

## **PROBLEMATIC INTERNET USE PADA ROLEPLAYER YANG TERGABUNG DALAM “KAUM ELITE”**

### **PROBLEMATIC INTERNET USE OF ROLEPLAYER IN “KAUM ELITE”**

<sup>1</sup>Riry Agustin Nadia, <sup>2</sup>Dewi Sartika, <sup>3</sup>Ayu Tuty Utami

<sup>1,2,3</sup>Psikologi, Universitas Islam Bandung  
Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116

e-mail: <sup>1</sup>Riryagustin04@gmail.com, <sup>2</sup>dsartik@yahoo.com, <sup>3</sup>[ayu.utha@gmail.com](mailto:ayu.utha@gmail.com)

#### **Abstrak:**

Terdapat sebuah komunitas yang dinamakan *roleplayer* dimana para anggota nya menciptakan pertemanan secara *online* dengan menggunakan figur artis dan membuat *virtual personality*. Para *roleplayer* ini memiliki perkumpulan tertentu sesuai dengan status di kehidupan aslinya salah satunya adalah “kaum elite” yang berisi *roleplayer* berusia 18-23 tahun. Mereka menghabiskan waktu lebih banyak di dunia *roleplayer* nya dan lebih banyak berinteraksi dengan sesama *roleplayer* sehingga berdampak negatif pada kehidupan nyata mereka. Hal tersebut memungkinkan para *roleplayer* mengalami gejala *Problematic Internet Use (PIU)*. PIU menurut Caplan (2002) merupakan sebagai bentuk perilaku dan kognitif yang diasosiasikan dengan internet yang menghasilkan konsekuensi yang negatif dalam hal pribadi maupun profesional seseorang. Tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh gambaran empirik mengenai gejala *Problematic Internet Use* yang muncul pada *roleplayer* yang tergabung ke dalam kaum elite. Metode yang digunakan yaitu studi deskriptif dengan sampel sebanyak 109 orang dengan teknik sampling *snowball*. Alat ukur yang digunakan berupa kuisioner *generalized problematic internet use (GPIUS 2)* oleh Caplan yang di adaptasi oleh peneliti ke dalam bahasa Indonesia dan disesuaikan dengan kondisi penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para *roleplayer* yang tergabung dalam kaum elite memiliki tingkat *problematic internet use* yang termasuk ke dalam *moderate* ada 89 subyek, tingkat *severe* 18 subyek dan *mild* 2 subyek.

**Kata kunci:** *Problematic Internet Use, roleplayer, kaum elite*

#### **Abstract:**

There is a community named “roleplayer” which that the member created a friendship in online basic, by use an artist figure, and make a visual personality. There roleplayer have a certain community that appropriate with a real life status, one of them is called “kaum elite” that contain a 18-23 years old of roleplayer. They are spending more time in their roleplayer world and interacting more with a fellow roleplayer that give a negative impact to their real life. It allow the roleplayer to have an indication of Problematic Internet Use. Davis (2001) conceptualizes PIU as a multidimensional syndrome that consists of cognitive, emotional, and behavioral symptoms that lead to difficulties in managing one’s offline life. The purpose of this research is to get empirical describe about indication of Problematic Internet Use that appear a roleplayer in “kaum elite” community. The method that used in this research is descriptive study with 109 samples and took with snowball sampling technic. The measuring instrument that used is a questionnaire of Generalized Problematic Internet Use (GPIUS) 2 from Caplan that adapted by researcher to Bahasa and appropriate with a research. The result of a research showed that the roleplayer in “Kaum elite” community have 89 subject in a moderate level of *Problematic Internet Use*, 18 subject in a *severe* level and 18 subject in a *mild* level.

