

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di era modern saat ini, sering kali manusia lebih nyaman jika menjalin hubungan lewat dunia maya atau internet. Perkembangan teknologi berkembang dengan pesat, sehingga manusia dapat berhubungan tanpa harus bertatap muka secara langsung. Bahkan dapat di lihat sebagian besar penduduk di Indonesia saat ini sudah memiliki *handphone* atau *gadget* lainnya. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO), bahwa pada tahun 2014 populasi *Netter* di Indonesia mencapai 84 juta orang, meningkat menjadi 112 juta orang pada tahun 2017, dengan pengguna terbanyak yaitu di Pulau Jawa, mencapai 86.339.350 atau sekitar 65% dari jumlah penduduk di Indonesia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat di Indonesia (khususnya Pulau Jawa), bahkan mengalahkan Jepang yang pertumbuhan jumlah pengguna internetnya lebih lambat.

Sebagian besar para pengguna Internet di Indonesia hanya menggunakan media sosial. Situs media sosial dapat didefinisikan sebagai servis layanan berbasis *web* yang memungkinkan pengguna untuk membuat profil publik, membagikan kegiatannya bersama pengguna lainnya, dan melihat informasi yang dibagikan pengguna lainnya. Terdapat dua macam proses sosial dan interaksi sosial yang ada di dalam masyarakat dunia maya, yaitu proses dan interaksi sosial yang bersifat sementara dan juga proses sosial dan interaksi sosial yang bersifat menetap dan membutuhkan waktu yang relatif lama. Tipe proses sosial dan interaksi sosial ini biasanya didasari oleh seperti apa bentuk kepentingan mereka di dunia maya. Dalam interaksi sosial yang sementara, biasanya terjadi pada anggota masyarakat yang menggunakan dunia maya hanya untuk sebatas kepentingan bermain, tidak membutuhkan waktu yang lama untuk berada di dalam dunia tersebut. Ada pula interaksi sosial dan kehidupan kelompok yang berlangsung cukup lama di antara sesama anggota masyarakat maya lainnya. Para pengguna internet (*netter*) yang setiap saat berada dalam masyarakat maya. Bungin (2009) berpendapat bahwa “Mereka bergaul, menyapa, bercinta, berbisnis, belajar dan bahkan mencuri dan

Assifa Ruhı Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP  
PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA  
BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagainya dalam masyarakat maya, namun mereka tidak menetap di sana karena tidak memiliki rumah sebagai alamat mereka”.

Penggunaan internet dan media sosial tentu akan berdampak dengan bagaimana cara orang tersebut berinteraksi dengan orang lain. Terlebih di saat ia menggunakan internet, identitas diri yang dimiliki belum tentu adalah sebuah identitas asli dari pemilik akun tersebut. Salah satu media sosial yang sering digunakan di Indonesia adalah *Twitter*.

*Twitter* bukan lagi menjadi media yang asing bagi masyarakat pada era globalisasi. Selain menjadi salah satu alat komunikasi, *Twitter* juga berfungsi sebagai portal berita, forum untuk berdiskusi, serta melakukan bisnis. Terbukti dengan ditemukannya berbagai akun berita di *Twitter*, seperti Detikcom yang memberikan berbagai macam informasi dan juga membuka forum untuk mendiskusikan suatu informasi. *Twitter* yang awalnya berfungsi hanya untuk menjadi situs jejaring sosial, sekarang memiliki fungsi lainnya, yaitu menjadi ajang bermain yang memiliki skala besar. Masyarakat tertarik untuk bermain *Twitter* didasari oleh berbagai alasan. Menjadikan *Twitter* sebagai lahan informasi, sebagai media untuk meningkatkan eksistensi dirinya. Di kota Bandung, hampir semua masyarakat mengenal dan dapat mengoperasikan aplikasi *Twitter*. Pada fenomena sekarang, terdapat sesuatu yang unik, yaitu munculnya akun *Roleplayer (RP)* di *Twitter*.

Munculnya akun *Roleplayer* ini merupakan bagian dari fenomena *Virtual Social Word*, yaitu dunia virtual dimana para penggunanya merasa hidup di dunia virtual dan berinteraksi dengan yang lainnya, biasanya lebih mengarah ke kehidupan, seperti kehidupan kedua (*second life*). Dari hasil penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti, penggunaannya sebagian besar adalah remaja pada tingkat umur 12-25 tahun. Permainan peran (*role playing*) adalah sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran nya masing-masing berdasarkan tokoh yang dibuat baik secara imajinatif ataupun tokoh yang sudah ada di dunia nyata. Di dalamnya terdapat berbagai macam tokoh yang berkolaborasi dan membuat cerita bersama. Setiap pemain memilih aksi untuk sebuah peran berdasarkan karakter yang sesuai dengan tokoh tersebut, dan keberhasilan dari aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan peran yang telah ditentukan sebelumnya. Namun, para pemain tidak harus selalu terpaku dengan peraturan tersebut, para

