JTAMPS: Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Pendidikan Sosiologi
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jtamps/index
Vol.05, No. 1 (April, 2025), pp. 430-446
e-ISSN: 2776-2963 p-ISSN: 2776-3110 DOI: https://doi.org/10.20527

PERILAKU SOSIAL DAN PERILAKU MENYIMPANG PEMAIN *ROLEPLAYER* DALAM DUNIA NYATA (STUDI DI KOTA BANJARMASIN)

Wiwit Hasanah[1], Rahmat Nur[2],Nasrullah[3]

[1] Universitas Lambung Mangkurat; wiwithasanah@yahoo.com
[2] Universitas Lambung Mangkurat; rahmat.nur@ulm.ac.id
[3] Universitas Lambung Mangkurat; nasrullah@ulm.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Social Behavior, Roleplayer, Real World, Deviant Behavior

Article history:

Received 2025-01-24
Revised 2025-02-12
Accepted 2025-03-28

ABSTRACT

Playing roleplayers is the same as playing drama, a person will become someone else when running a roleplayer life in cyberspace, but when in the real world, roleplayers will return to being themselves and carry out their daily activities as usual, interacting with other people and their environment where these interactions shape a person's social behavior. Roleplayer games in the virtual world result in deviant behavior in the real world. In this research, the method used is qualitative research method. The purposive sampling technique was selected as a data source and 4 people were selected as core informants. Data collection was carried out using observation, interview, and documentation techniques. The data analysis techniques used were data reduction, data presentation, conclusion drawing, and triangulation. The results showed that the social behavior and deviant behavior of roleplayers in the real world (studies in Banjarmasin city) were 4 social behaviors and 3 deviant behaviors carried out by roleplayers in the real world, the social behavior was 1) Being a Cover dance Member, 2) Students with Side Jobs, 3) Being Part of Youth Organization, 4) Working. Meanwhile, the deviant behavior is 1) Forgetting Time, 2) LGBT, 3) Fraud.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci :

Perilaku Sosial, Roleplayer, Dunia Nyata, Perilaku Menyimpang

Article history:

Diterima 2025-01-24
Revisi 2025-02-12
Diterima 2025-03-28

ABSTRAK

Bermain roleplayer sama dengan bermain drama, seseorang akan menjadi orang lain saat menjalankan kehidupan roleplayer di dunia maya, namun saat berada di dunia nyata, pemain roleplayer akan kembali menjadi dirinya sendiri dan menjalankan aktivitas hariannya seperti biasa, melakukan interaksi dengan orang lain dan lingkungannya dimana interaksi tersebut yang membentuk perilaku sosial seseorang. Permainan roleplayer di dunia maya mengakibatkan perilaku menyimpang di dunia nyata. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif. Teknik purposive sampling dipilih sebagai sumber data dan 4 orang dipilih sebagai informan inti. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan mereduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku sosial dan perilaku menyimpang pemain roleplayer dalam dunia nyata (studi di kota Banjarmasin) adalah terdapat 4 perilaku sosial dan 3

perilaku menyimpang yang dilakukan pemain roleplayer di dunia nyata, perilaku sosialnya adalah 1) Menjadi Anggota Cover dance, 2) Mahasiswa dengan Pekerjaan Sampingan, 3) Menjadi Bagian Karang Taruna, 4) Bekerja. Sedangkankan perilaku menyimpangnya adalah 1) Lupa Waktu, 2) LGBT, 3) Penipuan.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Penulis Koresponden :

Wiwit Hasanah

Universitas Lambung Mangkurat; wiwithasanah@yahoo.com

1. PENDAHULUAN

Selo Soermardjan dan Soeleman Soemardi (Soekanto, 2003: 20) mengatakan bahwa, sosiologi atau ilmu masyarakat ialah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial. Pembentukan struktur sosial dan adanya proses sosial tidak dapat dipisahkan oleh aktivitas interaksi sosial yang menjadi ruang lingkup sosiologi (Bungin, 2006, hal. 28).

Dimana pun manusia berada pasti akan melakukan interaksi, baik itu di dunia maya atau di dunia nyata, begitu pun pada saat seseorang bermain *roleplayer*. Permainan *roleplayer* adalah permainan bermain peran yang dilakukan seseorang di dunia maya, dalam permainan *roleplayer* para pemain melakukan interaksi dengan sesama *roleplayer*. Normalnya para pemain *roleplayer* menggunakan karakter idolanya untuk menciptakan kedekatan antara dirinya dengan sang idola. Ada pemain yang melakukan *roleplayer* dengan melibatkan dirinya, namun ada juga yang menggunakan sifat asli idolanya saat bermain *roleplayer* tersebut (Psieanta, 2017). Adanya interaksi dalam bermain *roleplayer* dimana saat interaksi itu terjadi para pemain membutuhkan alat komunikasi berupa media sosial yang digunakan sebagai wadah berkumpulnya para pemain *roleplayer* di dunia maya, adanya interaksi akan membentuk perilaku sosial, dimana dalam perilaku sosial perhatiannya dipusatkan pada hubungan antar individu dengan lingkungannya.

