

KONSTRUKSI MAKNA *GAME DIGITAL* *ROLEPLAYER* BAGI REMAJA

(Studi Kasus: 5 Remaja Pemain *Game Digital Roleplayer* Pada Aplikasi X)



RAISSA MIEKE ANGGARAINGSIH

1405618058

**Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM**

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

ABSTRAK

Raissa Mieke Anggaraingsih. *Konstruksi Makna Game Digital Roleplayer Bagi Remaja (Studi Kasus : 5 Remaja Pemain Game Digital Roleplayer Pada Aplikasi X)*. Skripsi: Jakarta: Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, 2025.

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tujuan, makna, serta dampak yang dirasakan oleh lima remaja pemain *game digital roleplayer* di aplikasi X dengan analisis teori Konstruksi Makna Herbert Blumer yang menekankan bahwa makna dibentuk melalui interaksi sosial dan proses penafsiran simbol.

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data penelitian diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan menggunakan subjek penelitian 5 remaja pemain *game digital roleplayer* yang tersebar di aplikasi X pada bulan Agustus 2024.

Hasil penelitian menunjukkan, bahwa para remaja memaknai *game digital roleplayer* sebagai sarana untuk meminimalisir rasa jenuh, memperluas jangkauan pertemanan dan memahami karakter yang dimainkan secara lebih mendalam. Selain itu, para remaja juga memaparkan terkait dampak positif dari adanya *game digital roleplayer* yang dapat membantu memperluas jangkauan pertemanan, mengisi waktu luang, mengasah kemampuan berbahasa asing dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi. Sementara itu, terdapat pula dampak negatif yang dirasakan para remaja terkait *game digital roleplayer*, seperti menimbulkan rasa candu, melupakan tanggung jawab sosial dan menimbulkan masalah kesehatan, khususnya pada mata.

Kata Kunci: *Game digital roleplayer*, Remaja, Konstruksi Makna

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

Raissa Mieke Anggaraingsih. *The Meaning Construction of Digital Roleplayer Games Among Teenagers (Case Study of Five Teenage Players on Social Media Platform X)*. Thesis: Jakarta: Sociology Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, State University of Jakarta, 2025.

The purpose of this research is to describe the objectives, meanings and impacts experienced by five teenagers digital roleplayer game players in Jakarta through the social media platform X, using Herbert Blumer's theory of the Construction of Meaning.

This research uses a qualitative approach with a case study method. Data were collected through observation, documentation, and interviews with five teenagers subjects who play digital roleplayer games and are spread across Jakarta. The platform used during gameplay is social media named X and the data collection was conducted in August 2024.

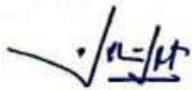
The research findings show that teenagers perceive digital roleplayer games as a means to reduce boredom, expand their social circle, and deeply understand the characters they portray. Additionally, the teenagers explained several positive impacts of digital roleplayer games, such as helping them broaden their friendships, fill their free time, improve foreign language skills, and enhance their social and communication abilities. However, there are also negative effects felt by teenagers regarding digital roleplayer games, including addiction, neglect of social responsibilities, and health issues—especially those related to the eyes.

Keywords : Digital Roleplayer Game, Teenagers, Meaning Construction

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum



No.	Nama	TTD	Tanggal
1.	<u>Devi Septiandini, M.Pd</u> NIP. 199009192023212052 Ketua Sidang		31/07-25
2.	<u>Muhammad Ilman Naafi'a, M.Pd</u> NIP. 19941002025061003 Sekretaris Sidang		30/07-25
3.	<u>Mayang Puti Seruni, M.Si</u> NIP. 198708312020122003 Penguji Ahli		29/07-25
4.	<u>Syaifudin, M.Kesos</u> NIP. 1198808102014041001 Dosen Pembimbing I		29/07-25
5.	<u>Prima Yustitia Nurul Islami, S.KPm., M.Si</u> NIP. 198901232019032017 Dosen Pembimbing II		29/07-25

