

CYBERSEX PADA SEORANG PENGGUNA ROLEPLAY DI MEDIA SOSIAL TWITTER

Nadine Fath Tania¹, Amarilys Andaritidya²

Fakultas Psikologi Jurusan Psikologi Universitas Gunadarma

nadineftania@gmail.com

Abstract

Twitter is one of the social media that is widely used and in demand by social media users. On Twitter social media, there is a phenomenon of users who use the identity of a figure or character as their account or are called roleplayers. However, not a few users display cybersex behavior when playing their accounts. The purpose of this study was to empirically determine the description of cybersex in roleplay users on Twitter social media. This study uses a quantitative descriptive method. The sample in this study was 70 Twitter social media users with roleplay accounts. The sampling used in this study was a nonprobability technique with a purposive sample type and the data analysis technique used was a descriptive statistical technique with the help of the SPSS ver 25 for windows program. Based on the research conducted, it can be seen that cybersex in Twitter users with roleplay accounts is mostly carried out by users with an age range of 21 to 25 with female gender.

Keywords: Cybersex, Twitter, Roleplay

Abstrak

Twitter merupakan salah satu media sosial yang banyak digunakan dan diminati para pengguna media sosial. Di media sosial Twitter ini muncul fenomena pengguna yang menggunakan identitas tokoh atau karakter sebagai akunnya atau disebut sebagai roleplayer. Namun, tidak sedikit pengguna yang memunculkan perilaku cybersex ketika memainkan akunnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui secara empirik gambaran cybersex pada pengguna roleplay di media sosial Twitter. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah pengguna media sosial Twitter dengan akun roleplay berjumlah 70 orang. pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik nonprobability dengan jenis purposive sample serta teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif dengan bantuan program SPSS ver 25 for windows. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat dilihat cybersex pada pengguna Twitter dengan akun roleplay banyak dilakukan pengguna dengan rentang usia 21 sampai dengan 25 dengan jenis kelamin perempuan.

Kata Kunci: Cybersex, Twitter, Roleplay

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi menghadirkan internet sebagai media baru. Munculnya internet ditengah manusia membawa perubahan yang signifikan ditengah kehidupan manusia, muncul inovasi-inovasi dalam penyebaran informasi maupun media berkomunikasi. Media baru internet membuat penggunanya bebas mengakses informasi apapun yang diinginkan dan berkomunikasi dengan siapapun yang diinginkan. Perubahan yang drastis terlihat dari bentuk komunikasi pengguna internet, penggunaan surat menyurat, telepon seluler, bahkan mengirim pesan singkat melalui telepon mulai ditinggalkan. Meski masih ada yang menggunakan media-media tersebut, kini perlahan pengguna beralih ke media baru internet. Dari sinilah muncul jejaring sosial yang mudah untuk di akses dan cepat dalam penggunaannya. Jejaring sosial seperti *Facebook*, *Path*, *Intagram*, *Snapchat* dan *Twitter* adalah sebagian kecil dari bentuk media baru yang disajikan internet untuk penggunanya (Parlina dan Taher, 2017).

Masyarakat Indonesia termasuk yang sangat aktif dalam penggunaan jejaring sosial. dilansir dalam teknoia.com (Ramadhan, 2020) bahwa Indonesia adalah salah satu negara pengakses internet tertinggi di dunia. Menurut data yang didapat dari Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam kominfo.go.id (2020), Menurut Sekjen APJII, jika digabungkan dengan angka dari proyeksi Badan

Pusat Statistik (BPS) maka populasi Indonesia tahun 2019 berjumlah 266.911.900 juta, sehingga pengguna internet Indonesia diperkirakan sebanyak 196,7 juta pengguna. *We Are Social* sebuah platform yang melakukan riset data pengguna internet juga media sosial menyamtumkan di Indonesia terdapat 160 juta pengguna aktif media sosial. Bila dibandingkan dengan 2019, maka pada tahun ini *We Are Social* menemukan ada peningkatan 10 juta orang Indonesia yang aktif di medsos.

