

**PERILAKU SEKSUAL DALAM AKTIVITAS *ROLEPLAYING*:  
PENGALAMAN REMAJA MUSLIM DAN MUSLIMAH DI TELEGRAM**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin Dan Pemikiran Islam  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh :

**RETNO NUR ASTIYANI**

**NIM. 18105040031**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2025**



KEMENTERIAN AGAMA RI  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
FM-UINSK-BM-05-03/RO

Dosen: Nur Afni Khafsoh, M. Sos.  
Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

---

**NOTA DINAS**

Hal : Skripsi Sdr. Retno Nur Astiyani

Lamp : -

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Retno Nur Astiyani

NIM : 18105040031

Jurusan : Sosiologi Agama

Judul Skripsi : PERILAKU SEKSUAL DALAM AKTIVITAS ROLEPLAYING:  
PENGALAMAN REMAJA MUSLIM DAN MUSLIMAH DI  
TELEGRAM

Sudah dapat diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana strata satu dalam Jurusan Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosahkan. Untuk itu kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 12 Juni 2025  
Pembimbing,

Nur Afni Khafsoh, M.Sos.  
NIP. 19911011 201903 2 014



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1306/Un.02/DU/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : PERILAKU SEKSUAL DALAM AKTIVITAS **ROLEPLAYING**: PENGALAMAN REMAJA MUSLIM DAN MUSLIMAH DI TELEGRAM

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RETNO NUR ASTIYANI  
Nomor Induk Mahasiswa : 18105040031  
Telah diujikan pada : Selasa, 17 Juni 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Nur Afni Khafsoh, M.Sos.

SIGNED

Valid ID: 68676e78be812



Penguji II

Erham Budi Wiranto, S.Th.I., M.A.

SIGNED

Valid ID: 68900604c625c



Penguji III

Hikmalisa, S.Sos., M.A.

SIGNED

Valid ID: 68918215f1e02



Yogyakarta, 17 Juni 2025

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum.

SIGNED

Valid ID: 6892dfc8a4b39

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

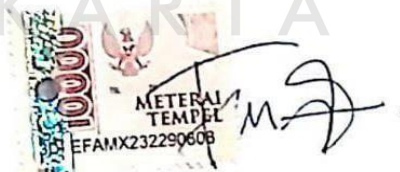
Nama : Retno Nur Astiyani  
NIM : 18105040031  
Program Studi : Sosiologi Agama  
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: PERILAKU SEKSUAL DALAM AKTIVITAS ROLEPLAYING: PENGALAMAN REMAJA MUSLIM DAN MUSLIMAH DI TLEGRAM adalah karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penyusun.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 12 Juni 2025  
Yang menyatakan,



METERAI  
TEMPEL  
EFAMX232290608

Retno Nur Astivani  
18105040031

## **MOTTO**

—Bukan kesulitan yang membuat kita takut.

Tapi ketakutan yang membuat kita sulit!

-Ali bin Abi Thalib-



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya dedikasikan kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Nur Latif dan Ibu Ratih Astuti, ketulusannya dari hati atas doa yang tak pernah putus, dan semangat yang tidak ternilai. Kepada keluarga besar saya di Jepara yang tidak lupa selalu mendoakan. Dan kepada suami dan anak-anakku kelak semoga karya ini menjadi bukti bahwa perjuangan dan doa selalu menemukan jalan. Serta diri saya yang telah mampu menyelesaikan ditahap ini. Almamater tercinta dan Progam Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta



## ABSTRAK

Roleplaying adalah aktivitas bermain peran dengan karakter fiktif, yang dalam praktiknya dapat mengarah pada hubungan emosional dan seksual secara virtual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh aktivitas roleplaying (RP) di aplikasi Telegram terhadap perilaku seksual remaja Muslim dan Muslimah, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang melatarbelakangi keterlibatan mereka.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan netnografi dan wawancara mendalam terhadap tiga informan yang aktif sebagai roleplayer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas RP memberikan ruang bagi remaja untuk mengekspresikan diri secara bebas, termasuk dalam bentuk perilaku seksual seperti dirty talk dan masturbasi melalui teks. Aktivitas ini juga dipengaruhi oleh faktor internal seperti rasa ingin tahu, kesepian, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga dan pengaruh teman. Penelitian ini dianalisis menggunakan teori hiperealitas Jean Baudrillard yang menjelaskan bahwa dunia digital menciptakan simulasi yang tampak lebih nyata daripada realitas itu sendiri. Aktivitas roleplaying di Telegram menjadi bentuk simulasi yang memengaruhi pembentukan identitas dan perilaku seksual remaja. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk memahami serta mengarahkan aktivitas digital remaja secara lebih bijak.

**Kata Kunci:** *Roleplaying*, Perilaku Seksual, Remaja Muslim, Telegram, Hiperealitas.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamin.* Segala puji dan puja syukur kami haturkan kepada Allah SWT. karena dengan segala limpahan rahmat, nikmat serta hidayah-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap terus mengalir deras keharibaan baginda Nabi Muhammad Saw. karena berkat perjuangan beliau saat ini kita semua dapat merasakan manisnya ilmu pengetahuan. Semoga kita semua mendapat syafaatnya kelak di hari kiamat. Aamiin.

*Alhamdulillah* dengan semua usaha, doa, dan ikhtiar yang dilakukan peneliti, akhirnya karya ilmiah dapat terselesaikan dengan judul —Perilaku Seksual Dalam Aktivitas Roleplaying: Pengalaman Remaja Muslim dan Muslimah Di Telegram—. Skripsi ini merupakan syarat untuk diajukan kepada program studi Sosiologi Agama, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta guna memperoleh gelar sarjana sosial. Dalam penyusunan skripsi ini, tentunya banyak lika-liku yang harus dilalui peneliti. Jika tanpa ada bantuan, bimbingan, dorongan semangat, dan kerjasama dari berbagai pihak mungkin skripsi ini tidak akan pernah ada. Maka dari itu selayaknya peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Prof. Dr. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Mahatva Yoga Adi Pradana, M.Sos. Selaku Ketua Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Hikmalisa, S.sos., M.A. Selaku Wakil Ketua Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

5. Dr. Masroer, S.Ag., M.Si. Selaku dosen penasehat akademik yang memberikan arahan terkait pembelajaran akademik.
6. Nur Afni Khafsoh, M.Sos. Selaku dosen pembimbing skripsi saya yang selalu memberikan masukan untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
7. Kepada seluruh dosen Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam.
8. Staff akademik prodi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang selalu membantu peneliti dalam mengurus administrasi kampus.
9. Kepada orang tua saya, bapak Nur Latif dan ibu Ratih Astuti saya ucapkan terima kasih atas dukungan dan doa yang memberikan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi. Terima kasih juga kepada kedua adik saya, Reisyia Nur Dwi Asti dan Rega Nur Tria Asti yang telah membantu menstabilkan suasana hati saya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Dan terima kasih juga kepada Mbah Basri dan Mbah Kastamah yang selalu memberikan dukungan dan doa.
10. Kepada narasumber yang telah bersedia berbagi cerita dan pengalaman dengan tulus, yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
11. Kepada Nailah Maghfirah yang sudah membantu dan memberikan support kepada peneliti. Terima kasih selalu menemani peneliti dalam kondisi apapun.
12. Kepada teman-teman Kost Putri Risna, yaitu Nuna Anis, Fira, Mbak Eka, dan Rara.
13. Kepada teman sekelas, yaitu Nayli, Gandis, Eka, dan Rohimah yang selalu menanyai kabar peneliti serta memberi dukungan dan bantuan kepada peneliti.

14. Kepada Teman-teman yang berada di Jepara, yaitu Rahma Yana, Adesilvi, dan aliyah Ulil.
15. Tidak lupa untuk semua pihak yang sudah membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA DINAS .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tinjauan Pustaka .....	8
E. Kerangka Teori.....	15
F. Metode Penelitian .....	23
G. Sistematika Penelitian .....	31
BAB II GAMBARAN UMUM.....	33
A. Telegram .....	33
B. Perilaku Seksual.....	34
C. Aktivitas Roleplaying .....	36
D. Profil Roleplayer Muslim di Telegram .....	37
E. Dinamika dalam Komunitas Roleplayer Muslim .....	40
BAB III FAKTOR-FAKTOR YANG MELATAR BELAKANGI MUSLIM DAN MUSLIMAH TERLIBAT DALAM ROLEPLAYER.....	44
A. Latar Belakang Para Pemain Roleplayer .....	44
B. Latar Belakang Keluarga Pemain Roleplayer.....	46
C. Latar Belakang Psikologis Keterlibatan Remaja dalam Roleplaying di Telegram .....	50
D. Pengaruh Teman Sebaya terhadap Keterlibatan Remaja dalam Roleplaying .....	53
E. Peran Tokoh Roleplayer sebagai Model dalam Dunia RP.....	57
BAB IV PENGARUH AKTIVITAS ROLEPLAYING DI TELEGRAM PADA PERILAKU SEKSUAL REMAJA MUSLIM DAN MUSLIMAH.....	60
A. Peran yang Dilakukan Pada Saat Bermain Roleplay .....	60

B.	Hubungan Antara Aktivitas Roleplay Dengan Perilaku RemajaMuslim dan Muslimah Di Dunia Nyata .....	64
C.	Keseimbangan Antara Dunia Roleplay Dan Real Life Sebagai Seorang Muslim/Muslimah.....	67
BAB	PENUTUP .....	71
A.	Kesimpulan .....	71
B.	Saran .....	72
DAFTAR	PUSTAKA .....	74
DRAFT	WAWANCARA.....	78
CURICULUM	VITAE .....	79



