

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era modern ini semua hal terasa diperbahui untuk menjadi lebih membantu dan membuat nyaman. Apalagi kalau bukan sebuah teknologi yang dijadikan alat untuk membantu manusia agar dapat terus bekerja dan berhubungan. Teknologi menawarkan berbagai macam fitur untuk siapapun yang mengonsumsinya dan bisa mengakses lebih luas akan informasi yang ada dari berbagai hal misalnya adalah informasi pendidikan, lingkungan, ekonomi hingga hiburan yang mencakup keseluruhan dunia. Berbicara mengenai hiburan maka *game* atau permainan menjadi hal utama bagi para masyarakat dalam mencari kesenangan tersendiri. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang maupun hal lain yang dapat digunakan untuk bermain. Adapun menurut Schaller yang mengartikan permainan sebagai hal yang menawarkan kelonggaran paska melakukan tugas lainnya karena sifatnya yang menghibur¹. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa permainan merupakan sarana hiburan yang dapat memberikan ketenangan bagi para pemainnya.

Berdasarkan bentuknya, permainan dapat dibagi ke dalam beberapa bentuk, salah satunya adalah *game digital* atau permainan *digital* yang dimainkan melalui jaringan, baik secara lokal maupun melalui internet. Menurut Ligagame,

¹ Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini", Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Vol. 4, No. 1, 2021, Hal: 53.

game digital lebih menarik dan seru dibandingkan *game offline* karena menawarkan variasi level, aksesoris dan interaksi dengan lebih banyak pemain². Bahkan dalam banyak kasus, *game digital* kerap dijadikan sebagai ajang berkompetisi, menambah pertemanan sekaligus media hiburan bagi siapa saja yang memainkannya. *Game digital* juga banyak macamnya, berbagai fitur terus bermunculan dan terus diperbaharui demi kenyamanan serta kepuasan konsumen. Namun, *game digital* satu ini adalah *game* yang tak biasa dalam artian bukan seperti *game* PUBG, Mobile Legend, Playstation dan *game* lainnya. *Game digital* ini adalah permainan yang dimainkan dengan mengandalkan berbagai aplikasi pertemanan atau media sosial yang di mana mereka memainkannya dengan cara memerankan suatu tokoh atau idola, berupa *roleplayer*.

Gambar 1.1 Contoh Akun Pemain *Game digital roleplayer*



(Sumber: Dokumen Peneliti, 2025)

Roleplayer merupakan hal yang biasa dimainkan oleh banyak kalangan terutama remaja. Permainan yang satu ini bukanlah sekedar permainan belaka, melainkan permainan yang berbeda dan merasakan suatu kehidupan baru.

² Adiva Fira Elvandari, dkk, "Peran Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja". Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan, Vol.10, No.20, 2023, Hal: 150.

Roleplayer adalah suatu permainan peran yang dilakukan melalui berbagai platform dalam media sosial seperti *facebook*, *X* hingga *instagram*. Keberhasilan aksi ini tergantung pada sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir dari permainan³.

Tugas seorang *roleplayer* selain menjadikan dirinya sebagai seorang idola, pemain juga harus membagikan seputar informasi terkait idola tersebut dengan cara berbagi jadwal, foto, video serta hal lainnya yang membuat banyak orang tahu tentang idola atau artis tersebut. *Roleplayer* dituntut benar-benar memahami karakter yang hendak dibawakannya. Mulai dari itu, sifat, tindakan, cara berfikir, dan perilaku dari karakter yang dibawakannya tersebut⁴. Detail mengenai informasi atau setidaknya media harus dimiliki seorang pemain saat memerankannya, karena kita sedang berimajinasi seolah-olah bahwa yang kita perankan itu adalah artis yang bersangkutan. Para pemain *roleplayer* tidak saling mengenal secara langsung di kehidupan nyata dengan karakter idola yang mereka mainkan namun mereka bermain *roleplayer* menggunakan karakter idola mereka dengan sukarela dan tanpa menerima bayaran.⁵ Interaksi dilakukan melalui media sosial yang di mana hanya lewat *chat* atau ketikan dan dapat terwujud suatu pola interaksi sosial lewat perantara. *Roleplayer* ini dapat membuat individu serasa melakukan dunia baru yang di mana ia bisa melakukan pertemanan, menjalin

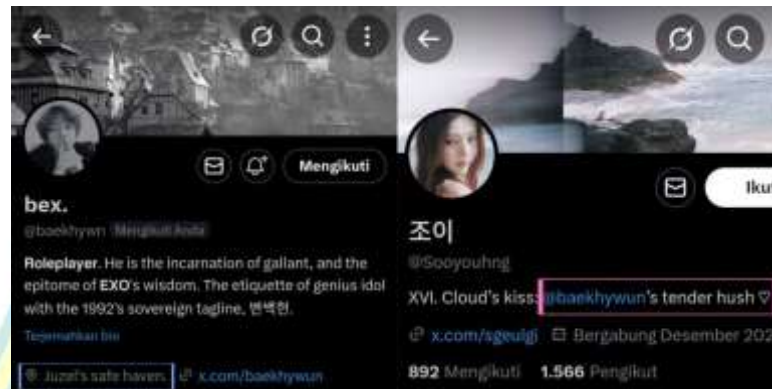
³ Hatmi Prawita Achsa & M. Arif Affandi, “ *Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay dalam Dunia Maya* ”, *Paradigma*, Vol.3, No.3, 2015, hlm.2

⁴ Destevania Nurul Ghasani & Rini Rinawati, “ *Konsep Diri Korean Role Play* “, *Prosiding Manajemen Komunikasi*, Vol. 3 , No. 2, 2017, hlm. 392

⁵ Sarah Fatmawati & Dini Salmiah Fithrahali, “*Motif Interaksi Sosial Role-player pada Mahasiswa Universitas Telkom di Social Networking Twitter*” , *e-proceeding of Manajement* : Vol. 4, No. 3, 2017, hlm. 2

hubungan hingga grup dan beberapa fasilitas *roleplayer* seperti tempat mencari keluarga, pasangan dan lain sebagainya.

Gambar 1.2 Contoh Akun Couple (pasangan) dalam Game Digital Roleplayer



(Sumber: Dokumen Peneliti, 2025)

Umumnya permainan ini digemari oleh kalangan remaja, khususnya penggemar *Korean Pop* (K-Pop) seperti *boyband*, *girlband*, aktor, aktris dan juga model⁶. Permainan ini dinilai dapat membantu mencari suasana baru didalam dirinya. Remaja sendiri adalah seorang yang baru saja memperbaharuinya secara terus menerus dengan jiwa keingintahuannya yang tinggi. Remaja suka sekali dalam mengeksplorasi dirinya dalam melakukan apapun dan untuk mencari bukti atas rasa penasarannya. Hal ini menjadikan banyak remaja memakai permainan ini atas dasar keingintahuan dan sebagai suatu hal yang harus ia lakukan setiap harinya.

Pada penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Konstruksi Makna *Game Digital Roleplayer* Bagi Remaja. Peneliti

⁶ Merlyn Falenchia dan Sumardijjati, "Literasi Digital Remaja dalam Permainan Roleplay di Media Sosial Twitter", Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol.6, No.6, 2023, Hal:4065.

memilih mengkaji fenomena tersebut karena kerap kali *game digital roleplayer* dijadikan kegemaran yang setiap saat harus dilakukan dan menjadi populer di kalangan remaja khususnya lima remaja pada aplikasi X, sebab aplikasi X didasari oleh struktur yang memungkinkan terjadinya penyebaran dan percakapan keseluruhan jaringan pemain. Selain itu banyak dari penggemar K-Pop yang secara aktif membangun komunitas pada aplikasi X, terlebih adanya berbagai fitur untuk mengunggah media (foto/video/gif/lagu) dengan dilengkapi fitur tagar sehingga penyebaran informasi semakin meluas⁷. Hal tersebut turut dipertegas oleh hasil temuan dari *website* databoks, bahwa sejak Januari 2024 aplikasi X digunakan oleh hampir 60% masyarakat Indonesia⁸.

Di sisi lain, *Game digital* juga sudah terasa seperti candu untuk mereka yang memainkannya seakan tidak pernah lepas dari yang namanya *roleplayer*. *Game* ini membawa mereka untuk menjalin banyak pertemanan dan mencoba mengusir penat yang terdapat di kehidupan nyata hingga merasa tinggal di dua dunia yang berbeda yaitu nyata dan palsu. Adanya rasa individualisme yang dialami para remaja ini timbul ketika mereka tidak sadar dengan lingkungan sekitarnya dan pandangannya tak bisa lepas dari *game* ini. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian mengenai **“Konstruksi Makna *Game Digital Roleplayer* Bagi Remaja (Studi Kasus: 5 Remaja Pemain *Game Digital Roleplayer* Pada Aplikasi X)”**.

⁷ Nokia Putri Andika Lainsyampatty, “Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh ‘Roleplayer’ Artis K-Pop di Twitter”, *Komunikatif : Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 10, No. 2, 2021, hlm.199

⁸ Cindy Mutia Annur, “Ini Media Sosial Paling Banyak Digunakan di Indonesia Awal 2024”, *Databoks*, 2024, diakses pada tanggal 26 Juli 2025 : <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/66ea436ab12f2/ini-media-sosial-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-awal-2024>

1.2 Permasalahan Penelitian

Roleplayer menjadi kegemaran tersendiri bagi para pemainnya dan mereka senang berselancar lebih jauh dalam menjangkau informasi dan kesenangan terhadap idola yang diperankan. Contohnya lima remaja pemain *roleplayer* yang bermain di aplikasi X yang menjadikan *roleplayer* sebagai permainan andalannya di mana saat mereka terlihat memiliki waktu senggang. Biasanya hal ini dialami ketika mereka sedang menunggu seseorang atau mengisi waktu sebelum tidur hingga menemani dikala bosan. Hal ini, membuat para remaja tersebut dapat membawa *roleplayer* menjadi bagian dalam hidupnya dan dijadikan sebagai bentuk kegemaran mereka terhadap *game digital*.