Menurut data yang dilansir dari Detik dalam inet.detik.com (Putri, 2019), *Country Industry Head Twitter* Indonesia, Dwi Adriansah mengatakan rata-rata pengguna harian *Twitter* global di 2019 meningkat hingga 21% *year-on-year*. Tapi untuk Indonesia, peningkatan ini mencapai 3,5 kali di atas angka global tersebut. pada tahun 2020 dikutip dalam inet.detik.com (jati, 2020) CEO *Twitter*, Jack Dorsey mengatakan dalam conference call dengan para investornya bahwa jumlah pengguna aktif harian *twitter* kini mencapai 166 juta, meningkat 24% dari 134 juta pada 2019 lalu. Menurut Sembiring, yang dilansir dalam kominfo.go.id (2013) di era globalisasi, perkembangan telekomunikasi dan informatika (IT) sudah begitu pesat. Teknologi membuat jarak tak lagi jadi masalah dalam berkomunikasi. Menurut hasil survey dari *We Are Social* *twitter* masuk ke dalam peringkat ke 4 dalam penggunaan sosial media di Indonesia.

Media sosial *Twitter* saat ini semakin banyak digunakan oleh pengguna jejaring sosial, pengguna menggunakan *Twitter* seakan menjadi wadah untuk hanya sekedar berkeluh kesah, menumpahkan rasa stres, mengekspresikan rasa bahagia, melepas rutinitas sehari-hari melalui kicauan-kicauan yang diunggah melalui tweet yang di posting dalam *Twitter*. Namun tidak hanya sampai situ, melalui jejaring sosial ini terjadi sebuah fenomena yang terbilang unik, yaitu munculnya komunitas-komunitas yang menggunakan jejaring sosial *twitter* sebagai wadah berkomunikasi tetapi tidak menggunakan identitas asli diri mereka sendiri, melainkan memerankan diri orang lain. Pengguna *Twitter* menyebut hal ini dengan sebutan “*Roleplay*” yang disingkat menjadi RP atau permainan peran (Parlina dan Taher, 2017).

Roleplay merupakan sebuah permainan peran yang setiap pemainnya memerankan tokoh-tokoh baik khayalan maupun asli, lalu bersama-sama membuat cerita. Pemain- pemain *roleplay* memilih tokoh-tokoh yang ingin diperankan yang dilihat berdasarkan karakteristik tokoh yang dipilih tersebut. Dalam permainan peran ini para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah cerita dan hasil akhir dari cerita karakteristik yang pengguna perankan. Tokoh-tokoh yang dipilih atau digunakan untuk permainan *roleplay* adalah figur yang dianggap ideal dengan apa yang dibayangkan atau diinginkan penggunanya. Pada umumnya orang-orang mengartikan *roleplay* ini secara sederhana, hanya sebagai permainan peran yang dilakukan di dunia maya yang dilakukan dengan sepenuh hati. Pemain *roleplay* satu dengan pemain *roleplay* lainnya bermain permainan peran ini dengan saling berdialog dan berinteraksi sesama pemain lainnya, membangun hubungan sosial bahkan komunitas diantara pemain *roleplay*. Tak jarang interaksi yang dilakukan oleh pemain *roleplay* ini bersifat sentimental dan emosional (Achsa dan Affandi, 2015). *Roleplay* sendiri bisa dimainkan melalui media sosial apa saja, baik *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, bahkan *Whatsapp* dan *Line*. namun pada penelitian ini media sosial yang digunakan adalah *Twitter*. Menurut data yang dilansir oleh statista.com (2021) , tahun 2021 basis pengguna *Twitter* di Indonesia berjumlah sekitar 13,8 juta pengguna. Jumlah pengguna di Indonesia diproyeksikan akan mencapai 15,8 juta pengguna pada tahun 2025. Angka pengguna diperkirakan dengan memperhitungkan arsip perusahaan atau materi pers, penelitian sekunder, unduhan aplikasi, dan data lalu lintas. Mereka mengacu pada pengguna aktif bulanan rata-rata selama periode tersebut.