**Keywords:** *Problematic Internet Use, roleplayer, kaum elite*

## **Pendahuluan**

Pada era *modern* saat ini, internet merupakan sumber informasi terbesar. Berdasarkan survey terakhir yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 menunjukkan bahwa di Indonesia terdapat setidaknya 132 juta pengguna internet dan 40% nya adalah pengguna media sosial. Seiring berkembangnya teknologi dan modernisasi, menjalin relasi dapat dilakukan secara *online*.

Saat ini di Indonesia sedang mengalami trend dalam dunia hiburan ke arah Korea Selatan atau bisa juga disebut dengan trend *k-wave*. Para penggemar *girlband-boyband* Korea Selatan secara tidak langsung membentuk sebuah komunitas dimana mereka bisa menjalin relasi dengan sesama penggemar dan terdapat sebuah kelompok dimana para penggemar ini melakukan permainan yang dimainkan di dunia *online* dimana para pemainnya seolah bermain peran menjadi sebuah figur artis dengan membuat virtual *personality*. Para pemain tersebut dinamakan *roleplayer*.

Peneliti menemukan terdapat perkumpulan yang secara tidak resmi dibentuk oleh mereka di *twitter* dimana perkumpulan tersebut berisi pemain sesuai dengan status atau usia di kehidupan nyata para pemainnya. Terdapat tiga kelompok yaitu *kaum etnis* yang berisi siswa SMP dan SMA. Lalu *kaum elite* yang berisi pemain berusia 18-23 tahun dan *kaum dewa* yang pemainnya sudah bekerja. Data awal menunjukkan bahwa lebih banyak pemain yang berada dalam *kaum elite*. Peneliti menemukan bahwa pemain yang masih sering aktif di *roleplayer* adalah pemain yang berada pada rentang usia 19-23 dimana mereka tergabung dalam *kaum elite*.

Pada pemain *kaum elite* sedang memasuki masa dewasa awal dimana individu mulai membangun hubungan yang intim dengan orang lain dan jika gagal, ia akan mengalami keterkucilan yang kemudian akan mempengaruhi hubungan interpersonalnya (Santrock, 2009). Lalu pada masa ini pula ditandai dengan individu mencoba melakukan eksplorasi dan eksperimen jalur karir yang diambil.

Pada kenyataannya, para pemain yang tergabung di dalam *kaum elite* ini lebih banyak menghabiskan waktu di dunia *roleplaying*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, di peroleh data bahwa mayoritas pemain sudah melakukan aktivitas *roleplaying* selama 6 tahun dan banyak pula yang sudah memulai sejak tahun 2012. Mayoritas dari mereka memiliki satu hingga beberapa akun dimana pada setiap akun memiliki *personality* yang berbeda-beda. Mereka mengatakan jika ada beberapa saat dimana teman-teman sesama *roleplayer* lebih dapat berpikiran terbuka, tidak melihat mereka secara fisik dan ada beberapa obrolan yang hanya nyaman dilakukan oleh sesama *roleplayer*. Mereka merasa nyaman berinteraksi di dunia *roleplayer* karena di dalam menjalin relasinya walaupun hanya dunia *virtual*, mereka saling peduli dan tidak jarang tumbuh rasa sayang diantara para pemainnya. Mereka *online* di akun *roleplayer* nya saat mereka merasa jenuh dengan situasi di dunia nyata dan mencari hiburan saat sedih atau memiliki masalah tertentu di dunia nyata dan menjadikan dunia *roleplayer* sebagai tempat pelarian. Mayoritas dari mereka mengatakan jika tidak memiliki waktu *online* yang tetap. Biasanya mereka tidak *logout* akun nya dan mereka bisa *online* lebih dari 5 jam sehari bahkan jika tidak memiliki kegiatan, mereka *online* hingga satu hari penuh.

