

Analisis Dampak Negatif *Roleplay* Bagi Pengguna di Telegram Terhadap Pancasila

Aditia Elovani Br Keliat¹, Astifiona Anastasya², Audrey Sabrina³, Agata Nadya Kajan Harianja⁴, Ketrin Pepayosa Pelawi⁵, Kristin Hotmauli Siregar⁶, Nopita Ramadani Br Ginting⁷, Rani Hartati Enjelika Simanjuntak⁸, Fazli Rachman⁹

¹⁻⁹ Universitas Negeri Medan

Abstrak. Pancasila sebagai dasar negara Indonesia memiliki lima dasar yang mencakup ketuhanan yang maha esa, kemanusiaan yang adil dan beradab, persatuan Indonesia, kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/ perwakilan, dan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan penetrasi media sosial, seperti Telegram, peran dan pengaruhnya terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi subjek analisis yang penting. Salah satu fenomena yang perlu dipertimbangkan adalah dampak negatif dari praktik *role play* di platform tersebut terhadap nilai-nilai Pancasila oleh penggunaannya. Dalam penelitian ini, penulis akan menjelajahi bagaimana praktik *role play* di Telegram dapat memengaruhi pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila serta implikasinya terhadap identitas dan keberagaman budaya Indonesia.

Kata kunci: Role play, Pancasila, Telegram.

Abstract: Pancasila as the foundation on Indonesia, consists of five corevalues: Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/ perwakilan, and Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. However, with the advancement of technology and the proliferation of social media, such as Telegram, the role and influence of these values can become a subject of analysis. One phenomenon that need to be considered is the negative impact of role play practices on Telegram user's uderstanding and implementation oof Pancasila values. This study aims to explore how role play practices on Telegram can effect the understanding and application of Pancasila values and its implicatoin on Indonesian identity and cultural diversity.

Keyword: Role play, Pancasila, and Telegram.

PENDAUULAN

Pancasila sebagai dasar negara Indonesia menjadi landasan utama dalam pembentukan nilai-nilai yang mengatur kehidupan masyarakat. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan penetrasi media sosial, seperti Telegram, peran dan pengaruhnya terhadap nilai-nilai Pancasila dapat menjadi subjek analisis yang penting. Salah satu fenomena yang perlu dipertimbangkan adalah dampak negatif dari praktik *role play* di platform tersebut terhadap pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila oleh penggunaannya. Dalam analisis ini, penulis akan menjelajahi bagaimana praktik *role play* di Telegram dapat mempengaruhi pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila serta implikasinya terhadap identitas dan keberagaman budaya Indonesia.

Pancasila sebagai pilar fundamental bagi kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia mencakup lima nilai dasar, yaitu: Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, dan Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Namun, di tengah perubahan zaman dan dinamika media sosial, pengalaman virtual seperti role play di platform seperti Telegram dapat menyebabkan penyimpangan dalam pemahaman dan penghayatan nilai-nilai tersebut.

Praktik role play, di mana pengguna menyamar sebagai karakter atau identitas lain untuk berinteraksi di dalam sebuah skenario tertentu, dapat menciptakan lingkungan di mana nilai-nilai Pancasila tidak hanya dilupakan, tetapi bahkan mungkin dimanipulasi atau diperalat untuk kepentingan yang bertentangan dengan semangat aslinya. Oleh karena itu, penelitian mendalam tentang dampak negatif praktik role play di Telegram terhadap pemahaman dan penghayatan nilai-nilai Pancasila sangatlah penting. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang mekanisme dan konsekuensi dari praktik ini, langkah-langkah dapat diambil untuk mempromosikan kesadaran akan nilai-nilai Pancasila dan memperkuat identitas serta keberagaman budaya Indonesia di era digital ini.

TINJAUAN TEORI

Secara harfiah rope play berasal dari bahasa Inggris yang artinya peran, play artinya bermain. Menurut Hatmi (2015), roleplay adalah sebutan bagi orang bermain peran. Pada awalnya roleplayer dimainkan menggunakan playstation, namun seiring berjalannya waktu permainan ini kemudian beralih ke dalam media sosial. Roleplay dibentuk oleh sebuah komunitas di dalam Telegram melalui agensi atau LPM (Lembaga Promosi) sebagai naungan dan media promotor ajyb roleplay (Widyastuti 2023).

Para roleplay berkomunikasi dengan menggunakan fitur pada chat di atau message di media sosial. Dalam komunikasi roleplay para roleplay kemudian saling berinteraksi satu sama lain menggunakan identitas palsu sesuai dengan karakter yang dipilih. Para pemain dilarang untuk membuka identitas sebenarnya atau asli mereka pada saat berkomunikasi. Dalam proses tersebut pemain melakukan kegiatan sesuai dengan plot atau imagine yang dibuat selayaknya orang yang berteman pada dunia nyata.

