satunya adalah *Whatsapp*. *Platfrom* ini di gunakan untuk bermain *Roleplayer* karena merupakan aplikasi chatting yang banyak digunakan dan menjadi *platfrom* yang mudah untuk diakses oleh siapa saja (Qurratu'aini, 2023).

Hal ini bisa dibuktikan berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh komunitas *Roleplayer* Indonesia (*Indopride Roleplayer*), pada tahun 2023 diwebsite indopride.id. Bahwa ada sekitar 35% pengguna aktif di komunitas tersebut bermain *Roleplayer* di *platfrom* *Whatsapp*.

Melalui beberapa aplikasi-aplikasi tersebut para pengguna *Roleplayer* dapat mempengaruhi *self-discrepancy* individu, hal ini dikarenakan dalam media sosial individu dapat menunjukkan dirinya secara bebas dan hal tersebut dapat mempengaruhi *self-discrenpancy* individu *Self-discrenpancy* yang dimaksud yaitu, ketidaksesuaian aspek pada diri individu yang memungkinkan mereka mengalami rasa gagal atau frustrasi akibat ketidakpuasan karena merasa jauh dari diri idealnya (Pratiwi, 2023).

Bermain *Roleplayer* melibatkan penggunaan identitas dari artis atau idol yang diperankan. *Roleplayer* merupakan peran penting dalam membentuk identitas diri dan karakter remaja secara virtual. Remaja perlu diberikan pemahaman yang baik tentang cara bermain *Roleplayer* dengan bijak. Penting juga bagi remaja yang bermain *Roleplayer* untuk tetap terlibat dalam hubungan sosial secara offline Banyak pengguna *Roleplayer* yang lebih banyak menghabiskan waktu bermain *Roleplayer* sehingga

tidak fokus pada kehidupan nyata, karena merasa bahwa teman yang mereka jumpai di dunia virtual lebih bisa memahami perasaan pengguna (Nugraeni, 2024)

Roleplayer memiliki pengaruh yang cukup besar bagi perkembangan kepribadian remaja karena pada saat bermain dituntut harus memainkan peran sebagai orang lain, yang apabila tidak dapat di kontrol akan dikhawatirkan pemain bertingkah tidak sesuai dengan umur dan kepribadian mereka. Namun saat ini, *Roleplayer* mulai melenceng dari peraturan yang seharusnya. Lontaran kata-kata kasar sudah menjadi hal biasa bagi para penggunanya. Dan hal ini terbawa sampai ke kehidupan nyata pengguna, seperti masalah yang terjadi pada remaja yang bermain *Roleplayer* di kelurahan Lappa. Selain kata-kata kasar, pengguna *Roleplayer* di kelurahan Lappa juga terlibat *Cybersexual* yang mana usia pengguna masih dibawah 17 tahun (Hapsari, 2019).

Adapun pemain *Roleplayer* yang berada di kelurahan Lappa sekitar 94 Remaja. Hal ini berdasarkan hasil observasi non partisipan yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti juga melakukan diskusi non formal dengan beberapa informan terkait dengan pengguna *Roleplayer*.

Sementara itu, masalah psikologis yang paling banyak dijumpai pada pengguna *Roleplayer* yaitu, merasa *insecure* dengan pemain lain, merasa kurang dalam berkomunikasi dengan pemain lain, kemudian mudah terbawa perasaan, hal ini jelas mempengaruhi pandangan tentang diri dan menjadi dampak yang negatif terhadap remaja.

Dalam keilmuan BPI, perilaku ini termasuk dalam perilaku patologi sosial. Patologi sosial merujuk pada perilaku yang dianggap menyimpang atau tidak sesuai dengan norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Contoh perilaku patologi sosial dalam penelitian ini yaitu; adanya tindakan ilegal seperti penipuan atau kekerasan verbal. Dampak dari perilaku patologi sosial ini yaitu; meningkatkan gangguan resiko mental bagi individu yang terlibat (Muslimin et al., 2022)

Hal ini dapat dibuktikan dengan penelitian yang berjudul “Peran *Roleplayer* dalam membentuk identitas Virtual di jejaring Sosial Line” mengungkapkan bahwa para pemain *roleplayer* membentuk identitas virtual mereka dengan meminjam wajah, pekerjaan, latar belakang, dan tanggal lahir untuk membentuk identitas baru dalam dunia *Roleplaying*. Hal ini menunjukkan adanya perubahan identitas diri remaja akibat aktivitas *roleplaying*. Dengan identitas virtual yang gunakan, remaja dengan mudah untuk melakukan penipuan bahkan menjadi korban, karena identitas asli yang tidak mudah untuk di ketahui (Nuraini, 2021).

Bermain *Roleplayer* dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dalam aktivitas ini dengan memberikan ruang kepada remaja untuk mengeksplorasi diri dan memungkinkan remaja untuk mengevaluasi nilai, sikap, dan perilaku yang konteks yang aman dan terarah. Selain itu aktifitas *Roleplayer* dapat membantu remaja meningkatkan rasa percaya diri, keberanian berkomunikasi, dan kesadaran diri. Namun, selain dampak positif ada juga dampak negatif yang terjadi dalam aktifitas ini, seperti perilaku yang menyimpang, sering melakukan hal-hal yang tak selazimnya dilakukan oleh seusia anak remaja. Ketagihan bermain *Roleplayer* dapat mempengaruhi perkembangan mental remaja saat ini.

Remaja yang kecanduan bermain *Roleplayer* akan memiliki imajinasi yang berlebihan, terlalu terbawa peran hingga lupa waktu, sehingga lupa dengan kehidupan nyata. Adapun dampak yang lain adalah berani melontarkan kata-kata kasar karena dalam *Roleplayer* identitas asli tidak di tampilkan. Juga sering terjadi *cyberbullying* maupun *cybersex* bagi pemain *Roleplayer*. *Cyberbullying* dan *cybersex* banyak sekali dijumpai di *roleplayer* yang mana penggunaanya masih berusia sekitar dibawah 16 tahun (Hapsari, 2019).

Berdasarkan hasil dari uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Dampak *Roleplayer* Terhadap Identitas Diri Remaja pada *Platfrom* (Whatsapp) di Kelurahan Lappa”

Alasan peneliti tertarik melakukan penelitian ini untuk mengeksplorasi dampak positif dan negatif dari *Roleplayer*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan dalam latar belakang ini yaitu, seberapa besar dampak *Roleplayer* terhadap identitas diri Remaja di kelurahan Lappa?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui seberapa besar dampak *Roleplayer* terhadap identitas diri remaja di kelurahan Lappa

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis adapun manfaat penelitian di bawah ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi bagi peneliti lain yang mengkaji permasalahan yang sama. Dan juga dapat menambah wawasan tentang dampak roleplayer terhadap remaja.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.
- b. Bagi pembaca, penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dan evaluasi untuk lebih berhati-hati dalam menggunakan sosial media.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi pembaca untuk membantu remaja dalam memahami dampak media sosial terhadap kesehatan mental remaja.
- d. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami dan menangani dampak *Roleplayer* pada identitas diri remaja, serta mendukung kesehatan mental mereka di era digital.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Ruang Lingkup *Roleplayer*

1. Definisi *Roleplayer*

Secara harfiah *role play* berasal dari bahasa Inggris yang artinya bermain peran. Pada awalnya, *Roleplayer* dimainkan dengan menggunakan *Playstation*, namun seiring berjalannya waktu permainan ini kemudian beralih ke dalam media sosial. Di dalam komunitas ini kebanyakan *Roleplayer* memakai idolanya sebagai karakter yang ia perankan. Hal ini menjadi kesempatan bagi para penggemar untuk merasakan bagaimana mereka memainkan peran dan dipandang sebagai idolanya (Vernika & Nurhastuti, 2018).

Para *Roleplayer* mempunyai dunia yang dikenal dengan *Roleplayer world* yaitu dunia dimana para penggunaanya (*user*) berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan identitas dari karakter yang diperankan (artis, model, penyanyi, maupun tokoh terkenal lainnya). Mereka melakukan berbagai kegiatan mulai dari sekedar bercakap santai, bermain game, update kegiatan, hingga membuat *event* atau proyek tertentu seperti konser, podcast, pernikahan, pesta, di grup whatsapp tertentu. Cara mereka melakukan kegiatan ditandai dengan simbol (/) atau biasa dikenal dengan istilah *imagine*. Contoh : /berjalan diatas red carpet: memandang seluruh orang yang hadir,/ melambaikan tangan dan tersenyum kearah kamera:/ (Ummah, 2019).

Jenis *Roleplayer* yang paling banyak digunakan di platform Whatsapp yaitu K-Pop dan Wattpad. Adapun karakter yang sering digunakan yaitu; *Girlband Blackpink, Twice, Aespa, Itzy, I've*. Adapun tokoh wattpad yang sering digunakan yaitu; tokoh dari novel Galaksi, Antares, Antariksa, Samuel, Areksa, Argantara, dan lain-lain yang populer dikalangan anak remaja.

Aktivitas *Roleplaying* merupakan sarana untung bagi para *fanboy* maupun *fangirl* yang sangat ingin menyalurkan keinginannya untuk mendekatkan diri dengan idolanya. Biasanya mereka melakukan kegiatan representasi diri dengan membuat akun di *platform* Whatsapp dengan menggunakan *nick name*, *chara*, maupun *face claim* yang berkaitan dengan idola mereka. Didalam permainan *Roleplayer* ini pengguna akan mencari *fambest* atau dikenal dengan istilah *family bestie* (keluarga & sahabat) dalam suatu grup chat yang disebut dengan *LPM* (*Lapak* promosi) para pemain bebas memilih siapapun untuk dijadikan sebagai keluarga, sahabat, maupun *couple* (Pasangan). Banyak pengguna *Roleplayer* lebih senang berinteraksi disebabkan mereka bisa merasakan kehadiran atau kehangatan yang mereka sebut sebagai keluarga kedua di *Roleplayer* (Hapsari, 2019).

Media sosial memberikan sebuah dampak yang besar terhadap suatu identitas diri. Di dalam media sosial pemain *roleplayer* lebih bisa mengeskpresikan dirinya yang berbanding terbalik dengan di *real life*-nya. Identitas merupakan hal yang sangat penting bagi diri seseorang. Identitas merupakan suatu tanda atau ciri khas seseorang (Pratiwi, 2023).

