

**IDENTITAS DIRI REMAJA AKHIR PELAKU ROLEPLAYER
PADA MEDIA SOSIAL *TWITTER***



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Psikologi**

Disusun oleh:

Nabila Qurratu'aini

NIM 17107010050

Dosen Pembimbing:

Ismatul Izzah, S.Th.I.,M.A.

NIP. 19840703 201503 1 002

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-118/Un.02/DSH/PP.00.9/01/2024

Tugas Akhir dengan judul : Identitas Diri Remaja Akhir Pelaku Roleplayer pada Media Sosial Twitter
yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NABILA QURRATU`AINI
Nomor Induk Mahasiswa : 17107010050
Telah diujikan pada : Kamis, 14 Desember 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Ismatul Izzah, S.Th.I., M.A.
SIGNED

Valid ID: 65a9deb92eccc



Penguji I
Maya Fitria, S. Psi, M.A.
SIGNED

Valid ID: 659a2b74e714e



Penguji II
Muslim Hidayat, M.A.
SIGNED

Valid ID: 65a4a7d5dbfde



Yogyakarta, 14 Desember 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 65a9e457cb6f1

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nabila Qurratu'aini

NIM : 17107010050

Prodi : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Identitas Diri Remaja Akhir Pelaku *Roleplayer* pada Media Sosial Twitter" ini adalah karya yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di perguruan tinggi manapun. Skripsi ini adalah asli hasil karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari dalam skripsi saya ditemukan plagiasi dari karya orang lain, maka saya bersedia ditindak sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 November 2023

Yang menyatakan



METERAI
TEMPER
EP03AKX77942686

Nabila Qurratu'aini

NIM. 17107010050

NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga 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 : Nabila Qurratu'aini

NIM : 17107010050

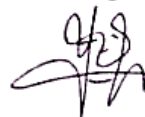
Judul Skripsi : Identitas Diri Remaja Akhir Pelaku *Roleplayer* pada
Media Sosial Twitter

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Psikologi.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi / tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, November 2023

Pembimbing



Ismatul Izzah, S.Th.I., M.A.

NIP. 19840703 201503 2 002

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah: 5-8)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas segala rahmat dan karunia Allah SWT penelitian ini penulis persembahkan

kepada:

Program Studi Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Orang Tua Tercinta:

Bapak Bambang Muktamar dan Ibu Nurhasanah

Pemberi Inspirasi:

Para *Roleplayer* di Media Sosial Twitter

Kepada Saya Sendiri:

Terima Kasih Sudah Berjuang dan Bertahan

KATA PENGANTAR

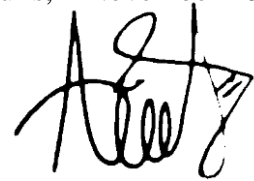
Puji Syukur peneliti panjatkan pada kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya peneliti diberi kekuatan sehingga dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir berupa skripsi yang berjudul “Identitas Diri Remaja Akhir Pelaku *Roleplayer* pada Media Sosial Twitter” ini. Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh cahaya, dan semoga kita kelak termasuk orang-orang yang mendapat syafa’atnya di hari akhir.

Tugas akhir ini tentu tidak akan selesai tanpa dukungan serta do’a dari berbagai pihak. Peneliti ingin mengucapkan sebanyak-banyaknya rasa syukur dan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penyusunan tugas akhir ini, baik secara langsung maupun tidak, yaitu:

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, S.Ag., MA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Moch Sodik, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Lisnawati, S.Psi., M.Psi selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Very Julianto, M.Psi selaku Dosen Pembimbing Akademik
5. Ibu Ismatul Izzah, S.Th.I., M.A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah mencurahkan perhatian dalam membimbing dan memberi arahan kepada penulis selama penyusunan tugas akhir
6. Ibu Maya Fitria, S. Psi, M.A selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan saran untuk tugas akhir peneliti
7. Bapak Muslim Hidayat, M.A. selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan dan saran untuk tugas akhir peneliti
8. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas semua pelajaran dan pengalaman berharga yang diberikan
9. Seluruh jajaran karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas bantuannya selama perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir

10. Bapak Bambang Muktamar dan Ibu Nurhasanah yang telah mendukung, menyemangati dan mendo'akan peneliti.
11. Teh Tira Line Agustine dan Mas Arief Ichwan Toro yang telah mendukung dan menyemangati peneliti.
12. Adek Zahra, A Rian, Teh Neng, Nida yang telah mendukung peneliti.
13. Maryam Salsabila yang telah menghibur dan menjadi obat stress peneliti.
14. Agnes, Mega, Siti Ayu, Ana, Aisyah yang telah menyemangati serta menjadi tempat berkeluh kesah peneliti.
15. Teman-teman prodi Psikologi: Shinta, Lisa, Wiwien dan teman-teman lain yang telah menjadi teman berjuang selama masa perkuliahan.
16. Teman-teman seperjuangan: Bella, Elina, Hajar, Inayah, Shely, Sulastri, Tita, terima kasih untuk segala semangat, dukungan dan bantuannya.
17. Para informan: Anis, Dela dan Rahma. Terima kasih telah membantu dan bersedia menjadi bagian dari penelitian ini.