Dengan meningkatnya intensitas yang terjadi dalam proses komunikasi tersebut, seseorang yang chat dengan lawan chatnya merasa sudah saling dekat satu sama lain. Tidak jarang seorang roleplay memilih untuk menjalin hubungan asmara dengan rekan sesama roleplay. Dalam beberapa kasus, para pemain memilih untuk melanjutkan hubungan ke jenjang yang lebih serius dan membawanya ke dunia nyata (Vernika & Nurhastuti 2018). Responden mengemukakan bahwa roleplay menjadikan aktivitas yang rutin ia lakukan sehari-hari.

Kesibukan yang mereka dapatkan serta keseruan bersama teman-teman menjadi motivasi responden dalam bermain roleplay.

Motivasi menurut Danim (Parlina 2017) didefinisikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologi yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Dalam dunia roleplay, pemain diberi kebebasan terhadap karakter yang dimainkan. Roleplay dapat berkreasi sesuai dengan keinginan, semangat, kepuasan, dan kedekatan antar pemain. Selain desain karakter, perkembangan diri karakter dan plot cerita dalam roleplay terjadi tergantung dari pilihan yang diambil oleh pemain. Oleh karena itu alur pada roleplay dapat berubah secara dinamis walaupun masih ada keterbatasan. (Harrigan, Wardrip & Crumpton, 2010).

Berhubungan dengan kebebasan tersebut, ada hal yang menarik dari komunitas roleplay Telegram yaitu para pemain dapat dengan bebas berinteraksi menggunakan katakter tanpa terhalang oleh gendre dan jenis kelamin. Istilah tersebut dikenal dengan TG atau transgender.

Para pemain TG menggunakan identitas yang memilih jenis kelamin yang berbeda dengan lawan chatnya. Keberadaan pemain TG dalam dunia roleplay bukanlah hal yang asing. Para pemain TG pun ikut serta dalam menjalin komunikasi dan hubungan romantic sesuai dengan peran masing-masing karakter.

Pelaku roleplay cenderung mengadakan kepribadian dirinya melalui akun-akun yang dibuat (Nurfaidah, Dewi, & kurniawan 2014). Hal ini kemudian didukung dengan pengambilan data awal yang dilakukan oleh peneliti. Responden NP mengemukakan bahwa dirinya telah memiliki beberapa akun dengan nomor kosong yang berbeda. Tiap akun memiliki sifar dan watak berbeda sesuai dengan karakter yang digunakan. Berdasarkan informasi ditemukan dari beberapa sumber dan data awal, adanya dorongan yang melatar belakangi serta kebebasan yang disajikan dalam permainan roleplay menarik pengguna media sosial khususnya remaja dalam menciptakan kepuasan berekspresi dalam diri melalui karakter yang diperankan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian, ini Peneliti menggunakan metode pendekatan Kualitatif dan metode Deskriptif. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian kualitatif yaitu metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yang tujuannya untuk mengetahui dampak negatif roleplayer dan juga cara mengatasinya. Menurut Nazir

(2014) metode deskriptif meneliti status kelompok manusia, objek, kondisi, system pemikiran beserta peristiwa masa sekarang dengan tujuan untuk membuat deskriptif secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta yang telah diteliti. Sumber data penelitian ini diperoleh dari berbagai akun pemain roleplayer yang berasal dari berbagai jenjang Pendidikan, dengan kehidupan yang bermacam, yang diminta untuk mengisi sebuah angket oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket dan studi pustaka. Menurut Sugiyono (2017:142) angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pertanyaan atau pernyataan itu disusun secara online dan disebar melalui google form dengan tujuan untuk menghasilkan data atas jawaban-jawaban para responden. Data juga dapat diperoleh menggunakan studi pustaka yaitu metode dengan pengumpulan data melalui cara memahami serta mempelajari teori-teori dari bermacam literatur yang memiliki hubungan dengan penelitian yang dibahas. Bahan pustaka dari bermacam referensi dianalisis secara kritis dan teliti untuk mendukung gagasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat dampak negatif penggunaan role play bagi penggunanya. Dampak penggunaan role paly seperti, banyak orang tertipu karena menggantikan peran/jenis kelamin. Dalam hal ini seseorang berpura-pura menjadi gender yang berbeda dari gender yang sebenarnya. Pemain role play memungkinkan menggunakan nama, kata ganti dan perilaku yang sesuai dengan gender yang ingin ditiru. Pemain role play mungkin mengatakan bahwa mereka tertarik pada gender yang berbeda atau mengaku gay, lesbian atau biseksual. Dalam hal penipuan jenis kelamin seseorang menciptakan karakter yang rumit dan menarik perhatian korban. Susahnya menjadikan hal tersebut ke dunia nyata, dalam hal ini role play sering kali melibatkan skenarionya dan situasi yang tidak sesuai dalam kehidupan nyata, kadang dalam bermain role play ada hal yang memang tidak terjangkau dalam dunia nyata, seperti mencintai yang sangat mendalam.