Perilaku sosial merupakan perilaku yang tumbuh pada orang-orang, mereka tidak memiliki masalah di dalam hubungan pribadi bersama orang lain, mereka bisa sangat berpartisipasi satu sama lain, namun bisa juga tidak. Mereka bisa melibatkan diri bersama orang lain, namun bisa juga tidak. Sengaja atau tidak, dengan sendirinya orang lain akan saling melibatkan satu sama lain dalam aktifitas- aktifitas kehidupan masyarakat (Nisrima, Yunus, & Hayati, 2016, hal. 194)

Menurut kamus besar bahasa Indonesia perilaku sosial itu adalah reaksi individu dari keadaan yang terjadi, reaksi ini akan menjadi rangkaian pola perilaku, hal tersebut dapat dibentuk melalui proses adaptasi (Pusat Bahasa, 2016, hal. 859). Lingkungan dapat mempengaruhi seseorang dalam bertingkah laku dan mampu membuat seseorang mempunyai batasan-batasan dalam berperilaku (Zamroni, 1992, hal. 65). Begitupun perilaku sosial yang terjadi karena adanya sebuah interaksi dalam permainan *roleplayer*, para pemain *roleplayer* akan melakukan interaksi yang semenarik mungkin agar mendapatkan perhatian yang diinginkannya, jika itu berhasil, maka pemain *roleplayer* tersebut akan terus menggunakan gaya interaksinya kepada pemain lain.

Melansir Stratch, bermain peran didefinisikan sebagai aktivitas di mana individu atau kelompok berperan sebagai idola atau orang terkenal. Orang yang berperan sebagai pemain peran bertindak dan berinteraksi seperti idola. Rolepleyer sama dengan berakting, pemilik hanya berpura-pura menjadi orang lain, mengeksplorasi karakter dan identitas idola yang diperankan. *Roleplayer* terbagi dalam beberapa genre, tetapi genre Korea dan Barat umumnya dimainkan. Kedua genre ini dibagi lagi menjadi kelompok karakter yang berbeda seperti penyanyi, pemain film, *boy* band, dan girl grup. Seseorang memainkan permainan peran, yang tujuannya adalah untuk bersenang-senang. Ini bisa menjadi cara yang tepat untuk bersantai dari rutinitas sehari-hari. Bertemu dan berkomunikasi dengan banyak orang secara *online* memang menyenangkan, Anda perlu memiliki media sosial *online* dan tentunya *smartphone* yang mendukung (Msd, 2021).

Di dunia nyata maupun di dunia maya, *Smartphone* merupakan teknologi yang membantu masyarakat untuk berkomunikasi dengan lebih mudah, pemberian informasi dengan akses yang mudah karena teknologi *smartphone* ini berkembang

sesuai kondisi zaman yang mengharuskan masyarakat untuk cepat mendapatkan informasi guna mempermudah aktivitasnya. *Smartphone* selalu mengalami perkembangan, itu kenapa disebut *smartphone* yang jika diartikan maka artinya adalah telepon pintar (Nur, Aziz, & Apriati, 2021, hal. 54).

Penggunaan *smartphone* untuk mengakses media sosial kini telah membuat candu, penggunanya bahkan rela menghabiskan waktu berjam-jam berhadapan dengan *smartphone* untuk menghadapi dunia maya serta menjawab pesan teks dari berbagai aplikasi yang telah gunakan dalam *smartphone* (Aprilia, Sriati, & Hendrawati, 2020, hal. 41). Kehidupan dunia maya dalam permainan *roleplayer* yang dijalani oleh seseorang akan mempengaruhi perilakunya di kehidupan nyata, ini sudah jelas bahwa seseorang menjalani dua kehidupan di dalam kehidupannya, yaitu kehidupan *roleplayer* di dunia maya dan kehidupan aslinya di dunia nyata.

Pengaruh yang terjadi akibat bermain *roleplayer* di dunia maya akhirnya menjadi perilaku buruk untuk kehidupan nyata pemain *roleplayer* itu sendiri, sehingga perilaku-perilaku ini menjadi penyimpangan sosial yang dilakukan pemain *roleplayer* di kehidupan nyata. Perilaku menyimpang sendiri merupakan kebalikan dari konformitas yang merupakan bentuk interaksi sosial yang di dalamnya seseorang berperilaku sesuai dengan harapan kelompok (Hisyam & Hamid, 2015, hal. 1)

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif alasan peneliti menggunakan metode kualitatif dikarenakan metode kualitatif dapat memberikan gambaran dan uraian yang luas serta mendalam terkait kasus yang akan diteliti (Sugiyono, 2015, hal. 9) Dalam penelitian ini objek yang menjadi hal utama untuk diamati adalah perilaku sosial dan perilaku menyimpang pemain *roleplayer* dalam dunia nyata. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dengan metode kualitatif adalah informasi mendalam dan menggambarkan secara cermat perilaku sosial dan perilaku menyimpang yang dilakukan pemain *roleplayer* dalam dunia nyata.

