

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kualitas kepribadian seseorang dapat dinilai dari setiap tingkah laku, perilaku dan sikap dalam kehidupan sehari-hari. Florence Littauer menunjukkan dalam bukunya "Personality Plus" bahwa kepribadian adalah perilaku seseorang secara keseluruhan, yang cenderung berinteraksi dengan berbagai situasi. Oleh karena itu, situasi yang ditimbulkan dalam pembelajaran harus diimbangi dengan kebiasaan dan perilaku seseorang, sehingga mengalami perasaan terpaksa atau tertekan didalam diri seseorang (Littauer, 2006). Dalam psikologi Barat, ada pemisahan antara pengalaman subjektif manusia dan Tuhan. Dalam setiap subyektif, pengalaman manusia digunakan sebagai standar ilmiah, yaitu pengalaman logis, rasional dan empiris. Masing-masing struktur kepribadian ini memiliki fungsi, ciri, komponen, prinsip kerja, motivasi dan mekanismenya masing-masing. Namun, semua komponen tersebut sebenarnya saling berkaitan, sehingga sulit untuk dipisahkan atau ditentukan dampaknya terhadap perilaku manusia (Hamali, 2018).

Sedangkan dalam psikologi Islam, kepribadian dikaji menggunakan konsep jiwa atau nafs yang terkandung dalam Al-Qur'an. Setiap sikap dan perilaku yang dianut seseorang didasarkan pada aturan-aturan yang diciptakan oleh Allah, namun tetap memberikan ruang dan waktu bagi manusia untuk memikirkan semua masalah yang ada di masyarakat. Al-Qur'an juga memberi manusia pedoman untuk merefleksi, mukjizat yang tercipta, dan keakuratan pembentukannya. Karena pengenalan manusia terhadap dirinya dapat mengantarkannya pada *ma'rifatullah*, seperti perkataan salah satu ulama yang bernama Yahya bin Muadz Ar-Razi yang memiliki arti yang sangat mendalam yaitu

“*Barang siapa yang mengenal dirinya, niscaya ia mengenal tuhan*nya”. Abdul Mujib mengungkapkan istilah struktur kepribadian dalam konsep jiwa atau nafs termasuk qalb, akal dan nafsu manusia yang menimbulkan perilaku. Oleh karena itu, kepribadian yang dimiliki oleh seorang muslim dapat diekspresikan dalam perilaku yang terlihat dan tidak terlihat (Mujib, 2017).

Dalam hal ini, Kehadiran sosial media menjadi tingkah laku yang tidak terlihat, dimana pada era digital saat ini lumrah digunakan oleh seluruh kalangan manusia. Media sosial merupakan *platform* bagi seluruh lapisan usia untuk berkomunikasi dan berinteraksi kepada siapapun. Dengan perkembangan zaman melalui teknologi melahirkan budaya-budaya baru di Indonesia seperti salah satu budaya korea sangat mudah diterima di masyarakat Indonesia terutama dikalangan remaja salah satunya musik korea, film korea dan masih banyak lagi. Sehingga hal ini munculnya *roleplay* atau bermain peran. *Roleplay* ini pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2009 dan mulai *booming* pada awal tahun 2011. Biasanya bermain peran dilakukan diatas panggung, namun *roleplay* yang di maksud disini adalah bermain peran di jejaring sosial *Twitter* dengan menggunakan identitas orang lain seperti tokoh atau artis idola. Sebenarnya tidak hanya di *twitter*, *roleplay* ini dapat ditemui di seluruh media sosial seperti *Facebook*, *Line*, *Instagram*, *Telegram* dan lain-lain. Dari data yang dilansir oleh *statista.com*, pengguna *twitter* pada tahun 2017 mencapai 18,9 juta pengguna di Indonesia. Tentunya hal ini akan mengalami peningkatan pengguna *twitter* setiap tahunnya. Pada tahun 2019 ditaksir mencapai 22,8 juta orang, dan *roleplayer* merupakan salah satu komunitas terbesar yang berkontribusi terhadap angka tersebut. Media sosial tidak hanya digunakan untuk mendapatkan informasi yang bisa dikreasikan oleh pemiliki akun itu sendiri, tetapi

juga memiliki dasar sebagai portal untuk membuat jaringan pertemanan secara virtual dan wadah untuk berbagi data, seperti audio, foto atau video (Nasrullah, 2015:3) dalam (Laras Puspita Pratiwi, 2018).