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Penggunaan media sosial, termasuk aplikasi seperti Telegram, telah mengubah cara orang berinteraksi, berkomunikasi, dan berbagi informasi. Telegram, sebagai salah satu platform pesan instan, memungkinkan individu untuk menjaga hubungan pribadi dan mengembangkan karier profesional dengan cara yang lebih efisien. Pengguna dapat membangun identitas digital mereka, menampilkan diri sesuai keinginan, dan berbagi momen penting dalam hidup. Selain itu, Telegram juga menyediakan fitur untuk bergabung dengan grup dan saluran yang memiliki minat yang sama, memberikan peluang untuk dukungan emosional, pertukaran informasi, dan advokasi sosial yang lebih luas.<sup>1</sup> Namun, fenomena media sosial, termasuk Telegram, juga memiliki sisi gelap. Penyebaran informasi palsu, cyberbullying, dan tekanan sosial untuk mencapai standar yang tidak realistis dapat terjadi di platform ini. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dapat menyebabkan perasaan rendah diri dan kecemasan di kalangan penggunanya.<sup>2</sup> Oleh karena itu, penting bagi pengguna Telegram dan platform media sosial lainnya untuk lebih bijaksana dalam mengelola interaksi mereka, agar dapat

---

<sup>1</sup> Xiaoyi Zheng, Sayed M. Ismail, and Tahereh Heydarnejad, "Social Media and Psychology of Language Learning: The Role of Telegram-Based Instruction on Academic Buoyancy, Academic Emotion Regulation, Foreign Language Anxiety, and English Achievement," *Heliyon* 9, no. 5 (2023): e15830, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15830>.

<sup>2</sup> Betül Keleş, Niall McCrae, and Annmarie Grealish, "A Systematic Review: The Influence of Social Media on Depression, Anxiety and Psychological Distress in Adolescents," *International Journal of Adolescence and Youth* 25, no. 1 (2020): 79–93, <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1590851>.

memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatif. Media sosial tidak hanya digunakan untuk membagikan informasi yang dibuat oleh penggunanya, tetapi juga berfungsi sebagai platform untuk membangun jaringan pertemanan virtual dan sebagai media untuk berbagi berbagai jenis data, termasuk audio dan video.<sup>3</sup> Pengguna dapat terhubung dengan teman-teman lama, membuat koneksi baru dengan orang-orang di seluruh dunia, dan terlibat dalam aktivitas roleplay di berbagai komunitas daring sesuai minat mereka. Selain itu, media sosial memungkinkan pengguna untuk berbagi berbagai jenis data, termasuk audio dan video, yang dapat diakses, dikomentari, dan disebarluaskan oleh banyak orang secara instan. Dengan demikian, media sosial menciptakan ruang interaksi yang dinamis dan beragam, memungkinkan konten untuk berkembang dan beredar dengan cepat dalam komunitas global.

Remaja sebagai generasi digital berada di garis depan dalam memanfaatkan teknologi ini untuk berkomunikasi, belajar, dan mengembangkan diri.<sup>4</sup> Mereka tumbuh dalam lingkungan yang dipengaruhi oleh internet, media sosial, dan perangkat digital lainnya, yang memungkinkan mereka mengakses informasi dan berinteraksi dengan orang-orang di seluruh dunia. Kepribadian remaja merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan individu. Pada masa remaja, individu mengalami banyak perubahan baik fisik, emosional, maupun psikologis yang

---

<sup>3</sup> Rulli Nasrullah, "Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi," Bandung: Simbiosis Rekatama Media 2016 (2015): 2017.

<sup>4</sup> Narendra Kumar Singh et al., "Impact of Digital Age on Children and Adolescents: A Psychosocial Perspective," Paripex Indian Journal of Research, no. October (2021): 41–44, <https://doi.org/10.36106/paripex/4306040>.

dapat mempengaruhi pembentukan identitas dan cara berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>5</sup> Salah satu media interaksi yang semakin populer di kalangan remaja adalah dunia maya, dengan aplikasi Telegram sebagai salah satu platform yang banyak digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi.

Peranan masyarakat beragama muslim/muslimah yang terlibat dalam *roleplaying* di Telegram dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan keluarga, pendidikan, teman sebaya, dan media yang mereka konsumsi.<sup>6</sup> Aktivitas *roleplaying* bisa memberikan pengaruh positif dalam bentuk peningkatan keterampilan komunikasi, empati, dan kemampuan berpikir kritis.<sup>7</sup> Di sisi lain, ada juga potensi risiko seperti kecanduan internet, pergeseran nilai-nilai, atau konflik identitas jika tidak dikelola dengan baik.

Remaja sering kali terlibat dalam aktivitas *roleplayer* dengan motif yang bervariasi.<sup>8</sup> Mereka menikmati kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas dan mengembangkan karakter yang berbeda dari diri mereka sendiri.<sup>9</sup> Selain itu, *roleplayer* juga memberikan peluang untuk membangun hubungan sosial dengan orang-orang yang memiliki minat serupa. Bagi beberapa remaja, aktivitas ini juga bisa menjadi bentuk pelarian dari tekanan

---

5 Tasya Alifia Izzani, Selva Octaria, and Linda Linda, "Perkembangan Masa Remaja," *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 3, no. 2 (2024): 259–73, <https://doi.org/10.56910/jispendoria.v3i2.1578>.

6 Hendi Budi Wibowo and Christina Christina, "Komunikasi Interpersonal Antara Roleplayer Dalam Membangun Sebuah Hubungan Pertemanan Pada Media Sosial Twitter," *Jurnal Jurnalisa : Jurnal Jurusan Jurnalistik* 8, no. 1 (2022), <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v8i1.29086>.

7 Mutia Fathia Rahmah et al., "PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI ELSE ( Elementary School Education" 8, no. 3 (2024): 32–40.

8 Ismah Muthiah and Fajar Tri Utami, "Kepuasan Hidup Dalam Bermain Pada Remaja Pengguna Akun Roleplayer Di Jejaring Media Sosial Twitter Di Kota Lubuklinggau," *Seminar Nasional ADPI Mengabdikan Untuk Negeri* 3, no. 2 (2022): 2746–1246.

9 Riska Marsya and Riri Amandaria, "Pola Perilaku Roleplayer Dalam Dunia Virtual: Studi Kasus Remaja Di Kota Makassar," *Predestinasi* 15, no. 3 (2023): 3.

atau masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selama proses bermain peran, mereka dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan kerja sama tim, serta menjelajahi berbagai aspek dari identitas diri mereka. Dengan memainkan peran sebagai *roleplayer*, mereka merasa mendapatkan kepuasan, seperti kebebasan berekspresi emosional tanpa harus mengungkapkan identitas pribadi mereka secara langsung. Mereka menemukan tempat di mana dapat memuaskan keinginan sebagai penggemar tanpa rasa takut akan penilaian negatif dari orang lain.<sup>10</sup>

Roleplayer merupakan individu yang secara sadar memerankan karakter fiktif dari anime, idol group, drama Korea, atau tokoh buatan lainnya di media sosial sebagai bentuk ekspresi kreatif dan simulasi identitas dalam ruang digital, berbeda dengan fans yang hanya menunjukkan ketertarikan dan dukungan terhadap tokoh atau karya tertentu tanpa terlibat dalam aktivitas peran; maniac yang menunjukkan perilaku penggemar ekstrem hingga pada tingkat obsesif atau tidak rasional terhadap idola atau budaya tertentu, serta wibu yang mengidolakan budaya Jepang, khususnya anime dan manga, secara berlebihan hingga meniru gaya hidup, bahasa, dan ekspresi Jepang tanpa memahami konteks budaya aslinya.<sup>11 12</sup>

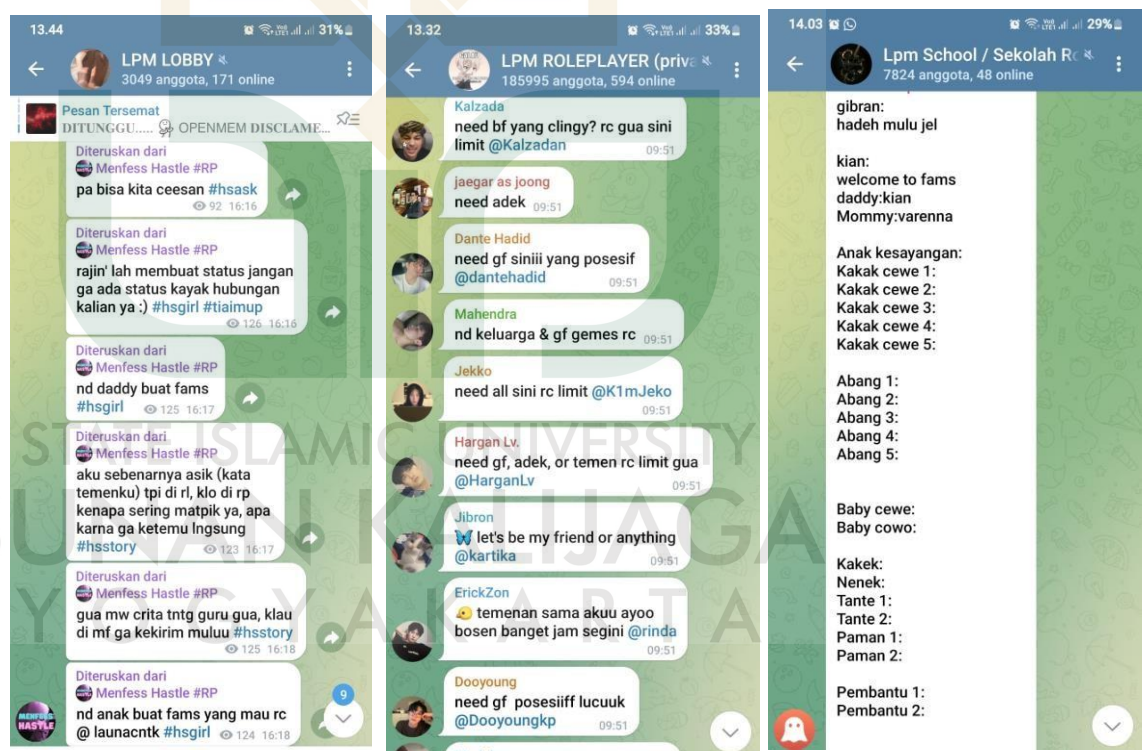
---

<sup>10</sup> Muthiah and Utami, “Kepuasan Hidup Dalam Bermain Pada Remaja Pengguna Akun Roleplayer Di Jejaring Media Sosial Twitter Di Kota Lubuklinggau.”