Penelitian menggunakan metode purposive sampling dimana metode ini adalah metode pemilihan informan dengan kriteria- kriteria tertentu yang ditentukan oleh peneliti. Kriteria dalam penelitian ini adalah pemain *roleplayer* yang berada di kota Banjarmasin, orang yang sedang aktif bermain *roleplayer*, pemain *roleplayer* yang

bermain di platform facebook. Dalam penelitian ini, peneliti adalah instrumen penelitian itu sendiri. Selain itu juga ditambah dengan instrumen lain yaitu, pedoman wawancara, pedoman observasi, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung kehidupan pemain *roleplayer* di dunia nyata. Wawancara mendalam juga dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan agar data yang didapat melalui observasi sebelumnya menjadi lebih jelas dan valid. Dokumentasi sendiri dilakukan dengan mengambil gambar informan saat sedang melakukan kegiatan sehari-hari. Observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan penelitian.

Langkah-langkah yang dilakukan saat melakukan teknik analisis data yang pertama yaitu melakukan reduksi data yang dilakukan pada penelitian perilaku sosial dan perilaku menyimpang pemain *roleplayer* dalam dunia nyata (studi di kota Banjarmasin) berupa memilah-milah hal pokok dan juga memfokuskan pada hal penting dari penelitian sehingga dapat memberikan gambaran konkrit dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data. Selanjutnya dilakukan display data dimana data yang diperoleh di lapangan diringkas agar hanya hal-hal pentingnya saja yang terlihat, sehingga perilaku sosial dan perilaku menyimpang pemain roleplyer di dunia nyata dapat dikelompokkan, dengan tujuan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan untuk tahap berikutnya bisa lebih mudah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Hingga berlanjut pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti memiliki asumsi dasar dan kesimpulan yang didapat dari studi terdahulu yang sifatnya masih bersifat sementara, dimana dapat berubah selama proses pengumpulan data masih berlanjut, namun apabila kesimpulan tersebut diperkuat oleh bukti- bukti (data) valid dan konsisten yang peneliti dapatkan di lapangan, maka kesimpulan yang dikemukakan di awal adalah kesimpulan yang kredibel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada rumusan masalah serta data yang diperoleh di lapangan baik melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, hasil dan pembahasan penelitiaan ini ditulis. Perilaku sosial dan perilaku menyimpang pemain *roleplayer* di dunia nyata.

PERILAKU SOSIAL

1. Sebagai Anggota *Cover dance*

Cover dance merupakan fenomena yang dihasilkan oleh budaya populer dari negeri Korea atau dikenal dengan sebutan K-pop yang saat ini tengah populer di seluruh dunia. *Cover dance* adalah kegiatan yang dilakukan seseorang atau beberapa orang dengan meniru gerakan tari dari *boyband* atau *girlband*, sehingga memungkinkan beberapa orang untuk membentuk grup khusus *cover dance*. Kegiatan *cover dance* sudah sangat lazim dilakukan oleh kebanyakan orang, terutama peminatnya. *Cover dance* sudah menjadi tren di berbagai belahan dunia seperti Asia, Eropa, ataupun Amerika (Lasmana Putri & Ulina Malau, 2020, hal. 1). Tren inilah yang juga banyak diminati oleh pemain *roleplayer* dalam kehidupan nyata mereka.

Informan sebagai salah satu anggota dari *cover dance* mengatakan bahwa dirinya bergabung dengan tim *cover dance* lantaran sangat menyukai hal-hal yang berhubungan dengan kpop, dengan bergabung dengan tim *cover dance* informan juga bisa menyalurkan bakatnya, serta dapat berkumpul dengan orang-orang yang memiliki hobi yang sama di bidang tari modern. Seorang anggota *cover dance* harus dapat mempelajari gerakan dance dari *boyband* atau *girlband* agar gerakan dan pembawaannya mirip dengan *boyband* atau *girlband* yang lagu dan tariannya dijadikan acuan dalam grup cover itu agar nantinya pada saat dance tersebut ditampilkan di depan umum dapat memukau penonton hingga menjadi juara.

Perilaku yang diperlihatkan oleh anggota *cover dance* jika dilihat melalui teori *excange* milik Homans yang menekankan bahwa individu terlibat dalam perilaku untuk memperoleh ganjaran atau menghindari hukuman. Di sini apa yang dilakukan oleh saudari F ialah mempelajari sebuah gerakan dance dari salah satu *boy* atau *girlgrup* agar dirinya bisa mengusasi gerakan tersebut hingga akhirnya dapat menampilkannya di depan umum. Seorang *cover dance* harus memperlihatkan bahwa dirinya bisa membawakan dance semirip mungkin dengan pemilik dance aslinya, jika tidak mirip maka penonton tidak akan puas dengan penampilannya atau bahkan bisa mencemooh penampilan tersebut.