Kehilangan jadi diri, ketika bermain role play. Kehilangan jati diri adalah sebuah fenomena yang mengkhawatirkan. Hal ini dapat terjadi ketika seseorang menghabiskan begitu banyak waktu dan energi dalam bermain role play sehingga mereka kehilangan jejak tentang siapa mereka dalam dunia nyata, bahkan dengan adanya role play, siswa sering mengkhayalkan yang tidak mungkin bisa terjadi dalam dunia nyata. Ketika berbicara seorang siswa juga bisa kehilangan jati diri pada saat bermain role play karena mereka mungkin menggunakan kata ganti nama, atau sering mengubah suara mereka. Kadang ketika kecanduan bermain role play

sehingga mereka tidak puas dalam dunia nyata mereka atau kehidupan dalam dunia nyata. Mungkin sudah mulai membandingkan kehidupan dengan kehidupan karakter dalam role play dan merasakan dunia nyata tidak semenarik dunia role play.

Kecanduan dan kebohongan dalam role play kecanduan role play menunjukkan menghabiskan waktu untuk role play bahkan mengganggu aktivitas lain dalam hidup bahkan sering lupa untuk mengerjakan tugas sekolah. Dalam hal kebohongan demi terlihat menarik untuk lawan bermain dalam role play seseorang rela berbohong tentang kehidupan atau jenis kelamin dalam hal ini dapat merusak kepercayaan dengan orang lain.

Dalam role play banyak yang menyamarkan nama jadi banyak yang tertipu dan dampak buruknya adalah bisa jatuh cinta pada orang yang gendrenya sama. Dapat merusak kepribadian, menjadikan diri seseorang lebih tertutup dan terdistraksi dengan karakter yang ada di imajinasinya, bahkan bisa sampai dapat mengganggu psikologis seseorang.

Seluruh dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan role play tentunya menyimpang dari nilai-nilai Pancasila. Role play yang menyimpang dari nilai-nilai Pancasila memiliki dampak yang cukup serius terhadap masyarakat dan bangsa secara keseluruhan. Dampak dari role yang menyimpang terhadap nilai-nilai Pancasila seperti praktik role play di Telegram menyebabkan penyimpangan dalam pemahaman dan juga penghayatan nilai-nilai Pancasila. Pengguna role play yang berperan sebagai karakter dengan sikap dan perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila. Praktik role play yang tidak terkendali dapat memengaruhi identitas dan keberagaman budaya Indonesia. Pengguna role play mengadopsi karakteristik budaya lain yang merusak solidaritas dan integrasi social, mengancam keberlangsungan nilai-nilai pancasila sebagai pondasi bagi negara Indonesia.

Berdasarkan masalah tentang dampak negative role play terhadap nilai-nilai Pancasila, solusi yang dapat dilakukan adalah meingkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya nilai-nilai Pancasila melalui sosialisasi dan edukasi yang efektif. Selain itu, mendorong penggunaan platform media sosial secara bertanggung jawab. Penggunaan role play yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila juga dapat diupayakan untuk memperkaya pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah kami lakukan role play atau yang sering disebut permainan peran dapat menimbulkan dampak negatif pada penggunanya. Pemain tersebut memainkan berbeda gender karena penggunaan permainan peran, yang dapat menimbulkan

persepsi negatif terhadap gender dan orientasi seksual. Selain itu, permainan peran dapat menimbulkan perasaan terisolasi dan terputus dari kehidupan sendiri.

Dampak negatif dari role play juga dapat berdampak pada masyarakat dan bangsa secara keseluruhan. Misalnya, role play yang mengedepankan Pancasila dapat berdampak negatif terhadap masyarakat dan budaya Indonesia. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya identitas dan persatuan, serta terkikisnya karakteristik budaya lain yang mendorong solidaritas dan integrasi sosial.

Untuk mengatasi dampak negatif role play terhadap Pancasila, solusinya adalah dengan melakukan sosialisasi dan pendidikan yang efektif, penggunaan platform media sosial, dan memasukkan Pancasila ke dalam kehidupan peserta. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan penerimaan Pancasila sebagai salah satu aspek penting dalam masyarakat Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Harrigan, P., Wardrip-Fruin, N., & Crumpton, M., (2010). *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge: MIT Press.
- Hatmi, P.A. (2015). Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter). *Paradigma*, 3(3), 28- 34.
- Nurfaidah, Dewi, & Kurniawan. (2014). Korean Role-Play di Media Sosial Twitter. *Public Relations Universitas Garut*, 5(6).
- Parlina, I. (2017) Motivasi dan Pola Interaksi Pengguna Role Play Twitter pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP*
- Sarwono. (2007). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Vernika & Nurhastuti. (2018). Permainan Roleplayer di Media Sosial Twitter. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 4(1)
- Widyastuti, S. N. (2023). Gambaran Psikologis Pelaku Roleplay di Telegram. *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa*, 109-110.