Terdapat dampak yang mereka terima selama bermain *roleplayer*, di mana mereka juga hidup di era digitalisasi dengan arus teknologi yang menjadi suatu incaran utama dari lima remaja tersebut. Selain itu, mereka mungkin juga mendapatkan teman, namun disamping itu ada juga hal yang menjadikan mereka terasa candu hingga menjadi seorang yang individualis. Fokus mereka terhadap suatu tampilan yang ada di media sosial memberikan fokus yang besar hingga mereka membuat dunianya sendiri dan merasa ketergantungan. Anehnya walau banyak sekali *game digital* penghibur diri yang sangat terkenal dan canggih, permainan sederhana dari *roleplayer* ini banyak membawa mereka pada hal yang menyenangkan dan alurnya sendiri untuk terus bermain dalam dunia buatan tersebut. Adanya dorongan serta dukungan dari banyak pemain seperti keluarga, sahabat hingga pasangan yang seolah menarik remaja sebagai pemain game

digital roleplayer membuat remaja semakin merasa nyaman berada dalam dunia imajinasi tersebut dan bertahan didalamnya.

Disamping itu, terdapat pula dampak positif yang datang dari adanya *roleplayer* ini, di mana para remaja merasa terbantu dan tak sulit untuk melakukan komunikasi hingga memperbanyak jaringan pertemanan mereka walau hanya dengan permainan peran tersebut. Saat *roleplayer* belum menjadi *game digital*, banyak remaja yang mencari pertemanan seperti biasa dengan platform media sosial yang tersedia. Namun rasanya sungguh biasa, apalagi para penggemar *kpop* atau *western* yang memiliki kelompok tertentu dalam mengelola apa yang mereka inginkan hingga muncullah *roleplayer* sebagai salah satu jenis *game digital roleplayer*. Selain itu dengan permainan ini adakalanya mereka melakukan *meet up* atau bertemu di kehidupan nyata dan menjadi sepasang teman, sehingga tak hanya berteman dalam dunia maya namun mereka juga berteman di dunia nyata. Berangkat dari keuntungan yang diberikan, maka *game digital* menjadi permainan favorit lima remaja pada aplikasi X. Berdasarkan permasalahan diatas maka penelitian ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut :

1. Apa latar belakang lima remaja bermain *game digital roleplayer* pada aplikasi X?
2. Bagaimana makna *game digital roleplayer* bagi lima remaja pada aplikasi X?
3. Bagaimana dampak *game digital roleplayer* bagi lima remaja pada aplikasi X?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan latar belakang lima remaja bermain *game digital roleplayer* pada aplikasi X.
2. Untuk mendeskripsikan makna *game digital roleplayer* bagi lima remaja pada aplikasi X.
3. Untuk mendeskripsikan dampak *game digital roleplayer* bagi lima remaja pada aplikasi X

1.4 Manfaat Penelitian

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pustaka untuk perkembangan ilmu sosiologi khususnya pemaknaan *game digital roleplayer* khususnya pada remaja yang dapat dilihat dari sosiologi *digital* dan sosiologi komunikasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang memiliki topik yang sama mengenai pemaknaan *game digital roleplayer* khususnya pada remaja agar menjadi bahan pustaka dalam penyusunan penelitian, serta memberikan sumbangan pengetahuan bagi para pembaca mengenai pemaknaan *game digital roleplayer* khususnya pada remaja.

Secara praktis, penelitian mengenai konstruksi makna *game digital roleplayer* bagi remaja, penulis berharap dapat memberikan masukan kepada para remaja untuk dapat memperhatikan dan dapat memberikan gambaran terhadap *game digital roleplayer* itu sendiri. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan pengetahuan bagi masyarakat mengenai pemaknaan *game digital roleplayer* khususnya pada remaja.

1.5. Tinjauan Penelitian Sejenis

Penelitian ini menggunakan beberapa tinjauan penelitian sejenis yang dapat digunakan sebagai acuan peneliti dalam melakukan penelitian dan membantu penulis dalam proses penelitian. Tinjauan penelitian sejenis ini menggunakan 9 jurnal nasional, 5 jurnal internasional, 3 tesis, 3 disertasi dan 3 buku yang sejalan dengan fokus penelitian. Studi penelitian terbagi menjadi tiga grup diantaranya adalah tinjauan Pustaka pertama mengenai *game digital* meliputi *roleplayer*. Kedua gaya hidup remaja meliputi media komunikasi dan pertemanan. Ketiga dampak gaya hidup remaja sampai sisi perilaku remaja. Berikut merupakan studi literatur tinjauan penelitian sejenis yang akan memaparkan hasil studi masing – masing.

Pertama, *game digital roleplayer*. Pada studi Michelle Colder Corras mengatakan bahwa *game* membawa individu terkhususnya remaja masuk kedalam dunia tersebut. *Game* membuat mereka candu dengan perkembangan yang ada membuat mereka bertahan pada dunia yang diciptakan. Namun ada kalanya *game* dapat menimbulkan emosi tersendiri dalam mengekspresikannya dan mempengaruhi kesehatan mereka. Aspek perkembangan tersebut biasanya meliputi kenyamanan fisik dan emosional, ketahanan, kesejahteraan subjektif, penghindar resiko sampai pada prestasi⁹. Pada studi milik Anders Tychsens dan Michael Hitchens berbicara bahwa *roleplayer* menjadi ajang permainan baru yang dapat memberikan suasana baru. *Roleplayer* sendiri merupakan permainan secara

⁹ Michelle Colder Carras, “*Video Game Play, Social Interactions and Friendship Quality in Adolescents : A Latent Class Analysis*” Doctoral Dissertation, Johns Hopkins University, 2015, hlm. 15

langsung memainkan karakter tertentu secara nyata atau imajinasi. Tentunya permainan ini kerap membawa 3 jenis ruang permainan seperti ruang bermain bersama mencakup lingkungan fiksi, lingkungan nyata hingga ruang subyektif permainan¹⁰. Berikutnya menurut Carolina Ika Amandasari menggunakan *roleplayer* sebagai tempat melatih siswa untuk dapat berbicara didepan publik dengan menggunakan bahasa inggris, karena banyak dari anak yang tidak dapat belajar bahasa inggris maka dengan menggunakan strategi role player dapat menjadi solusi bagi siswa untuk dapat berkembang. *Roleplayer* dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran proses dikelas¹¹.

Kedua, komunikasi remaja. Menurut studi Lucy Pujasari Supratman bahwa kini masuknya era *digital* yang tinggi mendukung adanya *digital native* pada masyarakat Indonesia, bahwa *digital native* merupakan generasi muda yang lahir saat internet telah menjadi bagian hidup mereka¹². Selain itu Indonesia juga menempati posisi keenam pengguna internet terbanyak didunia, di mana para *digital native* ini dominan ada pada remaja¹³. Hal ini tentu membuat remaja menjadi semakin identik dengan adanya perkembangan teknologi. Kemudian ada Zikri Fachrul Nurhadi yang menekankan salah satu platform yaitu media sosial twitter sebagai media komunikasi terutama pada remaja karena dianggap memiliki lingkup yang luas. Selain itu twitter memberikan fitur bernama *follower*, di mana

¹⁰ Anders Tychsen dan Michael Hitchens, “ *Live Action Role-Playing Games*” Journal of Sage Publications, Vol. 1, No. 3, 2006, hlm. 268

¹¹ Carolina Ika Amandasari, “ *Junior High School Students ‘ Perceptions of Role Playing in Learning Speaking* ” Salatiga : Universitas Kristen Satya Wacana, 2017, hlm. 3

¹² Lucy Pujasari Supratman, “*Penggunaan Media Sosial oleh Digital Native*” , Jurnal Universitas Telkom, Vol. 15, No. 1, 2018, hlm. 47

¹³ *Ibid*, hal. 48

ketika sebuah akun pengguna twitter memiliki jumlah *follower* terbanyak menunjukkan akun tersebut mempengaruhi daya tarik tertentu ¹⁴. Menurut Eri Muntokiyah bahwa penggunaan situl jejaring sosial begitu meluas ditambah dengan adanya permainan berupa *game* online yang kerap dimainkan banyak orang menambah kesan tersendiri bagi mereka. Kemudahan yang diberikan dengan menggunakan *gadget* membuat individu menjadi lebih *digitalis*. McKenna dan Bargh dalam Michelle Colder Carras juga menambahkan bahwa pengguna *online* mengalami kesulitan dalam berinteraksi pada dunia sosial nyata dan dapat menggunakan hubungan online untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka. Berarti dengan adanya kekuatan dalam penggunaan media sosial dianggap mampu membantu seseorang untuk dapat mengeksplorasi dirinya dan menemukan dunia sosialnya karena dikehidupan nyata ia tidak dapat menyesuaikan apa yang ia inginkan.¹⁵

Pada buku milik Budiati, dkk dalam salah satu bab nya membahas terkait generasi millenium dan teknologi yang di mana generasi milenial atau bisa dikatakan remaja era *digital* ini mampu menguasai teknologi dibandingkan orang zaman dulu. Deal dalam Budiati, dkk menyebutkan bahwa generasi milenial lebih banyak menggunakan teknologi disebabkan oleh usia terpapar dengan teknologi baru lebih mudah dibandingkan generasi lain¹⁶ . Penguasaan teknologi ini turut mereka kembangkan dan menjadi hal yang biasa dan menjadi keseharian mereka

¹⁴ Zikri Fachrul Nurhadi, “*Model Komunikasi Sosial Remaja Melalui Media Twitter*”, Jurnal ASPIKOM, Vol.3, No.3, 2017, hlm. 540

¹⁵ Michelle Colder Carras, Op.cit, hlm. 107

¹⁶ Indah Budiati, dkk, “*Profil Generasi Milenial*” Buku Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2018, hlm. 60

dalam menggunakan berbagai macam alat teknologi. Kotler dalam Jamilah Aini Nasution, dkk berbicara remaja usia 12-21 tahun sudah memiliki rasa kemandirian dalam membuat keputusan untuk memunculkan suatu perilaku. Keputusan perilaku untuk memiliki suatu benda dipengaruhi faktor psikologis seperti motivasi atau motif¹⁷. Hadirnya *smartphone* sebagai salah satu alat yang diminati remaja membuat para siswa harus memiliki alat komunikasi tersebut. Selain itu penggunaannya dapat membantu menyelesaikan penugasan sampai pada pertemanan yang membuat mereka senang dengan alat teknologi tersebut.

