

***Self-Discrepancy* pada Pengguna *Roleplayer*: Bagaimana Peranan Penerimaan Diri?**

Adelia Elsiana Putri

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Herlan Pratikto

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Suhadianto

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

E-mail: herlanpratikto@untag-sby.ac.id

Abstract

This research aims to determine whether there is a relationship between self-acceptance and self-discrepancy among roleplayer users. The research participants amounted to 170 individuals obtained through purposive sampling. This study utilizes two scales: the self-acceptance scale and the self-discrepancy scale. The data collection instrument in this research employs the Likert scale model. The sampling technique used in this study is correlational. Data analysis in this research employs the Pearson product-moment correlation method. Based on the data analysis results obtained from the SPSS version 16.0 (Statistical Product and Service Solution) for Windows, there is a significant negative correlation. This means that the higher the level of self-acceptance possessed by an individual, the lower the likelihood of that individual experiencing self-discrepancy. Conversely, if an individual has a lower level of self-acceptance, there is a higher likelihood of experiencing self-discrepancy.

Keywords: *Self-Acceptance; Self-Discrepancy; Roleplayer User*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara penerimaan diri dengan *self-discrepancy* pada pengguna *roleplayer*. Partisipan penelitian berjumlah 170 orang yang diperoleh melalui teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan dua skala yaitu skala penerimaan diri dan skala *self-discrepancy*. Instrumen pengambilan data pada penelitian ini menggunakan model skala likert. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik korelasional. Analisis data pada penelitian ini menggunakan metode korelasi *pearson product moment*. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari program computer SPSS versi 16.0 (Statistical Product and Service Solution) for Windows terdapat hasil analisis data yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan. Artinya semakin tinggi tingkat penerimaan diri yang dimiliki oleh individu maka akan semakin rendah individu tersebut akan mengalami *self-discrepancy*. Sebaliknya, apabila semakin rendah tingkat penerimaan diri yang dimiliki oleh individu maka akan semakin tinggi individu tersebut akan mengalami *self-discrepancy*.

Kata kunci: Penerimaan Diri; *Self-Discrepancy*; Pengguna *Roleplayer*

Pendahuluan

Masa remaja yaitu salah satu masa dimana remaja akan berusaha mencari identitas diri mereka (*self-identity*). Para remaja berusaha untuk mencari identitas diri mereka dengan cara menunjukkan perilaku coba-coba dan menirukan perilaku orang-orang disekitar mereka. Namun saat mereka merasa gagal dalam mencari identitas diri maka yang akan terjadi adalah mereka mengalami krisis identitas (*identity confusion*) sehingga mereka tidak menunjukkan keadaan diri mereka yang sebenarnya (Karneli & Netrawati, 2018). Padahal seharusnya remaja harus berusaha untuk mencari identitasnya dengan cara bergaul dengan teman-temannya. Namun kenyataannya saat ini para remaja selalu menganggap bahwa pergaulannya di dunia nyata tidaklah penting dibandingkan dengan aktif menggunakan media sosial. Para remaja menganggap bahwa semakin aktif mereka menggunakan media sosial maka mereka akan menganggap bahwa diri mereka keren. Sedangkan para remaja yang tidak aktif dalam media sosial maka mereka akan dianggap tidak mengerti tren atau ketinggalan jaman (Putri, dkk., 2016). Adanya peranan media sosial maka para remaja dapat mengakses apapun yang ada di media sosial salah satunya adalah roleplayer.

