

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan transformasi besar terhadap perilaku sosial manusia, khususnya dalam ruang komunikasi yang berani. Berdasarkan data We Are Social, jumlah pengguna media sosial di Indonesia mencapai sekitar 191,4 juta orang, atau 69,7% dari total populasi nasional. Angka ini menunjukkan bahwa media sosial kini tidak hanya menjadi sarana berbagi informasi, tetapi juga ruang pembentukan identitas diri yang kompleks dan dinamis. Dalam konteks tersebut, muncul fenomena baru yang dikenal sebagai roleplayer, yaitu aktivitas seseorang memerankan tokoh atau karakter tertentu di dunia maya, baik karakter fiktif misalnya animasi maupun figur nyata seperti idola K-Pop, artis, atau tokoh populer lainnya. Fenomena ini berkembang pesat di kalangan remaja Indonesia karena memberikan kebebasan berekspresi serta memungkinkan individu untuk membangun identitas virtual yang berbeda dari identitas aslinya. Fenomena roleplayer dalam konteks digital telah menjadi wadah eksplorasi diri dan hiburan serta tempat mencari teman secara virtual. Namun dibalik sisi positif tersebut, aktivitas ini juga berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan sosial[1].

Meningkatnya tren roleplayer di media sosial disertai dengan maraknya kasus yang mencakup identitas digital, kekerasan cyber, serta pelanggaran privasi. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media sosial tanpa literasi digital yang memadai

dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku pengguna. Selain itu, peran roleplayer juga berkontribusi terhadap pembentukan identitas virtual yang sering kali tidak autentik, yang pada akhirnya dapat menimbulkan kebingungan identitas bagi individu yang terlibat[2].

Dalam skala nasional, aktivitas roleplayer marak dilakukan oleh remaja dan pelajar. Sebagian besar dari mereka menggunakan media sosial seperti X, Telegram, dan Instagram untuk berinteraksi secara anonim dengan identitas baru yang mereka ciptakan. menunjukkan bahwa praktik roleplayer memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kepribadian remaja di Indonesia. Para peneliti menemukan bahwa intensitas keterlibatan dalam roleplayer dapat ketergantungan media sosial, serta penurunan kemampuan dalam membedakan antara kenyataan dan dunia maya. Kondisi tersebut menunjukkan adanya fenomena sosial yang perlu dikaji secara lebih mendalam, khususnya mengenai bagaimana individu membangun dan menegosiasikan identitasnya di ruang digital. Sementara itu, aktivitas roleplayer di dunia maya berdampak langsung terhadap perilaku nyata pemainnya, antara lain Kecanduan, lupa waktu, perilaku manipulatif, dan kecenderungan melakukan penipuan identitas. Hal ini memperkuat anggapan bahwa konstruksi identitas digital dapat mempengaruhi perilaku sosial di dunia nyata [3].

Kajian terkini mengenai pembentukan identitas virtual di media sosial menunjukkan bahwa fenomena roleplayer merupakan bentuk nyata dari proses konstruksi identitas sosial di ruang digital. Berdasarkan penelitian tentang komunikasi pengguna akun roleplayer di Instagram, individu menciptakan dan

memerankan karakter fiktif untuk menampilkan diri dengan cara tertentu yang diinginkan di hadapan pengguna lain [4]. Media sosial memberikan ruang tanpa batas bagi seseorang untuk membangun citra diri baru yang tidak selalu merepresentasikan identitas aslinya. Dalam konteks ini, roleplayer mengadopsi identitas tokoh tertentu, menggunakan nama samaran, serta berinteraksi dengan pengguna lain melalui skenario sosial yang menyerupai kehidupan nyata. Interaksi tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai bentuk negosiasi identitas dan penerimaan sosial di dunia maya.