Semua kondisi diatas memungkinkan para *roleplayer* mengalami gejala *Problematic Internet Use* (PIU). Menurut Caplan (2002), PIU merupakan sebagai bentuk perilaku dan kognitif yang diasosiasikan dengan internet yang menghasilkan konsekuensi yang negatif dalam hal pribadi maupun profesional seseorang. Para *roleplayer* memiliki keinginan untuk meninggalkan kehidupan sebagai *roleplayer* namun mereka merasa sulit dan mereka merasa bahwa aktivitas di dunia *roleplayer* membuat mereka lupa waktu sehingga kegiatan yang dilakukan pun terganggu misalnya jika sedang memiliki permasalahan di dunia *roleplayer*, mereka tidak akan fokus dalam mengerjakan tugas di kampus atau bahkan sampai menunda tugas kuliah yang ada. Saat putus dari pasangan virtual nya pun membuat mereka sedih berkepanjangan dan hal tersebut mengganggu aktivitas nya di dunia nyata. Mereka pun merasa jika saat menikmati kehidupannya di dunia *roleplayer*, mereka sulit untuk *offline* dan malas untuk

keluar dari kamar dan mengurangi interaksi dengan orang-orang di sekitarnya. Saat sedang *offline*, mereka sering memikirkan apa yang teman atau pacar virtualnya lakukan saat mereka tidak ada. Mereka pun sering mengecek akunnya berkali-kali hanya untuk sekedar melihat notifikasi atau melihat apa saja yang sedang terjadi di *timeline* twitternya.

Pada awalnya *problematic internet use* (PIU) disebut sebagai *internet addiction* oleh beberapa peneliti dan menghubungkan internet addiction dengan DSM-IV, tetapi istilah tersebut dianggap kurang tepat. Davis (2001) tidak setuju dengan istilah *addiction* karena menurutnya penggunaan internet lebih tepat menggunakan istilah *problematic*. Davis (2001) tidak melihat penggunaan internet sebagai sebuah suatu yang patologis dan lebih kepada perilaku & kognisi yang maladaptif. Kemudian pernyataan tersebut disempurnakan oleh Caplan dan dijabarkan lebih lanjut lalu menguji realibilitas dan validitas melalui alat ukur GPIUS. PIU dijelaskan sebagai bentuk perilaku dan kognitif yang diasosiasikan dengan internet yang menghasilkan konsekuensi yang negatif dalam hal pribadi maupun profesional seseorang (Caplan, 2002; Davis, 2001).

Terdapat beberapa Gejala *Problematic Internet Use*, yaitu : (1) *Preference for online social interaction* (POSI), mengacu pada keyakinan bahwa berinteraksi melalui internet lebih aman, lebih nyaman dan efektif, serta kurang mengancam dibandingkan interaksi tatap muka. (2) *Mood Regulation*, mengacu pada penggunaan internet untuk mengurangi perasaan terisolasi atau gangguan emosi. (3) *Deficient self-regulation*, yaitu keadaan dimana individu secara kognitif merasa asik dengan internet sehingga selalu terobsesi untuk menggunakannya dan mengalami perilaku yang kompulsif dalam menggunakan internet karena gagal dalam mengontrol perilakunya. *Deficient self-regulation* terbagi menjadi dua aspek , yaitu : (a) *Cognitive preoccupation* mengacu pada pola pemikiran obsesif dalam menggunakan internet, ketika sedang tidak mengakses internet individu tidak dapat berhenti memikirkan apa yang terjadi pada internet. (b) *Compulsive internet use*, yaitu keinginan seseorang untuk terus mengakses internet bahkan ketika dirinya tidak sedang memiliki keperluan untuk menggunakan internet.

Gejala terakhir yaitu (4) *Negative outcome*, adalah konsekuensi dari perilaku penyalahgunaan Internet (PIU).