Roleplayer merupakan sebuah permainan peran, sejarah singkat dari *roleplayer* adalah pertama kali *roleplayer* berkembang pesat melalui aplikasi Twitter. Sebagian besar pengguna *roleplay* adalah seorang remaja Indonesia yang dimana mereka sangat menyukai budaya Korea. Para pemain *roleplayer* akan melakukan aktifitas seperti membuat status agar orang-orang percaya bahwa mereka adalah duplikat dari idol yang mereka sukai. Kemudian mereka akan berupaya untuk memainkan karakter dari idol tersebut untuk mendapatkan kesenangan dan juga untuk mendapatkan teman (Aulia & Sugandi, 2020). Para pemain *roleplayer* akan melakukan aktifitas seperti membuat status agar orang-orang percaya bahwa mereka adalah duplikat dari idol yang mereka sukai. Melalui beberapa aplikasi-aplikasi tersebut para pengguna *roleplayer* dapat bersosialisasi dengan teman-teman pengguna *roleplayer* yang lainnya. Namun kehadiran media sosial ini pada akhirnya dapat mempengaruhi *self-discrepancy* individu, hal ini dikarenakan dalam media sosial individu dapat menunjukkan dirinya secara bebas dan hal tersebut dapat mempengaruhi *self-discrepancy* individu (Hu, dkk., 2022).

Penelitian ini selaras dengan penelitian ditemukan oleh Juniar & Nugrahawati, 2021) dalam penelitian yang dilakukannya, yaitu ketidaksesuaian diri (*self-discrepancy*) yang terjadi pada pengguna *roleplayer* terdapat sebanyak 64,2% para pengguna *roleplayer* memiliki *self-discrepancy* dengan diri mereka cukup tinggi, mereka juga mengalami berbagai macam kecemasan dan rasa khawatir yang berlebihan. Karena bagi mereka semakin lama mereka bermain *roleplayer* maka semakin besar perbedaan antara *actual self*, *ideal self*, *ought self* dan *virtual self*. Kemudian sebesar 35,5% pemain *roleplayer* tidak mengalami perbedaan interpersonal. Kebanyakan dari

mereka menggunakan game ini untuk menjadi ajang pengembangan diri dan menjadikan *roleplayer* sebagai hobi menulis dan sebagai wadah pertemanan.

Kemudian berdasarkan survei awal yang dilakukan terhadap 40 pengguna *roleplayer* yang memiliki rentang usia 13-24 tahun menunjukkan bahwa sebanyak 70% partisipan mengalami ketidaksesuaian diri (*self-discrepancy*). Para subjek menyatakan bahwa mereka adalah individu yang malas dalam mengerjakan suatu aktifitas, pemurung, suka melamun, keras kepala, pesimis, senang diperhatikan oleh orang lain, sering mengalami cemas yang berlebihan dan juga sering mengalami kebimbangan dalam mengambil keputusan. Dari data tersebut menunjukkan bahwa subjek mengalami persepsi yang negatif pada diri mereka. Kemudian 30% subjek lainnya menunjukkan bahwa mereka merupakan individu yang memiliki persepsi yang positif pada diri mereka.

Selain itu menurut Kirkpatrick dan Lee (2021) kepribadian, gender dan juga budaya dapat menjadi salah satu persepsi individu terhadap *self-discrepancy*. Pengguna wanita dapat mengalami *self-discrepancy* yang lebih tinggi dari pada pria, karena wanita cenderung sering merasa tidak puas dengan diri mereka. Kemudian adanya faktor internal seperti penerimaan diri dan faktor eksternal yaitu dukungan keluarga, teman, lingkungan sekitar dan juga media sosial dapat mempengaruhi ketidaksesuaian diri individu (*Self-discrepancy*) (Juniar & Nugrahawati, 2021). *Self-discrepancy* harus mendapatkan perhatian lebih dari masyarakat. Banyak remaja di Indonesia yang belum bisa mengontrol diri mereka karena adanya pengaruh dari internal ataupun eksternal mereka. Pada akhirnya banyak para remaja yang memiliki ketidaksesuaian diri (*Self-discrepancy*) yang tinggi.

