

STUDI NETNOGRAFI KONSEP DIRI PEMAIN ROLEPLAY PADA FENOMENA DISINHIBISI ONLINE DI GRUP TELEGRAM LAPAK PROMOTE ROLEPLAYER HASTLE

Annailla Belia; Arif Surya Kusuma
Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi & Informatika,
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perilaku disinhibisi online yang memungkinkan individu mengekspresikan diri dengan bebas dalam anonimitas tanpa batasan ketat. Fenomena disinhibisi online memantik budaya roleplay dalam komunitas telegram LPM Roleplayer Hastle, dimana individu menggunakan identitas fiktif dan berinteraksi secara anonim sehingga bebas melakukan perilaku penggunaan bahasa kasar, agresif hingga cyberbullying. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi netnografi melalui wawancara mendalam terhadap informan yang dipilih secara purposive sampling. Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik dengan mengacu pada teori konsep diri yang meliputi others' image, social comparisons, cultural teachings, serta self-interpretations and evaluations. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anonimitas menjadi faktor utama yang mendorong munculnya perilaku disinhibisi online pada pemain roleplay. Konsep diri pemain roleplay terbentuk melalui interaksi sosial, penilaian dari anggota lain, perbandingan sosial, budaya komunikasi komunitas, dan proses refleksi diri. Selain itu roleplay berfungsi sebagai ruang melepas emosi dan eksplorasi diri yang berkontribusi terhadap pembentukan konsep diri yang lebih berani, terbuka, dan percaya diri. Penelitian ini memberikan pemahaman mengenai proses pembentukan konsep diri pemain roleplay dalam konteks disinhibisi online pada komunitas telegram.

Kata Kunci: Netnografi, Roleplayer, Konsep Diri, Disinhibisi Online.

Abstract

This study was motivated by the phenomenon of online disinhibition, which allows individuals to express themselves freely under the cover of anonymity without strict constraints. The phenomenon of online disinhibition has fueled a role-playing culture within the Telegram community LPM Roleplayer Hastle, where individuals use fictional identities and interact anonymously, thereby engaging in behavior ranging from the use of coarse language and aggression to cyberbullying. This study employs a qualitative approach using the netnography method through in-depth interviews with informants selected via purposive sampling. Data analysis was conducted using thematic analysis, drawing on self-concept theory, which encompasses others' image, social comparisons, cultural teachings, and self-interpretations and evaluations. The results indicate that anonymity is the primary factor driving the emergence of online disinhibition among roleplayers. Roleplay players' self-concept is formed through social interaction, evaluations from other members, social comparisons, the community's communication culture, and the process of self-reflection. Additionally, roleplay serves as a space for emotional release and self-exploration, which contributes to the formation of a self-concept that is bolder, more open, and more self-confident. This study provides insight into the process of self-concept formation among roleplay players in the context of online disinhibition within the Telegram community.

Keywords: Netnography, Roleplayer, Self-Concept, Online Disinhibition

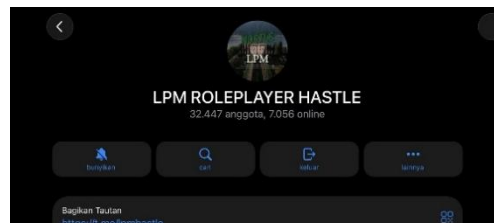
1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan roleplay merupakan budaya komunikasi baru dalam ruang digital. Aktivitas ini dilakukan dengan menggunakan identitas atau karakter fiktif untuk berinteraksi dengan pengguna lain dalam ruang virtual. Budaya roleplay tumbuh dan berkembang pesat terutama di kalangan generasi muda, mulai dari platform twitter dan instagram hingga telegram yang menyediakan fitur anonimitas serta kemudahan membentuk komunitas bagi penggunanya (Khoerunnisa et al., 2024). Fenomena roleplayer K-Pop di instagram memperlihatkan bagaimana remaja membentuk identitas virtual, menjalin hubungan, serta konstruksi identitas gender melalui interaksi berulang dalam komunitas dengan norma dan gaya komunikasi tersendiri (Adawiah et al., 2023; Riandra & Sukardani, 2025; Wulandari et al., 2026). Pertumbuhan ini menjadikan roleplay bukan lagi sekedar tren sesaat, melainkan budaya dalam digital yang terus berkembang di berbagai platform media sosial indonesia. Tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, roleplay berkembang menjadi komunitas interaksi antar pemain yang memiliki pola komunikasi, aturan dan budaya tersendiri. Dalam aktivitasnya, pemain dapat membentuk karakter, identitas, serta cara komunikasi sesuai dengan alur permainan. Adanya budaya roleplay menunjukkan bahwa ruang digital tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi sebagai tempat individu dalam mengekspresikan dirinya melalui interaksi dengan orang lain.

Fenomena ini terlihat berdasarkan observasi pada komunitas di telegram yang memiliki anggota dominan pemain roleplay yakni Lpm (*Lapak ProMote*) Roleplayer Hastle. Dalam komunitas telegram Lpm Roleplayer Hastle, interaksi yang terjadi antar pemain roleplay dengan roleplay lainnya mengarah pada indikasi perilaku disinhibisi online. Perilaku disinhibisi online tidak selalu memiliki karakter merugikan, namun dalam bentuk toxic online disinhibition dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti penggunaan bahasa kasar, konflik sosial, cyberstalking, berita hoax, hingga penyalahgunaan anonimitas (Chavia et al., 2024). Dampak negatif lain dari disinhibisi online mencakup kurangnya self-control individu ketika berinteraksi dalam ruang digital, sehingga memunculkan perilaku agresif yang dapat menyakiti orang lain maupun merugikan citra diri (Nugraha et al., 2023). Adanya dampak negatif budaya roleplay penting untuk diperhatikan, mengingat suatu kebebasan berekspresi yang terkadang disalahgunakan pada perilaku yang merugikan. Temuan yang dihasilkan pada penelitian sebelumnya menyebutkan, perilaku disinhibisi online muncul karena adanya faktor anonimitas dan jarak sosial dunia maya yang menyebabkan individu bebas berekspresi tanpa pertimbangan norma dan tanggung jawab sosial yang menimbulkan perilaku agresif seperti cyberbullying dan kehilangan kontrol diri dalam digital (Anggarani & Amalia, 2021a). Hal ini juga terjadi pada grup telegram pemain roleplay Lpm Roleplayer Hastle dimana interaksi yang dilakukan membentuk perilaku disinhibisi online berdasarkan observasi yang dilakukan.

Komunitas pemain roleplay dalam grup Lpm Roleplayer Hastle ini menarik untuk diteliti karena komunitas ini merupakan salah satu grup yang ramai dengan partisipasi aktif dari setiap anggota pemain roleplay dan menunjukkan aktivitas penggunaan identitas anonim serta komunikasi yang mereka bentuk dapat dilakukan secara bebas yang memunculkan kecenderungan perilaku disinhibisi online. Grup ini dapat dilihat pada gambar 1.



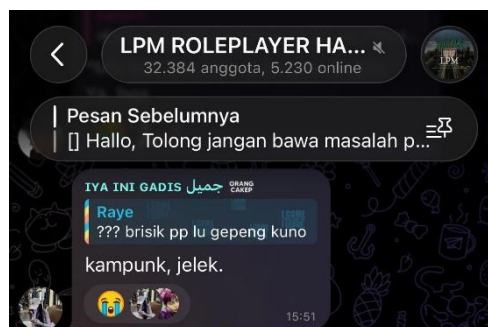
Gambar 1. Tampilan grup Lpm

Grup dengan aktivitas roleplay ini menggunakan identitas fiktif pada tampilan profilnya untuk bertukar pesan dan membuat narasi cerita sesuai alur yang diinginkan baik bersifat positif maupun negatif. Platform telegram memberi banyak fitur seperti fitur anonymous dan chat bot sebagai wadah untuk menyalurkan ekspresi tanpa dihakimi (Khoerunnisa et al., 2024). Dalam aktivitas permainan roleplay di telegram, pengguna difasilitasi dengan berbagai fitur yang mendukung seperti penggunaan username tanpa nomor dan tampilan anonim yang mendorong terjadinya disinhibisi online. Pemain dapat dengan bebas membentuk dan berinteraksi menggunakan identitas fiktif yang berbeda dengan identitas asli pada ruang offline tanpa merasa takut hukum atau ancaman yang akhirnya mempengaruhi pembentukan konsep diri mereka.

Umumnya pemain roleplay anggota Lpm Roleplayer Hastle menggunakan identitas virtual yang berbeda dengan identitas asli dan bersifat anonim di profil virtual mereka. Dengan menggunakan identitas anonim pemain roleplay memiliki kebebasan pemilihan peran dan karakter yang sangat berpengaruh dengan bagaimana cara mereka membentuk konsep diri yang mengacu peluang pada perilaku disinhibisi online. Salah satu kasus yang terjadi dalam permainan roleplay adalah tindakan cyberbullying antar pemain roleplay dengan roleplay lainnya yang disebabkan faktor anonimitas dan kurangnya penangkalan di ruang siber yang menimbulkan perilaku agresif yang tidak dilakukan pada dunia nyata (Nur et al., 2024). Fenomena yang terjadi ini terhubung dengan konsep disinhibisi online bentuk toxic dimana individu merasa lebih bebas mengekspresikan perilaku negatif karena bermain dibalik identitas anonim yang mereka bentuk.