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk meneliti *Problematic Internet Use* pada *roleplayer* yang tergabung dalam kaum *elite* karena pada era *modern* saat ini banyak orang beralih kepada komunikasi melalui dunia maya dan pada *roleplayer* ini mereka sudah memiliki dunia sendiri di internet yaitu mereka bermain peran dan bukan menjadi dirinya sendiri. Hal ini akan membuat beberapa kerugian seperti potensi untuk adanya penipuan identitas dan juga mengurangi interaksi dengan orang lain secara langsung. Tujuan penelitian ini adalah memperoleh data dan gambaran empirik mengenai *Problematic Internet Use* pada *roleplayer* yang tergabung dalam kaum *elite*.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode studi deskriptif. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala dan keadaan (Arikunto,2003). Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data berupa kuisioner *online*. Skala yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan skala Likert dengan 5 pilihan jawaban untuk *problematic internet use* (GPIUS2). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *generalized problematic internet use scale 2* (GPIUS2) yang dibuat oleh Caplan 2010 berisi 15 item pertanyaan yang diadaptasi oleh peneliti dalam bahasa indonesia dan disesuaikan dengan kondisi penelitian. Pertanyaan tersebut sudah dilakukan uji validitas dimana semua pertanyaan valid dan hasil uji realibilitas alat ukur sebesar 0,729 yang artinya cukup reliabel.

Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah *roleplayer* di komunitas kaum *Elite*. Sedangkan pengambilan sampel menggunakan teknik *snowball*. Teknik *sampling snowball* adalah suatu metode untuk mengidentifikasi, memilih dan mengambil sampel dalam suatu jaringan atau rantai hubungan yang

menerus. (Neuman,2003) Jumlah minimal sampel adalah 30 dan jumlah responden awal yang diperlukan 2 hingga 12 orang. Pada penelitian ini, peneliti menemukan sampel 109 orang dengan jumlah responden awal 7 orang. Sampel yang ada merupakan *roleplayer* yang tergabung kedalam kaum *Elite*. Adapun kriteria untuk subyek penelitian ini adalah *roleplayer* yang durasi *online* di akun *roleplayer* nya lebih dari 5 jam.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013).

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan terhadap 109 *roleplayer* yang tergabung dalam kaum *elite* . Data mengenai *Problematic internet use* di dapatkan dari *Generalized Problematic Internet Use Scale 2 (GPIUS2)*. Setiap dimensi *Problematic Internet Use* dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu:

- *Mild*, dengan skor 15-35
- *Moderate* dengan skor 36-55
- *Severe* dengan skor 56-75

Pada tabel di bawah ini digambarkan sebagai berikut :

Tabel.1

Gambaran <i>Problematic Internet Use Roleplayer</i>			
	Tingkat <i>Problematic Internet Use</i>	Jumlah	%
1	<i>Mild</i>	2 Subyek	2%
2	<i>Moderate</i>	89 Subyek	82%
3	<i>Severe</i>	18 Subyek	16%

Pada tabel diatas terlihat bahwa sebanyak 89 orang dengan persentase 82% memiliki tingkat *Problematic Internet use moderate* yang artinya para *roleplayer* kadang-kadang atau sering mengalami masalah dikarenakan penggunaan internet dalam menjalankan peran menjadi *roleplayer*. Salah satu masalah yang paling sering muncul adalah ketika para pemain ini memiliki masalah atau sesuatu yang

membuat kesal di kehidupan nyata, mereka kadang menggunakan akun *roleplayer* untuk melampiaskannya dan membuat mereka merasa lebih baik dan mereka pun merasa kadang-kadang lebih nyaman untuk berinteraksi dengan teman sesama *roleplayer* dibandingkan teman di dunia nyata. Lalu mereka terkadang merasa sulit mengendalikan waktu yang digunakan dalam bermain *roleplayer* dan kadang-kadang merasa tidak bisa berhenti memikirkan apa yang terjadi di akun *roleplayer* nya saat *offline* sehingga mereka sulit untuk tidak *online* di akun *roleplayer* nya. Subyek yang berada pada tingkat *moderate*, memiliki durasi *online* di akun *roleplayer* nya rata-rata 5-6 jam dimana masih berada di batas minimal pemakaian seseorang yang mengalami *problematic internet use*. Mereka juga sering merasa ada sesuatu yang hilang jika tidak *online* di akun *roleplayer* nya sehingga sering ingin *online* saat tidak aktif di akun nya.