Menurut Higgins (2000) *self-discrepancy* adalah suatu kondisi disaat adanya ketidakcocokan persepsi pada individu kepada empat dimensi diri yaitu *actual self*, *ideal self*, *ought self* dan *virtual self*. Kenyataannya apabila empat dimensi tersebut tidak saling mendukung ataupun melengkapi maka individu akan gagal dalam mencapai impiannya, apabila hal itu terjadi maka individu akan mengalami emosi yang mendalam seperti perasaan kecewa, rasa malu dan depresi. Selain itu gejala perilaku yang dapat muncul pada individu yang mengalami *self-discrepancy* adalah adanya emosi yang berhubungan dengan kekecewaan seperti kecewa, ketidakpuasan dan kesedihan disaat individu tersebut mengalami ketidaksesuaian antara diri aktual dengan diri idealnya. Sebaliknya apabila keadaan diri yang sebenarnya dan keadaan diri yang seharusnya tidak sesuai maka individu akan mengalami emosi yang berhubungan dengan ketakutan, merasa adanya ancaman dan merasakan kegelisahan (Higgins, 1987).

Kirkpatrick dan Lee (2021) kepribadian, gender dan juga budaya dapat menjadi salah satu persepsi individu terhadap *self-discrepancy*. Pengguna wanita dapat mengalami *self-discrepancy* yang lebih tinggi dari pada pria, karena wanita cenderung sering merasa tidak puas dengan diri mereka. Para wanita beranggapan bahwa diri mereka tidak sempurna seperti wanita lain, dari sinilah pada akhirnya menimbulkan rasa ketidaksesuaian diri pada wanita.

Sedangkan menurut Juniar dan Nugrahawati (2021) apabila diri *actual*, *ideal*, *ought* dan *virtual* individu tidak saling melengkapi atau tidak adanya kecocokan

antara satu dengan yang lain maka individu tersebut bisa saja mengalami kegagalan dalam mencapai impiannya. Dari situlah apabila individu mengalami kegagalan maka individu dapat merasakan kekecewaan seperti rasa malu hingga depresi karena merasa gagal dalam mencapai impiannya. Kemudian selain itu terdapat faktor internal seperti penerimaan diri dan faktor eksternal yaitu dukungan keluarga, teman, lingkungan sekitar dan juga media sosial dapat mempengaruhi ketidaksihinggaan diri individu (*Self-discrepancy*), karena individu dapat menggunakan media sosial sesuai dengan keinginannya.

Menyimak dari beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penerimaan diri dengan *self-discrepancy* penulis mengamati beberapa perbedaan yang diteliti khususnya terletak pada jenis penelitian dan juga subjek yang digunakan dalam penelitian. Penelitian sebelum ini lebih banyak menggunakan pendekatan kualitatif yang dimana penelitian tersebut hanya berfokus kepada sekelompok kecil, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang dimana jumlah partisipan penelitian yang digunakan jauh lebih banyak dan dapat menjadi penelitian yang generalisasinya cukup luas. Kemudian penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu variabel X (penerimaan diri) dan variabel Y (*self-discrepancy*) yang belum ada peneliti yang mengkombinasikan antara kedua variabel tersebut. Selain itu peneliti juga menggunakan partisipan seseorang yang bermain *roleplayer* karena pada saat ini banyak anak-anak remaja yang menggunakan media sosial dan bisa saja bermain yang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan.

Penerimaan diri merupakan keadaan saat seseorang merasa bahwa dirinya merupakan individu yang positif, dapat mengenali dan menerima kelebihan serta kekurangan dirinya, selain itu merasa puas dan dapat menerima dirinya apa adanya (Oktafiani, 2019). Penerimaan diri ini sendiri dapat diartikan sebagai suatu penerimaan dalam keadaan apapun, baik hal yang positif ataupun hal yang negatif. Individu dapat menerima semua kekurangan yang ada sehingga dapat menyikapi kekurangan tersebut menjadi hal yang lebih positif (Hurlock, 2006).