Fenomena individu dengan perilaku disinhibisi online semakin dinormalisasikan pada era ini khususnya di platform media sosial. Salah satu contoh selain pada pemain roleplay telegram juga terlihat pada penelitian mengenai komunitas “marah-marah” pada media sosial X dimana anggota

menormalisasi penggunaan kalimat sarkasme yang dianggap wajar sebagai pelampiasan emosi dalam berbagai topik sensitif seperti politik dan pelecehan seksual, sehingga mempengaruhi dampak negatif degradasi nilai budaya dan etika berbahasa di media sosial (Andini et al., 2025). Fenomena ini selaras dengan komunitas pemain roleplay Lpm Roleplayer Hastle pada platform telegram yang mempengaruhi bagaimana individu cenderung berinteraksi lebih berani dan kasar dalam online serta pembentukan identitas anonim yang menimbulkan potensi perilaku negatif dalam online yang semakin dinormalisasikan, maka perilaku agresif yang lahir dari disinhibisi online tidak lagi dipandang sebagai penyimpangan, melainkan bagian dari pola komunikasi normal. Fenomena disinhibisi online ini menjadi suatu hal yang penting untuk diperhatikan karena mempengaruhi bagaimana individu membangun konsep diri yang berbeda di ruang digital. Proses interaksi pemain roleplay terlihat pada Gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Interaksi dalam grup



Gambar 3. Interaksi dalam grup

Terlihat dari interaksi tersebut adanya perilaku disinhibisi online seperti, cyberbullying, penggunaan bahasa yang kasar, serta penghinaan status sosial dengan menggunakan identitas palsu yang terbentuk dalam grup Lpm Roleplayer Hastle. Kekhawatiran ini semakin relevan dengan teori konsep diri yang menjelaskan bahwa konsep diri terbentuk dari citra diri yang diberikan orang lain (*others' image*), perbandingan sosial yang terjadi (*social comparisons*), ajaran budaya yang ada (*cultural teachings*) dan penilaian interpretasi diri sendiri (*self-interpretations and evaluations*)(DeVito, 2019). Dalam konteks pada grup Lpm Roleplayer Hastle, kondisi ini

memperlihatkan bahwa konsep diri mereka dipengaruhi oleh persepsi dan reaksi dari anggota lain serta rasa bebas dari anonimitas yang ditampilkan.

Adanya fenomena permainan roleplay yang terjadi menunjukkan bahwa, ruang digital tidak hanya menjadi sarana interaksi namun juga pembentukan konsep diri. Oleh karenanya, penting untuk meneliti bagaimana proses pembentukan konsep diri pemain roleplay yang dimana perilaku disinhibisi online berperan di dalamnya. Pada penelitian sebelumnya perilaku disinhibisi online sudah banyak diteliti, namun belum ada penelitian spesifik pada permainan roleplay yang sekarang marak dikalangan internet terutama di platform telegram yang memfasilitasi pengguna dengan anonimitas. Penelitian (Anggoro & Santosa, 2024), menjelaskan bagaimana anonimitas berperan dalam perilaku disinhibisi online dan deindividuasi yang memicu sikap agresif. Temuan ini menegaskan pandangan bahwa anonimitas dapat mengubah perilaku komunikasi di ruang digital. Kondisi ini dapat terjadi pada komunitas roleplay di telegram, dimana anonimitas dan kebebasan menjadi pemantik perilaku disinhibisi online yang berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri pemain melalui interaksi yang mereka bangun. Sehingga dapat diasumsikan pemain roleplay memiliki konsep diri tertentu yang terbentuk dari aktivitas interaksi dan persepsi diri yang dipengaruhi oleh perilaku disinhibisi online.

Penelitian terdahulu (Kumalasari et al., 2024) meneliti pemain roleplay dalam membentuk identitasnya. Temuan dari penelitian menjelaskan pemain roleplay membentuk identitas alternatif yang dianggap otentik dari identitas aslinya. Pemain mengalami *hyperreality* yang menimbulkan kenyamanan dalam permainan roleplay, serta menciptakan interaksi sosial kuat yang berujung pada pengaburan batas antara dunia nyata dan virtual. Hal ini menunjukkan bagaimana permainan roleplay tidak hanya sebatas hiburan, namun juga membawa dampak signifikan pada pembentukan konsep diri individu.

Penelitian lain dalam artikel *The Shaping and Influence of Virtual Communities on Adolescent Identity in the Social Media Era* yang berfokus pada remaja pengguna media sosial, menjelaskan bahwa, identitas dapat terbentuk dari komunitas virtual. Dalam komunitas virtual berbagai dukungan sosial, kreativitas dan ruang ekspresi bisa didapatkan, namun di sisi lain menimbulkan krisis identitas dan cyberbullying (Fan, 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa media sosial merupakan ruang yang bisa membangun tetapi juga merusak konsep diri penggunanya.

Pada penelitian (Keliat et al., 2024) menjelaskan dampak negatif roleplay dalam platform telegram sebagai ruang interaksi secara anonim yang menemukan adanya penyamaran identitas, kebohongan, hingga kehilangan jati diri sebenarnya. Penelitian ini juga menegaskan permainan roleplay berdampak serius terhadap identitas pengguna karena memicu normalisasi perilaku menyimpang dari identitas asli pemain dan mengarahkan individu pada konstruksi diri yang bertentangan sehingga memunculkan peluang masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian terdahulu umumnya membahas roleplayer sebagai tempat ruang pembentukan identitas, komunikasi virtual, dan eksplorasi diri di media sosial. Penelitian terdahulu menyoroti konstruksi identitas gender virtual pada roleplayer K-Pop di telegram yang dipengaruhi kenyamanan interaksi dan dinamika pada komunitas, sedangkan penelitian lain mengkaji pengaruh aktivitas roleplay terhadap keraguan seksualitas akibat keterikatan pemain pada identitas virtual dan lingkungan roleplay yang permisif. Sementara itu, ada juga penelitian yang mengkaji roleplayer K-Pop di instagram sebagai proses negosiasi identitas diri virtual melalui interaksi simbolik dan pengakuan komunitas. Penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji bagaimana perilaku disinhibisi online yang muncul dalam permainan roleplay di komunitas telegram yang mempengaruhi pembentukan konsep diri pemain secara menyeluruh (Adanti et al., 2025; Riandra & Sukardani, 2025; Wulandari et al., 2026)

Berdasarkan latar belakang di atas praktik roleplay yang dianggap hiburan kian menjadi fenomena sosial yang mempengaruhi cara individu membangun konsep dirinya. Penelitian sebelumnya masih fokus pada pembentukan identitas atau dampak dari aktivitas roleplay, sedangkan pada penelitian ini fokus pada konsep diri roleplay yang dipengaruhi oleh perilaku disinhibisi online yang menjadi pembeda pada fokus penelitian. Teori konsep diri dipilih dalam penelitian ini karena mampu menjelaskan secara mendalam bagaimana pemain roleplay membentuk identitasnya dalam ruang digital. Berbeda dengan dramaturgi yang berfokus mengelola kesan melalui konsep panggung depan belakang yang dinilai kurang mampu menjelaskan perilaku disinhibisi online yang terjadi secara spontan dan tidak terkontrol. Oleh karena itu, teori konsep diri lebih relevan untuk mengkaji fenomena roleplay dalam konteks disinhibisi online. Sehingga permasalahan yang akan diangkat adalah bagaimana konsep diri pemain roleplay dalam komunitas Telegram Lpm Roleplayer Hastle yang terbentuk melalui interaksi dan perilaku disinhibisi dalam aktivitas roleplay?

1.2 Disinhibisi online

Pada era yang berbasis teknologi ini, media sosial menjadi platform untuk memfasilitasi pengguna dalam berinteraksi dan ruang ekspresi bebas secara online. Salah satu bentuk fenomena yang terjadi pada era digital ini adalah disinhibisi online. Disinhibisi online merupakan kecenderungan individu yang berekspresi lebih bebas pada dunia maya dibanding dunia nyata (Tasya et al., 2025). Kebebasan ini seringkali mengakibatkan pengguna tidak terkendali dalam ruang digital, sehingga kerap menimbulkan dampak yang merugikan. Fenomena toxic online disinhibition ini merupakan perilaku dimana individu bersikap agresif secara online, seperti melontarkan komentar kasar, tidak sopan dan berlebihan dalam keterbukaan diri yang dapat menyakiti orang lain atau citra diri dan mempengaruhi perilaku buruk di media sosial seperti cyberbullying, meningkatnya konflik sosial, cyberstalking, fake

news dan akun anonim (Chavia et al., 2024). Toxic online disinhibition pada individu akan mengungkapkan bahasa yang kasar, kritik keras, kemarahan, kebencian hingga ancaman dan mengunjungi sisi gelap dari internet seperti pornografi dan kekerasan yang tidak mereka temui pada ruang offline yang merupakan perilaku merugikan citra diri karena kegagalan self-control saat berinteraksi di media sosial yang berpotensi menyakiti orang lain (Nugraha et al., 2023).

Disinhibisi online merupakan konsep yang menjelaskan perilaku seseorang dalam dunia digital dimana individu mengatakan dan melakukan hal yang tidak mereka lakukan dan katakan pada kehidupan nyata dan seringkali tidak mampu mengendalikan perilaku impulsifnya (Azzahrani et al., 2024). Individu yang memiliki kecenderungan disinhibisi online memiliki rasa bebas dalam interaksi digital, meluapkan emosi dan berperilaku agresif. Adanya kebebasan ini memunculkan benign disinhibition, seperti keberanian membagikan pengalaman pribadi, motivasi, dan pencapaian, tetapi juga toxic online disinhibition berupa komentar sarkas, hujatan, sindiran, hingga terlibat dalam konflik (Firmansyah & Ningsih, 2026)

Menurut Suler 2004 disinhibisi online memiliki beberapa dimensi, diantaranya : Dissociative Anonymity, individu merasa bebas berbicara dan bertindak yang mungkin tidak bertanggung jawab serta dapat memilah ruang offline dengan dengan aktivitas onlinenya seolah tidak berkaitan. Invisibility, pengguna tidak dapat melihat atau mengenal lawan bicara secara langsung yang menyebabkan individu lebih berani menunjukkan ekspresi diri dan berinteraksi tanpa takut penilaian. Asynchronicity, komunikasi daring terjadi secara tidak langsung sehingga memungkinkan individu untuk menunda respon yang diberikan, sehingga memiliki kesempatan dalam “melarikan diri” agar interaksi terasa terkendali. Solipsistic Introjection, ketika berinteraksi melalui teks, individu akan membayangkan suara, wajah, atau sikap lawan bicara dalam pikirannya sendiri yang menyebabkan individu memiliki rasa dekat yang semu dan mendorong komunikasi lebih terbuka. Dissociative Imagination, Individu merasa dirinya berbeda dalam ruang offline dan media sosial. Melalui karakter fiktif yang mereka bentuk, mereka merasa tidak ada hubungannya dengan ruang offline. Minimization of Status and Authority, seseorang dapat menyembunyikan status nyata dalam online dari orang lain seperti pakaian, posisi atau bahasa tubuh. Hal ini membuat individu merasa adanya kesetaraan antar pengguna yang membuat individu tidak takut untuk mengungkapkan sesuatu (Shabira & Lestari, 2024).