Fenomena ini memperkuat pandangan bahwa identitas digital tidak bersifat tunggal dan tetap, melainkan bersifat dinamis, plural, dan kontekstual tergantung pada interaksi sosial yang berlangsung di ruang media digital. Dalam konteks teoritis, penelitian ini menggunakan pendekatan Social Identity Theory (SIT) yang diperkenalkan oleh Henri Tajfel dan John Turner pada tahun 1979 sebagai kerangka analisis utama, karena teori ini mampu menjelaskan bagaimana individu membentuk identitas dirinya ketika berada dalam suatu kelompok sosial. Dalam aktivitas roleplayer di media sosial, pengguna sering kali mengidentifikasi diri mereka dengan karakter atau kelompok tertentu yang mereka perankan. Pengguna dapat membangun identitas virtual yang berbeda dari identitas aslinya. Oleh karena itu, social identity theory digunakan untuk menganalisis bagaimana keterlibatan dalam aktivitas roleplayer dapat mempengaruhi pembentukan virtual serta menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku dan interaksi pengguna di media sosial. Teori ini menjelaskan bahwa identitas individu terbentuk melalui keanggotaan dalam kelompok sosial dan proses kategorisasi sosial. Melalui tiga

komponen utama social categorization, sense of belonging, dan positive attitude [5].

Dalam konteks media sosial, teori ini dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana roleplayer membangun afiliasi dengan kelompok virtual (ingroup) dan membedakan dirinya dari kelompok lain (outgroup), yang pada akhirnya membentuk identitas digital yang khas. Dengan demikian, metode SIT tidak hanya berfungsi sebagai dasar teoritis, tetapi juga sebagai alat analisis empiris untuk mengukur pengaruh faktor sosial terhadap pembentukan identitas virtual di ruang digital [6], [7].

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara kuantitatif dampak negatif aktivitas roleplayer terhadap pembentukan identitas virtual di media sosial melalui pendekatan Social Identity Theory. Tujuan utamanya adalah mengidentifikasi seberapa besar pengaruh intensitas keterlibatan roleplay terhadap aspek-aspek identitas sosial digital, termasuk kesadaran kelompok, afiliasi daring, dan persepsi diri. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan program literasi digital dan kebijakan etika bermedia sosial di kalangan remaja dan mahasiswa. Dengan judul **“ANALISIS DAMPAK NEGATIF AKTIVITAS ROLEPLAYER TERHADAP PEMBENTUKAN IDENTITAS VIRTUAL DI MEDIA SOSIAL MENGGUNAKAN METODE SOCIAL IDENTITY THEORY(SIT).**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menganalisis dampak negatif aktivitas roleplayer terhadap pengguna dalam proses pembentukan identitas virtual di media sosial dengan menggunakan metode Social Identity Theory, serta bagaimana pengaruh dari tiga dimensi utama Social Identity Theory yaitu social categorization, social identification, dan social comparison terhadap terbentuknya identitas virtual pada pengguna roleplayer di media sosial.

1.2 BATASAN MASALAH

Untuk mengidentifikasikan permasalahan yang ada dan menghindari perluasan masalah dalam penelitian ini, maka penulis memberikan batasan pembahasan materi pada penelitian ini, yaitu:

1. Objek penelitian difokuskan pada pengguna media sosial yang aktif melakukan aktivitas roleplay (roleplayer), baik di platform Instagram, X maupun Telegram. Penelitian juga mencakup pengguna media sosial umum yang terlibat dengan aktivitas komunitas roleplayer.
2. Fenomena yang diteliti dibatasi pada dampak negatif aktivitas roleplayer terhadap pembentukan identitas virtual, meliputi, perbedaan antara identitas nyata dan virtual, serta kecenderungan perilaku sosial yang berubah akibat keterlibatan dalam komunitas roleplayer.
3. Pendekatan melalui tiga dimensi utama SIT yang digunakan sebagai dasar analisis adalah *social categorization*, *social identification*, dan *social comparison*.

4. Penelitian ini tidak membahas aspek teknis pengembangan sistem aplikasi, melainkan hanya mengevaluasi kepuasan pengguna dari sisi pengalaman penggunaan terhadap komunitas roleplayer disosial media.
5. Pendekatan penelitian bersifat kuantitatif deskriptif dan asosiatif, dengan pengumpulan data melalui kuesioner daring yang disebarakan kepada pengguna roleplayer aktif dan pengguna media sosial yang terlibat dengan komunitas roleplayer. Analisis dilakukan untuk mengukur hubungan antara intensitas keterlibatan roleplayer (variabel independen) dan pembentukan identitas virtual (variabel dependen).