Ada beberapa istilah yang dapat ditemukan saat bermain *Roleplayer*.

a. *Face Claim*

Face Claim (FC) merupakan wajah yang di klaim yang ingin digunakan dalam bermain *Roleplayer* untuk memperjelas pemain sedang memainkan karakter siapa (Reski Amalia.A, 2022)

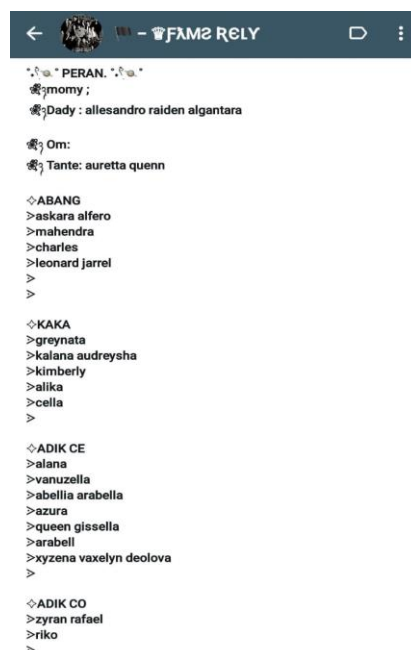
b. *Bestie*

Bestie merupakan teman yang di dapat dari bermain *Roleplayer*. Di dunia *Roleplayer* jauh lebih muda mendapatkan *bestie* daripada di dunia nyata. Pemain hanya perlu sering

berinteraksi dengan pemain lain hingga menawarkan diri untuk menjadi *bestie* (Reski Amalia.A, 2022)

c. Fams/Family

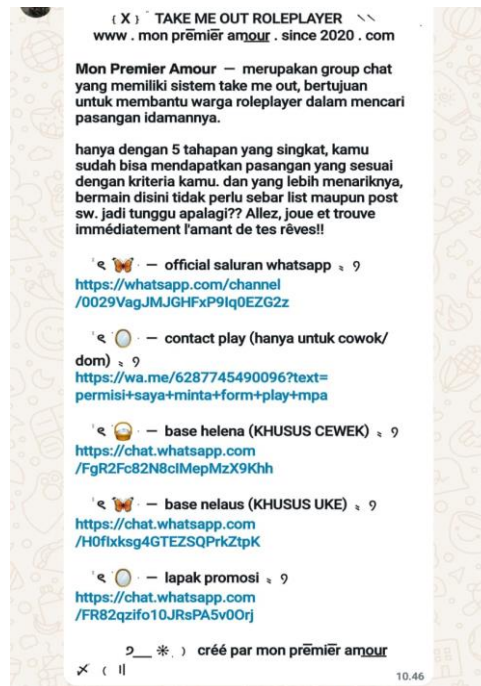
Dalam *Roleplayer* mendapatkan keluarga juga adalah salah satu hal yang mudah. Karakter yang umurnya lebih tua dapat dijadikan sebagai bapa, *daddy*, kakak, ataupun abang. Dan yang kecil bisa dijadikan adik ataupun anak (Reski Amalia.A, 2022)



Gambar 1.2 Contoh Fams/Family dalam Roleplayer

d. Couple

Dalam *Roleplayer*, *couple* merupakan pasangan sama halnya di dunia nyata. Banyak pemain yang lebih senang mencari pasangan di dunia virtual daripada dunia nyata. Biasanya para pemain mendapatkan pasangan dari interaksi yang terjalin, ataupun lewat TMO (*take me out*) yang biasanya tersebar di lapak *promote* (Reski Amalia.A, 2022)



Gambar 2.2 Contoh Base (ruang) TMO

e. *Deactive/Hiatus*

Seperti permainan lainnya, pemain kadang merasa jenuh dan bosan. Hal yang biasanya dilakukan pemain saat jenuh dengan cara hiatus yaitu berhenti sejenak atau kadang *deactive*, menghapus akun (Reski Amalia.A, 2022)

f. *Out of Character*

Tidak semua karakter *Roleplayer* memainkan peran sesuai dengan karakter aslinya. Contohnya, Ariana Grande, dikenal sebagai seorang aktris yang *ekstrovert* tetapi pemainnya mendeskripsikan sebagai wanita pendiam (Reski Amalia.A, 2022)

g. *Nickname*

Nama panggilan yang berfungsi untuk membedakan akun sendiri dengan akun orang lain yang memiliki *face claim* yang sama (Reski Amalia.A, 2022)

h. *Temporary Swap (TS)*

Biasanya para pemain cenderung bosan dengan karakter yang dimainkan sebelumnya, sehingga pemain merasa tertarik memainkan karakter lain dan mengganti karakternya dengan rentang waktu yang telah ditentukan (Reski Amalia.A, 2022)

i. Uke/Seme

Merupakan sebutan bagi pelaku LGBT (*homosexual*) dimana Pemain dengan karakter laki-laki berpasangan dengan pemain yang sejenis. Uke biasanya berkepribadian menyerupai perempuan. Sedangkan Seme adalah pasangan dari Uke (Reski Amalia.A, 2022)



Gambar 3.2 Contoh hubungan LGBT dalam Roleplayer

j. Butchy/Femme

Dalam komunitas *Roleplayer* ini merupakan sebutan bagi kalangan Lesbian. Butchy biasanya bertindak sebagai ‘laki-laki’.

Sementara, pasangannya disebut sebagai femme (female).
(Reski Amalia.A, 2022)

2. Interaksi Antar *Roleplayer*

Berdasarkan jurnal dari *Reality of virtual Communities* yang dikeukakan oleh Jan A.G.M van Dijk yang berisi mengenai karakteristik yang muncul dalam komunitas virtual yaitu:

1. Komposisi dan aktivitas

Berdasarkan hasil wawancara dengan keenam narasumber, dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas mereka dalam bermain *roleplay* ini merupakan dengan berkomunikasi dengan teman – teman *roleplayernya*, karena mereka memiliki minat yang sama yaitu memainkan peran karakter idolanya. Dalam beraktifitas, *roleplayer* harus memainkan perannya. *Roleplayer* menggunakan imajinasi atau *plot* dalam bermain peran. Ketika beraktifitas, *roleplayer* tidak hanya bermain peran. Beberapa pihak juga memanfaatkan ini untuk berbisnis. Pembahasan yang biasanya ada bagi pemain *Roleplayer* yaitu membahas tentang idola yang sedang mereka perankan (Vernika & Nurhastuti, 2018)

2. Bahasa dan Interaksi

Dalam komunikasi, pengguna *roleplayer* menggunakan bahasa yang bervariasi. Penggunaan bahasa tergantung kepada karakter yang diperankan, atau tergantung kepada orang yang memainkan karakter tersebut. Bahasa yang paling sering digunakan ketika bermain *Roleplayer* adalah bahasa Indonesia, atau sesekali menggunakan bahasa inggris (Vernika & Nurhastuti, 2018)

3. Budaya dan identitas

Ketika bermain di dunia maya, orang orang akan menjadi seseorang yang bersifat *anonymous*. Orang-orang dapat menjadi dirinya sendiri, atau menyembunyikan identitas aslinya di dunia maya (Vernika & Nurhastuti, 2018). Beberapa orang lebih senang berinteraksi tanpa diketahui identitas aslinya, itu kenapa banyak

remaja yang gemar bermain *Roleplayer* karena merasa identitas mereka lebih tertutup (Vernika & Nurhastuti, 2018)

3. Dampak *Roleplayer*

Setiap hal pasti memiliki dampak yang positif dan negatif. Sama halnya dengan *Roleplayer*. Permainan *Roleplayer* dapat memiliki dampak yang positif dan negatif, tergantung bagaimana seseorang memainkan perannya. Adapun dampak positif salah satunya, menjadi ajang dalam mengasah kreativitas, peng-ekspresian diri, dan membangun jejaringan sosial secara luas dan menyeluruh. Sedangkan dampak negatifnya yaitu, menumbuhkan ketergantungan dalam dunia maya, rendahnya kepercayaan diri, berperilaku asosial, adanya gangguan kepribadian, terbawa suasana pada peran di dunia virtual ke dunia nyata. Dampak penggunaan *Roleplay* mengakibatkan banyak orang tertipu karena mengganti peran/*gender* yang diperankan. Dalam konteks ini banyak terjadi ketertarikan dengan sesama jenis. Para pemain *Roleplayer* biasanya membuat *bio* atau deksripsi tentang dirinya semenarik mungkin, biasanya berisi marga, nama pasangan, ataupun agency tempat naungan idol yang mereka perankan (Elovani et al., 2024).

Hal tersebut bisa diidentifikasi dengan melihat *bio* yang biasanya di tulis oleh pengguna *Roleplayer*. Mereka memiliki kebiasaan untuk menempatkan identitas tambahan atas dirinya pada bagian ‘deskripsi’ pada fitur yang tersedia di *Whatsapp Bussines* atau di ‘bio profil’. Identitas tambahannya bisa berupa, nama sekolah dalam *roleplayer*, nama marga, ataupun lokasi tempat idola mereka tinggal. Hal ini menyebabkan para pengguna memandang diri mereka berbeda dari yang aslinya (Rahayu & Widiarti, 2022).

Hasil dari studi “*Journal of Cyberpsychology, behavior, and social Networking*” pada tahun 2022 menunjukkan bahwa ada 53% pemain *Roleplay* melaporkan bahwa mereka mengalami perubahan pada persepsi diri atau cara mereka memandang diri sendiri setelah

terlibat dalam *Roleplayer*. Dan ada sekitar 40% pelaku *Roleplayer* menyatakan bahwa mereka memiliki rasa percaya diri yang lebih dibandingkan saat menggunakan identitas aslinya. Selain mengalami perubahan pada persepsi diri atau cara mereka memandang diri sendiri, mereka juga menyatakan bahwa kondisi psikis mereka terganggu. Salah satunya, merasa patah hati ketika ditinggal *deactive* oleh *fams*, *bestie* ataupun *couple* mereka (Alfisri & Aulia, 2024).

4. Faktor Faktor Remaja Bermain *Roleplayer*

Dalam satu hari pengguna *Roleplayer* dapat menghabiskan waktu sebanyak 6-8 jam. Pengguna *Roleplayer* dapat mengalami penggunaan internet bermasalah (PIB) jika sudah menggunakan internet lebih dari 5 jam dalam satu hari. Pengguna internet bermasalah (PIB) merupakan suatu sindrom multidimensional yang terdiri dari sindrom kognitif, emosional, dan perilaku yang mengakibatkan seseorang mengalami kesulitan mengatur kehidupan secara offline. Salah satu faktor yang mengakibatkan PIB adalah faktor psikososial seperti kesepian, individu seringkali menggunakan internet untuk meregulasi emosi atau meredakan masalah psikososial yang dialami.

Bermain *roleplayer* secara terus menerus memberikan dampak *negative* terhadap individu hal ini terjadi karena komunikasi verbal secara tatap muka dapat tergantikan dengan komunikasi secara tekstual, apabila remaja mulai bergabung dalam aktivitas *Roleplayer* mereka akan mengaku kesulitan untuk keluar dari zona nyaman tersebut. Butuh waktu bertahun-tahun untuk mereka bisa benar-benar lepas dari *Roleplayer* (Adawiah et al., 2023).

Biasanya media yang digunakan para pengguna *Roleplayer* yaitu, Whatsapp, Twitter, Line, Telegram, Facebook, Tiktok, dan Instagram. Media sosial bisa memberikan pengaruh baik yang positif maupun negatif, tergantung kepada cara pemanfaatannya. Contohnya, dari sudut positif, remaja mudah mendapatkan informasi dan ilmu. Namun, dari segi negatif, remaja mudah terkena kasus ataupun konten

pornografi. Kajian juga menyatakan bahwa hampir 95% remaja mempunyai akses membuka internet. Hampir satu pertiga remaja yang mengakses internet dari kamar tidur mereka sekaligus memberikan resiko yang buruk untuk remaja dalam menonton pornografi dan membuat gangguan seksual bagi orang lain (Dr. Sigit Purnama, 2020).

Di *platform* tiktok, pernah ada satu kasus dimana seorang remaja perempuan ketahuan bermain *Roleplayer* oleh orang tuanya, dan saat handphone nya di cek, remaja tersebut terkena konten pornografi oleh salah satu orang yang dikenal di *Roleplayer*.

B. Media Sosial

Perkembangan penggunaan media internet sebagai sarana komunikasi ini pun menjadi semakin pesat setelah internet mulai dapat diakses melalui telepon seluler dan bahkan kemudian muncul istilah telepon cerdas (*smartphone*) fasilitas yang disediakan dalam berkomunikasi pun semakin beraneka ragam, mulai dari sms, mms, *chatting*, email, *browsing* serta fasilitas sosial media (Siregar, 2022)

Beberapa media sosial yang digunakan dalam bermain *Roleplayer* ialah sebagai berikut:

1. Whatsapp

Salah satu aplikasi media yang digunakan bermain *Roleplayer* ialah, Whatsapp. Whatsapp merupakan aplikasi pesan untuk *smartphone* dengan *basic instant messenger*. Whatsapp adalah aplikasi pesan lintas *platform* yang sangat mungkin kita bertukar pesan tanpa biaya sms, dikarenakan whatsapp menggunakan paket data internet yang sama untuk email, *searching* situs dan sebagainya aplikasi whatsapp *messenger* menggunakan koneksi GPRS/EDGE/ 3G atau wifi untuk berkomunikasi dengan data whatsapp. Fitur-fitur yang terdapat pada Whatsapp diantaranya *chatting* sebagai ruang untuk mengirim pesan antar sesama pengguna atau *user*, pada bagian *attachment user* dapat mengirimkan berbagai tipe file, dengan memanfaatkan galeri untuk menyisipkan gambar/foto, *document* untuk menyisipkan file

dokumen tipe word, pdf, ppt dan lain-lain, *contact* untuk menyisipkan kontak (Zakirman & Chichi Rahayu, 2018).

