

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi-teknologi yang diciptakanpun juga menjadi lebih canggih. Perkembangan teknologi ini mampu mempengaruhi aktivitas manusia disegala aspek. Contoh dari perkembangan tersebut adalah internet yang telah memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi manusia. Menurut Harmaini dan Novitriani (2018) melalui internet kita dapat melakukan interaksi dengan orang lain yang jaraknya jauh tanpa harus bertemu secara fisik, mendapatkan serta membagikan informasi dengan cepat dan mudah, membangun jejaring sosial (media sosial), dan berbagai manfaat lainnya.

Kemajuan teknologi seperti internet ini juga berdampak pada maraknya penyebaran *hallyu* atau biasa disebut sebagai *korean wave*. *Korean wave* merupakan sebuah proses penyebaran budaya Korea Selatan secara global yang di mulai sejak tahun 1997 (Shim, 2006). Di Indonesia, *korean wave* mulai berkembang pada tahun 2002 yang ditandai dengan adanya penayangan drama Korea (K-drama) di saluran TV nasional (Larasati, 2018). Kemudian tahun 2011 hingga 2013, di susul dengan meledaknya perkembangan musik pop dari korea atau biasa dikenal sebagai *korean pop* (K-pop) (Rinata & Dewi, 2019).

Fenomena *korean wave* ini terus berlanjut dan berkembang dengan sangat cepat setiap tahun, terutama pada musiknya yang memiliki banyak sekali penggemar (Larasati, 2018). Data dari *Korean Foundation* (KF) yang merupakan sebuah lembaga di bawah naungan Kementerian Luar Negeri Korea Selatan

menyatakan bahwa hingga bulan Desember tahun 2019 terdapat lebih dari 90 juta penggemar budaya Korea yang ada di dunia, dan di Asia sendiri sebanyak 71.810.000 (Marsha & Salma,2021). Kemudian dalam penelitian BLIP, sebuah platform komunitas penggemar k-pop menyatakan bahwa dari 90 juta lebih penggemar musik pop korea yang ada di seluruh dunia, 9,9% dari jumlah penggemar tersebut berada di Indonesia. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai peringkat kedua setelah Korea selatan dengan penggemar musik pop korea terbesar di dunia (Jung & lee, dalam Islamiyah dkk, 2020). Tidak hanya itu, berdasarkan data statistik yang dikeluarkan oleh twitter mengenai negara dengan cuitan terbanyak tentang k-pop, Indonesia menempati urutan ketiga setelah Thailand dan Korea Selatan (Wildatama & Ramdani, 2021).

Banyaknya penggemar idola korea khususnya di Indonesia menjadikan mereka membentuk berbagai komunitas sebagai cara untuk berbagi informasi ataupun mempromosikan idola mereka, seperti komunitas *cover dance*, *cover song*, ataupun komunitas yang dibuat untuk sesama *fandom* (Aisyah & Sumaryanti,2022). Tidak hanya itu, komunitas ini juga tersebar di berbagai media di internet, salah satunya yaitu media sosial. Dengan adanya media sosial ini para penggemar lebih mudah untuk mendapatkan segala informasi dan juga memberikan mereka kemudahan dalam berekspresi (Achsa & Affandi,2015).

Salah satu komunitas penggemar idola korea yang terbentuk di media sosial yaitu *roleplayer*. *Roleplay* atau permainan peran pada penggemar idola korea muncul pertama kali pada salah satu media sosial yaitu *twitter* , di dalamnya mereka akan berpura-pura seolah menjadi idola yang mereka perankan dengan