Teori *self-discrepancy* menyatakan bahwa apabila *actual*, *ideal*, *ought* dan *virtual self* individu tidak saling melengkapi akan menghasilkan berbagai jenis emosi yang berhubungan dengan kesedihan seperti kekecewaan, rasa tidak puas, rasa bersalah dan juga rasa malu (Higgins, 1987). Perasaan itu timbul karena tidak adanya penerimaan pada diri sendiri. Penerimaan diri sangatlah berpengaruh terhadap kehidupan individu, karena dengan adanya penerimaan diri maka individu akan menjadi seseorang yang memiliki emosi positif. Emosi positif tersebut sangat berpengaruh untuk melepaskan semua emosi negatif seperti marah dan frustrasi individu (Pratitis, dkk., 2022).

Metode

Populasi dalam penelitian ini adalah anggota dari komunitas roleplayer yang bernama *Galaxy of Roleplayer* pada aplikasi telegram yang berjumlah 300 orang. Kemudian teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah

purposive sampling. Subjek sampling didapatkan dengan menggunakan cara *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan data berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu, yaitu : (1) Partisipan merupakan pemain *roleplayer* yang berusia 13-17 tahun, (2) Partisipan merupakan pengguna *roleplayer* selama 6 bulan. Beberapa kriteria tersebut pada akhirnya partisipan yang dapat diambil adalah 170 orang. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket kuesioner yang disebarakan dengan tahapan uji coba sebelum disebarakan kepada subjek penelitian yaitu para pengguna *roleplayer* yang berada di komunitas *Galaxy of Roleplayer*. Instrumen pada penelitian ini memiliki 4 alternatif jawaban yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Terdapat dua instrument dalam penelitian ini yaitu skala penerimaan diri dan skala *self-discrepancy*. Skala penerimaan diri dikembangkan berdasarkan aspek-aspek yang terdapat di teori Ryff (1989) yaitu: *self-acceptance* (penerimaan diri), *positive relation with others* (hubungan positif dengan orang lain), *autonomy* (otonomi), *environmental mastery* (penguasaan lingkungan). Alat ukur yang terdiri dari 4 aspek tersebut kemudian di kembangkan menjadi 13 aitem pernyataan. Skala *self-discrepancy* pada penelitian ini dikembangkan berdasarkan aspek-aspek yang terdapat di teori Higgins (2000) yaitu: diri yang sebenarnya (*actual-self*), diri ideal (*ideal-self*), diri yang seharusnya (*ought-self*), diri virtual (*virtual-self*). Alat ukur yang terdiri dari 4 aspek tersebut kemudian di kembangkan menjadi 23 aitem pernyataan. Hasil pada pengujian prasyarat telah dinyatakan terpenuhi untuk uji normalitas sebaran data variable terikat *self-discrepancy* dan uji linieritas hubungan antara variable bebas (penerimaan diri) dengan variable terikat (*self-discrepancy*) sehingga hasil dari uji linieritas tersebut dapat dikatakan parametrik, kemudian pengujian ini akan menggunakan uji korelasi *pearson product moment*. Kemudian pengujian tersebut akan dilakukan dengan menggunakan komputer SPSS seri 16.0 for windows.

Hasil

Distribusi Partisipan Berdasarkan Usia

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi sampel diketahui dari 170 sampel terdapat 12,3% (21 pengguna *roleplayer*) berusia 13 tahun, 10,5% (18 pengguna *roleplayer*) berusia 14 tahun, 16,4% (28 pengguna *roleplayer*) berusia 15 tahun, 20,5% (35 pengguna *roleplayer*) berusia 16 tahun, dan 40,4% (69 pengguna *roleplayer*) berusia 17 tahun (Tabel 1)

Tabel 1

Data sampel berdasarkan usia

Aspek	Keterangan	Jumlah	Prosentase
Usia	13 tahun	21	12,3%
	14 tahun	18	10,5%
	15 tahun	28	16,4%
	16 tahun	35	20,5%
	17 tahun	69	40,4%
Total		170	100%

Distribusi Partisipan Berdasarkan Lama Bermain *Roleplayer*

Tabel distribusi frekuensi sampel pada Tabel 2 dapat diketahui bahwa dari 170 sampel yang telah diteliti terdapat 15,2% (26 pengguna *roleplayer*) telah bermain *roleplayer* selama 6 bulan, 14% (24 pengguna *roleplayer*) telah bermain *roleplayer* selama 1 tahun dan 70,8% (121 pengguna *roleplayer*) telah bermain *roleplayer* selama lebih dari 1 tahun.

