

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hallyu Wave atau yang disebut dengan demam Korea sudah sangat menarik perhatian dunia pada saat ini. Penyebarannya ini mencapai seluruh dunia mulai dari Asia, Amerika hingga Eropa. Menurut Aulia & Sugandi, (2020) awal penyebaran Korean wave di Indonesia yaitu dengan melalui K-drama (serial televisi drama korea). Keunikan dan jalan cerita yang menarik membuat K-Drama banyak menerima perhatian masyarakat Indonesia baik yang tua maupun yang muda. Dikarenakan K-Drama yang banyak menarik perhatian oleh karena itu pemerintah Korea menjadikan hal itu sebagai kesempatan untuk lebih menyebar luaskan *Hallyu wave* di Indonesia. Sekitar tahun 2011, dimulailah penyebaran musik-musik dari negara Korea yang dinamakan *K-Pop* (Korean Pop)(Aulia & Sugandi, 2020).

Hanya dalam kurun waktu yang cukup singkat, yakni semenjak akhir tahun 1990an, Korea Selatan menjadi terkenal karena budaya popnya tersebut. *Hallyu Wave* ini yang awalnya menjadi perhatian hanya sebatas drama televisi, film, variety show, industri musik, kemudian merambah lebih luas kegemaran masyarakat luar atas produk budaya lain seperti kuliner, busana, bahasa Korea, dan lain-lain (Jang dan Won dalam Pramadya & Oktaviani, 2021). Penampilan, bakat para aktris/aktor dan idol-idol Korea

berhasil menarik perhatian banyak khalayak masyarakat dan terkadang penampilan mereka dijadikan tolak ukur sebagai penampilan yang ideal oleh kebanyakan masyarakat Indonesia terutama khalayak muda. Dengan fisik ataupun kepribadian para selebriti Korea tersebut menjadikan banyaknya masyarakat Indonesia menjadi penggemar. Apalagi dengan majunya teknologi dan ditunjang dengan akses internet menjadikan akses Korea dapat mudah dinikmati oleh semua masyarakat dunia.

Pada dasarnya penggemar adalah seseorang yang menyukai sesuatu atau orang lain secara antusias. Dalam konteks Korean wave/Hallyu wave, penggemar merupakan seseorang yang menyukai aktor, aktris atau idol yang selalu mengikuti kegiatan seseorang yang disukainya. Selain itu penggemar juga akan membantu proses promosi idola yang dia sukai (Ghassani & Rinawati, 2019). Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh The Korea Foundation, dilansir dari JawaPos.com (2019), jumlah penggemar budaya Korea telah mencapai 89,19 Juta dari 113 negara pada tahun 2018. Dikatakan juga bahwa Asia dan Oceania menduduki peringkat pertama dalam jumlah *K-Popers* yaitu sebanyak 70,59 juta anggota di 457 fanclub.

Selain itu dikarenakan banyaknya jumlah penggemar K-Pop di seluruh dunia, internet khususnya sosial media digunakan sebagai media antar sesama penggemar untuk saling berhubungan. Dengan demikian, ditemukanlah komunitas K-Popers menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dan berinteraksi, tetapi tidak menggunakan identitas asli, tetapi bertindak sebagai orang lain. (Parlina & Taher, 2017). Komunitas tersebut dinamakan *role play*.

Menurut Fatmawati & Ali, (2017) *Role play* bisa dikatakan sebagai kegiatan bermain peran. Di mana orang melakukan dan mengatakan hal-hal sambil berpura-pura menjadi orang lain. Orang yang bermain disebut dengan *role player*.

