



# Pemaknaan Identitas Alternatif Remaja Melalui Akun Roleplay di Media Sosial X

Zahra Nabila Sukmana\*, Amy Elva Silviany

Universitas Indonesia Membangun

**Abstrak:** Perkembangan media sosial telah membuka ruang baru bagi remaja untuk membangun dan mengekspresikan identitas alternatif, salah satunya melalui praktik Roleplay (RP) di platform X. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana remaja memaknai identitas alternatif yang mereka bangun melalui akun Roleplay, serta peran identitas tersebut dalam aspek personal, emosional, sosial, dan pembentukan konsep diri. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik purposive sampling. Informan terdiri dari tiga remaja berusia 17–18 tahun yang aktif menggunakan akun Roleplay selama minimal enam bulan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur, observasi virtual, dan dokumentasi digital. Data dianalisis menggunakan analisis tematik dengan menjaga keabsahan melalui triangulasi teknik dan member check. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas alternatif melalui Roleplay berfungsi sebagai ruang ekspresi diri yang memungkinkan remaja menampilkan aspek kepribadian yang tidak dapat sepenuhnya diekspresikan dalam kehidupan offline. Identitas RP memberikan makna personal sebagai sarana eksplorasi diri, makna emosional sebagai media regulasi emosi dan penciptaan emotional safe space, serta makna sosial melalui pembentukan relasi suportif dan sense of belonging dalam komunitas RP. Selain itu, identitas RP berperan sebagai ruang reflektif yang membantu remaja memahami potensi, kebutuhan emosional, dan karakter personal mereka. Temuan juga menunjukkan adanya proses integrasi antara identitas alternatif dan identitas asli, di mana nilai, kepercayaan diri, dan pola komunikasi dari identitas RP turut memengaruhi kehidupan sehari-hari remaja. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa identitas alternatif dalam Roleplay tidak hanya bersifat fiktif, tetapi berkontribusi signifikan terhadap pembentukan konsep diri dan perkembangan psikososial remaja di era digital.

**Kata Kunci:** Identitas Alternatif, Roleplay, Remaja, Makna Diri, Media Sosial X

DOI:

<https://doi.org/10.53697/iso.v6i1.3801>

\*Correspondence: Zahra Nabila Sukmana

Email:

[zahranabilasukmana@student.inaba.ac.id](mailto:zahranabilasukmana@student.inaba.ac.id)

Received: 29-04-2026

Accepted: 29-05-2026

Published: 29-06-2026



**Copyright:** © 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** The rapid development of social media has created new spaces for adolescents to construct and express alternative identities, one of which is through Roleplay (RP) practices on platform X. This study aims to explore how adolescents interpret the alternative identities they build through Roleplay accounts, as well as the role of these identities in personal, emotional, social aspects, and self-concept formation. The research employs a descriptive qualitative approach with purposive sampling. The participants consisted of three adolescents aged 17–18 years who had actively used Roleplay accounts for at least six months. Data were collected through semi-structured in-depth interviews, virtual observation, and digital documentation. The data were analyzed using thematic analysis, with validity ensured through methodological triangulation and member checking. The findings indicate that alternative identities in Roleplay function as a space for self-expression that allows adolescents to display aspects of their personality that cannot be fully expressed in offline life. Roleplay identities provide personal meaning as a medium for self-exploration, emotional meaning as a tool for emotional regulation and the creation of an emotional safe space, and social meaning through the formation of supportive relationships and a sense of belonging within Roleplay communities. Furthermore, Roleplay identities serve as a reflective space that helps adolescents better understand their potential, emotional needs, and personal characteristics. The results also reveal an integration process between alternative and original identities, in which values, self-confidence, and communication patterns developed through Roleplay influence adolescents' everyday lives. This study concludes that alternative identities in Roleplay are not merely fictional, but contribute significantly to adolescents' self-concept development and psychosocial growth in the digital era.