Tabel 2
Data sampel berdasarkan lama bermain *roleplayer*

Aspek	Keterangan	Jumlah	Prosentase
Lama bermain <i>roleplayer</i>	6 Bulan	26	15,2%
	1 Tahun	24	14%
	Lebih dari 1 tahun	121	70,8%
Total		170	100%

Kategori *Self-Discrepancy* Partisipan Penelitian

Tabel 3
Hasil Uji Statistik Hipotetik

Variabel	Total	Nilai Minimum	Nilai Maximum	Mean	Std. Deviation
Self-Discrepancy	170	35	81	62,65	8,066

Sumber : *Output Statistic SPSS 16.0 for Windows*

Uji statistic hipotetik pada Tabel 3 dapat diketahui skor *self-discrepancy* pada pengguna *roleplayer* paling rendah yaitu sebesar 35, skor paling tinggi sebesar 81, rata-rata skor *self-discrepancy* pada pengguna *roleplayer* sebesar 62,65, dan skor standar deviasi sebesar 8,066. Kemudian dari nilai yang telah diperoleh dapat dilakukan perhitungan untuk norma kategorisasi pada variabel *self-discrepancy* sebagai berikut :

Tabel 4
Norma Kategorisasi *Self-Discrepancy*

Rumus Perhitungan	Hasil	Norma Tes	
		Kategori	Kategori
$X > \text{mean} + 1\text{sd} = X > (62,65 + 1 \times 8,066)$	70,716	Tinggi	≥ 71
$\text{mean} - 1\text{sd} < X < \text{mean} + 1\text{sd} = (62,65 - 1 \times 8,066) < X < (62,65 + 1 \times 8,066)$	54,584 – 70,716	Sedang	54-71
$X < \text{mean} - 1\text{sd} = X < (62,65 - 1 \times 8,066)$	54,584	Rendah	≤ 54

Berdasarkan tabel hasil norma kategorisasi *self-discrepancy* pada Tabel 4, maka dapat diketahui jumlah para pengguna *roleplayer* pada setiap kategori yang telah

ditetapkan, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Berikut ini adalah hasil jumlah subjek para pengguna *roleplayer* pada masing-masing kategori :

Tabel 5
Hasil Kategori *Self-Discrepancy*

Kategori	Jumlah Partisipan	Prosentase
Tinggi	34	20%
Sedang	115	68%
Rendah	21	12%
Total	170	100%

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui bahwa hasil kategori dari *self-discrepancy* menunjukkan bahwa kecenderungan *self-discrepancy* subjek pengguna *roleplayer* dalam penelitian ini berada pada kategori sedang dengan jumlah 115 partisipan atau sebanyak 68% dari jumlah keseluruhan.

Hasil Pengujian Hipotesis

Tabel 6
Hasil Korelasi

Variabel		<i>Self-Discrepancy</i>	Penerimaan Diri
<i>Self-Discrepancy</i>	Pearson Correlation	1	-0,698
	Sig. (2-tailed)		0.000
	N	170	170
Penerimaan Diri	Pearson Correlation	-0,698	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	170	170

Sumber : Output Statistic SPSS 16.0 for Windows

Analisis data korelasi *pearson product moment* memperoleh skor korelasi sebesar -0,698 dengan signifikansi 0,000 ($p = <0,05$). Hal ini dapat diketahui bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikansi antara penerimaan diri dengan *self-discrepancy*. Hal ini dapat diketahui bahwa adanya hubungan yang negatif, maka dapat diartikan semakin tinggi tingkat penerimaan diri yang dimiliki oleh individu maka akan semakin rendah individu tersebut akan mengalami *self-discrepancy*. Sebaliknya, apabila semakin rendah tingkat penerimaan diri yang dimiliki oleh individu maka akan semakin tinggi individu tersebut akan mengalami *self-discrepancy* (Tabel 6).