Pada buku milik Endah Triastuti dalam bab nya yang berjudul daya tarik media sosial bagi anak dan remaja terlihat mereka begitu antusias karena adanya kegiatan mereka dalam berinteraksi, mencoba mencari jati diri sampai pada proses pertemanan yang membuat mereka memiliki daya tarik tersendiri atas kegiatan mereka pada sosial media. *Game online* turut menjadi populer dikalangan mereka karena adanya keingintahuan mendalam terhadap permainan pengasah imajinasi *digital* tersebut. Media sosial menjadi sesuatu yang menarik bagi anak dan remaja karena media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana akumulasi penguatan identitas terkait dengan relasi mereka dengan teman-temannya¹⁸. Selain itu pada bab berikutnya dijelaskan bahwa aktivitas anak dan remaja di media sosial didukung oleh banyak platform seperti YouTube, LINE, Facebook hingga Twitter di mana terdapat banyak fitur pendukung ditiap platform yang ada. Kerap mereka juga memanfaatkan aplikasi tersebut guna untuk menyelesaikan tugas melakukan

¹⁷ Jamilah Aini Nasution, “Motif Siswa memiliki Smartphone dan Penggunaannya”, JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), Vol. 3, No.2, 2017, hlm.15

¹⁸ Endah Triastuti, dkk, “Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial bagi Anak dan Remaja”, PUSKAKOM : FISIP Universitas Indonesia, 2017, hlm. 56

online shopping hingga melakukan proses *chatting* (percakapan) dengan yang temannya. *Stalking* atau menguntit juga menjadi tindakan favorit anak dan remaja dalam aktivitas bermedia sosial mulai dari foto, video sampai status mengenai idola, keluarga hingga teman¹⁹. Selanjutnya diperkuat oleh Danah Michele Boyd di mana penelitiannya memfokuskan pada komunikasi yang dijalankan remaja di Amerika Serikat adalah penggunaan aplikasi MySpace dan Facebook. Danah mengakui bahwa kedua aplikasi tersebut dijadikan bahan penelitiannya sebab banyak sekali dari remaja di Amerika Serikat yang tertarik untuk memainkannya²⁰. Tingkat peminatan berkomunikasi remaja lewat MySpace dan Facebook seakan menjadi bahan perbincangan di mana penggunaan kedua aplikasi tersebut sangatlah tinggi di Amerika Serikat terkhususnya bagi para remaja.

Ketiga, pertemanan remaja. Failla dan Bagnara dalam Dewi K. Soedarsono dan Roro Retno Wulan mengungkapkan “*information technology causes profound changes in the time-frame patterns of decision-making process*” di mana pengambilan keputusan atas urusan pribadi pun internet telah merubah dunia kehidupan para remaja²¹. Hal ini membawa remaja untuk dapat menjalankan keinginannya untuk berselancar di internet juga membentuk mereka menjadi “seseorang” yang berarti setiap orang akan berusaha memupuk dirinya agar populer di media sosial dengan caranya. Mereka juga turut mengembangkan

¹⁹ *Ibid*, hlm. 58

²⁰ Danah Michele Boyd, “*Taken Out of Context : American Teen Sociality in Networked Publics*”, Doctoral Dissertation, University of California, Berkeley, 2008, hlm. 62

²¹ Dewi K. Soedarsono & Roro Retno Wulan, “*Model Komunikasi Teman Sebaya dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja Global melalui Media Internet*” Jurnal ASPIKOM, Vol. 3, No.3, Juli, 2017, hlm. 448

diri dengan adanya interaksi dengan teman sebaya di mana mereka akan membentuk grupnya sendiri dan dapat berteman dengan orang diluar negaranya. Studi milik Chin Siang-Ang berbicara bahwa remaja turut membentuk media sosial agar memperluas pertemanannya dan dapat melakukan kegiatannya di internet dengan mudah²². Selanjutnya pada studi Alison Moriaty Daley dalam pengembangannya bahwa pertemanan ialah memfokuskan diri mereka pada pembentukan grup dengan selera yang sama. Biasanya remaja lebih cenderung menghadiri kelompoknya jika lokasinya mudah dijangkau dengan berjalan kaki, transportasi umum, atau jarak pendek dan lainnya²³. Konsep pertemanan ini biasa dilihat remaja ketika ia merasa diuntungkan di grup itu dan diterima menjadi bagiannya. Setiap remaja mengakui bahwa ketika bersosialisasi mereka tidak bisa sendiri, melainkan mereka pasti memiliki grup tersendiri untuk dapat mengembangkan diri mereka juga dapat bekerja sama dengan grupnya. Studi milik Danah Michele Boyd yang berbicara mengenai perkembangan jaringan remaja di Amerika Serikat berkata jika aplikasi tersebut membantu mereka dalam proses pertemanan. Permintaan pertemanan juga cepat datang melalui kedua aplikasi tersebut dan memudahkan semua orang dapat berteman, hanya dengan menerima semua pertemanan yang masuk maka mereka akan otomatis menjadi teman dunia maya²⁴.

²² Chin Siang Ang, "Attitude Toward Online Relationship Formation and Psychological Need Satisfaction : The Moderating Role of Loneliness" The Author (s), 0(0) 2019, hlm. 3

²³ Alison Moriaty Daley, "Adolescent-Friendly Remedies for the Challenges of Focus Group Research" , The Author (s), Vol.35, No.8, 2013, hlm. 1051

²⁴ Danah Michele Boyd, Op.cit, hlm. 69

Studi milik Michelle Colder Corras juga menunjukkan bahwa pemain akan merasa nyaman ketika berinteraksi lewat dunia maya karena interaksi tersebut bisa membuat mereka memiliki pertemanan dan bisa dikatakan persahabatan mereka lebih langgeng²⁵. Mereka menganggap bahwa video *game* membantu mereka menemukan teman yang sesuai dan dapat mengerti mereka dalam bermain dan berperan sekaligus bersosialisasi. Maka keuntungan yang ditawarkan seakan mengajak mereka untuk lebih memilih mencari teman di dunia maya terlebih pada video *game*. Selanjutnya dalam buku Endah Triastuti dalam babnya yang berjudul cara anak dan remaja memilih teman di media sosial bahwa kebanyakan dari mereka memiliki pertemanan di media sosial dengan orang di dunia nyata dan turut berteman di media sosial begitu juga sebaliknya²⁶. Terlihat bahwa media sosial dianggap menjadi ajang pencarian pertemanan penting di mana semuanya membutuhkan media sosial untuk mereka dapat terus berkomunikasi dengan temannya. Media sosial juga banyak mereka pakai demi penunjang kesenangan mereka dalam berteman serta dapat menumbuhkan rasa kecintaan mereka terhadap pertemanan di dunia maya terkhususnya.

Keempat, sisi perilaku remaja. Perilaku remaja ketika mereka berhadapan dengan media sosial adalah beragam dan pada studi milik Hendrayani Kusumasari dan Diana Savitri Hidayati bahwa kerap dari individu memiliki rasa malu dalam bersosialisasi dan mereka mempresentasikan dirinya lewat sosial media. Hal ini dilakukan karena remaja tersebut menganggap kurang cocok jika melakukan

²⁵ Michelle Colder Carras, Op.cit, hlm. 104

²⁶ Endah Triastuti, dkk, Op.cit, hlm. 61

sosialisasi didunia maya dan adanya rasa kurang percaya diri yang mampu membuat mereka mundur sehingga tidak ingin berkenalan didunia nyata dengan orang baru. Media sosial dapat membantu seseorang untuk membuat gambaran diri yang diinginkan sebebas-bebasnya dengan tujuan agar dapat diterima orang disekitarnya²⁷. Perilaku tersebut menggambarkan bahwa keinginan kuat mereka untuk dapat diterima oleh masyarakat sangatlah besar sehingga mereka mau mengubah diri mereka agar sesuai dengan yang lingkungan tersebut inginkan. Studi ini juga menjelaskan bahwa orang pemalu memiliki harapan bahwa orang lain akan memperhatikan dan menerima mereka, tapi karena tidak memiliki kemampuan pikiran, perasaan dan sikap yang mampu membantu mereka dalam menghadapi interaksi sosial²⁸. Ketergantungan mereka ada pada media sosial, ketika mereka menemukan media sosial yang dianggap sebagai akomodasi mereka dalam menjalin relasi maka mereka akan lebih memilih melakukan interaksi sosial didunia maya daripada didunia nyata.