Semakin tinggi hasil tindakan seseorang bagi dirinya, semakin besar kemungkinan ia melakukan tindakan itu, Homans dalam (Ritzer, 1974, hal. 267) Kemampuan seorang *cover dance* untuk menampilkan dance dengan baik dan semirip mungkin merupakan suatu nilai yang berharga dan dianggap mampu oleh publlik,

maka hal itu membuat anggota *cover dance* akan terus memperbaiki gerakannya, mempelajari gerakannya terus-menerus agar dirinya selalu mendapat sambutan yang baik saat tampil di depan umum.

2. Mahasiswa dengan Pekerjaan Sampingan

Pekerjaan sampingan adalah salah satu pekerjaan yang dapat dilakukan oleh siapa saja, entah pelajar, mahasiswa orang muda atau pun orang dewasa. Secara umum, pekerjaan sampingan merupakan pekerjaan lain yaang dimiliki oleh seseorang di samping pekerjaan utamanya atau kegiatan utamanya dalam kehidupan sehari-hari, memiliki pekerjaan sampingan tujuannya untuk mengisi waktu luang atau untuk mendapatkan penghasilan tambahan (Warino, 2020)

Salah satu pekerjaan sampingan yang dimiliki oleh informan sebagai seorang mahasiswa adalah menjadi operator warnet dimana dalam pekerjaannya ini informan dapat membagi waktunya dengan kegiatan perkuliahan di kampus. Informan melakukan pekerjaan sampingan ini dengan tujuan agar bisa mendapatkan pemasukan tambahan, jadi dirinya tidak perlu terlalu bergantung kepada orang tua untuk memenuhi kehidupan sehari-hari.

Jika dilihat menggunakan teori *behavioral sociology* dimana dalam teori ini menerangkan tingkah laku yang terjadi di masa sekarang kemungkinan akibatnya terjadi di masa yang akan datang, akibat dari tingkah laku di masa lalu mempengaruhi tingkah laku sekarang. Informan melakukan pekerjaan sampingan dikarenakan dirinya tidak ingin terlalu bergantung kepada orang tua untuk memenuhi hal-hal kecil dalam kehidupan perkuliahaanya, dengan melakukan pekerjaan sampingan dirinya juga menambah pengalaman sebelum akhirnya nanti benar-benar terjun ke dunia kerja. Hubungan sebab akibat yang dilakukan informan dalam memilih untuk mempunyai pekerjaan sampingan adalah agar dirinya tidak terlalu bergantung dengan orang tua, serta di masa depan dirinya sudah memiliki sebuah pengalaman dalam suatu pekerjaan.

3. Menjadi Bagian dari Karang Taruna Menurut Peraturan Menteri Sosial Nomor 77/Huk/2010 tentang Pedoman Dasar Karang Taruna, Karang Taruna didefinisikan sebagai organisasi sosial kemasyarakatan yang menjadi wadah dan alat pengembangan bagi setiap anggota masyarakat, yang tumbuh dan berkembang

berdasarkan kesadaran dan tanggung jawab sosialdari, oleh dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah Desa/kelurahan yang bergerak dibidang usaha kesejahteraan sosial (Pratama & Rahmat, 2028, hal. 172).

Organisasi karang taruna ini juga diikuti oleh pemain *roleplayer* untuk mengisi kegiatannya di dunia nyata, dengan bergabung dalam organisasi karang taruna informan dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang diselenggarakan, dengan begitu eksistensi informan di dalam masyarakat akan terlihat. Kegiatan yang biasa dilakukan ialah mengadakan lomba saat 17-an, mengadakan acara buka bersama dan berbagi takjil di bulan ramadhan, selain terlihat sebagai pemuda yang aktif, informan juga akan mengeratkan hubungannya dengan masyarakat setempat.

Dilihat dari teori *behavioral sociology* dimana dalam teori ini menerangkan tingkah laku yang terjadi di masa sekarang kemungkinan akibatnya terjadi di masa yang akan datang, akibat dari tingkah laku di masa lalu mempengaruhi tingkah laku sekarang. Informan bergabung dalam organisasi karang taruna dikarenakan dirinya peduli terhadap masa depan pemuda di desa atau di kelurahannya, dengan bergabung dengan oraganisasi karang taruna dirinya juga merekatkan hubungan dengan masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya, masyarakat juga dapat mengenali dirinya dengan baik, sehingga di masa depan dapat menjalin hubungan baik dan dapat bekerja sama dengan baik. Apa yang dilakukan informan di masa sekarang nantinya di masa depan akan menjadikan modal yang baik dalam kehidupan sosial dengan masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya.