Penelitian mengenai *roleplay* bukanlah yang pertama kalinya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pane dan Zulkarnain (2020) menyebutkan bahwa pengguna *roleplay* mulai bersedia melakukan keterbukaan diri kepada fanbase atau couple di akun *roleplayer* ketika masing-masing pengguna mulai diskusi serius mengenai masalah pribadi. Berdasarkan penelitian tersebut keterbukaan diri ini disebut dengan “keterbukaan diri *online*” yang akhirnya membuat pengguna mengungkapkan identitas *real life* mereka, rasa percaya juga rasa ingin lebih dekat menjadi alasan pengguna untuk melakukan

keterbukaan diri *online*. (Pane dan Zulkarnain, 2020). Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Parlina dan Taher (2017) menunjukkan bahwa motivasi *roleplayer* membantu siswa memandang *roleplay* sebagai panduan untuk perbaikan diri dalam menghadapi tantangan atau kemunduran sehari-hari, serta sebagai sarana untuk mengekspresikan emosi dan penemuan diri yang tidak bisa dilakukan. diungkapkan sepenuhnya di dunia material. Penelitian ini menyimpulkan bahwa menggunakan akun *role-playing* lebih menyenangkan bagi siswa dibandingkan menggunakan akun Twitter sebenarnya untuk bermain game.

Namun, ada aspek negatif dari fenomena *roleplay* ini. Dalam *roleplay* kolaboratif (Ismaini, 2021), *roleplay* bertujuan untuk menciptakan citra tokoh yang disegani. Dengan kata lain, banyak orang menggunakannya untuk mencapai tujuan mereka. Akun *roleplay* yang mereka identifikasi dengan hashtag NSFW (Not Safe For Work) terkadang melakukan hal yang sangat berbeda dengan produk yang mereka jual. Sedangkan beberapa akun NSFW tersebut hanya digunakan untuk mengetahui orientasi seksualnya dengan melakukan aktivitas *cybersex* bersama *roleplayer* lainnya. Menurut Khusnulkhathimah (2020), Tirto.id melaporkan bahwa fenomena *sexting* juga banyak terjadi pada *role-playing game*, khususnya *role-playing* di Twitter. Meski demikian, *roleplayer* semacam ini disebut sebagai *roleplayer* "mesum" dalam bahasa Indonesia. Setelah itu berubah menjadi NSFW atau *roleplay* mesum. NSFW sendiri menyatakan bahwa konten apa pun mungkin menjurus ke arah seksual atau erotis. Kemajuan teknologi telah memungkinkan orang untuk berkomunikasi secara anonim di maya. Ketika *roleplaying* biasanya melibatkan berbagi detail intim tentang kehidupan seorang figur publik, para pemain peran NSFW lebih cenderung memberikan tweet sensual yang melibatkan rayuan dengan pemain peran lainnya. Selain itu, mereka sering membagikan konten seksual yang provokatif di Twitter.

Menurut Doring (2009), *cybersex* adalah perilaku seseorang ketika sedang mengakses internet untuk tujuan seksual, seperti menonton material pornografi, mengambil bagian dalam obrolan yang mengandung seksualitas, serta mencari partner seks secara *online* maupun *offline* untuk bertemu atau sekedar membahas tentang seksualitas. Cooper, Delmonico, dan Mathy (2004) menyatakan bahwa *cybersex* didefinisikan sebagai penggunaan internet untuk melakukan aktivitas seksual seperti melihat gambar erotis, berpartisipasi dalam percakapan terkait seks, mengirim email genit, atau melihat gambar seksual eksplisit. Maheu (2001) menggunakan lebih luas untuk menggunakan komputer yang berisi tentang teks, suara dan gambar yang diperoleh dari perangkat lunak atau internet untuk rangsangan seksual dan secara khusus mencakup dua atau lebih orang berinteraksi di internet yang membangkitkan gairah satu dengan yang lainnya. Menurut Carners, Delmonico, dan Griffin (2001), definisi *cybersex* adalah penggunaan internet untuk mengakses konten pornografi, yaitu konten seksual real-time seperti gambar porno, percakapan, dan aktivitas lain yang terkadang melibatkan masturbasi.

Menurut penelitian Mariska (2018), Twitter merupakan platform media sosial yang mayoritas penggunaannya menyampaikan pendapatnya dalam bentuk teks. Ini juga berisi beberapa konten pornografi yang terlihat di timeline pada siang hari. Yang paling penting, para pemain peran dapat lebih mudah mengidentifikasi dirinya sebagai gay karena terdapat banyak komunitas yang dirancang khusus untuk orang-orang yang memiliki minat yang sama.