Studi Emria Fitri, dkk mengemukakan bahwa orang yang memiliki kepercayaan diri tinggi dapat dengan cepat menyesuaikan diri pada lingkungannya. Remaja yang memiliki kepercayaan diri dapat menyelesaikan tugas yang sesuai dengan tahap perkembangannya dengan baik atau setidaknya memiliki kemampuan untuk belajar menyelesaikannya²⁹. Ketika individu yakin akan dirinya maka mereka akan mudah merealisasikan apa yang membuat mereka

²⁷ Hendrayani Kusumasari & Diana Safitri Hidayati, “*Rasa Malu dan Presentasi Diri Remaja di Media Sosial*”, Jurnal Psikologi Teori dan Terapan, Vol.4, No.2, 2014, hlm. 92

²⁸ *Ibid*, hlm. 96

²⁹ Emria Fitri, dkk, “*Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor – Faktor yang Mempengaruhi*”, JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), Vol. 4, No.1, 2018, hlm. 3

penasaran ketika diberi tugas dan sebagainya. Namun hal ini justru berlawanan dengan dengan individu yang tidak percaya diri karena mereka menganggap dalam diri mereka terdapat kelemahan tertentu yang membentuk pikiran mereka agar tidak maju melangkah kedepan untuk mencoba. Hal ini juga dijelaskan oleh Chin Siang-Ang dalam studinya bahwa remaja memiliki faktor kesepian dalam diri mereka karena faktor lingkungan sekitar yang kurang mendukungnya dalam bersosialisasi. Mereka menganggap bahwa minimnya dukungan, menjadikan mereka sebagai seorang remaja yang merasakan kesepian dalam kehidupan nyata. Selain itu mereka memiliki sisi pemalu di mana sangat sulit mempresentasikan diri mereka pada realitas sosial. namun media sosial terlihat berbeda di mana mereka memberikan wadah bagi mereka yang pemalu untuk dapat berteman tanpa harus memperlihatkan siapa diri mereka. Hal ini disebut anonim dengan hal ini mereka dapat berwujud sebuah akun namun tetap bisa berinteraksi mencari pertemanan. Media komunikasi yang unik, membuat remaja dapat muncul dengan berbentuk anonim dengan identitas dunia nyata yang dapat mereka sembunyikan³⁰.

Studi milik Emriye Hilal Yayan membahas phobia sosial yang dialami remaja dalam mereka bersosialisasi pada lingkungannya. Remaja akan lebih merasa nyaman berada di dunia internet demi mencari hubungan sosial secara maya. Remaja dengan phobia sosial benar-benar mengisolasi diri mereka dan menggunakan internet sebagai instrumen untuk menghabiskan waktu³¹. Pada buku

³⁰ Chin Siang Ang, Op.cit, hlm.3

³¹ Emriye Hilal Yayan, "*Eximination of the Correlation Between Internet Addiction and Social Phobia in Adolescents*" The Author (s), 2016, hlm. 12

milik Latipun dalam salah satu babnya yang berjudul penyebab tingkah laku Antisosial bahwa remaja juga memiliki rasa antisosial karena banyaknya faktor yang menyelimuti mereka. Individu yang mengalami gangguan tingkah laku sebenarnya menyadari bahwa tindakannya salah secara sosial, tetapi dia tidak merasa menyesal atas tindakannya karena fungsi superego yang mengendalikannya tidak berfungsi³². Ketika ia merasa bahwa dirinya menganggap hal itu benar maka akan sulit bagi mereka untuk dapat merubah diri. Seharusnya juga mereka mendapatkan dukungan dari keluarga sekitar yang membantu remaja untuk dapat merubah diri ke hal yang seharusnya. Biasanya juga hal ini kerap dialami pada orang tua yang kurang memberi perhatian pada seorang remaja dalam tumbuh kembangnya hingga sikap itu menjadi tumbuh.

Studi milik Riris Louisa dan Yugih Setyanto mengemukakan bahwa remaja kerap melakukan penyingkapan diri di mana ia mau membagikan informasi tentang dirinya terhadap orang lain, biasanya dikarenakan adanya rasa nyaman ketika berbicara melalui media sosial dengan orang tersebut sehingga remaja tersebut menaruh kepercayaan pada lawan bicaranya untuk dapat merahasiakan apa yang tengah ia bicarakan. Media sosial kerap menjadi tempat seseorang terkhususnya remaja dalam menaruh siapa diri mereka dikarenakan adanya rasa nyaman, ketergantungan dan lain sebagainya maka tak jarang ditemui bahwa media sosial menjadi wadah prioritas bagi remaja untuk dapat merileksasikan diri sehingga ia akan nyaman berada pada lingkup maya tersebut. Individu akan lebih menyukai penyingkapan diri secara online karena resikonya

³² Latipun, "Konseling Kelompok dan Perilaku Antisosial" Psychology Forum, 2020, hlm. 12

relatif lebih rendah dibandingkan penyingkapan melalui *offline*³³. Hal ini dikarenakan ketika menggunakan sistem *online*, individu dapat mengubah letak wilayah mereka sehingga ia tidak terlalu mudah dalam pelacakan dan berbagai sistem lainnya yang menjadikan seseorang ketika melakukan penyingkapan diri akan terasa mudah dalam dunia maya. Studi Ralf De Wolf menjelaskan bahwa media sosial juga kerap memiliki fitur tersendiri mengenai privasi diri agar individu dapat menjaga informasinya dari orang lain. Hal ini wajar dilakukan oleh banyak orang ketika tak semua informasi pribadi menjadi bahan konsumsi orang lain tanpa adanya perizinan dari orang yang bersangkutan. Baruh dalam Ralf De Wolf menjelaskan bahwa keprihatinan privasi menjadi faktor terpenting dalam menjelaskan manajemen privasi remaja, baik ditingkat pribadi maupun antar pribadi³⁴.

Kelima, dampak pada remaja. Pada studi milik Ayu Permatasari, dkk menjelaskan internet menjadi suatu hal yang dapat membantu remaja namun juga bisa merugikan remaja. Ketika internet hadir sebagai solusi pembantu penyelesaian berbagai masalah, tetapi internet juga seolah menjadi tempat remaja menetap disana dan betah berlama-lama demi merealisasikan kepuasannya terhadap hal tertentu. Kepuasan yang diperoleh ketika menggunakan internet secara terus-menerus dalam jumlah waktu yang sama akan menurun secara mencolok sehingga individu berangsur-angsur harus meningkatkan waktu

³³ Riris Loisa & Yugih Setyano, “*Penyingkapan Diri Melalui Internet di Kalangan Remaja (Studi Komunikasi Antar Pribadi)*” Jurnal Komunikasi Universitas Tarumanegara, Vol. 6, No. 3, 2014, hlm.32

³⁴ Ralf De Wolf, “*Contextualizing How Teens Manage Personal and Interpersonal Privacy On Social Media*”, The Author (s), 2019, hlm. 12

penggunaan internet³⁵. Maka internet bisa menyebabkan candu dan harus mendapatkan perhatian dari orang sekitar remaja tersebut agar bisa dikendalikan seperti penanganan dari orang tua atau guru bimbingan konseling (BK) disekolah. Berikutnya studi dari Engkus, dkk yang membahas perilaku narsis dikalangan remaja yang di mana pada saat seseorang menginjak usia remaja pasti ada rasa ingin diketahui keberadaannya oleh orang lain. Perilaku narsis ini biasanya timbul dikalangan remaja di mana biasanya mereka akan merealisasikan di media sosial, sebab berperilaku narsis didalam dunia maya akan terasa lebih mudah dan bisa membalikkan suatu fakta. Cakupan narsisme lebih luas, tidak hanya dipandang dari segi gaya hidup dan finansial, tetapi juga kekuasaan, prestasi, fisik, dan penampilan³⁶. Hal ini berpengaruh terhadap dirinya dan ia akan merasa acuh terhadap orang disekitarnya. Tentu hal ini perlu dihilangkan dengan adanya penanggulangan dari pihak sekolah dan kepada orang tua dari remaja agar mereka dapat mengontrol diri mereka untuk tidak berperilaku narsisme.

Studi Ryan Randy Suryono menjelaskan perilaku pemain *game* online yang seakan memiliki rasa ketidakpuasan ketika tidak membeli barang untuk kepuasan permainan *game online* yang mereka mainkan. Jika pemain memiliki kepentingan untuk meningkatkan kinerja karakter, maka pemain *game* akan membeli senjata tambahan untuk meningkatkan kompetensi karakter *gamenya*³⁷. Contohnya Ryan menggunakan aplikasi *Ragnarok online*, di mana pemain akan

³⁵ Ayu Permatasari, dkk, “Tingkat Kecanduan Internet Pada Remaja Awal” , JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), Vol. 3, No.2, 2017, hlm. 115

³⁶ Engkus, dkk, “Perilaku Narsis Pada Media Sosial di Kalangan Remaja dan Upaya Penanggulangannya” , Jurnal Penelitian Komunikasi, Vol. 20, No. 2, Desember, 2017, hlm.122

³⁷ Ryan Randy Suryono, “Perilaku Pemain Game Online Terhadap Pembelian Virtual Item”, Tesis Institut Teknologi Sepuluh November, Prodi Sistem Informasi, 2016, hlm.129

merasa tidak puas jika karakter yang ia mainkan kurang dari lawannya. Hal ini memacu diri mereka untuk terus meningkatkan karakter dengan membeli virtual *item* tertentu yang menunjang tingkat mereka dalam permainan. Selanjutnya studi Kristy L. Carlisle mengatakan bahwa efek candu itu datang karena mereka dapat memainkan permainannya di dunia maya dengan mengontrol diri mereka ingin mengharapkan hal seperti apa dalam berperilaku di dunia *digital*³⁸. Dampak ini begitu sangat terasa di kalangan remaja ketika mereka merasa dapat mengubah diri mereka maka mereka akan bertindak dan ini menjadi salah satu efek candu mereka untuk menjadi lebih nyaman berada di dunia maya.