Tanggal Lulus: 21 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Raissa Mieke Anggaraingsih

Nomor Registrasi : 1405618058

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Konstruksi Makna *Game Digital Roleplayer* Bagi remaja (Studi Kasus: 5 Remaja Pemain *Game Digital Roleplayer* Pada Aplikasi X)” ini sepenuhnya adalah karya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan tidak ada kegiatan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya seni saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Jakarta 21. Juli 2025
10000
MEERAI
TEMPEL
F5BB4ANX001926106
Raissa Mieke Anggaraingsih
NIM. 1405618058



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: (021) 4894221
Laman: lib.unj.ac.id.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Raissa Mieke Anggaraingsih
NIM : 1405618058
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/S1 Pendidikan Sosiologi
Alamat Surel : raissanggara@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas Karya Ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-Lain (.....)

yang berjudul: **KONSTRUKSI MAKNA GAME DIGITAL ROLEPLAYER BAGI REMAJA (Studi Kasus : 5 Remaja Pemain Game Digital Roleplayer Pada Aplikasi X)**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, dan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Juli 2025

Raissa Mieke Anggaraingsih

MOTTO

“Dan Dia bersama kamu di mana saja kamu berada. Dan Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan”

(Q.S Al-Hadid ayat 4)

“You guys doing great. Don’t feel too negative. Don’t feel like you’re falling. You’re doing a good job anyways so don’t worry about it too much”

(Bangchan dari Stray Kids)

“Terkadang rasa yang kita olah berasal dari ekspetasi belaka, namun karena keyakinan dan positivisme dapat mengolah rasa itu menjadi lebih baik”

(Raissa Mieke)



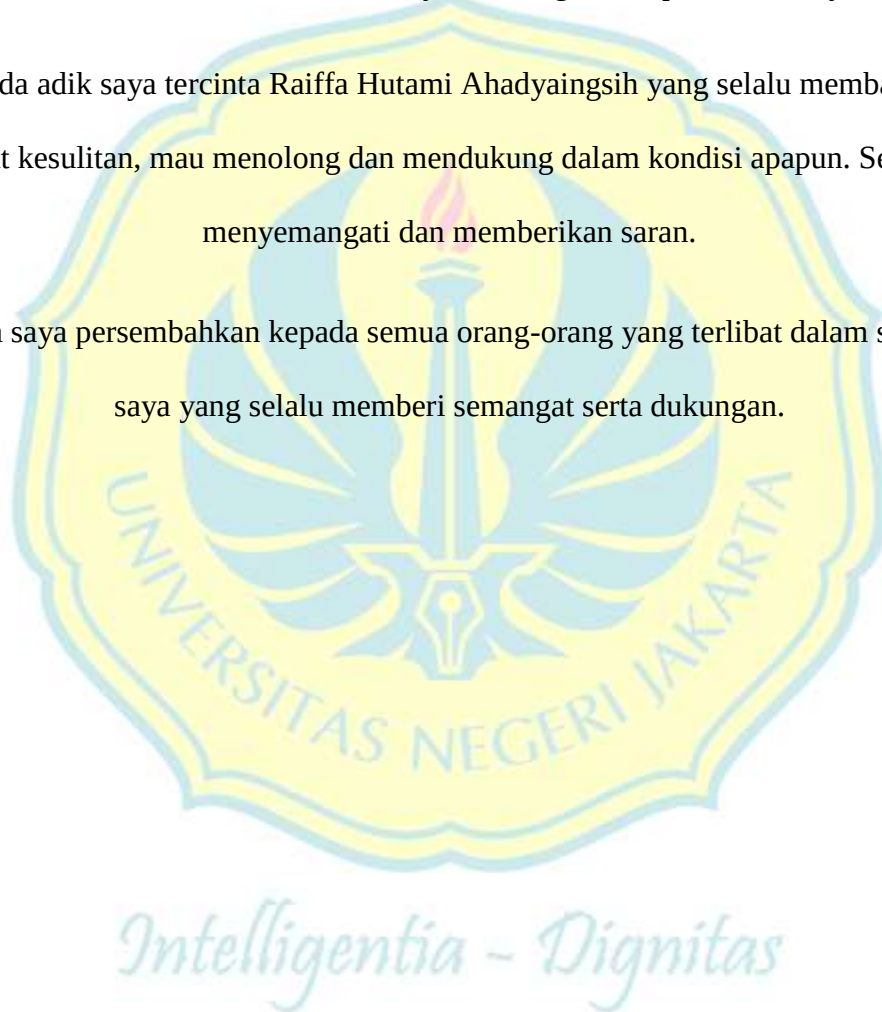
LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Kedua orang tua saya Bunda Rina Kwarteringsih dan Ayah Bhayu Gyotomo Dhiwa. Terutama pada bundaku yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan selalu berada di sisi anaknya mau bagaimanapun kondisinya.

