

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Korean wave* merupakan salah satu hal yang kini menjadi suatu *trend* di berbagai belahan dunia. *Korean wave* atau yang biasa disebut juga sebagai *hallyu* adalah istilah yang diberikan untuk penyebaran budaya Korea Selatan secara global di berbagai negara di dunia (Shim, dalam Putri, Liany, & Nuraeni, 2019.). Secara garis besar, budaya Korea Selatan yang tersebar melalui *Korean wave* ini paling berkembang dan memiliki banyak penggemar pada musik dan dramanya (Putri, Amirudin, & Purnomo, 2019). Penggemar drama disebut sebagai *K-Drama lovers*, sedangkan penggemar musik pop Korea disebut dengan *K-Pop fans* atau *KPopers*.

Di Indonesia, penyebaran budaya pop dari Korea dimulai sejak tahun 2002 yang menyebabkan menjamurnya jumlah *KPopers* (Putri, Liany, & Nuraeni, 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 *KPopers* yaitu sebanyak 70,59 juta anggota di 457 *fanclub*.

Banyaknya jumlah *KPopers* yang tersebar di seluruh Indonesia membuat mereka memanfaatkan media sosial sebagai wadah untuk berinteraksi satu sama lain. Melalui media sosial, mereka tidak hanya mendistribusikan informasi, tetapi juga membuat jaringan pertemanan secara virtual (Nasrullah, dalam Pratiwi & Putra, 2018). Ditemukan komunitas *KPoepers* yang menggunakan media sosial yang saling berkomunikasi dan berinteraksi namun tidak menggunakan identitas asli, melainkan memerankan diri orang lain (Parlina & Taher, 2017). Dalam sebuah kelompok tersebut, mereka akan berpura-pura menjadi idola yang mereka sukai, berimprovisasi sesuai keinginan dengan tetap menjaga nama baik idola mereka (Ghassani, & Rinawati, 2017). Permainan kelompok ini disebut dengan *Roleplayer* (Ardiani, 2013).

*Roleplayer* sering disebut sebagai permainan peran yang memerankan diri orang lain di media sosial layaknya seperti hidup di dunia nyata (Parlina & Taher, 2017). Sedangkan menurut Achsa & Affandi (2015), *Roleplayer* merupakan sebuah permainan memainkan peran tokoh-tokoh khayalan atau pun asli dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama yang dilakukan melalui media sosial. Bagi *KPopers*, *roleplayer* merupakan wadah yang digunakan untuk menyalurkan keinginan dalam menirukan idola mereka (Ghassani, & Rinawati, 2017).

Tidak diketahui jumlah spesifik pemain *roleplayer*, namun menurut penelitian Rahayu (2019) sebagian besar komunitas yang berkontribusi menjadi pengguna

*Twitter* merupakan pemain *roleplayer*. Berdasarkan data yang didapatkan dari *statisca.com* (2019), jumlah pengguna media sosial *Twitter* di Indonesia pada tahun 2019 mencapai angka 22,8 juta pengguna. Dilansir oleh *KompasTekno* (2019), Indonesia diklaim sebagai salah satu negara yang pertumbuhan pengguna aktif harian *Twitter*-nya paling besar. Selain itu, banyaknya jumlah *followers* di suatu akun *roleplayer* juga menunjukkan maraknya pemain *roleplayer* di Indonesia (Ardiani, 2013).

Ada beberapa jenis kegiatan yang dapat dilakukan *KPopers* saat bermain *roleplayer*. Pemain dapat menemukan akun *agency*, akun *fanbase*, akun perkumpulan (*squad*), akun EO (*Event Organizer*), *base* untuk mencari *couple*, mencari dan membuat keluarga, mengadopsi anak, menikah, membuat konser, dan yang lainnya (Ghassani, & Rinawati, 2017). Para penggemar yang bermain *roleplayer* ini akan saling berdialog dengan penggemar lain yang memainkan peran idola yang berbeda (Achsa & Affandi, 2015). Dari dialog-dialog dan interaksi yang dilakukan, pemain mulai memilih pemain lain yang cocok untuk dijadikan *couple*.