Endah Triastuti, dkk juga membahas dampak media sosial bagi anak dan remaja di mana mereka akan mengalami TMI (*To Much Information*) yaitu informasi berlebih yang akan menghasilkan FOMO (*Fear of Missing Out*) yaitu takut ketinggalan berita terkini³⁹. Maka ketika mereka merasa tidak memainkan media sosial dalam sehari saja itu rasanya mereka akan tertinggal banyak berita. Adanya hal ini menimbulkan renggangnya hubungan dengan keluarga dan parahnya bisa menimbulkan masalah kesehatan berupa gangguan mata karena adanya sinar radiasi dari benda berteknologi yang mereka mainkan. Hal ini tentu merugikan dan perlu penanganan keluarga terdekat agar dapat diantisipasi supaya tidak berkelanjutan. Studi Dewi K. Soedarsono dan Roro Retno Wulan mengungkapkan bahwa media sosial sudah menjadi suatu hal yang harus ada di kehidupan karena semuanya membutuhkan itu dan rasanya menjadi candu.

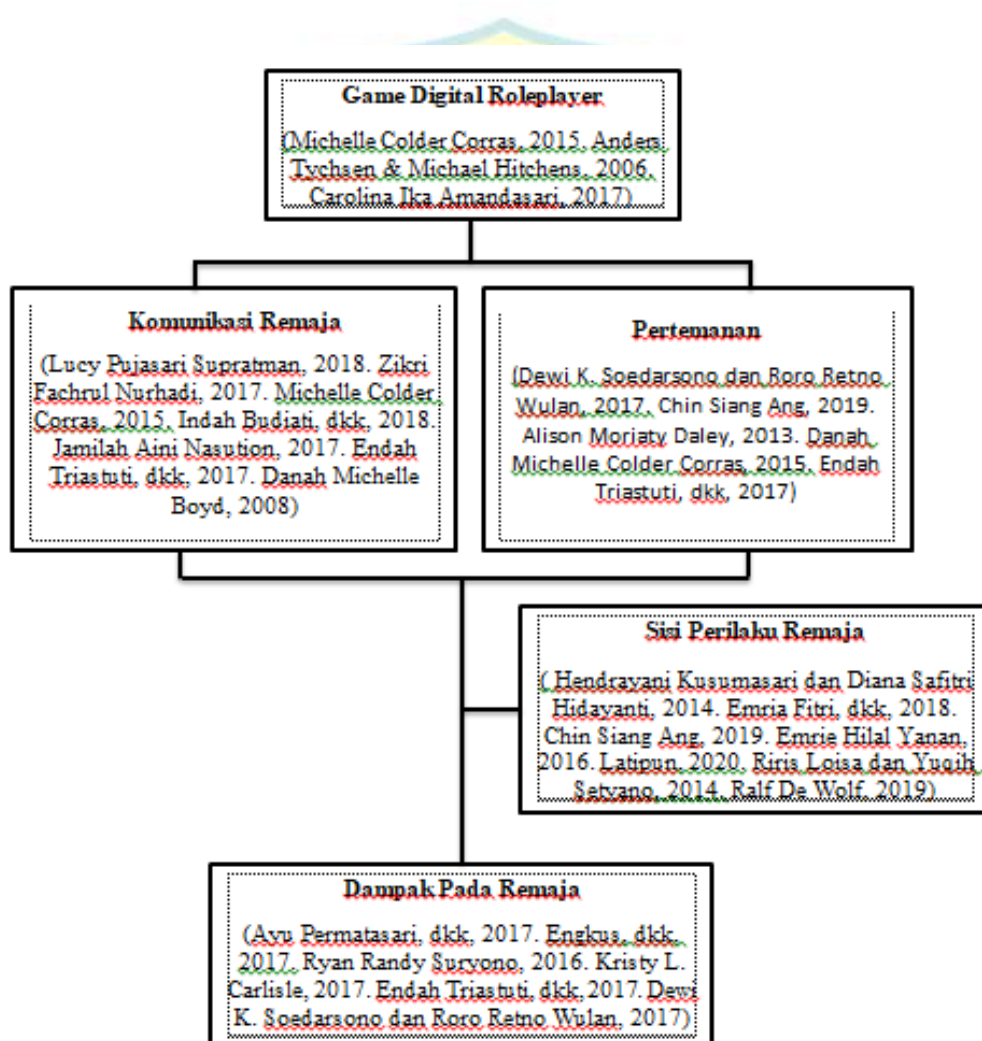
³⁸ Kristy L. Carlisle, "*Personality, Motivation, and Internet Gaming Disorder : Understanding the Addiction*", Doctoral Disertation, Old Dominion University, 2017, hlm. 82

³⁹ Endah Triastuti, Op.cit, hlm. 72-73

Kemampuan internet untuk menyesuaikan dirinya menjadi bagian masyarakat adalah daya tarik utama maraknya penggunaan internet⁴⁰.

Skema 1.1

Tinjauan Penelitian Sejenis



(Sumber : Analisis Peneliti, 2025)

⁴⁰ Dewi K. Soedarsono & Roro Retno Wulan, Op.cit, hlm.450

1.6 Kerangka Konseptual

1.6.1 Konstruksi Makna

Konstruksi makna merupakan suatu proses aktif, di mana individu mengolah dan menafsirkan pengalaman sensoriknya untuk memberikan arti terhadap dunia di sekitarnya. Dalam pandangan fenomenologis Alfred Schutz, makna tidak bersifat tetap atau mutlak, melainkan selalu bersifat dinamis dan terbuka terhadap perubahan. Proses penciptaan makna berlangsung melalui bahasa dan simbol, di mana makna akan terus berubah tergantung pada konteks dan situasi sosial yang dialami individu. Artinya, makna merupakan hasil dari proses sosial yang melibatkan interpretasi dan negosiasi secara terus-menerus terhadap simbol-simbol atau tanda-tanda yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Schutz juga menekankan bahwa analisis fenomenologis bertujuan untuk memahami bagaimana individu mengalami dan memaknai dunia nyata dalam bentuk yang benar-benar mereka rasakan. Dengan demikian, konstruksi makna menurut Schutz sangat erat kaitannya dengan cara seseorang memahami realitas sosial berdasarkan pengalaman pribadinya, termasuk ketika individu mencoba menafsirkan dan memberi makna terhadap perlakuan atau pandangan yang mereka terima dari lingkungannya.

Dalam kerangka pemikiran Alfred Schutz, konstruksi makna juga dipengaruhi oleh *stock of knowledge* atau kumpulan pengetahuan yang telah dimiliki individu sebelumnya melalui pengalaman masa lalu,

interaksi sosial dan warisan budaya. Pengetahuan ini membentuk dasar bagi individu dalam memahami dan menafsirkan situasi baru yang mereka hadapi. Schutz menjelaskan, bahwa individu tidak pernah benar-benar memulai dari titik nol dalam menafsirkan makna karena mereka selalu membawa latar belakang sosial dan historis tertentu dalam setiap proses interpretasi. Maka daripada itu, makna yang dikonstruksi seseorang atas suatu peristiwa tidak hanya bersumber dari pengalaman langsung, tetapi juga dipengaruhi oleh latar belakang sosial dan struktur makna yang telah ada sebelumnya. Hal ini memperkuat gagasan bahwa makna bersifat subjektif, intersubjektif dan temporal karena dipengaruhi oleh waktu, ruang, dan relasi sosial yang mengitarinya⁴¹.

1.6.2 Aplikasi X

Aplikasi X atau yang sekarang dikenal sebagai X merupakan platform media sosial berbasis *microblogging* yang diluncurkan pada tahun 2006 oleh Jack Dorsey, Noah Glass, Biz Stone dan Evan Williams. Media sosial ini dirancang sebagai ruang *digital* untuk menyampaikan pesan singkat yang disebut *tweet*, di mana setiap pengguna dapat menulis status dengan batasan karakter. Awalnya, batas karakter pada *tweet* hanya 140 karakter dan kemudian diperluas menjadi 280 karakter untuk memberi fleksibilitas secara lebih, dalam menyampaikan ide, opini maupun informasi. *Tweet* sendiri dapat berupa teks, gambar, tautan, video pendek

⁴¹ Revian Patra Allraysa, dkk. "Konstruksi Makna Selebgram Perempuan yang Mengalami Body Shaming". Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Vol.8, No.17, 2022, Hal. 398

atau *GIF* yang dapat di *retweet* oleh pengguna lain, sehingga konten tersebut dapat dibagikan ulang ke pengikut akun yang *me-retweet*. Adapun fitur *reply* guna membalas *tweet*, fitur *mention* (@) untuk menyebut akun lain dalam percakapan, fitur *like* untuk menyukai sebuah postingan, fitur hashtag (#) untuk mengelompokkan topik yang tengah hangat di media sosial.