Penulis, 1 November 2023



Nabila Qurratu'aini
17107010050

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Literatur Review.....	12
B. Dasar Teori.....	20
1. Identitas Diri.....	20
2. Twitter dan Roleplay	32
3. Remaja.....	39
C. Kerangka Teoritik	45
D. Pertanyaan Penelitian.....	49
BAB III METODE DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	50
B. Fokus Penelitian.....	50
C. Sumber Data.....	50

D. Informan dan Setting Penelitian.....	50
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Teknik Analisis Data.....	52
G. Keabsahan Data Penelitian	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian.....	54
1. Orientasi Kacah	54
2. Persiapan Penelitian.....	54
B. Pelaksanaan Penelitian.....	56
C. Hasil Penelitian	56
1. Wawancara	56
2. Dokumentasi.....	113
D. Pembahasan.....	116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	132
A. Kesimpulan	132
B. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN.....	138
CURRICULUM VITAE	297

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Diri Informan.....	54
Tabel 2. Rincian Proses Pelaksanaan Pengambilan Data	56

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Teoritik	48
Bagan 2. Gambaran Identitas Diri Anis	78
Bagan 3. Gambaran Identitas Diri Dela	97
Bagan 4. Gambaran Identitas Diri Rahma	113
Bagan 5. Gambaran Identitas Diri Remaja Akhir Pelaku Roleplayer pada Media Sosial Twitter	131

INTISARI
IDENTITAS DIRI REMAJA AKHIR PELAKU *ROLEPLAY* PADA MEDIA
SOSIAL TWITTER

Nabila Qurratu'aini

17107010050

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi identitas diri remaja akhir pada media sosial Twitter. Informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah 3 remaja akhir yang memenuhi kriteria: berusia 18-24 tahun dan memiliki akun *roleplay* aktif di Twitter. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran identitas diri remaja akhir pelaku *roleplayer* antara lain: Identitas karier, identitas seksual, identitas relasi, identitas religius, minat, identitas fisik serta kepribadian individu. Selanjutnya, Faktor-faktor yang mempengaruhi identitas diri adalah kepribadian, pola asuh, agama, lingkungan sosial dan media sosial.

Kata Kunci: *Remaja Akhir, Identitas Diri, Roleplay*

ABSTRACT
SELF IDENTITY OF LATE ADOLESCENT ROLEPLAYER ACTORS ON
SOCIAL MEDIA TWITTER

Nabila Qurratu'aini

17107010050

This study aims to explore the self identity of late adolescent roleplayer on social media Twitter. The informants selected in this study were 3 late adolescent roleplayer on Twitter who met the criteria: aged 18-24 years and have a roleplay active account. This research methodology uses a qualitative approach with a phenomenological method. The data collection technique used in this study is semi-structured interview. The analysis technique used includes data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results show that the description of self identity of late adolescent roleplayer are: career identity, sexual identity, relationship identity, religious identity, interest, physical identity, and individual personality. Meanwhile, the influencing factors can be divided into the following: personality, parenting, religion, social environment, and social media.

Keywords: *Late Adolescent, Self Identity, Roleplay*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan tahap perkembangan setelah masa kanak-kanak menuju dewasa atau bisa disebut juga masa peralihan. Pada masa ini individu memiliki banyak tugas perkembangan. Salah satunya adalah mencari identitas. Masa remaja merupakan masa pencarian identitas. Seiring berjalannya waktu dan seiring berjalannya usia, remaja akan mulai menginginkan identitas diri serta tidak lagi puas ketika sama dalam segala hal dengan teman-temannya seperti pada masa kanak-kanak (Hurlock, 1991). Menurut Sarwono (2004) remaja bisa dilihat sebagai satu tahap ketika individu dalam proses pertumbuhannya telah mencapai kematangan. Kematangan di sini dapat berupa kematangan fisik, serta kematangan sosial-psikologis (Hasanah, 2013).

Erikson (dalam Santrock, 2007) mengemukakan bahwa remaja perlu untuk memutuskan siapakah dirinya, apa yang menjadi keunikannya, dan apa yang menjadi tujuan hidupnya. Erikson menggunakan istilah *psychosocial moratorium* yang akan dialami remaja sebagai bagian dari mengeksplor identitasnya. *Psychosocial moratorium* ini merujuk pada kesenjangan antara rasa aman masa kanak-kanak dengan otonomi pada masa dewasa. Pada remaja akhir, individu memiliki tugas perkembangan yaitu mencapai identitas dirinya. Hal penting tentang perkembangan identitas saat mencapai masa remaja, khususnya remaja akhir ialah remaja dapat melakukan perpaduan serta memilah berbagai identitas dan identifikasi di masa kecil untuk menuju kematangan orang dewasa, karena pada masa ini perkembangan fisik, kognisi, dan sosio-emosional meningkat pada satu titik (Santrock, 2003). Erikson (dalam Anindyajati, 2013) juga menyebutkan bahwa pada tahap remaja akhir, individu diharapkan sudah dapat mengatasi krisis identitas serta telah mencapai status identitas yang koheren.

Identitas diri merupakan kesadaran individu mengenai dirinya sendiri yang bisa didapat melalui observasi serta penilaian terhadap dirinya, sadar

akan dirinya yang memiliki perbedaan dengan orang lain (Hidayah & Huriati, 2016). Erikson (dalam Hasanah, 2013) memaparkan bahwa remaja yang sedang dalam proses pembentukan identitas dirinya cenderung berusaha untuk melepaskan diri dari ikatan psikis orang tuanya serta berusaha untuk mencari jati dirinya dengan berekspresi dan melakukan hal yang disukai. Identitas menampilkan gambaran seseorang meliputi: penampilan fisik, warna kulit, bahasa yang digunakan, ciri ras, dan faktor persepsi lain dalam mengkonstruksi budaya (Sakti et al., 2018).