Kepada adik saya tercinta Raiffa Hutami Ahadyaingsih yang selalu membantu di saat kesulitan, mau menolong dan mendukung dalam kondisi apapun. Selalu menyemangati dan memberikan saran.

Serta saya persembahkan kepada semua orang-orang yang terlibat dalam skripsi saya yang selalu memberi semangat serta dukungan.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kemampuan, kekuatan, serta keberkahan baik waktu, tenaga, dan pikiran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Konstruksi Makna *Game Digital Roleplayer* Bagi remaja (Studi Kasus: 5 Remaja Pemain *Game Digital Roleplayer* Pada Aplikasi X)" tepat pada waktunya. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), program studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat tantangan dan hambatan. Akan tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak, tantangan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh keberkahan.
2. Bapak Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D selaku Dekan Faklutas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Suyuti, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.

4. Bapak Syaifudin, M.Kesos., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Prima Yustitia Nurul Islami, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan saran, motivasi dan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Mayang Puti Seruni, M.Si selaku Dosen Penguji Ahli, Ibu Devi Septiandini, M.Pd selaku Ketua Sidang dan Bapak Muhammad Ilman Naafi'a, M.Pd selaku sekretaris Sidang yang sudah membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi.
6. Seluruh Dosen Pengajar Program Studi Pendidikan Sosiologi yang telah memberikan ilmu, nasihat dan motivasi yang sangat bermanfaat dan berarti bagi peneliti untuk menyelesaikan masa studi.
7. Mba Mega dan Mba Yusliana selaku staf Program Studi Pendidikan Sosiologi yang memberikan bantuan untuk segera menyelesaikan skripsi.
8. Raiffa Hutami Ahadyaingsih adikku satu-satunya yang selalu membantu apapun dan selalu siap siaga menemani. Selain itu, ia juga selalu menyemangati dan mendukung peneliti dalam keadaan apapun.
9. Bundaku Rina Kwarteringsih yang selalu menjaga, menemani dan menyemangati dalam penyelesaian skripsi. Terima kasih atas semua do'a yang dipanjatkan, begitu juga dengan ayah Bhayu Gytomo Dhiwa.

10. Seluruh informan penelitian yang telah memberikan kesempatan dan bantuan kepada peneliti dalam melakukan penelitian, serta memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
11. Kronis people yang menjadi grup pendukung penyemangat skripsi, Titis, Wila, Syefi, serta keluarga Umi dan teman-teman Pendidikan Sosiologi B 2018 yang senantiasa saling memberikan dukungan juga semangat.
12. Stray Kids yang sudah menjadi inspirasi saya dalam menulis penelitian dan mendukung dengan lagu-lagunya yang menyemangati saya menyelesaikan skripsi.
13. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti tuliskan satu persatu yang selalu membantu peneliti menyelesaikan skripsi baik secara langsung maupun tidak langsung dan selama di perkuliahan maupun di luar perkuliahan.