Lama seorang pemain *roleplayer* dalam memerankan satu karakter bisa bervariasi. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap salah satu pemain *roleplayer* pada 6 Desember 2019, paling lama mereka memerankan satu karakter saja bisa mencapai 2 tahun. Bisa juga sampai pemain tidak betah lagi berada di suatu *agency roleplayer* atau dibubarkannya *agency* tersebut karena suatu konflik.

Jika ada kesibukan di dunia nyata, pemain *roleplayer* biasanya berhenti sebentar, lalu kembali bermain *roleplayer* jika sudah memungkinkan.

*“Kalau agency roleplayernya banyak peraturan biasanya aku keluar. Tapi paling juga cari agency lain tetap pakai Taehyung BTS. Paling tahan lama 2 tahun, kalau stay, ya. Bisa balik kapan aja kalau kangen.”*

Meski begitu, pemain *roleplayer* masih tetap melanjutkan komunikasi dengan pemain yang membuatnya nyaman saat berada pada suatu *agency* dengan cara bertukar akun asli media sosial yang mereka miliki. Terutama jika pemain *roleplayer* tersebut mempunyai *couple*. Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi & Putra (2018), diketahui bahwa setelah menjalin hubungan sebagai pasangan *roleplayer*, pemain memutuskan untuk bertukar akun media sosial asli dengan alasan adanya rasa takut akan kehilangan *couple* dalam dunia *roleplayer* atau takut jika *couple*-nya sudah tidak bermain *roleplayer* akan putus kontak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Parlina dan Taher (2017) mengatakan bahwa dalam beberapa kasus, pemilik akun bertemu dengan pemilik akun yang lain dan mereka menjadi pasangan yang nyata di dalam dunia nyata (*real life*).

*Couple* dalam *roleplayer* sama halnya dengan pasangan lain yang ada di dunia nyata. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap pada salah satu pemain *roleplayer* pada 8 Januari 2020, didapatkan bahwa ada beberapa perbedaan yang dirasakan sebelum dan sesudah memiliki *couple* dalam *roleplayer*. Sebelum memiliki *couple*, pemain *roleplayer* tersebut mengatakan bahwa dirinya merasa



lebih leluasa melakukan interaksi kepada sesama pemain dan menjalin pertemanan. Setelah memiliki *couple*, pemain *roleplayer* harus berperilaku seperti orang yang pacaran. Harus saling perhatian dan melakukan obrolan yang intens melalui *Direct Message* (DM) di *Twitter*.

*“Bedanya waktu sebelum sama sesudah punya couple... Sebelum punya kita itu bisa leluasa temenan sana-sini, kelayapan base sana-sini, ngeganjen sana-sini. Hehe. Intinya bebaslah tanpa perlu baper-baperan tanpa perlu pusing. Sesudah punya cepe ya kayak orang pacaranlah. Ada yang perhatiin ada yang intens nge-dm kita. Namanya doang RP itu virtual ketikan tapi mainnya pasti pakai hati juga. Bisa baper bisa sedih bisa seneng. Apalagi kadang kalau udah punya cp itu fams sama bestie kita ada yang ngejauh. Syukur-syukur kalau tetep biasa aja.”*

Hal ini menunjukkan adanya interaksi yang intens dan emosional dari *couple* dalam *roleplayer* sehingga mereka memutuskan untuk melanjutkan menjadi pasangan di dunia nyata. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Achsa dan Affandi (2015), dialog yang dilakukan antar pemain *roleplayer* ini bersifat sentimental dan emosional. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Putra (2018) menemukan bahwa, perasaan dicintai dan mencintai akhirnya muncul setelah adanya interaksi yang intens yang didukung oleh faktor merasa nyaman dan *chemistry* dengan pasangannya tersebut, hingga pada akhirnya pemain menemukan perasaan ingin menunjukkan kepribadian/perilaku sebenarnya kepada pasangannya masing-masing.

Pada *roleplayer* ditemukan adanya pemain yang melakukan pertukaran jenis kelamin saat melakukan perannya. Pertukaran jenis kelamin ini bisa saja terjadi

saat seseorang dalam keadaan *online* (Pratiwi & Putra, 2018). Banyak pria yang berpura-pura menjadi wanita dan menggambarkan dirinya menarik secara seksual, begitu juga sebaliknya (Clark dalam Nancy, dalam Pratiwi & Putra, 2018). Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan terhadap salah satu pemain *roleplayer* perempuan pada 11 Juli 2019, didapatkan informasi bahwa pemain tersebut memerankan karakter laki-laki dalam *roleplayer*.