Pada dasarnya, *roleplay* tidak hanya dilakukan oleh penggemar K-Pop alias penggemar musik atau film korea saja, akan tetapi banyak hal seperti penggemar musik Jepang, kartun Jepang, artis-artis Indonesia, aktor-aktor film Amerika dan lain sebagainya. Di Indonesia, pengguna akun korean *roleplay* ini sangat banyak di temukan khususnya di *twitter*. Menurut Kominfo pengguna *twitter* di Indonesia menduduki peringkat ketiga terbanyak se-Asia Tenggara dengan segi usia penggunanya rata-rata merupakan anak muda mulai dari usia 10-25 tahun. Salah satu faktor yang mendorong para pengguna *twitter* yaitu menciptakan suatu komunitas penggemar idol Korea untuk bergabung menjadi roleplayers yaitu: identitas, pelarian, kenikmatan dunia fantasi, dan menjalin hubungan pertemanan, beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa hubungan yang dibangun di ranah maya bisa berlanjut hingga ranah nyata (Cole & Griffiths, 2007, Yee, 2006, Rheingold, 1993) dalam (Prisna Dewandari, 2015).

Dalam *Roleplay World*, para pengguna akun tersebut saling menyapa dan bercengkrama di media sosial tanpa tau nama, suara, wajah maupun jenis kelamin aslinya. Achsa dan Affandi 2015:2 dalam (Ivy Mahrani Aulia, 2020) keunikan dalam bermain peran adalah dengan berimajinasi. Bermain peran dengan kata lain sosio-drama ialah dramatisasi dari berbagai eksplorasi yang timbul dalam pergaulan dengan orang lain dalam lingkungan sosialnya. Korean *roleplayer* harus memainkan perannya sesuai karakter tokoh aslinya. Korean *roleplayer* merupakan para penggemar dari *figure* artis korea dan menciptakan dunia khayalan mereka bersama idolanya. Banyak sekali

roleplayer tersebut berfantasi berpacaran bahkan menikah dan memiliki anak dengan idolanya di dunia *roleplay* tersebut. Selain itu, dalam kehidupan nyatanya mereka adalah perempuan, tapi bisa saja dalam *roleplay world* nya mereka berperan sebagai laki-laki. Dengan menjadi representasi dari tokoh idola, para penggemar mendapatkan pengalaman emosi kedekatan yang dibutuhkan oleh imajinasinya. Dengan bermain peran selayaknya tokoh idola di kehidupan sehari-hari bersama para *roleplayer* lainnya dapat mengantarkan ekspresi kekaguman mereka sehingga tampak begitu menarik (Safitri, 2014).

Dengan adanya fenomena *roleplayer*, ada beberapa kasus yang meresahkan dimasyarakat seperti yang terjadi pada tahun 2013. Dari sumber yang dikutip dari *Wattpad.com* yaitu *roleplayer* berpacaran di dunia khayal. Dari cerita temannya yang sesama *roleplayer*, korban menceritakan kejadiannya dengan nama akun *roleplayer* yesung dan jiyeon mereka berkenalan kemudian melanjutkan hubungannya dan mengajak bertemu di dunia nyata, karena jiyeon penasaran dengan lawan bermainnya di media sosial tersebut. Akhirnya mereka memutuskan bertemu. Singkat cerita bahwa yesung hilang kabar setelah bertemu dengan jiyeon, teman jiyeon menanyakan alasan kenapa yesung menghilang dan menduga bahwa mereka bertemu dan melakukan hubungan suami istri. Akhirnya selama dua minggu jiyeon juga menghilang, dan dikabarkan hamil hingga masuk berita televisi. Terlepas dari kasus yang dipaparkan tadi, masih banyak kasus-kasus yang terjadi di dunia *roleplay* seperti membagikan kabar *hoax*, saling mengirim gambar telanjang, praktek penipuan sampai tahap hubungan seksual secara virtual maupun secara langsung.

