

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

. Identitas diri adalah suatu hal penting yang harus dipahami oleh setiap individu. Tahap pertama pencarian jati diri berada pada usia remaja awal atau peralihan antara anak-anak menuju dewasa. Dalam pencarian identitas diri, remaja tidak langsung memahami diri mereka dan menjadi individu dengan identitas diri yang matang. Terdapat beberapa status identitas diri yang membedakan remaja satu dengan lainnya yaitu status identitas diri *achievement*, *moratorium*, *diffusion* dan *foreclosure*. Status identitas diri tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya adalah lingkungan tempat tinggal, pertemanan, pola asuh orang tua dan jenis kelamin.

Penelitian ini berfokus pada studi kasus mengenai status identitas diri remaja dalam komunitas *roleplayer* K-pop. Penelitian dilaksanakan setelah mengambil data pendahuluan pada 3 orang remaja. Ditemukan bahwasanya 2 orang dari mereka memiliki status identitas diri *moratorium* dan 1 lainnya memiliki status identitas diri *achievement*. Dari penelitian yang telah dilakukan tersebut ketiga subjek penelitian adalah peserta didik di sekolah menengah atas dengan usia 17 tahun. Hasil dari studi pendahuluan tersebut sebagai berikut:

Tabel 1. 1

Status Identitas Diri Subjek Penelitian

Subjek Penelitian	Skor			
	Achievement	Moratorium	Foreclosure	Diffusion
Subjek Penelitian 1	67,7	70,7	50	58,8
Subjek Penelitian 2	67,3	70,7	50	67,3
Subjek Penelitian 3	68,3	52,2	50	66

Hasil studi tersebut merupakan hasil status identitas diri remaja secara umum berdasarkan instrument yang telah disebarakan yakni *OMEIS II*. Status identitas diri memiliki beberapa aspek pertimbangan yang menjadi penentu yang terbagi ke dalam dua dimensi yakni ideologi dan interpersonal. Perlu dilakukan studi mendalam mengenai status identitas diri remaja pemain *roleplayer* sehingga didapatkan data yang lebih rinci mengenai identitas diri mereka berdasarkan setiap aspek yang menjadi penentu kategori tersebut.

Pada ketiga subjek penelitian, diketahui bahwa mereka bermain permainan peran yang disebut *roleplayer*. Hal tersebut menunjukkan bahwa disamping menjadi seorang peserta didik, mereka juga menjadi orang lain di dunia *roleplayer*. Keduanya merupakan peran yang berbeda dan menimbulkan pengaruh yang lebih banyak dari remaja yang hanya memiliki satu peran di dunia nyata. Semakin banyak peran yang dimiliki oleh individu, maka semakin banyak pula pengaruh yang memberikan efek terhadap status identitas diri yang dimiliki karena pemain *roleplayer* tentunya tidak hanya memiliki teman dan orang tua di dunia nyata namun juga memiliki kedua hal tersebut di dunia virtual.

Penelitian terdahulu banyak mengambil lokasi penelitian pada sekolah-sekolah yang bersifat nyata adanya, memiliki lokasi yang terjamah dan paten. Namun penelitian mengenai status identitas diri kepada remaja secara virtual juga merupakan hal yang dapat dilakukan guna memperluas batasan penelitian yang sebelumnya. Dengan melakukan penelitian di dunia virtual, berbagai bidang keilmuan dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk mempermudah penelitian dan memperluas jangkauan populasi penelitian. Selain memperluas jangkauan, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bila mungkin terdapat peserta didik yang secara diam-diam bermain *roleplayer* dan menjadikan referensi yang lebih kaya demi membangun status identitas diri remaja agar lebih matang. Oleh karena itu, penelitian mengenai status identitas diri remaja pada bidang virtual perlu dilaksanakan.

Sebagai sebuah penelitian, diharapkan penelitian ini dapat membantu banyak pihak khususnya guru BK untuk memahami peserta didik lebih dalam dan mampu mengeksplor diri peserta didik lebih jauh dan optimal. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi tentang pentingnya mengajak remaja mengenali dirinya dan membangun identitas diri yang matang. Penelitian ini juga diharapkan mampu menunjukkan kepada para praktisi pendidikan bahwa remaja mungkin saja memiliki lebih dari satu identitas diri yang dibuat oleh

dirinya sendiri, dan perlu dikembangkan secara optimal sehingga menjadi satu kesatuan yang dapat digunakan untuk mendorong laju perkembangan diri peserta didik baik di sekolah maupun lingkungannya.

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Remaja adalah individu yang terkadang acuh terhadap dirinya sendiri, mengedepankan ego dan kepuasan diri namun tidak melihat kebutuhan diri serta potensi yang dimiliki. Hal tersebut membuat dirinya cenderung tidak memahami identitas dirinya sendiri, tidak hanya terkait siapa dirinya namun juga mengenai apa yang ia ketahui tentang dirinya sendiri. Remaja memilih mengikuti alur hidupnya tanpa mengeksplorasi lebih jauh dari kegiatan yang dilakukannya. Remaja yang menggeluti dunia *roleplayer* pada dasarnya sama dengan remaja lain yang tidak bermain *roleplayer* namun aktif di media sosial. Mereka mengalami permasalahan yang sama baik dalam hubungannya dengan teman sebaya, keraguan atas keyakinan, gaya hidup, hobi dan juga perihal asmara.

Sebagai pendidik, guru Bimbingan dan Konseling perlu untuk mengarahkan peserta didik kepada keadaan yang optimal sesuai dengan potensi dan bakat. Keberadaan layanan bimbingan dan konseling menjadi fasilitas bagi peserta didik dalam mengembangkan dirinya dan memahami kondisi dirinya. Dalam rangka pengembangan diri tersebut, guru bimbingan konseling dapat memberikan layanan bimbingan konseling khususnya bidang pribadi sosial berdasarkan aspek-aspek yang ada dalam pembentukan identitas diri guna mewujudkan identitas remaja yang matang.

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Seperti apakah status identitas diri remaja yang bermain *roleplayer*?
2. Bagaimanakah profil identitas diri yang dimiliki remaja pemain *roleplayer*?
3. Layanan seperti apa yang dapat diberikan untuk meningkatkan status identitas diri remaja pemain *roleplayer*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan Rumusan masalah yang telah disebutkan, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mengetahui status identitas diri remaja yang bermain *roleplayer*,
- 2) mengetahui dan memahami profil identitas diri remaja yang bermain *roleplayer*.
- 3) dan mengetahui layanan yang dapat digunakan dalam rangka meningkatkan status identitas diri remaja pemain *roleplayer*.

1.4 Manfaat Penelitian

Sebagai sebuah feedback dari adanya penelitian, diharapkan dapat dituai manfaat dari pelaksanaan studi tersebut. Pada penelitian ini terdapat beberapa hal yang menjadi manfaat bagi seluruh elemen masyarakat, diantaranya :

1. Manfaat Teoretis. Hasil dari penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu dalam bidang bimbingan dan kosenling khususnya pada bagian status identitas diri remaja.
2. Manfaat Praktis. Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat kepada guru BK untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan siswa, khususnya dalam bidang pribadi-sosial.