memakai biodata, *username*, foto profil, bahkan penampilan di *timeline* sesuai karakter idola tersebut (Aulia & Sugandi, 2020). Kemudian Achsa dan Affandi (2015) menjelaskan bahwa *roleplay* merupakan sebuah permainan imajinasi, sehingga idola yang dipilih oleh *roleplayer* juga merupakan karakter yang ideal menurut imajinasi mereka. Dengan berpura-pura menjadi karakter idola yang mereka sukai, *roleplayer* bisa merasakan kedekatan secara emosional sesuai dengan imajinasi mereka, dan bermain bersama *roleplayer* lainnya membuat imajinasi tersebut terasa lebih nyata (Safitri dalam Aulia & Sugandi, 2020). Selain itu, para pemain *roleplay* biasanya juga melakukan interaksi dengan pemain lainnya, seperti melakukan percakapan, bermain *games*, bahkan mengadakan konser virtual yang dilakukan dengan berdasarkan *plot* dan *imagine* (Aisyah & Sumaryanti, 2022)

Permainan *roleplay* ini bisa dilakukan diberbagai media sosial, namun sampai saat ini media sosial *twitter* menjadi salah satu platform yang paling sering digunakan oleh para *roleplayer* untuk bermain (Fatmawati & Ali 2017). Tidak diketahui berapa jumlah pasti pemain *roleplay*, namun menurut Rahayu (dalam Adlia, 2021) sebagian besar pengguna *twitter* merupakan pemain *roleplay*. Berdasarkan data dari *statistica.com* (2019) jumlah pengguna media sosial *twitter* khususnya di Indonesia mencapai angka 22,8 juta pengguna. Salah satu basis komunitas terbesar yang dikhususkan untuk para *roleplayer* k-pop yang ada pada media sosial *twitter*, memiliki sekitar 186.000 pengikut. Hal ini menandakan banyaknya jumlah pemain *roleplay* khususnya di media sosial *twitter*. Menurut Lonyka dan Ambarwati (2021) walaupun pemain *roleplay* juga menggunakan

media sosial lainnya seperti *line*, *telegram*, *facebook*, ataupun *instagram*, namun *twitter* dipilih menjadi tempat bermain *roleplay* yang paling sering digunakan karena banyaknya pemain *roleplay* lain yang menggunakan *twitter*, selain itu *twitter* juga memberikan adanya berbagai fitur yang dapat memudahkan mereka melakukan permainan. Seperti fitur *auto-base* yang memungkinkan mereka mencari teman, pasangan, ataupun sekedar melakukan interaksi dengan pemain lain dengan lebih mudah, dan juga fitur *username* yang dengan mudah diubah dan dikreasikan sesuai keinginan

Kemudian menurut Aulia dan Sugandi (2020), rata-rata pemain *roleplay* merupakan remaja Indonesia. Usia pemain *roleplay* biasanya berada pada kisaran 12-25 tahun (Trisna, 2018). Hal ini sesuai dengan survei yang peneliti lakukan kepada 10 orang *roleplayer* k-pop di media sosial *twitter* yang masih aktif, di mana rata-rata usia mereka saat ini masih dikategorikan pada usia remaja yaitu kisaran 18 hingga 21 tahun dan mereka pertama kali bermain *roleplay* saat berusia 13 hingga 17 tahun. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa secara umum pemain *roleplay* merupakan remaja.

Ada berbagai alasan kenapa remaja melakukan permainan *roleplay*, seperti hanya sekedar iseng, bosan, atau ingin tahu seperti apa permainan tersebut (Trisna, 2018). Dari hasil penelitian Rahayu (2019) juga menyatakan terdapat beberapa motivasi yang melatarbelakangi mereka melakukan permainan *roleplay*, seperti ketika merasa stress mereka akan bermain *roleplay* untuk mencari hiburan, kemudian *roleplay* juga digunakan sebagai dunia alternatif yaitu sebagai tempat untuk mencurahkan berbagai perasaan yang tidak bisa diluapkan jika pada