**Keywords:** Alternative Identity, Roleplay, Adolescents, Self-Meaning, Social Media X

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan fundamental dalam cara masyarakat berkomunikasi, mengakses informasi, dan membangun relasi sosial (Apyranto, 2022). Media sosial menjadi ruang interaktif baru yang memungkinkan pengguna untuk menghadirkan dirinya dalam berbagai bentuk representasi, baik yang bersifat faktual maupun konstruksi identitas yang sepenuhnya berbeda dari realitas kesehariannya. Remaja, sebagai kelompok usia yang berada pada fase eksplorasi diri, merupakan pengguna media sosial yang paling aktif dan paling rentan terhadap dinamika pembentukan identitas digital (Aulia, 2024). Pada masa ini, mereka mencari ruang aman untuk mengekspresikan diri, bereksperimen dengan peran sosial, serta membangun koneksi emosional yang tidak selalu mudah diperoleh dalam interaksi tatap muka. Studi-studi Indonesia menunjukkan bahwa media sosial menyediakan berbagai peluang ekspresi diri bagi remaja sekaligus tantangan baru terkait representasi diri dalam ruang digital (Falenchia, 2023).

Di tengah luasnya praktik komunikasi digital, salah satu fenomena yang berkembang signifikan adalah aktivitas *Roleplay* (RP), terutama pada platform X (sebelumnya Twitter). *Roleplay* merupakan aktivitas di mana pengguna menciptakan akun yang memerankan karakter tertentu, baik tokoh fiksi, selebriti, maupun identitas alternatif yang tidak terkait langsung dengan diri asli mereka (Chen et al., 2024). Praktik ini berkembang menjadi komunitas yang memiliki aturan, budaya, dan pola interaksi tersendiri—sering kali menyerupai dunia fiksi yang dibangun bersama para anggotanya. RP tidak lagi hanya menjadi bentuk hiburan, melainkan telah menjadi ruang sosial yang kompleks, tempat pengguna membangun relasi, menjalankan cerita, serta menghadirkan diri dalam versi yang lebih bebas, kreatif, dan terkadang lebih autentik daripada kehidupan mereka di dunia nyata. Penelitian (Pratiwi, 2018) menemukan bahwa lingkungan RP menyediakan wadah aman bagi banyak remaja untuk membangun hubungan sosial, menemukan dukungan emosional, dan mengekspresikan sisi diri yang sulit ditampilkan dalam kehidupan offline. Di Indonesia, fenomena *Roleplay* telah menjadi bagian integral dari budaya digital remaja. Praktik ini tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan rekreasi, tetapi juga menjadi medium untuk mengatasi tekanan sosial, mencari komunitas yang suportif, dan melarikan diri dari tuntutan identitas di dunia nyata. (Falenchia, 2023) menunjukkan bahwa aktivitas *Roleplay* dapat membantu remaja memperoleh ruang aman (safe space) untuk bereksplorasi, terutama karena RP memungkinkan adanya pemisahan identitas personal dan identitas alternatif. Dengan karakter anonim dan fleksibel, remaja dapat menghadirkan diri dalam bentuk yang mereka anggap ideal atau nyaman tanpa merasa terikat oleh stereotip atau tuntutan sosial tertentu. Penelitian lain oleh (Achsa, 2023) menegaskan bahwa pelaku RP secara aktif mengelola representasi diri digitalnya melalui pemilihan avatar, gaya bahasa, persona, dan interaksi yang sesuai dengan identitas alternatif yang mereka bangun.