Pada tahun 2022, platform media sosial Twitter resmi diakuisisi oleh Elon Musk selaku *Chief Executive Office* (CEO) dari Tesla dan SpaceX. Pergantian ini bukan hanya sebatas *re-branding*, tetapi merupakan bagian dari visi Elon Musk untuk menjadikan platform ini sebagai aplikasi all in one yang tidak hanya berfokus sebagai media sosial, tetapi juga mencakup fitur transaksi finansial, *marketplace*, hingga komunikasi lintas media. Adanya perubahan nama, desain logo, warna, istilah-istilah yang sudah familiar pada platform Twitter sebelumnya menjadi bagian dari *re-branding* yang dilakukan Elon Musk. Tidak hanya itu, aplikasi X juga memiliki fitur-fitur terbaru, seperti *tweet* panjang yang memungkinkan pengguna mengunggah konten teks hingga ribuan karakter, *spaces* sebagai ruang percakapan audio publik yang memungkinkan pengguna berdiskusi secara langsung melalui suara, serta fitur *bookmark* yang memungkinkan pengguna menyimpan *tweet* tanpa harus menyukai atau *me-retweet* nya. Adapun beberapa fitur terbaru yang bersifat eksklusif atau hanya dapat diakses oleh pengguna X Premium, seperti kemampuan untuk mengedit *tweet*, membuat *tweet* panjang,

mengunggah video HD berdurasi panjang, hingga mendapat prioritas dalam balasan dan pencarian. Selain itu, para pengguna berbayar juga dapat menikmati pengurangan iklan dan mendapat akses awal terhadap fitur-fitur eksperimental yang belum tersedia bagi pengguna gratis.

Berangkat dari perubahan tersebut rupanya menimbulkan kontroversi di kalangan pengguna, sebab fitur-fitur penting yang sebelumnya gratis kini dikunci di balik sistem berlangganan. Banyak pengguna menilai, bahwa pendekatan berbayar ini mengurangi inklusivitas platform dan mengedepankan pengguna yang mampu membayar. Selain itu, perubahan mendadak dan keputusan sepihak dari Elon Musk juga menimbulkan ketidakpuasan di antara sebagian pengguna lama yang merasa kehilangan identitas asli Twitter yang terbuka dan bebas. Bahkan berdasarkan survei yang dilakukan oleh *We Are Social* pada tahun 2023, terjadi penurunan terhadap pengguna Twitter atau X hingga mencapai 19,8% dan Indonesia sendiri turun ke peringkat keenam dalam jumlah pengguna Twitter atau X di media sosial. Meski demikian, terdapat beberapa pengguna yang tetap setia dan merasakan kenyamanan yang lebih setelah platform ini mengalami *re-branding*. Hal ini juga diperkuat oleh kemampuan platform X dalam mempertahankan ingatan pengguna terhadap logo dan nama baru yang mudah dikenali, sebagai identitas baru yang memiliki ciri khas tersendiri⁴².

⁴² Sekar Karina Kinasih dan Ratih Pandu Mustikasari, "Rebranding X dan Brand Loyalty Pengguna", Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol.7, No.9, 2024, Hal. 9696

1.6.3 *Game Digital Roleplayer*

Game atau permainan merupakan suatu aktivitas interaktif yang dirancang untuk memberikan hiburan sekaligus tantangan melalui serangkaian aturan dan tujuan tertentu. Berdasarkan jurnal yang dikaji oleh Muarifah pada tahun 2023, terdapat beberapa hal yang menjadikan sebuah permainan dapat dikatakan unik dan baik, yakni memiliki peraturan yang membatasi tindakan pemainnya, mengandung unsur pilihan dan konsekuensi, yang memaksa pemain untuk berpikir strategis dalam mengambil keputusan. Dengan demikian, permainan tersebut dapat bermanfaat bagi para pemainnya guna meningkatkan keterampilan *problem solving*, keterampilan naratif dan komunikasi, melatih kemampuan memimpin sebuah kelompok, mengkoordinir kegiatan permainan dan meningkatkan kemampuan dalam mengingat informasi⁴³.

Terdapat beberapa bentuk permainan, salah satunya ialah *Roleplayer Game* (RPG), yakni permainan yang memainkan karakter dalam menjalankan misi tertentu. Permainan jenis ini dapat dimainkan secara langsung maupun melalui media digital dan permainan ini sangatlah luas, bahkan mayoritas diantaranya berasal dari kalangan remaja karena keunikannya dalam menciptakan sebuah wujud baru berbentuk dunia imajinasi. Seperti halnya *game digital roleplayer* pada aplikasi X, di mana para pemain memerankan tokoh idola dengan membuat sebuah akun dan memposting status di *timeline* nya seakan-akan kita adalah suatu

⁴³ Layinatul Muarifah, "Penggunaan Media Game Digital Pada Anak Usia Dini. Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan", Vol.15, No.2, 2017, Hal: 52-53

karakter atau tokoh yang diperankan⁴⁴. Pemain bebas melakukan kegiatannya sebagai seorang idola dan menganggap dirinya sebagai seorang idola yang ia inginkan, ia akan menyapa sampai berkenalan seolah ia adalah idola tersebut. Permainan ini memang begitu menjiwai dan membawa remaja pada imajinasi mereka sendiri dalam mengeksplorasi dunia maya yang begitu luas. Remaja akan dibawa pada permainan karakter yang dapat dikatakan nyata atau berupa imajinasi, remaja juga kerap akan dibawa pada tiga jenis ruang permainan seperti ruang bermain secara fisik, nyata sampai ruang subyektif dalam permainan⁴⁵

Tak jarang bagi remaja untuk terus menetap dan berkomunikasi dengan lawan bicaranya dengan nyaman melalui perantara media sosial tersebut dengan wujud yang berbeda. Mereka dapat berselancar dan bebas mengasah imajinasi mereka hanya dengan berada di dunia *roleplayer*. *Game* ini memang sebuah hal baru karena biasanya permainan peran ini bisa kita temui di kehidupan nyata pada suatu acara di televisi atau langsung yang memang langsung terlihat. Ternyata *game digital roleplayer* menjadi sangat meluas ketika ia diminati banyak remaja untuk dapat merasakan imajinasi menjadi seorang idola yang ia inginkan.

⁴⁴ Gio Temyanno, “Teknologi, Roleplayer dan Dampaknya Bagi Kehidupan dan Psikis Remaja”, Kompasiana (2017), Diakses dari pada tanggal 5 Januari 2025: <https://www.kompasiana.com/amp/giotemyanno/54f91614a33311a8048b45ea/teknologi-roleplayer-dan-dampaknya-bagi-kehidupan-dan-psikis-remaja>

⁴⁵ Anders Tychsen dan Michael Hitchens, Op.cit, hlm. 268

1.6.4 Remaja

Secara umum remaja merupakan kelompok usia yang dikenal sebagai masa peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa, di mana terjadi perubahan fisik maupun psikologis. Secara fisik, masa remaja ditandai dengan munculnya tanda-tanda seksual sampai pada saat mencapai kematangan seksual seperti perempuan yang mengalami menstruasi, pembesaran payudara dan tumbuhnya rambut di area ketiak dan kemaluan. Tidak berbeda jauh dengan perempuan, laki-laki yang tengah mengalami masa pubertas ditandai dengan mimpi basah, pembesaran pada alat kelamin, serta tumbuhnya rambut di area wajah, ketiak dan kemaluan. Sementara secara psikologis remaja mengalami perkembangan kognitif dan emosional, seperti pencarian identitas diri, keterikatan terhadap lawan jenis, meningkatnya pengaruh kelompok sebaya dan kecenderungan mengeksplorasi hal-hal baru.

Berdasarkan usia Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) menyebut remaja adalah penduduk berusia 10-24 tahun atau belum menikah. Sedangkan menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia remaja dikategorikan kedalam dua tahap. Pertama, remaja awal dikelompokkan pada usia 12-16 tahun dimana individu mulai mengalami kemunculan ciri-ciri seksual sekunder, krisis identitas dan gejolak emosional yang labil karena remaja cenderung mencari pengakuan dari kelompok sebaya, mulai tertarik dengan lawan jenis dan sering menunjukkan perilaku meniru atau bereksperimen melalui gaya pakaian

dan kebiasaan merokok atau penggunaan zat adiktif lainnya. Kedua, terdapat remaja akhir yang dikelompokkan pada usia 17-25 tahun dan ditandai dengan kepribadian yang telah mencapai kematangan fisik secara menyeluruh, memiliki identitas diri yang lebih kuat dan mengarahkan diri maupun hubungan di masa depan dalam bermasyarakat⁴⁶.

1.6.5 Komunikasi dan Pertemanan Pada *Game Digital Roleplayer*

Komunikasi sendiri menjadi suatu hal yang pasti, ketika kita harus berhadapan dengan orang lain maka komunikasi akan berjalan dengan semestinya untuk membentuk suatu topik. Internet membantu semua orang dalam menjalankan komunikasinya dengan adanya pergerakan dunia modern yang membawa Indonesia bisa menjadi masyarakat *digitalis*. Menurut Kominfo sendiri pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang dan 95% menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial⁴⁷. Komunikasi ini sebagian besar dibawa remaja untuk dapat berkomunikasi dengan orang baru melalui *game digital*. Menjalin obrolan hingga membentuk sebuah topik dengan beranekaragam jenisnya mampu dibawa dalam kehidupan *roleplayer* untuk mencari titik ternyaman mereka dalam mendiskusikan suatu obrolan tertentu.

