

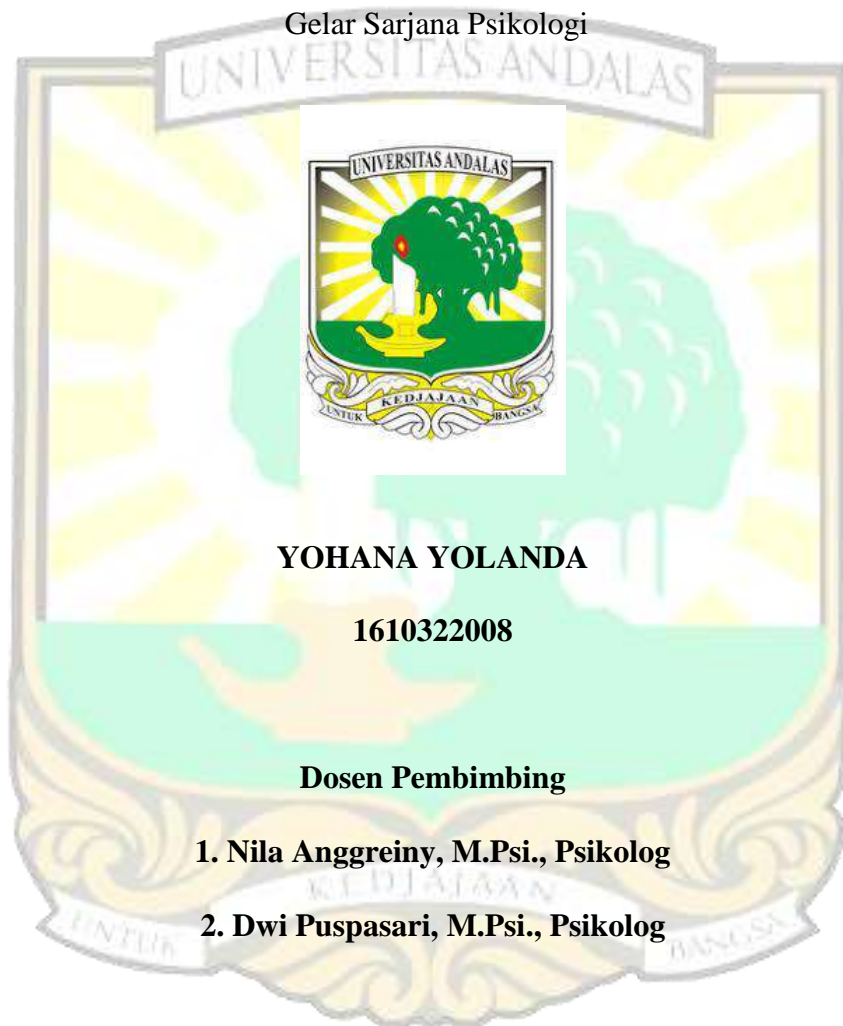
GAMBARAN PERILAKU *CYBERSEX* PADA PEMILIK AKUN

ROLE PLAY

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan

Gelar Sarjana Psikologi



YOHANA YOLANDA

1610322008

Dosen Pembimbing

1. Nila Anggreiny, M.Psi., Psikolog

2. Dwi Puspasari, M.Psi., Psikolog

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS ANDALAS

2023

ABSTRACT

DESCRIPTION OF CYBERSEX BEHAVIOR ON ROLE PLAY ACCOUNT OWNERS

By:

Yohana Yolanda, Nila Anggreiny, Dwi Puspasari,
Tri Rahayuningsih, Nelia Afriyeni

This research is motivated by the phenomenon of cybersex that occurs in the K-pop fan community on social media called role play. The people communicate with each other using the identity of Korean artists, without revealing personal identity. There is also an adult-only group for role players who like things related to sexual content. This study aims to look at the description of cybersex in role play account owners. The research method used is descriptive quantitative research. The subjects in this study were 285 role players with an age range of 18-24 years. The sampling technique in the study was purposive sampling. The measurement tool use in data collection was the Internet Sexs Screening Test by Delmonico (1997). The cybersex scale has a reliability value of 0.86. The data analysis technique uses descriptive analysis using the SPSS ver 22.0 application. In addition, this study found that the subjects were in the At-Risk Users category, and did the most online sexual behavior: Social.

Keywords: Cybersex, Role play, K-pop, Social Media

ABSTRAK

GAMBARAN PERILAKU *CYBERSEX* PADA PEMILIK AKUN *ROLE PLAY*

Oleh:

Yohana Yolanda, Nila Anggreiny, Dwi Puspasari,
Tri Rahayuningsih, Nelia Afriyeni

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena *cybersex* yang terjadi pada komunitas penyuka K-pop di sosial media dinamakan *role play*. Antar individu saling berkomunikasi menggunakan identitas artis Korea, bahkan biasanya tanpa mengungkapkan identitas pribadi. Ditemukan juga sebuah grup khusus dewasa bagi para *role player* yang menyukai hal-hal berhubungan dengan konten-konten seksual. Penelitian ini bertujuan untuk melihat seperti apa gambaran *cybersex* pada pemilik akun *role play*. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini yaitu 285 orang *role player* dengan rentang usia 18-24 tahun. Teknik pengambilan sample pada penelitian yaitu purposive sampling. Alat ukur yang digunakan yaitu *Internet Sexs Screening Test* oleh Delmonico (1997). Skala *cybersex* memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,86. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif menggunakan aplikasi SPSS ver 22.0. selain itu dalam penelitian ini ditemukan bahwa subjek berada pada kategori *At-Risk Users*, dan paling banyak melakukan perilaku *online sexual behavior: Social*.

Kata kunci: *Cybersex, Role play, K-pop, Sosial media*