Biasanya para penggemar menggunakan karakter atau tokoh dari aktris, aktor serta idol Korea yang mereka minati di sosial media seperti facebook dan twitter. Para pemain *role play* ini tidak saling mengenal di dunia nyata dan hanya terhubung lewat dunia virtual (facebook dan twitter) serta tidak memberitahukan informasi personal mereka satu sama lainnya. Pada umumnya *role player* dituntut untuk memahami karakter yang diperankannya mulai dari sifat, kesukaan, latar belakang, gaya bahasa yang digunakan hingga cara berpikir tokoh tersebut dan berinteraksi dengan sesama *Role player* menggunakan alur atau plot yang diciptakan. Hal ini dapat juga dikatakan sebagai persona (topeng) dalam teori pembentukan kepribadian yang dikemukakan oleh Jung. Persona adalah “topeng” yang dipakai seseorang sebagai respon atas tuntutan dari masyarakat di sekitarnya. Dengan kata lain, persona akan memainkan peran yang diinginkan orang-orang disekitarnya. Persona bukanlah gambaran sebenarnya dari kepribadian seseorang, karena ini sifatnya tentatif disebabkan dorongan orang lain dan lingkungan. Tujuan topeng ini untuk menciptakan kesan tertentu pada orang-orang lain, ini merupakan lawan dari kepribadian privat yang berada di balik wajah sosial. Sejalan dengan ini para *role player* menggunakan topeng

sebagai idol K-Pop di dunia *role player* dikarenakan tuntutan dari peran yang individu mainkan sebagai *role player*.

Keunikan dari bermain *role play* dalam sosial media yaitu menggunakan imajinasi. *Role play* atau permainan peran ini sebenarnya hampir sama dengan permainan yang sering dilakukan oleh kebanyakan anak-anak, yaitu permainan modeling yang menirukan pengalaman-pengalaman hidup orang dewasa. Menurut Hurlock (dalam Mira, 2018) mengatakan bahwa permainan modeling merupakan sebuah permainan dimana seorang anak akan bermain pura-pura bersama dengan teman-temannya seperti mamah-papah, dokter-dokteran, polisi, penjaga toko, dan lainlain, berdasarkan cerita yang mereka dapatkan atau yang mereka lihat diacara televisi. Perbedaannya yaitu permainan yang dilakukan oleh anak-anak dilakukan secara langsung atau real life sedangkan di dalam *role play* permainan dilakukan di dalam dunia virtual atau fake world. Semua hal yang berada didalam *role play* hanyalah sebuah fantasi hasil dari imajinasi yang dibuat oleh para *role player*, percintaan dan keluarga semua hanyalah imajinasi hidup yang kita bisa temukan hanya di dunia maya (Mira, 2018).

Tidak ada data statistik terkait berapa jumlah pengguna akun *role player*. *Role player World* (RPW) merupakan tempat bagi penggemar bisa saling berkomunikasi dan berinteraksi. Di dunia *role play* dapat menemukan akun agency, akun fanbase, akun perkumpulan (squad), akun Event Organizer, agency untuk mencari pasangan, mencari keluarga, membuat keluarga, adopsi anak, menikah, konser, showcase, dan yang lainnya. Oleh

karena itu, kini para pelaku *role play* menyebutnya sebagai RPW atau *Role play World*. Dunia *role play* yang membuat para pelaku *role play* merasa tidak bisa membedakan yang mana dunia nyata /real-world atau dunia *role play/fake-world* (Achsa & Affandi, 2015).

Tidak ada syarat khusus seseorang agar bisa memainkan *role play*, semua orang bisa memainkannya terlepas dari usia, gender, pendidikan, status sosial, dan hal lainnya karena di dunia *role player* kita bukan lagi menjadi real self melainkan sudah menjadi tokoh yang kita mainkan. Namun semakin lama *role player world* tidak hanya dijadikan sebagai sarana untuk berkomunikasi sebagai karakter asli tokoh Korea, bahkan sekarang banyak *Role player* yang mulai berperilaku di luar karakter (OOC) Out Of Character. *Role player World* adalah dunia alternatif. Dapat digunakan sebagai media untuk mencurahkan perasaan yang mungkin tidak dapat diluapkan dalam kehidupan nyata. Kondisi bagi pemain yang sedang stres dan banyak masalah menjadikan RPW sebagai dunia yang tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga tempat untuk menumpahkan keluh kesah di dunia nyata kepada teman-teman di dunia maya (Rahayu, 2019).