Komunikasi tersebut akan membentuk suatu pendekatan dari seseorang pada lawan bicaranya hingga akhirnya menjalin suatu pertemanan. Pada banyak media sosial yang ada, *roleplayer* membantu

⁴⁶ Anindya Hapsari, “*Buku Ajar Kesehatan Reproduksi Modul Kesehatan Reproduksi Remaja*”, Malang: Wineka Media, 2019, Hal. 1-11

⁴⁷ Dewi K. Soedarsono dan Roro Retno Wulan, Op.cit , hlm. 448

mereka dalam mencari teman hingga membentuk kelompoknya sendiri karena adanya keserasian antara individu dengan individu lainnya. Meskipun sebuah media sosial hanya dapat terlaksana di dunia maya, namun jiwa mereka seperti terasa hingga nyata bahwa mereka memiliki teman lainnya yang berasal dari dunia maya. Kemudahan yang mereka dapatkan ini membuat siapapun tertarik untuk menjelajah lebih lanjut dalam memainkan *roleplayer* dan membentuk dunianya sendiri. Sebagian besar pemain *roleplayer* ini adalah remaja yang di mana mereka dapat bertukar pikiran karena umur yang tak jauh atau bisa saja sama, hal ini mempengaruhi gaya teman sebaya yang di mana mereka akan terus berkomunikasi dengan mudah karena pemikiran mereka sama. Csikzentmihalyi dan Larson dalam Nazhifah mengatakan bahwa berdasarkan penelitiannya rata-rata remaja menghabiskan waktu sekitar 24 jam dalam seminggu bersama teman sebaya mereka⁴⁸.

1.6.6 Game Digital Roleplayer Pada Konstruksi Makna Herbert

Blumer

Blumer merupakan murid dari George Herbert Mead yang kemudian mengembangkan dan mempopulerkan berbagai gagasan Mead kedalam sebuah kerangka teoritis yang lebih sistematis. Mead sendiri tidak pernah secara formal makna, sebagian besar pemikirannya dikenal melalui catatan kuliah serta karya yang diedit oleh murid-muridnya. Di sinilah Blumer

⁴⁸ Nazhifah, "Pengaruh Verbal Abuse, Kualitas Komunikasi Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Agresif Remaja", Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 15, No. 3, 2017, hlm. 264

berperan penting dalam mengorganisir, menafsirkan dan menyusun pemikiran-pemikiran Mead menjadi teori yang dikenal luas.

Pada tahun 1937, Blumer menjelaskan makna ke dalam tiga premis dasar. Premis pertama, manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna yang dimiliki dan diatribusikan pada objek atau situasi tertentu. Dalam hal ini, makna yang dimiliki oleh individu bukan berasal dari objek itu sendiri, melainkan dari bagaimana individu tersebut memaknai dan menafsirkannya berdasarkan pengalaman serta interaksinya dengan orang lain. Sebagai contoh ketika individu memperlakukan buku sebagai benda yang berharga karena dianggap sebagai sumber pengetahuan, maka individu tersebut akan merawat buku tersebut dengan hati-hati, menyimpannya di tempat khusus atau enggan meminjamkannya kepada orang lain.

Premis kedua, makna-makna tersebut berasal dari interaksi sosial. Artinya melalui komunikasi dan hubungan dengan orang lain, individu belajar dan membentuk pemahaman tentang dunia sekitarnya. Sebagai contoh, konsep tentang peran gender dibentuk dan diperkuat melalui interaksi sosial dalam masyarakat. Premis ketiga, menekankan bahwa makna dapat diubah atau dimodifikasi melalui proses interpretasi yang dilakukan individu. Dalam hal ini, individu tidak hanya menerima makna secara pasif, tetapi secara aktif menafsirkannya berdasarkan pengalaman dan situasi yang dihadapi. Sebagai contoh, individu yang sebelumnya

takut berbicara di depan umum mungkin mengubah maknanya tentang pengalaman tersebut setelah beberapa kali berhasil melakukannya.

Lebih lanjut, Blumer membedakan antara dua bentuk interaksi sosial, yaitu interaksi non-simbolik dan interaksi simbolik. Interaksi non-simbolik terjadi secara spontan tanpa melalui proses berpikir atau refleksi yang mendalam. Sebagai contoh individu yang secara refleks menoleh ketika mendengar suara keras di belakangnya, bertindak tanpa terlebih dahulu menafsirkan makna dari suara tersebut. Sementara itu, interaksi simbolik melibatkan pemaknaan yang kompleks melalui proses mental seperti berpikir, menafsirkan dan merencanakan respons terhadap tindakan orang lain. Misalnya ketika seseorang melihat temannya tersenyum, ia tidak langsung membalas senyuman, tetapi terlebih dahulu menafsirkan makna dari senyuman tersebut, apakah itu pertanda keramahan, sindiran atau basa-basi. Dengan demikian, simbol dan bahasa memegang peranan yang sangat penting bagi manusia dalam berkomunikasi dan menciptakan pemahaman antarmanusia secara mendalam.

Salah satu konsep penting dalam teori ini adalah *self-indication*, yaitu proses ketika individu mengomunikasikan dan berunding dengan dirinya sendiri. Proses ini melibatkan langkah-langkah seperti mengenali suatu kejadian, menilainya, memberikan makna atas pengalaman tersebut, hingga akhirnya memutuskan tindakan apa yang akan dilakukan sebagai respon. Dalam prosesnya, simbol-simbol sosial yang diterima, seperti komentar verbal, ekspresi non-verbal atau bahkan candaan dapat menjadi

stimulus utama dalam pembentukan makna terhadap suatu tindakan, sehingga pemaknaan terhadap suatu tindakan seperti penilaian negatif terhadap fisik tidak selalu bersifat mutlak. Seseorang bisa saja memaknainya sebagai serangan terhadap harga dirinya, tetapi di waktu dan situasi yang berbeda, ia mungkin menganggapnya sebagai candaan atau bahkan kritik yang membangun, tergantung pada siapa yang menyampaikan dan bagaimana kondisi psikologis individu saat itu. Oleh karena itu, Blumer menempatkan manusia sebagai subjek aktif dan reflektif yang secara terus-menerus membangun, menafsirkan dan menyesuaikan makna sosial berdasarkan simbol maupun pengalaman hidup mereka⁴⁹.

Sejalan dengan pemikiran Blumer mengenai konstruksi makna yang dikaitkan dengan *game digital roleplayer*, maka permainan ini memiliki makna tertentu bagi siapapun yang memainkannya. Para pemain terkadang hanya merasa mereka bermain sebuah *game*, namun tanpa mereka sadari banyak makna dibalik itu semua seperti menerima banyak teman baru dan mempermudah komunikasi, sehingga dapat bercerita dengan nyaman tanpa harus menunjukkan wajah atau identitas asli. Hal-hal tersebut mungkin terlihat sepele, namun jika dimaknai lebih dalam mungkin tak banyak remaja mampu mengelola kehidupannya dalam berteman dan berkomunikasi, Dengan demikian, *roleplayer* hadir membawa makna bagi mereka yang kesulitan bersosialisasi.

⁴⁹ George Ritzer. *Sociological Theory*. (New York: Connect Learn Succeed, 2010). Hal: 353-354

Selain berdampak positif, pemakaian *roleplayer* juga memiliki dampak negatif, seperti kecanduan dalam bermain yang dikarenakan nyamannya berada dalam permainan tersebut. Hal ini dapat mengakibatkan seseorang menjadi kurang produktif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kecanduan dalam hal ini dapat menyebabkan gangguan pada kesehatan fisik, seperti kurang tidur dan gaya hidup yang tidak sehat, serta mengurangi kemampuan individu dalam berinteraksi secara langsung, sehingga memperburuk kemampuan sosial dan komunikasi di dunia nyata. Dengan demikian penting bagi individu, khususnya para pemain *roleplayer* untuk menyadari batasan dalam bermain dan menyeimbangkan waktunya antara kehidupan pribadi dengan kehidupan di *roleplayer*, sehingga dapat meminimalisir dampak negatif secara berkelanjutan.

1.6.7 Hubungan Antar Konsep

Skema 1.2

Konstruksi Makna *Game digital roleplayer* bagi remaja Pada Aplikasi X



(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2025)

Berdasarkan kerangka konsep diatas, peneliti secara sederhana membuat hubungan antarkonsep dalam studi penelitian Konstruksi Makna *Game Digital Roleplayer* bagi remaja.

Game digital roleplayer pada aplikasi X sebagai topik utama membawa dampak yang besar bagi remaja untuk mereka mainkan dalam mengisi waktu luang atau sekedar menjalin relasi. Pada topik ini, *game digital roleplayer* terhubung atas konstruksi makna yang terealisasi dalam pemikiran individu, terkhususnya para remaja. Sehingga *game digital roleplayer* dapat dikaitkan dengan teori konstruksi makna milik Herbert Blumer, di mana pengelolaan pemikiran remaja dapat dikaitkan dalam mengaitkan suatu aktivitas terhadap pemaknaan. Ketika bermain *roleplayer*, para pemain akan membawa dirinya masuk ke dunia tersebut dengan melakukan perannya sebagai sosok idola dan memaknai dirinya dengan berpartisipasi aktif agar dapat masuk ke dalam peran yang dimainkan dengan cara berkomunikasi. Pemaknaan ini begitu dalam, jika para pemain dapat mengkondisikannya dengan, sebagaimana pemikiran Blumer yang menekankan bahwa manusia bertindak atas makna yang berikan mereka terhadap suatu hal dan makna itu berasal dari interaksi sosial dengan orang lain yang diinterpretasi dan dimodifikasi secara terus-menerus⁵⁰

Pada kehidupan para pemain, dengan mengaitkan dan mengulangi suatu komunikasi secara terus-menerus juga intensitas yang berlanjut di

⁵⁰ *Ibid*, Hal: 353-354.

