



MENCARI JATI DIRI: PENGARUH ROLEPLAY TERHADAP KERAGUAN SEKSUALITAS

Elsa Adanti, Mirna Nur Alia Abdullah, Muhammad Retsa Rizaldi

Pendidikan Sosiologi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,

Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dampak aktivitas roleplay terhadap keraguan seksualitas yang dialami oleh para pemainnya (roleplayer) serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memicu munculnya keraguan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap roleplayer yang memenuhi kriteria penelitian, dan peneliti juga terlibat langsung dalam aktivitas roleplay untuk memperoleh data yang akurat dan autentik. Roleplay, sebagai permainan peran yang memungkinkan pemain mengeksplorasi identitas berbeda dari dunia nyata, dapat menimbulkan keraguan seksualitas, terutama ketika pemain merasa lebih nyaman dengan peran yang dimainkan dibandingkan identitas asli mereka. Faktor-faktor seperti kurangnya perhatian dan kasih sayang di dunia nyata, ketidakmampuan mengekspresikan jati diri yang sebenarnya, serta lingkungan roleplay yang mendukung berbagai bentuk ekspresi dan penyimpangan, berkontribusi besar terhadap munculnya keraguan ini. Kurangnya pemenuhan emosional dalam kehidupan nyata mendorong roleplayer mencari kepuasan melalui roleplay, sementara ketidakmampuan mengekspresikan diri di dunia nyata membuat mereka lebih terikat pada peran yang dimainkan. Lingkungan roleplay yang permisif dan mendukung ekspresi nonkonvensional semakin memperkuat keraguan tersebut. Dengan memahami dinamika ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang pengaruh roleplay terhadap identitas seksual serta menjadi dasar untuk intervensi atau dukungan yang tepat bagi mereka yang mengalami keraguan seksualitas akibat aktivitas roleplay.

Kata Kunci: Roleplay, Keraguan Seksualitas.

PENDAHULUAN

Pencarian jati diri adalah sebuah proses yang sangat penting dalam kehidupan, terutama saat kita menginjak masa remaja dan awal dewasa. Jati diri tidak hanya mencakup identitas sosial dan kepribadian tetapi juga seksualitas setiap individu. Adanya penelitian mengenai keraguan orientasi seksual menandakan bahwa hal tersebut sering dialami oleh banyak individu, terutama yang berada dalam tahap perkembangan. Dimana mereka merasa bingung saat memahami orientasi seksualnya (Budge, Adelson, & Howard, 2013). Keraguan seksual tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti psikologis, sosial dan juga budaya.

Di tengah semakin terbukanya ruang untuk berdialog dan berdiskusi mengenai seksualitas dan keberagaman gender, berbagai platform daring serta komunitas sosial memberikan kesempatan bagi individu untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan identitas seksual mereka. Salah satu cara yang digunakan untuk mengeksplorasi seksualitas adalah melalui *roleplay* (permainan peran), yang memungkinkan individu memainkan peran yang berbanding terbalik dengan kehidupan nyatanya. Namun, hal tersebut juga memperburuk keraguan seksualitas para *roleplayer*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh *roleplay* terhadap keraguan seksualitas yang dialami oleh para *roleplayer* dengan menggunakan pendekatan teori interaksi simbolik. Meskipun keraguan seksualitas adalah hal yang umum terjadi disaat seorang mencari jati dirinya, fenomena ini menjadi semakin kompleks di masyarakat yang lebih terbuka terhadap orientasi seksual yang berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh McKenna et al. (2016) menunjukkan bahwa *roleplay* dapat menjadi sarana untuk mengeksplorasi perasaan dan preferensi

seksual seseorang, tetapi juga dapat menimbulkan ketidakpastian lebih lanjut apabila pengalaman tersebut bertentangan dengan harapan atau kenyataan yang dihadapi individu. Penelitian ini memiliki relevansi yang tinggi karena masih minimnya studi mengenai pengaruh *roleplay* terhadap keraguan seksualitas, selain itu penelitian ini juga dapat memberikan perspektif baru dalam menjawab pertanyaan seputar pengaruh *roleplay* terhadap keraguan seksualitas para *roleplayer* dan memberikan kontribusi pada pengembangan dan pembentukan identitas seksual mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Data dikumpulkan dengan melakukan wawancara secara online dan observasi peneliti secara langsung dengan turut menjadi *roleplayer*, demi kesesuaian kriteria narasumber dengan isu yang dikaji sehingga dapat menghasilkan informasi atau data yang relevan. Topik wawancara meliputi pengalaman yang menyebabkan keraguan identitas yang narasumber rasakan saat bermain *roleplay* dan apa penyebab dari keraguan tersebut.