Menurut Fatmawati dan Ali (2017) salah satu motif interaksi sosial yang dilakukan *role player* adalah motif berdasarkan afektif yaitu *role player* bermain *role play* dikarenakan ingin melampiaskan faktor emosi atau mencari kesenangan berupa candaan/hiburan, dan pemenuhan faktor perasaan cinta. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya interaksi sosial dalam bentuk membangun hubungan pertemanan dengan *role player* lainnya. Hal ini

sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi & Putra (2018) mereka menyatakan dalam hasil penelitiannya terhadap pasangan *role player* yaitu, informan merasa dicintai dan mencintai terhadap pribadi/pelaku sebenarnya yang ditunjukkan oleh pasangan masing-masing yang berawal dari adanya rasa nyaman dan adanya kemistri dari masing-masing pasangan. Tidak hanya itu akun *role player* sekarang ini digunakan sebagai ajang pencari jodoh dan memuaskan hawa nafsu user (pengguna), itulah yang diungkap oleh Temyanno (2015) dalam artikelnya, menurutnya banyaknya pemain *role play* sekarang ini karena melihat teman-temannya yang juga memainkan *role play* mendapat pasangan di akun *role play* mereka.

Dengan adanya dua motif yang saling berhubungan yaitu, afektif dan pemenuhan hawa nafsu tentunya tidaklah mustahil bagi para pemain *role play* terutama pasangan *role play* untuk melakukan hal-hal berbau unsur pornografi seperti membagikan foto atau video yang berbau seksual, berkata hal-hal vulgar dan melakukan hubungan seksual di personal message. Perilaku seksual didorong oleh hasrat dan gairah seksual serta kebutuhan akan afeksi dan pemenuhannya. Menurut Jersid (dalam Lonyka, 2021) pemenuhan akan penerimaan dan pemberian afeksi pada masa remaja dan dewasa awal menjadi lebih dalam sehingga terdapat istilah *emotional maturity* dimana salah satu domain dari *emotional maturity* adalah domain seksual dimana emosi berubah menjadi dorongan atau gairah seksual yang harus dipenuhi, namun memunculkan perasaan ragu-ragu dan malu. Gairah dan hasrat seksual merupakan kebutuhan biologis, dan kedua hal tersebut

sering digunakan untuk mendefinisikan emosi (Plutchik dalam Arifani, 2016) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasrat seksual merupakan emosi dan emosi juga dapat memengaruhi berbagai macam perilaku individu. Selain itu dalam *Role player World* terdapat grup khusus para penikmat hal-hal berbau porno dalam istilah Korea disebut yadong dan diberi nama SC (Secret Pleasure). Tidak semua *role player* dapat memasuki grup dikarenakan dilabeli privasi dan diperlukan izin dari admin grup untuk dapat memasuki grup tersebut. Adapun kegiatan para pemain *role play* di grup tersebut yaitu, membagikan foto, video serta membicarakan hal-hal yang berbau seksual atau pun melakukan obrolan teks adegan seks antar pemain di dalam grup tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian penelitian yang dilakukan oleh Trisna (2018) mengenai penyimpangan sosial pada individu yang bermain *role play* yaitu penggunaan identitas tanpa izin, penipuan, LGBT serta perilaku *cybersex*. Perilaku penyimpangan seperti *cybersex* dilakukan oleh *role player* ini disebabkan karena pengaruh *role player* lain dan adanya tekanan dari *role player* lainnya sehingga tidak ada pilihan bagi mereka untuk tidak melakukan hal tersebut.

Menurut Harnawati (2020) *Cybersex* adalah dua atau lebih individu yang terlibat dalam percakapan secara simultan, real-time, berinteraksi seksual atau erotis dengan menggunakan media online (misalnya chatroom, instant messaging, dan bentuk-bentuk baru dari aplikasi berbasis ponsel). Adapun tujuan mereka melakukan *cybersex* menurut Cooper, Griffin-Shelley (dalam Sari & Purba, 2012), untuk kesenangan seksual dan tak jarang dari mereka

dapat merasakan orgasme, baik itu hanya dengan berfantasi melalui pikiran atau bisa juga diimbangi dengan melakukan onani atau masturbasi. Young (2008) memaparkan ada empat faktor risiko yang menyebabkan individu terlibat dalam *cybersex*, yaitu masalah emosi, masalah interpersonal, kambuh dari kecanduan seks, dan kesempatan mengekspresikan perasaan seksual yang tersembunyi.