2. Telegram

Salah satu media yang dapat digunakan untuk bermain *Roleplayer* adalah telegram. Aplikasi telegram adalah aplikasi gratis dan akan terus gratis (tidak akan pernah ada iklan atau biaya untuk selamanya). Telegram mengirim pesan lebih cepat karena berbasis *cloud*. Telegram lebih ringan ketika dijalankan. Telegram dapat diakses dari berbagai perangkat secara bersamaan diantaranya: *smartphone*, tablet, komputer, laptop dan lain-lain secara bersamaan. Telegram memungkinkan kita berbagi foto, video, file (doc, zip, dan mp3) dengan ukuran maksimum 1,5 GB per-file. Cara bermain *Roleplayer* di aplikasi telegram, biasanya bergabung dalam satu bot yang terhubung dengan satu grup, kemudian mempromosikan akun telegram dengan menyantumkan *id* sehingga pengguna lain bisa mengakses si pemilik akun (Maulidiyah, 2022)



Gambar 4.2 Contoh Roleplayer platform Telegram

3. Line

Line merupakan salah satu *platform* yang biasa digunakan bermain *Roleplayer*, selain Whatsapp dan Telegram. Cara bermain di aplikasi Line sama dengan cara bermain di Telegram, yang membedakan hanya pengguna Telegram lebih banyak di Line. Sebab,

platform line lebih susah untuk dipahami bagi pemain *Roleplayer* yang baru (*newbie*) (Faroktarina, 2015)

4. Tiktok

TikTok atau yang dikenal sebagai aplikasi sinkron bibir (*lip-sync*) saat ini sedang berada di atas puncak ketenarannya. Media sosial berbasis video ini mendapat banyak perhatian dari masyarakat, terutama pada generasi muda. *Zhang Yiming* adalah tokoh dibalik peluncuran *platform* video musik tersebut.

Tik tok juga pernah menjadi *platform* yang digunakan untuk bermain *Roleplayer* dengan membuat konten seputar *Roleplayer*. Namun untuk saat ini, Tiktok telah di *blacklist* dan tidak bisa lagi digunakan untuk bermain *Roleplayer* karena maraknya konten pornografi yang disebar oleh anak yang masih di bawah 18 tahun (Oktaheriyani et al., 2020)

5. Instagram

Instagram adalah aplikasi *mobile* dimana pengguna dapat memposting foto dan video dengan lampiran teks. Pengguna lain dapat menyukai, berkomentar, dan terlibat satu sama lain pada sebuah postingan. Instagram adalah salah satu *platform* media sosial yang tumbuh paling cepat. Namun karena Instagram masih tergolong baru, kemudian Instagram juga menjadi salah satu *platform* yang pernah digunakan bermain *Roleplayer*, hanya saja untuk saat ini Instagram sudah jarang digunakan karena hanya sedikit pengguna yang terlibat (Anisah et al., 2021)

C. Identitas Diri

Teori perkembangan kepribadian yang dikemukakan oleh Erik H. Erikson merupakan salah satu teori yang memiliki pengaruh kuat dalam psikologi. Bagi Erikson, dinamika kepribadian merupakan hasil interaksi antara keperluan dasar biologi dan tingkah laku yang dihasilkan sebagai tindakan-tindakan sosial. Teori Erik Erikson ini dikenal sebagai teori perkembangan psikososial. Dalam konsep penelitian ini, Teori Erik

Erikson dalam buku “*Psikologi perkembangan anak dan remaja*” tentang identitas dan kebingungan identitas pada remaja usia 12-18 tahun. Yang mana :

1. Pada Tahap ini, Semua remaja akhir akan berusaha mencari jati diri dan persepsi terhadap dunia mereka sendiri.
2. Remaja mempunyai identitas untuk menciptakan rencana masa depan. Sebaliknya, remaja yang gagal akan sulit untuk mengembangkan peran, hidup yang tidak punya tujuan, rasa terasingkan, dan sulit membuat keputusan.

Menurut KBBI, identitas adalah ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang. sedangkan diri adalah seseorang (terpisah dari yang lain), identitas diri merupakan ciri-ciri atau keadaan individu yang berbeda dengan orang lain. Seseorang dengan identitas diri yang kuat akan memandang dirinya berbeda dengan orang lain. Unik, dan tidak ada duanya. Bagi orang yang mengerti identitas dirinya, mereka akan memandang diri mereka ber-*value* merasa bahwa dirinya berbeda dengan orang lain (Djami, 2014).

Ada dua konsep identitas yang perlu dipahami, yang pertama adalah tentang konsep diri sendiri (*self concept*), yakni suatu kepercayaan individu tentang diri mereka sendiri. Dan yang kedua ialah penghargaan terhadap diri sendiri, yaitu bagaimana seseorang itu membuat penilaian terhadap konsep dirinya, atau yang dikenal dengan *self esteem*. Seseorang perlu untuk memberikan penghargaan terhadap dirinya sendiri agar mereka bisa memahami tentang konsep dirinya (Dr. sigit purnama, 2020).

1. Konsep diri atau *self concept* merupakan salah satu sub pembahasan penting dalam psikologi sosial dan psikologi perkembangan. Hal ini dikarenakan *self concept* merupakan kerangka acuan dan dasar gagasan tentang diri yang mempengaruhi tingkah laku dan pilihan seseorang secara berkelanjutan. Oleh karena itu, diantara keragaman pembahasan psikologi yang ada, *self concept* menjadi hal penting untuk dikaji. Ibarat bangunan konsep diri adalah pondasi. Jika

pondasinya kuat, maka kokohlah bangunan tersebut (Inayatusufi, 2020).

2. harga-diri (*self-esteem*) merupakan salah satu elemen penting bagi pembentukan konsep diri seseorang, dan akan berdampak luas pada sikap dan perilakunya. Menurut pandangan Rosenberg (1965), dua hal yang berperan dalam pembentukan harga-diri (*self-esteem*), adalah *reflected appraisals* dan komparasi sosial (*social comparisons*). Mereka yang memiliki harga-diri (*self-esteem*) rendah diduga memiliki kecenderungan menjadi rentan terhadap depresi, penggunaan narkoba, dan dekat dengan kekerasan. Beberapa individu cenderung rentang terhadap depresi, itu karena cara mereka yang kurang menghargai dirinya (Srisayekti & Setiady, 2015).

5. Remaja

Remaja merupakan masa diantara anak-anak dan masa dewasa. Menurut Stanley Hall (1916), masa remaja merupakan masa yang berada pada masa ketegangan dan perasaan tertekan. Pada masa ini, mereka akan mencari identitas sendiri sebagai orang dewasa. Dalam waktu yang sama mereka juga mengalami kekaburan peran. Kebanyakan proses membentuk identitas diri melibatkan emosi dan remaja berpotensi menghadapi konflik dan krisis. Remaja cenderung tertarik dengan hal-hal baru yang sedang menjadi trend. Saat mereka mulai bergabung dengan trend, mereka akan mulai mencari jati diri mereka, dan mengkonsep dirinya (Dr. sigit purnama, 2020).

Pada usia remaja terjadi perubahan hormon, fisik, dan psikis yang berlangsung secara berangsur-angsur. Tahapan perkembangan remaja (*adolosent*) dibagi menjadi tiga tahap, yaitu : *early* (awal), *middle* (madya), dan *late* (akhir). Masing masing tahapan memiliki karakteristik dan tugas-tugas perkembangan yang harus dilalui oleh setiap individu agar perkembangan fisik dan psikis tumbuh dan berkembang secara matang, jika tugas perkembangan tidak dilewati dengan baik maka akan

terjadi hambatan dan kegagalan dalam menjalani fase kehidupan selanjutnya yakni fase dewasa (Jannah et al., 2016).

Remaja yang memainkan permainan *roleplayer* ini memiliki motif masing-masing setiap individunya seperti sebagai pengalihan dari kesibukan rutinitas sehari-hari dan menghilangkan jenuh di kehidupan nyata, ada yang lebih nyaman ketika berinteraksi dengan orang lain ketika memakai identitas virtual bukan identitas di dunia nyata, ada yang memang bertujuan menjadikan *roleplayer* sebagai wadah agar mudah memenuhi hasratnya sebagai sang penggemar, dan *roleplayer* juga menjadi sebuah tempat dimana para pengguna akunnnya bebas berekspresi tanpa ada batasan yang pasti selagi tidak melanggar ketentuan dari permainan *roleplayer* itu sendiri. Remaja yang memilih memainkan akun Roleplayer ini merasa mendapatkan kepuasan secara psikologis seperti kepuasan emosi ini juga didapat karena mereka mendapat tempat yang tepat untuk memenuhi hasratnya sebagai penggemar tanpa takut dihujat oleh orang lain. Karena disatu permainan ini mereka bisa bercengkrama secara bebas, merasa mendapat perhatian yang tidak didapat di dunia nyata, merasa hidupnya tidak merasa kesepian layaknya di kehidupan nyata (Muthiah & Utami, 2022).

Perkembangan emosional terkait dengan identitas individu. Saat masa remaja, individu akan belajar untuk mengatur emosional mereka yang akan mempengaruhi gaya hidup mereka. perkembangan identitas ini ditentukan kembali pada bagaimana remaja ini melihat diri mereka sendiri. selain itu, perkembangan identitas juga kembali pada bagaimana seseorang ingin menjadi apa atau siapa dimasa akan datang. Banyak anak remaja sekarang mengalami krisis identitas karena mereka belum bisa menentukan konsep diri yang akan mereka kembangkan di masa depan. Mereka merasa terjebak di zona nyaman (Dr. sigit purnama, 2020).

D. Hasil Penelitian Relevan

Untuk mendukung pembahasan yang lebih mendalam mengenai penelitian ini, maka peneliti melakukan kajian pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dikaji. Adapun penelitian terdahulu yang terkait dalam hal ini yaitu sebagai berikut :

1. Skripsi, oleh Nabila Qurratu'aini, 2023 dengan judul “Identitas Diri Remaja Akhir Pelaku *Roleplayer* pada media sosial Twitter” Gambaran identitas diri yang ditemukan pada remaja akhir pelaku *roleplayer* pada media sosial Twitter mencakup: identitas karier, identitas seksual, identitas relasi, identitas religious, identitas fisik serta kepribadian individu. Faktor-faktor yang mempengaruhi identitas adalah kepribadian, pola asuh, agama, lingkungan sosial, dan media sosial.

Adapun Perbedaan penelitian yang dilakukan yakni pada judul yaitu dampak *Roleplayer*, pada media penelitian, dan juga metode penelitian. Adapun persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang “identitas diri pada remaja pengguna *Roleplayer*” (Qurratu'aini, 2023)

2. Skripsi, oleh Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri, 2022 dengan judul “*self identity* pada *Roleplayer* pengguna Twitter” Identitas yang dibuat oleh para *Roleplayer* di media sosial Twitter adalah apa yang di interpretasikan terhadap karakter tersebut. Mereka juga menciptakan sebuah dunia yang berisi identitas ideal akibat kesenjangan antara identitas yang ingin dibentuk dan kenyataannya. Penelitian ini menyingkap bagaimana setiap identitas yang mereka buat di dunia *Roleplay* dan hubungannya dengan identitas mereka di dunia nyata.

Hasil menunjukkan bahwa para *Roleplayer* ini menciptakan sebuah dunia yang berisi identitas ideal akibat kesenjangan antara identitas yang ingin dibentuk dan kenyataan.

perbedaan dalam penelitian ini yakni, pada penelitian terdahulu tidak berfokus pada dampak yang ditimbulkan, kemudian pada objek penelitian, juga pada metode penelitian ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan *fenomenologi*, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dan persamaan dari penelitian ini sama-sama membahas tentang identitas pengguna *Roleplayer* (N. R. H. Putri, 2022).