4. Bekerja

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan orang lain dalam hidupnya, tidak semua kebutuhan dapat dipenuhi oleh dirinya sendiri, itu kenapa manusia memerlukan manusia lain dalam hidupnya. Bekerja merupakan salah satu usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Bekerja adalah suatu bentuk kegiatan yang melibatkan kesadaran manusia untuk mencapai hasil yang diharapkan. Kesadaran untuk melakukan aktivitas dan paham akan tujuan yang akan diraih merupakan hal yan penting dalam bekerja (Puspitasari & Asyanti, 2011, hal. 57)

Sebagai makhluk sosial di dunia nyata, pemain *roleplayer* memerlukan pekerjaan untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya, tanpa bekerja seseorang tidak memiliki

pemasukan dan tidak dapat membeli apa yang diinginkannya, pemain *roleplayer* menyadari betul bahwa kehidupan *roleplayer* di dunia maya hanyalah hiburan semata dari penatnya aktivitas dunia nyata yang salah satunya adalah aktivitas bekerja. Saudari R menjelaskan bahwa dirinya di dunia nyata bekerja sebagai admin di sebuah toko dimana dirinya bekerja dari hari senin-sabtu dengan kurun waktu dari pukul 09.00-16.00. dalam pekerjaannya menuntutnya untuk teliti dalam menulis nota, hapal dengan nama barang- barang di toko serta dapat ikut membantu dalam merapikan barang.

Hal yang sama juga dilakukan orang lain yang bekerja sebagai asisten apoteker. Dalam pekerjaan sebagai asisten apoteker, dituntut untuk menguasai tentang jenis obat, dapat memberikan informasi soal obat-obatan, mendengarkan keluhan pasien, memberikan resep obat keepada pasien serta menerikan sosialisasi tentang penyakit dan obatnya kepada masyarakat.

Jika dilihat dari teori exchange milik Homans yang menekankan pada asumsi bahwa individu terlibat dalam perilaku untuk memperoleh ganjaran atau menghindari hukuman. Landasan dari teorinya berprinsip pada transaksi ekonomis dimana seseorang menyediakan barang dan jasa, sebagai imbalannya seseorang itu juga memperoleh barang atau jasa yang diinginkan (Poloma, 1994, hal. 54)

Dilihat dari pekerjaan saudari R dan orang lain memiliki pekerjaan yang berbeda, teori exchange mengatakan, bahwa landasan teorinya berprinsip pada transaksi ekonomi. Benar saja antara informan dan orang lain saling memerlukan satu sama lain, jika orang lain memerlukan suatu barang mereka bisa saja mendatangi tempat kerja saudari R untuk memenuhi keperluan barang yang dibutuhkan, begitu juga saat saudari R yang memerlukan obat di saat dirinya sakit, dirinya bisa saja mendatangi orang lain ke tempat kerjanya untuk mendapatkan resep obat yang sesuai dengan penyakitnya.

PERILAKU MENYIMPANG

1. Lupa Waktu

Menjadi lupa waktu adalah hal pertama yang dirasakan oleh seseorang saat dirinya sudah terperosok ke dalam permainan *roleplayer*. Kehidupan yang dijalani di dunia maya dalam permainan *roleplayer* akan mengurangi aktivitas mereka di dunia

nyata karena mereka yang terlalu fokus pada layar *smartphone* untuk menjalankan kehidupan *roleplayer*-nya.

Permainan *roleplayer* yang awalnya hanya untuk selingan di kala senggang menjadi masalah karena owner yang kecanduan dan membuatnya menjauh dari lingkungannya, malas bersosialisasi dan lebih suka menyendiri dan akhirnya mengabaikan pekerjaan- pekerjaan yang harusnya dikerjakan oleh yang bersangkutan seperti membersihkan rumah, berkumpul dengan teman atau keluarga, mengabaikan tanggung jawab yang ada di rumah, malas mengerjakan skripsi dsb.

Karena metode yang digunakan dalam permainan *roleplayer* di dunia maya merupakan metode kehidupan nyata, hal itu membuat owner lebih fokus dan lebih suka berada di dunia maya untuk bermain *roleplayer* dari pada menjalani kehidupan nyata yang menurut mereka sangat melelahkan, membosankan dan membuat stress. Selain lupa waktu para pemain *roleplayer* juga lebih boros dalam penggunaan kuota internet.

Jika dikaitkan dengan perilaku menyimpang, Gillin dan Gillin menyatakan, perilaku menyimpang adalah perilaku yang menyimpang dari norma dan nilai sosial keluarga dan masyarakat yang menjadi penyebab memudarnya ikatan atau solidaritas kelompok (Hisyam & Hamid, 2015, hal. 9). Pemain *roleplayer* yang terlalu fokus dengan kehidupan *roleplayer* sehingga menyebabkan lupa waktu dan mengabaikan tugasnya di dalam keluarga sudah masuk ke dalam penyimpangan sosial dimana dalam penyimpangan ini korbannya adalah dirinya sendiri.