Penjelasan ini relevan dengan aktivitas roleplay yang secara leluasa memainkan peran dan membentuk identitasnya secara bebas dalam melakukan permainannya. Pemain roleplay akan membentuk identitas mereka dan berinteraksi tanpa peduli konsekuensi saat melakukan perilaku menyimpang yang mengarah pada disinhibisi online.

1.3 Roleplay di Media Sosial

Salah satu bentuk dari disinhibisi online adalah permainan roleplay (RP) dalam platform media sosial telegram. Roleplay adalah permainan yang memberikan pengalaman, yang memungkinkan pemain masuk ke dalam dunia fiksi yang penuh imajinasi dengan mengendalikan karakter tertentu untuk mencapai kehidupan alternatif yang sering kali kontras dengan kehidupan nyata (Kumalasari et al., 2024). Permainan roleplay termasuk dalam aktivitas *alter ego* yang dilakukan dengan mengekspresikan sisi lain kepribadian yang tidak ditampilkan pada identitas asli mereka (Wardani et al., 2023).

Media sosial telegram pemain dapat mengatur identitas mereka secara bebas. Telegram mendukung aktivitas roleplay dengan berbagai fitur yang disediakan seperti penggunaan username tanpa menunjukkan data diri asli, chat bot anonim dan grup yang bersifat publik maupun pribadi yang dapat dimanfaatkan untuk membentuk komunitas para pemain roleplay. Pemain roleplay pada telegram menyebut grup komunitas RP dengan istilah Lpm (*Lapak ProMote*) seperti Lpm RPP, Lpm Roleplay, dan lainnya. Melalui grup ini para pemain dapat menjalin relasi dengan pemain lainnya. Adanya fitur di telegram yang beragam ini menunjang pemain roleplay membentuk identitas dalam memainkan peran mereka dan interaksi aktif dengan sesama pemain roleplay.

Pembentukan identitas pemain roleplay tidak hanya untuk kepentingan profil semata, identitas yang dibentuk memiliki tujuan dan manfaat tersendiri bagi para pemain. Identitas yang ditampilkan memiliki pengaruh terhadap peran yang mereka mainkan dan bagaimana cara mereka dapat membawa karakter yang berbeda dengan ruang offline di dunia maya. Menurut (Adawiah et al., 2023) pemain roleplay akan membentuk identitas mereka sebagai idol dengan menunjukkan informasi dan data diri yang anonim kemudian mengembangkan karakter berdasarkan imajinasi pemain. Identitas yang dibentuk pemain roleplay umumnya sangat berbanding terbalik dengan identitas pada ruang offline. Hal ini memperkuat bahwa identitas yang dibentuk pemain roleplay bersifat fleksibel dan bebas tanpa adanya aturan yang terikat sehingga mereka dapat berinteraksi dengan leluasa meskipun aktivitas yang mereka lakukan adalah perbuatan menyimpang seperti, *cyberbullying*, *sexual harassment* dan penggunaan bahasa yang agresif. Hal ini memungkinkan pemain roleplay melakukan aktivitas yang tidak mereka lakukan pada dan memicu perilaku disinhibisi online.

1.2 Konsep Diri

Konsep diri merupakan pandangan tentang diri kita yang mencerminkan siapa kita sebenarnya yang terbentuk melalui cara kita memandang diri sendiri, perasaan, serta pemikiran tentang kekuatan, kelemahan, dan keterbatasan yang kita miliki (Fitriarti & Sa'idah, 2024). Konsep diri terbentuk

melalui interaksi yang dilakukan individu dengan orang lain. Penelitian terdahulu juga mengatakan, konsep diri adalah cara individu memandang dirinya sendiri secara totalitas, yang mencakup karakter kepribadian, nilai dan prinsip hidup, moralitas, kelemahan, serta berbagai aspek lain yang terbentuk melalui pengalaman dan interaksi dengan orang lain (Nurdiana et al., 2026).

Individu akan membangun konsep dirinya berdasarkan 4 sumber, yakni : *Other's Images*, Individu akan membentuk gambaran dirinya melalui bagaimana perlakuan yang penilaian orang lain terhadap dirinya seperti keluarga, kerabat, dan rekan kerja. *Social Comparisons*, individu akan membandingkan dirinya dengan orang lain. Media sosial menjadi cerminan nilai diri dalam membentuk konsep diri melalui interaksi dan pengaruh online. *Cultural Teachings*, budaya membentuk keyakinan, nilai, dan sikap seseorang mengenai kesuksesan, agama, kebangsaan serta etika dalam kehidupan yang menjadi dasar individu dalam menilai dirinya sendiri. Jika seseorang mencapai standar kesuksesan menurut budayanya, maka akan cenderung memiliki konsep diri positif, jika gagal cenderung negatif. *Self-interpretations and Evaluations*, . Individu akan melakukan evaluasi dan penafsiran terhadap dirinya sendiri. Misalnya, ketika individu berbohong menyadari bahwa tindakan yang dilakukan salah, maka akan mengevaluasi tindakan itu negatif. Sebaliknya, ketika membantu orang lain hingga berhasil maka akan menilai perilakunya positif (DeVito, 2019).

Keterkaitan antara teori konsep diri dengan disinhibisi online menjadi hal penting dalam dalam penelitian ini. Disinhibisi online membuat individu lebih bebas dalam mengekspresikan dirinya dan menunjukkan sisi diri yang mungkin tidak ditampilkan dalam kehidupan nyata. Dalam aktivitas roleplay, penilaian, perbandingan, norma, serta cara individu menilai dirinya sendiri dapat dipengaruhi oleh kebebasan tersebut. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa semakin tinggi anonimitas, semakin besar kecenderungan individu untuk berperilaku bebas dan membentuk citra diri sesuai keinginannya (Annas et al., 2024). Sehingga disinhibisi online dalam penelitian ini menjadi kondisi yang memengaruhi proses interaksi dan ekspresi diri, sedangkan teori konsep diri digunakan untuk menjelaskan pengalaman tersebut berkontribusi terhadap pembentukan konsep diri pemain.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi netnografi. Kozinets menjelaskan penggunaan netnografi memberikan pengetahuan yang mendalam mengenai individu atau kelompok tertentu beraktivitas diruang digital, termasuk menjalankan berbagai tindakan menyimpang seperti penipuan online, eksploitasi anak, ujaran kebencian hingga radikalisasi (Hukom & Setiadi, 2025). Netnografi memiliki karakter mengkaji dan memahami fenomena pada media sosial melalui jejak digital berupa teks, gambar, audio dan komentar dalam instrumen penelitiannya (Faradila & Asri, 2025). Metode ini dipilih untuk memahami fenomena konsep diri pemain roleplay

dalam perilaku disinhibisi online yang terjadi pada salah satu komunitas pemain roleplay di telegram Lpm Roleplayer Hastle.

Populasi dari penelitian ini merupakan seluruh anggota komunitas telegram Lpm Roleplayer Hastle di telegram yang memunculkan berbagai bentuk identitas dan konsep diri melalui aktivitas permainan roleplay. Melibatkan 4 informan utama anggota dari komunitas tersebut menggunakan purposive sampling. Menurut Tongco (dalam Thomas, 2022), purposive sampling merupakan teknik pemilihan informan berdasarkan kualitas dan karakter tertentu yang dimiliki informan. Bersifat non-acak dan tidak bergantung pada jumlah informan. Subjek dipilih berdasarkan keaktifan bermain dalam grup Lpm Roleplayer Hastle yang memiliki kriteria menggunakan identitas anonim dan merasa bebas dalam berinteraksi yang merujuk pada disinhibisi online. Selain itu, subjek juga dipilih karena secara konsisten terlibat dalam percakapan, diskusi, maupun aktivitas roleplay di dalam grup, sehingga mampu memberikan data yang relevan terkait konsep diri yang mereka bangun pada ruang komunikasi telegram.

Teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam dengan informan pemain roleplay untuk menggali informasi pada penelitian ini. Menurut Steward & Cash (dalam Hakim, 2013), wawancara merupakan komunikasi interpersonal untuk mencapai tujuan yang bersifat formal dan dirancang untuk menciptakan interaksi tanya jawab secara aktif. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan secara langsung dengan informan pemain roleplay. Dalam prosesnya peneliti akan melakukan tanya jawab dengan pertanyaan sistematis yang sudah disusun untuk mendapatkan informasi mengenai konsep diri yang mereka bentuk.