kehidupan nyata. Namun, Evanti dan Sudarisman (2018) menyatakan bahwa *roleplay* saat ini tidak hanya digunakan sebagai tempat untuk mencari hiburan, tetapi juga tempat untuk mencari kepuasan seksual para pemainnya. Kemudian Temyanno (2015) juga menyatakan bahwa pemain *roleplay* remaja saat ini banyak yang bermain *roleplay* untuk mencari teman atau pacar, atau bahkan ada yang ingin untuk memuaskan hawa nafsu mereka. Banyaknya pemain *roleplay* yang bermain untuk mencari kepuasan seksual ini, didukung oleh hasil penelitian Adlia (2021) bahwa ditemukan adanya pemain *roleplay* kpop yang melakukan *imagine* atau berimajinasi dengan pemain lain atau pasangan mereka tetapi dengan melakukan aktivitas seks, seperti *chat sex* atau *phone sex*.

Permainan *roleplay* yang mengarah kepada hal seksual ini termasuk salah satu genre atau plot permainan yang ada pada permainan *roleplay*, yaitu genre *smut*. Menurut Permadi (dalam Evanti & Sudarisman, 2018) genre *smut* yang ada pada permainan *roleplay* k-pop merupakan salah satu plot atau cerita yang di buat oleh pemain yang mengandung unsur seksual dan erotis. Selanjutnya Khusnulkhathimah (2020) mengungkapkan bahwa jika pemain *roleplay* pada umumnya hanya mengunggah *tweet* mengenai keseharian idola mereka, namun *roleplayer* dengan genre *smut* ini biasanya akan mengunggah *tweet* mengenai pesan-pesan sensual untuk menggoda sesama *roleplayer*, dan mereka juga biasanya sering *meretweet* unggahan yang bermuatan seksual dari *twitter*. Berdasarkan pada salah satu basis komunitas yang dikhususkan untuk *smut roleplayer* di *twitter* memiliki jumlah *followers* atau pengikut yaitu sekitar 23.000

*followers*, hal ini menandakan cukup banyaknya jumlah pemain *roleplay* kpop dengan genre *smut*.

Beralihnya permainan *roleplay* dari yang hanya sekedar hiburan menjadi tempat untuk mencari kepuasan seksual mengarahkan mereka kepada perilaku yang disebut sebagai *cybersex*. Carnes, dkk (2007) menyatakan *cybersex* telah menjadi istilah umum untuk menggambarkan perilaku terkait seks saat menggunakan internet atau komputer. Lebih lanjut Cooper, dkk (2004) menyatakan bahwa *cybersex* merupakan salah satu sub kategori dari *online sexual activity* (OSA), di mana seseorang menggunakan internet untuk hal-hal yang dapat memuaskan secara seksual, seperti melihat atau membaca hal-hal porno, terlibat dalam obrolan seksual yang kemudian memungkinkan terjadinya masturbasi.

Menurut Carnes, dkk (2007) terdapat beberapa kategori dari *cybersex*, yang pertama yaitu mengakses video, gambar, film, maupun cerita yang berbau pornografi di internet. Kedua, melakukan *chattingan* secara *real time* dengan pasangan yang ada di dunia maya yang di dalamnya memuat percakapan seksual. Ketiga, mengakses multimedia *software* seperti VCD dan DVD melalui laptop atau komputer yang di dalamnya terdapat hal porno. Berdasarkan penelitian Anggreiny dan Sarry (2018) tentang perilaku *cybersex* yang dilakukan oleh remaja menunjukkan hasil bahwa subjek dari penelitian melakukan beberapa perilaku seksual di internet seperti mengakses, membaca, dan menonton berbagai hal yang berbau porno melalui website ataupun situs-situs porno. Subjek juga melakukan fantasi seksual seperti melakukan percakapan yang mengarah kepada

seksual dan melakukan video seks dengan teman *onlinenya*. Tak hanya itu, subjek juga menggunakan multimedia *software* untuk bermain game porno atau seks.