<sup>11</sup> Dorothy Finan, “Idols You Can Make: The Player as Auteur in Japan’s Media Mix,” *New Media and Society* 25, no. 5 (2023): 881–97, <https://doi.org/10.1177/14614448211015625>.

<sup>12</sup> Mashita Phitaloka Fandia Purwaningtyas and Tabina Azalia Oktara, “The Role-Playing Self: Virtual Ethnography Study of K-Pop Fans’ Idol-Roleplaying and Self-Identity in Twitter,” *Jurnal ASPIKOM* 8, no. 1 (2023): 95, <https://doi.org/10.24329/aspikom.v8i1.1216>.

Berdasarkan observasi pada grup roleplayer di Telegram, ditemukan bahwa aktivitas roleplay menjadi sarana bagi pengguna untuk menjalankan peran sosial secara virtual, seperti menjadi pacar, teman, atau anggota keluarga. Roleplay juga digunakan untuk mengekspresikan fantasi yang tidak bisa dilakukan di dunia nyata, termasuk dalam bentuk percakapan seksual melalui teks. Beberapa grup bahkan membentuk struktur keluarga fiktif secara lengkap. Aktivitas ini menunjukkan bahwa roleplayer tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bentuk pelarian dari realitas sosial, yang dalam jangka panjang dapat memengaruhi interaksi sosial nyata dan menciptakan ketergantungan pada dunia virtual.



Namun, meskipun aktivitas *roleplayer* memiliki berbagai manfaat, ada juga masalah yang muncul terkait dengan penggunaannya, terutama di kalangan remaja. Aktivitas ini sering kali mengurangi interaksi sosial di dunia

nyata, membuat mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar daripada berpartisipasi dalam kegiatan fisik atau sosial yang sehat. Hal ini dapat mengurangi aktivitas fisik dan mengisolasi mereka dari lingkungan sekitar, sehingga mengurangi kualitas hidup secara keseluruhan. Selain itu aktivitas *roleplaying* dapat mengarah terhadap perilaku seksual.

Bagi remaja Muslim dan Muslimah, aktivitas roleplaying di Telegram dapat memiliki makna yang lebih mendalam. Selain sebagai bentuk ekspresi diri, aktivitas ini juga berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat identitas keagamaan, memperluas wawasan tentang nilai-nilai Islam, dan membangun komunitas yang saling mendukung dalam konteks keagamaan. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam komunitas online dapat memberikan dukungan sosial yang penting bagi remaja, membantu mereka dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keagamaan.<sup>1314</sup> Namun, meskipun aktivitas roleplaying memiliki potensi manfaat yang besar, belum banyak penelitian yang mengkaji bagaimana kepribadian remaja Muslim dan Muslimah yang terlibat dalam roleplaying di Telegram terbentuk dan berkembang. Masalah ini menjadi semakin penting untuk diteliti karena aktivitas yang berlebihan dapat mengurangi interaksi mereka dengan keluarga dan teman-teman di dunia nyata, serta menurunkan kualitas hidup mereka dengan menciptakan ketergantungan pada dunia maya (Ayu & Sucipto, 2022).

---

<sup>13</sup> Aprillia Dwi Wijayati, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Telegram Terhadap Peningkatan Pengetahuan Keagamaan (Studi Kasus Pada Akun Telegram Rumaysho)," *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 75, no. 17 (2021): 399–405.

<sup>14</sup> Mugiyono and Reza Afifatul Janah, "PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN PESERTA DIDIK," *JOURNAL SYNTAX IDEA* 6, no. 08 (2024): 3813–21.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik meneliti lebih dalam mengenai “Perilaku Seksual Dalam Aktivitas Roleplaying: Pengalaman Remaja Muslim Dan Muslimah Di Telegram”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai dinamika pembentukan kepribadian remaja dalam konteks aktivitas *roleplaying* di dunia maya. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan rujukan bagi orang tua, pendidik, dan komunitas dalam mendukung perkembangan remaja secara positif dan sehat.

## **B. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan remaja muslim dan muslimah dalam *roleplaying* di *Telegram*.
- b. Menganalisis aktivitas *roleplaying* di *Telegram* memengaruhi perilaku seksual remaja muslim dan muslimah.

### **2. Manfaat Penelitian**

Adanya penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan manfaat kepada seluruh pembaca baik dari segi teoretis maupun praktis seperti berikut:

#### **a. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori-teori tentang kepribadian remaja, khususnya

dalam konteks aktivitas di dunia maya dan *roleplaying*. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah literatur tentang interaksi antara teknologi dan pembentukan identitas keagamaan pada remaja muslim dan muslimah.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi orang tua, pendidik, dan komunitas dalam mendukung perkembangan remaja secara positif dan sehat. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi tentang cara mengelola aktivitas *roleplaying* yang sehat dan bermanfaat bagi remaja muslim di Telegram.

**C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor-faktor apa saja yang melatar belakangi remaja muslim dan muslimah terlibat dalam *roleplaying* di Telegram?
2. Bagaimana aktivitas *roleplaying* di Telegram mempengaruhi perilaku seksual remaja muslim dan muslimah?

**D. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka adalah proses umum yang dilalui untuk mendapatkan teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian yang

diteliti yaitu “Perilaku Seksual Dalam Aktivitas Roleplaying: Pengalaman Remaja Muslim Dan Muslimah Di Telegram”.

Pertama, penelitian yang dilakukan Dewi Hapsari dengan judul “Korean *Roleplayer* dan Dampaknya Terhadap Kepribadian di Dunia Nyata (Studi Kasus Pada Remaja). Fokus penelitian artikel ini tentang perilaku *roleplayer* dan dampaknya di dunia nyata. Metode yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Hasil penelitian Dewi Hapsari mengatakan karakter dalam *roleplayer* dapat membawa dampak positif dan negatif dalam kehidupan nyata.<sup>15</sup> Contoh dampak negatifnya adalah pemain bisa menjadi kasar karena tokoh yang mereka mainkan di Twitter memiliki gaya bicara yang frontal. Selain itu, mereka juga bisa terpengaruh oleh lingkaran pertemanan yang dominan penyuka sesama jenis dan berbagai faktor negatif lainnya. Namun, ada juga dampak positifnya, seperti pelaku yang menjadi lebih toleran terhadap perbedaan yang mereka temui di dunia nyata, lebih mudah bersosialisasi dengan orang baru, dan lebih lancar dalam menggunakan bahasa Inggris. Terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang kepribadian remaja *Roleplayer*; namun juga terdapat perbedaan yaitu pada penelitian yang dilakukan Dewi Hapsari membahas pada media sosial Twitter, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan pada media sosial Telegram. Perbedaan utama antara *roleplayer* di Twitter dan Telegram terletak pada bentuk interaksi; Twitter cenderung bersifat terbuka dan publik, sementara Telegram

---

<sup>15</sup> Dewi Hapsari, “Korean *Roleplayer* Dan Dampaknya Terhadap Kepribadian Di Dunia Nyata (Studi Kasus Pada Remaja),” *Universitas Sebelas Maret*, 2019.

lebih privat dan berbasis grup atau kanal yang memungkinkan interaksi lebih intens dan tertutup.