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum di dasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2015)

- H_0 : Tidak memberi dampak *Roleplayer* terhadap identitas diri Remaja pengguna *Roleplayer* di Kel. Lappa
- H_a : Memberi dampak *Roleplayer* terhadap Identitas diri Remaja pengguna *Roleplayer* di Kel. Lappa

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Berdasarkan jenis penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis menggunakan metode *ex post facto*. Penelitian *ex post facto* merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat kebelakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. (Rdiuwan, 2009)

2. Pendekatan Penelitian

Menurut Sugiyono (2020:16), metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk memeriksa populasi atau sampel tertentu dan mengumpulkan data menggunakan alat penelitian, menganalisis data kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan (Tampubolon, 2023).

B. Devinisi Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:68). Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) (Saptutyningasih dan setyaningrum, 2019) Maka penulis menjelaskan definisi dari variabel penting dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dampak *Roleplayer* (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Dampak *Roleplayer* yang mana Dampak *Roleplayer* merupakan tingkat sejauh mana *Roleplayer* berdampak bagi identitas Remaja.

2. Identitas diri (Y)

Variabel Terikat dalam penelitian ini yaitu Identitas diri yang mana identitas diri ini mencakup bagaimana remaja memahami dan menggambarkan diri mereka.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Adapun tempat dari penelitian ini akan di lakukan di Kelurahan Lappa. Alasan memilih lokasi ini karena daerah ini mudah untuk dijangkau, dan berdasarkan hasil pengamatan dan hasil diskusi non formal dari beberapa individu yang terlibat bahwa banyak anak remaja pengguna *Roleplayer* di lokasi ini.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian yang di lakukan peneliti sekitar hampir 2 bulan terhitung dari di keluarkannya surat izin meneliti.

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi itu (Sugiyono, 2014) dalam (Suriani et al., 2023).

Setiap penelitian selalu diawali dengan pertanyaan mengenai sesuatu Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Remaja kelurahan Lappa yang berumur sekitar 12-18 tahun. Adapun jumlah populasi dari penelitian ini berjumlah 94 remaja pengguna *Roleplayer*.

Berdasarkan hasil observasi non partisipan yang dilakukan oleh peneliti, dan juga telah melakukan diskusi non formal dengan beberapa Remaja, saat dijumlahkan bahwa ada sekitar 94 Remaja di Kelurahan Lappa yang bermain *Roleplayer*. Awal mulanya, *Roleplayer* sangat

berkembang di kelurahan Lappa pada awal tahun 2020, dimana pada saat itu Covid-19 sedang meningkat, *Roleplayer* dikenalkan dari teman ke teman, sehingga banyak yang terlibat. Salah satu alasan yang paling banyak disebutkan ialah, faktor kesepian dan kebosanan.

2. Sampel

Menurut Arikunto (2017;173) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Arikunto (2017;173) mengatakan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, maka seluruh populasi menjadi sampel penelitian, tetapi jika subjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15% atau 15-25% (Arikunto, 2002). Berdasarkan definisi diatas dapat dikatakan bahwa hasil penjumlahan sampel penelitian ini adalah; 94 remaja.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun data yang ingin didapatkan oleh penulis dengan melalui angket, yaitu: data tentang apakah *Roleplayer* berdampak pada identitas diri Remaja, atau tidak.

1. Kuisisioner

Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2018). Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang disebar secara online, dengan 5 skala likert.

2. Dokumentasi

Dokumentasi menurut (Sugiyono 2015: 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah (Susanti, 2015).

3. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:272) teknik observasi adalah kegiatan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek yang menggunakan seluruh alat indera yang dapat dilakukan melalui indera penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap (Dachlan 2014:1, 2014).

F. Instrumen Penelitian

Menurut Sukarnyana dkk (2003:71) instrumen penelitian merupakan alat-alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian. Alat-alat yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu, Kuisisioner dengan bentuk skala *likert*. Jika, data yang diperoleh tidak akurat (valid), maka keputusan yang diambil pun akan tidak tepat (Arifin, 2014).

Untuk mengukur persepsi responden dalam penelitian ini digunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2018:152) skala *likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan dan pertanyaan.

Berikut adalah instrument pernyataan yang terdapat dalam angket dengan menggunakan penilaian 5 skala likert (Sugiyono, 2018:152):

Tabel 3.2 Skala *likert*

Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Sugiyono (2018:152)

Adapun Langkah langkah pengumpulan data sebagai berikut:

1. Peneliti meminta identitas responden Remaja di kelurahan lappa yang mengisi angket.
2. Peneliti memberikan kuisisioner penelitian dan memohon bantuan untuk mengisi kuisisioner tersebut.
3. Peneliti menerima kuisisioner setelah di isi lengkap. Cara penilaian disusun berdasarkan skala likert.

G. Validitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kesahihan atau kevaliditas suatu instrumen, uji validitas bertujuan untuk menguji data yang telah didapat setelah melakukan penelitian. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur itu) valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sanaky, 2021). Pengujian validitas instrumen pada penelitian ini adalah angket dihitung dengan menggunakan program SPSS.

Nilai r-tabel untuk 94 responden ($df = 2$) pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0.05$) adalah sekitar 0,202 jika derajat kebebasan (df) adalah 92. Untuk mengetahui apakah suatu instrumen valid, nilai korelasi antar butir (r -hitung) dibanding dengan nilai kritis (r -tabel). Jika nilai r -hitung lebih besar dari r -tabel, maka instrumen tersebut valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas instrumen penelitian adalah angket yang digunakan untuk mengetahui reliabilitas atau tingkat kepercayaan suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti. Uji reliabilitas digunakan untuk memverifikasi tingkat stabilitas alat ukur. Uji reliabilitas dilakukan dengan pendekatan reliabilitas konsistensi internal yang menggunakan *Cronbach's alpha*. Jika nilai *Cronbach's alpha* lebih besar dari nilai sig. 0,05 maka data dikatakan reliable, untuk mengidentifikasi seberapa baik

hubungan antar item dalam instrumen penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26 (Sanaky, 2021).

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu:

1. Statistik deskriptif

Statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi (Sugiyono, 2007). Statistik deskriptif merupakan bagian dari ilmu statistik yang meringkas, menyajikan dan mendeskripsikan data dalam bentuk yang mudah dibaca sehingga memberikan informasi secara lengkap.

Statistik deskriptif hanya berhubungan dengan hal menguraikan atau memberikan keterangan-keterangan mengenai suatu data atau keadaan atau fenomena, dengan kata lain hanya melihat gambaran secara umum dari data yang didapatkan (Widodo, 2018)

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Data disebut baik jika berdistribusi normal. Pada penelitian ini dengan bantuan SPSS untuk menguji normalitas digunakan uji hipotesis dasar dengan teknik Kolmogorow Smirnov dengan kriteria sebagai berikut

H_0 : Data berdistribusi normal (signifikasi $> 0,05$)

H_a : Data tidak berdistribusi normal (signifikansi $< 0,05$)
(Widhiarso, 2000)

3. Uji Hipotesis

1. Uji Korelasi

Uji korelasi merupakan metode statistik untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan antar dua variabel. Uji ini menggunakan koefisien korelasi untuk menggambarkan keeratan hubungan dua variabel tersebut, yang berkisar antara -1 dan 1.

2. Uji *paired Sampel t-test*

Uji *paired Sampel t-test* merupakan uji parametrik yang digunakan menguji hipotesis yang sama atau tidak berbeda dari dua variabel. Data tersebut berasal dari dua pengukuran subjek berpasangan pada dua periode pengamatan yang berbeda. Tujuan dari uji beda persangan (*paired sample t-test*) adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah perlakuan. Jika signifikansi uji *paired Sample t-test* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Kelurahan Lappa

1. Letak Geografis

Kelurahan Lappa didirikan pada tahun 1991 dan terletak di dekat kawasan pesisir. Mayoritas penduduknya adalah muslim dan bekerja sebagai pedagang dan nelayan 1991 dengan kode area 730751004 kode pos 92614.

Kelurahan Lappa merupakan salah satu kelurahan yang berada di Kecamatan Sinjai Utara, yang merupakan ibu kota Kabupaten Sinjai dengan luas wilayah 395 Km Ha dan memiliki jumlah penduduk sebanyak 13.694 Jiwa atau 3.510 KK. Secara geografis batasan wilayah Kelurahan Lappa adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Sungai Tangka dan Kabupaten Bone.
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan Teluk Bone
- c. Sebelah Selatan berbatasan dengan Sungai Sinjai dan Kecamatan Sinjai Timur.
- d. Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Balangnipa dan Sungai Tangka.

Kelurahan Lappa terdiri dari 7 (Tujuh) Lingkungan, yakni Lingkungan Baru, Kokoe', Lengkong, Lappae, Talibungi, Tappe'e dan Larea-rea. Dimana Lingkungan Baru merupakan lingkungan yang paling luas pada Kelurahan Lappa yakni 46,32% dari luas keseluruhan wilayah kelurahan.



Gambar 1.4 Lokasi Kelurahan Lappa

2. Kondisi Fisik Alami

a. Topografi

Kelurahan Lappa berada pada ketinggian 0 – 25 meter dari permukaan laut (dpl). Adapun topografi wilayah Kelurahan Lappa berupa daratan dengan 54 kemiringan lereng 0 – 8 %. Satuan fisiografi pada wilayah Kelurahan Lappa dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Satuan fisiografi daratan alluvial sungai merupakan suatu lahan dengan bentuk daratan pantai sungai yang memiliki kemiringan lahan $< 2 \%$ dan relief 2 – 10 m, terdapat di sebelah utara Lingkungan Lengkong, Lingkungan Talibungi, dan sebelah selatan Lingkungan Baru.
- 2) Satuan fisiografi daratan endapan berombak merupakan suatu lahan dengan bentuk daratan batuan endapan, berombak hingga bergelombang dengan kemiringan lereng 2 – 8 % dan relief 11 – 15 meter, terdapat disebelah utara dan barat Lingkungan Lappae.
- 3) Satuan fisiografi daratan pantai pasang surut merupakan satuan lahan dengan daratan lumpur di daerah pasang surut dengan kemiringan lereng $< 2 \%$ dan pada umumnya berupa kawasan mangrove. Terdapat di sebelah timur Lingkungan Larea-rea.

b. Hidrologi

Hidrologi Kelurahan Lappa dibagi menjadi air permukaan (Daerah Aliran Sungai/DAS) dan air tanah yang berupa air tanah dangkal, air tanah dangkal yang dimaksud adalah air tanah yang umumnya digunakan oleh masyarakat setempat sebagai sumber air bersih, yakni sumur-sumur penduduk. Jenis sumur galih yang banyak mengandung kapur dengan kedalaman rata-rata berkisar 6 meter dan sumur bor dengan kedalaman rata-rata 75-100 meter. Sungai yang mengalir di Kelurahan Lappa adalah Sungai Tangka dengan debit air 108,48 – 220,80 m³/ detik (terdapat di sebelah utara dan sebagian di sebelah barat Kelurahan Lappa) dan Sungai Sinjai

dengan debit air 8,211 – 20,221 m³/ detik (terdapat di sebelah selatan Kelurahan Lappa.

c. Klimatologi

Klimatologi merupakan suatu gambaran yang berlaku pada suatu daerah dengan cakupan yang luas dan jangka waktu yang lama dan sangat berpengaruh pada jenis vegetasi yang tumbuh pada wilayah tersebut. Tipe iklim yang terdapat di Kelurahan Lappa bercirikan dengan berlangsungnya bulan basah antara 3 – 4 bulan dengan bulan kering berlangsung antara 2 -3 bulan. Wilayah ini termasuk beriklim sub tropis yang mengenal 2 musim yakni musim penghujan dan musim kemarau.

d. Geologi dan Jenis Tanah

1) Geologi

Kondisi geologi Kelurahan Lappa adalah formasi endapan alluvium dan pantai dengan struktur batuan berupa krikil, pasir, lempung, lumpur, dan batu gamping koral.