Erikson (dalam Buckingham, 2008) juga memaparkan bahwa dalam pembentukan identitas diri, masa remaja merupakan masa yang kritis. Krisis identitas adalah suatu tahap untuk membuat keputusan mengenai berbagai permasalahan penting yang berkenaan dengan pernyataan mengenai identitas dirinya (Hidayah & Huriati, 2016). Individu mengatasi ketidakpastian, menjadi lebih sadar diri mengenai kekuatan serta kelemahannya, dan menjadi lebih percaya diri dalam kualitasnya sendiri (Ramdhanu et al., 2019). Remaja akan mengalami kebingungan identitas ketika dirinya tidak berhasil dalam mengatasi krisis identitas. Mereka dapat menarik diri, mengisolasi diri dari keluarga serta teman-temannya, atau malah meleburkan dirinya dalam dunia teman-teman sehingga kehilangan identitasnya sendiri.

Adam dkk (dalam Santrock, 2003) menyebutkan bahwa ketika individu berhasil mengembangkan suatu identitas yang sehat maka individu tersebut akan menjadi individu yang fleksibel memiliki penyesuaian diri yang baik, mampu lebih terbuka terhadap perubahan yang terjadi dalam hubungan, masyarakat, maupun karirnya. Hal yang menjadi pertanda juga bahwa individu berhasil dalam menangani krisis identitasnya adalah memiliki kemampuan untuk membuat komitmen dalam berbagai peran kehidupan terutama pada bidang karier, ideologi serta religius. Sedangkan remaja yang memiliki hambatan dalam menangani krisis identitas seringkali ditandai dengan ketidakmampuan dalam membuat pilihan karir serta studi lanjutan (Anindyajati, 2013). Hasil penelitian yang dilakukan Hidayah & Huriati (2016) menyebutkan ciri-ciri individu dengan identitas yang positif

diantaranya: 1) Mengenal diri sebagai organisme yang utuh terpisah dari orang lain; 2) Mengakui jenis kelamin; 3) Memandang berbagai aspek dalam dirinya sebagai suatu keselarasan; 4) Menilai diri sendiri sesuai dengan penilaian masyarakat; 5) Menyadari hubungan masa lalu, sekarang dan yang akan datang; 6) mempunyai tujuan yang bernilai yang dapat direalisasikan atau dicapai. Remaja dapat dipandang memiliki identitas yang matang (sehat), jika sudah memiliki pemahaman dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan diri sendiri dan peran-perannya dalam kehidupan sosial (lingkungan keluarga, sekolah atau masyarakat), dunia kerja, dan nilai-nilai agama (Yusuf, 2002).

Sedangkan individu yang gagal dalam menghadapi krisis identitas akan cenderung mengalami kebingungan identitas. Menurut Dariyo (dalam Purwanti, 2013) orang yang mengalami kebingungan identitas (*identity diffusion*) ditandai dengan adanya perasaan tidak mampu, tidak berdaya, penurunan harga diri, tidak percaya diri, yang mengakibatkan individu menjadi pesimis dalam menghadapi masa depan. Pada pembentukan identitas, remaja yang menyalahi norma kemungkinan besar berada dalam *diffusion status* atau suatu keadaan dimana remaja kehilangan arah, tidak melakukan eksplorasi, dan tidak memiliki komitmen peran-peran tertentu, sehingga tidak dapat menentukan identitas dirinya. Remaja ini cenderung akan mudah menghindari masalah dan cenderung mencari jalan keluar (pemuas an) dengan segera (Hidayah & Huriati, 2016). Selain itu, jika proses pembentukan identitas tidak dapat dilalui dengan baik dan krisis identitas tidak terselesaikan, individu akan cenderung kesulitan dalam mengidentifikasi diri serta perannya di lingkungan yang berakibat pada berbagai konflik intrapersonal (Rahman Hakim et al., 2021) .

Pada saat ini remaja tidak hanya dapat membentuk identitas diri di dunia nyata saja tapi juga di dunia maya yang tertera pada situs-situs media sosial. Salah satu yang membahas ini adalah psikologi siber (*cyber psychology*). Psikologi Siber merupakan studi tentang pikiran manusia dan tingkah lakunya dalam konteks interaksi manusia serta komunikasi manusia dan mesin (Takwin, 2020) . Psikologi siber akan memainkan peran kunci

dalam memahami tingkah laku dan tindakan orang-orang di ruang siber. Psikologi siber dapat disebut juga sebagai psikologi zaman digital yang berfokus pada manusia sebagai individu dengan berbagai sekap terjangnya di dunia siber. Dunia siber atau dunia maya merujuk pada lingkungan daring tempat banyak individu terlibat dalam interaksi social dan memiliki kemampuan untuk saling menggugah dan mempengaruhi. (Takwin, 2020)

Remaja sering kali bereksperimen dengan berbagai peran dalam proses mengeksplorasi dan mencari identitas budayanya. Identitas individu di dunia virtual merupakan individu yang memiliki dua kemungkinan, yaitu bisa menjadi sama atau berbeda identitas secara *offline*. Individu juga tidak hanya memiliki satu identitas semata, melainkan bisa memiliki beragama identitas dengan karakteristik yang berbeda-beda pula di dunia *online* (Nasrullah, 2012). Elemen dasar kekuatan individu di dunia siber menurut Tim Jordan (dalam Nasrullah, 2012) adalah; 1) *Identity fluidity* yang merupakan proses pembentukan identitas secara online atau virtual dan identitas yang terbentuk itu tidaklah mesti sama atau mendekati dengan identitasnya di dunia maya 2) *Renovated hierarchie* merupakan proses ketika hierarki-hierarki terjadi di dunia nyata direka bentuk kembali menjadi *online hierarchies*, 3) *Information as reality* merupakan informasi yang menggambarkan realita yang hanya berlaku di dunia virtual.