Assifa Ruhı Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

permainan dimungkinkan untuk melakukan berbagai improvisasi untuk menghasilkan hasil akhir yang lebih memuaskan. Hal ini dilakukan para penggunanya dikarenakan ingin mendapatkan teman dan merasa dihargai oleh orang lain karena mereka tidak mengenal satu sama lain secara pribadi. Berikut adalah beberapa penyimpangan sosial dalam penggunaan akun *Roleplayer*:

Pertama; yang terjadi pada penggunaan akun *Roleplayer* adalah penggunaan akun di media sosial dengan memakai identitas orang lain. Mereka biasanya menggunakan identitas artis atau idola kesayangan mereka. Mereka menggunakan akun *Roleplayer* karena beberapa alasan, yaitu meningkatkan eksistensi diri, mencari teman, atau untuk mencari kesenangan atas rasa ketidakpuasan dalam pribadinya saat menjalani kehidupan nyatanya. *Fans* yang ingin menciptakan kedekatan antara dirinya dengan idola dengan melakukan *Role Play*. Apfia (2011) mengatakan bahwa dengan menggunakan tokoh-tokoh tersebut, *fans* dapat menciptakan romantisme yang diinginkan pada dirinya dengan sang idola. Adapun figur yang dipilih tersebut juga merupakan figur yang dianggap ideal dengan fantasinya. Perilaku ini disebut sebagai perilaku yang menyimpang. Hal ini dikarenakan proses interaksi yang dilakukan tersebut memakai identitas orang lain, tanpa mendapatkan izin dari orang itu sendiri.

Kedua; terdapat perubahan konsep diri antara dunia nyata dengan dunia *Roleplayer*. *Roleplayer* dapat membawa suatu pengaruh pada diri penggunanya. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dimas (2012), terdapat seorang siswi SMP yang memiliki 2 akun *Role-Play* yaitu @AI\_infwooh91 dan @MrWoohyun91. Dalam akun @AI\_infwooh91 tersebut ia memerankan artis Woohyun personil dari *boyband Infinite*, dengan jumlah *followers* 1.129. Dalam akun tersebut ia berperan sebagai layaknya seorang pria, dengan memiliki pasangan sendiri yaitu karakter *Role-Play* wanita. Kedua akun yang diperankan mempunyai peran yang berbeda. Dengan kata lain ia dapat “membelah” kepribadian yang ia miliki di dunia maya menjadi seorang pria dan wanita. Pada dasarnya, hal ini akan mempengaruhi konsep diri seseorang saat berinteraksi pada lingkungan dunia maya maupun dunia nyatanya. Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Safitri, beberapa pengguna akun *Roleplayer* menciptakan konsep diri yang ceria

Assifa Ruhı Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pada saat menggunakan akun *Roleplayer*, dimana hal ini tidak dapat ia lakukan saat berada di dunia nyata.

Ketiga; permasalahan yang patut untuk di perhatikan adalah para pengguna akun *Roleplayer* tersebut adalah anak yang ternyata masih duduk di bangku sekolah. Berdasarkan penelitian awal, pengguna akun *Roleplayer* ini di dominasi oleh pelajar pada jenjang Sekolah Dasar (SD) / Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Sekolah Menengah Atas (SMA). Sebagian besar dari mereka ada yang memainkan *Roleplayer* atas dasar rasa bosan dan iseng, ada juga yang hanya sekedar mengetahui seperti apa *Roleplayer*. Di Kota Bandung pun terjadi hal demikian. Tidak adanya pengetahuan orang tua mengenai akun *Roleplayer* ini turut mendukung adanya pergerakan yang lebih luas dari akun *Roleplayer* tersebut.

Keempat; mereka menggunakan akun *Roleplayer* untuk mendapatkan *follower* dan pacar, atau yang lebih parahnya bisa mengarah kepada rasa kepuasan seksual di media sosial. Namun, sebagai konsekuensinya para pengguna akun *RolePlayer* ini di anggap *freak*, cupu, dan *introvert* oleh lingkungan sekitar termasuk kawan-kawannya.

Pengguna akun *Roleplayer* biasanya berusaha untuk membangun presentasi diri yang ideal bagi mereka di media sosial. Konsep diri yang ideal bagi mereka adalah yang sesuai dengan keinginan dan tujuan pribadi mereka. Seperti yang di ungkapkan Goffman (dalam Dara, 2017, hlm.2) “Konsep diri seseorang akan berbeda-beda tergantung tempat dan tujuan pribadi mereka”. Hal ini selaras dengan apa yang telah diteliti oleh Afriyuli (2014), pengguna akun *Roleplayer* biasanya menciptakan karakter yang lebih sesuai dengan keinginan mereka, di mana pada sisi lain mereka tidak dapat menunjukkannya di kehidupan nyata. Mereka biasanya menunjukkan sifat yang lebih ceria, ramah, dan dapat bergaul dengan siapa saja, dengan alasan bahwa tidak ada dari mereka yang memandang fisik dan latar belakang diri orang tersebut. Dan mereka merasa bahwa hal tersebut tidak bisa mereka lakukan dalam kehidupan di lingkungan sekitar mereka.