Data yang diperoleh dari hasil wawancara akan dianalisis menggunakan analisis data tematik. Analisis tematik memiliki keunggulan dalam mengolah berbagai data, seperti hasil wawancara, catatan observasi, maupun kuesioner, sehingga peneliti dapat mengolah data secara mendalam untuk menemukan fokus penelitian (Yulinda, 2025). Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi pemain roleplay yang diasumsikan memiliki konsep diri tertentu di telegram, berdasarkan teori konsep diri dan akan divalidasi menggunakan triangulasi data untuk memastikan keakuratan data dari sumber yang diteliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan empat informan utama pemain roleplay dalam grup Lpm Roleplayer Hastle, yaitu informan R, T, U, dan C, yang dipilih melalui purposive sampling berdasarkan keaktifan dan keterlibatan interaksi dalam grup. Gambaran umum profil, karakter dan keunikan subjek penelitian yang ditemukan selama proses wawancara, terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik dan Keunikan subjek

Informan	Karakteristik umum	Keunikan dalam aktivitas roleplay
R	Cenderung memiliki kepribadian yang pendiam dalam ruang offline, namun lebih berani, terbuka, dan ekspresif dalam roleplay	Roleplay menjadi tempat pelampiasan emosi dan eksplorasi sisi diri yang lebih berani.
U	Cenderung introvert di ruang offline, tetapi lebih aktif dan bebas berbicara dalam roleplay	Menggunakan roleplay sebagai ruang eksplorasi diri, termasuk mencoba karakter dengan identitas gender yang berbeda
T	Lebih percaya diri dan ekspresif dalam roleplay, tetapi cukup sensitif terhadap penilaian orang lain	Merasa karakter roleplay-nya benar-benar mencerminkan dirinya sendiri (“saya banget”), pengalaman roleplay memengaruhi dirinya dalam ruang offline
C	Memandang roleplay sebagai permainan dan lebih mampu memisahkan karakter virtual dari dirinya di ruang offline	Mengalami kebebasan berekspresi dan disinhibisi, tetapi tetap menganggap karakter roleplay hanya sebuah peran

Tabel 1 menunjukkan bahwa keempat informan memiliki latar kepribadian yang berbeda-beda dalam ruang offline, namun sama-sama mengalami perubahan perilaku ketika berada dalam ruang roleplay yang menjadi suatu keunikan dalam proses pembentukan konsep diri.

3.1 Roleplay dan Disinhibisi Online

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan pemain roleplay, ditemukan bahwa aktivitas di grup Lpm Roleplayer Hastle memberikan rasa kebebasan berekspresi lebih besar dibandingkan ruang offline. Kebebasan ini muncul dari penggunaan identitas anonim yang memungkinkan informan lebih leluasa dalam berbicara, melampiaskan emosi, hingga menampilkan sisi diri yang tersembunyi pada ruang offline.

Hal ini terlihat dari kutipan informan R yang menyatakan bahwa dirinya merasa lebih bebas saat berada di roleplay karena tidak menggunakan identitas aslinya,

“Iya jelas karena di roleplay itu tuh saya bebas berpendapat tanpa tau identitas saya.”

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya perubahan perilaku komunikasi ketika identitas asli tidak

mereka tampilkan, dimana informan merasa lebih bebas mengutarakan pendapat apapun karena merasa aman dibalik identitas virtual. Informan T juga menegaskan,

“Kalau ngobrol iya sih, soalnya, kalau di RP itu kita nggak tahu identitas pribadi, jadi kayak lebih bebas, lebih frontal aja.”

Hal ini memperlihatkan anonimitas dalam roleplay mendorong individu untuk berperilaku lebih berani dan frontal dalam berkomunikasi.

Adanya kebebasan berekspresi tersebut juga mendorong terjadinya perilaku disinhibisi online. Hal ini ditunjukkan melalui perilaku informan yang menggunakan bahasa kasar, luapan emosi, serta melakukan interaksi yang tidak mereka lakukan pada ruang offline. Informan mengakui ketika ditanya bahwa dirinya melontarkan bahasa kasar pada saat berada di roleplay, meskipun hal itu tidak dilakukan informan saat berada di ruang offline. Hal ini menunjukkan anonimitas dalam roleplay menciptakan rasa aman bagi informan untuk mengekspresikan sisi diri yang tidak ditunjukkan pada ruang offline.

Informan R mengatakan dirinya menggunakan bahasa kasar pada saat berada di roleplay untuk meluapkan emosi yang di pendam pada ruang offline,

“Ngomong kasar jelas iya kak soalnya saya bisa meluapkan apa yang saya pendam di real life.”

Hal ini menunjukkan adanya batas sosial antara ruang offline dengan dunia roleplay. Informan U juga mengungkapkan dirinya sering menggunakan bahasa kasar dan bahkan menghina orang lain saat bermain roleplay, namun tidak dilakukan pada ruang offline,

“Pernah, sering malah, misal ngomong jorok, ngomong kasar atau ngata-ngatain orang gitu, tapi kalau di real life gak pernah.”

Kondisi ini menunjukkan bahwa, roleplay memberi ruang bagi informan untuk mengekspresikan emosi yang tidak bisa ditampilkan dalam ruang offline. Sementara itu, informan C mengakui bahwa ketika berada di roleplay merasa lebih liar untuk menggunakan bahasa kasar dibandingkan pada ruang offline,

“Iya pernah, justru aku lebih liaran di RP daripada di RL.”

Pernyataan ini menunjukan bahwa identitas anonim tidak hanya membentuk kebebasan berekspresi para informan, tetapi juga mendorong perilaku disinhibisi online yang lebih agresif dan minim dari kontrol sosial pada ruang virtual dibandingkan ruang offline.

3.2 Others' image

Konsep others' image dalam penelitian ini merupakan bagaimana citra diri individu terbentuk berdasarkan penilaian, pandangan dan respon orang lain terhadap dirinya. Others' image terlihat pada

pengalaman informan yang menunjukkan bahwa pandangan dan respon member lain mempengaruhi cara mereka memaknai dan menilai diri mereka dalam peran yang dimainkan.

Ketika ditanya mengenai bagaimana pandangan member lain terhadap dirinya, masing-masing informan mendapat label dari member lain dalam komunitas roleplay yang kemudian membentuk citra diri mereka di lingkungan tersebut. Label yang diberikan secara tidak langsung menjadi cerminan sosial bagi informan untuk memahami identitasnya dalam dunia roleplay. Informan R mengatakan,

“Saya emosian iya, jadi support system mereka juga iya, terus dianggap sebagai kakak dan teman.”

Hal ini menunjukkan penilaian tersebut menjadi acuan bagi informan dalam memahami posisi dan perannya di komunitas. Informan U menyatakan,

“Waktu itu aku sempet ngobrol sama satu orang yang ada di grup juga, katanya ada yang anggap itu perusuh gitu soalnya orangnya usil, suka ngomong kasar.”

Dari pernyataan tersebut menjelaskan label yang diberikan tidak terbentuk secara individu melainkan melalui interaksi dan pengakuan sosial dari member lain. Penerimaan label dan penilaian sosial yang terjadi dalam komunitas roleplay tersebut berperan dalam pembentukan konsep diri karena informan mulai memaknai dirinya berdasarkan bagaimana dirinya dipersepsikan oleh orang lain.

Selain mendapat label dan penilaian dari member lain, para informan juga menegaskan bahwa respon dan penilaian tersebut mempengaruhi cara mereka memandang diri sendiri pada lingkungan roleplay. Pengaruh tersebut muncul dari komentar, pujian, hujatan, serta ekspektasi dari member lain terhadap karakter yang mereka tampilkan. Ketika ditanya mengenai komentar atau respon member lain mempengaruhi dirinya, beberapa informan merasa terpengaruhi. Hal ini dilihat melalui pernyataan informan, Informan R mengatakan,

“Ngaruh, jadi saya lebih tau ternyata karakter ini membawakan sifat yang seperti ini, jadi kalau gak cocok itu kadang dikomentarin.”

Pernyataan tersebut menunjukkan komentar dari orang lain menjadi bentuk evaluasi yang membuat informan memahami apakah karakter yang ditampilkan sesuai dengan ekspektasi lingkungan komunitas atau tidak. Informan U juga menjelaskan,

“Ngaruh sih, kalo di komen biasanya saya langsung ganti.”

Sedangkan informan T menegaskan,

“Cukup ngaruh, misal ada yang ngomentarin tentang karakter atau profil aku aneh, jadi ke distract terus aku ganti.”

Kedua pernyataan ini menunjukkan bahwa komentar dan respon member lain dapat mempengaruhi keputusan informan dalam mengubah atau mempertahankan karakter yang dimainkan. Komentar dan

respon sosial ini tidak hanya mempengaruhi rasa nyaman, tetapi juga penerimaan diri dan cara mereka menyesuaikan identitas virtual dalam lingkungan roleplay.

Tidak hanya komentar, pengaruh lain muncul melalui berbagai respon member lain terhadap karakter yang dimainkan, baik bersifat positif maupun negatif. Hal ini terlihat dari pengalaman informan ketika ditanya mengenai pujian atau hujatan yang diterima apakah kemudian mempengaruhi cara mereka memaknai diri dalam lingkungan roleplay. Informan U mengatakan,

“Kalau dipuji pasti bikin seneng, kalau dihujat bisa bikin down.”

Informan T juga mengungkapkan hal serupa,

“Gak usah jauh-jauh dipuji, waktu nge-jokes ada yang bilang lucu jokesnya, aku ikut seneng. Kalau dihujat kepikiran karena aku di real-life orangnya perasa.”

Kedua pernyataan ini menunjukkan bahwa interaksi dalam dunia roleplay tidak dianggap hiburan semata, namun dapat mempengaruhi emosional pemain hingga di ruang offline. Respon positif seperti pujian mendorong munculnya rasa dihargai dan diterima dalam komunitas, sedangkan respon negatif seperti hujatan dapat mempengaruhi emosional informan hingga pada ruang offline.