Munculnya identitas alternatif inilah yang menjadi aspek penting dalam fenomena *Roleplay*. Dalam psikososial remaja, proses pembentukan identitas merupakan perjalanan eksploratif yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Media sosial menyediakan ruang yang memungkinkan remaja untuk mencoba berbagai peran sosial dengan risiko yang lebih

kecil dibandingkan interaksi langsung. (Qurratu'aini, 2024) mencatat bahwa bagi banyak *Roleplayer* remaja, identitas alternatif berfungsi sebagai sarana untuk merasakan kendali atas citra diri mereka, mengungkap sisi kepribadian yang sebelumnya tertekan, atau menjelajahi minat tertentu tanpa rasa takut akan penilaian dari lingkungan sekitar. Identitas alternatif juga sering kali menjadi alat coping mechanism yang membantu mereka menghadapi perasaan kesepian, kecemasan sosial, atau keterbatasan interaksi di dunia nyata (Dita, 2024). Komunitas *Roleplay* turut memperkuat proses tersebut, karena interaksi antar-pengguna dalam komunitas RP cenderung bersifat suportif, imajinatif, dan bebas dari hierarki sosial dunia nyata. Interaksi antar-*Roleplayer* dapat membangun rasa kebersamaan, validasi emosional, serta pengalaman kedekatan sosial yang bermakna. Hal ini sejalan dengan temuan (Nuraini, 2021) yang menunjukkan bahwa identitas virtual dalam komunitas daring tidak hanya menjadi representasi diri, tetapi juga menjadi medium relasi interpersonal yang memperkuat makna identitas alternatif bagi penggunanya. Dengan demikian, *Roleplay* bukan hanya aktivitas online, tetapi juga ruang sosial yang mempengaruhi cara remaja memahami diri mereka, baik dalam konteks personal maupun sosial

Namun, meskipun fenomena *Roleplay* telah banyak dibahas dari segi motif penggunaan, dinamika komunitas, dan aktivitas interaksinya, masih sangat sedikit penelitian di Indonesia yang menggali makna subjektif di balik identitas alternatif yang dibangun oleh remaja. Kebanyakan penelitian berhenti pada pemaparan fenomena, namun belum mendalami bagaimana remaja memaknai identitas alternatif yang mereka jalankan: apa arti identitas tersebut bagi kehidupan emosional dan sosial mereka, bagaimana mereka merasakan perbedaan antara identitas asli dan identitas RP, serta bagaimana pengalaman ini memengaruhi perasaan keterhubungan maupun kesejahteraan psikologis mereka. Kekosongan penelitian inilah yang membuat topik ini penting untuk ditelaah lebih lanjut, terutama melalui pendekatan kualitatif yang mampu menangkap kedalaman pengalaman personal dan interpretasi subjektif remaja Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini berupaya untuk memahami pemaknaan identitas alternatif remaja dalam penggunaan akun *Roleplay* di media sosial X. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih agar peneliti dapat menggali pengalaman individual partisipan secara mendalam melalui wawancara semi-struktur dan observasi virtual. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi literatur mengenai identitas digital remaja di Indonesia serta memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang bagaimana ruang virtual berfungsi sebagai arena psikososial baru bagi generasi muda dalam mengekspresikan diri, membangun relasi, dan memaknai keberadaan mereka di dunia digital.

## Landasan Teori

### 1. Konsep Identitas dalam Psikologis Remaja

Masa remaja merupakan periode transisi krusial dalam kehidupan individu di mana perubahan fisik, kognitif, emosional, dan sosial terjadi secara cepat sehingga fase ini sering diwarnai dengan proses pencarian dan pembentukan identitas diri (Oktaviani, 2024). Identitas diri pada remaja meliputi bagaimana mereka memahami siapa diri mereka (karakteristik, nilai, keyakinan), bagaimana mereka ingin dilihat oleh lingkungan sosial,

serta bagaimana mereka mempersiapkan peran dan tujuan hidup masa depan (Siswanto, n.d.). Dalam konteks psikososial, tugas utama remaja adalah melewati fase “identitas versus kebingungan identitas” (*identity vs role confusion*), sebuah konsep yang dipopulerkan oleh Erik Erikson di mana remaja berupaya membentuk identitas yang koheren dan stabil melalui proses eksplorasi nilai, peran, dan komitmen terhadap pilihan hidup. Penelitian empiris di Indonesia menunjukkan bahwa remaja menempuh gaya identitas berbeda (misalnya gaya informatif, normatif, atau menunda/menyendiri), dan mengalami status identitas yang beragam ada yang sudah mencapai *achievement* (identitas matang), ada pula yang berada dalam status *moratorium*, *foreclosure*, atau *diffusion* (Rimhot, 2024).