Salah satu bentuk *cybersex* yang dilakukan pengguna *roleplay* adalah *fanfiction*. Menurut analisis Achsa dan Affandi (2015), *fanfiction* yang populer di kalangan generasi muda telah berkembang menjadi berbagai bentuk pornografi komersial yang menjadi praktik seksual baru di kalangan anak muda, khususnya fiksi romantis. Peran jenis kelamin dan wacana gender yang bebas dalam fantasi romansa cinta para penggemar. Jenis kelamin inilah yang membuat cerita fiksi menjadi lebih menarik dan romantis karena sang protagonis mungkin percaya bahwa hubungan antara perempuan dan laki-laki adalah sesuatu yang selalu benar. Meskipun demikian, romantisme dan bentuk-bentuk pornografi dalam sastra garis miring ini paling baik dipahami sebagai fantasi atau sekadar cerita hiburan yang menyimpang dari fakta yang sebenarnya terjadi.

Young (2008) mendefinisikan *cybersex* sebagai individu yang biasanya terlibat dalam melihat, mengunduh, perdagangan pornografi *online* atau terlibat bermain peran dalam fantasi dewasa di *chat room*. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya pengguna akun *roleplay* adalah orang-orang yang menggunakan identitas orang lain atau tokoh termasuk karakteristik orang yang diperankannya, jadi fenomena percakapan dewasa maupun fanfiction sesama pengguna *roleplay* adalah kegiatan *cybersex* yang terjadi di twitter dengan menggunakan identitas orang lain antara lain tokoh maupun artis.

Faktor yang dapat mempengaruhi seseorang melakukan *cybersex* di media sosial terdapat 3 faktor. Faktor pertama ialah aksesibilitas. Hal ini membuktikan bahwa internet selalu tersedia sehingga dapat dengan mudah untuk selalu diakses dimana saja dan kapan saja, kedua ialah anonimitas, yaitu individu tidak perlu takut ketahuan oleh orang lain karena tidak ada yang tahu persis siapa yang mengakses material tersebut, individu menganggap bahwa dalam berkomunikasi mereka dapat untuk menjadi anonim. ketiga ialah keterjangkauan, kegiatan *cybersex* tergolong murah karena hanya perlu membayar sedikit uang untuk akses selama sebulan penuh, terakhir ialah fantasi, individu bisa bebas berfantasi tanpa harus ada kemungkinan untuk ditolak (Cooper, 2002).

Penelitian pada *cybersex* pada seseorang bukanlah pertama kalinya dilakukan, Menurut Trishna (2018), hambatan sosial dalam menggunakan akun *role-playing* antara lain adalah penggunaan identitas orang lain tanpa persetujuan orang tersebut, penipuan, LGBT (Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender), bahkan melakukan *cybersex*. Berdasarkan temuan penelitian, beberapa responden menyatakan dengan tegas bahwa pelecehan di media sosial, termasuk *cybersex*, sangat umum terjadi, terutama di kalangan *role-player*. Contoh lain pelecehan di media sosial adalah perundungan dan pelecehan terhadap anak di bawah umur. Mereka sadar bahwa ada pihak yang melakukan penyimpangan ini karena dilakukan oleh pengguna akun *Roleplayer* lain, dan mereka tidak punya pilihan selain menahan diri karena sadar akan ada konsekuensinya. jika mereka gagal melakukan tindakan ini. Meski begitu, mereka mengatakan tidak apa-apa jika sudah terlibat dalam interaksi sosial.