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini memiliki tujuan yang sejalan dengan rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat keterlibatan pengguna dalam aktivitas roleplay di media sosial, meliputi frekuensi bermain, intensitas interaksi, serta keterikatan emosional terhadap karakter yang diperankan.
2. Untuk menganalisis pengaruh dimensi-dimensi utama *Social Identity Theory* yaitu *social categorization*, *social identification*, dan *social comparison* terhadap proses pembentukan identitas virtual pengguna roleplayer di media sosial.
3. Untuk menemukan dan menjelaskan bentuk-bentuk dampak negatif yang dialami pengguna akibat keterlibatan tinggi dalam komunitas roleplayer,

seperti kehilangan batas antara identitas nyata dan virtual, kecanduan sosial digital, atau gangguan persepsi diri.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Dari tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis menyimpulkan manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya penelitian mengenai dampak negatif roleplayer terhadap pengguna dalam membentuk identitas virtual di media sosial menggunakan metode *Social Identity Theory (SIT)* adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pemahaman dan menambah wawasan ilmiah mengenai faktor-faktor perilaku pengguna yang memengaruhi pembentukan identitas virtual di lingkungan digital. Melalui pendekatan *Social Identity Theory*, penelitian ini dapat membantu menjelaskan bagaimana proses kategorisasi sosial, identifikasi kelompok, dan perbandingan sosial memengaruhi perilaku serta persepsi pengguna dalam sistem media sosial.
2. Menyediakan gambaran berbasis data kuantitatif terkait hubungan antara aktivitas roleplay dan pembentukan identitas virtual pada pengguna media sosial. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan pola interaksi digital, tingkat keterlibatan pengguna (*user engagement*), serta implikasinya terhadap kestabilan identitas dan pengalaman pengguna dalam ekosistem sistem informasi berbasis komunitas daring.
3. Menjadi masukan praktis bagi pengembang sistem, lembaga pendidikan, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi peningkatan literasi digital dan penguatan etika bermedia sosial. Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar

dalam merancang sistem media sosial yang lebih aman dan bertanggung jawab, termasuk fitur-fitur yang mendukung autentikasi identitas dan pengawasan perilaku pengguna agar tidak menimbulkan dampak negatif sosial maupun psikologis.

4. Menjadi referensi ilmiah bagi penelitian selanjutnya di bidang Sistem Informasi dan Teknologi Sosial Digital, khususnya yang berkaitan dengan perilaku pengguna (*user behavior*), dinamika komunitas virtual, serta penerapan teori psikososial seperti *Social Identity Theory* dalam analisis interaksi manusia dan sistem. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat literatur akademik mengenai bagaimana sistem digital berperan dalam membentuk identitas, nilai, dan norma sosial di ruang cyber.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan tugas akhir ini akan diuraikan oleh penulis dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian umum mengenai latar belakang masalah. Di dalamnya dijelaskan secara rinci fenomena yang melatarbelakangi munculnya aktivitas roleplayer di media sosial dan dampaknya terhadap pembentukan identitas virtual pengguna. Bab ini juga memuat perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi secara

keseluruhan. Tujuannya adalah memberikan gambaran awal mengenai arah, fokus, dan ruang lingkup penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Membahas teori-teori yang mendukung penelitian, seperti *Social Identity Theory*, konsep identitas virtual, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan. Pembahasan ini bertujuan untuk memberi landasan teori yang mendukung penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan jenis penelitian, variabel dan definisi operasional, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Menyajikan hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh aktivitas roleplayer terhadap pembentukan identitas virtual berdasarkan metode *Social Identity Theory*.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas temuan penelitian yang merupakan hasil dari tahap awal pengumpulan data hingga tahap akhir analisis data.

BAB VI : PENUTUP

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya serta implikasi bagi pengguna media sosial dan pengembang sistem informasi.