Kedua, penelitian yang dilakukan Riska Marsya dan Riri Amandaria dengan judul penelitian “Pola Perilaku *Roleplayer* Dalam Dunia Virtual: Studi Kasus Remaja di Kota Makassar”. Fokus penelitian ini yaitu pada perilaku *roleplayer* remaja dalam dunia virtual. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumen serta dokumentasi. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa, mengenal dunia *roleplayer* memberikan dampak positif dan negatif.<sup>16</sup> Dampak positifnya termasuk para *roleplayer* memiliki teman untuk berbagi cerita, merasa lebih terhubung, dan mengalami berbagai manfaat lainnya. Namun, dampak negatifnya adalah mereka bisa menjadi lebih tertutup dan aktivitas di dunia nyata mereka menjadi kurang teratur (Riska Marsya). Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang perilaku *roleplayer* pada remaja namun perbedaannya yaitu penelitian ini cakupannya lebih luas yaitu dari semua media sosial, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan cakupannya lebih sempit yaitu hanya berfokus pada media sosial Telegram.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Vyni Vernika dan Nurhastuti dengan judul penelitian “Permainan *Roleplayer* di Media Sosial Twitter”. Fokus penelitian ini yaitu mengkaji tentang seorang *roleplayer* di Twitter. Metode penelitian yang dilakukan pada artikel ini yaitu metode kualitatif

---

<sup>16</sup> Riska Marsya dan Riri Amandaria, “Pola Perilaku *Roleplayer* dalam Dunia Virtual: Studi Kasus Remaja Di Kota Makassar,” *Predestinasi* 15, no. 3 (2023): 3.

dengan teori yang digunakan yaitu *Reality of Virtual Communities* dalam buku Alyusi (2016:37) dan dikemukakan dalam jurnal oleh Jan A.G.M. Van Dijk serta teori *Used and Gratification* yang dikemukakan oleh Alyusi (2016:32). Hasil penelitian ini yaitu menjelaskan memasuki dunia *roleplayer* membawa dampak baik dan buruk. Di sisi positif, *roleplayer* mendapatkan teman untuk berbagi cerita, merasa lebih terhubung, dan menikmati banyak manfaat lainnya. Namun, dampak negatifnya adalah mereka cenderung menjadi lebih tertutup dan aktivitas mereka di dunia nyata bisa menjadi tidak teratur.<sup>17</sup> Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang seorang *roleplayer* di media sosial. Perbedaan penelitian ini subjeknya tidak hanya mencakup remaja saja serta media sosial yang diteliti yaitu Twitter sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu hanya berfokus pada *roleplayer* remaja pada media sosial Telegram.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri dalam skripsinya yang berjudul “Self Identity Pada *Roleplayer* Pengguna Twitter”. Fokus penelitian ini yaitu mengkaji perbedaan dinamika *self identity roleplayer* pengguna twitter di dunia nyata maupun di dalam dunia *roleplay*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa karena ada perbedaan antara identitas yang ingin dibentuk dan apa yang terjadi di dunia nyata.<sup>18</sup> para *roleplayer* ini

---

<sup>17</sup> Vyni Vernika and Nurhastuti, “Permainan Roleplayer Di Media Sosial Twitter,” *Prosiding Manajemen Komunikasi* 4, no. 1 (2018): 21–27.

<sup>18</sup> Nurul Risqiyah Hasbansyah Putri, “Self Identity pada Roleplayer Pengguna Twitter,” *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2022, 1–23.

menciptakan sebuah dunia yang berisi identitas ideal. Hal-hal yang terjadi di dunia nyata mempengaruhi identitas ideal ini, yang menjadi dasar penggambaran masing-masing karakter *roleplayer* mereka. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu perilaku dan identitas *roleplayer*, serta mengkaji bagaimana identitas ideal terbentuk dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Keduanya juga menekankan pengaruh kejadian di dunia nyata terhadap identitas atau kepribadian yang dibentuk dalam peran *roleplayer*. Namun perbedaannya yaitu penelitian ini berfokus pada identitas ideal *roleplayer* secara umum, sementara penelitian yang dilakukan peneliti spesifik meneliti remaja *roleplayer* muslim di aplikasi Telegram. Selain itu, penelitian ini tidak menyebutkan platform tertentu, sedangkan peneliti lebih fokus pada Telegram sebagai tempat *roleplaying*.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Eki Putri Nuraini dalam skripsinya yang berjudul “Peran *Roleplayer* dalam Membentuk Identitas Virtual di jejaring Sosial Line”. Fokus penelitian ini yaitu mengkaji tentang pengguna *roleplayer* dalam membentuk identitas virtual di media sosial Line. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan teori CMC (*Computer Mediated Communication*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa para *roleplayer* menggunakan wajah, pekerjaan, latar belakang, dan tanggal lahir untuk membuat identitas virtual baru di dunia *roleplaying*.<sup>19</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu dalam

---

<sup>19</sup> Eki Putri Nuraini, “Peran *Roleplayer* Dalam Membentuk Identitas Virtual Di Jejaring Sosial Line,” *Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2021, 4, <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/92556>.

mengeksplorasi pembentukan identitas virtual melalui aktivitas *roleplaying* di platform media sosial. Kedua studi menyoroti dinamika sosial dan psikologis yang terlibat dalam penciptaan identitas ideal yang berbeda dari identitas asli para *roleplayer*. Perbedaannya, penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada remaja Muslim di Telegram dan menekankan pengaruh konteks sosial dan agama dalam pembentukan kepribadian mereka, sedangkan penelitian ini mempelajari pengguna secara umum tanpa mengkhususkan pada kelompok agama atau usia tertentu dan tidak menyoroti aspek religiusitas.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurhalizah Hd, St. Jamilah dan Suhardi yang berjudul "*Hiperrealitas Simulakra Pengguna Instagram Mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah IAIN Parepare*" menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengkaji bentuk hiperrealitas pada pengguna Instagram. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna media sosial menciptakan citraan yang merefleksikan, menutupi, hingga menggantikan realitas dasar, yang berujung pada kondisi hiperrealitas di mana batas antara yang nyata dan semu menjadi kabur. Faktor-faktor yang memengaruhi terbentuknya perilaku hiperrealitas ini meliputi jumlah pengikut (followers), tingkat interaksi (engagement), dan variasi konten yang diunggah.<sup>20</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan dalam hal penggunaan teori hiperrealitas simulakra dan fokus pada bagaimana media digital membentuk realitas semu. Namun, perbedaannya terletak pada konteks objek dan fenomena yang diteliti. Penelitian tersebut

---

<sup>20</sup> Siti Nurhalizah, St. Jamilah, and Suhardi, "Hiperrealitas Simulakra Pengguna Instagram Pada Mahasiswa," *Jourmics* 1, no. 2 (2022): 67–90.

mengamati fenomena hiperrealitas dalam penggunaan Instagram secara umum oleh mahasiswa, sedangkan penelitian peneliti menelaah lebih dalam praktik roleplaying berbasis Telegram dengan fokus khusus pada remaja muslim dan muslimah. Selain itu, penelitian peneliti juga menyoroti bagaimana praktik roleplaying bisa menjadi ruang terbentuknya perilaku seksual yang disamarkan atau dibenarkan dalam narasi karakter, yang mencerminkan hilangnya batas antara fiksi dan realitas dalam ruang maya yang lebih tertutup dibanding Instagram.

Ketujuh, penelitian kuantitatif yang dilakukan Afra Fairuz Alfisri dan Farah Aulia terhadap 209 roleplayer di media sosial menggunakan metode korelasional dengan pendekatan purposive sampling, bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kesepian dan perilaku seksual daring. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara tingkat kesepian dan kecenderungan perilaku seksual online di kalangan roleplayer, dengan nilai korelasi  $r = 0,596$  dan signifikansi  $p = 0,00$ . Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi tingkat kesepian yang dirasakan roleplayer, maka semakin tinggi pula kecenderungan mereka untuk terlibat dalam perilaku seksual secara daring.<sup>21</sup> Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yakni sama-sama membahas perilaku seksual dalam komunitas roleplayer di media sosial. Namun, perbedaannya terletak pada pendekatan dan fokus subjek penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kuantitatif dan berfokus pada korelasi antara

---

<sup>21</sup>Afra Fairuz Alfisri and Farah Aulia, "The Relationship Between Loneliness and Online Sexual Behavior Community Role Players on Social Media Hubungan Antara Kesepian Dan Perilaku Seks Daring Komunitas Role Player Di Media Sosial" 1, no. 4 (2024): 132–38.

keseopian dan perilaku seksual secara umum di komunitas roleplayer. Sementara itu, penelitian yang peneliti lakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan fokus pada pengalaman remaja muslim dan muslimah di platform Telegram. Penelitian ini tidak hanya membahas perilaku seksual, tetapi juga memerhatikan nilai-nilai keislaman, norma sosial, serta dinamika identitas religius yang memengaruhi pengalaman dan batasan perilaku seksual di ruang roleplaying yang lebih privat dan tertutup.

#### **E. Kerangka Teori**

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori hiperealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Hiperealitas adalah kondisi di mana batas antara realitas dan representasi menjadi kabur, sehingga orang kesulitan membedakan antara yang nyata dan yang simulasi. Ini sering terjadi akibat dominasi media, teknologi, dan budaya populer yang menciptakan gambaran atau pengalaman yang lebih nyata daripada realitas itu sendiri. Hiperealitas adalah dunia yang sarat dengan gambar-gambar dan ilusi. Ini adalah dunia di mana ketidakseimbangan dirayakan, dan ilusi dianggap sebagai kenyataan dalam kehidupan masyarakat.<sup>22</sup> Seperti yang dijelaskan oleh Baudrillard bahwa Ilusi sebenarnya bertentangan dengan penampilan ilusi. Tidak ada yang disembunyikan, tidak ada rahasia, tidak ada ketiadaan. Tujuannya adalah untuk menggandakan realitas, menggandakan yang nyata melalui hiperealitasnya, dan memusnahkan yang nyata melalui penggandaannya.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Ahmad Suharno, "Fenomena Hiperrealitas Sebagai Sumber Penciptaan Naskah Drama Dengan Judul Dongeng Seputar Menara Dan Ritus-Ritus," no. July (2020): 1–23, <http://ejournal.iain-jember.ac.id/index.php/aladalah/article/view/737/584>.

<sup>23</sup> Jean Baudrillard, *Galaksi Simulakra* (Yogyakarta: Lkis, 2021:186).

Jean Baudrillard menggunakan istilah hiperealitas untuk menjelaskan bagaimana makna dapat direkayasa atau didistorsi dalam media. Hiperealitas dalam komunikasi, media, dan makna menciptakan situasi di mana hal-hal ini dianggap lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri, dan kepalsuan dianggap lebih benar daripada kebenaran. Isu-isu lebih dipercaya dibandingkan informasi yang sebenarnya, dan rumor dianggap lebih valid daripada fakta. Dalam kondisi ini, kita tidak bisa lagi membedakan antara kebenaran dan kepalsuan, antara isu dan realitas. Pertumbuhan hiperealitas dalam komunikasi dan media tidak terlepas dari kemajuan teknologi, yang telah mencapai tahap teknologi simulasi<sup>24</sup>.