Selanjutnya, identitas remaja dibentuk tidak hanya secara individual tetapi melalui interaksi dengan lingkungan sosial terutama keluarga, teman sebaya, sekolah, dan masyarakat luas (Sari, n.d.). Keluarga memberikan landasan nilai; teman sebaya menawarkan ruang eksplorasi dan pengakuan sosial; sedangkan lingkungan sekolah atau komunitas memungkinkan remaja mengeksplorasi peran, norma, dan identitas alternatif. Seiring dengan dinamika sosial dan berkembangnya media digital, identitas remaja menjadi semakin kompleks (Intyas & Muttaqin, 2022). Faktor eksternal seperti tekanan teman sebaya, norma sosial, budaya, serta ekspektasi lingkungan dapat mempercepat atau mempersulit proses pembentukan identitas. Bila remaja gagal melalui proses eksplorasi dan komitmen secara sehat misalnya karena kurang dukungan sosial atau konflik internal maka mereka berisiko mengalami kebingungan identitas (*identity confusion*) atau krisis identitas, yang bisa berdampak pada kestabilan psikologis, harga diri, dan kesehatan mental (Mokos & Pertunjukan, 2025). Namun, jika proses tersebut dijalani dengan baik melalui eksplorasi, refleksi, komitmen, dan dukungan lingkungan remaja dapat mengembangkan identitas diri yang matang, adaptif, dan mampu mempersiapkan diri untuk peran masa dewasa, termasuk peran sosial, moral, pekerjaan, serta hubungan interpersonal. Dengan demikian, pembentukan identitas diri pada remaja dalam konteks psikososial adalah proses kompleks: identitas bukan hanya cermin dari karakter biologis atau bawaan, tetapi hasil interaksi antara faktor internal (psikologis, emosional), faktor sosial (keluarga, teman, masyarakat), serta konteks budaya dan lingkungan sehingga identitas remaja bersifat dinamis, kontekstual, dan rentan terhadap perubahan.

## 2. *Self Meaning Making Theory*

Self-Meaning Making Theory menjelaskan bahwa identitas seseorang terbentuk melalui proses interpretasi dan pemaknaan atas pengalaman hidupnya (Xia, 2022). Identitas bukan sekadar label diri, melainkan konstruksi makna tentang siapa diri individu, apa yang ia rasakan, serta bagaimana ia menempatkan dirinya dalam relasi sosial. Proses ini bersifat reflektif, subjektif, dan berlangsung secara berkelanjutan. Teori ini relevan terhadap penelitian karena remaja pengguna *Roleplay* tidak hanya menciptakan identitas baru, tetapi juga memaknai identitas tersebut sebagai bagian dari diri mereka. Dalam praktiknya, teori ini menyoroti lima aspek utama yang juga ditemukan dalam hasil penelitian:

### a. Makna Personal

Identitas RP dipahami remaja sebagai bentuk ekspresi diri yang tidak bisa ditampilkan secara langsung dalam kehidupan nyata. Remaja merasa lebih bebas, kreatif, dan berani ketika memerankan karakter alternatif

#### b. Makna Emosional

Identitas alternatif menjadi sarana regulasi emosi, mengurangi cemas sosial, serta menyediakan *safe space* untuk merasa diterima. *Roleplay* menjadi tempat bagi remaja menemukan kenyamanan psikologis.