Sebanyak 18 orang dengan persentase 16% memiliki tingkat *Problematic Internet use severe* yang artinya saat menjadi *roleplayer* menyebabkan masalah yang signifikan di dalam hidupnya. Rata-rata *roleplayer* yang memiliki tingkat *severe*, selalu merasa lebih nyaman berinteraksi dengan sesama *roleplayer* di dunia maya, daripada interaksi secara langsung. Mereka pun lebih memilih berkomunikasi secara *online* dengan teman-teman sesama *roleplayer* nya daripada dengan teman-teman nya yang dapat ditemui secara langsung. Mayoritas dari mereka selalu menggunakan akun *roleplayer* untuk membuat mereka lebih baik disaat kesal karena masalah di kehidupan nyata dan selalu merasa sendiri. Selain itu, mereka selalu sulit untuk mengendalikan waktu dan penggunaan akun *roleplayer* nya yang mengakibatkan mereka selalu ingin memiliki akun lebih dari satu.

Sebanyak 2 orang dengan persentase 2% memiliki tingkat *problematic internet use mild* yang artinya mereka *online* di akun *roleplayer* nya namun dapat mengontrol penggunaannya. Mereka merasa interaksi dengan sesama *roleplayer* jarang memberikan kenyamanan daripada interaksi langsung. Satu dari mereka jarang merasa kesepian dalam kehidupan sehari-hari dan satu lainnya tidak pernah merasa kesepian dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Keduanya merasa jarang merasa ingin *online* apabila sedang tidak aktif di akun nya. Keduanya tidak

pernah merasa kesulitan untuk mengatur kegiatan sehari-hari dan tidak pernah melewatkan janji atau kegiatan jika sedang bermain *roleplayer*.

Tabel.2

Dimensi <i>Problematic Internet Use</i>	Mean
<i>Preference For Online Social Interaction</i>	3,22
<i>Mood Regulation</i>	3,76
<i>Deficient self-regulation</i>	3,20
<i>negative outcome</i>	2,29

Pada tabel diatas, *Problematic Internet Use* terbagi atas 4 dimensi. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terlihat bahwa berdasarkan hasil mean *mood regulation* merupakan gejala yang paling banyak muncul dengan mean 3,76 dimana kegiatan *roleplaying* digunakan untuk mengurangi perasaan terisolasi atau gangguan emosi dan untuk memfasilitasi emosi negatif yang dirasakan. Hal ini dilakukan dengan cara melampiaskan dan mengeluarkan perasaannya di akun *roleplay* nya. Mayoritas responden menggunakan akun *roleplay* nya untuk membuat mereka merasa lebih baik saat sedang jenuh dengan kehidupan nyata. Menurut Young (2011), faktor situasional seperti merasa mengalami masalah pribadi bisa memikat seseorang ke dalam dunia maya yang penuh dengan fantasi.

Kemudian gejala kedua yaitu *Preference for online social interaction* memiliki mean 3,22 dimana para *roleplayer* yakin bahwa berinteraksi melalui internet lebih aman, lebih nyaman serta kurang mengancam dibandingkan interaksi secara tatap muka. Mayoritas responden merasa interaksi sosial secara online sebagai *roleplayer* lebih nyaman daripada interaksi secara langsung. Kenyamanan ini membuat mayoritas responden tetap terus menjadi *roleplayer*, dan berdasarkan data demografis, mayoritas *roleplayer* sudah menjadi *roleplayer* selama 6 tahun. Menurut Young (2011), dengan rutinitas kunjungan ke grup tertentu yaitu pada area *chat*, *game online*, atau *facebook* seseorang dapat membangun tingkat keakraban yang tinggi dengan anggota kelompok lainnya. Seseorang yang *problematic* dalam penggunaan internet nya menggunakan *social networking* untuk membentuk ikatan intim dengan cepat dan merasa dekat secara emosional dengan orang yang ada di dalam dunia *online*.