Jean Baudrillard mengemukakan bahwa simulasi adalah proses penciptaan realitas melalui model-model konseptual atau sesuatu yang bersifat mitos, di mana kebenaran dan kenyataannya tidak bisa dipastikan. Hal ini memengaruhi cara kita memandang realitas. Media memainkan peran besar dalam merepresentasikan hal-hal yang menarik perhatian manusia lewat model-model ideal. Akibatnya, batas antara yang nyata dan tidak nyata menjadi kabur, menghasilkan kondisi yang disebut hiperrealitas sebuah keadaan di mana realitas dan ilusi bercampur sehingga sulit dibedakan.

Makna simulasi telah bergeser menjadi sebuah bentuk produksi tampilan dalam masyarakat konsumtif yang tidak lagi berkaitan dengan peniruan terhadap kenyataan. Sebaliknya, simulasi kini merupakan hasil penciptaan berdasarkan model-model yang tidak memiliki dasar realitas

---

<sup>24</sup> Yasraf Amir Piliang, *Semiotika Dan Hipersemiotika Kode, Gaya Dan Matinya Makna* (Bandung: Matahari, 2012:128).

(hiperrealitas).<sup>25</sup> Simulasi mengalami perubahan menjadi semacam fantasi atau ilusi, di mana fantasi tersebut terasa semakin nyata hingga batas antara fantasi dan kenyataan menjadi sulit dibedakan. Perubahan ini juga berdampak pada pola konsumsi masyarakat. Jika sebelumnya masyarakat berfokus pada produksi barang, kini terjadi pergeseran menuju produksi tontonan atau pertunjukan, salah satunya melalui media sosial. Media sosial menjadi ruang terciptanya simulasi yaitu tempat di mana fantasi dibentuk lewat berbagai simbol, seperti gaya hidup, penampilan, perilaku, dan sebagainya. Simbol-simbol ini menjadi sarana bagi individu untuk menunjukkan eksistensinya kepada orang lain. Namun, representasi yang muncul di media sosial justru menjadi tidak jelas, bahkan menghilang dari realitas sebenarnya. Hal ini melahirkan suatu bentuk diferensiasi, yakni penolakan terhadap kenyataan. Akibatnya, fantasi yang ditampilkan terlihat semakin nyata dan menutupi, atau bahkan tidak memiliki hubungan sama sekali dengan realitas yang sesungguhnya.

Simulasi menciptakan realitas buatan yang menjadi awal terbentuknya masyarakat hiperrealitas. Ini terjadi melalui proses reproduksi simbol dan tanda yang tidak merujuk pada referensi nyata yang jelas. Dunia simulasi dibentuk oleh tanda-tanda dan simbol-simbol yang tidak lagi terhubung secara langsung dengan kenyataan. Tanda-tanda tersebut bisa berupa fakta (hasil

---

<sup>25</sup> Yasraf Amir Piliang, *Semiotika Dan Hipersemiotika Kode, Gaya Dan Matinya Makna* (Bandung: Matahari, 2012:128).

produksi) maupun citra (hasil reproduksi).<sup>26</sup> Roleplaying di Telegram adalah bentuk simulasi nyata yaitu para pemain menciptakan dunia fiktif berdasarkan model ideal misalnya, rumah tangga Islami, cinta halal, hijrah bareng yang tidak punya referensi nyata. Dalam *roleplay*, remaja menciptakan karakter fiktif seperti “suami istri virtual”, lengkap dengan percakapan seksual, emosi palsu, dan bahkan konflik yang sepenuhnya bersifat imajinatif. Mereka berperilaku seolah-olah benar-benar memiliki hubungan intim, padahal semuanya hanya terjadi dalam ruang teks digital tanpa keterlibatan fisik maupun realitas sosial. Inilah simulasi menurut Baudrillard yaitu dunia buatan yang tampak seperti realitas, tapi sejatinya hanya ilusi digital yang menggantikan kenyataan.

Dalam perkembangannya, Baudrillard membagi simulasi menjadi empat fase, yaitu:<sup>27</sup>

- a) *Is the reflection of basic reality* (Citra adalah cermin dasar realitas).

Citra merupakan representasi dari realitas. Sedangkan, representasi sendiri bergantung pada tanda dan citra yang ada dan di pahami secara budaya pada pertukaran bahasa dan berbagai sistem tanda atau tekstual. Representasi adalah bentuk konkret yang diambil oleh konsep abstrak. Citra menyembunyikan dan menyimpangkan realitas. Dalam penelitian ini dapat dilihat pada remaja Muslim dan Muslimah

---

<sup>26</sup> Rahma Putri Maharani, Umi Rahmawati, and Dian Novita Sari, “Hiperrealitas Pengguna Tiktok,” *Jurnal Komunikasi Dan Budaya* 3, no. 1 (2022): 1–11, <https://doi.org/10.54895/jkb.v3i1.861>.

<sup>27</sup> Yasraf Amir Piliang, *Semiotika Dan Hipersemiotika Kode, Gaya Dan Matinya Makna* (Bandung: Matahari, 2012:128).

melakukan *roleplaying* di Telegram sebagai cerminan rasa ingin tahu terhadap relasi seksual dalam batas yang mereka anggap aman dan tanpa konsekuensi nyata.

b) *Its masks and preverts a basic reality* (Citra menyembunyikan dan menyimpan realitas). Pada tahap ini memungkinkan citra melakukan distorsi pada realitas. Realitas sesungguhnya sengaja disembunyikan dengan teknik-teknik yang diciptakan media. Dalam penelitian ini dapat dilihat pada aktivitas *roleplaying* mulai menyimpangkan realitas dengan menyamarkan identitas dan memperhalus tindakan penyimpangan sebagai bagian dari permainan yang dianggap tidak berbahaya.

c) *It masks the absence of a basic reality* (Citra menutup ketidakadaan (menghapus) dasar realitas). Pada tahap ini pencitraan mulai secara perlahan menjauhi realitas. Realitas tidak muncul dalam pilihan-pilihan representasi dan disembunyikan atau ditutup-tutupi, tetapi benar-benar dihapus. Walaupun realitas ini dihapus namun seakan-akan dibuat mirip realitas. *Roleplaying* di Telegram menghapus realitas hubungan nyata dan menggantinya dengan skenario buatan yang tampak seperti relasi asli, padahal tidak memiliki dasar realitas apapun.

d) *It bears no relation to any reality whatever, it is its own pure simulacrum* (Citra melahirkan tidak adanya hubungan pada berbagai realitas apapun, citra adalah kemurnian simulakrum itu sendiri). Pada

tahap ini citra menjadi realitas itu sendiri. Pencitraan sudah tidak lagi berfikir sesuai atau tidak sesuai dengan realitas yang hendak dicitrakannya. Pencitraan terlepas dan berjalan membangun realitasnya sendiri. Hiperrealitas atau realitas semu adalah realitas yang dihasilkan dan reproduksi objek dengan referensi objek yang tidak nyata (model). Pemaknaan dunia dalam era simulasi didasari realitas semu melalui citra-citra yang dihasilkan oleh berbagai media informasi. Perilaku seksual dalam roleplaying menjadi hiperrealitas ketika remaja sepenuhnya larut dalam karakter fiktif, menjadikan dunia roleplay sebagai satu-satunya realitas yang mereka hidupi secara emosional dan seksual.

Dalam komunitas *roleplaying* muslim dan muslimah di Telegram, terdapat fenomena penciptaan identitas virtual yang tidak merepresentasikan jati diri pengguna secara nyata. Beberapa pengguna laki-laki berperan menjadi perempuan, dan sebaliknya. Selain itu, terdapat pula individu yang semula mengenakan hijab kemudian melepas hijab dan memotong rambut menyerupai laki-laki guna menyamarkan identitas mereka. Tidak jarang, interaksi di dalam komunitas ini mengarah pada hubungan asmara sesama jenis tanpa disadari oleh para pelakunya dan dapat mengakibatkan terjadinya penyimpangan seksual.

Fenomena ini mencerminkan konsep simulasi dan hiperrealitas sebagaimana dikemukakan oleh Jean Baudrillard pada poin *Its masks and preverts a basic reality* (Citra menyembunyikan dan menyimpan realitas), di

mana identitas virtual dan simbol-simbol keislaman dibangun tanpa keterkaitan dengan realitas yang sesungguhnya.<sup>28</sup> Identitas tersebut kemudian diterima dan diperlakukan sebagai sesuatu yang nyata oleh anggota komunitas lainnya. Dalam konteks ini, keaslian tidak lagi menjadi hal yang utama, dan nilai-nilai Islam direduksi menjadi sekadar simbol representatif yang kehilangan makna substansialnya.