Apabila Jika dikaitkan dengan teori differential association perilaku menyimpang ini dilakukan melalui proses interaksi dengan orang lain dan mempelajari teknik melakukan motif atau dorongan serta alasan pembenar termasuk sikap (Bakti, 2018, hal. 6), interaksi yang dimaksud ialah interaksi yang dilakukan pemain *roleplayer* dalam kehidupan *roleplayer*, apa yang mereka jalani di dunia maya dalam permainan *roleplayer* mempengaruhi kehidupannya di dunia nyata. Karena terlalu fokus dengan apa yang ada di kehidupan *roleplayer*-nya, berinteraksi bersama pemain *roleplayer* lainnya yang menurutnya satu frekuensi sehingga membuat pemain *roleplayer* menomor satukan kehidupan *roleplayer*-nya dan mengabaikan kehidupan nyata yang

mana dengan mengabaikannya juga mengabaikan seluruh tugas dan tanggung jawab yang berkaitan dengan kehidupan nyatanya.

Pemain *roleplayer* menyadari kerugian yang dialami dirinya, namun memilih menikmati permainan *roleplayer*-nya dan mengabaikan kehidupan dunia nyatanya, mereka betah seharian di dalam kamar tanpa melakukan sosialisasi yang menurut mereka melelahkan, mereka merasa menemukan dunianya sendiri dengan bermain *roleplayer*, alasan ini lah yang menjadi sikap pembenar bagi pemain *roleplayer* untuk terlena dengan dunia maya dalam permainan *roleplayer* dan mengababaikan kehidupan yang nyata.

2. LGBT

Menurut perspektif sosiologi, LGBT termasuk perilaku menyimpang karena tidak sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku di masyarakat. Penyimpangan terkait LGBT dianggap berbenturan dengan standar nilai maupun norma yang ada di suatu kelompok dalam lingkungan masyarakat (Wafi, 2017, hal. 9). Kebebasan untuk menjadi siapapun dengan jenis kelamin sesuai apa yang dikehendaki pemain dalam permainan *roleplayer* membuat hubungan sesama jenis tidak bisa dihindari, dampak paling besar dalam bermain *roleplayer* ini memang bisa membuat para pemainnya mencintai sesama jenisnya, apa lagi dalam permainan *roleplayer* tempat khusus kaum LGBT ini juga disediakan.

Perasaan nyaman yang dirasakan saat menjalin hubungan di dunia maya dalam bermain *roleplayer* membuat beberapa pemain *roleplayer* membawa hubungan tersebut ke dunia nyata, beberapa dari mereka ada yang tidak bisa lepas dari karakter laki-laki sehingga mencintai pasangan *roleplayer*-nya hingga ke dunia nyata, padahal mereka tahu dirinya dan pasangannya itu mempunyai jenis kelamin yang sama.

Hal ini sering terjadi dimana perempuan mencintai sesamanya hingga ke dunia nyata, apa lagi untuk mereka yang bisa memainkan karakter *roleplayer* dengan sangat baik dan bagus dalam artian memainkannya sama persis dengan karakter di film, pemain *roleplayer* yang seperti ini menjadi rebutan dan banyak yang menginginkannya sampai ke dunia nyata, walaupun mereka tahu yang mereka sukai itu memilki janis kelamin yang sama.

Lingkungan dalam bermain *roleplayer* juga mempengaruhi terjadinya hubungan LGBT ini, seperti bermain di grup international, maka hubungan sesama jenis yang mereka jalani hingga ke dunia nyata akan dianggap biasa saja, karena banyak dari mereka yang melakukan hal tersebut, mencintai dan berhubungan dengan sesama jenisnya hingga ke dunia nyata.

Jika dikaitkan dengan peyimpangan sosial menurut teori differential association, penyimpangan ini terjadi karena pergaulan yang berbeda, serta dari keadaan sosial dan letak geografis dimana pelaku perilaku menyimpang berada (Hisyam & Hamid, 2015, hal. 36). Karena tidak semua pemain *roleplayer* bergabung di grup untuk kaum LGBT, tidak semua pemain *roleplayer* bergabung dalam grup international. Yang awalnya ingin menjalani kehidupan *roleplayer* dengan biasa-biasa saja, akhirnya ikut terjerumus dalam hubungan sesama jenis karena bergabung dalam grup-grup tertentu yang ada di dunia maya dalam permainan *roleplayer*.

Perilaku masyarakat yang ada di dalam grup akhirnya dipelajari melalui interaksi mereka, yang awalnya tabu dengan hubungan sesama jenis akhirnya merasa biasa saja dan menganggap hubungan sesama jenis ini wajar, bahkan tidak segan membawa hubungan sesama jenis ini dalam kehidupan nyata para pemain *roleplayer*. Keadaan sosial dan letak geografis jika dikaitkan dengan kehidupan *roleplayer* maka keadaan sosialnya adalah banyaknya pemain *roleplayer* yang aslinya perempuan, namun menjalankan kehidupan *roleplayer*-nya sebagai laki-laki, hal ini sudah menjadi rahasia umum kemudian dipertahankan dan dianggap wajar oleh masyarakat *roleplayer*. Lalu letak geografisnya adalah posisi wilayah yang dipilih pemain *roleplayer* untuk melakukan interaksi, seperti grup khusus para kaum LGBT. Karena sudah merasa nyaman dengan kehidupan LGBT yang mereka jalani dalam permainan *roleplayer*, mereka pun membawa hubungan tersebut ke dalam kehidupan nyata.