Gejala ketiga yaitu *Deficient self-regulation* memiliki mean 3,20 dimana individu secara kognitif merasa asyik dengan internet sehingga selalu terobsesi untuk menggunakannya dan mengalami perilaku yang kompulsif dalam menggunakan internet. Mayoritas responden merasa sulit untuk mengendalikan waktu yang mereka gunakan untuk *online* di akun *roleplayer* nya. Hal ini didukung dengan hasil demografis yang menunjukkan bahwa mayoritas *roleplayer online* di akun nya sekitar 6-7 jam dalam sehari. Menurut Young (2011), seseorang dapat dikatakan bermasalah dalam penggunaan internet nya jika menggunakan internet minimal 38 jam dalam seminggu.

Gejala terakhir yaitu *Negative outcome* memiliki mean 2,29 dimana adanya dampak negatif yang dialami *roleplayer*. Mayoritas responden merasa bahwa penggunaan waktu mereka untuk melakukan kegiatan *roleplaying* membuat masalah di dalam kehidupan sehari-hari, seperti lupa untuk makan, mengurangi waktu tidur secara tidak sadar, menunda tugas kuliah. Jika sudah terlalu asyik dengan apa yang ada di dalam akunnya mereka merasa malas untuk berinteraksi dengan orang-orang sekitar sehingga mereka membatasi pertemanan di dunia nyata.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, mayoritas *roleplayer* yang tergabung kedalam *Kaum Elite* memiliki tingkat *problematic internet use moderate* dimana para *roleplayer* menunjukkan gejala kadang-kadang atau sering mengalami masalah dikarenakan penggunaan internet dalam menjalankan peran menjadi *roleplaye*. Hal ini berpotensi menyebabkan mayoritas *roleplayer* ini mengalami tingkat *severe*. Gejala yang paling banyak muncul adalah *mood regulation* dimana para *roleplayer* menggunakan akun *roleplay* nya untuk menyalurkan emosi untuk membuat diri lebih baik dan juga saat jenuh atau saat dalam keadaan kesal di dalam dunia nyatanya untuk membuat mereka lebih senang. Faktor demografi yang mendukung *problematic internet use* pada *roleplayer* ini adalah durasi pemakaian akun *roleplayer* dalam sehari dan lama menjadi *roleplayer*.

## Saran

1. Bagi subyek dapat mengurangi penggunaan akun *roleplayer* dengan memanfaatkan waktu luang dengan melakukan aktivitas diluar ruangan bersama teman misalnya jalan-jalan atau melakukan kegiatan yang masih berhubungan dengan internet misalnya menulis blog.
2. Bagi peneliti selanjutnya agar mencoba untuk melihat hal yang mendasari para *roleplayer* ini menyenangi kehidupan di dunia virtual yang menjadikan mereka menjadi *problematic internet use*.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Renika Cipta. Jakart
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta.
- Young, K.S and Abreu, C.N de (Eds.) (2011). *Internet addiction : A handbook and guide to evaluation and Treatment*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Caplan, S. E. (2010). Theory and measurement of generalized problematic Internet use: A two-step approach. *Computers in Human Behavior Journal*, 26, 1089–1097.
- Hatmi Prawita Achsa, M. Arif Affandi. 2013. *Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Kominfo. (2017) *Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam Dunia* [https://www.kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media) (Online) diakses pada 07 Desember 2017
- Davis, R.A., (2001). A Cognitive-Behavioral Model of Pathological Internet Use. *Computers in Human Behavior Journal* Volume 17 Issue 2 (1 Maret 2001) : 187 – 195.