#### c. Makna Sosial

Melalui interaksi di komunitas RP, remaja memperoleh dukungan sosial, relasi hangat, serta *sense of belonging*. Hal ini memperkuat identitas mereka secara interpersonal.

#### d. Makna Reflektif

Identitas RP membantu remaja memahami sisi-sisi diri yang sebelumnya tidak disadari. Pengalaman berperan sebagai orang lain justru memperlihatkan potensi dan kelemahan diri asli.

#### e. Integrasi Identitas

Identitas alternatif tidak berhenti sebatas persona digital, tetapi berkontribusi pada kepribadian asli. Nilai dan sifat dari identitas RP terbawa ke dunia nyata dan memperkuat konsep diri remaja.

### 3. Identitas Alternatif dala Ruang Digital

Identitas alternatif merujuk pada konstruksi persona atau karakter diri yang dibentuk secara sadar oleh individu untuk tujuan tertentu (Mawardani et al., 2022). Identitas ini dapat tercipta sebagai bentuk representasi diri ideal, ruang pelarian emosional, atau sebagai sarana mengeksplorasi sisi kepribadian yang sulit diungkapkan dalam dunia offline. Dalam dunia *Roleplay*, identitas alternatif tidak hanya berupa avatar atau nama samaran, tetapi meliputi gaya komunikasi, kepribadian, hubungan sosial, hingga narasi hidup yang dibangun secara konsisten (Husna et al., 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa pengguna tidak hanya menciptakan tokoh fiktif, tetapi juga memproyeksikan aspek psikologis dan kebutuhan emosional melalui identitas alternatif. Remaja yang terlibat dalam *Roleplay* sering kali menemukan kebebasan berekspresi, rasa aman untuk bercerita, serta dukungan sosial yang sulit mereka dapatkan dalam interaksi nyata. Identitas alternatif menjadi wadah bagi individu untuk menjadi versi diri yang lebih berani, lebih ekspresif, atau lebih ideal dibandingkan dirinya dalam kehidupan offline (Akhmad et al., 2025).

### Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami pemaknaan identitas alternatif remaja yang menggunakan akun *Roleplay* di media sosial X. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan pengalaman subjektif dan proses interpretatif yang dialami informan dalam menjalankan identitas alternatif di ruang digital. Penelitian dilakukan secara virtual dengan memerhatikan konteks interaksi daring sebagai arena sosial utama terbentuknya identitas RP.

Informan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria: remaja berusia 15–22 tahun, memiliki akun *Roleplay* yang aktif digunakan minimal enam bulan, dan bersedia berpartisipasi dalam penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur, didukung oleh observasi virtual terhadap aktivitas akun RP serta dokumentasi digital berupa tangkapan layar interaksi dan atribut identitas.

Seluruh wawancara direkam dengan persetujuan informan dan ditranskripsikan secara verbatim untuk keperluan analisis.

Data dianalisis menggunakan analisis tematik, dimulai dari proses transkripsi, pengkodean awal, kategorisasi, hingga identifikasi tema penelitian yang berkaitan dengan pembentukan dan pemaknaan identitas alternatif. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, member check, dan pencatatan proses penelitian secara sistematis (audit trail). Penelitian ini juga memperhatikan etika penelitian dengan menjaga kerahasiaan identitas informan, menyamarkan data sensitif, serta memperoleh persetujuan penuh (informed consent) dari setiap informan yang terlibat.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemaknaan identitas alternatif melalui akun *Roleplay* (RP) pada remaja terbentuk melalui proses konstruksi makna diri yang kompleks, sebagaimana dijelaskan dalam kerangka Self-Meaning Making Theory. Ketiga informan R (17), B (18), dan D (17) memaknai identitas RP sebagai ruang subjektif yang memungkinkan eksplorasi dan performativitas identitas di luar batasan identitas offline. Pada dimensi makna personal, seluruh informan memandang RP sebagai sarana untuk mengekspresikan aspek diri yang tidak dapat tersampaikan di dunia nyata. R memposisikan identitas RP sebagai versi diri yang lebih berani dan kreatif; B mengartikannya sebagai medium pembentukan citra diri ideal yang meningkatkan kepercayaan diri; sementara D melihatnya sebagai ruang eksperimental untuk mencoba berbagai karakter dan kepribadian. Temuan ini menegaskan bahwa identitas alternatif berfungsi sebagai alat reflektif untuk menjembatani kebutuhan ekspresif dan aktualisasi diri yang belum terakomodasi dalam konteks offline.

