

**HUBUNGAN REGULASI EMOSI DENGAN BLURRED REALITY BOUNDARIES
PADA PEMAIN GAME GRAN THEFT AUTO ROLEPLAY DI SERVER
EXECUTIVE ROLEPLAY**

Gabriela Audrey Budhiman Oey ¹, Riana Sahrani²

¹Psikologi Universitas Tarumanegara

²Psikologi Universitas Tarumanegara

[¹gabriela.705220022@untar.ac.id](mailto:gabriela.705220022@untar.ac.id),

[²@rianas@fpsi.untar.ac.id](mailto:@rianas@fpsi.untar.ac.id)

ABSTRACT

The phenomenon of Grand Theft Auto V Roleplay has developed into an immersive digital space that allows players to construct virtual identities and engage in social interactions similar to those in the real world. This deep involvement can trigger blurred reality boundaries, a condition in which the distinction between real life and the game world becomes unclear. Emotion regulation plays an important role in helping players manage both their personal emotions and their characters' emotions during gameplay. This study aims to examine the relationship between emotion regulation and blurred reality boundaries among GTA V Roleplay players on the Executive Roleplay server. This research employed a quantitative correlational method involving 306 participants aged over 18 years who had been playing for at least one year. The instruments used were the Emotion Regulation Questionnaire–Short Form (ERQ-S) and the Game Experience Questionnaire (GEQ). Spearman correlation analysis revealed a positive and significant relationship between emotion regulation and blurred reality boundaries ($r = 0.676$, $p < 0.001$). This indicates that higher emotion regulation ability is associated with a greater tendency to experience immersive involvement that blurs the boundaries between reality and the game world.

Keywords: emotion regulation, blurred reality boundaries, GTA V Roleplay

ABSTRAK

Fenomena *Grand Theft Auto V Roleplay* berkembang menjadi ruang digital imersif yang memungkinkan pemain membangun identitas virtual serta terlibat dalam interaksi sosial layaknya dunia nyata. Keterlibatan mendalam ini dapat memicu *blurred reality boundaries*, yaitu kondisi ketika batas antara realitas dan dunia permainan menjadi kabur. Regulasi emosi berperan penting dalam membantu pemain menyesuaikan emosi pribadi dan emosi karakter selama bermain. Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan antara regulasi emosi dan *blurred reality boundaries* pada pemain *GTA V Roleplay* di server *Executive Roleplay*. Penelitian menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan 306 partisipan berusia di atas 18 tahun yang telah bermain minimal satu tahun. Instrumen yang digunakan adalah *Emotion Regulation Questionnaire-Short Form* (ERQ-S) dan *Game Experience Questionnaire* (GEQ). Hasil analisis Spearman menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara regulasi emosi dan *blurred reality boundaries* ($r = 0.676$, $p < 0.001$). Artinya, semakin tinggi kemampuan regulasi

emosi pemain, semakin tinggi pula kecenderungan mereka mengalami keterlibatan yang membuat batas realitas menjadi kabur.

Kata kunci: regulasi emosi, *blurred reality boundaries*, GTA V Roleplay.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi dalam konsumsi hiburan, salah satunya adalah meningkatnya popularitas *game online*. *Game online* memungkinkan pemain dari berbagai lokasi berinteraksi secara *real time*, sehingga tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menciptakan ruang sosial virtual baru (Hariyono & Arviani, n.d.). Salah satu genre yang digemari adalah *open world*, yaitu permainan yang memberikan kebebasan tinggi dalam eksplorasi dan interaksi. Tercatat bahwa sekitar 16,7% dari 1000 game konsol terbaik dan 18,7% dari game PC terbaik merupakan *game open world* (Hariyono & Arviani, n.d.).