Mereka tidak menyadari dampak bagi diri mereka sendiri, yaitu berkurangnya rasa percaya diri untuk kehidupan asli mereka, perubahan kemampuan interaksi dengan teman di lingkungan sekitarnya, bahkan sanksi pidana pemakaian identitas palsu, yaitu Pasal 35 Undang-Undang

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur perbuatan dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, perusakan Informasi atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang autentik.

Penelitian ini berusaha untuk mengungkapkan bagaimana bentuk aktivitas pengguna akun *Roleplayer* yang terjadi di *Twitter* dan penyimpangan sosial apa saja yang terjadi, serta bagaimana pengaruh penggunaan akun *Roleplayer* ini terhadap penyimpangan sosial. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi salah satu panduan untuk penelitian mengenai *Roleplayer*.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul skripsi “PENGARUH PENGGUNAAN AKUN *ROLEPLAYER* DI *TWITTER* TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG”

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Pusat penelitian ini adalah pengaruh penggunaan akun *Roleplayer* terhadap penyimpangan sosial. Agar penelitian dapat mencapai sasaran dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulis perlu merumuskan permasalahannya. Untuk memperinci masalah tersebut, maka penulis membuat beberapa sub masalah yang ditampilkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk-bentuk aktivitas pengguna akun *Roleplayer*?
2. Bagaimana bentuk-bentuk penyimpangan sosial pengguna akun *Roleplayer*?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan akun *Roleplayer* terhadap perilaku menyimpang di kalangan siswa dan mahasiswa?
4. Apa saja kendala dan upaya dalam mencegah penyimpangan sosial penggunaan akun *Roleplayer*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah tersebut, tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui identitas diri yang dirasakan para pengguna akun *Roleplayer*. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

Assifa Ruhı Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN *ROLEPLAYER* DI *TWITTER* TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Mendeskripsikan aktivitas penggunaan akun *Roleplayer*;
2. Mendeskripsikan bentuk penyimpangan sosial yang terjadi pada pengguna akun *Roleplayer*;
3. Menganalisis besarnya pengaruh penggunaan akun *Roleplayer* dalam pembentukan perilaku menyimpang;
4. Mengidentifikasi kendala-kendala dan upaya-upaya untuk mencegah terjadinya penyimpangan sosial pengguna akun *Roleplayer*;

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dan informasi sebagai berikut:

##### **1.4.1 Secara Teoritis**

Diharapkan dapat menambah pengetahuan bersama dalam bidang ilmu pengetahuan sosial khususnya sosiologi dan psikologi sosial mengenai pengaruh akun *Roleplayer* terhadap perilaku menyimpang para penggunanya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian yang sejenis di masa yang akan datang dan dapat memperkaya dunia ilmu pengetahuan sosial terutama dalam kajian mengenai konsep diri dan penyimpangan sosial dalam bermedia sosial.

##### **1.4.2 Secara Praktis**

- a. Bagi peneliti, penelitian tentang *Roleplayer* dan penyimpangan sosial di kalangan para pengguna akun *Roleplayer* dapat memperkaya wawasan penulis.
- b. Bagi Masyarakat, peneliti ini memberikan pengetahuan baru bagi masyarakat akan penggunaan akun *Roleplayer* terhadap penyimpangan sosial di kalangan para penggunanya.
- c. Bagi Pengguna Akun *Roleplayer*, penelitian ini dapat menumbuhkan kesadaran mereka agar menggunakan akun *Roleplayer* dengan batas kewajaran dan tidak berlebihan.
- d. Bagi Pemerintah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam menentukan suatu kebijakan, khususnya kebijakan dalam bermedia sosial yang diatur oleh KOMINFO (Kementrian Komunikasi dan Informatika).

##### **1.4.3 Secara Isu dan Aksi Sosial**

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Dapat memberi pencerahan terkait informasi mengenai *Roleplayer* yang terjadi di media sosial dan penyimpangan sosial terkait penggunaan akun *Roleplayer*.
- b. Memberikan gambaran terkait penggunaan akun *Roleplayer* yang terjadi di media sosial.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan ataupun data untuk mendukung adanya aksi penyuluhan mengenai tertib dalam menggunakan media sosial.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika dalam penyusunan skripsi ini meliputi lima bab, yaitu:

**BAB I Pendahuluan:** Bab ini berisi bahasan tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

**BAB II Kajian Pustaka:** Bab ini berisi bahasan tentang teori relevan yang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai penyimpangan sosial, media sosial, *Twitter*, dramaturgis di media sosial dan *Roleplayer*.

**BAB III Metode Penelitian:** Bab ini berisi bahasan tentang metode penelitian dengan beberapa komponen seperti lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengolahan data dan analisis data.

**BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan:** Bab ini berisi bahasan hasil penelitian dan pembahasan terdiri dari pengolahan data atau analisis data untuk mendapatkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, analisis data dan pembahasan dari analisis data yang dilakukan oleh peneliti.

**BAB V Kesimpulan dan Saran:** Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang menyajikan penafsiran maupun pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan-temuan penelitian. Selain itu, terdapat kesimpulan-kesimpulan yang ditarik dari analisis data, pembahasan dan saran-saran.