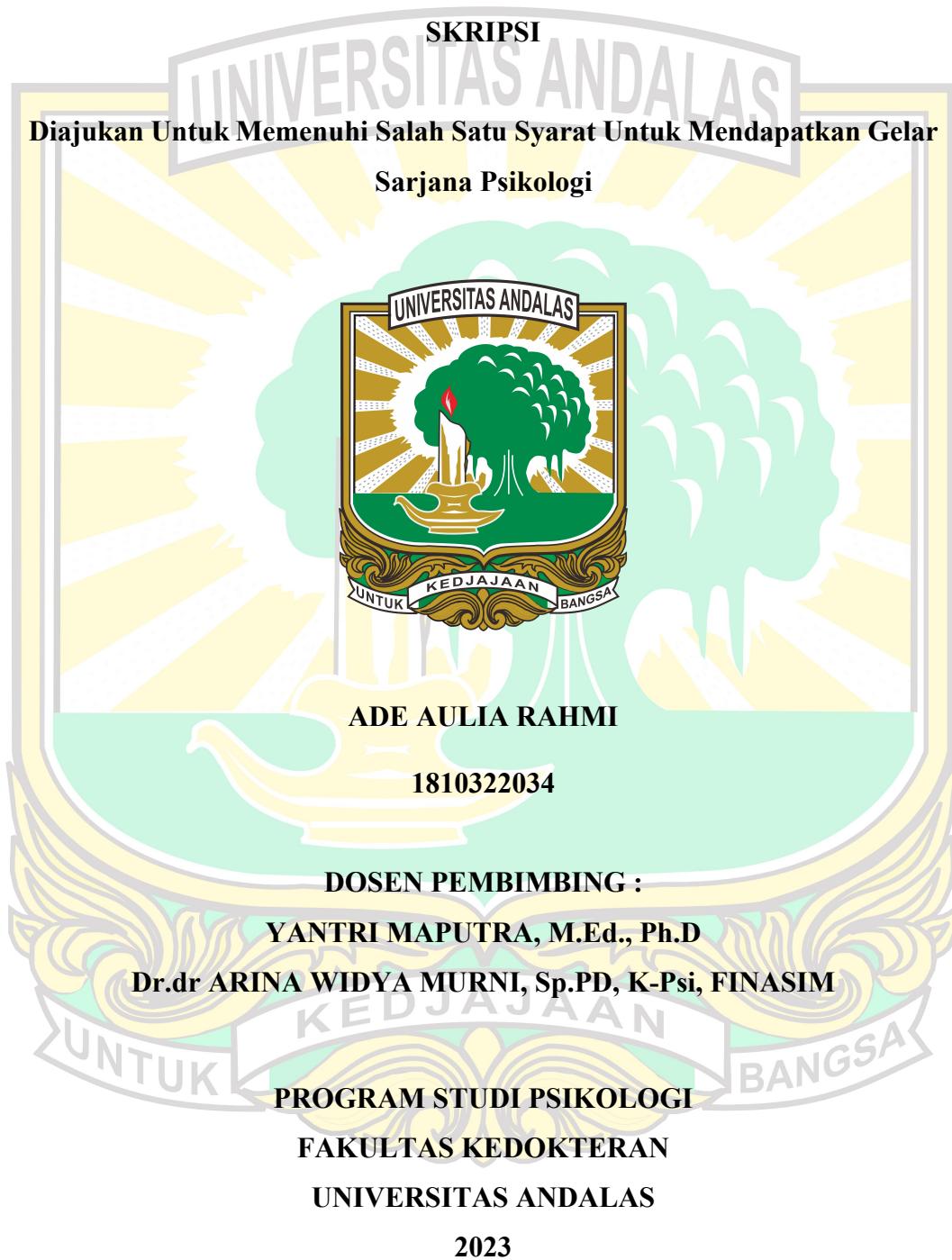


**GAMBARAN CYBERSEX PADA REMAJA YANG MELAKUKAN
KOREAN ROLEPLAY**



***AN OVERVIEW OF THE CYBERSEX ON ADOLESCENT WHO DO
KOREAN ROLEPLAY***

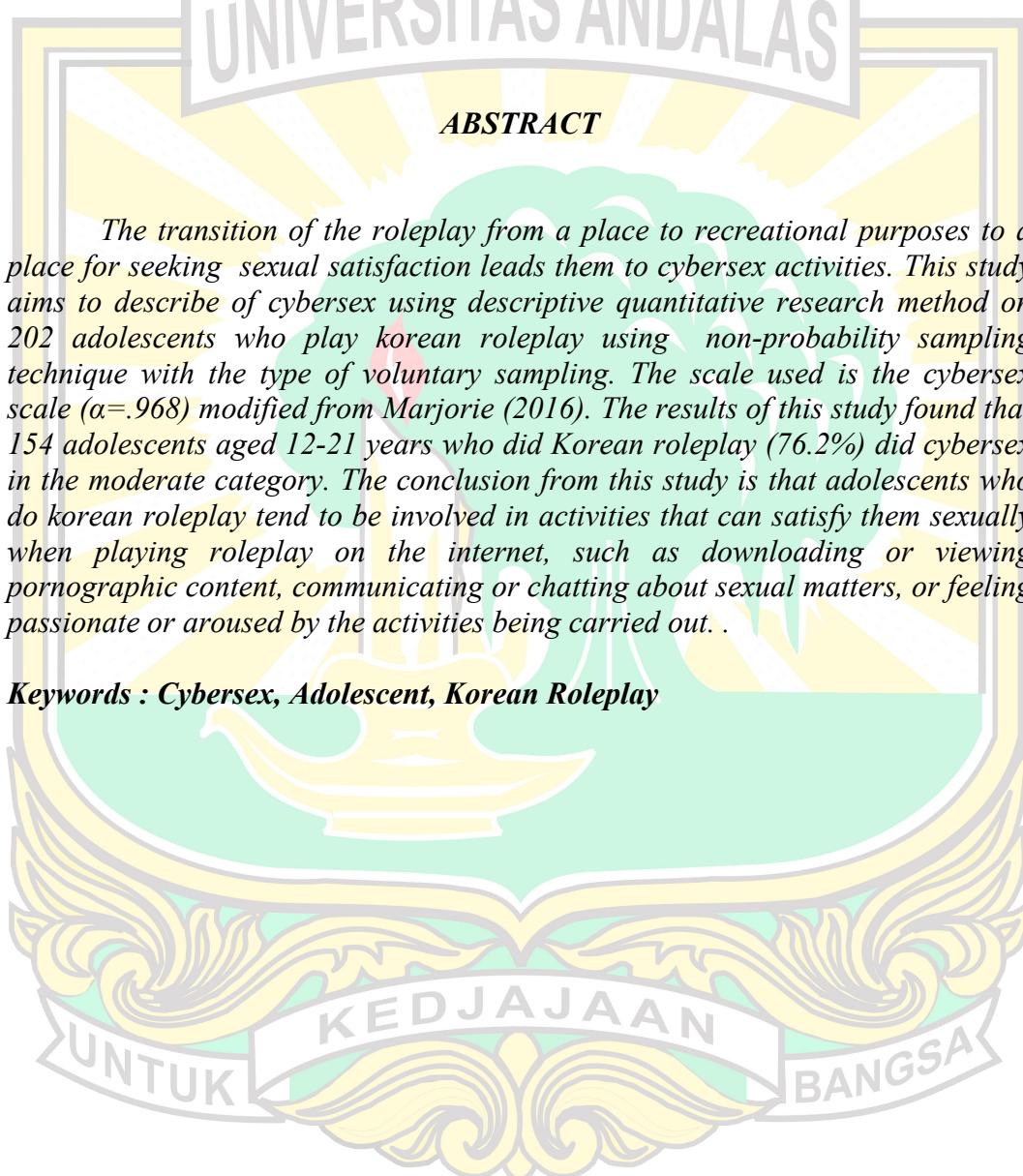
By:

**Ade Aulia Rahmi, Yantri Maputra, Arina Widya Murni,
Diny Amenike, Weno Pratama**

ABSTRACT

The transition of the roleplay from a place to recreational purposes to a place for seeking sexual satisfaction leads them to cybersex activities. This study aims to describe of cybersex using descriptive quantitative research method on 202 adolescents who play korean roleplay using non-probability sampling technique with the type of voluntary sampling. The scale used is the cybersex scale ($\alpha=.968$) modified from Marjorie (2016). The results of this study found that 154 adolescents aged 12-21 years who did Korean roleplay (76.2%) did cybersex in the moderate category. The conclusion from this study is that adolescents who do korean roleplay tend to be involved in activities that can satisfy them sexually when playing roleplay on the internet, such as downloading or viewing pornographic content, communicating or chatting about sexual matters, or feeling passionate or aroused by the activities being carried out.

Keywords : Cybersex, Adolescent, Korean Roleplay