Penelitian lain dilakukan Fauzyah (2018) yang membahas tentang pengaruh *self control* dengan *cybersex* pada *roleplay* k-pop menyebutkan bahwa Ajang *roleplay* membuat akun *roleplay* adalah fungsi dari sebuah permainan mencari pasangan dan memuaskan hawa nafsu pengguna akun. Arus perkembangan internet mengenai maraknya perilaku *cybersex*. Hal ini bisa terjadi karena ide dasar *roleplaying* adalah dunia fiksi. Dengan demikian, seseorang dapat melakukan apapun yang mereka inginkan tanpa harus mengungkapkan identitas aslinya kepada pemain lain. Saat ini, mayoritas *roleplayernya* adalah anak-anak muda di usia remaja yang agak canggung di media sosial dan tergolong SD, SMP, atau SMA. Hasil wawancara subjek menunjukkan bahwa aktivitas *cybersex* yang dilakukan dalam *roleplaying* antara lain bercinta melalui telepon dengan pasangan, mengarang kata-kata kotor saat bercakap-cakap, bahkan melakukan aktivitas seksual. Meski aktivitas ini tidak bersifat eksplisit, namun memerlukan pengetahuan tentang seksualitas. Menurut penulis, perilaku tersebut di atas merupakan sesuatu yang secara umum bijaksana untuk dilakukan, apalagi jika seseorang telah memiliki “pasangan” dan dalam keadaan “menikah” dengan maksud untuk mewujudkan fantasi dan kesan yang dilakukan. menjadi lebih nyata dan nyata. Subyek tersebut juga menyebutkan bahwa banyak pemain yang sangat sadis yang memberikan foto telanjangnya kepada pemain lain atau temannya.

Meskipun penelitian mengenai *cybersex* yang dilakukan oleh Sari dan Purba (2012) menunjukkan bahwa laki-laki sering kali menjadi pengguna seksual online yang kompulsif, perempuan lebih cenderung menggunakannya untuk tujuan terapeutik. Akibatnya, mereka melakukan *cybersex* dengan cara yang genit sehingga menyulitkan mereka untuk jujur atau mengendalikan keinginan untuk tidak melakukan aktivitas seksual. Sebaliknya, hal ini dilakukan semata-mata untuk hiburan. *Cybersex* merupakan salah satu alternatif seks yang bisa mereka lakukan saat memiliki waktu luang.

Akibat yang ditimbulkan dari *cybersex* umumnya bersifat negatif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anggreiny dan Sarry (2018), wilayah Padang terdapat 12 orang (2,6%) yang masuk kategori risiko *cybersex* sangat tinggi, 05 orang (65%) masuk kategori risiko , dan 152 orang (32,4%)

termasuk dalam kategori berperilaku berisiko. Hal ini menunjukkan bahwa dari 496 remaja di kota padang, mayoritas masuk dalam kategori faktor risiko cybersex, dengan 242 respom (48,79%) mempunyai faktor eksternal yang meliputi dorongan nafsu, senang, puas, ketagihan, penasaran, dan ketika bosan. /badmood/iseng. Faktor eksternal seperti sapaan klien dan tayangan konten pornografi sebelumnya juga tampaknya menjadi faktor yang membuat subjek enggan melakukan aktivitas seksual online, dengan 118 responden (23,79%) dan 136 responden tidak merespons (27,42%). Menurut penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Sari dan Purba (2012), orang yang menggunakan materi seksual untuk memuaskan hasratnya pada akhirnya akan kecewa dengan kurangnya materi seksual yang diinginkan. Menurut Cooper (2002), *cybersex* kemungkinan besar terjadi karena mudahnya mengakses situs-situs seksual, seperti yang terdapat di sekolah, kafe, ruang publik, rumah, dan tempat umum seperti warnet.

Berdasarkan penjelasan dan fenomena diatas terlihat adanya gambaran *cybersex* pada pemain *roleplay*. pentingnya penelitian ini dilakukan karena *cybersex* adalah fenomena seks yang tidak baru dan yang sedang marak dalam perkembangan teknologi internet dan nyatanya ramai di tengah pengguna *roleplay* di twitter. Berdasarkan hal ini penelitian ini bertujuan mengetahui secara empirik gambaran *cybersex* pada pengguna *roleplay* di media sosial Twitter dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Hal ini dikarenakan penelitian menggambarkan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lalu secara sistematis dan faktual dengan tujuan untuk menjelaskan dan menyelesaikan permasalahan yang diteliti. Penelitian kuantitatif menekankan fenomena-fenomena tujuan dan dikaji secara kuantitatif, menurut Hamdi dan Bahrudin (2014). Populasi pada penelitian ini merupakan individu *role-playing pada platform* media sosial, khususnya *Twitter*.