Banyak hal yang dapat dilakukan di media sosial. Menggunakan media sosial, individu bisa mengakses berbagai macam fitur, seperti gambar dan video. Tidak hanya digunakan oleh masyarakat saja, para pejabat negara dan orang-orang kelas *elite* juga menggunakan media sosial (Nurritzka, 2016). Informasi valid sampai berita *hoax* dapat dengan mudah dan cepat tersebar di media sosial. Pada dasarnya, keberadaan media sosial merupakan bentuk yang tidak jauh berbeda dengan cara kerja dan keberadaan komputer (Mulawarman & Nurfitri, 2017). Dampak positif dari penggunaan media sosial pada remaja diantaranya, sebagai media promosi yang baik dan murah, media untuk melakukan komunikasi yang mudah, dapat memperluas jaringan pertemanan, tempat mencari informasi yang bermanfaat, serta tempat berbagi informasi maupun foto dan lain sebagainya. Sedangkan

beberapa dampak negatifnya ialah, dapat mengganggu kegiatan belajar mengajar, bahaya kejahatan, bahaya penipuan, tidak semua pengguna media sosial bersifat sopan, serta dapat mengganggu kehidupan dan komunikasi keluarga (Secsio et al., 2016).

Salah satu pengguna media sosial adalah kalangan remaja. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Annisa Fitrah Nurrizka (2016), menunjukkan adanya perubahan yang terjadi pada para pelajar yang diakibatkan oleh media sosial. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya, perubahan bahasa, pola interaksi, gaya berkomunikasi, gaya berpakaian, serta pola kebiasaan (Nurrizka, 2016). Media sosial memiliki banyak situs yang dapat digunakan, seperti Facebook, Twitter, Instagram, Tiktok, Whatsapp, Line dan masih banyak situs lainnya. Mengakses media sosial juga dimudahkan dengan kemajuan teknologi seperti *gadget*. Pada tahun 2022, pengguna media sosial di Indonesia mencapai 191 juta dilansir dari We Are Social (Mahdi, 2022). Pengguna terbanyak media sosial di Indonesia adalah Whatsapp yaitu 88,7% dari populasi, disusul oleh Instagram, Facebook, Tiktok, Telegram, dan Twitter (Riyanto, 2022).

Media sosial membuat penggunanya dapat mengetahui kegiatan, keseharian, bahkan bisa jadi perasaan yang disampaikan individu lainnya. Biasanya hal ini dilakukan oleh para fans kepada idolanya. Selain mengetahui kegiatan atau berita mengenai artis yang ingin diketahui, lewat media sosial juga individu dapat melakukan imitasi atau berperan menjadi idola-idolanya tersebut. Permainan peran ini disebut *roleplay*. Salah satu media sosial yang biasa digunakan untuk bermain peran atau *roleplay* adalah Twitter. Situs medi sosial Twiter sendiri memiliki banyak manfaat seperti dapat berinteraksi dengan orang jauh, mendapatkan teman baru, dapat digunakan untuk usaha (bisnis *online*), memberikan dan mendapatkan informasi serta menjadi wadah bagi suatu komunitas (Pratiwi & Putra, 2018). Menurut laporan We Are Social, pada tahun 2022 Indonesia menjadi peringkat pengguna Twitter terbanyak kelima dari seluruh pengguna Twitter di dunia dengan angka 18,45 juta pengguna (Rizaty, 2022). Diantara

banyaknya pengguna media sosial Twitter, terdapat banyak akun yang digunakan untuk menjadi *roleplayer*.

Roleplay merupakan suatu permainan dengan cara memainkan peran tokoh-tokoh khayalan maupun asli dan berkolaborasi untuk merangkai sebuah cerita bersama antar para pemainnya (Achsa & Affandi, 2015). Permainan *roleplay* juga dikenal dengan permainan sosio-drama yang merupakan metode untuk menggambarkan dampak suatu tekanan kita terhadap orang lain. Hal ini biasanya dilakukan dengan menampilkan seperti situasi kehidupan nyata, namun memotong adegan atau perilakunya pada saat yang tepat untuk mencari tahu serta merefleksikan perasaan-perasaan yang dibangun oleh tokoh yang dimainkan (Hapsari, 2019). Pada permainan ini, para pelaku bermain dengan akun anonimitas. Anonimitas mengarah pada diketahui atau tidaknya suatu identitas mengenai suatu objek (Darjoko, 2016).

Roleplay pertama kali muncul di media sosial Twitter. Mayoritas pemain *roleplay* rata-rata adalah remaja Indonesia yang diantaranya menyukai idola K-Pop, Barat, serta tokoh Anime (Aulia & Sugandi, 2020). Pelaku *roleplayer* pada media sosial Twitter mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pengikut berbagai *fanbase* yang menaungi para *roleplayer*. Salah satu *fanbase roleplay* yang besar di Twitter adalah *autopost roleplayer* yang jumlah pengikutnya mencapai 800 ribu lebih (Aisyah & Sumaryanti, 2022). Para *roleplayer* biasanya akan memerankan artis idola mereka. Selain memiliki nama akun yang sesuai dengan peran yang dimainkan, para *roleplayer* juga akan memerankan perannya sesuai dengan karakter asli dari artis yang diperankan bahkan dapat melakukan *trans gender*. Misalnya remaja perempuan memainkan karakter artis laki-laki. Selain pada media sosial twitter, sebenarnya *roleplay* atau bermain peran ini juga kerap kali dimainkan di berbagai media sosial lainnya, seperti Facebook, Instagram, Line, Whatsapp, Telegram bahkan Tiktok. Tidak heran, Twitter ini menjadi salah satu media sosial terbesar untuk para pelaku *roleplayer*. Dalam media sosial Twitter, *Roleplayer* akan berperilaku seolah-olah dirinya adalah karakter idola yang sedang ia

perankan, melalui identitas foto profil, username, biodata, dan penampilannya di timeline yang berkaitan dengan idola asli. (Aulia & Sugandi, 2020)