2) Jenis Tanah

Jenis tanah yang terdapat di Kelurahan Lappa adalah alluvial kelabu dengan bahan induk berupa endapan liat dan jenis tanah regosol coklat kekelabuan dengan bahan induk berupa tufa volkanmasam.

e. Penggunaan Lahan

Penggunaan lahan pada wilayah pesisir di Kelurahan Lappa adalah :

- 1) Hutan magrove terdapat di sekitar garis pantai
- 2) Pemukiman (terkonsentrasi pada Lingkungan Lappae, Lengkong, dan Kokoe)
- 3) Tambak (Lingkungan Baru, Larea-rea, dan Talibungi)
- 4) Pertanian lahan kering campuran
- 5) Pelabuhan (Lingkungan Larea-rea dan Lappae), namun yang berfungsi optimal adalah pelabuhan tradisional di Lingkungan

Lappae, sedangkan pelabuhan di Lingkungan Larea-rea belum dimanfaatkan sebagai mana mestinya. Hal tersebut disebabkan karena pada kawasan tersebut arus surut mencapai ≥ 20 meter dari garis pantai.

- 6) Tempat pelelangan Ikan (TPI), terdapat di Lingkungan Lengkong sekaligus menjadi kawasan perdagangan.
- 7) Prasarana dan Sarana penunjang kegiatan aktifitas masyarakat setempat.

3. Kependudukan

a. jumlah penduduk

Jumlah penduduk di Kelurahan Lappa akan mengalami peningkatan maupun penurunan jumlah penduduk. Pada tahun 2023 berjumlah 14.138 jiwa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
jumlah penduduk berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	7.039
Perempuan	7.099
Total	14.138

Sumber: Kelurahan Lappa (2023)

B. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden

Berdasarkan data hasil kuisioner atau angket yang sudah terkumpul, maka tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan proses perhitungan secara kuantitatif yang digunakan untuk mengungkap kecenderungan responden sehubungan dengan Dampak *Roleplayer* terhadap identitas diri Remaja.

Berdasarkan penyebaran kuisioner / angket sebanyak 94 responden, dari data tersebut diberikan informasi tentang karakteristik responden yang menyangkut Nama, Jenis Kelamin, dan Usia. Penelitian ini dilakukan dengan harapan bahwa informasi ini dapat menjadikan masukan bagi Remaja yang bermain *Roleplayer* khususnya di Kel. Lappa, agar lebih berhati-hati dan tetap fokus pada kehidupan nyata.

2. Deskripsi Instrumen penelitian

Dalam menjelajahi dampak *Roleplayer* terhadap identitas diri remaja di kelurahan Lappa, peneliti menggunakan metode pengumpulan data melalui angket dan dokumentasi. Sebanyak 94 responden yang terlibat dalam penelitian ini, dengan terdapat 20 pernyataan dalam angket. Dari jumlah tersebut, 10 pernyataan digunakan untuk mengukur variabel X yang mengevaluasi dampak *Roleplayer*, sementara 10 pernyataan lainnya digunakan untuk mengevaluasi variabel Y, yaitu identitas diri.

3. Analisis Data

Setelah responden mengisi angket, peneliti kemudian menyusun dan mengklasifikasikan data sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Data ini akan dianalisis sesuai dengan hipotesis yang telah diajukan, dengan tujuan menilai dampak *Roleplayer* terhadap identitas diri remaja di media sosial *Platfrom* (Whatsapp) di kel. Lappa. Proses selanjutnya melibatkan data yang telah dihasilkan dari angket, menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS 26 (*statistic Product and Service Solution*). Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana dampak *Roleplayer* terhadap identitas diri remaja di media sosial *Platfrom* (Whatsapp) di Kel. Lappa.

a. Uji validitas dan Reabilitas

1) Uji Validitas dan Reabilitas

Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel X

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
1	0,592	0,202	Valid
2	0,427	0,202	Valid
3	0,505	0,202	Valid
4	0,517	0,202	Valid
5	0,507	0,202	Valid
6	0,459	0,202	Valid
7	0,456	0,202	Valid
8	0,549	0,202	Valid
9	0,335	0,202	Valid
10	0,451	0,202	Valid

Sumber data: Hasil output Spss

Tabel 4.3 Uji Validitas Variabel Y

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
1	0,357	0,202	Valid
2	0,559	0,202	Valid
3	0,434	0,202	Valid
4	0,587	0,202	Valid
5	0,578	0,202	Valid
6	0,507	0,202	Valid
7	0,516	0,202	Valid
8	0,564	0,202	Valid
9	0,560	0,202	Valid
10	0,552	0,202	Valid

Sumber data: Hasil output Spss

Dari tabel yang tertera, dapat ditarik kesimpulan bahwa uji validitas menunjukkan bahwa seluruh instrument penelitian memiliki nilai koefisien validitas yang melebihi batas r_{tabel} 0,202. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut dapat dianggap valid dan dapat dipertimbangkan untuk digunakan sebagai alat ukur yang tepat dalam penelitian ini.

2) Uji Reabilitas

Tabel 4.4 Uji Reabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,623	10

Sumber data: Hasil output Spss

Berdasarkan data dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan untuk mengukur Variabel X dapat dianggap reliable. Hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien *Alpha cronbach* pada variabel tersebut, yang melebihi batas tabel 0,202, yaitu sebesar 0,623. Oleh Karena itu, dapat diindikasikan bahwa instrument tersebut memberikan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan dalam mengukur Variabel X dalam penelitian ini.

Tabel 4.5 Uji Reabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,700	10

Sumber data: Hasil output Spss

Berdasarkan informasi dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan untuk mengukur Variabel Y dapat dianggap reliable. Penilaian ini didasarkan pada nilai koefisien Alpha Cronbach pada variabel tersebut, yang melebihi batas tabel 0,202, yaitu sebesar 0,700. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa instrument tersebut memberikan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan dalam mengukur Variabel Y dalam konteks penelitian ini.

3) Uji Analisis Deskriptif

Uji analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang

telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Tabel 4.6 Uji Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Dampak Roleplayer	94	27	47	37,20	4,221
Identitas diri	94	20	47	35,93	4,838
Valid N (listwise)	94				

Sumber data: Hasil output Spss

Dari hasil analisis data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai minimum variabel X adalah 27, nilai maksimumnya 47 dan mean 37,20. Sementara itu nilai pada minimum dari variabel Y yaitu 20, nilai maksimumnya 47 dan mean 35,93.

4) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengevaluasi apakah penyebaran data signifikan dan untuk menentukan apakah distribusi data tersebut bersifat normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov melalui perangkat lunak statistik SPSS versi 26. Kesimpulan mengenai normalitas distribusi data diperoleh dari hasil One Sample Kolmogorov-Smirnov Test.

Tabel 4.7 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Dampak Roleplayer	,103	94	,162	,983	94	,261
Identitas Diri	,062	94	,200*	,985	94	,385

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber data: Hasil output Spss

Tabel 4.8 One-sample Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		94
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,29823790
Most Extreme Differences	Absolute	,065
	Positive	,065
	Negative	-,055
Test Statistic		,065
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber data: Hasil output Spss

Berdasarkan hasil pada tabel uji normalitas dan one sample Kolmogorov-smirnov jika nilai sig > 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai sig < 0,05, maka data tidak dianggap normal. Dapat dilihat pada nilai sig untuk variabel X sebesar 0,162, nilai sig untuk variabel Y sebesar 0,200 dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada unstandarized residual sebesar 0,200 maka data berdistribusi normal.

5) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis dalam penelitian dapat diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji Korelasi dan uji paired sample t-test, hasil dari uji hipotesis ini dapat kita lihat

a. Uji Kolerasi

Tabel 4.10 Uji Korelasi

Correlations			
		X	Y
X	Pearson Correlation	1	,626**
	Sig. (2-tailed)		,000

	N	94	94
Y	Pearson Correlation	,626**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	94	94

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber data: Hasil output Spss

Berdasarkan hasil data pada tabel diatas nilai korelasi pearson sebesar 0,626 menunjukkan hubungan postifi yang kuat antara variabel X dan variabel Y. sedangkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dari $<0,05$ menunjukkan bahwa korelasi ini signifikan. Terdapat hubungan yang kuat dan signifikan secara statistik antara variabel X dan variabel Y.

b. Uji Paired sample t-test

Tabel 4.10 Uji paired sample t-test

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Dampak Roleplayer	37,05	94	4,228	,436
	Identitas Diri	35,93	94	4,838	,499

Sumber data: Hasil output Spss

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dioleh dengan menggunakan software SPSS 26, menunjukkan bahwa diatas rata-rata (mean) dari variabel X adalah 37,05 sedangkan rata-rata (mean) dari variabel Y adalah 35,93 dengan N berjumlah 94 Remaja.

		Paired Samples Correlations		
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Dampak Roleplayer & Identitas diri	94	,626	,000

Sumber data: Hasil output Spss

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil tentang korelasi atau hubungan antar kedua data atau hubungan antara

variabel dampak *Roleplayer* dengan variabel identitas diri. Dengan asumsi dasar pengambilan keputusan jika probabilitas (sig) $> 0,05$ maka tidak ada korelasi antara kedua data tersebut. Diketahui koefisien korelasi sebesar 0,626 dan nilai sig sebesar 0,000, karena $\text{sig} < 0,05$. Dapat dikatakan bahwa ada hubungan yang kuat antara variabel dampak *Roleplayer* dan variabel identitas diri.

Paired Samples Test

		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Dampak Roleplayer – Identitas Diri	1,128	3,960	,408	,317	1,939	2,761	93	,007

Sumber data: Hasil output Spss

Berdasarkan tabel diatas, output dari uji t sampel berpasangan diketahui sig. (dua sisi) adalah 0,007 dimana nilainya adalah $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Roleplayer* berdampak pada identitas diri remaja.

C. Pembahasan

Pada tabel validitas instrument variabel X menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dari 1-10 memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,202). Nilai r hitung tertinggi terdapat pada item 1 sebesar 0,592 dan nilai terendah pada item 9 sebesar 0,335. Karena seluruh item memiliki nilai r hitung $> 0,202$, maka dapat disimpulkan bahwa semua butir pertanyaan dalam instrument variabel X dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Begitupun dengan tabel instrument variabel Y yang memiliki nilai r hitung diatas 0,202. Nilai r hitung tertinggi terdapat pada item 6 sebesar 0,807, sementara nilai terendah pada item 1 sebesar 0,357. Dengan demikian instrument pada variabel Y dinyatakan valid.

Artinya semua item dalam kuisioner mampu mengukur konstruk yang dimaksud dalam penelitian ini dan dapat di lanjutkan ke tahap uji berikutnya.

Berdasarkan hasil uji reabilitas terhadap variabel X diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,623. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen pengukuran untuk variabel X memiliki tingkat konsistensi internal yang tergolong sedang atau cukup. Meskipun nilai ini masih berada di atas batas minimum, namun tetap menunjukkan bahwa reabilitas instrumen belum sepenuhnya kuat tetapi masih bisa diterima. Sedangkan hasil uji reabilitas untuk variabel Y diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,700. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen pengukuran memiliki tingkat konsistensi internal yang cukup baik dan berada pada batas minimal yang umum diterima oleh penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa item-item dalam instrumen tersebut telah mampu mengukur konstruk yang sama secara konsisten.

Berdasarkan hasil uji analisis deskriptif dapat diketahui bahwa jumlah responden (N) untuk kedua variabel adalah 94 orang. Untuk variabel X (*Roleplayer*) diperoleh nilai minimum sebesar 27, nilai maksimum 47, dengan rata-rata (mean) sebesar 37,20 dan standar deviasi sebesar 4,221. Sementara itu pada variabel Y (identitas diri) nilai minimum adalah 20, nilai maksimum 47, dengan rata-rata sebesar 35,93 dan standar deviasinya sebesar 4,838.