Young *et al.*, (dalam Rahmawati *et al.*, 2002) mengemukakan sebuah model untuk menjelaskan bagaimana internet dapat menciptakan kecanduan *cybersex*. ACE Model of Cybersexual Addiction digunakan untuk menjelaskan tentang bagaimana adanya anonimitas (the Anonymity) dari interaksi online tersebut dapat meningkatkan perilaku seksual menyimpang; kemudahan akses dan tersedianya situs-situs porno menjadi alat yang dapat menyenangkan hidup (the Convenience) serta menjadikannya tempat pelarian untuk ketegangan mental dan memperkuat pola perilaku yang mengarah pada kecanduan (the Escape).

Laier *et al.*, (2013) menyatakan bahwa beberapa orang yang mengalami kecanduan *cybersex* biasanya mengalami permasalahan dalam mengatur dan mengontrol aktivitas *cybersex* mereka, disertai dengan kurangnya tidur, melupakan janji hingga mengabaikan tanggung jawab. Dikutip dari Wery dan Billieux (dalam Lonyka, 2021), gabungan kriteria diagnostik oleh Carnes (1991); Goodman (1998) dan Kafka (2013) ketiganya sepakat bahwa adiksi seksual/gangguan hiperseksual menyebabkan konsekuensi negatif yang signifikan bagi diri sendiri maupun orang lain.

Juditha (2020) juga mengemukakan beberapa dampak negatif lainnya dari praktek *cybersex*, seperti prostitusi, kejahatan *cyber* termasuk pelecehan anak dan pornografi.

Sudah ada banyak kasus terkait *cybersex* yang dilakukan oleh para pengguna *role player* salah satunya dikutip dalam radardepok.com yaitu seorang ayah berinisial RE mendapati anaknya bermain *role player* dan obrolan-obrolan di sosial media layaknya pasangan suami isteri dengan kata-kata yang tidak senonoh dan mengandung unsur sex (Radar Depok, 2018). Sehubungan dengan hal ini para orang tua yang memiliki anak bermain *role player* ini banyak mengirimkan keluhan mereka ke kementerian komunikasi dan informatika (kominfo). Mereka meminta agar akun *role play* ini untuk di blokir saja, karena banyak bersinggungan dengan konten dewasa (Beryl, 2020). Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai gambaran perilaku *cybersex* yang dilakukan oleh pemilik akun *role play*.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini akan menjawab permasalahan dari fenomena yang akan diangkat oleh penulis yang telah dituangkan dalam latar belakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “seperti apa gambaran perilaku *cybersex* pada pemilik akun *role play*?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicari jawabannya dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah

untuk mengetahui seperti apa gambaran perilaku *cybersex* yang dilakukan oleh pemilik akun *role play*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Psikologi Klinis. Secara khusus dapat melengkapi penelitian mengenai perilaku *cybersex* tentang gambaran perilaku *cybersex* pada para pemain *role play*. Kemudian, data hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana penunjang dan menjadi acuan serta studi literatur bagi peneliti selanjutnya yang memiliki tema yang serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan bagi:

1. Para Pemain *Role play*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para *role player* terkait aktivitas ketika bermain *role play* yang menyangkut hal negatif dalam berinteraksi dengan *role player* lain dalam sosial media.

2. Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada orang tua sebagai individu yang memiliki anak penyuka *K-Pop*,

agar lebih bisa mengawasi anaknya dalam bermedia sosial dan memberi bimbingan yang benar terkait penggunaan internet serta menjaga anak agar tidak terkontaminasi pengaruh lingkungan dan teman-teman sebaya yang memberi pengaruh buruk.

3. Pemerintah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pada pihak pemerintah terkait *cybersex* sehingga pemerintah dapat bersikap tegas dalam menyikapi maraknya *cybersex*, baik dalam bentuk upaya pencegahan maupun upaya penanganan.