Selain memainkan peran menjadi idola, *roleplayer* juga dapat berinteraksi dengan para *roleplayer* lainnya. Interaksi ini membuat para *roleplayer* memiliki teman baru, bahkan seorang *roleplayer* boleh menjalin hubungan dengan *roleplayer* lainnya, seperti pacaran sampai menikah. Tidak sedikit dari para *roleplayer* ini yang akhirnya berkenalan menggunakan identitas aslinya atau di kehidupan nyatanya yang dalam istilah *roleplay* (RP) biasa disebut *real life* (RL). Dengan memerankan identitas serta karakter orang lain membuat terbentuknya identitas baru dari identitas aslinya. Pemain *roleplay* di media social Twitter akan berusaha menyajikan tampilan terbaik mereka supaya dapat menciptakan kesan tertentu di benak pengikut akun Twitter mereka dan mencapai citra diri yang diharapkan. (Aulia & Sugandi, 2020). Melakukan pengelolaan kesan karena *roleplayer* dituntut untuk menjaga image dari idola aslinya merupakan aspek penting. Jika perilaku *roleplayer* bermain peran dengan buruk maka khalayak akan meninggalkan kesan yang buruk juga bahkan akan berdampak negatif pada idola aslinya sendiri, hal itu hanya akan merugikan pihak lain (Aulia & Sugandi, 2020).

Aktivitas *roleplay* tidak melulu bersifat atau berdampak positif bagi para pelakunya. Fadli (2023) telah memaparkan beberapa dampak negatif *roleplay* di media sosial yang dapat membahayakan khususnya bagi psikologi anak. Pertama, ketika individu mendapatkan validasi verbal, kenyamanan, serta kesenangan yang dapat meningkatkan hormone dopamine maka individu tersebut akan terdorong untuk melakukan kegiatan tersebut secara berulang agar dapat mendapat kebahagiaan tersebut. Jika hal ini dilakukan dalam jangka panjang, maka akan menumbuhkan ketergantungan pada para pelakunya.

Kedua, individu yang melakukan kegiatan bermain peran akan membuat skenario maupun latar belakang karakter berdasarkan imajinasinya. Hal ini jika dilakukan terlalu sering juga intens dapat

menimbulkan dampak negatif. Berpura-ura dalam menjalani kehidupan yang tidak nyata dapat memudarkan batas antara hal-hal yang nyata dengan yang tidak. Hal ini dapat menimbulkan individu terutama anak yang berada dalam tahap pertumbuhan dengan mudah berbohong tentang kehidupan yang dalam psikologi disebut *compulsive lying* atau berbohong secara komplusif.

Ketiga, individu yang merupakan seorang *roleplayer* dapat secara konstan memainkan peran yang dilihatnya lebih baik atau menarik dibandingkan dirinya sendiri. Hal ini dapat menimbulkan rasa kepercayaan diri yang menjadi rendah atau minder pada identitas dirinya.

Keempat, menghabiskan waktu yang lebih banyak di media sosial dapat menghambat individu berinteraksi dengan teman-teman sebaya di dunia nyata. Selain itu, individu juga akan lebih mudah merasa terisolasi dari dunia luar. Lambat laun hal ini dapat menimbulkan tidak adanya motivasi untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial atau disebut dengan perilaku asosial.

Studi pendahuluan dilakukan melalui media sosial *whatsapp*. Berdasarkan hasil wawancara singkat terhadap MB yang merupakan seorang remaja *roleplayer*, diketahui bahwa MB menjadi *roleplayer* sejak tahun 2012 ketika dirinya menduduki bangku sekolah menengah pertama. MB menyebutkan bahwa dirinya sempat memainkan beberapa peran. Dari setiap lakon yang diperankan juga memiliki karakter yang berbeda, sehingga MB harus menyesuaikan dirinya dengan lakon yang diperankan. Bahkan menurutnya ada pula yang benar-benar bertolak belakang dengan karakter aslinya di *real life*, namun MB tetap memainkan peran tersebut. Adapun dampak yang dirasakan MB setelah bermain peran pada kehidupan nyata, yaitu MB jadi merasa memiliki banyak teman dari berbagai daerah, bahkan ada beberapa yang memang akhirnya bertemu di *real life*. MB juga merasa dengan seringnya bermain peran di media sosial, dirinya jadi lebih sering memegang *handphone*.

“Di RP aku ngefilter ngomong kasar, soalnya yang aku rp-in tuh rata-rata kan bias. Asa ga lucu lamun Yeri Red Velvet ngomong any***. Pokoknya kalau ngeRP-in Yeri sebisa mungkin

*aku peranin kaya Yeri RLnya. Masih sama-sama bawel. Tapi pas ngeRP-in SNSD mah gak bac***, pas Yeri baru rada cerewet. Gara-gara main RP kalau bagusnya aku jadi punya banyak temen dari berbagai daerah. Walau aku gak tau karakter mereka kaya gimana, selagi mereka asik dan baik, aku bisa temenan sama mereka bahkan ketemuan di RL. Kalau jeleknya aku jadi main HP wae”*

Berikut ini merupakan contoh dampak positif maupun negatif dari aktivitas *roleplay*. Selain itu terdapat gambaran perilaku di mana pelaku harus menyesuaikan karakter yang berbeda-beda sesuai dengan identitas peran yang dimainkan agar tidak mencoreng *image* atau nama baik peran yang digunakan. Aktivitas *roleplay* juga dapat menyita waktu karena penggunaannya akan fokus pada dunia maya.