Pembahasan

Berdasarkan dari penelitian pengujian hipotesis menggunakan korelasi *product moment pearson*, dapat diketahui bahwa terdapat hubungan negatif antara penerimaan diri dengan *self-discrepancy* pada pengguna *roleplayer*. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat penerimaan diri yang dimiliki oleh individu maka akan semakin rendah individu tersebut akan mengalami *self-discrepancy*. Sebaliknya, apabila semakin rendah tingkat penerimaan diri yang dimiliki oleh individu maka akan semakin tinggi individu tersebut akan mengalami *self-discrepancy*. Kemudian dari hasil kategori *self-discrepancy* pada partisipan penelitian ini dapat diketahui bahwa para pengguna *roleplayer* mengalami *self-discrepancy*. Kemudian dapat diketahui dari hasil kategori yang menduduki peringkat sedang sebanyak 68% atau 115 partisipan. Lalu para pemain *roleplayer* terdeteksi bahwa mereka telah bermain *roleplayer* selama lebih dari 1 tahun sebanyak 70,8% atau 121 partisipan.

Pada saat individu tidak dapat menerima diri mereka dengan baik maka kemungkinan individu tersebut mengalami *self-discrepancy* juga akan semakin meningkat. Hal ini dikarenakan pada saat individu tidak dapat menerima diri mereka maka mereka akan selalu beranggapan bahwa mereka tidak dapat menggapai apa yang mereka inginkan karena terlalu memikirkan apa yang lingkungan sekitar mereka katakan. Pada akhirnya individu tidak dapat menjalani apapun yang mereka harapkan atau inginkan karena terlalu memikirkan apa yang dikatakan orang lain tentang mereka. Selain itu individu juga akan menimbulkan efek negatif dan tidak jarang bahwa mereka akan merasakan kesedihan karena tidak mampu menerima keadaan mereka (Carson & Langer, 2006).

Agar individu dapat memiliki pikiran yang positif adalah dengan cara menerima diri sendiri. Penerimaan diri sangatlah berpengaruh terhadap kehidupan individu, karena dengan adanya penerimaan diri maka individu akan menjadi seseorang yang memiliki emosi positif. Emosi positif tersebut sangat berpengaruh untuk melepaskan semua emosi negatif seperti marah dan frustrasi individu (Pratitis, dkk., 2022). Tidak hanya itu, dengan adanya emosi yang positif maka pada saat individu tersebut di hadapkan pada suatu masalah maka mereka akan berusaha untuk mengambil hal-hal positif yang telah terjadi dan membenahi apa yang salah pada keadaan tersebut. Namun disaat mereka tidak dapat memiliki emosi yang positif maka mereka akan menghasilkan suasana hati yang berbeda. Secara spesifik, segala emosi yang berhubungan dengan rasa kecewa yang terjadi karena adanya kegagalan untuk mendapatkan kepercayaan orang lain dan dapat memenuhi kriteria individu (*actual-ideal*). Sedangkan, emosi yang berhubungan dengan rasa malu disebabkan oleh kegagalan untuk menjadi seperti apa yang dikatakan oleh individu lain (*actual-ought*) (Hardin & Lakin, 2009).