Salah satu *game open world* paling sukses adalah *Grand Theft Auto V* (GTA V), rilisan *Rockstar Games* pada 2013, yang telah terjual lebih dari 180 juta kopi hingga tahun 2024 (*Rockstar Games*, 2013; Statista, 2024). *Grand Theft Auto V* memiliki fitur daring bernama *Grand Theft Auto V Online*, yang

memungkinkan interaksi simultan dengan pemain lain dalam dunia maya. Salah satu bentuk permainan yang berkembang dari fitur ini adalah *Grand Theft Auto Roleplay* (GTA V RP), di mana pemain menjalani kehidupan virtual sebagai karakter sosial seperti polisi, mekanik, atau dokter. Pemain diharuskan berinteraksi melalui suara dan memerankan karakter seolah-olah mereka benar-benar hidup di kota tersebut (Hidayat et al., 2024).

Grand Theft Auto Roleplay (GTA V RP) telah menjadi fenomena digital besar di Indonesia, tidak hanya dimainkan oleh komunitas gamer, tetapi juga menarik perhatian publik figur seperti Raditya Dika, Rizky Febian, dan Ranty Maria. Raditya Dika bahkan sempat membagikan pengalamannya memerankan karakter polisi bernama Bambang Sugeni di YouTube. Keikutsertaan selebritas ini menunjukkan bahwa *Grand Theft Auto Roleplay* semakin diminati sebagai hiburan interaktif, sekaligus memperluas jangkauan komunitas *roleplay*. Saat ini terdapat

sekitar 18 server aktif dengan lebih dari 1,8 juta pemain di Indonesia. Popularitasnya sempat ramai dibahas di Twitch dan Twitter pada 2010–2020, dengan interaksi sosial yang membentuk komunitas virtual yang kuat dan berkelanjutan di luar sekadar bermain game(Pradana, 2024).

Untuk memainkan *Grand Theft Auto Roleplay*, pemain perlu mengakses platform pihak ketiga seperti *FiveM*. Di Indonesia, komunitas seperti *Executive Roleplay* menjadi salah satu server aktif dengan 300–400 pemain harian. Server ini dijalankan dengan sistem manajemen dan peraturan ketat, termasuk pemisahan antara dunia nyata dan dunia karakter. Kesalahan umum seperti mixing (mencampurkan percakapan dunia nyata ke dalam dunia karakter) dan metagaming (menggunakan informasi OOC dalam IC) sering menjadi pelanggaran serius(Pradana, 2024).

Di dalam *Grand Theft Auto Roleplay*, pemain dituntut untuk mampu membedakan antara *In Character* (IC) dan *Out of Character* (OOC). Perbedaan ini penting untuk menjaga konsistensi naratif dan emosi dalam dunia *roleplay*. Namun,

proses penyesuaian antara dunia nyata dan dunia virtual ini berisiko menyebabkan ketegangan emosional. Pemain dituntut untuk mengelola emosi secara cepat ketika menghadapi konflik atau tekanan sosial dalam permainan(Gross et al., 1998). Misalnya, ketika seorang pemain menerima perlakuan tidak menyenangkan secara IC, ia harus mampu menahan emosi agar tidak membawanya ke ranah OOC.

Fenomena ini berkaitan dengan konsep *Blurred Reality Boundaries*, yaitu kondisi ketika batas antara realitas nyata dan virtual menjadi kabur (Benford et al., 2006). Dalam *Grand Theft Auto Roleplay*, pemain tidak hanya bermain, melainkan benar-benar menjalani kehidupan sosial dalam dunia digital. Hal ini melibatkan penyesuaian emosi, bahasa, dan tindakan secara kontekstual, seolah-olah berada dalam situasi nyata (Brown, 2019). Akibatnya, keterlibatan emosional dalam dunia virtual menjadi semakin dalam dan kompleks.

Interaksi sosial dalam dunia *roleplay* dapat mencerminkan pola komunikasi dan dinamika hubungan layaknya dunia nyata. Studi (Hidayat et al., 2024)menunjukkan bahwa

pemain aktif *Grand Theft Auto Roleplay* mampu menjalin hubungan interpersonal yang bermakna, seperti berteman, menikah, bahkan membentuk keluarga virtual. Namun, pengalaman emosional yang intens ini tetap berpotensi memicu kebingungan identitas atau kaburnya batas antara dunia virtual dan dunia nyata. Bahkan ketika pemain memiliki regulasi emosi yang baik, keterlibatan mendalam dalam narasi dan hubungan roleplay dapat membuat batas realitas menjadi tidak menentu, terutama ketika emosi dan pengalaman virtual terasa autentik dan berkelanjutan.