Menurut Cooper, dkk (dalam Carnes, dkk 2001) terdapat tiga kategori orang yang menggunakan internet dengan tujuan seksual, yang pertama yaitu *recreational users* di mana pengguna mengakses hal yang berbau seksual menggunakan internet hanya karena rasa penasaran dan biasanya tidak memiliki masalah dengan perilaku seksual mereka, kedua *at-risk users* merupakan pengguna yang memiliki resiko menjadi kompulsif apabila tidak mampu mengurangi aktivitas seksual yang dilakukan di internet, dan yang terakhir yaitu *sexually compulsive users* yaitu pengguna yang menunjukkan adanya perilaku yang kompulsif dalam melakukan aktivitas seksual di internet bahkan adanya konsekuensi negatif yang terjadi.

Selain itu, tingkat perilaku *cybersex* seseorang dapat dilihat berdasarkan gender dan usia. Dalam penelitian Delmonico dan Griffin (2008) yang melihat perbandingan perilaku kompulsif dan non-kompulsif seseorang dalam aktivitas seksual di internet, ditemukan bahwa dari 5.005 laki-laki yang menjadi subjek penelitian, 2.992 di antaranya berada pada tahap kompulsif dalam perilaku *cybersex*. Sedangkan pada 1.083 subjek perempuan, 530 dari mereka juga berada dalam tahap kompulsif. Weinstein (2015) menjelaskan bahwasanya laki-laki memiliki frekuensi penggunaan *cybersex* yang lebih tinggi daripada perempuan. Hal ini juga dijelaskan dari hasil penelitian Harmaini dan Novitriani (2018) bahwa adanya perbedaan dari perilaku *cybersex* antara laki-laki dan perempuan, di mana

laki-laki lebih cenderung memiliki perilaku *cybersex* yang lebih tinggi daripada perempuan.

Kemudian jika dilihat berdasarkan usia, perilaku *cybersex* banyak dilakukan oleh remaja. Penelitian Carvalheira dan Gomes (2003) menemukan bahwa dari 400 sampel penelitian yang melakukan *cybersex* di ruang obrolan, pengguna terbanyaknya berada pada usia remaja yaitu antara 15 tahun hingga 19 tahun, kemudian disusul dengan usia 20 hingga 24 tahun. Kemudian Arnal, dkk (2016) menyatakan bahwa 24% remaja laki-laki dan 17% remaja perempuan di Eropa telah melakukan perilaku *cybersex*, sedangkan di Spain dari hampir 100% remaja laki-laki dan perempuan yang menggunakan internet, 10% dari mereka menyatakan pernah melakukan perilaku seksual secara *online*. Selanjutnya dari hasil penelitian Daneback, dkk (2005) mengenai perilaku *cybersex* pada usia 18-65 tahun, hasilnya menunjukkan bahwa perilaku *cybersex* tertinggi dilakukan oleh golongan usia 18-24 tahun.

Selanjutnya beberapa penelitian menunjukkan bahwa remaja termasuk dalam kategori yang beresiko dalam perilaku *cybersex*. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, dkk (2016) yang dilakukan kepada 74 orang remaja pria di SMK Palapa Semarang mengenai didapatkan hasil bahwa 39.2% subjek berada pada kategori berisiko *cybersex*, 33.8% berada pada kategori sangat berisiko, dan sisanya 27% berada dalam kategori ringan atau tidak berisiko. Selanjutnya penelitian mengenai aktivitas *cybersex* remaja SMP "X" di Pariaman oleh Pujiati (2019) menunjukkan bahwa 69,8% subjek berada pada kategori sedang, 15,4% dalam kategori tinggi, dan 14,8% kategori rendah. Dengan banyaknya remaja

yang berada pada kategori beresiko *cybersex* ini, tentunya mereka lebih rentan untuk menjadi kompulsif dan mendapatkan lebih banyak efek negatif jika melakukannya secara berkelanjutan.