Pada dimensi emosional, identitas RP menyediakan fungsi regulasi emosi yang signifikan. Ketiga informan melaporkan adanya rasa aman, penerimaan, dan kenyamanan emosional dalam memainkan identitas alternatif. R merasakan ketenangan karena komunitas RP tidak menunjukkan sikap menghakimi; B memperoleh stabilitas emosi melalui pengalaman dihargai dan diperhatikan oleh komunitas; sedangkan D merasakan berkurangnya kecanggungan sosial ketika berinteraksi melalui identitas RP. Kondisi ini memperlihatkan bahwa RP menyediakan ruang afektif yang berperan sebagai emotional safe space bagi remaja, sehingga memperkuat makna emosional yang melekat pada identitas alternatif. Hal tersebut sejalan dengan pandangan bahwa identitas digital dapat berfungsi sebagai mekanisme koping yang membantu individu menegosiasikan emosi dan kebutuhan psikologis secara lebih fleksibel.

Secara sosial, identitas RP melandasi terbentuknya jaringan relasional yang bermakna. Ketiga informan mengakui bahwa komunitas RP memberikan pengalaman sosial yang lebih suportif dibandingkan lingkungan offline mereka. R memperoleh peningkatan kepercayaan diri dalam berkomunikasi melalui interaksi RP; B merasakan sense of belonging yang kuat dalam komunitas yang lebih inklusif daripada lingkungan sekolah; dan D menemukan relasi yang lebih stabil serta evaluasi sosial yang berbasis pada kepribadian, bukan atribut fisik. Temuan ini menegaskan bahwa makna sosial identitas RP beroperasi melalui mekanisme penerimaan kelompok (in-group validation) yang

memberikan dukungan psikososial dan memperkuat pembentukan identitas alternatif. Dalam konteks teori identitas sosial, komunitas RP berfungsi sebagai arena konstruksi identitas kelompok yang memberikan legitimasi terhadap performativitas diri individu.

Dimensi reflektif memperlihatkan bahwa identitas RP berfungsi sebagai medium introspektif yang memperluas pemahaman individu terhadap identitas asli. R menemukan aspek humoris dan kehangatan yang selama ini tidak tereksplorasi dalam interaksi dunia nyata; B memahami kapasitas komunikasi serta kebutuhan emosionalnya; dan D menyadari bahwa sensitivitas yang ia tekan merupakan bagian penting dari dirinya. Identitas alternatif dengan demikian berperan sebagai cermin reflektif yang memungkinkan individu mengobservasi, menguji, dan memvalidasi aspek-aspek diri yang tidak muncul dalam konteks offline. Proses ini sejalan dengan gagasan bahwa identitas digital dapat berfungsi sebagai identity rehearsal space yang memfasilitasi eksplorasi diri secara lebih dinamis.

Akhirnya, ketiga informan menunjukkan adanya proses integratif antara identitas RP dan identitas asli, yang menandai bahwa identitas alternatif tidak beroperasi secara terpisah, melainkan berkontribusi pada pembentukan konsep diri yang lebih menyeluruh. R mengalami peningkatan keterbukaan dan kepercayaan diri, B merasakan harmoni antara kedua identitas dan mengintegrasikan karakter positif dari identitas RP ke dalam kehidupan nyata, sedangkan D mengembangkan konsep diri yang lebih reflektif dan stabil. Integrasi ini mengindikasikan bahwa identitas RP telah menjadi salah satu komponen yang membentuk struktur diri remaja, sejalan dengan pandangan bahwa identitas digital dapat memperkaya dan memperkuat konstruksi diri melalui internalisasi pengalaman performatif dan reflektif.

## Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemaknaan identitas alternatif melalui akun *Roleplay* (RP) pada remaja merupakan proses konstruksi makna diri yang bersifat multidimensional dan terintegrasi, sebagaimana dijelaskan dalam kerangka Self-Meaning Making Theory. Identitas RP tidak hanya berfungsi sebagai representasi fiktif, tetapi sebagai medium ekspresi diri yang memungkinkan remaja menjelajahi, menegosiasikan, dan merefleksikan aspek-aspek personal yang tidak dapat dimanifestasikan dalam konteks offline. Pada dimensi personal dan emosional, identitas alternatif menyediakan ruang aman untuk aktualisasi diri, penguatan kepercayaan diri, serta regulasi emosi yang adaptif. Pada dimensi sosial, pengalaman interaksi dalam komunitas RP membentuk jaringan relasional yang suportif dan memberikan validasi kelompok yang memperkuat pembentukan identitas.

Temuan ini juga menegaskan bahwa identitas RP berperan sebagai ruang reflektif yang membantu remaja memahami potensi, kebutuhan emosional, dan karakter personal yang sebelumnya tidak tereksplorasi. Proses tersebut tidak hanya menghasilkan pemisahan antara identitas offline dan online, tetapi membentuk integrasi identitas yang lebih utuh melalui internalisasi nilai, pengalaman, dan performativitas yang muncul dalam praktik RP. Dengan demikian, identitas alternatif melalui RP berkontribusi terhadap konstruksi diri remaja secara signifikan, sekaligus menunjukkan bahwa ruang digital memiliki fungsi perkembangan psikososial yang penting dalam dinamika identitas remaja kontemporer.

## Daftar Pustaka

- Akhmad, M. A., At, R., & Muhammad, S. (2025). *Membuka kedok dualitas: Mengeksplorasi identitas digital remaja di media sosial*.
- Alvina Anindyta Putri, R. P. (2024). Pengaruh roleplay di media sosial terhadap perkembangan kepribadian remaja. *KOMUNIKOLOGI: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, 82–88.
- Anartia, N., & R. A. (2024). Analisis perspektif influencer pada beauty privilege dalam sosial media Instagram. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*.
- Anggoro, L. S. (2025). Media sosial dan identitas diri: Dampaknya terhadap kesehatan mental remaja di era digital. *Jurnal Psikologi Insight*, 1–10.
- Apryanto, F. (2022). Peran generasi muda terhadap perkembangan teknologi. 2(2), 130–134.
- Astutik, W., & B. A. (2019). Pemberdayaan masyarakat dalam perkembangan identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ)*, 281–292.
- Aulia. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. 3(1), 145–163.
- Chen, H., Chen, H., Yan, M., Xu, W., Gao, X., Shen, W., Quan, X., Li, C., Zhang, J., & Huang, F. (2024). SocialBench: Sociality evaluation of role-playing conversational agents, 2108–2126.
- Dita. (2024). *Peran simulakra dalam pembentukan realitas: Konstruksi dunia permainan roleplaying dan dampaknya terhadap identitas individu*.
- Falenchia, M., & S. (2023). Literasi digital remaja dalam permainan roleplay di media sosial Twitter. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 4064–4072.
- Hidayah, N. (2017). Krisis identitas diri pada remaja (Identity crisis of adolescences). *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 49–62.
- Husna, A., Hasan, K., & Arifin, A. (2024). Identitas dan penciptaan diri di era disrupsi digital. 5.
- Idaman, N., & W. H. (2021). Identitas virtual remaja pada media sosial Instagram. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 20–28.
- Intyas, S. D., & Muttaqin, D. (2022). The role of parental psychological control and emotional autonomy in adolescent identity formation. 15(2), 142–152.
- Leswidyanti, J. S., & N. M. (2025). Mencari jati diri: Peran peer group dalam membentuk identitas remaja. *Jurnal Sosiologi, Antropologi, dan Budaya Nusantara*, 164–170.
- Mawardani, H. A., Sudrajat, A., Program Studi Sosiologi, & Universitas Negeri Surabaya. (n.d.). Hibriditas budaya dalam fandom K-pop: Konstruksi. 66–80.
- Meiliana, R., & M. D. (2024). Konsep diri remaja pengguna akun Korean roleplayer di media sosial Facebook. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 764–767.
- Mokos, I. E., & Fakultas Seni Pertunjukan. (2025). Konstruksi identitas diri remaja di media sosial: Analisis konsep dramaturgi Erving Goffman. 4(3), 638–649. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v4i3.4690>
- Muttaqin, D., & E. E. (2016). Pembentukan identitas remaja di Yogyakarta. *Jurnal Psikologi*, 231–247.
- Nizarisda, T. L., & F. Z. (2023). Upaya peningkatan engagement media sosial Instagram oleh media Parapuan. *Jurnal Common*.