Baudrillard menyatakan bahwa simulacra tidak lagi berfungsi sebagai cermin atau konsep yang merefleksikan kenyataan, melainkan sebagai bentuk kebangkitan realitas baru yang tidak memiliki asal-usul. Simulacra adalah representasi yang pada akhirnya menggantikan objek nyata, dan justru dianggap lebih penting daripada objek aslinya. Hal ini bukan sekadar soal tiruan atau parodi, melainkan tentang bagaimana representasi tersebut diperlakukan sebagai kenyataan itu sendiri.<sup>29</sup>

Simulakra menjelaskan bahwa simbol, tanda, dan citra yang hadir dalam kehidupan nyata mungkin tidak memiliki hubungan langsung dengan kebenaran atau realitas. Namun, melalui proses simulasi, hal-hal tersebut justru menjadi bagian dari realitas yang diyakini. Simulacrum, menurut Baudrillard, adalah tahap di mana citra terbentuk tanpa keterkaitan dengan realitas sebenarnya. Simulacra dalam roleplaying terjadi saat karakter atau hubungan yang dijalani tidak lagi bisa dibedakan antara fiksi dan kenyataan. Misalnya, seorang pemain merasa cemburu atau sedih karena konflik dengan

---

<sup>28</sup> Nurhalizah, Jamilah, and Suhardi, "Hiperrealitas Simulakra Pengguna Instagram Pada Mahasiswa."

<sup>29</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation* (S. F. Glaser, Trans.). (University of Michigan Press, 1994:140).

pasangan roleplayingnya padahal hubungan itu sepenuhnya dibuat-buat. Hal ini disebut simulacra menurut Baudrillard karena perasaan tersebut tidak lagi merujuk pada kenyataan, tetapi pada salinan dari hubungan yang tidak ada. Emosi seperti cemburu dalam roleplay bukan lagi refleksi dari hubungan nyata, melainkan bagian dari simulasi yang terasa lebih nyata daripada realitas itu sendiri. Inilah ciri dari simulacra yaitu perasaan dan hubungan yang tampak asli, tetapi sebenarnya hanya tiruan yang kehilangan dasar dalam kenyataan.<sup>30</sup>

Representasi adalah simbol atau tanda yang berfungsi untuk menggambarkan realitas.<sup>31</sup> Representasi menjaga hubungan tak mempertahankan keterkaitan langsung antara tanda dan realitas yang dirujuknya, sedangkan simulasi mempresentasikan realitas yang berbeda. Di sisi lain, media sosial berperan sebagai sarana bagi pengguna untuk merepresentasikan dirinya dalam bentuk lain guna membangun hubungan sosial, proses sosialisasi, serta komunikasi dengan pengguna lain melalui ikatan yang terjalin secara virtual.<sup>32</sup> Dalam aktivitas roleplaying remaja Muslim di Telegram, konsep representasi tampak ketika para pemain menciptakan karakter yang merepresentasikan nilai-nilai Islami yang dijunjung tinggi dalam kehidupan nyata. Awalnya, roleplay digunakan sebagai simulasi nikah halal panggilan sayang seperti "imamku" atau "sayang"

---

<sup>30</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation* (S. F. Glaser, Trans.). (University of Michigan Press, 1994:140).

<sup>31</sup> Stuart. Hall, *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices* (London: SAGE Publications., 1995:13).

<sup>32</sup> A Zahid, "Sensualitas Media Sosial Di Era Globalisasi (Kajian Sosiologi Media McLuhan Sebagai Analisis Media Masa Kini)," *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)* 13, no. 1 (2019): 1–15, <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jsu.v13i1.13030>.

dipakai untuk menciptakan nuansa romantis islami. Tapi seiring waktu, yang dulu hanya simbol pernikahan berubah jadi wadah untuk konten seksual. Dalam Baudrillard, ini menunjukkan representasi yang rusak artinya tanda yang semula merepresentasikan realitas (pernikahan), berubah arah menjadi fantasi yang menyesatkan. Representasi menjaga hubungan antara citra dan realitas, berbeda dengan simulasi yang memutus hubungan tersebut dan menciptakan realitas palsu.<sup>33</sup>

Dalam konteks roleplaying, teori hiperealitas bisa digunakan untuk menganalisis bagaimana peserta (roleplayer) mengalihkan perhatian mereka dari dunia nyata ke dunia yang sepenuhnya dibangun melalui imajinasi, representasi, dan narasi yang diciptakan dalam sesi roleplaying.

## **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah suatu cara atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data guna mencapai tujuan penelitian. Metode penelitian ini pada dasarnya adalah metode ilmiah untuk mendapatkan data tujuan dan berguna.<sup>34</sup>

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan metode netnografi, di mana data dikumpulkan melalui wawancara online kepada para *roleplayer* remaja muslim secara mendalam untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti. Jenis penelitian ini juga

---

<sup>33</sup>Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation* (S. F. Glaser, Trans.). (University of Michigan Press, 1994:140).

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (Bandung: C.V Alfabeta, 2008:48-61).

sering disebut uraian deskriptif atau kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan kerangka interoleplayretasi dan membahas masalah sosial atau kemanusiaan yang dilakukan oleh individu.<sup>35</sup>

Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki situasi, kondisi, atau hal lain yang sudah disebutkan, dan kemudian menyampaikan hasilnya dalam bentuk laporan penelitian.<sup>36</sup> Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena atau masalah tertentu secara sistematis tanpa mencari hubungan sebab-akibat, dengan fokus pada pengumpulan dan analisis data untuk memberikan gambaran yang jelas.

Peneliti lebih memilih metode penelitian kualitatif dikarenakan metode ini sesuai dengan kebutuhan untuk menggali secara mendalam dan menyeluruh tentang pengalaman, nilai-nilai, dan persepsi yang kompleks yang mendasari pengalaman remaja muslim dan muslimah di aplikasi Telegram. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami konteks sosial, budaya, dan religius yang mempengaruhi cara mereka membentuk identitas virtual dan menjalani peran mereka dalam komunitas online tersebut dengan melakukan pengumpulan data dengan teknik wawancara secara langsung dengan para remaja *roleplayer* yang menggunakan Telegram.

## 2. Sumber Data

---

<sup>35</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21* (Semarang: Badan Penerbit UNDIP, 2020:26).

<sup>36</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013:193).

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti menggunakan dua jenis data utama: data primer dan data sekunder.

a) Data Primer

Data primer adalah jenis sumber data yang langsung memberikan data kepada orang yang mengumpulkannya artinya sumber data penelitian berasal dari sumber aslinya, seperti wawancara dan jajak pendapat dari individu atau kelompok (individu), atau dari hasil observasi objek, kejadian, atau benda yang dimaksud.<sup>37</sup> Data primer diperoleh langsung dari partisipan melalui survei dan observasi melalui wawancara dengan *roleplayer* Muslim di aplikasi Telegram untuk memahami pengalaman dan persepsi mereka. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi dan aktivitas dalam konteks aplikasi tersebut.

b) Data Sekunder

Data sekunder merujuk kepada sumber informasi yang tidak memberikan data secara langsung kepada pengumpul data.<sup>38</sup> Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi dan catatan yang telah ada, seperti analisis teori yang relevan dan studi terdahulu tentang identitas virtual dan peran sosial dalam media digital, memberikan konteks yang mendalam dalam analisis kepribadian *roleplayer* Muslim di platform Telegram.

---

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: C.V Alfabeta, 2017:125).

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: C.V Alfabeta, 2017:125).

Dengan menggunakan kedua sumber data ini secara bersamaan, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif dan mendalam tentang fenomena yang diteliti, serta memvalidasi temuan peneliti melalui berbagai perspektif dan metode analisis yang berbeda.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode atau pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dalam penelitian atau studi. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu sebagai berikut:

#### a) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung atau tidak langsung.<sup>39</sup> Perilaku, ekspresi wajah, tutur kata, dan aspek lainnya adalah elemen yang diamati dalam observasi. Observasi diperlukan karena memungkinkan peneliti untuk secara langsung merasakan atau menghayati apa yang dialami oleh objek penelitian, sehingga peneliti dapat menjadi sumber data itu sendiri.<sup>40</sup> Peneliti hanya berperan sebagai pengamat tanpa ikut berpartisipasi dalam kegiatan roleplay, baik kehadiran peneliti disadari maupun tidak disadari oleh subjek yang diamati.<sup>41</sup> Dalam penelitian ini observasi dilakukan ketika wawancara tidak langsung.

---

<sup>39</sup> Ari Rianto, *Metodologi Penelitian Sosial Dan Hukum* (Jakarta: Granit, 2010).

<sup>40</sup> L.J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif, Cetakan Ke-36* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset., 2017:57).

<sup>41</sup> Rachmat Kriantono, *Teknik Praktik Riset Komunikasi*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group., 2014).

Sebelumnya, peneliti bertanya melalui chat Whatsapp kepada informan dengan inisial I, dia mengatakan bahwa ada banyak aspek negatif dari aktivitas tersebut. Dia sering memainkan roleplay sebagai laki-laki meskipun identitasnya adalah perempuan. Dalam bahasa modern, ini dikenal dengan istilah "nge-TG" (menjalankan transgender). Lawan mainnya tidak mengetahui bahwa dia sebenarnya perempuan, karena dia tidak mengungkapkan identitas aslinya. Menurut informan tersebut, dari situ banyak perilaku seksual di dalamnya. Peneliti tidak tahu apakah informan sendiri terlibat dalam hal tersebut, tetapi dia menyebutkan bahwa ada teman-temannya dalam *roleplay* yang seperti itu.

b) Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan percakapan antara pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban dengan tujuan tertentu.<sup>42</sup>

Teknik wawancara yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan wawancara online dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>43</sup> Kriteria yang dipilih diantaranya:

---

<sup>42</sup> L.J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif, Cetakan Ke-36* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset., 2017:51).

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: C.V Alfabeta, 2017:125).

