

002/BK/I/S/2022

**STUDI KASUS STATUS IDENTITAS DIRI REMAJA PEMAIN *ROLEPLAYER*
TWITTER UNTUK PENGEMBANGAN LAYANAN BIMBINGAN PRIBADI-SOSIAL**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Bidang Keilmuan Bimbingan dan Konseling



oleh

Eka Astri Devi

NIM 1704006

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

LEMBAR PENGESAHAN

**EKA ASTRIDEVI
1704006**

**STUDI KASUS IDENTITAS DIRI REMAJA PEMAIN ROLEPLAYER TWITTER
UNTUK PENGEMBANGAN LAYANAN BIMBINGAN PRIBADI-SOSIAL**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Dr. Amin Budiamin, M.Pd
195807031985031001

Pembimbing II



Dr. Sudaryat Nurdin Akhmad, M.Pd
196306301995121001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan



Dr. Ipah Saripah, M.Pd NIP
19771014200112201

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Studi Kasus Identitas Diri Remaja Pemain *Roleplayer* Twitter untuk Pengembangan Layanan Bimbingan Pribadi-Sosial” beserta seluruh isi di dalamnya merupakan benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau pada pihak lain yang mengklaim terkait keaslian karya saya ini.

Banyumas, 29 Desember 2021

Penulis



Eka Astri Devi

NIM 1704006

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur senantiasa dipanjatkan kepada Allah Swt. Berkat rahmat, hidayah serta kuasa-Nya, skripsi dengan judul Studi Kasus Identitas Diri Remaja Pemain *Roleplayer* Twitter untuk Pengembangan Layanan Bimbingan Pribadi-Sosial ini dapat terselesaikan dan sampai ke tangan pembaca. Skripsi ini membahas tentang profil identitas remaja pemain *roleplayer* twitter, mencakup profil ideologi dan interpersonal pada subjek yang menjadi subjek penelitian penelitian, rekomendasi layanan bimbingan dan konseling yang dapat diberikan kepada mereka begitupula pada remaja yang mengalami kasus sama dengan para subjek penelitian.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat untuk mengikuti sidang skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Selama proses penelitian tidak lepas dari berbagai macam hambatan dan tantangan baik dari diri penulis maupun dari lingkungan. Berkat bantuan, doa, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak terutama keilmuan di bidang bimbingan dan konseling.

Dalam sebuah perjalanan tentu memiliki proses masing-masing serta haling rintang yang menjadi bumbu penyedapnya, begitupun dalam penulisan skripsi ini yang menguras emosi, waktu, pikiran dan finansial. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, diantaranya:

1. Bapak Dr. Amin Budi Amin, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan arahan, motivasi, dan masukan kepada penulis.
2. Bapak Sudaryat Nurdin Akhmad, M.Pd pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran, motivasi dan arahan kepada penulis.
3. Bapak Sarwandi dan Ibu Kustyawati tercinta yang selalu memberi dukungan, doa, memberi semangat dan juga kekuatan untuk penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia.

4. Ibu Drs. Ipah Saripah, M.Pd selaku ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
5. The Fiji dan Pak Edwin selaku tim administrasi Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Bapak dan ibu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan banyak ilmu yang berharga bagi penulis selama menempuh pendidikan di psikologi.
7. Adik-adikku tersayang Belva, Varron dan Jay yang telah banyak membantu selama proses penelitian dan bersedia memberikan informasi yang relevan.
8. Sahabat-sahabat terbaik dari CSSMoRA, PPB A 2017 dan PPB Angkatan 2017. Khususnya Ahmad, Shofa, Ridwan, Nita, Mila, Fatimah, Saskia, Luthfiah, Abdul dan Abid.
9. Keluarga besar CSSMoRA UPI 2014-2019 yang senantiasa memberi semangat dan banyak bantuan selama penyelesaian skripsi.
10. Kakak-kakak KMBK 2016, 2015, 2014, 2013 dan adik-adik KMBK 2018, 2019 yang memberikan *support* selama masa studi di Universitas Pendidikan Indonesia.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu menyelesaikan skripsi.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Semoga apa yang telah diberikan tercatat sebagai amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah Swt.

Banyumas, 29 Desember 2021

Penulis



Eka Astri Devi

NIM 1704006

ABSTRAK

Eka Astri Devi (1704006). Studi Kasus Identitas Diri Remaja Pemain *Roleplayer* Twitter untuk Pengembangan Layanan Bimbingan Pribadi-Sosial.