Wawancara singkat juga dilakukan kepada AN yang juga merupakan pelaku *roleplayer* sejak tahun 2012. AN mengakui bahwa dirinya bahkan pernah *trans gender* saat bermain peran. Dirinya yang merupakan perempuan memainkan peran sebagai laki-laki. Dan perannya sebagai laki-laki ini membuat dirinya harus menyesuaikan dan memerankan karakter dari lakon tersebut. Menurut AN, menjadi *roleplayer* membuat dirinya dapat membangun karakter yang dirinya inginkan, bahkan karakter-karakter yang ingin ia miliki di kehidupan nyata dapat ia bangun dalam permainan peran.

“Kan kalau di RP aku jadi cewek atau cowok, jadi menyesuaikan aja kaya typingnya atau bahasanya. Tapi gak beda banget sih karena jarang bahas kehidupan aslinya aku gimana. Jadi ya meranin aja karakter yang aku bikin, ceritanya dia itu siapa, kegiatannya apa aja. Kaya campuran sih, gak aku banget tapi aku campurin sama karakter yang aku belum punya di kehidupan nyata, kayak lumayan percaya diri, gak takut salah, gampang berbaur alias join-join aja. Tapi tetep aja butuh struggle.”

Hasil wawancara di atas merupakan salah satu contoh di mana pelaku *roleplayer* memerankan identitas tidak sesuai dengan gendernya di mana hal itu merupakan salah satu yang perlu dipelajari dalam membentuk

identitas diri. Selain itu, identitas yang diperankan juga memiliki karakter yang tidak sama dengan karakter di dunia nyata. Dan pelaku *roleplay* juga dapat membuat karakter baru sesuai kehendaknya.

Dalam salah satu penelitian yang dilakukan oleh Hatmi Prawita Achsa dan M. Arif Affandi (2015), menunjukkan hasil bahwa aktivitas *roleplay* yang dilakukan para penggemar k-pop dengan merepresentasikan diri dan membentuk identitas *virtual* merupakan media untuk melakukan interaksi, pelepasan diri, serta memberikan kebebasan berekspresi (Achsa & Affandi, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dan beberapa hasil penelitian terdahulu yang telah diuraikan, peneliti melihat adanya fenomena identitas diri ketika bermain peran di media sosial serta dalam kehidupan nyata pada remaja pelaku *roleplayer* itu tidak selalu sama. Sehingga hal-hal tersebut dapat bertentangan dengan proses dalam pembentukan identitas diri. Selain itu, lingkungan sosial dunia nyata yang menjadi salah satu faktor pembentukan identitas diri juga dapat tergantikan menjadi lingkungan sosial dunia maya. Hal tersebut membuat peneliti ingin mengeksplorasi lebih dalam bagaimana perbedaan identitas diri remaja ketika bermain peran dengan identitas diri remaja di kehidupan nyata yang dijalaninya, sehingga dapat mengetahui gambaran serta mengetahui apa saja yang melatarbelakangi pembentukan identitas diri remaja pelaku *roleplay* itu sendiri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu, bagaimana gambaran identitas diri serta apa saja faktor-faktor yang melatarbelakangi terbentuknya identitas diri pada remaja *roleplayer* dalam media sosial Twitter?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran identitas diri remaja pelaku *roleplayer* pada media sosial Twitter.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah menambah referensi kajian psikologi pada bidang sosial serta perkembangan, khususnya mengenai identitas diri remaja. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan acuan untuk penelitian yang akan datang mengenai tema serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk informan sebagai pelaku *roleplayer* untuk mengenali identitas dirinya dan apa yang dapat mempengaruhi pembentukan identitasnya sehingga diharapkan dapat tidak mengalami kebingungan identitas dan tetap dapat menemukan jati dirinya.
- b. Penelitian ini memberikan pengetahuan bagi para orang tua yang merupakan pendamping para remaja untuk lebih memperhatikan remaja mengenai gambaran identitas diri serta faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan identitas diri terutama pada remaja pelaku *roleplayer* di twitter.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Identitas diri pada remaja akhir pelaku *roleplayer* pada media sosial Twitter berarti mereka mampu untuk mengenali dirinya sebagai “Aku” yang membedakan dirinya dengan individu lain. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan terkait gambaran serta faktor identitas diri. Gambaran identitas diri yang ditemukan pada remaja akhir pelaku *roleplayer* pada media sosial Twitter mencakup: identitas karier, identitas seksual, identitas relasi, identitas religious, identitas fisik serta kepribadian individu. Adapun temuan baru dari penelitian ini bahwa remaja akhir pelaku *roleplayer* menganggap identitas diri yang dibangun pada dunia *roleplay* merupakan sebuah manifestasi dari identitas dirinya di dunia nyata yang tidak atau belum bisa tercapai. *Roleplay* juga menjadi tempat untuk dapat mengeksplor identitas lain dengan karakter yang dapat dibangun di mana ketika di dunia nyata tidak dapat melakukan hal tersebut.