Kemampuan regulasi emosi menjadi penting dalam konteks ini. (Gross et al., 1998) mendefinisikan regulasi emosi sebagai proses untuk memantau, mengevaluasi, dan memodifikasi reaksi emosional agar sesuai dengan tujuan sosial atau situasional. Dalam dunia *roleplay*, regulasi emosi tidak hanya dibutuhkan untuk menjaga interaksi antarpemain tetap kondusif, tetapi juga untuk menjaga kesehatan mental pemain dari efek kaburnya batas realitas virtual dan nyata.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa regulasi emosi berperan

sebagai faktor protektif dalam menghadapi tekanan psikologis. Individu dengan regulasi emosi yang baik mampu mengurangi kecenderungan mengalami kecemasan maupun penggunaan game sebagai pelarian dari emosi negatif, sehingga terhindar dari risiko kecanduan maupun dampak psikologis lainnya. Sebaliknya, regulasi emosi yang buruk dapat meningkatkan kerentanan terhadap kecemasan dan perilaku bermain yang maladaptif, yang pada akhirnya merugikan kesejahteraan pemain (Angelina et al., 2025; Fitria, 2022)

Meskipun aspek sosial dan naratif dalam *Grand Theft Auto Roleplay* telah banyak dikaji, riset kuantitatif mengenai regulasi emosi pada komunitas ini masih terbatas, khususnya di server Indonesia seperti *Executive Roleplay*. Padahal, memahami bagaimana pemain mengelola emosi di tengah situasi sosial virtual yang kompleks menjadi sangat penting, baik untuk kepentingan akademik maupun pengembangan komunitas game yang sehat secara psikologis (Gross et al., 1998; Pradana, 2024).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan

antara regulasi emosi dan Blurred Reality Boundaries pada pemain *Grand Theft Auto Roleplay* di server *Executive Roleplay* Indonesia. Diharapkan temuan ini dapat memberikan kontribusi pada literatur psikologi media serta memperkaya pemahaman tentang perilaku sosial dalam dunia virtual interaktif (Benford et al., 2006; Gross et al., 1998; Hidayat et al., 2024).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menguji hubungan antara regulasi emosi dan *blurred reality boundaries* pada pemain *Grand Theft Auto V Roleplay*. Partisipan penelitian berjumlah 306 individu yang merupakan pemain *Grand Theft Auto V Roleplay* di server *Executive Roleplay*, berusia di atas 18 tahun, dan telah aktif bermain minimal selama satu tahun dengan rata-rata durasi bermain sekitar 8–15 jam per minggu atau setara dengan lebih dari 400 jam dalam satu tahun. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner daring menggunakan

Google Form, kemudian dilakukan proses seleksi untuk memastikan partisipan yang terlibat sesuai dengan kriteria penelitian.

Tabel 1. Karakteristik Partisipan

Karakteristik	n	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	169	55,2
Perempuan	137	44,8
Kelompok Usia		
18-20 tahun	99	32,4
21-23 tahun	72	23,5
≥24 tahun	135	44,1

Pengukuran regulasi emosi dilakukan menggunakan *Emotion Regulation Questionnaire–Short Form (ERQ-S)* yang terdiri dari 10 item dan mencakup dua dimensi, yaitu *cognitive reappraisal* dan *expressive suppression*. Sementara itu, *blurred reality boundaries* diukur menggunakan *Game Experience Questionnaire (GEQ)* yang digunakan untuk mengidentifikasi pengalaman pemain dalam permainan, termasuk keterlibatan dan imersi. Seluruh item disusun dalam format skala Likert empat poin. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan nilai Cronbach's Alpha berada di atas batas minimum yang dapat diterima.

Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS. Sebelum pengujian hipotesis,

dilakukan uji kualitas data serta uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov. Hasil uji menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antara regulasi emosi dan blurred reality boundaries pada pemain GTA V Roleplay di server Executive Roleplay Indonesia. Keputusan statistik didasarkan pada nilai signifikansi dengan taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara regulasi emosi dan blurred reality boundaries pada pemain game GTA V Roleplay di server Executive Roleplay. Uji korelasi Spearman digunakan karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,676$ dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kedua variabel penelitian, di mana semakin tinggi

regulasi emosi yang dimiliki pemain, semakin tinggi pula kecenderungan blurred reality boundaries dalam pengalaman bermain roleplay.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian (N=306)

Variabel	Min	Maks	Mean	SD
Regulasi Emosi	2.00	6.33	4.73	1.72
Blurred Reality Boundaries	1.40	4.80	3.43	1.09

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Spearman antara Regulasi Emosi dengan Blurred Reality Boundaries

Variabel	r	p
Regulasi Emosi - Blurred Reality Boundaries	0,676	< 0,000

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara regulasi emosi dan blurred reality boundaries pada pemain GTA V Roleplay di server Executive Roleplay. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemain dalam mengatur dan menyesuaikan emosi berkaitan dengan sejauh mana mereka mengalami keterlibatan yang membuat batas antara dunia nyata dan dunia permainan menjadi kabur.

Dalam konteks GTA V Roleplay, pemain tidak sekadar bermain game, tetapi menjalani kehidupan sosial

virtual sebagai karakter yang memiliki peran, emosi, dan hubungan sosial di dalam dunia permainan. Pemain harus memisahkan antara in character (IC) dan out of character (OOC), namun keterlibatan emosional dan interaksi sosial yang intens membuat pengalaman dalam game terasa nyata dan bermakna. Kondisi ini sesuai dengan pengertian *blurred reality boundaries* dalam skripsi, yaitu kaburnya batas antara dunia nyata dan dunia virtual akibat keterlibatan yang mendalam.

Regulasi emosi dalam penelitian ini mencakup kemampuan pemain untuk mengubah cara berpikir terhadap situasi emosional serta menahan atau mengendalikan ekspresi emosi. Kedua aspek ini berperan penting dalam menjaga konsistensi peran dan kualitas interaksi selama bermain. Pemain yang mampu mengatur emosi dengan baik lebih mampu menyesuaikan reaksi emosionalnya dengan tuntutan peran yang sedang dijalani, sehingga mereka dapat tetap terlibat dalam alur cerita dan hubungan sosial di dalam game tanpa merusak dinamika roleplay.

Hubungan antara regulasi emosi dan *blurred reality boundaries*

menunjukkan bahwa pemain yang lebih mampu mengelola emosi cenderung lebih mudah masuk ke dalam dunia roleplay, menghayati karakter yang diperankan, serta terlibat secara emosional dalam interaksi dan konflik di dalam game. Keterlibatan ini tidak hanya terjadi saat bermain, tetapi juga dapat terbawa ke pengalaman sosial dan perasaan setelah permainan selesai, sehingga batas antara dunia permainan dan dunia nyata menjadi semakin tidak tegas.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kecenderungan mengalami *blurred reality boundaries* tidak dipengaruhi oleh perbedaan usia, jenis kelamin, maupun lama bermain. Hal ini berarti bahwa hubungan antara regulasi emosi dan keterlibatan dalam dunia roleplay bersifat relatif sama pada berbagai kelompok pemain. Dengan demikian, kemampuan mengatur emosi menjadi faktor yang lebih penting dibandingkan karakteristik demografis dalam menjelaskan bagaimana pemain mengalami dunia GTA V Roleplay.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa regulasi emosi memiliki peran penting

dalam membentuk kedalaman pengalaman bermain dan keterlibatan emosional pemain. Kemampuan untuk mengelola emosi membantu pemain menjaga konsistensi karakter dan interaksi sosial dalam dunia roleplay, yang pada akhirnya meningkatkan kecenderungan munculnya blurred reality boundaries.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji korelasi Spearman Rank, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan dan signifikan antara regulasi emosi dengan *blurred reality boundaries* pada pemain GTA V *Roleplay* di server *Executive Roleplay*. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kemampuan pemain dalam mengatur emosinya, maka semakin tinggi pula kecenderungan mereka mengalami keterlibatan mendalam hingga kaburnya batas antara dunia game dan realitas (*blurred reality boundaries*).