3.3 Social Comparisons

Konsep social comparisons dalam penelitian ini menjelaskan bahwa konsep diri seseorang dapat terbentuk melalui perbandingan sosial, dimana individu membandingkan dirinya dengan orang lain. Dalam konteks komunitas Lpm Roleplayer Hastle perbandingan sosial terjadi di dalamnya, mulai dari popularitas, jumlah interaksi, tampilan profil, hingga cara bermain. Perbandingan ini mendorong informan untuk menyesuaikan identitas, meniru perilaku pengguna lain termasuk peningkatan rasa percaya diri sehingga menunjukkan bahwa informan menjadikan member lain sebagai acuan menentukan standar identitas yang ideal dalam lingkungan roleplay.

Hal ini terlihat dari beberapa informan yang mayoritas mengatakan dirinya merasa pernah membandingkan dirinya dengan member roleplay lain ketika ditanya, mulai dari perasaan apabila melihat karakter lain lebih populer. Informan R mengatakan,

“Malah tanya-tanya, kriterianya harus bagaimana, dari segi akun harus bagaimana, jadi inspirasi.”

Pernyataan ini menunjukkan perbandingan sosial mendorong informan menjadikan member lain sebagai acuan dalam membentuk karakter yang dianggap lebih diterima dalam komunitas tersebut. Sementara itu, informan T juga menyatakan,

“Ngerasa pengen ngikutin, cuma kadang tidak sesuai ekspektasi, aku niru, tapi walaupun sudah aku tiru hasilnya gak sama seperti karakter yang aku tiru.”

Penyataan tersebut menunjukkan perbandingan sosial tidak hanya berhenti pada mengamati, tetapi

juga mendorong keinginan untuk meniru, meskipun hasilnya tidak selalu sama.

Setelah adanya perbandingan popularitas, muncul keinginan untuk mengubah karakter yang dimainkan karena terpengaruh roleplay lain yang dianggap menarik dan diterima. Hal ini terlihat dari beberapa informan ketika ditanya mengatakan, dirinya pernah mengubah tampilan karakter dan cara mereka bermain karena melihat pemain roleplay lain yang dianggap lebih menarik. Informan U menyatakan,

“Pernah ganti jadi cewek karena lihat roleplay lain, gimana sih rasanya jadi cewek.”

Pernyataan ini menunjukkan perbandingan sosial dapat mendorong perubahan karakter dan eksplorasi identitas dari mengamati member lain yang dianggap menarik. Sementara itu, informan T mengungkapkan,

“Pernah, melihat roleplay lain yang lebih populer atau banyak di notice sama yang lain jadi merasa pengen, ngikutin cara dia nge-RP itu gimana, entah dari karakter atau cara nge-jokes, atau dari profilnya.”

Pernyataan ini menunjukkan interaksi dalam grup tersebut dapat mempengaruhi perubahan identitas virtual dan mendorong informan untuk menyesuaikan karakter agar merasa lebih menarik, diterima, serta mendapat perhatian dalam komunitas.

Dari penyesuaian karakter dan tampilan yang terjadi, interaksi dalam grup Lpm Roleplayer Hatle juga membuat informan merasa harus tampil lebih menarik atau lebih berani. Hal ini terlihat dari beberapa informan yang memberikan jawaban serupa ketika ditanya mengenai hal tersebut. Informan R mengatakan,

“Tampil lebih menarik, kalau tidak estetik dibully, saya lebih berani di RP karena bisa jadi diri saya sendiri.”

Pernyataan tersebut menunjukkan terdapat tekanan sosial yang membuat informan merasa perlu menyesuaikan identitas sesuai standar komunitas tersebut. Sementara itu, informan T menyatakan,

“Lebih berani karena identitasku gak ada yang tahu dan sama-sama tidak saling tahu, jadi aku mau mengekspresikan diriku, atau ngapain aja merasa lebih percaya diri, bebas, dan pandangan orang lain bagaimanapun gak berpengaruh sampai kehidupan nyata, mau gak mau harus tampil lebih menarik.”

Hal ini menunjukkan lingkungan roleplay mendorong informan menampilkan citra diri yang lebih ideal, serta mengikuti standar tertentu agar tidak dipandang berbeda oleh member lain.

Dalam perbandingan sosial yang terjadi, timbul rasa percaya diri yang meningkat pada pemain roleplay. Hal ini terlihat ketika informan ditanya mengenai apakah perbandingan tersebut membuat mereka merasa lebih percaya diri, dan mayoritas menjawab mereka lebih percaya diri. Informan R mengatakan,

“Lebih percaya diri di RP.”

Informan U menyampaikan hal yang sama,

“Iya, di RP lebih percaya diri.”

Hal ini memperkuat bahwa peningkatan rasa percaya diri tersebut menunjukkan bahwa roleplay memberikan ruang bagi informan untuk mengekspresikan dirinya tanpa takut penilaian sosial secara langsung.

3.4 Cultural Teachings

Konsep cultural teachings menjelaskan budaya mengajarkan individu mengenai norma, nilai, kebiasaan dan cara berperilaku dalam lingkungan sosial. Dalam komunitas roleplay proses ini terlihat melalui interaksi antar anggota yang secara tidak langsung membentuk budaya komunikasi seperti cara berbicara, bercanda, penggunaan bahasa tertentu, hingga aturan tidak tertulis yang kemudian diikuti para anggota dalam aktivitas komunikasi di komunitas tersebut.

Hal ini terlihat dari beberapa informan yang mengungkapkan bahwa dalam grup tersebut memiliki budaya tertentu dalam interaksi sehari-hari. Budaya yang tercipta ini kemudian menjadi kebiasaan bagi para anggota dalam melakukan interaksi di grup tersebut. Informan R menjelaskan,

“Kalau misalnya, saya ngetiknya caps lock itu dikira saya marah.”

Pernyataan ini menunjukkan adanya kesepakatan makna terkait simbol komunikasi tertentu dalam grup. Informan C menyampaikan,

“Kalau di Lpm topiknya random, jadi kita ngikutin topiknya mereka.”

Temuan ini menggambarkan adanya penyesuaian pola interaksi terhadap percakapan yang terjadi dalam grup. Lebih lanjut, informan T mengatakan,

“Cara ngomong dan bercanda bebas, termasuk ngomong jorok, kalau masalah bercanda selama ini yang kulihat memang ada jokes yang agak jorok.”

Dari pernyataan tersebut menunjukkan terdapat kebebasan gaya berkomunikasi yang kemudian menjadi pola interaksi yang umum digunakan dalam grup.

Budaya komunikasi yang sudah terbentuk juga mempengaruhi cara anggota memandang perilaku kasar dalam interaksi sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa informan ketika ditanya tentang perilaku yang dianggap kasar merupakan hal biasa yang terjadi dalam dunia roleplay, mereka merasa sudah menjadi hal yang biasa. Informan R mengatakan,

“Bully di RP sangat biasa, karena cuma permainan.”

Pernyataan ini menunjukkan adanya normalisasi perilaku dalam permainan roleplay. Informan U juga menegaskan,

“Ya biasa aja namanya juga RP kayak main game, kalau di real-life lebih ngontrol bicara.”

Hal ini menunjukkan perbedaan perilaku antara ruang offline dengan dunia roleplay, dimana individu mampu membedakan dan menyesuaikan cara berkomunikasi. Sementara itu, informan T mengungkapkan,

“Awalnya main RP kaget karena aku aslinya gak se-frontal itu, apalagi terkait ngomong kasar, cuma karena aku main RP udah lama sekarang bisa aku terima.”

Dari pernyataan tersebut menunjukkan adanya adaptasi yang dialami anggota yang akhirnya dapat menerima pola komunikasi sebagai bagian dari interaksi dalam roleplay.

Perbedaan budaya komunikasi dalam roleplay menimbulkan nilai yang bertentangan pada beberapa informan. Dalam hal ini mereka menyadari adanya perbedaan nilai, norma, maupun batasan yang mereka pegang pada ruang offline dengan budaya dalam lingkungan roleplay. Hal ini terlihat dari pernyataan beberapa informan ketika ditanya mengenai kesesuaian nilai yang mereka pegang dalam roleplay dengan ruang offline. Informan U mengaku,

“Pernah, kalau di real-life gak mungkin aku ngelakuin hal negatif, soalnya dari segi keluargaku cenderung agamis.”

Pernyataan ini menunjukkan adanya perbedaan nilai yang terjadi, namun informan dapat menyadari perilaku yang dianggap benar atau salah. Sementara itu, informan T mengungkapkan,

“Iya, ngerasa banget bentroknya.”

Kondisi ini memperkuat bahwa lingkungan roleplay memiliki norma komunikasi tersendiri yang berbanding dengan nilai yang dipegang informan pada ruang offline.

Benturan nilai yang dialami para informan menunjukkan bahwa budaya komunikasi dalam komunitas roleplay juga mempengaruhi cara anggota dalam memandang perilaku tertentu. Penggunaan bahasa kasar, candaan frontal, hingga pembullying mulai dianggap wajar sebagai bentuk interaksi sehari-hari dalam lingkungan roleplay. Oleh karena itu, peneliti kemudian menanyakan pandangan informan mengenai apakah perilaku toxic dalam roleplay lebih dinormalisasi. Informan R mengatakan,

“Iya, jawab kasar seenaknya, karena istilahnya kalau di RP lo baper lo kalah.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa terdapat anggapan dari respon emosional “baper” dianggap lemah dalam interaksi. Informan U juga mengungkapkan,

“Iya udah biasa toxic, kayak pembullying, ngomong kasar gitu udah biasa.”

Pernyataan ini menunjukkan perilaku pada ruang offline yang dianggap tidak pantas, kini mulai diterima sebagai bagian dari budaya komunikasi dalam interaksi sehari-hari. Hal ini juga diperkuat oleh informan lain yang menyebut perilaku toxic menjadi hal yang biasa dilakukan dalam komunitas tersebut.