Banyaknya remaja yang terlibat dalam perilaku *cybersex* ini juga didasarkan pada sejumlah faktor. Seperti yang dijelaskan oleh Carnes dkk (2007) terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebab seseorang melakukan perilaku *cybersex*, yaitu adanya berbagai kemudahan yang didapatkan dalam mengakses berbagai situs porno karena perkembangan internet yang semakin cepat (*accessibility*), memiliki kesempatan memisahkan diri dari orang lain (*isolation*), tidak takut untuk dikenali oleh orang lain karena tidak harus menunjukkan identitas asli (*anonymity*), tidak membutuhkan biaya yang banyak (*affordability*), memiliki kebebasan dalam berfantasi (*fantasy*). Beberapa kemudahan yang bisa didapatkan oleh remaja ini tidak terlepas dari adanya perkembangan teknologi. Dengan adanya teknologi yang semakin maju saat ini memberikan kesempatan yang besar untuk remaja untuk mengalami kecanduan, khususnya *cybersex* (Karapetsas & Fotis, 2013).

Selain berbagai faktor di atas, seperti yang diketahui bahwa remaja berada pada fase peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa sehingga salah satu perkembangan yang terjadi masa ini adalah perkembangan seksual. Dengan adanya perkembangan seksual yang terjadi yang disertai dengan rasa ingin tahu yang tinggi mengakibatkan remaja melakukan *cybersex* untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Harmaini & Novitriani, 2019). Hal ini juga di jelaskan oleh Hurlock (dalam Sari & Purba, 2012) bahwa remaja merupakan individu yang

belum mampu untuk mengontrol diri mereka dan masih labil sehingga ketika mereka terpapar dengan hal yang berbau seksual mereka tidak mampu untuk menahan dorongan tersebut.

Tingginya keterlibatan remaja dalam perilaku *cybersex* dan berbagai faktor yang menjadi penyebab, tentunya juga memberikan berbagai dampak bagi remaja. Menurut Supusepa (2011) *cybersex* memberikan berbagai dampak negatif bagi penggunanya. Huwaidah, dkk (2020) menyatakan bahwa dampak dari *cybersex* adalah terganggunya waktu tidur hingga selalu merasa gelisah apabila tidak melakukan hal tersebut. Kemudian menurut Eriyansyah (2008) kecanduan *cybersex* pada remaja dapat mengakibatkan gangguan pada kemampuan fisik dan kerja otot, lebih sering berfantasi mengenai hal seksual, dan adanya perasaan terganggu apabila terjadi gangguan pada internet. Kemudian *cybersex* juga mengakibatkan terganggunya interaksi sosial remaja karena lebih banyak menghabiskan waktu di internet (Rimington & Gast, 2007). Jadi, dapat disimpulkan bahwa perilaku *cybersex* dapat mengakibatkan berbagai efek negatif bagi individu yang melakukannya, tidak hanya dari segi fisik, tapi juga berefek kepada psikologis dan sosialnya.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai remaja k-pop yang melakukan *roleplay* hingga perilaku *cybersex*, peneliti belum menemukan adanya penelitian yang membahas topik ini secara khusus. Namun, salah satu penelitian terkait yaitu penelitian yang dilakukan oleh Lonyka dan Ambarwati (2021) mengenai hubungan kecerdasan emosional dan perilaku *cybersex* pada mahasiswa yang bermain *roleplay* di media sosial twitter, menunjukkan hasil bahwa terdapat

hubungan yang negatif signifikan antara kecerdasan emosional dan perilaku *cybersex*, kemudian juga didapatkan hasil bahwa perilaku *cybersex* yang dilakukan oleh subjek penelitian tergolong dalam kategori rendah yaitu sebanyak 63%. Jadi, dapat dikatakan bahwa perilaku *cybersex* di kalangan mahasiswa yang bermain *roleplay* pada media sosial twitter berada pada kategori rendah. Dalam penelitian tersebut subjek yang dipilih merupakan pemain *roleplay* secara umum yang ada di twitter, namun penelitian yang akan dilakukan difokuskan kepada pemain *roleplay* k-pop.