“...aku meranin cowok kalau di RP. Dulu jadi Kyuhyun, sekarang Taehyung BTS. Kalau idol cewek yang aku suka, biasanya aku hmm.. jadiin CP aja.”

Terdapat beberapa alasan yang menyebabkan seorang pemain *roleplayer* lebih memilih untuk memerankan karakter laki-laki meskipun dirinya pada kehidupan nyata merupakan seorang perempuan. Salah satu pemain *roleplayer* saat diwawancarai pada 11 Juli 2019, mengatakan bahwa karakter laki-laki akan lebih mudah mendapatkan *couple*, menjalin pertemanan dengan pemain lain, dan membentuk keluarga angkat. Alasan lainnya ialah agar lebih sering mendapatkan perhatian saat muncul di *agency roleplayer* mereka. Bebasnya dunia virtual tidak membatasi seseorang dalam membangun karakter tertentu, meskipun berlawanan dengan dirinya yang asli (Mariska, 2018). Anonimitas identitas virtual dapat memberikan kebebasan bagi para pelaku *roleplayer* untuk bereksperimen dengan identitas mereka yang sangat berbeda dari kehidupan nyata (Achsa & Affandi, 2015).

Pertukaran peran jenis kelamin dan menjalani hubungan sesama jenis tersebut dinilai cukup berisiko bagi orientasi seksual seseorang terutama jika dilakukan pada saat remaja. Menurut Erickson (dalam Santrock, 2009), remaja mencoba untuk mengeksplorasi berbagai peran dan kepribadian dalam rangka membentuk identitas diri yang menjadi tugas wajib remaja pada tahapan perkembangannya. Identitas diri merupakan persoalan kompleks dan membutuhkan waktu yang panjang, selain itu terbentuknya identitas diri merupakan pertanyaan yang akan terus muncul selama rentang kehidupan dan tidak akan berhenti pada satu keputusan final (Santrock, 2009).

Salah satu identitas diri yang menjadi persoalan penting bagi remaja ialah berkaitan dengan orientasi seksual. Meskipun perkembangan orientasi seksual berlangsung selama rentang kehidupan, fenomenanya baru muncul ketika individu memasuki masa remaja (Alhamdu, 2016). Hal ini berkaitan dengan tahap perkembangan oleh Erikson yang mengatakan bahwa remaja berada pada fase identitas & kebingungan peran (Santrock, 2009). Masa remaja dianggap sebagai proses puncak untuk menemukan identitas diri dan orientasi seksual secara lebih spesifik, sebagai heteroseksual, homoseksual, atau biseksual (Fadhilah, 2018).

Orientasi seksual adalah karakteristik pribadi yang mencerminkan perilaku seksual, daya tarik, atau identitas diri seseorang (Badgett & Goldberg, 2009). Sedangkan menurut *American Psychological Association* (APA, 2011) orientasi seksual merupakan sesuatu yang mengacu pada ketertarikan individu terhadap

individu lainnya secara seksual dan bersifat romantis. Individu mungkin mempunyai kecenderungan untuk melakukan orientasi seksual seperti apa yang ada dalam pikirannya dan mencerminkan hal tersebut ke dalam bentuk perilaku, tetapi bisa juga hanya menyimpan orientasi seksualnya didalam otaknya dan tidak pernah melakukan kontak seksual dalam bentuk perilaku (Alhamdu, 2016).

Menurut APA (2011), orientasi seksual biasanya mencakup ketertarikan kepada anggota dari jenis kelamin sendiri (*gay* atau *lesbian*) atau disebut juga dengan homoseksual, ketertarikan kepada anggota dari jenis kelamin lain (heteroseksual), dan ketertarikan kepada anggota dari kedua jenis kelamin (biseksual). Homoseksual dan biseksual saat ini tidak termasuk golongan gangguan dalam DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) maupun PPDGJ (Pedoman Penggolongan Diagnosis Gangguan Jiwa). Namun, berdasarkan norma yang berlaku di Indonesia, homoseksual dan biseksual masih dikatakan sebagai orientasi seksual yang menyimpang atau tidak normal (Ayub, 2017).