Dalam komunitas Lpm Roleplayer Hastle, informan mengakui adanya peraturan tidak tertulis

yang dijalani oleh anggota. Informan R mengatakan,

“Nyapa orang baru join.”

Hal ini menunjukkan adanya kebiasaan untuk menyambut anggota baru yang bergabung. Sedangkan, informan T menyampaikan,

“Biasanya kalau di grup ngobrolnya kan random santai gitu, aku mau gak mau nyesuaiin cara ngomong biar nyambung, kadang kalau gak nyambung dibully.”

Hal ini menunjukkan secara tidak langsung aturan tidak tertulis tersebut membuat anggota menyesuaikan komunikasinya agar dapat diterima dalam lingkungan roleplay.

3.5 Self-Interpretations and Evaluations

Pada konsep ini peneliti membahas bagaimana informan memaknai serta mengevaluasi diri mereka sendiri setelah terlibat dalam aktivitas permainan roleplay di Lpm Roleplayer Hastle. Hal ini berkaitan dengan proses refleksi diri, perasaan bersalah, serta pemahaman mengenai identitas diri.

Berdasarkan hasil wawancara, informan mengakui bahwa pernah melakukan refleksi diri setelah bermain, serta menyadari bahwa perilaku yang mereka lakukan dalam interaksi dianggap berlebihan. Informan R mengatakan,

“Pernah, saya marah-marah karena lawan bicara saya nyebelin, jadi saya bisa refleksi ternyata saya diajak ngomong se-emosian ini.”

Hal ini menunjukkan adanya refleksi diri yang dilakukan informan, serta timbul kesadaran memahami emosi dirinya sendiri setelah melakukan refleksi. Informan U juga mengungkapkan,

“Pernah, kadang sering kelewatan ngomong, aku jadi mikir omongan aku kaya gitu ya.”

Pernyataan ini menunjukkan informan merasa menyadari bahwa perkataan yang dilontarkan sudah melewati batas, sehingga timbul refleksi diri. Sementara itu, informan T memperkuat adanya refleksi diri yang dilakukan setelah bermain,

“Iya, kadang ada beberapa jokes yang kayaknya kelewatan setelah aku baca-baca lagi.”

Hal ini menunjukkan refleksi diri muncul saat informan mencoba membaca ulang percakapan yang dilakukan

Selain refleksi diri, para informan juga mengaku pernah merasa bersalah ketika menyadari bahwa dirinya telah menyakiti atau berbicara kasar terhadap lawan bicara di roleplay. Informan R mengatakan,

“Iya merasa bersalah, misalnya ada kata-kata saya yang kurang berkenan, saya langsung minta maaf.”

Hal ini menunjukkan adanya tanggung jawab terhadap dampak dari perkataan dalam interaksi grup. Informan T juga menjelaskan,

“Iya pernah, waktu itu aku ngomong kasar, terus mungkin berlebihan, aku jadi kepikiran eh ini aku ngomongnya salah, atau aku terlalu berlebihan.”

Pernyataan ini juga menunjukkan adanya evaluasi diri setelah menyadari dampak dari perilaku yang dilakukan terhadap member lain. Hal ini diperkuat dengan informan lain yang juga merasa bersalah ketika menyadari dirinya telah menyakiti atau berbicara kasar terhadap lawan bicaranya.

Informan juga memiliki pandangan berbeda mengenai hubungan antara karakter dalam roleplay dengan dirinya sendiri. Beberapa informan merasa karakter tersebut menggambarkan dirinya, namun ada juga yang menganggap hanya sebatas peran yang dimainkan. Informan U mengatakan,

“Kalau karakter di RP rasanya kayak aku banget, kalau di RP kan bisa bebas ngomong atau berekspresi.”

Hal ini menunjukkan roleplay menjadi ruang bagi informan untuk mengenali sisi dirinya yang tidak terlihat dalam ruang offline. Informan T juga mengatakan,

“Saya banget.”

Dimana hal ini menunjukkan dominan informan merasa lebih menunjukkan sisi asli dirinya dalam dunia roleplay. Berbeda dengan informan C yang merasa dirinya hanya menjalankan sebuah peran dalam roleplay itu sendiri,

“Aku Cuma ngejalanin peran karakternya.”

Hal ini menunjukkan bahwa roleplay dipahami sebagai peran yang terpisah dengan diri asli. Lebih lanjut, informan juga menjelaskan sumber pembentukan konsep diri mereka. Sebagian besar menjelaskan bahwa konsep diri mereka terbentuk melalui pengalaman yang didapat setelah bermain roleplay. Informan R mengatakan,

“Dari pengalaman di RP saya jadi belajar menghargai orang lain untuk kehidupan nyata.”

Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman dalam roleplay memberikan pembelajaran sosial yang mempengaruhi cara pandang informan. Informan U juga menjelaskan hal yang sama,

“Dari pengalaman RP, karena keseringan main RP jadi pengalaman di RP lebih banyak dan dibawa ke dunia nyata.”

Berbeda dengan informan C yang mengatakan,

“Dari dunia nyata, RP itu Cuma seru-seruan doang.”

Hal ini menunjukkan konsep diri informan lebih terbentuk dalam ruang offline, sedangkan roleplay hanya sebatas aktivitas hiburan.

3.6 Disinhibisi online dan Konsep Diri

Aktivitas roleplay tidak hanya berkaitan dengan interaksi sosial, tetapi juga mempengaruhi cara individu mengekspresikan emosi serta memahami dirinya sendiri. Kondisi ini menunjukkan adanya

keterkaitan antara disinhibisi online dengan proses pembentukan konsep diri dalam pengalaman roleplay. Temuan menunjukkan bentuk benign online disinhibisi lebih banyak, karena kebebasan dalam yang digunakan ditujukan untuk mengekspresikan emosi, menjadi lebih terbuka, dan eksplorasi sisi diri yang sulit ditampilkan.

Informan R mengatakan,

“Di RP tempat pelampiasan, misal saya habis dimarahin orang tua saya lampiaskan di RP.”

Hal ini membuktikan roleplay memberi ruang bagi informan untuk menyalurkan emosi yang tidak ia dapat di ruang offline. Informan C juga mengatakan,

“Tempat pelampiasan, kalau aku marah aku gabisa ngungkapin langsung, jadi aku cuma ngetik.”

Kedua pernyataan tersebut menunjukkan bentuk benign online disinhibition karena kebebasan dalam roleplay menjadi sarana menyalurkan emosi melalui tulisan ketika komunikasi langsung terasa sulit dilakukan.

Selain tempat pelampiasan, informan juga merasa dunia roleplay menjadi tempat pembentukan diri baru. Beberapa informan menyadari cara informan berinteraksi dalam grup membuat mereka lebih mengenal dan memahami diri sendiri. Informan U mengatakan,

“Pembentukan diri baru, soalnya di RP main peran, kalau di real-life introvert di RP bisa banyak omong.”

Kondisi ini menunjukkan roleplay menjadi tempat pembentukan diri baru informan dan memberikan kesempatan bagi individu untuk mengekspresikan sisi diri yang berbeda. Informan R juga menegaskan hal yang sama,

“Di RP tempat pembentukan diri saya yang baru, selama ini pendiem, tapi di RP berbanding sebaliknya.”

Pernyataan tersebut menunjukkan kebebasan dalam roleplay memungkinkan informan mengeksplorasi karakter dan perilaku yang berbeda dari kebiasaan mereka pada ruang offline. Kondisi ini menunjukkan perubahan perilaku yang terjadi bukan perilaku menyerang, melainkan keterbukaan mengekspresikan diri.

Terkait hal itu, beberapa informan menyadari bahwa jika mereka berhenti bermain roleplay, ada bagian dari diri mereka yang kemungkinan berubah. Informan R mengatakan,

“Saya jadi pendiem lagi, karena saya jadi lebih berani ya di RP itu.”

Pernyataan ini menunjukkan bahwa pengalaman di roleplay dapat mempengaruhi tingkat keberanian dan keterbukaan individu dalam berkomunikasi. Informan U mengungkapkan hal yang sama bahwa dirinya merasa lebih menjadi pribadi yang pendiam jika berhenti dalam melakukan aktivitas roleplay,

“Ada sih mungkin, aku cenderung lebih pendiem lagi kalau di real-life.”

Hal serupa di pertegas oleh informan T yang mengatakan,

“Pastinya ada, apalagi aku udah lama main RP, mungkin ada beberapa hal yang ngaruh di real-lifanya aku.”

Hal ini memperkuat temuan bahwa kebiasaan dan interaksi dalam roleplay dapat terbawa dan mempengaruhi ruang offline informan. Berdasarkan temuan tersebut, perilaku disinhibisi online dalam bagian ini lebih dominan menunjukkan bentuk benign online disinhibition. Kebebasan yang dimiliki informan digunakan untuk mengeksplorasi diri yang berbeda. Temuan ini berbeda dengan toxic online disinhibition yang ditandai dengan perilaku agresif seperti cyberbullying, penghinaan, hujatan, atau tindakan lain yang merugikan orang lain. Pada bagian ini tidak menunjukkan adanya karakteristik toxic online disinhibition.