mana pola tersebut akhirnya membuat para remaja merasa nyaman, karena mereka turut menyukai apa yang mereka lakukan sebagai pemain peran dalam media sosial. *Game digital roleplayer* memberikan jawaban bagi para remaja untuk dapat melakukan apa yang mereka inginkan dengan hanya memerani seseorang. Selain itu, mereka dapat bertemu dengan pemain lain yang dianggap cocok tanpa harus berkomunikasi tatap muka dan hanya mengandalkan *gadget* mereka untuk sekedar bersapa ria hingga menjalin relasi. Dengan demikian adanya hubungan yang terjalin melalui proses komunikasi dan pertemanan menjadi suatu hal yang menarik di *game digital roleplayer*.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif bercirikan informasi yang berupa ikatan konteks yang akan menggiring pada pola-pola atau teori yang akan menjelaskan fenomena sosial⁵¹. Kasus yang diangkat dalam penelitian ini adalah remaja di Jakarta yang bermain *roleplayer* di media sosial X dan subyek penelitian ini adalah informan yang terlibat langsung dalam permainan *roleplayer* di media sosial X ini sehingga informasi dan data yang didapat sesuai dengan apa yang dialami oleh remaja pemain *roleplayer* tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan

⁵¹ Gumilar Rusliwa Somantri, “Memahami Metode Kualitatif” , Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia : *Makara, Sosial Humaniora*, Vol. 9, No. 2, Desember 2005

cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilihat sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lainnya⁵². Wawancara adalah proses dialog antara pihak satu dengan yang lainnya dan akan menghasilkan suatu informasi atau data dan dokumentasi sebagai bukti akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari banyak media. Proses pengumpulan data melalui data primer yaitu observasi dan wawancara mendalam yaitu peneliti akan terlibat secara langsung dalam penelitian ini dengan memantau apa yang terjadi disekitarnya.

1.7.2 Subjek Penelitian

Subjek utama dalam penelitian ini adalah lima remaja yang merupakan pemain aktif *game digital roleplayer* pada aplikasi X. Para remaja yang dimaksud berusia antara 19-21 tahun dan memiliki pengalaman bermain selama lebih dari lima tahun. Seluruh subjek penelitian diketahui masih aktif bermain *roleplayer* hingga saat ini dengan durasi minimal satu kali dalam sehari, baik untuk sekedar memperbarui karakter yang mereka perankan (*update character*) maupun berinteraksi dengan para pemain lainnya. Pemilihan kelima subjek penelitian tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka memahami *game digital roleplayer* pada platform media sosial X secara mendalam dan konsisten dalam memainkannya.

⁵² Hasyim Hasanah, “Teknik – Teknik Observasi”, Universitas Islam Negeri Semarang : Jurnal at-Taqaddum, Vol. 8, No. 1, Juli 2016

Disamping itu, adanya pemilihan remaja sebagai subjek penelitian didasarkan pada karakteristik remaja yang tengah pada masa pencarian jati diri dan keingintahuan yang tinggi dalam menggunakan media sosial sebagai sarana mengekspresikan diri dan eksplorasi sosial. Adapun pemilihan subjek dengan pengalaman bermain *game digital roleplayer* pada aplikasi X selama lebih dari lima tahun, dinilai telah melewati berbagai fase perkembangan dalam dunia *roleplayer*, mulai dari pengenalan karakter hingga pembentukan relasi sosial *digital*. Terakhir, subjek pada penelitian ini adalah remaja yang aktif bermain *game digital roleplayer* minimal satu kali dalam sehari guna melihat sejauh mana para remaja membangun makna atas *game digital roleplayer* dan bagaimana permainan tersebut mempengaruhi pola komunikasi dan interaksi dari para remaja, baik di kehidupan maya maupun nyata.

1.7.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui media sosial X sebab sebagaimana dijelaskan dilatar belakang, bahwasannya banyak penggemar K-Pop yang secara aktif membangun komunitas di aplikasi X dan adanya dukungan fitur-fitur yang menguntungkan pemain mendapat informasi secara lebih meluas.

Sementara proses wawancara dengan informan penelitian dilakukan pada aplikasi Whatsapp dengan alasan ke lima remaja lebih suka berkomunikasi melalui aplikasi tersebut, sekaligus menjaga *privacy* dari para subek peneltian dan peneliti turut menghargai kesepakatan

tersebut. Adapun penelitian berlangsung dari bulan September 2024 sampai November 2024 dengan metode wawancara melalui *video call*.

1.7.4 Peran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki peran sebagai pengamat partisipatif, yakni dengan terjun langsung ke dalam lingkungan sosial *digital* melalui akun *roleplayer* pribadi peneliti pada aplikasi X. Melalui pendekatan ini, peneliti tidak hanya mengamati secara pasif tetapi turut merasakan, berinteraksi dan memahami secara mendalam dinamika yang terjadi pada *game digital roleplayer*, seperti pola komunikasi, ekspresi diri, serta perilaku dari para pemain. Meski demikian, peneliti tetap tetap memegang teguh prinsip etika penelitian, termasuk menjaga kerahasiaan identitas guna memberikan kenyamanan dan menghormati privasi para subjek utama maupun subjek triangulasi dalam menjaga keaslian data dan membangun kepercayaan selama proses penelitian berlangsung.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian ini dengan menggunakan wawancara mendalam dan observasi, serta melakukan studi kepustakaan dan dokumentasi sebagai landasan-landasan teori yang ada dalam penelitian ini.

A. Wawancara Mendalam

Teknik yang dilakukan dengan cara melakukan interaksi mendalam antara dua orang atau lebih. Pada teknik ini tentu ada

dua pihak yaitu pewawancara dan yang diwawancarai untuk mendapatkan data yang dituju dari siapa yang diwawancarai. Wawancara merupakan proses memperoleh data dengan tanya jawab sambil bertatap muka dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* / panduan wawancara⁵³. Peneliti akan mengarahkan informan kepada suatu pertanyaan untuk dapat dijawab dengan didukung sikap yang netral.

B. Observasi

Teknik ini sangatlah kompleks dalam hal pengumpulan data karena menggunakan dua indera yang benar- benar dalam kondisi baik yaitu pengamatan dan pendengaran. Terdapat dua observasi yaitu langsung diadakan dan dibuat guna keperluan penelitian dan tidak langsung yaitu dengan menggunakan perantara dalam situasi sebenarnya dan atau juga dengan buatan. Pengamatan dilakukan dengan dengan amat teliti, karena pada umumnya gejala sosial itu sulit untuk timbul meski dalam situasi dan kondisi yang sama⁵⁴.

C. Dokumentasi

Teknik dengan mengumpulkan data berupa tulisan dan dokumentasi lainnya yang bisa memenuhi berkas yang digunakan

⁵³ Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Yogyakarta : Pustaka Ilmu, 2020, Hal. 138

⁵⁴ *Ibid*, Hal. 132

dalam penelitian. Hal ini begitu mudah karena biaya yang murah dan efisiensi waktu untuk memenuhi standar penelitian. Peneliti juga harus fokus dalam pengambilan dokumentasi, jika terdapat salah cetak atau dokumen sudah cenderung terlalu lama maka peneliti bisa salah dalam pengambilan datanya⁵⁵.

1.7.6 Triangulasi Data

Teknik ini merupakan teknik yang menggabungkan semua teknik pengumpulan data. Peneliti yang memakai teknik ini juga menguji kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data⁵⁶. Tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan⁵⁷.

Dalam penelitian ini, subjek triangulasi terdiri dari lima remaja teman sebaya dari subjek utama, baik dari lingkungan pertemanan sekolah, kampus maupun lingkungan sosial diluar dunia maya. Pemilihan subjek triangulasi dilakukan guna memperoleh pandangan tambahan yang bersifat objektif mengenai kehidupan sehari-hari dari subjek utama diluar aktivitasnya sebagai pemain *game digital roleplayer*. Melalui wawancara dengan kelima remaja teman sebaya subjek utama, peneliti berupaya menggali sejauh mana aktivitas bermain *game digital roleplayer* tersebut

⁵⁵ *Ibid*, Hal. 150

⁵⁶ *Ibid*, Hal. 154

⁵⁷ *Ibid*, Hal. 156

diketahui oleh teman sebaya subjek utama dan apakah terdapat perbedaan perilaku dari subjek utama di dunia nyata dan maya.

Disamping itu, peneliti juga ingin mengetahui apakah subjek triangulasi memiliki pengetahuan, ketertarikan atau bahkan pengalaman bermain *game digital roleplayer* pada aplikasi X guna memperkaya pemahaman terhadap konteks sosial yang melingkupi subjek utama. Dengan demikian, adanya informasi yang valid dari subjek triangulasi diharapkan dapat menambah keakuratan terhadap data utama, sekaligus memperjelas batas antara identitas maya dan identitas nyata yang dijalani oleh subjek utama selaku pemain *game digital roleplayer* pada aplikasi X.

1.8. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan skripsi ini tersusun atas lima bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I : pada bab ini penulis menjabarkan latar belakang masalah, permasalahan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan penelitian sejenis, kerangka konseptual, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : berisikan gambaran umum mengenai perkembangan *game digital roleplayer* di aplikasi X dan profil lima remaja informan yang dijadikan sebagai informan utama dalam penelitian.

BAB III : pada bab ini peneliti akan membahas mengenai hasil temuan penelitian berdasarkan pada apa yang telah dirumuskan di permasalahan penelitian, yaitu tujuan, makna serta dampak yang diterima oleh para lima remaja informan pemain *game digital roleplayer* pada aplikasi X

BAB IV : pada bab ini peneliti akan memaparkan makna *game digital roleplayer* berdasarkan teori konstruksi makna milik Herbert Blumer yang dikaitkan oleh pemaknaan dari lima remaja informan serta kaitannya dengan pendidikan.

BAB V : pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang membangun bagi para remaja, khususnya pemain *game digital roleplayer*.