3. Penipuan

Berawal dari mengaku sebagai laki-laki asli di dunia nyata, lalu mengakui foto orang lain sebagai wajah aslinya, kemudian mengedit suaranya agar terdengar seperti laki-laki asli. Semua yang dilakukan awalnya hanya untuk menarik perhatian pemain *roleplayer* di dunia maya, namun kebohongan tersebut malah berlanjut hingga ke

dunia nyata karena mereka membawa hubungan yang mereka bangun di kehidupan *roleplayer* ke kehidupan nyata.

Dalam permainan *roleplayer* di dunia maya sangat memungkinkan untuk menipu orang lain, hanya bermodalkan mengaku sebagai laki-laki asli, mereka bisa membawa hubungan pacaran hingga ke dunia nyata, walaupun tidak pernah melihat wajah asli, tidak pernah berbicara melalui telepon, namun sudah meyakini bahwa laki-laki *roleplayer*-nya benar-benar laki-laki asli, bukan tanpa alasan pihak perempuan bisa percaya 100% karena pihak laki-laki menjanjikan sesuatu yang serius kepada pihak perempuan.

Dalam permainan rolepleyer seseorang juga bisa dengan bebas mengarang cerita, seperti mengalami sakit keras, cerita kematian, bunuh diri dsb. Alurnya sama, akan ada akun baru yang memberitahukan berita kematian seseorang, padahal owner dari akun baru itu memiliki owner yang sama dengan owner yang diberitakan mempunyai penyakit atau pun meninggal.

Pemain *roleplayer* yang melakukan penipuan hingga ke dunia nyata mengakui tidak ingin kehilangan perhatian yang didapatnya di dunia maya dalam permainan *roleplayer*, untuk itu mereka menjalin hubungan sampai ke dunia nyata dengan terus melanjutkan kebohongannya, apa yang mereka beritahukan kepada pasangannya semuanya adalah kebohongan, dari jenis kelamin, foto, pekerjaan dsb. Awalnya pelaku penipuan ini ingin mengakui siapa sebenarnya mereka, tapi melihat kejadian yang sudah-sudah, orang lain akan kecewa padanya, bahwa pelaku penipuan ini akan dijauhi, di-bully, hal itu membuat mereka tidak ingin memberitahukan kebenarannya, dan sampai sekarang penipuan seperti ini banyak dilakukan oleh pemain *roleplayer*.

Menurut Max Weber, perilaku bisa disebut perilaku sosial ketika perilaku tersebut benar- benar ditujukan kepada orang lain (individu lainnya) (Aris, 2021, hal. 52). Sama halnya semua kebohongan yang dilakukan oleh pemain *roleplayer* yang ditujukan kepada pasangannya, mereka melakukan kebohongan itu agar tidak kehilangan perhatian dari pasangannya, melakukan kebohongan hingga ke dunia nyata agar hubungan mereka tidak berakhir.

Jika dilihat dari penyimpangan sosial, perilaku ini termasuk perilaku menyimpang yang menimbulkan korban, jika sudah menimbulkan korban maka disebut kriminal. Sesuai isi 9 premis yang dipaparkan Edwin H. Sutherland, pada premis nomor 4 menjelaskan, bahwa ketika perilaku kejahatan dipelajari, maka yang dipelajari termasuk, pertama Teknik Dance, *Cover dance* adalah kegiatan yang dilakukan seseorang atau beberapa orang dengan meniru gerakan tari dari *boyband* atau *girlband*,

2) Mahasiswa dengan Pekerjaan Sampingan, pekerjaan sampingan merupakan pekerjaan lain yaang dimiliki oleh seseorang di samping pekerjaan utamanya atau kegiatan utamanya dalam kehidupan sehari-hari, 3) Bagian dari Karang Taruna, Karang Taruna didefinisikan sebagai organisasi sosial kemasyarakatan yang menjadi wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat, 4) Bekerja, Bekerja merupakan salah satu usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

. Perilaku menyimpang pemain *roleplayer* di dunia nyata yaitu, 1) Lupa waktu, kehidupan yang pemain *roleplayer* jalani di dunia maya dalam bermain *roleplayer* akan membuat mereka melupakan aktivitas di dunia nyata, 2) LGBT, perasaan nyaman yang dirasakan pemain *roleplayer* saat menjalin hubungan di dunia maya membuat beberapa pemain *roleplayer* membawa hubungan tersebut ke dunia nyata, 3) Penipuan, pemain *roleplayer* yang melakukan penipuan hingga ke dunia nyata mengakui tidak ingin kehilangan perhatian yang didapatnya di dunia maya dalam bermain *roleplayer*.