Ditinjau dari kategorisasi skor, tingkat regulasi emosi partisipan dalam penelitian ini berada pada kategori sedang, dan tingkat *blurred reality boundaries* juga berada pada kategori sedang. Tidak ada partisipan yang berada pada kategori *blurred*

reality boundaries tinggi, yang menunjukkan bahwa meskipun pemain cukup imersif dalam *roleplay*, mereka tetap memiliki batas kontrol tertentu terhadap realitas.

Selain itu, hasil uji perbedaan menunjukkan bahwa jenis kelamin, usia, dan lama bermain tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap tingkat regulasi emosi maupun *blurred reality boundaries*. Dengan demikian, hubungan antara kedua variabel bersifat konsisten di berbagai kelompok demografis pemain.

Secara keseluruhan, temuan ini memperlihatkan bahwa kemampuan mengatur emosi memainkan peran penting dalam membentuk bagaimana pemain mengalami dunia *roleplay*. Pemain dengan regulasi emosi yang lebih baik cenderung lebih mampu mempertahankan konsistensi karakter, imersi emosional, dan keterlibatan mendalam dalam permainan, yang kemudian meningkatkan tingkat *blurred reality boundaries* mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Hariyono, M. B., & Arviani, H. (n.d.).
*Konstruksi Identitas Virtual
Warga Kota Indopride dalam
Dunia Virtual Grand Theft Auto V*

- Roleplay (Vol. 7, Issue 10).
<http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Hidayat, A. S., Agnes Silvia, J. H., & Wempi, J. A. (2024). Perilaku Konsumtif Subkultur Pemuda Pada Game Grand Theft Auto Roleplay "Executive Roleplay." *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 23(2), 226–240.
<https://doi.org/10.32509/wacana.v23i2.3708>
- Pradana, R. (2024). *FENOMENA CYBER ROLEPLAY (STUDI KOMUNITAS KOTA KITA GRAND THEFT AUTO)*
- Gross, J. J., Feldman Barrett, L., John, O., Lane, R., Larsen, R., & Pennebaker, J. (1998). The Emerging Field of Emotion Regulation: An Integrative Review. *In Review of General Psychology* (Vol. 2, Issue 5).
- Benford, S., Crabtree, A., Reeves, S., Flintham, M., Drozd, A., Sheridan, J., & Dix, A. (2006). *The Frame of the Game: Blurring the Boundary between Fiction and Reality in Mobile Experiences*.
- Brown, G. H. (2019). *Blurred Lines Between Role and Reality: A Phenomenological Blurred Lines Between Role and Reality: A Phenomenological Study of Acting Study of Acting*.
<https://aura.antioch.edu/etds>
- Angelina, S., Sahrani, R., & Heng, P. (2025). *PYSICHE 165 JOURNAL LPPM Universitas Putra Indonesia YPTK Padang Emotion Regulation as a Moderator of the Relationship between Family Functioning and Anxiety Generation Z*. 104–113.
- Fitria, A. (2022). *Pengaruh Pelatihan Regulasi Emosi Dalam Menurunkan Kecanduan Game Online Pada Remaja*.
- Hidayat, A. S., Agnes Silvia, J. H., & Wempi, J. A. (2024). Perilaku Konsumtif Subkultur Pemuda Pada Game Grand Theft Auto Roleplay "Executive Roleplay." *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 23(2), 226–240.
<https://doi.org/10.32509/wacana.v23i2.3708>