- a. Menggunakan aplikasi Telergam, karena telegram merupakan platfrom yang fleksibel dan populer untuk Roleplayer. Telegram memungkinkan pengguna membuat grup, channel, dan akun anonim dengan username. Dan komunitas Roleplayer di Telegram aktif dan berkembang.
- b. Bermain *roleplay* minimal 1 tahun. Seseorang yang bermain Roleplay minimal 1 tahun sudah terbiasa dengan aturan, istilah, dan dinamika komunitas. Durasi 1 tahun menunjukkan bahwa Roleplay bukan hanya aktivitas sementara, tapi bagian dari keseharian.
- c. Usia >11 tahun, karena usia 11 tahun awal masa remaja (pra-remaja). Usia ini adalah tahap perkembangan kognitif dan sosial yang mulai stabil. Anak usia 11 tahun sudah bisa memahami konsep peran, identitas, dan mulai mengeksplorasi diri dan ini relevan dengan penelitian yang menyangkut pembentukan kepribadian dan nilai.
- d. Beragama Muslim/Muslimah. Penelitian ini ingin melihat bagaimana remaja Muslim/Muslimah menanggapi atau terlibat aktivitas Roleplay yang mengandung perilaku seksual. Dan karena Islam memiliki aturan yang jelas tentang batasan seksual dan adab pergaulan, maka penting melihat bagaimana remaja muslim menyikapi hal ini dalam dunia Roleplay.

Berikut profil informan tersebut:

**Tabel 1. 1 Profil Informan**

No	Inisial	Jenis Kelamin	Pekerjaan
1	I	Perempuan	Pelajar
2	R	Laki-Laki	Pelajar
3	A	Perempuan	Pelajar

Sumber: Diolah penulis, 2025

Peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara terbuka kepada informan untuk mengeksplorasi semua aspek yang berkaitan dengan kepribadian dan pengalaman *roleplayer* Muslim di aplikasi Telegram, termasuk motivasi mereka dalam bermain *roleplay* serta pandangan mereka terhadap identitas virtual yang mereka bentuk.

c) Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada proses pengumpulan, penyimpanan, dan pengarsipan informasi atau data tertulis, grafis, atau elektronik yang relevan dan penting dalam konteks penelitian atau kegiatan lainnya. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data tertulis, terutama arsip-arsip yang berisi pendapat dan teori yang relevan dengan masalah-masalah yang diteliti dalam penelitian ini.<sup>44</sup>

4. Analisis Data

Huberman dan Miles mengusulkan model analisis data interaktif yang mencakup beberapa langkah relevan dengan penelitian ini<sup>45</sup>:

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: C.V Alfabeta, 2017:125).

<sup>45</sup> L.J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif, Cetakan Ke-36* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset., 2017:60)

a) Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan pengumpulan dokumen, atau dengan menggunakan kombinasi dari ketiganya (triangulasi). Data-data kualitatif seperti pengalaman, motivasi, dan interaksi *roleplayer* Muslim di aplikasi Telegram dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif. Selain itu, dokumentasi dari aktivitas dan konten yang dihasilkan dalam aplikasi juga menjadi sumber data penting.

b) Reduksi Data

Semakin peneliti banyak melakukan penelitian di lapangan, volume dan kompleksitas data cenderung meningkat. Oleh karena itu, diperlukan analisis data yang efektif melalui proses reduksi data. Reduksi data melibatkan rangkuman, pemilihan aspek yang krusial, fokus pada elemen-esensi, serta pengidentifikasian tema dan pola yang relevan dalam data. Tahap ini melibatkan seleksi dan penyederhanaan data yang diperoleh dari lapangan. Proses ini mencakup pemusatan perhatian pada aspek-aspek kunci yang relevan dengan penelitian, seperti identitas virtual yang dibentuk dan dinamika peran sosial dalam komunitas *roleplayer*.

c) Penyajian Data

Data-data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk naratif yang mendalam dan terstruktur. Ini dapat mencakup deskripsi tentang profil

identitas virtual, analisis sikap, dan motivasi para *roleplayer* dalam konteks aplikasi Telegram. Presentasi data juga dapat menggunakan matriks atau diagram untuk memvisualisasikan temuan secara jelas.

d) Verifikasi dan Penegasan Kesimpulan

Terakhir, kesimpulan yang diambil dari analisis data diverifikasi untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Proses ini melibatkan refleksi mendalam terhadap data yang terkumpul dan memastikan bahwa temuan mendukung hipotesis penelitian tentang bagaimana *roleplayer* Muslim membentuk dan mengelola identitas virtual mereka di platform Telegram.

## G. Sistematika Penelitian

Berdasarkan metode penelitian yang telah dijelaskan, sistematika penelitian "Perilaku Seksual dalam Aktivitas *Roleplaying*: Pengalaman Remaja Muslim dan Muslimah di Telegram" akan dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu pendahuluan, isi dan penutup, dengan struktur sebagai berikut:

Bab I akan menguraikan argumen mengenai signifikansi penelitian ini sebagai dasar awal, mencakup latar belakang masalah yang menggambarkan fenomena yang sedang diteliti, rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian, kajian pustaka yang relevan, kerangka teori, metode penelitian yang digunakan, dan sistematika pembahasan.

Bab II memberikan gambaran umum tentang konteks penelitian, yaitu profil para *roleplayer* Muslim di aplikasi Telegram. Deskripsi ini mencakup

karakteristik umum roleplayer, motivasi mereka untuk bermain *roleplay*, serta dinamika yang terjadi dalam komunitas tersebut.

Bab III membahas dan menganalisis rumusan masalah pertama, yaitu mengidentifikasi karakteristik kepribadian remaja Muslim yang terlibat dalam roleplayer di Telegram. Analisis ini didasarkan pada hasil observasi langsung, wawancara mendalam, dan analisis konten untuk menggambarkan bagaimana penggunaan aplikasi Telegram memengaruhi interaksi sosial dan pembentukan identitas virtual para roleplayer Muslim.

Bab IV menguraikan dan menganalisis rumusan masalah kedua, yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan kepribadian remaja Muslim dalam aktivitas roleplayer di Telegram. Selain itu, bab ini juga menjelaskan manfaat dan risiko yang dihadapi oleh remaja Muslim dalam aktivitas roleplayer di Telegram, serta memahami cara remaja Muslim mengelola identitas keagamaan mereka dalam konteks roleplayer di Telegram.

Bab V merupakan bagian penutup yang menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi praktis, dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Bab ini juga akan mencakup daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang relevan dengan penelitian untuk mendukung kelancaran studi.

## **BAB**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa dunia roleplay menjadi ruang simulatif yang menciptakan hiperrealitas, di mana para remaja membentuk identitas fiktif dan menjalin relasi romantis atau seksual secara virtual. Peran-peran yang dimainkan dalam dunia maya tersebut memengaruhi emosi, cara berpikir, bahkan tindakan nyata para pelaku, seperti perubahan penampilan, pelepasan atribut keagamaan (seperti hijab), serta kebiasaan seksual seperti masturbasi dan konsumsi konten pornografi. Dalam konteks ini, dunia roleplay tidak lagi sekadar hiburan, tetapi telah menjadi realitas alternatif yang mampu memengaruhi identitas dan perilaku seksual remaja secara nyata.

Adapun faktor-faktor yang melatarbelakangi keterlibatan remaja Muslim dan Muslimah dalam aktivitas roleplaying di Telegram sangat beragam, mulai dari fase perkembangan psikologis remaja yang dipenuhi rasa ingin tahu, kebutuhan akan penerimaan sosial, dan pencarian identitas diri, hingga latar belakang keluarga yang kurang harmonis, perhatian orang tua yang minim, serta kondisi emosional seperti kesepian dan tekanan sosial. Selain itu, pengaruh teman sebaya dan akses informasi dari media sosial juga menjadi pemicu penting yang memperkenalkan mereka pada dunia roleplay, sementara tokoh-tokoh roleplayer yang karismatik turut memberi inspirasi dalam membentuk karakter. Aktivitas ini akhirnya menjadi pelarian dan ruang aman

bagi remaja untuk mengekspresikan diri, membangun identitas alternatif, serta memenuhi kebutuhan emosional dan sosial yang tidak mereka dapatkan dalam kehidupan nyata.

## **B. Saran**

Pada penelitian ini, peneliti akan memberikan beberapa saran kepada instansi terkait dan juga peneliti selanjutnya.

### **1. Bagi Orang Tua dan Keluarga**

Orang tua dan keluarga diharapkan dapat menjalin komunikasi yang terbuka serta memberikan perhatian emosional yang konsisten kepada anak, terutama saat mereka memasuki masa remaja yang rentan. Selain itu, perlu adanya pengawasan dan membangun kepercayaan terhadap aktivitas digital anak secara bijak tanpa bersikap represif.

### **2. Bagi Lembaga Pendidikan dan Pendidik**

Lembaga pendidikan dan para pendidik dianjurkan untuk memberikan pendidikan seksualitas yang sehat dan berbasis nilai agama secara komprehensif agar remaja tidak mencari informasi dari sumber yang salah. Sekolah juga dapat menyediakan ruang dialog yang aman untuk membahas isu-isu terkait identitas, emosi, dan tekanan sosial yang dialami remaja.