Dengan adanya identitas lain yang diperankan, maka terdapat beberapa bagian dari identitas diri yang pada akhirnya terbawa satu sama lain antara duninya nyata dan dunia *roleplay*. Bagian ini mencakup, interaksi sosial, kognitif, dan emosi. Selain itu, faktor-faktor yang melatar belakangi pembentukan identitas diri remaja akhir pelaku *roleplayer* antara lain, keluarga atau pola asuh, lingkungan sosial, media sosial, dan agama.

B. Saran

Hasil dari penelitian ini tentu masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu peneliti memberikan rekomendasi kepada informan dan penelitian selanjutnya sebagai berikut.

1. Penelitian Selanjutnya

Remaja merupakan salah satu fase yang memiliki banyak tugas perkembangan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa para remaja melakukan kegiatan *roleplay* salah satunya untuk mewujudkan hal yang belum atau tidak dapat diwujudkan di dunia nyata. Maka dari itu, peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian yang berfokus pada motivasi remaja menjadi pelaku *roleplayer*. Pada penelitian ini juga ditemukan adanya peran identitas yang saling terbawa dari dunia nyata ke dunia *roleplay* maupun sebaliknya. Hal tersebut membuat peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar dapat meneliti lebih lanjut terkait kekaburan identitas tersebut.

2. Informan

Identitas diri adalah salah satu tanda keberhasilan individu dalam melawati fase krisis. Oleh karena itu, para remaja akhir yang akan menuju tahap dewasa awal sudah dapat berhasil dalam mengembangkan identitas dirinya. Selain itu, dunia maya pada saat ini dapat menjadi salah satu manifestasi dalam mewujudkan identitas, harapannya para remaja dapat lebih memilah-milah kegiatan maupun permainan yang dilakukan di dunia maya.

3. Orang Tua

Identitas diri merupakan hal yang penting dalam proses perkembangan remaja dan peran orang tua juga sangat dibutuhkan dalam membentuk identitas diri tersebut. Orang tua para remaja diharapkan lebih memerhatikan tugas-tugas yang berkaitan dengan perkembangan remaja. Orang tua juga diharapkan dapat lebih peduli dan memerhatikan terkait kegiatan remaja yang berada di dunia maya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsa, H. P., & Affandi, M. A. (2015). Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter). *Jurnal Ilmu Sosial*, 03(03), 1–12.
- Anggaswari, A. A. A. W. D., & Budisetyani, I. G. A. P. W. (2016). Gambaran Kebutuhan Psikologis pada Anak dengan Gangguan Emosi dan Perilaku (Tinjauan Kualitatif dengan Art Therapy sebagai Metode Penggalan Data). *Jurnal Psikologi Udayana*, 3(1), 86–94. <https://doi.org/10.24843/jpu.2016.v03.i01.p09>
- Anindyajati, P. D. (2013). Status identitas remaja akhir: Hubungannya dengan gaya pengasuhan orangtua dan tingkat kenakalan remaja. *Character*, 01(02), 1–6.
- Aulia, I. M., & Sugandi, M. S. (2020). Pengelolaan Kesan Roleplayer K-Pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi pada Akun Twitter Fandom di Kota Bandung). *Epigram*, 17(3), 75–84. <https://doi.org/10.1353/nlh.2019.0028>
- Cintiawati, N., & Na'imah, T. (2015). Identitas Diri pada Remaja dari Keluarga Berbeda Agama (Studi Fenomenologi pada Remaja dari Keluarga dengan Latar Belakang Agama yang berbeda). *Sainteks*, XII(2), 86–93.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Darjoko, F. J. (2016). Efek Tipe Kecurangan dan Anonimitas terhadap Keputusan Investigasi atas Tuduhan Whistleblowing oleh Auditor Internal Full paper. *Simposium Nasional Akuntansi XIX*, 1–27.
- Fadli, R. (2023). *Roleplay di Mdia Ssial Bisa Berbahaya bagi Psikologi Anak*. Halodoc. <https://www.halodoc.com/artikel/roleplay-di-media-sosial-bisa-berdampak-pada-psikologi-anak>
- Fatmawati, S. ;, & Salmiyah, D. (2017). Motif Interaksi Sosial Role-player Pada Mahasiswa Universitas Telkom di Social Networking Twitter Social Interaction Motive Of Role-player In Telkom University Student On Social Networking Twitter. *E-Proceeding of Management*, 4(3), 3345–3352.
- Fuad, A., & Nugroho, K. S. (2014). *Panduan Praktis Penelitian Kualitatif*. Graha Ilmu.
- Gantina, G. G. (2020). Fenomena Korean Roleplayer di Media Sosial Twitter. In *Endocrine* (Vol. 9, Issue May). https://www.slideshare.net/maryamkazemi3/stability-of-colloids%0Ahttps://barnard.edu/sites/default/files/inline/student_user_guide_for_spss.pdf%0Ahttps://www.ibm.com/support%0Ahttps://www.spss.com/site/s/dm-book/legacy/ProgDataMgmt_SPSS17.pdf%0Ahttps://www.n