Rata-rata yang cukup tinggi pada kedua variabel menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan positif terhadap peran *Roleplayer* dan memiliki tingkat identitas diri yang relatif kuat. Dalam konteks penelitian, temuan ini mengindikasikan bahwa aktivitas *Roleplayer* kemungkinan memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap pembentukan dan penguatan identitas diri individu. Tingginya skor pada variabel X mencerminkan bahwa responden merasa terlibat secara aktif dalam, peran yang dimainkan, dan hal ini selaras dengan tingginya skor

variabel Y yang menunjukkan pemahaman dan pengenalan diri yang lebih baik.

Pada hasil uji normalitas yang ditunjukkan dengan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, diperoleh informasi mengenai distribusi data dari kedua variabel penelitian yaitu dampak *Roleplayer* dan identitas diri. Untuk variabel X nilai sig pada uji Kolmogorov-smirnov sebesar 0,162 dan untuk variabel Y sebesar 0,200. Kedua nilai sig ini lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Dari hasil uji korelasi antara variabel X dan variabel Y, diperoleh nilai koefisien korelasi pearson sebesar 0,626 dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai koefisien korelasi ini menunjukkan adanya hubungan positif yang cukup kuat antara variabel X dan variabel Y, artinya ketika nilai variabel X meningkat, maka nilai variabel Y cenderung meningkat pula. Selain itu, nilai sig yang lebih kecil dari 0,05 (sig = 0,000) mengindikasikan bahwa hubungan korelasi tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil variabel X dan variabel Y memiliki hubungan yang nyata dan berpengaruh satu sama lain dalam penelitian ini.

Kemudian dari hasil analisis yang ditampilkan pada tabel paired sampel statistik, perbedaan nilai rata-rata kedua variabel ini mengindikasikan adanya selisih sebesar 1,12 poin. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, remaja yang merupakan sampel dari penelitian ini merasakan dampak dari aktivitas *Roleplayer* sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat pembentukan identitas diri mereka. Dapat dilihat dari tabel paired sampel correlations diketahui bahwa nilai korelasi (*pearson correlation*) antara variabel X dan variabel Y adalah sebesar 0,626 dengan nilai sig sebesar 0,000. Nilai korelasi ini menunjukkan hubungan yang cukup kuat dan positif antara kedua variabel. Artinya, semakin tinggi dampak yang dirasakan remaja dari aktivitas *Roleplayer* maka cenderung semakin tinggi pula tingkat identitas yang terbentuk pada remaja.

Nilai sig sebesar 0,000 ($p < 0,05$) bahwa hubungan ini bersifat signifikan secara statistik, yang berarti sangat kecil kemungkinan bahwa hubungan ini terjadi secara kebetulan. Dengan kata lain, data mendukung adanya hubungan nyata antara kedua variabel dalam populasi remaja yang diteliti. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa aktivitas *Roleplayer* memiliki kontribusi dalam pembentukan atau penguatan identitas diri remaja. Korelasi positif juga berarti bahwa kedua variabel bergerak searah, dimana ketika satu variabel meningkat maka variabel lainnya juga ikut meningkat.

Dari hasil *paired sample test*, diperoleh selisih rata-rata (*mean difference*) antara variabel X dan variabel Y sebesar 1,128 dengan standar deviasi, 3,960 dan standar error mean 0,408. Nilai t hitung sebesar 2,761 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 93, serta nilai signifikansi (sig. 2 tailed) sebesar 0,007. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) maka keputusan uji menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata skor variabel X dan variabel Y. Dengan kata lain, aktivitas *Roleplayer* terbukti memiliki dampak yang signifikan terhadap pembentukan identitas diri remaja dalam penelitian ini. Interval kepercayaan sebesar 95% atas selisih tersebut berada pada rentang 0,317 hingga 1,393, sehingga memperkuat bukti bahwa perbedaan yang diamati memang nyata.

Temuan ini selaras dengan teori perkembangan Erik Erikson, yang menyatakan bahwa masa remaja merupakan tahap pencarian identitas, dimana individu sangat membutuhkan pengalaman sosial yang bermakna untuk mengeksplorasi dan menguatkan jati diri mereka. Melalui *Roleplayer* remaja diberi kesempatan untuk memainkan peran-peran sosial tertentu, yang memungkinkan mereka mengevaluasi nilai, sikap, dan perilaku dalam konteks yang aman dan terarah.

Proses ini juga di dukung oleh teori pembelajaran sosial dari Albert Bandura, yang menekankan bahwa individu belajar melalui

observasi dan pengalaman langsung, sehingga keterlibatan individu dalam *Roleplayer* mampu memperkuat pembentukan identitas melalui interaksi sosial dan refleksi pribadi.

Observasi non partisipan ini dilakukan peneliti yang mengamati adanya ekspresi emosi personal yang tersampaikan melalui status Whatsapp maupun *caption* pada foto atau gambar yang di unggah. Seperti ketika salah satu pemain membagikan foto karakter yang dimainkan sedang menangis dengan memberikan *caption* penuh emosional, yang mana mencerminkan suasana hati personal yang diekspresikan melalui identitas *Roleplayer*, hal ini menunjukkan adanya keterhubungan antara identitas peran dan identitas pribadi remaja.

Adapun Interaksi sosial yang dimaksud dalam konteks ini yaitu, proses timbal balik antara individu dengan individu lain dalam situasi sosial yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi, ekspresi emosi, pemahaman peran, dan pembentukan nilai-nilai diri. dalam interaksi sosial, remaja belajar bagaimana bersikap, berkomunikasi, dan memahami perspektif orang lain melalui *Roleplayer*.

Adapun temuan baru dalam penelitian ini bahwa *Roleplayer* sebagai sarana eksplorasi identitas diri, aktivitas *Roleplayer* di Whatsapp memberikan ruang aman bagi remaja untuk mengekspresikan diri, mengekspresikan diri yang dimaksud yaitu kemampuan untuk menyampaikan emosi, pikiran, ide, serta identitas pribadi melalui karakter yang mereka perankan.

Misalnya ekspresi Emosional dimana seorang remaja yang sulit menyampaikan perasaannya di dunia nyata bisa menyalurkan perasaannya seperti marah, sedih, atau bahagia lewat karakter *Roleplayer* yang dimainkannya. Contohnya, dia membuat cerita dimana karakternya menghadapi kesulitan dan berhasil mengatasinya, yang secara tidak langsung menjadi bentuk terapi emosional.

Kreativitas dan imajinasi, dimana remaja bisa menulis kisah cinta, petualangan, atau konflik sosial yang mencerminkan cara pandangnya

terhadap dunia, dan komunikasi sosial dimana lewat interaksi antar karakter, remaja belajar menyampaikan ide, bernegosiasi, dan bekerja sama. Ini merupakan bentuk ekspresi sosial yang memperkuat komunikasi.

mengeksplorasi dan membentuk identitas diri secara lebih bebas. Remaja dapat mencoba berbagai peran, karakter, dan persona yang tidak bisa selalu ditunjukkan di kehidupan nyata. Aktivitas ini juga dapat membantu remaja meningkatkan rasa percaya diri, keberanian berkomunikasi, dan kesadaran akan nilai diri. Dengan memainkan karakter tertentu, remaja belajar menetapkan batas, menyuarakan pendapat, dan menerima umpan balik dari orang lain.

Meskipun *Roleplayer* dapat memberikan manfaat dan dampak positif dalam pembentukan identitas diri, resiko negatif seperti *cyberbullying* dan *cyberseksual* tetap nyata terjadi dan mengkhawatirkan

Hal ini berdasarkan hasil observasi non partisipan yang dilakukan peneliti bahwa dalam beberapa sesi interaksi, peneliti mengamati munculnya perilaku yang mengarah pada *Cyberbullying*. Terlihat ketika ada anggota yang dianggap melenceng dari karakter yang di perankan akan menimbulkan konflik, seperti dikucilkan, menjadi sasaran ejekan, bahkan sindiran. Bentuk bullying digital ini dapat mempengaruhi kondisi emosional dan kepercayaan diri remaja yang menjadi korban.

Selain *Cyberbullying* yang terjadi peneliti juga menemukan adanya kecenderungan praktik *cybersex* yang terselubung di balik interaksi *Roleplayer*. Beberapa pemain pernah melakukan pernikahan secara virtual dalam permainan ini. Dalam beberapa percakapan *private* (inbox) yang diamati melalui pengamatan tidak langsung, terdapat ajakan untuk melakukan *Roleplayer* dengan konteks seksual, baik secara eksplisit maupun simbolik. Meskipun dimulai dengan dalih “bermain peran”, beberapa interaksi tersebut mengarah pada konten seksual atau pornografi. Kondisi ini tentu mengkhawatirkan, mengingat sebagian besar pemain *Roleplayer* adalah remaja di bawah umur yang masih dalam tahap pencarian dan pembentukan identitas. Banyak pemain *Roleplayer* yang

secara terang-terangan bercerita bahkan memposting chattingan yang berisi konten seksual ke status Whatsapp, atau dijadikan konten Tik-tok.

Temuan ini menunjukkan bahwa dibalik aktifitas *Roleplayer* yang tampak menyenangkan dan kreatif, terdapat potensi besar terjadinya manipulasi emosional, pelecehan seksual daring, dan kekerasan berbasis teknologi. Praktik ini tidak hanya mengganggu perkembangan identitas remaja, tetapi juga dapat berdampak pada kesehatan mental dan rasa aman korban. Hal ini dapat menjadi peringatan penting bahwa *Roleplayyer* ketika dilakukan tanpa batasan yang etis dan tanpa pengawasan akan menimbulkan celah munculnya praktik-praktik penyimpangan digital yang membahayakan remaja. Dampak ini dapat menurunkan batas moral dan privasi yang berbahaya bila remaja belum memiliki kemampuan dalam mengontrol dirinya dan belum memiliki kesadaran digital yang matang.

Diperlukan edukasi literasi digital, dan pembentukan batas aman dalam interaksi daring, serta dukungan psikososial yang perlu diperkuat baik oleh keluarga, sekolah, maupun lembaga-lembaga yang terkait.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian ini yang menunjukkan hasil berdasarkan jumlah uji-t diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,007 dimana nilai tersebut adalah $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya dalam penelitian yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa *Roleplayer* 95% dari skor interval kepercayaan, berdampak positif pada identitas diri remaja.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, penulis dapat memberikan saran sebagai berikut;

1. Remaja di kelurahan Lappa sebaiknya lebih berhati-hati dalam bermain *Roleplayer* jangan terlalu terbawa suasana dan tetap fokus pada kehidupan di dunia nyata. Jangan mudah terpengaruh pada orang-orang yang dikenal secara virtual dan tetap memberikan batasan kepada diri antara virtual dan *real life*.
2. Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian dengan menyikapi perspektif yang berbeda. Sehingga penulis dapat menunjukkan bahwa penulis menyadari karya ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, R., Sofia, L., & Rasyid, M. (2023). Intimacy in Teenage Roleplay Players Problematic Internet Use Judging from Loneliness Factors. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 11(3), 422. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v11i3.12308>
- Alfisri, A. F., & Aulia, F. (2024). The Relationship Between Loneliness and Online Sexual Behavior Community Role Players on Social Media Hubungan Antara Kesepian dan Perilaku Seks Daring Komunitas Role Player di Media Sosial. 1(4), 132–138.
- Amalia. R. (2022). Pelecehan seksual melalui permainan roleplayer virtual di twitter dalam perspektif hukum islam. 9, 356–363.
- Anisah, N., Sartika, M., & Kurniawan, H. (2021). Penggunaan Media Sosial Instagram dalam Meningkatkan Literasi Kesehatan Pada Mahasiswa. *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam*, 4(2), 94. <https://doi.org/10.22373/jp.v4i2.11080>
- Arif, M. S. (2022). Analisis Perbedaan Tingkat Operating Leverage Financial, dan Total Leverage di Masa Sebelum dan Selama Pandemi COVID-19 pada Perusahaan Manufaktur yang Terdaftar di BEI tahun 2018-2021. 29–42.
- Arifin, M. (2014). Instrumen Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan Pengembangan. *Implementation Science*, 39(1), 1.
- Arikunto, S. (2002). Metodologi Penelitian. 42–52.
- Dachlan, D. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 22–31.
- Djami, M. M. (2014). Pencarian Identitas Diri dan Pertumbuhan Iman Remaja. *STAKN Kupang*, 1–20.
- Elovani, A., Keliat, B., Anastasya, A., Sabrina, A., Nadya, A., Harianja, K., Pelawi, K. P., Siregar, K. H., Ramadani, N., Ginting, B., Hartati, R., Simanjuntak, E., & Rachman, F. (2024). Analisis Dampak Negatif Roleplay Bagi Pengguna di Telegram Terhadap Pancasila. 2(2), 22–27.
- Faroktarina, F. A. (2015). Line sebagai Media Penyampaian Pesan (Studi Deskriptif Mengenai Efektivitas Jejaring Sosial Line sebagai Media Penyampaian Pesan Kampanye WWF “ Tiggy Tiger ” Berdasarkan Perhitungan Customer Response Index pada Pengguna Line). Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 1–11.