Orientasi seksual secara lebih spesifik dipengaruhi oleh-oleh pengalaman sepanjang masa kehidupan dan mulai menjadi konsisten saat memasuki masa remaja (Hasnah & Alang, 2019). Proses tersebut secara relatif berhubungan dengan bagaimana individu mendapatkan kasih sayang dan perlakuan dari orang-orang yang ada disekitar mereka (Alhamdu, 2016). Namun, seorang individu



mulai melabeli orientasi seksualnya ketika individu tersebut berada di usia 16 – 22 tahun (Friedman, 2004).

Perkembangan identitas pada remaja sangat bergantung pada lingkungan dimana ia berada (Purwadi, 2004). Lingkungan yang tidak bisa memberikan bimbingan dan dukungan yang benar kepada remaja akan menyebabkan mereka mengambil keputusan yang menyimpang bukan hanya terkait identitas diri, tetapi juga mengenai orientasi seksual mereka (Alhamdu, 2016). Misalnya remaja tersebut akan mengarah pada orientasi seksual yang tidak sehat yaitu, homoseksual dan biseksual ketimbang memilih penyaluran hasrat cinta dan seksual dengan cara yang wajar atau yang disebut sebagai heteroseksual (Hasnah & Alang, 2019).

Perkembangan merupakan salah satu faktor yang dapat menjelaskan seorang individu memiliki kecenderungan untuk mempunyai orientasi seksual secara lebih spesifik (Hasnah & Alang, 2019). Menurut Cass (1979), untuk seseorang dengan orientasi seksual sejenis terdapat enam tahap pembentukan identitas yaitu, *identity confusion* (kebingungan), *identity comparison* (membandingkan), *identity tolerance* (yakin), *identity acceptance* (membuka jati diri), *identity pride* (bangga), *identity synthesis* (merasa nyaman). Identitas tersebut baru terbentuk secara optimal saat memasuki tahap *identity acceptance* (Mastuti, Winarno, Hastuti, 2012). Individu mulai bergabung dengan berbagai komunitas homoseksual agar adanya hubungan timbal balik serta adanya kesempatan untuk

menguji coba berbagai macam peran dalam menyelesaikan krisis untuk membentuk identitas diri yang optimal (Mastuti, dkk., 2012).

Lingkungan yang menciptakan hubungan timbal-balik serta adanya kesempatan untuk menguji coba berbagai macam peran dalam menyelesaikan krisis, berperan penting dalam membentuk identitas diri yang optimal (Mastuti, dkk, 2012). Sama halnya ketika remaja menemukan *couple* yang memberikan hubungan timbal balik yang positif saat bermain *roleplayer*. Adanya komunitas dan lingkungan yang mendukung akan membuat remaja melakukan internalisasi yang optimal terhadap identitas orientasi seksualnya (Ristianti, dalam Mastuti, Winarno, Hastuti, 2012).

Dunia *roleplayer* dapat dikatakan sebagai lingkungan yang dapat mendukung remaja dalam melakukan internalisasi identitas orientasi seksual. Terutama jika pemain *roleplayer* tersebut memiliki *couple*. Pasangan *roleplayer* yang memberikan perhatian, humoris, kedewasaan menghadapi pasangan *roleplayer*, *clingy* (tidak bisa jauh), sifat yang baik, selalu memberikan dukungan membuat para pemain *roleplayer* merasa dicintai dan mencintai (Pratiwi & Putra, 2018). Hubungan pasangan dalam *roleplayer* sedikit-banyak memengaruhi kehidupan asli dari pemainnya. Penelitian Pratiwi dan Putra (2018) menunjukkan bahwa, pemain *roleplayer* menjadi segan ketika ada pria lain dalam kehidupan nyata mulai mendekatinya karena ia merasa sudah memiliki pacar meskipun hanya dalam dunia *roleplayer* saja.

Lingkungan *roleplayer* dipenuhi oleh orang-orang yang berpasangan sesama jenis karena adanya pertukaran peran jenis kelamin yang menyebabkan *couple* berakhir sebagai pasangan sesama jenis (Mariska, 2018). Dalam penelitian Aryanti (2016), dikatakan bahwa jika remaja yang sejak lama terpapar tayangan aksi LGBT dapat berubah persepsinya dari empati kepada teman menjadi perasaan kasih sayang yang berlebihan. Begitu juga yang ditemukan pada penelitian Purwanti & Chairani (2018), Lingkungan juga menjadi peran penting dalam proses perubahan orientasi seksual, jika lingkungan bermain individu didominasi wanita lesbian, individu dapat terjebak dalam hubungan sejenis. Hal ini juga bisa berlaku pada remaja *KPopers* yang sering bermain *roleplayer*.