3.7 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep diri pemain roleplay dalam komunitas Lpm Roleplayer Hastle terbentuk oleh interaksi digital yang dipengaruhi oleh disinhibisi online. Berdasarkan hasil coding data wawancara, terdapat beberapa kecenderungan perilaku yang muncul, yaitu anonimitas dan kebebasan berekspresi, roleplay sebagai tempat pelampiasan emosi, toxic online disinhibition, penyesuaian identitas, penerimaan sosial, serta refleksi diri dan pembentukan diri baru. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas roleplay tidak hanya menjadi sarana hiburan semata, tetapi juga berperan dalam mempengaruhi cara individu memaknai dan membentuk dirinya di ruang digital

Kecenderungan yang muncul dari penelitian ini adalah anonimitas yang menjadi faktor utama dalam kebebasan berekspresi. Informan merasa lebih bebas, berani dan terbuka ketika menggunakan identitas virtualnya dibanding identitas asli. Anonimitas memberi rasa aman bagi pemain karena mereka tidak berhadapan langsung dengan penilaian sosial ruang offline, sehingga lebih leluasa menampilkan sisi diri yang disembunyikan. Kondisi ini menunjukkan, anonimitas menjadi pemantik munculnya perilaku disinhibisi online. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa anonimitas dan jarak sosial menjadi faktor utama individu dalam berekspresi tanpa pertimbangan norma dan tanggung jawab sosial (Anggarani & Amalia, 2021b) Penelitian lain mendukung temuan ini dengan membuktikan bahwa anonimitas berpengaruh terhadap online disinhibition effect pada remaja, dimana semakin tinggi tingkat anonimitas yang dirasakan, maka semakin besar kecenderungan berperilaku disinhibisi online (Annas et al., 2024).

Selain itu, roleplay juga memberi ruang pelampiasan emosi bagi pemain. Informan mengaku menggunakan roleplay sebagai tempat menyalurkan emosi negatif seperti marah, kecewa, atau tekanan yang sulit diungkapkan pada ruang offline. Media teks dalam roleplay dianggap lebih mudah digunakan untuk mengekspresikan perasaan dibanding komunikasi secara langsung. Dengan demikian, roleplay menjadi ruang alternatif untuk melepaskan beban emosional pemain. Temuan ini

sejalan dengan penelitian terdahulu yang menjelaskan bahwa roleplay dapat menjadi ruang ekspresi diri sekaligus pembentukan identitas yang berbeda dari kehidupan nyata (Kumalasari et al., 2024).

Penelitian ini juga menemukan adanya toxic online disinhibition dalam komunitas roleplay tersebut. Terlihat dari penggunaan bahasa kasar, hinaan, candaan berlebihan, cyberbullying, serta komunikasi agresif yang dianggap biasa. Informan mengakui bahwa perilaku tersebut hanya mereka lakukan pada dunia roleplay dibandingkan ruang offline karena identitas anonim mengurangi rasa tanggung jawab sosial. Kondisi ini menunjukkan bahwa disinhibisi online dapat berkembang menjadi perilaku negatif. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa toxic online disinhibition mendorong penggunaan bahasa kasar dan perilaku agresif di ruang digital (Nugraha et al., 2023). Penelitian lain juga memperkuat bahwa anonimitas dalam roleplay dapat memicu cyberbullying antar pemain (Nur et al., 2024).

Selanjutnya, ditemukan penyesuaian identitas virtual yang berkaitan dengan penerimaan sosial dalam lingkungan komunitas tersebut. Hal ini dipengaruhi oleh pemain lain yang dianggap lebih populer atau menarik. Respon pujian dan hujatan juga mempengaruhi rasa percaya diri mereka. Informan menunjukkan respon emosional yang berbeda tergantung pada umpan balik yang diterima. Dengan demikian menjelaskan bahwa konsep diri terbentuk melalui interaksi sosial dalam ruang digital. Temuan ini relevan dengan penelitian terdahulu yang menjelaskan bahwa komunitas virtual dapat berpengaruh dalam pembentukan identitas individu (Fan, 2023). Penelitian lain juga menegaskan, identitas virtual individu berkembang dalam interaksi sosial di media digital dan dipengaruhi oleh bagaimana individu diterima serta direspon oleh lingkungannya (Pogorelov & Rylskaya, 2022).

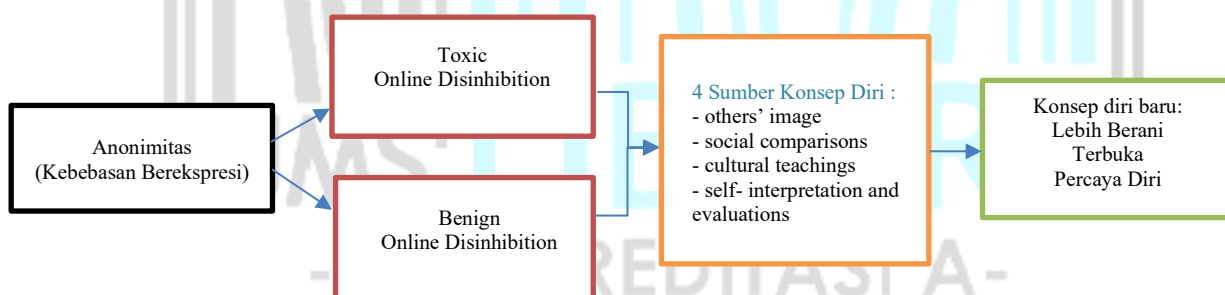
Selain itu, terdapat normalisasi perilaku toxic dalam budaya komunikasi roleplay. Penggunaan bahasa kasar, candaan berlebihan, dan saling mengejek dianggap sebagai hal yang biasa. Bahkan muncul pandangan bahwa individu yang terlalu sensitif dianggap tidak cocok dalam bermain roleplay. Hal ini membuat anggota dalam komunitas tersebut harus menyesuaikan diri dengan budaya komunitas yang ada agar diterima. Perilaku tersebut dianggap sudah menjadi norma sosial internal dalam komunitas. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menemukan bahwa perilaku agresif di ruang digital dapat mengalami normalisasi (Andini et al., 2025). Penelitian lain juga menjelaskan bahwa roleplay dapat membentuk konstruksi identitas yang berbeda dari kehidupan nyata akibat budaya komunikasi yang terbentuk (Keliat et al., 2024).

Meskipun terlibat dalam perilaku disinhibisi online, penelitian ini juga menemukan fakta bahwa informan tetap melakukan refleksi diri setelah bermain. Beberapa informan merasa bersalah ketika menyadari perkataan kasar mereka terhadap lawan bicara. Di sisi lain, mereka juga merasa roleplay meningkatkan rasa percaya diri, keberanian hingga keterbukaan diri. Hal ini menunjukkan roleplay tidak hanya berdampak pada perilaku, tetapi juga pemaknaan diri individu. Temuan ini sejalan dengan

penelitian terdahulu yang menemukan bahwa refleksi antara identitas nyata dan peran dalam roleplay membentuk kesadaran diri baru di ruang digital (Wulandari et al., 2026).

Secara keseluruhan, konsep diri pemain roleplayer di grup telegram Lpm Roleplayer Hastle terbentuk melalui interaksi yang dipengaruhi fenomena disinhibisi online, dimana anonimitas menjadi pemantik utama dalam kebebasan berekspresi, pelampiasan emosi, toxic online disinhibition, penyesuaian identitas, penerimaan sosial, serta refleksi diri. Disinhibisi online memberi ruang bagi individu untuk mengekspresikan sisi diri yang tersembunyi dan membentuk diri baru yang lebih berani dan terbuka. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menemukan hal serupa, bahwa pemain roleplay membentuk identitas alternatif yang dianggap lebih otentik, bahkan sampai menguburkan batas antara dunia nyata dan virtual (Kumalasari et al., 2024) Fakta bahwa para informan merasa aspek kepribadian mereka akan mengalami perubahan ketika berhenti bermain roleplay membuktikan bahwa konsep diri yang terbentuk dalam dunia virtual tidak sepenuhnya terpisah dari ruang offline, melainkan saling mempengaruhi secara berkelanjutan.

Berdasarkan keseluruhan temuan, disusun kerangka model proses pembentukan konsep diri pemain roleplay dalam fenomena disinhibisi online di grup Lpm Roleplayer Hastle. Anonimitas memantik disinhibisi online, baik dalam bentuk benign maupun toxic, yang kemudian mempengaruhi keempat sumber pembentukan konsep diri, hingga akhirnya membentuk konsep diri baru pemain yang lebih berani, terbuka, dan percaya diri pada Gambar 4.



Gambar 4. Kerangka/Model Hasil Penelitian

Temuan penelitian menegaskan bahwa roleplay tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi ruang pelampiasan emosi, eksplorasi identitas, serta pembentukan konsep diri. Pengalaman bermain membuat sebagian informan merasa lebih berani, terbuka, dan percaya diri, bahkan perubahan tersebut terbawa ke kehidupan nyata. Hal ini menunjukkan bahwa identitas virtual dan identitas nyata saling memengaruhi dalam proses pembentukan konsep diri

4. PENUTUP

Konsep diri pemain roleplay Lpm Roleplayer Hastle di telegram terbentuk secara dinamis melalui interaksi digital yang dipengaruhi oleh fenomena disinhibisi online. Anonimitas menjadi faktor utama yang memungkinkan pemain mengekspresikan sisi diri yang tidak mereka tampilkan pada ruang offline, sehingga identitas virtual yang mereka bangun terasa lebih asli dibanding dunia nyata. Penelitian ini menjawab bahwa konsep diri para pemain tidak terbentuk sendiri, melainkan hasil dari proses interaksi dalam grup antara diri sendiri dengan member lain seperti, penilaian sesama member, perbandingan sosial, dan budaya komunikasi dalam komunitas yang memiliki normanya sendiri, termasuk perilaku agresif dan penggunaan bahasa kasar sebagai bagian interaksi yang dianggap normal.

Meskipun berlangsung pada ruang virtual, dampak dari pembentukan konsep diri ini nyata dan berdampak hingga ruang offline. Pemain yang semula berkepribadian pendiam dan tertutup mengalami perubahan menjadi individu yang lebih berani, terbuka dan percaya diri. Perubahan ini diakui oleh pemain akan memudar jika berhenti bermain roleplay. Hal ini menegaskan bahwa konsep diri yang terbentuk dalam dunia roleplay dan ruang offline bukan dua hal yang terpisah, melainkan saling mempengaruhi. Dengan demikian, disinhibisi online dalam aktivitas roleplay terbukti sebagai fenomena yang bukan sekedar perilaku di ruang digital, tetapi juga bagian dari proses pembentukan konsep diri pemain secara keseluruhan, yang mencakup cara mereka mengenal, menilai, dan memaknai diri mereka sendiri baik di dunia virtual maupun ruang offline.

PERSANTUNAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas nikmat dan karunia yang diberikan kepada Hamba-Nya. Terimakasih Kepada Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta atas dukungan dan dorongan yang diberikan selama proses penelitian. Serta kepada seluruh informan dan komunitas Telegram Lpm Roleplayer Hastle yang telah bersedia berpartisipasi dan memberikan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini. Terimakasih kepada bapak Arif Surya Kusuma, S.I.Kom., M.A. selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan, membantu, dan memberikan ilmu dari proses awal hingga akhir skripsi. Terkhusus penulis ucapkan terimakasih kepada orang tua, teman dan saudara yang telah memberikan motivasi, dukungan dan doa terbaik selama kuliah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adanti, E., Nur Alia Abdullah, M., & Retsa Rizaldi, M. (2025). Mencari Jati Diri: Pengaruh Roleplay Terhadap Keraguan Seksualitas. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(5), 1842–1846.
<https://doi.org/10.31604/Jips.V12i5.2025>
- Adawiah, R., Sofia, L., Rasyid, M., & Info, A. (2023). Intimacy In Teenage Roleplay Players Problematic Internet Use Judging From Loneliness Factors Intimasi Pada Remaja Pemain Roleplay Penggunaan Internet Bermasalah Ditinjau Dari Faktor Kesepian. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 11(3), 422–426. <https://doi.org/10.30872/Psikoborneo.V11i3>
- Andini, A. V., Nurbayani, S., Nur, M., & Abdullah, A. (2025). *Toxic Online Disinhibition: Dampak Sosial Budaya Penggunaan Kalimat Sarkasme (Studi Netnografi Pada Komunitas Marah Marah Media Sosial X)* (Vol. 8). <https://doi.org/10.54371/Jiip.V8i7.8520>
- Anggarani, F. K., & Amalia, F. (2021a). Disinhibisi Online Sebagai Mediator Hubungan Antara Kebingungan Identitas Dan Cyberbullying Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 11(2), 116. <https://doi.org/10.26740/Jptt.V11n2.P116-127>
- Anggarani, F. K., & Amalia, F. (2021b). Disinhibisi Online Sebagai Mediator Hubungan Antara Kebingungan Identitas Dan Cyberbullying Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 11(2), 116. <https://doi.org/10.26740/Jptt.V11n2.P116-127>
- Anggoro, M. O., & Santosa, R. P. (2024). Analisis Peran Anonimitas Terhadap Manifestasi Agresi Pada Pengguna Media Sosial Twitter. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 5(2), 132–149.
<https://doi.org/10.38156/Psikowipa.V5i2.147>
- Annas, H. D., Hapsari, W., & Karsiyanti. (2024). Peran Anonimitas Dan Konsep Diri Terhadap Online Disinhibition Effect Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2024(16), 238–252.
<https://doi.org/10.5281/Zenodo.13761862>
- Azzahrani, S., Lukmantoro, T., & Manalu, R. S. (2024). *Ekspresi Emosi Negatif Dalam Media Sosial (Studi Pada Komunitas “Marah-Marah” Di Twitter)*.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/Interaksi-Online/Article/View/47483>
- Chavia, O., Angrainy, M. P., Reza, M., Mursid, R., Andrian, P., Putri, D., & Letari, A. F. (2024). *Dampak Disinhibisi Online Pada Gen Z Dalam Membangun Persona Online*.
- Devito, J. A. . (2019). *The Interpersonal Communication Book*. Pearson Education, Inc.
- Fan, P. (2023). The Shaping And Influence Of Virtual Communities On Adolescent Identity In The Social Media Era. *Media And Communication Research*, 4(7).
<https://doi.org/10.23977/Mediacr.2023.040709>
- Faradila, N., & Asri, R. (2025). Fenomena Praktik Sharenting Sebagai Presentasi Orang Tua Di Media Digital (Studi Netnografi Pada Akun Instagram @Mas_Natsuki Dan @Sana.Arra_). *R2j*, 7(6).
<https://doi.org/10.38035/Rrj.V7i6>

- Firmansyah, M. I., & Ningsih, Y. T. (2026). Hubungan Self Control Dengan Toxic Online Disinhibition Pada Remaja Pengguna Instagram Di Sumatera Barat. *Pendidikan Dan Humaniora*, 5(1).
<https://doi.org/10.56910/jispendiora.V5i1.3475>
- Fitriarti, E. A., & Sa'idah, Z. (2024). Eksplorasi The Self And Perception Komunikasi Interpersonal Dalam Konseling Korban Trauma Di Rifka Annisa Women's Crisis Center Yogyakarta. *Journal Of Social Science Research*, 4, 5129–5139.
<https://doi.org/10.31004/innovative.V4i6.17098>
- Hakim, L. N. (2013). *Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit Review Of Qualitative Method: Interview Of The Elite*.
- Hukom, R., & Setiadi, M. H. (2025). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pola Kejahatan Di Era Digital: Studi Kriminologi Dengan Pendekatan Netnografi. *Perkara : Jurnal Ilmu Hukum Dan Politik*, 3(1), 750–768. <https://doi.org/10.51903/perkara.V3i1.2353>
- Keliat, A. E. B., Anastasya, A., Sabrina, A., Harianja, A. K. N., Pelawi, K. P., Siregar, K. H., Ginting, N. B. R., Simanjutak, R. E. H., & Rachman, F. (2024). Analisis Dampak Negatif Roleplay Bagi Pengguna Di Telegram Terhadap Pancasila. *Wissen : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 22–27. <https://doi.org/10.62383/wissen.V2i2.85>
- Khoerunnisa, K., Muliawanti, L., & Sandy, F. (2024). *Unveiling The Hidden Dimensions Of Telegram: Exploring User Engagement With The Anonymous Chat Feature* (Pp. 548–558).
https://doi.org/10.2991/978-2-38476-273-6_60
- Kumalasari, D., Kamila, I. F., & Salsabila, N. R. (2024). *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora (Ajsh) Peran Simulakra Dalam Pembentukan Realitas: Konstruksi Dunia Permainan Roleplaying Dan Dampaknya Terhadap Identitas Individu Info Penulis*. 4(1).
<https://doi.org/10.57250/ajsh.V4i1.388>
- Nugraha, R. G., Rahmani, K., Kiswantomo, H., Nurannisa Aliifah, D., & Rahma Pusti, A. (2023). Hubungan Antara Self-Control Dan Toxic Disinhibition Online Effect Pada Mahasiswa Yang Menggunakan Sosial Media. *Humanitas*, 7(2), 259–272.
<https://doi.org/10.28932/humanitas.V7i2.5661>
- Nur, S., Saleh, A., & Nurhadiyanto, L. (2024). *Identifikasi Tindakan Cyberbullying Dalam Aktivitas Online Role-Playing Berbasis Media Sosial*. 5. <https://doi.org/10.38035/jmpis.V5i3>
- Nurdiana, S., Delano, V., & Fikriyani, D. N. (2026). Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Self Talk Untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa Kelas Viii Mts Masyariqul Anwar Caringin. *Indonesian Journal Of Educational Counseling*, 10(1), 46–56.
<https://doi.org/10.30653/001.2026101.424>
- Pogorelov, D. N., & Rylskaya, E. A. (2022). *The Development And Psychometric Characteristics Of The "Virtual Identity Of Social Media Users" Test*. 15(4). <https://doi.org/10.11621/pir.2022.0407>

- Riandra, N. D. F., & Sukardani, S. P. (2025). Konstruksi Identitas Gender Virtual Pada Roleplayer K-Pop Di Media Sosial Telegram (Studi Kasus Gender Swap Roleplayer K-Pop). In *The Commmercium* (Vol. 9). <https://doi.org/10.26740/Tc.V9i2.66557>
- Shabira, A. M., & Lestari, A. F. (2024). Peran Mediasi Online Disinhibition Effect Dalam Pengaruh Fanatisme Terhadap Agresif Verbal (Studi Pada Komunitas Army Bogor Project). *Commtemporer: Jurnal Komunikasi Kontemporer*, 01(01), 66–81. <https://doi.org/10.36782/Cjik.V1i01.350>
- Tasya, M., Shafira, I., & Ardelia, V. (2025). Hubungan Self-Esteem Dengan Online Disinhibition Pada Emerging Adult Pengguna Media Sosial X *The Relationship Between Self-Esteem And Online Disinhibition In Emerging Adult Social Media Users X*. 12(01), 563–578. <https://doi.org/10.26740.Cjpp.V12n1.P563-578>
- Thomas, F. B. (2022). *The Role Of Purposive Sampling Technique As A Tool For Informal Choices In A Social Sciences In Research Methods*. 2(5). www.justagriculture.in
- Wardani, D. K., Syarif, Iwan, & Badriyah, T. (2023). Detecting Alter Ego Accounts Using Social Media Mining. *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 7(3), 602–608. <https://doi.org/10.29207/Resti.V7i3.4919>
- Wulandari, L. S., Purwanti, S., Alfando, J., Sucipta³, W., & Kristian⁴, D. (2026). Analisis Etnografi Virtual Tentang Roleplayer Dan Identitas Diri Penggemar K-Pop Di Instagram. In *Edisi Januari-Februari* (Vol. 7, Number 1). <https://doi.org/10.55338/Jumin.V7i1.8302>
- Yulinda, I. (2025). Menjelajahi Dampak Teknologi Apple Terhadap Efektivitas Pembelajaran: Analisis Tematik Tentang Motivasi, Kolaborasi, Dan Produktivitas. In *Syntax Admiration* (Vol. 6, Number 2). <https://doi.org/10.54783/Jser.V5i2.149>