Penulis menyadari, bahwa masih banyak kekurangan pada penulisan skripsi ini, baik dari segi bahasa, ejaan, isi maupun etika penulisan. Maka daripada itu, saran dan kritik yang membangun sangat dari pembaca sekalian sangatlah diharapkan oleh penulis sebagai bahan evaluasi. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Jakarta, 21 Juli 2025

Raissa Mieke Anggaraingsih

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR SKEMA	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis	9
1.6 Kerangka Konseptual	23
1.6.1 Konstruksi Makna	23
1.6.2 Aplikasi X	24
1.6.3 <i>Game Digital Roleplayer</i>	27
1.6.4 Remaja.....	29
1.6.5 Komunikasi dan Pertemanan Pada <i>Game Digital Roleplayer</i> ..	30
1.6.6 <i>Game Digital Roleplayer</i> Pada Konstruksi Makna Herbert Blumer	31
1.6.7 Hubungan Antar Konsep.....	35
1.7 Metodologi Penelitian	37
1.7.1 Pendekatan Penelitian	37
1.7.2 Subjek Penelitian.....	38
1.7.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
1.7.4 Peran Peneliti.....	40
1.7.5 Teknik Pengumpulan Data	40
1.7.6 Triangulasi Data	42

1.8 Sistematika Penelitian	43
BAB II	45
KONTEKS SOSIAL PERKEMBANGAN GAME DIGITAL ROLEPLAYER	
REMAJA DI INDONESIA	45
2.1 Pengantar	45
2.2 Perkembangan <i>Game Digital Roleplayer</i> di Indonesia	45
2.3 <i>Game Digital Roleplayer</i> Pada Aplikasi X	49
2.3.1 Kegiatan dalam <i>Game Digital Roleplayer</i> Pada Media Sosial X	51
2.3.2 Relasi dalam <i>Game Digital Roleplayer</i> Pada Media Sosial X..	55
2.4 Profil Informan	59
2.4.1 Natasha Nathanayla (NN)	59
2.4.2 Nur Aida (NA)	61
2.4.3 Jessica Sasabina Ginting (JSG)	64
2.4.4 Angelica (A)	66
2.4.5 Aulia Wulandasari (AW)	68
2.5 Penutup	70
BAB III	72
MAKNA GAME DIGITAL ROLEPLAYER BAGI REMAJA PADA	
APLIKASI X	72
3.1 Pengantar	72
3.2 Tujuan Para Remaja Bermain <i>Game digital roleplayer</i>	72
3.2.1 Menjalin Pertemanan	73
3.2.2 Mencari Pengalaman	75
3.2.3 Mengisi Waktu Luang	76
3.2.4 Adanya Pasangan (<i>couple</i>)	77
3.2.5 Mencari Informasi Terkait Karakter yang Diperankan	79
3.3 Makna <i>Game Digital Roleplayer</i>	81
3.3.1 Memperluas Jangkauan Pertemanan	81
3.3.2 Meminimalisir Rasa Jenuh	84
3.3.3 Memahami Karakter yang Dimainkan Secara Mendalam	86
3.4 Dampak <i>Game Digital Roleplayer</i> bagi Remaja	88
3.4.1 Dampak Positif <i>Game Digital Roleplayer</i> bagi Remaja	89
3.4.2 Dampak Negatif <i>Game Digital Roleplayer</i> bagi Remaja	95

3.5 Penutup.....	98
BAB IV	100
KONSTRUKSI MAKNA GAME DIGITAL ROLEPLAYER.....	100
4.1 Pengantar	100
4.2 Konstruksi Makna <i>Game Digital Roleplayer</i> Berdasarkan Perspektif Blumer.....	100
4.3 Konstruksi Makna <i>Game Digital Roleplayer</i> Bagi Lima Remaja dalam Perspektif Blumer.....	101
4.4 Keterkaitan Antara Konstruksi Makna Herbert Blumer dalam <i>Game Digital Roleplayer</i> dengan Pendidikan	111
4.5 Penutup.....	116
BAB V.....	119
PENUTUP.....	119
5.1 Kesimpulan.....	119
5.2 Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN-LAMPIRAN	129
RIWAYAT HIDUP PENELITI.....	163