Teori interaksi simbolik, yang dicetuskan oleh George Herbert Mead yang kemudian dikembangkan dan dipopulerkan oleh Herbert Blumer (Ahmadi, 2008), menegaskan bahwa individu membentuk makna melalui interaksi sosial. Blumer (1969) menjelaskan bahwa manusia bertindak berdasarkan makna yang mereka berikan kepada sebuah objek atau peristiwa, kemudian makna tersebut akan terus berkembang melalui proses interpretasi. Dalam konteks penelitian ini, *roleplay* dianggap sebagai salah satu bentuk interaksi simbolik di mana individu menggunakan simbol-simbol

seperti peran, tampilan akun, atau narasi untuk mengeksplorasi identitas dan seksualitas mereka.

Roleplay dapat dipahami sebagai sebuah sarana interaksi simbolik yang memungkinkan individu untuk menciptakan dan juga menafsirkan makna melalui peran yang mereka mainkan atau gunakan. Selain itu, *roleplay* memberikan kesempatan bagi individu untuk mencoba peran-peran baru yang berbeda dengan peran aslinya di dunia nyata, termasuk yang berkaitan dengan seksualitas mereka, guna memahami bagaimana peran tersebut selaras atau dengan identitas mereka yang mereka inginkan. Mead (1934) berpendapat bahwa diri (self) terbentuk melalui interaksi sosial dan terdiri dari dua komponen: "I" (aspek spontan dan subjektif) dan "Me" (aspek yang dipengaruhi oleh harapan sosial). Dalam *roleplay* sendiri individu mengeksplorasi keseimbangan antara "I" dan "Me" dengan mencoba berbagai peran baru. Konsep *looking-glass self* dari Cooley (1902) juga relevan, di mana individu memahami dan membentuk diri mereka melalui perspektif orang lain (Safirarsari & Mundayat, 2020).

Roleplay menciptakan ruang aman untuk mengeksplorasi simbol-simbol yang terkait dengan seksualitas. Selain itu berbagai aturan yang terdapat pada *roleplay* seperti penormalisasian LGBT memungkinkan individu untuk menantang norma-norma gender dan seksualitas yang ada, sekaligus mengeksplorasi keraguan yang mereka miliki terkait seksualitas. Dengan menggunakan teori interaksi simbolik, penelitian ini dapat menjelaskan bagaimana *roleplay* berfungsi sebagai ruang eksplorasi identitas dan seksualitas. Teori ini menekankan pentingnya makna dan interaksi sosial dalam proses pencarian jati diri. Melalui *roleplay*, individu dapat mengeksplorasi berbagai peran dan simbol untuk memahami diri mereka lebih mendalam,

termasuk aspek-aspek yang berkaitan dengan seksualitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Munculnya Keraguan Terhadap Seksualitas yang disebabkan oleh Roleplay

Menurut Yardley dalam bukunya yang berjudul *Roleplay Theory and Practice* (1997:1) *roleplay* merupakan sebuah permainan yang terdiri atas peserta atau yang biasa disebut dengan *roleplayer*, untuk memainkan sebuah peran guna menirukan suatu perilaku ataupun situasi tertentu.

Sesuai dengan pengertiannya dalam dunia *roleplay* kita bebas memerankan peran sebagai siapapun itu, sekalipun peran dengan gender yang berbeda atau biasa disebut *tg* yang merupakan kependekan dari transgender. Dalam *roleplay* juga kita dibebaskan untuk menjalin hubungan dengan siapapun baik itu sebagai *fams* atau keluarga, teman dan juga pasangan. Aturan bebas *tg* ini secara tidak langsung dapat memunculkan keraguan seksual terhadap individu yang mana dapat menjadi faktor pemicu LGBT, terlebih lagi dalam dunia *roleplay* LGBT sudah dinormalisasi meski masih ada segelintir orang yang menolak. *Roleplay* dapat memicu keraguan seksualitas, contohnya ketika seorang *roleplayer* wanita menjalin hubungan dengan *roleplayer* laki-laki tidak menutup kemungkinan bahwa pasangannya tersebut memiliki identitas gender yang sama di dunia nyata yaitu sebagai sesama Perempuan. Berdasar hasil penelitian, beberapa narasumber menyatakan bahwa keraguan seksualitas ini muncul ketika kita menjalin hubungan dalam jangka waktu yang lama. Karena ketika seseorang telah menjalin hubungan dalam jangka waktu yang lama tentunya akan memunculkan rasa nyaman, dan hal itu cenderung membuat orang tersebut menerima pasangannya dengan apa adanya bahkan ketika pasangannya

tersebut memiliki identitas gender yang sama di dunia nyata. Namun tentunya tidak semua orang menerima hal tersebut, beberapa narasumber juga menyatakan Ketika mereka mengetahui pasangannya seorang transgender dan memiliki gender yang sama di dunia nyata maka mereka berusaha menyadarkan diri dan mengakhiri hubungan tersebut.