- Hapsari, D. (2019). Korean roleplayer dan dampaknya terhadap kepribadian di dunia nyata (studi kasus pada remaja). Universitas Sebelas Maret.
- Hildawati, H. (2022). Roleplayer World: Identitas Roleplayer, Relasi, dan Komunikasi. *Emik*, 5(2), 119–147. <https://doi.org/10.46918/emik.v5i2.1513>
- Inayatusufi, S. A. (2020). Problem Self Concept (Konsep Diri) dalam Psikologi Modern. *Al-Qalb : Jurnal Psikologi Islam*, 11(1), 1–15.
- Jannah, M., Fakultas, D., Universitas, P., Negeri, I., Aceh, B., & Jannah, M. (2016). Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam Adolescence ' S Task And Development In Islam. 1(April), 243–256.
- Koten, F. P. N., Jufriansah, A., & Hikmatiar, H. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Whatsapp sebagai Media Informasi dalam Pembelajaran: Literature Review. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(1), 72–84. <https://doi.org/10.37640/jip.v14i1.1409>
- Marsya, R., & Amandaria, R. (2023). Pola Perilaku Roleplayer Dalam Dunia Virtual: Studi Kasus Remaja Di Kota Makasar. *Predestinasi*, 15(3), 3.
- Maulidiyah, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Telegram Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 75. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n1.p75--88>
- Muslimin, M., Sumarna, C., & Rozak, A. (2022). Patologi Sosial dan Kesehatan Mental; Orientasi Problematika dan Solusi (dalam Kajian Pendidikan Agama Islam). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 9820–9826. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9943%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/9943/7574>
- Muthiah, I., & Utami, F. T. (2022). Kepuasan Hidup dalam Bermain pada Remaja Pengguna Akun Roleplayer di Jejaring Media Sosial Twitter di Kota Lubuklinggau. *Seminar Nasional ADPI Mengabdikan Untuk Negeri*, 3(2), 2746–1246.
- Nugraeni, A. (2024). Peran Media Sosial dalam Pembentukan Identitas Sosial Anak Muda. *Jurnal Inovasi Dan Tren*, 2(1), 142–147.
- Nuraini, E. P. (2021). Peran roleplayer dalam membentuk identitas virtual di jejaring sosial line. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 4.
- Oktaheriyani, D., Wafa, M. A., & Shadiqien, S. (2020). Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial TikToK (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNISKA MAB Banjarmasin). *EPRINTS UNISKA*, 1–62.

- Pratiwi, A. P. (2023). "Meraih Keunggulan Bidang Ilmu Sosial dan Politik IDENTITAS VIRTUAL PADA ROLEPLAYER DI TWITTER. Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL), 1, 215–227.
- Purnama, S. (2020). Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja Pengasuhan Anak Lintas Budaya (Nur Asri). Pt Remaja Rosdakarya.
- Putri, M., Fitri, W., & Elvina, N. (2023). Pengaruh Media Sosial Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 14(1), 75–85.
- Putri, N. R. H. (2022). Self Identity Pada Roleplayer Pengguna Twitter. Universitas Negeri Yogyakarta, 1–23.
- Qurratu'aini, N. (2023). Identitas Diri Remaja Akhir Pelaku Roleplayer Pada Media Sosial Twitter Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
- Rachmayani, A. N. (2015). Metodologi penelitian.
- Rahayu, A. A., & Widiarti, P. W. (2022). Representasi Identitas Homoerotisme Di Media Sosial (Studi Netnografi Pada Yaoi Roleplay Via Media Sosial Line). *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(3). <https://doi.org/10.21831/lektur.v4i3.18527>
- Rdiuwan, R. (2009). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Penelitian Pemula. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Regita, E., Luthfiyyah, N., & Marsuki, N. R. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Persepsi Diri dan Pembentukan Identitas Remaja di Indonesia. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 2(1), 46–52. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v2i1.830>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Saptutyningsih, S., & Setyaningrum, S. (2019). Metode Penelitian. *Metoda Penelitian*, 1–9.
- Siregar, H. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Sosialisasi Pancasila. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 1, 71–82. <https://doi.org/10.52738/pjk.v2i1.102>
- Srisayekti, W., & Setiady, D. A. (2015). Harga-diri (Self-esteem) Terancam dan Perilaku Menghindar. *Jurnal Psikologi*, 42(2), 141. <https://doi.org/10.22146/jpsi.7169>
- Sugiyono, S. (2018). Pengaruh Stres, Motivasi Kerja, Dan Kepuasan Terhadap

- Kinerja Driver Online Grabbike Di Masa Covid-19 (Studi Pada Driver Grabbike Di Jakarta Timur). In Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia. (Vol. 8, Issue 5, p. 55).
- Suriani, N., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Susanti, S. D. (2015). Integrasi Nilai-Nilai Demokrasi Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 13 Yogyakarta. *Biomass Chem Eng*, 49(23–6), 40–68.
- Tampubolon, M. (2023). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 3(17), 43.
- Ummah, M. S. (2019). Artikulasi identitas Virtual Roleplayer dengan karakter k-pop idol via twitter. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Vernika, V., & Nurhastuti, N. (2018). Permainan roleplayer di media sosial Twitter. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 4(1), 21–27.
- Widhiarso, W. (2000). *SPSS untuk Psikologi*. 1–34.
- Wajizah, W. (2021) *Problematika Mahasiswa Berkeluarga Dalam Mempertahankan Prestasi Belajar (Studi Kasus Mahasiswa Bpi Iaim Sinjai)* SKRIPSI. Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Widodo, W. (2018). statistik deskriptif. *E-Jurnal Manajemen Universitas Islam Negri Semarang*, 16–39.
- Zakirman, Z., & Rahayu, C. (2018). Popularitas WhatsApp sebagai media komunikasi dan berbagi informasi akademik mahasiswa. *Shaut Al-Maktabah Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 10(1), 27–38. <https://doi.org/10.15548/shaut.v10i1.7>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN

VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN
1. Roleplayer	a. Persepsi Diri	a. citra diri	1. Saya merasa percaya diri ketika berperan sebagai orang lain dalam <i>Roleplayer</i>
		b. Kreativitas	2. Saya dapat mengekspresikan diri dengan lebih kreatif melalui <i>Roleplayer</i>
			3. Saya lebih aktif berkomunikasi dengan teman-teman di whatsapp saat berperan sebagai <i>Roleplayer</i>
		c. Perubahan Identitas	4. Peran saya sebagai <i>Roleplayer</i> mempengaruhi cara saya melihat diri sendiri
	b. keterikatan Emosional	a. Keterlibatan	5. Saya merasa terikat secara emosional dengan karakter yang saya mainkan

		b. Kepuasan	6. Saya merasa puas dengan identitas yang saya ciptakan di media sosial
		c. Kesehatan Mental	7. Bermain <i>Roleplayer</i> membantu saya mengatasi Stress
	a. Kecanduan Media sosial	a. Waktu yang dihabiskan	8. Saya menghabiskan banyak waktu di Whatsapp ketika bermain peran.
		b. Gangguan aktivitas	9. Aktivitas saya terganggu karena terlalu banyak menghabiskan waktu di media sosial
			10. saya dapat mengekspresikan perasaan saya dengan lebih baik melalui peran yang saya mainkan
2. Identitas Diri	a. Nilai dan Etika	a. Etika berperilaku	11. Saya belajar etika berperilaku dari karakter yang saya

			mainkan
	a. persepsi Realita	a. Distorsi Realita	12. Saya kadang membedakan antara peran <i>Roleplayer</i> dan kehidupan di dunia nyata.
		b. Ketidakpuasan diri	13. Saya merasa tidak puas dengan diri saya sendiri setelah berperan sebagai <i>Roleplayer</i>
		c. ketergantungan	14. Saya merasa bahagia dan bergantung dengan karakter yang saya mainkan
	a. keterlibatan dalam komunitas	a. partisipasi komunitas	15. Saya lebih banyak terlibat dalam komunitas <i>Roleplayer</i> di Whatsapp
		b. jaringan sosial	16. Saya memiliki lebih banyak teman dari komunitas <i>Roleplayer</i>
		c. Pengembangan diri	17. Saya merasa perkembangan diri sangat meningkat

			melalui pengalaman berperan
		d. perubahan perilaku	18. Saya merasa perilaku saya berubah setelah bermain <i>Roleplayer</i>
		e. kesadaran diri	19. Saya menjadi lebih sadar akan identitas saya setelah memerankan karakter di <i>Roleplayer</i>
			20. Saya saya merasa lebih empati terhadap orang lain melalui pengalaman <i>Roleplayer</i>

Lampiran 2

LEMBAR ANGKET

**DAMPAK *ROLEPLAYER* TERHADAP IDENTITAS DIRI REMAJA DI
MEDIA SOSIAL *PLATFROM* (WHATSAPP) DI KEL. LAPP**

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah secara cermat terlebih dahulu pernyataan sebelum menjawab
2. Jawablah setiap pernyataan dengan memberikan tanda Centang (✓) pada kolom di salah satu alternatif jawaban saudara (i) yang dianggap sesuai.
3. Jawablah pernyataan dengan jujur sesuai yang anda alami atau rasakan, setiap pernyataan tidak lebih dari satu jawaban.

Kategori Jawaban:

Sangat Setuju (SS) : (5)

Setuju (S) : (4)

Netral (N) : (3)

Tidak Setuju (TS) : (2)

Sangat Tidak Setuju (SS) : (1)

Angket Tentang Dampak *Roleplayer*

No	Pernyataan	JAWABAN				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju

1.	Saya merasa percaya diri ketika berperan sebagai <i>Roleplayer</i>					
2.	Saya dapat mengekspresikan diri dengan lebih kreatif melalui <i>Roleplayer</i>					
3.	Saya lebih aktif berkomunikasi dengan teman-teman di Whatsapp saat berperan sebagai <i>Roleplayer</i>					
4.	Peran saya sebagai <i>Roleplayer</i> mempengaruhi cara saya melihat diri sendiri					
5.	Saya merasa terikat secara emosional dengan karakter yang saya mainkan di <i>Roleplayer</i>					
6.	Saya merasa puas dengan identitas yang saya ciptakan di media sosial					
7.	Bermain <i>Roleplayer</i> membantu saya mengatasi Stress					

8.	Saya menghabiskan banyak waktu, bermain <i>Roleplayer</i> di Whatsapp.					
9.	Aktivitas saya terganggu karena terlalu banyak menghabiskan waktu di media sosial					
10.	Saya dapat mengeskpresikan perasaan saya dengan lebih baik melalui peran yang saya mainkan.					

Angket Tentang Identitas Diri

No	Pernyataan	JAWABAN				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya belajar etika berperilaku dari karakter yang saya mainkan.					