Menurut Aulia dan Sugandi (2020) pemain *roleplay* biasanya dilakukan oleh para pecinta dari artis korea atau k-pop, anime ataupun barat. Penelitian ini difokuskan kepada pemain *roleplay* k-pop karena menurut Pane dan Zulkarnain (2018) pemain *roleplay* paling banyak khususnya di media sosial twitter adalah *roleplay* yang menggunakan identitas dari idol k-pop, hal ini disebabkan karena banyaknya penggemar idol k-pop saat ini dan lebih mengetahui tentang dunia *roleplay*. Dengan banyaknya pemain *roleplay* k-pop ini juga memudahkan mereka mencari teman atau pasangan saat bermain, dan dari hasil penelitian serta observasi yang telah dipaparkan sebelumnya ternyata ditemukan banyaknya pemain *roleplay* k-pop yang bermain dengan tema seksual, hal ini menjadikan mereka lebih rentan dalam memiliki perilaku *cybersex*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka dapat diketahui bahwasannya dengan semakin berkembangnya internet saat ini, memudahkan penggemar untuk dapat berinteraksi dengan idola ataupun dengan sesama penggemar sehingga munculah permainan *roleplay* yang pada awalnya hanya

sebagai sarana untuk mencari hiburan namun berubah menjadi tempat untuk mencari kepuasan seksual atau *cybersex*. Perilaku *cybersex* ini memiliki banyak dampak negatif khususnya pada remaja yang saat ini masih berada pada fase peralihan. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan dan dikarenakan belum adanya penelitian lain yang khusus meneliti kepada pemain *korean roleplay*, sehingga penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai *cybersex* pada remaja yang melakukan *korean roleplay* dan dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “seperti apa gambaran *cybersex* pada remaja yang melakukan *korean roleplay*?”

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran *cybersex* pada remaja yang melakukan *korean roleplay*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai literatur pada perkembangan ilmu psikologi, dan terkhususnya pada ilmu psikologi *cyber*, dan juga sebagai tambahan data dan sumber bagi peneliti yang lain yang akan melakukan penelitian dengan topik yang mirip dengan penelitian ini.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapatkan dari penelitian ini yaitu dapat menambah pengetahuan dan wawasan, bagi :