Hasil dari penelitian ini telah menunjukkan bahwa penerimaan diri merupakan faktor yang penting agar individu tidak mengalami *self-discrepancy* adalah dengan cara menerima diri mereka dengan baik. Kemudian pada saat mereka telah menerima diri mereka dengan baik mereka akan berusaha untuk mencapai keinginan yang ada pada dirinya, untuk mencapai segala keinginan dan harapan mereka individu akan

berusaha untuk menghilangkan atau menambah sikap positif dalam diri. Namun disaat prespektif mereka tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh masyarakat maka individu akan berusaha untuk menyamakan persepsi yang dimilikinya dengan persepsi yang dimiliki orang sekitarnya, dan yang terakhir individu tersebut nantinya dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan media sosial mereka, karena mereka akan berusaha untuk menjadi diri sendiri dimanapun individu tersebut berada.

Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara penerimaan diri dengan *self-discrepancy* pada pengguna roleplayer yang signifikan. Artinya semakin tinggi tingkat penerimaan diri yang dimiliki oleh individu maka akan semakin rendah individu tersebut akan mengalami *self-discrepancy*. Sebaliknya, apabila semakin rendah tingkat penerimaan diri yang dimiliki oleh individu maka akan semakin tinggi individu tersebut akan mengalami *self-discrepancy*.

Saran yang diberikan dari hasil penelitian ini adalah bagi pengguna *roleplayer* diharapkan dapat menerima diri mereka karena dengan adanya penerimaan diri maka individu juga tidak akan mengalami *self-discrepancy*, bagi orang tua dan juga masyarakat diharapkan untuk lebih memahami kondisi anak remaja dan juga jangan mudah menghakimi apapun yang diinginkan oleh anak, dan yang terakhir bagi peneliti-peneliti selanjutnya diharapkan untuk memikirkan tentang populasi yang lebih banyak dan lebih luas, kemudian disarankan untuk menambahkan variabel lain yang diduga mempengaruhi *self-discrepancy* berupa depresi, dukungan teman sebaya, dukungan keluarga dan lain-lain

Referensi

- Aulia, I. M., & Sugandi, M. S. (2020). Pengelolaan Kesan Roleplayer K-Pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi Pada Akun Twitter Fandom Di Kota Bandung). *EPIGRAM (e-journal)*, 17(1), 75-84.
- Carson, S. H., & Langer, E. J. (2006). Mindfulness and self-acceptance. *Journal of rational-emotive and cognitive-behavior therapy*, 24, 29-43.
- Hardin, E. E., & Lakin, J. L. (2009). The integrated self-discrepancy index: A reliable and valid measure of self-discrepancies. *Journal of personality assessment*, 91(3), 245-253.
- Hu, C., Cao, R., Huang, J., & Wei, Y. (2022). The effect of self-discrepancy on online behavior: A literature review. *Frontiers in Psychology*, 13, 883736, 1-9.
- Higgins, E. T. (1987). Self-discrepancy: a theory relating self and affect. *Psychological review*, 94(3), 319
- Higgins, E. T. (1989). Self-discrepancy theory: What patterns of self-beliefs cause people to suffer?. In *Advances in experimental social psychology* (Vol. 22, pp. 93-136). Academic Press.
- Juniar, Y., & Nugrahawati, E. N. (2021). Self Discrepancy pada Roleplayer K-Pop pada Komunitas Entertainment 'X'di Twitter. *Jurnal Riset Psikologi*, 18-25.

Self-Discrepancy pada Pengguna Roleplayer: Bagaimana Peranan Penerimaan Diri?

- Oktaviani, M. A. (2019). Hubungan penerimaan diri dengan harga diri pada remaja pengguna Instagram. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(4), 549-556.
- Pratitis, N., Rina, A. P., Agustin, A. H., Azizah, A. N., & Pumpungan, M. (2022). Kebahagiaan Otentik pada Anak Jalanan Ditinjau dari Penerimaan Diri dan Dukungan Sosial. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(1), 8-21.
- Ryff, C. D. (1996). The structure of psychological well being Revisited. *Journal of Personality and social Psychology*. 69, 719-727.