Identitas diri merupakan suatu bagian krusial selama pembentukan karakter individu. Identitas diri terbentuk ketika individu berada pada usia remaja seperti yang dikatakan oleh Erik Erikson pada teori *ego psychology*. Pada usia 12-20 tahun individu berada pada fase *identity vs role confusion* yang berarti sedang mencari identitas diri mereka yang sejati. Dalam fase ini peran lingkungan dan *ego* dalam diri sangatlah memberikan pengaruh. Disamping pembentukan identitas yang terus berjalan, sebagian remaja memilih menekuni dunia virtual sebagai dunia mereka. Seperti yang dikatakan sebelumnya bahwa identitas dipengaruhi oleh lingkungan, remaja yang bermain *roleplayer* pada akhirnya menggeluti dua jenis lingkungan yakni lingkungan realita dan lingkungan *roleplayer*. Seperti remaja pada umumnya, remaja yang bermain *roleplayer* juga memiliki berbagai macam perilaku yang menyimpang dan tidak mengarahkannya pada identitas *achievement*. Penelitian ini menggunakan instrument penelitian Gerald N. Adams yang membagi status identitas diri berdasarkan delapan aspek dan dua bidang yaitu ideologi dan interpersonal. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa subjek penelitian memiliki status identitas yang berbeda dari empat status yang telah ditetapkan oleh James Marcia yakni *achievement*, *moratorium*, *foreclosure* dan *diffusion*. Hasil penelitian disajikan dalam upaya memberikan rekomendasi layanan bimbingan konseling yang sesuai dengan kebutuhan remaja dalam mengoptimalkan diri dan memposisikan status identitasnya menjadi remaja beridentitas matang atau *achievement*.

Kata kunci : Identitas diri, *Roleplayer*, Status Identitas

ABSTRACT

Eka Astri Devi (1704006). Case Study Of Adolescent's Self-Identity Of Twitter Roleplayer For The Development Of Personal-Social Guidance Services

Self-identity is a crucial part during the formation of individual character. Self-identity is formed when individuals are in their teens as Erik Erikson said in the theory of ego psychology. At the age of 12-20 years, individuals are in the identity vs role confusion phase which means they are looking for their true identity. In this phase, the role of the environment and the ego within oneself exerts influence. In addition to the ongoing identity formation, some teenagers choose to pursue the virtual world as their secondary world. As previously stated, that is influenced by the environment, teenagers who play roleplayers end up dealing with two types of environments, namely the reality environment and the roleplayer environment. Like teenagers in general, they who played roleplayer also have various kinds of deviant behavior that don't lead them to identity achievement status. This study using an instrument from Gerald N. Adams which divides statuses identity based on eight aspects and two fields, namely ideology and interpersonal. The findings of this study indicate that adolescents have an identity status that is different from the four statuses set by James Marcia, namely achievement, moratorium, foreclosure and diffusion. The results of the study are presented in an effort to provide recommendations for counseling guidance services that are in accordance with the needs of adolescents in optimizing themselves and positioning their identity status as adolescents with complex identities or achievements.

Keywords: Self-identity, Roleplayer, Status identity

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1 Status Identitas Diri (Self Identity Status).....	5
2.2 Remaja dan Roleplayer.....	14
2.3 Bimbingan Pribadi-Sosial.....	17
2.4 Penelitian Terdahulu.....	19
2.5 Posisi Teoretis.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Desain Penelitian	23
3.2 Partisipan dan tempat penelitian.....	24
3.3 Definisi Operasional Variabel	25
3.4 Pengumpulan Data.....	28
3.5 Analisis Data.....	54
3.6 Validasi Data	55
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Profil Identitas Virtual Remaja.....	57
4.2 Deskripsi Profil Identitas Remaja.....	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	94

5.1	Simpulan	94
5.2	Implikasi	95
5.3	Rekomendasi	95
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN		100
RIWAYAT HIDUP PENULIS		182

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Status Identitas Diri Subjek Penelitian.....	1
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Penelitian	30
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian	39
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara	47
Tabel 3. 4 Pedoman Wawancara Identitas Virtual (Roleplayer).....	53
Tabel 4. 1.1 Profil Identitas Virtual Subjek penelitian 1.....	57
Tabel 4.1.2 Profil Identitas Virtual Subjek penelitian 2.....	59
Tabel 4.1.3 Profil Identitas Virtual Subjek penelitian 3.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Macam-macam teknik pengumpulan data.....	29
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	100
1. Lampiran 1 Administrasi Penelitian	100
2. Lampiran 2 Hasil Penelitian	108
3. Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian	160
4. Program Hipotetik	164