Berdasarkan realita yang terjadi saat ini, fakta yang terjadi bahwa *roleplayer* sudah membuat “dunia” mereka sendiri di *twitter*. Para pemain Korean *roleplay* juga

dapat menggandakan kepribadian mereka, hal ini dapat ditinjau dari segi psikologi Barat dan psikologi Islam, sehingga para pemain Korean *roleplay* semestinya dapat memahami kepribadian aku, diri, *self* atau memahami manusia secara keseluruhan. Serta adanya faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian Korean *roleplay* tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengangkat tema tentang kepribadian *roleplayer* dari perspektif psikologi Barat yaitu dari teori psikososial menurut Erik Erikson dan psikologi Islam dari teori kepribadian menurut Imam Al-Ghazali. Tentunya ada perbedaan mengenai kepribadian menurut para tokoh seperti indikator kepribadian, sifat-sifat kepribadian, hingga macam-macam gangguan kepribadian di tinjau dari dua sisi psikologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kepribadian Korean *roleplayer* dari perspektif Psikologi Barat?
2. Bagaimana kepribadian Korean *roleplayer* dari perspektif Psikologi Islam?
3. Apakah faktor yang mempengaruhi kepribadian Korean *Roleplayer*?
4. Apakah ada perbedaan kepribadian menurut psikologi Barat dan psikologi Islam?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, karya tulis ini bertujuan untuk mengetahui kepribadian yang terjadi pada individu Korean *roleplayer* dari perspektif psikologi Barat dan psikologi Islam serta faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian Korean *roleplayer*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan dalam bidang Psikologi Komunikasi khususnya pada program studi Komunikasi dan Konseling Islam dan menambah pengetahuan dalam bidang akademis bagi siapapun yang membaca agar menjadi pembelajaran dan wawasan baru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah substansi pada hasil penelitian mengenai Kepribadian Korean *Roleplayer* Dalam Perspektif Psikologi Barat Dan Psikologi Islam (Studi Kasus Pada Korean *Roleplayer* Dalam Dunia Virtual *Roleplay World* Di Media Sosial Twitter).

1.4.2 Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk memahami dinamika individu atau objek dakwah Korean *roleplay* dan memahami kepribadian *roleplayer*.

1.5 Sistematika Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini dibagi menjadi lima bab yang mana diuraikan dalam bentuk sub-sub bab. urutan sistematika penelitian ini sebagai berikut:

1. Pada BAB I, Peneliti membahas terkait latar belakang masalah. Dari penelitian yang peneliti lakukan , rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat dilakukannya penelitian serta sistem pembahasan dalam penelitian ini.

2. Pada BAB II, peneliti membahas terkait tinjauan pustaka yakni penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema dalam skripsi ini yaitu Kepribadian Korean *Role Player* di tinjau dari perspektif tokoh psikologi Barat dan tokoh psikologi Islam. Selain itu, penulis membahas mengenai kerangka teori yang dapat menjadi acuan serta landasan dalam penelitian ini.
3. Pada BAB III, peneliti menguraikan mengenai metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. dalam hal ini mencakup operasionalisasi konsep, pemilihan subjek penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti Dalam penelitian ini, yakni wawancara mendalam, pengamatan, dan dokumentasi. Selain itu penulis juga menjelaskan mengenai kredibilitas serta teknik dalam menganalisis data.
4. Pada BAB IV, peneliti menjelaskan mengenai ruang lingkup yang yang telah ah dibuat untuk penelitian ini. ruang lingkup tersebut mencakup gambaran umum mengenai subjek penelitian yang telah dipilih oleh peneliti. Selain itu, peneliti menjelaskan terkait kepribadian Korean *roleplayer* di kehidupan nyata dan kehidupan khayalan di media sosial twitter, peneliti juga menggunakan teori kepribadian dari perseptif psikologi barat yaitu teori psikososial menurut Erik Erikson dan dari psikologi islam yaitu teori kepribadian menurut Imam Al-Ghazali dalam melakukan penelitian mengenai Korean *roleplayer*.
5. Pada BAB V, merupakan bagian terakhir dalam penelitian ini, peneliti membahas terkait kesimpulan dan hasil pembahasan dalam penelitian yang telah peneliti lakukan berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini. Selanjutnya terkait keterbatasan serta saran dalam penelitian ini yang ditunjukkan kepada peneliti selanjutnya

diharapkan dapat menggunakan sudut pandang yang berbeda untuk menggali dan beradaptasi dengan perkembangan yang terjadi pada generasi muda pengguna sosial media agar lebih bijak dalam menggunakannya.