

## ABSTRAK

### PERBEDAAN KEPERCAYAAN DIRI PENGGUNA AKUN *ROLE-PLAYER* DI LINE DI YOGYAKARTA

Maria Febrianti Wahyuningtyas

Universitas Sanata Dharma

Yogyakarta

2024

Abstrak: *Roleplay* merupakan permainan yang memainkan peran seseorang yaitu *idol*, selebgram dan lainnya. Banyak dari mahasiswa mempunyai akun *roleplay* untuk sekedar mencari hiburan di waktu luang. Pengguna akun *roleplay* dapat mengekspresikan dirinya dan percaya diri ketika bermain *roleplay*, tak jarang pengguna akun *roleplay* lebih percaya diri di dunia *roleplay* daripada di *real-lifanya* dan sebaliknya. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui seberapa frekuensi penggunaan akun *role-player* di line pada mahasiswa di Kota Yogyakarta, (2) mengetahui perbedaan kepercayaan diri mahasiswa dilihat dari frekuensi penggunaan akun *role-player* di line di Kota Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan desain penelitian komparatif. Sampel pada penelitian ini adalah anggota FCG AYAM di line yang bergabung dalam grup berjumlah 108 akun *roleplay*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan link *google form*. Item yang valid pada skala kecanduan internet untuk *screening* berjumlah 19 item, sedangkan item yang valid pada skala kepercayaan diri berjumlah 46 item. Pengujian koefisien reliabilitas instrumen menggunakan teknik *alpha cronbach*. Hasil uji reliabilitas instrumen kecanduan internet senilai 0,848 dan pada instrument tingkat kepercayaan diri senilai 0,910. Kedua instrument tersebut teruji reliabel dan layak digunakan.

Hasil penelitian menemukan bahwa 1) pengguna akun *role-player* kategori sering sebesar 51% dan jarang sebesar 49%. 2) terdapat perbedaan kepercayaan diri yang signifikan antara pengguna akun *role-player* pada kategori sering dan kategori jarang. Pada pengguna akun *role-player* kategori sering tingkat kepercayaan diri mereka dalam kategori sedang. Sebaliknya pada pengguna akun *role-player* kategori jarang tingkat kepercayaan diri mereka dalam kategori tinggi.

Kata kunci : kepercayaan diri, *roleplay*, mahasiswa

**ABSTRACT**

***DIFFERENCES IN SELF-CONFIDENCE ROLE-PLAYER ACCOUNT  
USERS ON LINE IN YOGYAKARTA***

Maria Febrianti Wahyuningtyas

*Guidance and Counseling Study Program*

*Sanata Dharma University*

2024

*Abstract: Roleplay is a game that plays the role of someone, namely idols, celebrities and others. Many of the students have roleplay accounts to just find entertainment in their spare time. Roleplay account users can express themselves and be confident when playing roleplay, not infrequently roleplay account users are more confident in the roleplay world than in their real-life and vice versa. This study aims to (1) find out how frequent the use of role-player accounts on line is among students in Yogyakarta City, (2) find out the differences in student self-confidence seen from the frequency of using role-player accounts on line in Yogyakarta City.*

*This study uses quantitative methods and comparative research design. The sample in this study were members of FCG AYAM on line who joined the group totaling 108 roleplay accounts. The data collection technique in this study used a google form link. Valid items on the internet addiction scale for screening totaled 19 items, while valid items on the self-confidence scale totaled 46 items. Testing the instrument reliability coefficient using the alpha conbrach technique. The results of the internet addiction instrument reliability test were 0.848 and the self-confidence instrument was 0.910. Both instruments tested reliable and feasible to use.*

*The results of the study found that 1) frequent role-player account users amounted to 51% and rarely amounted to 49%. 2) there is significant difference in self-confidence between role-player account users in the frequent category and the infrequent category. In the frequent category of role-player account users, their level of self-confidence is in the moderate category. Conversely, in the rare category of role-player account users, their level of self-confidence is in the high category.*

*Keywords: Self-confidence, roleplay, university students*