DAFTAR SKEMA

Skema 1.1 Peta Tinjauan Penelitian Sejenis.....	22
Skema 1.2 Konstruksi Makna <i>Game Digital Roleplayer</i> bagi Remaja Pada Aplikasi X.....	35
Skema 4.1 Keterkaitan Antara Konstruksi Makna Herbert Blumer dalam <i>Game Digital Roleplayer</i> dengan Pendidikan.....	113



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Istilah-Istilah dalam Permainan <i>Roleplayer</i>	49
Tabel 3.1 Tujuan Para Remaja Bermain <i>Game Digital Roleplayer</i>	74
Tabel 3.2 Makna <i>Game Digital Roleplayer</i> Bagi Remaja.....	82
Tabel 3.3 Dampak Positif <i>Game Digital Roleplayer</i> Bagi Remaja.....	89
Tabel 3.4 Dampak Negatif <i>Game Digital Roleplayer</i> Bagi Remaja.....	90
Tabel 4.1 Durasi Waktu Bermain Remaja Informan <i>Game Digital Roleplayer</i> ..	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Akun Pemain <i>Game Digital Roleplayer</i>	2
Gambar 1.2 Contoh Akun <i>Couple</i> (pasangan) dalam <i>Game Digital Roleplayer</i>	4
Gambar 2.1 <i>Update</i> Karakter melalui <i>Retweet</i>	52
Gambar 2.2 <i>Update</i> Karakter hanya Media.....	52
Gambar 2.3 <i>Update</i> Karakter dilengkapi Media dan Kata.....	53
Gambar 2.4 <i>Imagine</i> dengan Pasangan pada <i>Game Digital Roleplayer</i>	54
Gambar 2.5 Berkomunikasi dengan Foto/ <i>Gif</i>	55
Gambar 2.6 Contoh akun Grup Keluarga dalam <i>Game Digital Roleplayer</i>	57
Gambar 2.7 Komunikasi Pasangan dalam <i>Game Digital Roleplayer</i>	58
Gambar 2.8 Contoh Akun sahabat/ <i>bestie</i> dalam <i>Game Digital Roleplayer</i>	59
Gambar 2.9 Akun <i>Squad</i> atau Agensi dalam <i>Game Digital Roleplayer</i>	60
Gambar 2.10 Informan NN sebagai Baekhyun dari <i>boygroup</i> Exo.....	61
Gambar 2.11 Informan NA sebagai Jennie dari <i>girlgroup</i> Blackpink.....	64
Gambar 2.12 Informan JSG sebagai Han dari <i>boygroup</i> Stray Kids.....	66
Gambar 2.13 Informan A sebagai Hyunjin dari <i>boygroup</i> Stray Kids.....	68
Gambar 2.14 Informan AW sebagai Karina dari <i>girlgroup</i> Aespa.....	71
Gambar 3.1 Proses Interaksi dalam <i>Game Digital Roleplayer</i>	74
Gambar 3.2 <i>Game Digital Roleplayer</i> sebagai Sarana Mengisi Waktu Luang.....	77
Gambar 3.3 Tanggapan Narasumber terkait Alasan Pemain harus Online.....	77
Gambar 3.4 Gambaran Narasumber Bersama Pasangan Ketika Merayakan <i>Anniversary</i>	79
Gambar 3.5 Tanggapan Pemain Roleplayer Terkait <i>Update Character</i>	80
Gambar 3.6 Tanggapan Pemain Roleplayer sebagai Tempat Pelarian.....	84
Gambar 3.7 Contoh Permainan atau Event dalam <i>Game Digital Roleplayer</i>	86