Faktor Penyebab yang Mempengaruhi Keraguan Seksualitas

Berdasar pada informasi yang didapatkan dari narasumber, terdapat beberapa faktor yang membuat mereka ragu akan orientasi seksual mereka, diantaranya:

a. Rasa nyaman saat memainkan peran

Para narasumber yang melakukan transgender menyatakan bahwa mereka merasa lebih nyaman dengan peran yang mereka tunjukkan dalam *roleplay* dibanding perannya di dunia nyata, karena mereka merasa dapat menjadi apa yang mereka mau di dunia *roleplay* ini, selain itu saat berperan sebagai laki-laki mereka merasa lebih diminati dan juga dihargai, hal tersebut diduga karena Sebagian besar orang yang bermain *roleplay* adalah Perempuan. Hal ini semakin memperkuat kemungkinan bahwa banyak pasangan di dunia *roleplay* ini yang memiliki kesamaan gender di dunia nyata, yang mana jika mereka saling terbuka mengenai identitas gender mereka di dunia nyata maka akan menimbulkan rasa ragu akan orientasi seksual mereka.

b. Kurangnya perhatian dan kasih sayang yang didapat di dunia nyata

Beberapa narasumber menyatakan bahwa mereka tidak menganggap *roleplay* sebagai permainan melainkan sebagai sebuah komunitas online, dan tujuan mereka menjadi

roleplayer adalah untuk mendapatkan perhatian atau validasi yang tidak bisa mereka dapatkan di dunia nyata. Perhatian tersebut menjadi salah satu alasan mereka tidak bisa berhenti bermain *roleplay*, bahkan rata-rata narasumber telah bermain *roleplay* lebih dari dua tahun lamanya. Mereka mengatakan bahwa mereka telah terbiasa mendapatkan perhatian entah itu dari keluarga, teman ataupun pasangan *roleplay* nya, sehingga saat mereka berusaha untuk berhenti mereka merasa hampa dan berujung bermain *roleplay* kembali. Hal tersebut membuat mereka secara mau tak mau menghalalkan berbagai cara untuk memenuhi rasa haus akan perhatian juga Kasih sayang yang mereka alami, meski ternyata kasih sayang tersebut berasal dari orang dengan gender yang sama.

c. Lingkungan yang mendukung

Seperti yang telah dicantumkan diatas, bahwasannya dalam dunia *roleplay* ini LGBT sudah menjadi hal yang lumrah sehingga para *roleplayer* terbiasa dengan hal tersebut dan secara sadar tidak sadar menormalisasikannya. Hal ini tentunya sangat amat berpengaruh pada keraguan seksualitas sang *roleplayer*, karena ia merasa orang disekitarnya tidak memperlakukan LGBT ia pun akan merasa bahwa perasaan ragu yang dirinya rasakan juga hal yang wajar terjadi atau mungkin validasi tersebut diberikan oleh orang disekitarnya yang mana telah menormalisasikan LGBT. Meski pada kenyataannya hal tersebut dapat menjadi pemicu terjadinya penyimpangan.

SIMPULAN

Berdasar dari hasil penelitian kualitatif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *roleplay* berdampak cukup besar terhadap keraguan seksualitas yang dialami oleh para

roleplayer. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti tidak adanya kesempatan untuk menunjukkan jati diri, kurangnya perhatian dan kasih sayang yang didapat di dunia nyata, dan juga adanya lingkungan yang mendukung terhadap penyimpangan-penyimpangan yang terjadi karena adanya penormalisasian terhadap LGBT.

Meski kebanyakan *roleplayer* yang mengalami permasalahan keraguan seksualitas ini dapat teratasi, namun tetap saja hal ini berpotensi besar dalam menimbulkan penyimpangan. Lalu, para *roleplayer* yang berhasil mengatasi keraguan seksual tersebut mengemukakan beberapa solusi seperti berusaha mengabaikan keraguan tersebut, meyakinkan juga menyadarkan diri bahwa perasaan tersebut hanyalah perasaan sesaat yang muncul karena rasa suka terhadap sebuah permainan lalu jangan lupa untuk berfokus menjadi diri sendiri sesuai dengan identitas gender yang dimiliki termasuk mengekspresikan gaya penampilan kebiasaan dan juga pergaulan.

McKenna, K. Y. A., Green, A. S., & Gleason, M. E. J. (2016). Relationship formation on the Internet: What's the big attraction? *Journal of Social Issues*, 62(1), 9-32.

Safirasari, M. R., & Mundayat, A. A. (2020). (Studi Kasus Pendekatan Looking Glass Self pada Perempuan Bertato di Kota Surakarta). *Journal of Development and Social Change*, 4(1), 2-18.

DAFTAR PUSTAKA

Achsa, H. P., & Affandi, M. A. (2015). Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya ("Permainan Peran" Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter). *Pradigma Sosiologi Universitas Negeri Surabaya*, 3(3), 1-12. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/12966>

Ahmadi, D. (2008). Interaksi Simbolik. *Jurnal Mediator*, 9(2), 301-316.

Budge, S. L., Adelson, J. L., & Howard, K. A. S. (2013). Anxiety and depression in transgender individuals: The roles of transition status, loss, social support, and coping. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 81(3), 545-557.

Hildawati, H. (2022). Roleplayer World: Identitas Roleplayer, Relasi, dan Komunikasi. *Emik*, 5(2), 119-147. <https://doi.org/10.46918/emik.v5i2.1513>