- Oktaviani. (2024). Wawancara psikologi sebagai alat untuk memahami identitas, pencapaian, emosional remaja. *1(1)*, 1–5.
- Pratiwi, L. P., & A. P. (2018). Motif sosiogenesis pasangan roleplay dalam media sosial Twitter. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 127–143.
- Regita, E., & N. L. (2024). Pengaruh media sosial terhadap persepsi diri dan pembentukan identitas remaja di Indonesia. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 46–52.
- Riandra, F. N. (2025). Konstruksi identitas gender virtual pada roleplayer K-pop di media sosial Telegram (Studi kasus gender swap roleplayer K-pop). *The Commercium*, 104–113.
- Rimhot. (2024). Wawancara psikologi sebagai alat untuk menyadari identitas, keberhasilan, emosional dalam masa remaja. *3(2)*, 853–864.
- Saputro, A. H., & S. (2023). Bahasa Indonesia pemanfaatan media sosial melalui Tiktok Shop untuk peningkatan penjualan bagi pelaku usaha di Virageawie. *Jurnal Abdi Insani*.
- Sari, Y. (n.d.). *Era digital*, 1–14.
- Saryuti, H. N. (2025). Identitas di era maya: Pencarian jati diri remaja dalam labirin media sosial. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13–23.
- Siswanto, A. H. (n.d.). *Psikologi remaja: Tantangan dan dinamika perkembangan*, 1–15.
- Suparmi, S., & J. M. (2024). Lingkungan sebaya dalam upaya mengeksplorasi identitas remaja menurut teori psikososial Erikson. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 47742–47747.
- Umayana, N. S., & M. F. (2024). Personal branding dan identitas virtual remaja di media sosial pada era modern (Studi kasus personal branding dan identitas virtual Wirda Mansur di Instagram). *Jurnal Inovasi*, 1–18.
- Wiryaningrum, D., & A. T. (2023). Digital marketing and social media as a strategy to increase brand awareness: Case study increasing the number of students on brand awareness in social media and digital marketing activities in higher education X. *Journal of Business and Management Studies*.
- Wiryaningrum, D., & A. T. (2024). Media sosial Instagram influencer Adnan Abdillah sebagai media promosi brand fashion. *Jurnal Inovasi Komunikasi*.
- Xia. (2022). *A self-determination theory (SDT) design approach for inclusive and diverse artificial intelligence (AI) education*, 1–41.
- Yunanto, T. A. R., & S. H. (2023). Pembentukan identitas diri remaja pemain game online di dunia virtual pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Diversita*, 176–186.