GAMBARAN CYBERSEX PADA REMAJA YANG MELAKUKAN KOREAN ROLEPLAY

Oleh :

Ade Aulia Rahmi, Yantri Maputra, Arina Widya Murni,
Diny Amenike, Weno Pratama

ABSTRAK

Beralihnya permainan *roleplay* dari yang hanya sekedar hiburan menjadi tempat untuk mencari kepuasan seksual mengarahkan mereka kepada aktivitas *cybersex*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran *cybersex* dengan metode penelitian kuantitatif deskriptif kepada 202 orang remaja yang melakukan *korean roleplay* menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan jenis *voluntary sampling*. Skala yang digunakan adalah skala *cybersex* ($\alpha=.968$) yang dimodifikasi dari Marjorie (2016). Hasil penelitian ini didapatkan sebanyak 154 orang remaja berusia 12-21 tahun yang melakukan *korean roleplay* (76.2%) melakukan *cybersex* dengan kategori sedang. Kesimpulan dari penelitian ini adalah remaja yang melakukan *korean roleplay* cenderung terlibat dalam aktivitas yang dapat memuaskan mereka secara seksual saat bermain *roleplay* di internet, seperti mengunduh ataupun melihat konten porno, berkomunikasi atau *chatting* hal yang berbau seksual, ataupun merasa bargairah atau terangsang dengan kegiatan yang dilakukan.

Kata Kunci : *Cybersex, Remaja, Korean Roleplay*