Adanya pertukaran peran jenis kelamin yang dilakukan oleh pemain *roleplayer* dapat menjadi salah satu yang memengaruhi orientasi seksual remaja *KPopers*. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Wardhani (2012) yang mengatakan bahwa orientasi seksual dipengaruhi oleh penghayatan terhadap jenis kelamin. Peran seks ditentukan dengan apakah seseorang itu berhasil mengidentifikasi dirinya atau justru melakukan transfer pada identitas yang lain (Wardhani, 2012). Perilaku imitasi yang dilakukan oleh remaja yang terpapar perilaku tak laras gender dapat menimbulkan kecenderungan LGBT, misalnya, laki-laki yang bertingkah feminim (Aryanti, 2016). Terjadi pembelajaran sosial yang mengarah pada transfer informasi, kebiasaan, atau perilaku (Aryanti, 2016).

Dari pembahasan di atas, dapat dilihat bahwa lingkungan dalam permainan *roleplayer* dapat berdampak pada remaja *KPopers* yang mengikutinya terutama dalam hal orientasi seksual. Adanya pertukaran peran jenis kelamin, menyebabkan *couple* dalam *roleplayer* merupakan pasangan sesama jenis yang melanjutkan komunikasi dan interaksi dengan menggunakan akun media sosial asli dapat memengaruhi gambaran orientasi seksual remaja *KPopers*. Penelitian ini penting untuk mengetahui gambaran orientasi seksual pada remaja *KPopers* yang bermain *roleplayer*. Khususnya bagi *couple* yang salah satu dari mereka melakukan pertukaran peran jenis kelamin. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai gambaran orientasi seksual pada remaja *KPopers* yang bermain *roleplayer*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah, bagaimana gambaran orientasi seksual pada remaja *KPopers* yang bermain *roleplayer*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk melihat gambaran orientasi seksual pada remaja *KPopers* yang bermain *roleplayer*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian meliputi manfaat teoritis dan manfaat 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 orientasi seksual lebih mendalam tentang proses orientasi seksual dan hal-hal yang memengaruhinya pada masing-masing partisipan yang merupakan pemain *roleplayer*. Kemudian, data hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana penunjang dan menjadi acuan serta studi literatur bagi peneliti selanjutnya yang memiliki tema yang mirip.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan bagi:

1. Remaja *KPopers* yang Bermain *Roleplayer*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang orientasi seksual yang dapat membantu remaja *KPopers* yang bermain *roleplayer* agar lebih berhati-hati dalam melakukan permainan peran, terutama jika melakukan pertukaran peran jenis kelamin.

2. Orang tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada orang tua sebagai individu yang hampir selalu berada di lingkungan remaja, agar lebih bisa mengawasi remaja dan tidak terkontaminasi



pengaruh lingkungan dan teman-teman sebaya yang memberi pengaruh buruk.

## 1.5 Sistematika Penulisan

### Bab I: Pendahuluan

Bab ini berisikan uraian mengenai latar belakang, permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### Bab II: Landasan Teori

Bab ini menguraikan landasan teori yang mendasari masalah yang menjadi onjek penelitian dan penelitian-penelitian terdahulu yang berhubungan dengan fokus penelitian, meliputi landasan teori mengenai orientasi seksual remaja *KPopers* yang bermain *roleplayer*, dilanjutkan dengan pembuatan kerangka pemikiran.

### Bab III: Metode Penelitian

Bab ini berisi uraian mengenai metode yang digunakan dalam penelitian yaitu pendekatan kualitatif, responden penelitian, teknik pengambilan responden, teknik pengumpulan data, kredibilitas, alat bantu pengumpulan data, prosedur penelitian, dan prosedur analisis data.

### Bab IV: Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan analisis data ke dalam bentuk penjelasan dan pembahasan yang lebih terperinci dan runtut disertai dengan data pendukungnya.

#### Bab V: Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran terkait penelitian.