### **3. Bagi Pemerintah dan Pembuat Kebijakan**

Pemerintah dan pembuat kebijakan perlu memperkuat regulasi serta literasi digital guna mencegah penyalahgunaan platform media sosial seperti Telegram oleh anak di bawah umur. Selain itu, perlu diperluas

program bimbingan konseling berbasis komunitas yang khusus menasar remaja aktif di media sosial.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan jumlah informan yang lebih banyak dan cakupan wilayah geografis yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih utuh. Selain itu, penelitian kuantitatif juga dapat dilakukan untuk mengukur pengaruh roleplaying terhadap perilaku seksual remaja secara statistik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Rinzani Nur, and Adi Muhammad Ramadhan. "Analisis Komunikasi Interpersonal Pemain Korean Roleplay Di Lingkungan Keluarga." *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* 5, no. 2 SE-Articles (July 2024): 171–86. <https://doi.org/10.51339/ittishol.v5i2.2194>.
- Alfisri, Afra Fairuz, and Farah Aulia. "The Relationship Between Loneliness and Online Sexual Behavior Community Role Players on Social Media Hubungan Antara Kesepian Dan Perilaku Seks Daring Komunitas Role Player Di Media Sosial" 1, no. 4 (2024): 132–38.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Baudrillard, Jean. *Galaksi Simulakra*. Yogyakarta: Lkis, 2021.
- . *Simulacra and Simulation (S. F. Glaser, Trans.)*. University of Michigan Press, 1994.
- Eti Robiatul Adawiah, and Siti Qomariyah. "Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas VII Di SMPN 1 Sagaranten." *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 144–62. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i1.2114>.
- Finan, Dorothy. "Idols You Can Make: The Player as Auteur in Japan's Media Mix." *New Media and Society* 25, no. 5 (2023): 881–97. <https://doi.org/10.1177/14614448211015625>.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP, 2020.
- Hall, Stuart. *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*. London: SAGE Publications., 1995.
- Hapsari, Dewi. "Korean Roleplayer Dan Dampaknya Terhadap Kepribadian Di Dunia Nyata (Studi Kasus Pada Remaja)." *Universitas Sebelas Maret*, 2019.
- Hurlock, E.B. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi Kelima*. Kelima. Jakarta: PT. Erlangga, 2004.
- Hurlock, E.B. *Psikologi Perkembangan. 5th Edition*. 5 th. Jakarta: Erlangga, 2002.
- Kajukaro, Ahmadu, Yufiz Azhar, and Maskur Maskur. "Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Paru – Paru Menggunakan Metode Case Base Reasoning Pada Telegram Bot." *Jurnal Repositor* 2, no. 6 (2020): 711. <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i6.475>.
- Keles, Betul, Niall McCrae, and Annmarie Grealish. "A Systematic Review: The Influence of Social Media on Depression, Anxiety and Psychological Distress in Adolescents." *International Journal of Adolescence and Youth*

- 25, no. 1 (2020): 79–93. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1590851>.
- Kriantono, Rachmat. *Teknik Praktik Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group., 2014.
- Kumar Singh, Narendra, Vikas Kumar, Nirmala Kumari Ahirwar, and Laxmi Narayan Rathore. “Impact of Digital Age on Children and Adolescents: A Psychosocial Perspective.” *Paripex Indian Journal of Research*, no. October (2021): 41–44. <https://doi.org/10.36106/paripex/4306040>.
- Maharani, Rahma Putri, Umi Rahmawati, and Dian Novita Sari. “Hiperrealitas Pengguna Tiktok.” *Jurnal Komunikasi Dan Budaya* 3, no. 1 (2022): 1–11. <https://doi.org/10.54895/jkb.v3i1.861>.
- Marsya, Riska, and Riri Amandaria. “Pola Perilaku Roleplayer Dalam Dunia Virtual: Studi Kasus Remaja Di Kota Makasar.” *Predestinasi* 15, no. 3 (2023): 3.
- Moleong, L.J. *Metode Penelitian Kualitatif, Cetakan Ke-36*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset., 2017.
- Mugiyono, and Reza Afifatul Janah. “PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN PESERTA DIDIK.” *JOURNAL SYNTAX IDEA* 6, no. 08 (2024): 3813–21.
- Muthiah, Ismah, and Fajar Tri Utami. “Kepuasan Hidup Dalam Bermain Pada Remaja Pengguna Akun Roleplayer Di Jejaring Media Sosial Twitter Di Kota Lubuklinggau.” *Seminar Nasional ADPI Mengabdikan Untuk Negeri* 3, no. 2 (2022): 2746–1246.
- Nasrullah, Rulli. “Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi.” *Bandung: Simbiosis Rekatama Media* 2016 (2015): 2017.
- Nugraha, B. D. *Apa Yang Ingin Diketahui Remaja Tentang Seks*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Nuraini, Eki Putri. “Peran Roleplayer Dalam Membentuk Identitas Virtual Di Jejaring Sosial Line.” *Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2021, 4. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/92556>.
- Nurfaidah, Musdawati, Rosanti Utami Dewi, and Achmad Wildan Kurniawan. “Korean Role-Play Di Media Sosial Twitter (Studi Fenomenologi Korean Role-Play Garut Di Media Sosial Twitter).” *Public Relations Universitas Garut*, 2018, 1–10.
- Nurhalizah, Siti, St. Jamilah, and Suhardi. “Hiperrealitas Simulakra Pengguna Instagram Pada Mahasiswa.” *Jourmics* 1, no. 2 (2022): 67–90.
- Piliang, Yasraf Amir. *Semiotika Dan Hipersemiotika Kode, Gaya Dan Matinya Makna*. Bandung: Matahari, 2012.
- Purwaningtyas, Mashita Phitaloka Fandia, and Tabina Azalia Oktara. “The Role-

- Playing Self: Virtual Ethnography Study of K-Pop Fans' Idol-Roleplaying and Self-Identity in Twitter.” *Jurnal ASPIKOM* 8, no. 1 (2023): 95.  
<https://doi.org/10.24329/aspikom.v8i1.1216>.
- Putri, Alvina Anindyta, and Hafna Azkia Nur Herwanto, Revalina PutriAzkia. “Pengaruh Roleplay Di Media Sosial Terhadap Perkembangan Kepribadian Remaja.” *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial* 8, no. 1 (2024): 82.  
<https://doi.org/10.30829/komunikologi.v8i1.18544>.
- Putri, Nurul Risqiyah Hasbansyah. “Self Identity Pada Roleplayer Pengguna Twitter.” *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2022, 1–23.
- Rahmah, Mutia Fathia, Sahkholid Nasution, Universitas Islam, and Negeri Sumatera. “PENGARUH MODEL ROLE PLAYING TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI ELSE ( Elementary School Education” 8, no. 3 (2024): 32–40.
- Rianto, Ari. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Hukum*. Jakarta: Granit, 2010.
- Riyantie, Mayang, and Lauditta Arviana. “Konsep Diri Mahasiswa Institut Bisnis Dan Informatika (Ibi) Kosgoro 1957 Pengguna Akun Roleplay.” *Ilmiah Ilmu Komunikasi* 3, no. 1 (2022): 1–11.
- Santoso, Slamet. *Dinamika Kelompok Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Santrock, J. W. *Adolescence (13th Ed.)*. New York: McGraw-Hill, 2011.
- Santrock, J.W. *Adolescence (14th Ed.)*. New York: McGraw-Hil, 2011.
- . *Life-Span Development*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Sarwono. *Teori Teori Psikologi Sosial*. Jakarta: PT.Radja Grafindo Perkasa, 2005.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada., 2012.
- Stevanny, Meydhita, and Muhammad Adi Pribadi. “Interaksi Simbolik Dan Ekologi Media Dalam Proses Keterlibatan Sebagai Roleplayer.” *Koneksi* 4, no. 1 (2020): 36. <https://doi.org/10.24912/kn.v4i1.6505>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: C.V Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: C.V Alfabeta, 2008.
- Suharno, Ahmad. “Fenomena Hiperrealitas Sebagai Sumber Penciptaan Naskah Drama Dengan Judul Dongeng Seputar Menara Dan Ritus-Ritus,” no. July (2020): 1–23. <http://ejournal.iain-jember.ac.id/index.php/aladalah/article/view/737/584>.
- Tasya Alifia Izzani, Selva Octaria, and Linda Linda. “Perkembangan Masa

- Remaja.” *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 3, no. 2 (2024): 259–73. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1578>.
- Turkle, S. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster, 1995.
- Vernika, Vyni, and Nurhastuti. “Permainan Roleplayer Di Media Sosial Twitter.” *Prosiding Manajemen Komunikasi* 4, no. 1 (2018): 21–27.
- Wawancara Dengan @chagiyahg Pada Tanggal 25 Mei 2025, n.d.
- “Wawancara Dengan @starboyjir Pada Tanggal 24 Mei 2025,” n.d.
- “Wawancara Dengan @youlllyyy Pada Tanggal 23 Mei 2025,” n.d.
- Wibowo, Hendi Budi, and Christina Christina. “KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA ROLEPLAYER DALAM MEMBANGUN SEBUAH HUBUNGAN PERTEMANAN PADA MEDIA SOSIAL TWITTER.” *Jurnal Jurnalisa : Jurnal Jurusan Jurnalistik* 8, no. 1 (2022). <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v8i1.29086>.
- Widyastuti, and Salma Ngiji. “Gambaran Psikologis Pelaku Roleplay Di Telegram.” *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa* 3, no. 1 (2023): 1–7.
- Wijayati, Aprillia Dwi. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Telegram Terhadap Peningkatan Pengetahuan Keagamaan (Studi Kasus Pada Akun Telegram Rumaysho).” *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 75, no. 17 (2021): 399–405.
- Zahid, A. “Sensualitas Media Sosial Di Era Globalisasi (Kajian Sosiologi Media McLuhan Sebagai Analisis Media Masa Kini).” *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)* 13, no. 1 (2019): 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jsu.v13i1.13030>.
- Zheng, Xiaoyi, Sayed M. Ismail, and Tahereh Heydarnejad. “Social Media and Psychology of Language Learning: The Role of Telegram-Based Instruction on Academic Buoyancy, Academic Emotion Regulation, Foreign Language Anxiety, and English Achievement.” *Heliyon* 9, no. 5 (2023): e15830. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15830>.