1. Remaja yang melakukan *roleplay*

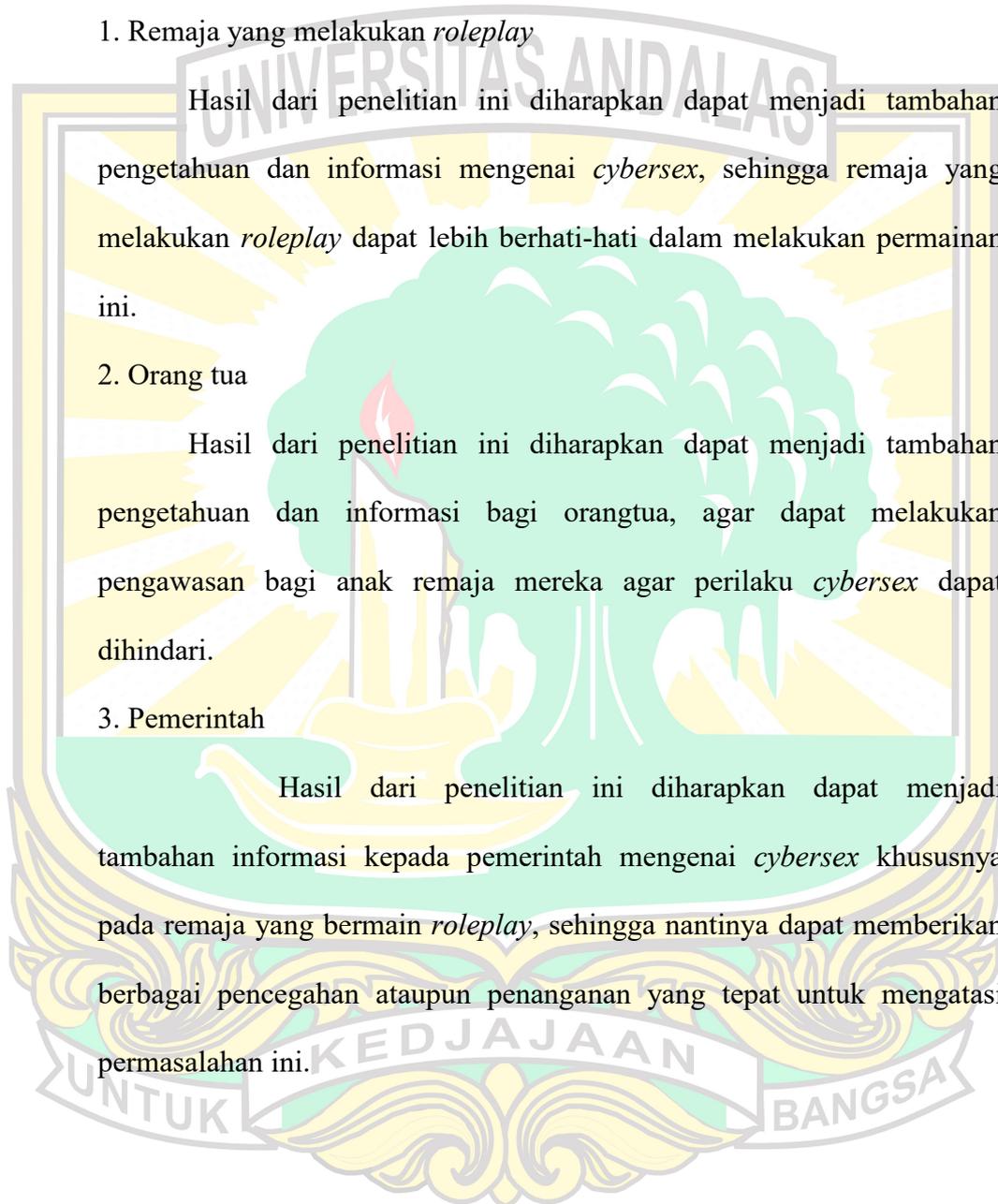
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan dan informasi mengenai *cybersex*, sehingga remaja yang melakukan *roleplay* dapat lebih berhati-hati dalam melakukan permainan ini.

2. Orang tua

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan dan informasi bagi orangtua, agar dapat melakukan pengawasan bagi anak remaja mereka agar perilaku *cybersex* dapat dihindari.

3. Pemerintah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi kepada pemerintah mengenai *cybersex* khususnya pada remaja yang bermain *roleplay*, sehingga nantinya dapat memberikan berbagai pencegahan ataupun penanganan yang tepat untuk mengatasi permasalahan ini.



## 1.5 Sistematika Penulisan

### BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan latar belakang dari permasalahan, rumusan dari permasalahan, tujuan dari penelitian yang dilakukan, manfaat, serta sistematika penulisan

### BAB II : Tinjauan Pustaka

Pada tinjauan pustaka ini berisi tentang teori yang akan digunakan dalam penelitian dan berkaitan dengan variabel penelitian serta kerangka pemikiran

### BAB III : Metode Penelitian

Bab tiga dari penelitian ini berisikan tentang metode atau cara yang akan digunakan peneliti dalam melakukan penelitian, yaitu pendekatan penelitian, kriteria subjek, lokasi, metode dalam pengambilan data penelitian, serta kredibilitas dan prosedur dari penelitian.

### BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai uraian hasil penelitian, interpretasi data, dan pembahasan hasil penelitian.

### BAB V : PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran penelitian.