- Ghassani, D. N., & Rinawati, R. (2017). Konsep Diri Korean Role Play (Studi Fenomenologi pada Korean Role Player dalam Dunia Virtual Role Play World di Media Sosial Twitter). *Manajemen Komunikasi*, 3(2), 392–402.
- Gumilang, G. S. (2016). Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2). <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus/a>
- Hapsari, D. (2019). Korean roleplayer dan dampaknya terhadap kepribadian di dunia nyata (studi kasus pada remaja). *Universitas Sebelas Maret*, 1–7. <https://doi.org/10.31227/osf.io/2txrk>
- Hasanah, U. (2013). *Pembentukan Identitas Diri dan Gmbaran Diri Pada Remaja Putri Bertato di Samarinda*. 1(2), 177–186.
- Hasanah, U., Susanti, H., & Panjaitan, R. U. (2019). Family Experience in Facilitating Adolescents During Self-Identity Development in ex-Localization in Indonesia. *BMC Nursing*, 18(Suppl 1), 1–7. <https://doi.org/10.1186/s12912-019-0358-7>
- Hidayah, N., & Huriati. (2016). Krisis Identitas Diri pada Remaja. *Sulesana*, 10(1), 49–62.
- Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Husni, M. A., & P., I. E. (2013). Identitas Diri Ditinjau dari Kelekatan Remaja pada Orang Tua di SMKN 4 Yogyakarta. *Jurnal Spirits*, 3(2), 1–11.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Prenada Media.
- Jannah, M. (2014). Gambaran Identitas Diri Remaja Akhir Wanita Yang Memiliki Fanatisme K-Pop Di Samarinda. *Psikoborneo*, 2(1), 34–40. ejournal.ip.fisip-unmul.org
- Jannah, M. (2016). Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 1(1), 243–256. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v1i1.1493>
- Mahdi, M. I. (2022). *Pengguna Media Sosial di Indonesia Capai 191 Juta pada 2022*. DataIndonesia.Id. <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022>
- Mitasari, R. A. (2017). *Strategi pembentukan identitas diri remaja di panti asuhan putri aisyah malang*.
- Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1), 36–44. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.22759>

- Nasrullah, R. (2012). *Komunikasi Antar Budaya: di Era Budaya Siber* (p. 198). Kencana.
- Nugraha, R. P. (2020). *Establishment of Role-Player as a Virtual Identity in Twitter Social Media*. *Universita*, 1–8. <https://doi.org/10.4108/eai.26-11-2019.2295161>
- Nurdiani, N. (2014). Teknik Sampling Snowball dalam Penelitian Lapangan. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(2), 1110. <https://doi.org/10.21512/comtech.v5i2.2427>
- Nurfaidah, M., Dewi, R. U., & Kurniawan, A. W. (2018). Korean Role-play di Media Sosial Twitter (Studi Fenomenologi Korean Role-play Garut di Media Sosial Twitter). *Public Relation Universitas Garut*.
- Nurrizka, A. F. (2016). Peran Media Sosial di Era Globalisasi Pada Remaja di Surakarta Suatu Kajian Teoritis dan Praktis Terhadap Remaja dalam Perspektif Perubahan Sosial. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 5(1), 28–37.
- Pratiwi, L. P., & Putra, A. (2018). Motif Sosiogenesis Pasangan Roleplay Dalam Media Sosial Twitter Sociogenic Motive of Couple Roleplay in Social Media Twitter. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 2(2), 127–143.
- Purwanti, F. (2013). *Identitas Diri Remaja pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Pemalang Ditinjau dari Jenis Kelamin*.
- Rahman Hakim, A., Mardiyah, A., Muhammad Irham, D., Nurkholifah, N., Ramdani, Z., & Amri, A. (2021). Pembentukan Identitas Diri Pada Kpopers: The Building of Self-Identity on Kpopers. *Motiva: Jurnal Psikologi*, 4(1), 18–31.
- Ramdhanu, C. A., Sunarya, Y., & Nurhudaya. (2019). Faktor – faktor yang mempengaruhi identitas diri. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice & Research*, 3(1), 7–17. https://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling/article/download/380/234/
- Riyanto, A. D. (2022). *Hootsuite (We are Social: Indonesian Digital Report 2022*. Andi.Link. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2022/>
- Rizaty, M. A. (2022). *Pengguna Twitter di Indonesia Capai 18,45 Juta pada 2022*. DataIndonesia.Id. <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-twitter-di-indonesia-capai-1845-juta-pada-2022>
- Rusuli, I. (2022). Psikososial Remaja: Sebuah Sintesa Teori Erick Erikson Dengan Konsep Islam. *Jurnal As-Salam*, 6(1), 75–89. <https://doi.org/10.37249/assalam.v6i1.384>
- Sakti, B. C., Yulianto, M., Komunikasi, J. I., & Index, G. (2018). Penggunaan

Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja. *Fisip Undip*, 1–12.

- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Erlangga.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2016). *Psikologi Remaja*. PT RajaGrafindo Persada.
- Secsio, W., Putri, R., Nurwati, R. N., & S, M. B. (2016). 7 pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. *Prosiding KS: Riset & PKM*, 3(1), 47–51.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Takwin, B. (2020). Pesan dari Editor-in-Chief: Tantangan Psikologi Siber. *Jurnal Psikologi Sosial*, 18(1), 3–4. <https://doi.org/10.7454/jps.2020.02>
- Venus Hikaru Aisyah, & Indri Utami Sumaryanti. (2022). Studi Deskriptif Self-Presentation pada Roleplayer di Twitter. *Jurnal Riset Psikologi*, 1–6. <https://doi.org/10.29313/jrp.v2i1.662>
- Wiyanti, R. (2019). *Status Identitas Diri Remaja (Studi Deskriptif pada Masyarakat Marjinal di Kota Semarang)*.
- Yusuf, S. (2002). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Remaja Rosdakarya.
- Zakiah, Sutandi, A., & Pertiwi, H. (2020). Achievement of Adolescent Development, Self Identity and Knowledge about the Dangers of Drug Abuse and Free Sex Through Health Education and Therapeutic Group Therapy. *Jurnal Ners Dan Kebidanan Indonesia*, 8(1), 43. [https://doi.org/10.21927/jnki.2020.8\(1\).43-51](https://doi.org/10.21927/jnki.2020.8(1).43-51)