5. KESIMPULAN

Perilaku sosial pemain *roleplayer* di dunia nyata yaitu, 1) Sebagai Anggota Cover Dance, Cover dance adalah kegiatan yang dilakukan seseorang atau beberapa orang dengan meniru gerakan tari dari boyband atau girlband, 2) Mahasiswa dengan Pekerjaan Sampingan, pekerjaan sampingan merupakan pekerjaan lain yaang dimiliki oleh seseorang di samping pekerjaan utamanya atau kegiatan utamanya dalam kehidupan sehari-hari, 3) Bagian dari Karang Taruna, Karang Taruna didefinisikan sebagai organisasi sosial kemasyarakatan yang menjadi wadah dan sarana pengembangan setiap anggota masyarakat, 4) Bekerja, Bekerja merupakan salah satu usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Perilaku menyimpang pemain *roleplayer* di dunia nyata yaitu, 1) Lupa waktu, kehidupan yang pemain *roleplayer* jalani di dunia maya dalam bermain *roleplayer* akan membuat mereka melupakan aktivitas di dunia nyata, 2) LGBT, perasaan nyaman yang dirasakan pemain *roleplayer* saat menjalin hubungan di dunia maya membuat beberapa pemain *roleplayer* membawa hubungan tersebut ke dunia nyata, 3) Penipuan, pemain *roleplayer* yang melakukan penipuan hingga ke dunia nyata mengakui tidak ingin kehilangan perhatian yang didapatnya di dunia maya dalam bermain *roleplayer*.

6. DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat Kecanduan Media Sosial pada remaja. Journal of Nursing Care,3, (1) 41.

Aris, T. H. (2021). Perubahan Perilaku Sosial Remaja dalam Menggunakan Media Sosial di Desa Patikarya Kecamatan Bontosikuyu Kabupaten Kepulauan Selayar. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar, Pendidikan Sosiologi. https://adoc.pub/sosiologi- pembangunan-dan-teori- pendekatannya.html

Bakti, Y. S. (2018). Differential Association Pada Remaja (Studi Kasus pada Remaja yang Terpengaruh Dunia Gemerlap Dugem di Kota Dumai. Jurnal JOM FISIP, 5(2), 6. https://jom.unri.ac.id/index.php/ JOMFSIP/article/view/21545

Bungin, P. B. (2006). Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat. Surabaya: Kencana Prenada Media Grup.

Hisyam, C. J., & Hamid, A. R. (2015). Sosiologi Perilaku Menyimpang. (Umasih, Penyunt.) Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Lasmana Putri, S. M., & Ulina Malau, R. M. (2020, Agustus). Presentasi Diri Komunitas K-Pop Cover Dance di Media Youtube (Studi Kasus Dramaturgi pada Komunitas Cover Dance yang Menggunakan Youtube di Kota Bandung). E-Proceeding of Management, 7(2), 1.

Msd. (2021, Maret 21). Pengertian Roleplayer Lengkap dengan Cara Memainkannya. Artikel Tekno dan Sains. https://kumparan.com/berita- hari-

ini/pengertian-roleplayer- lengkap-dengan-cara- memainkannya 1vLBGfT5tCW

Nisrima, S., Yunus, M., & Hayati, E. (2016, Agustus). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa, 1(1), 194. https://jim.usk.ac.id/pendidikan kewarganegaraan/article/view/4 83

Nur, R., Aziz, F., & Apriati, Y. (2021). Penggunaan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Anak pada Masa Covid-19 di Komplek Bulakindo Banjarmasin. Aksiologi: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 1(2), 54.

Poloma, M. (1994). Sosiologi Kontenporer (Cetakan ke 4 ed.). Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Pratama , F. F., & Rahmat. (2028). Peran Karang Taruna dalam Mewujudkan Tanggung Jawab Sosial Pemuda Sebagai Gerakan Warga Negara. Jurnal Civies, 15(2), 172.

Psieanta. (2017). Dalam Seluk Beluk Dunia Roleplayer. Artikel Community.

Pusat Bahasa. (2016). Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan.

Puspitasari, D., & Asyanti, S. (2011, April). Faktor yang Paling Berpengaruh Terhadap Komitmen Kerja Perawat Panti Wreda di Surakarta. Jurnal Psikologi Undip, 9(1), 57.

Ritzer, G. (1974). Contemporary Sociological Theory. New York: McGraw Hill.

Sugiyono, P. D. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alvabeta, CV.

Wafi, H. (2017, Januari). Penyimpangan Orientasi Seksual Tinjauan Sosiologis. Jurnal INA-Rxiv, 9. https://adoc.pub/paradigma-sosiologi-dan-teori-pendekatannya.html

Warino, J. (2020, April 7). Pengertian Kerja Sampingan adalah: Manfaat dan Contohnya. Artikel Hidup dan Kebutuhan.

Zamroni. (1992). Pengantar pengembangan Teori Sosial. (N. E. Sudjatmiko, Suwaryani, & Mujiman, Penyunt.) Yogyakarta, Indonesia: PT Tiara Wacana Yogya.