2.	Saya kadang membed akan antara peran <i>Roleplayer</i> dan kehidupan di dunia nyata.					
3.	Saya merasa tidak puas dengan diri saya sendiri setelah saya bermain <i>Roleplayer</i>					
4.	Saya merasa bahagia dan bergantung dengan karakter yang saya mainkan					
5.	Saya lebih banyak terlibat dalam komunitas <i>Roleplayer</i> di Whatsapp					
6.	Saya memiliki lebih banyak teman dari komunitas <i>Roleplayer</i>					
7.	Saya merasa perkembangan diri sangat meningkat melalui pengalaman saya berperan sebagai orang lain					

9.	Saya menjadi lebih sadar akan identitas saya setelah memerankan karakter di <i>Roleplayer</i>					
10.	Saya menjadi lebih empati terhadap orang lain melalui pengalaman <i>Roleplayer</i>					

P9	Pearson Correlation	,125	,273*	,130	,158	,258*	,116	,301*	,262*	1	,312*	,560**
	Sig. (2-tailed)	,229	,008	,211	,129	,012	,267	,003	,011		,002	,000
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94
P10	Pearson Correlation	,290*	,296*	-,032	,141	,152	,261*	,266*	,188	,312*	1	,552**
	Sig. (2-tailed)	,005	,004	,757	,176	,144	,011	,010	,069	,002		,000
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94
JML	Pearson Correlation	,357*	,559*	,434*	,587*	,578*	,507*	,516*	,564*	,560*	,552*	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Uji Variabel Y

		Correlations										
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	JML
P1	Pearson Correlation	1	,273*	-,034	,165	-,039	,184	,156	-,174	,125	,290*	,357**
	Sig. (2-tailed)		,008	,746	,111	,710	,076	,133	,093	,229	,005	,000
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94
P2	Pearson Correlation	,273*	1	,176	,196	,161	,088	,195	,210*	,273*	,296*	,559**
	Sig. (2-tailed)	,008		,089	,059	,121	,397	,059	,043	,008	,004	,000
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94
P3	Pearson Correlation	-,034	,176	1	,304*	,214*	,075	,008	,356*	,130	-,032	,434**
	Sig. (2-tailed)	,746	,089		,003	,038	,474	,936	,000	,211	,757	,000
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94
P4	Pearson Correlation	,165	,196	,304*	1	,507*	,274*	,134	,271*	,158	,141	,587**
	Sig. (2-tailed)	,111	,059	,003		,000	,008	,198	,008	,129	,176	,000

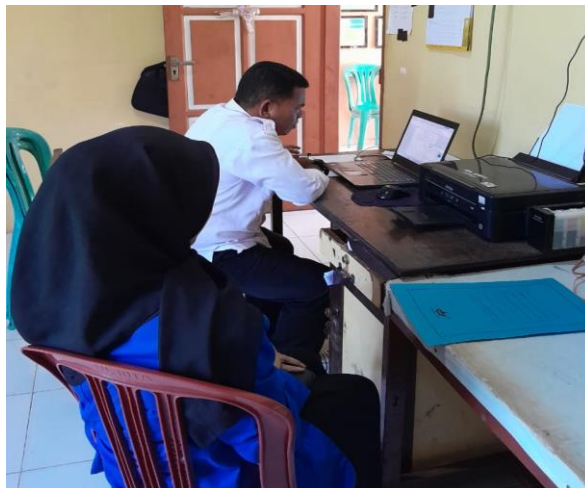
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94
P5	Pearson Correlation	-,039	,161	,214*	,507*	1	,349*	,137	,309*	,258*	,152	,578**
	Sig. (2-tailed)	,710	,121	,038	,000		,001	,188	,002	,012	,144	,000
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94
P6	Pearson Correlation	,184	,088	,075	,274*	,349*	1	,167	,208*	,116	,261*	,507**
	Sig. (2-tailed)	,076	,397	,474	,008	,001		,108	,044	,267	,011	,000
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94
P7	Pearson Correlation	,156	,195	,008	,134	,137	,167	1	,240*	,301*	,266*	,516**
	Sig. (2-tailed)	,133	,059	,936	,198	,188	,108		,020	,003	,010	,000
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94
P8	Pearson Correlation	-,174	,210*	,356*	,271*	,309*	,208*	,240*	1	,262*	,188	,564**
	Sig. (2-tailed)	,093	,043	,000	,008	,002	,044	,020		,011	,069	,000
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94
P9	Pearson Correlation	,125	,273*	,130	,158	,258*	,116	,301*	,262*	1	,312*	,560**
	Sig. (2-tailed)	,229	,008	,211	,129	,012	,267	,003	,011		,002	,000
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94
P10	Pearson Correlation	,290*	,296*	-,032	,141	,152	,261*	,266*	,188	,312*	1	,552**
	Sig. (2-tailed)	,005	,004	,757	,176	,144	,011	,010	,069	,002		,000
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94
jml	Pearson Correlation	,357*	,559*	,434*	,587*	,578*	,507*	,516*	,564*	,560*	,552*	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94	94

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6

DOKUMENTASI





KUESIONER PENELITIAN

Jawaban Anda telah direkam.

[Kirim jawaban lain](#)

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. -
[Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Apakah formulir ini tampak mencurigakan? [Laporkan](#)

Google Formulir



Lampiran 6



**PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
KECAMATAN SINJAI UTARA
KANTOR KELURAHAN LAPPA**

Jl. Cumi- Cumi no. 22 telp. (0482)22701 kode pos 92614 Sinjai

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 145/32.03.265/KB/LP. SUT

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Kelurahan Lappa Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai.
Menerangkan bahwa :

N a m a : **MARSHANDA DEWI**
Tempat/Tgl. Lahir : Sinjai, 19 - 09 - 2004
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
NIM : 210202004
Program Studi : BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswi
Alamat : Jl. Yos Sudarso Lingk. Kokoe Kel. Lappa

Yang tersebut namanya di atas benar Telah Melaksanakan penelitian di Kelurahan Lappa
Kec. Sinjai Utara Kabupaten Sinjai Dalam Rangka Penyusunan Skripsi Dari tanggal 18 April s/d 14
Mei 2025 Dengan Judul “ **DAMPAK ROLEPLAYER TERHADAP IDENTITAS DIRI REMAJA
DI MEDIA SOSIAL PLATFROM (WHATSAPP) DI KEL.LAPPA**”

Demikian keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lappa, 14 Mei 2025



Lampiran 7

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA**

Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Marshanda Dewi
Nim : 210202004
Prodi : BPI

Terhitung sejak tanggal 26 Mei 2025 dinyatakan telah bebas dari pinjaman buku dan koleksi lainnya di Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan, maka surat keterangan ini dapat digunakan untuk mendaftar sebagai peserta ***UJIAN MUNAQASYAH*** Tahun 2024/2025.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 26 Mei 2025

Kepala Perpustakaan


Irwan Setiawan, S.I.P., M.Kom
NBM: 1341989

Alamat : Jln. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai
Telp. 085396022115 Kode Pos. 92612

Lampiran 8

		UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN	FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM				
SURAT KEPUTUSAN Nomor: 296.D2/III.3.AU/T/KEP/2024							
TENTANG DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS USHULUDDIN DAN KOMUNIKASI ISLAM UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN TAHUN AKADEMIK 2024/2025							
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Universitas Islam Ahmad Dahlan setelah:							
Menimbang	:	1. Bahwa dalam rangka penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2024/2025, maka dipandang perlu untuk menetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan. 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang diamanahkan kepadanya.					
Mengingat	:	1. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah 2. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas. 3. Undang-undang RI No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 4. Keputusan Menteri Agama RI No. 1502 Tahun 2022, tentang perubahan nama Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menjadi Universitas Islam Ahmad Dahlan. 5. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah. 6. Surat Keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah tentang Pengangkatan Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan.					
Memperhatikan	:	1. Kalender Akademik Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam T.A 2024/2025. 2. Hasil rapat rasionalisasi pembimbing skripsi Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2024/2025.					
MEMUTUSKAN							
Menetapkan	:	Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin dan Komunikasi Islam Universitas Islam Ahmad Dahlan tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.					
Pertama	:	Mengangkat dan menetapkan Bapak/Ibu:					
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="padding: 5px;">Pembimbing I</th> <th style="padding: 5px;">Pembimbing II</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Dr. Rahmatullah, M.A.</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">St. Hajrah Syam, S.Sos., M.A.</td> </tr> </table>	Pembimbing I	Pembimbing II	Dr. Rahmatullah, M.A.	St. Hajrah Syam, S.Sos., M.A.	
Pembimbing I	Pembimbing II						
Dr. Rahmatullah, M.A.	St. Hajrah Syam, S.Sos., M.A.						
Untuk penulisan skripsi mahasiswa:							
	Nama	: Marshanda Dewi					
	NIM	: 210202004					
	Prodi	: Bimbingan dan Penyuluhan Islam					
	Judul Skripsi	: Dampak Roleplayer terhadap Identitas Diri dan Karakter Pelaku di Media Sosial Platform (Whatsapp dan Telegram) di Sinjai Utara.					
Kedua	:	Hal-hal yang menyangkut pendapatan / nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Islam Ahmad Dahlan.					
Ketiga	:	Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.					



**UIAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**

**FAKULTAS USHULUDDIN
DAN KOMUNIKASI ISLAM**

Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagai mana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 30 Jumadil Awal 1446 H
3 Oktober 2024 M

Dekan,

Dr. Faridah, M.Sos.I.
NBM. 1212774

Tembusan :

1. Ketua BPH UIAD di Sinjai
2. Rektor UIAD di Sinjai
3. Wakil Rektor I UIAD di Sinjai
4. Wakil Rektor II UIAD di Sinjai
5. Wakil Rektor III UIAD di Sinjai

BIODATA PENULIS

Nama : Marshanda Dewi
NIM : 210202004
Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai/ 19 september 2004
Alamat : Jl. Yos, Sudarso
Pengalaman Organisasi : 1. Pengurus Himaprodi BPI Tahun 2021-2022
Riwayat Pendidikan
1. SD/MI : MIN, Lappa. Tamat Tahun 2015
2. SLTP/MTS : MTs.N 04, Sinjai Utara. Tamat Tahun 2018
3. SMU/MA : MAN 1 Sinjai Utara. Tamat Tahun 2021
4. D1/D2 : Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai. Tamat Tahun 2025
Handphone : 081527260699
Email : marshandadewi.09@gmail.com
Nama Orang Tua : H. Suriaman (Ayah)
Hj.A. Rahmatia (Ibu)



SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Nomor : 079.L10/III.3AU/A/2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : **Asriani Abbas, S.I.P.**
NBM : **1235305**
Jabatan : **Pjs Kepala Perpustakaan**

Menerangkan bahwa,

Nama : **Marshanda Dewi**
Nim : **210202004**
Prodi : **BPI**
Jenis Dokumen : **Skripsi**

Telah melakukan cek plagiat menggunakan aplikasi *Turnitin Similarity Check* dengan indeks plagiat **29 %**. Hasil Turnitin *terlampir*.

Demikian surat keterangan ini supaya digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 20 Oktober 2025
Pjs. Kepala Perpustakaan

UIAD,

ASRIANI ABBAS, S.I.P.
NBM : 1235305



Perpustakaan UIAD

Marshanda Dewi 210202004

- PERPUSTAKAAN UIAD
- PERPUSTAKAAN
- MERGER BATCH 1 DAN 5

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3375024234

61 Pages

Submission Date

Oct 16, 2025, 1:32 PM GMT+7

11,641 Words

Download Date

Oct 20, 2025, 10:14 AM GMT+7

73,288 Characters

File Name

DOC-20251015-WA0012_1.docx

File Size

979.9 KB





29% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

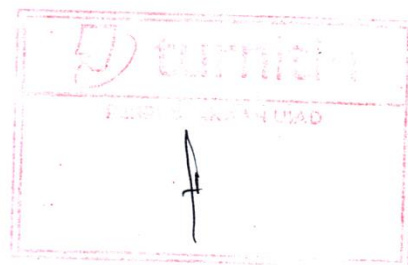
Top Sources

- 28% Internet sources
- 12% Publications
- 17% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.



Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