Sampel menurut Wagiran (2013) adalah kelompok kecil yang dipilih dari populasi untuk selanjutnya dipelajari atau diamati. Penelitian terhadap masyarakat tidak selalu memungkinkan. Secara berkala, peneliti tidak mampu melakukan penelitian yang berkaitan dengan masyarakat umum. Mereka hanya mampu berkomunikasi dengan mayoritas penduduk atau kelompok kecil yang ada. Data yang dimasukkan dalam sampel ini adalah data analisis. Hasil penelitian yang diperoleh di akhir penelitian kemudian digunakan untuk mencerminkan perubahan kebutuhan penduduk. Menurut Arikunto (dalam Hamdi dan Bahrudin, 2014), sampel diartikan sebagai sampel atau wakil dari populasi yang diteliti, dengan besar sampel adalah mayoritas dari populasi yang diteliti sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Generalisasi hasil penelitian berdasarkan sampel juga berlaku pada populasi penelitian.

Dalam penelitian ini, karena banyaknya populasi yang tidak mudah diinterpretasikan, maka peneliti menggunakan teknik nonprobability sampling, yaitu pengambilan sampel tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap subset populasi untuk dipilih menjadi sampel. Peneliti menggunakan teknik nonprobability dengan jenis sampel yang bertujuan. Menurut Nurdin dan Hartati (2019), nonprobability sampling adalah proses pemilihan anggota sampel tanpa menggunakan proses acak. Penelitian berdasarkan data sampel menunjukkan bahwa tidak ada dua populasi yang mempunyai rentang waktu yang sama. *Purposive sampling* dilakukan dengan membagi sampel berdasarkan tujuan yang diinginkan, bukan berdasarkan strata, acak, atau wilayah. sampel yang dinilai dengan sistem yang cermat sehingga sesuai dengan desain penelitian. Sampel memenuhi kriteria yang telah ditentukan, antara lain: Pengguna aktif media sosial *Twitter*, memiliki atau menggunakan satu atau lebih akun *roleplay*, melakukan interaksi sosial dengan pemain *roleplay* lain dalam media sosial *Twitter*

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode kuesioner. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan di atas secara logis berhubungan dengan topik penelitian, dan setiap

pertanyaan dijawab oleh salah satu anggota tim peneliti yang ahli dalam menafsirkan pertanyaan penelitian yang disajikan secara jelas dan ringkas. Belakangan, pertanyaan tertulis banyak digunakan untuk menggali informasi dari responden tentang pengalaman pribadi atau hal-hal yang mereka ketahui. Berikut ini dijabarkan isi identitas diri responden yang berisi, nama atau inisial, usia, jenis kelamin, pendidikan terakhir dan beberapa informasi dasar diantaranya: (1)Apakah anda memiliki akun twitter *roleplay*; (2) Apakah anda berinteraksi dengan akun *roleplay* lain; (3) berapa banyak akun *roleplay* yang anda punya.

Data yang dikumpulkan untuk penelitian ini akan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif untuk mendeskripsikan atau mengilustrasikan data tentang *cybersex* di kalangan *role-player* di *platform* media sosial seperti Twitter, sehingga diperoleh hasil yang dapat digeneralisasikan atau dirata-ratakan menggunakan alat SPSS for Windows versi 25.

HASIL PENELITIAN

Penilaian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan validitas isi. Validitas isi, disebut juga validitas isi, berkaitan dengan kemampuan penyidik untuk mengubah suatu gagasan yang perlu diubah. Uji diskriminasi aitem diperoleh sejumlah 20 aitem, dengan skor total lebih dari 0,30 sehingga tidak ada aitem yang gugur.

Selanjutnya uji reliabilitas memperoleh angka koefisiensi reliabilitas pada skala *cybersex* adalah 0,967.

Tabel 5. Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.967	20

Tabel 6. Uji Normalitas

<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Cybersex</i>	.268	70	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas sampel menunjukkan tingkat signifikansi p (0,000) untuk uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan $p > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran *cybersex* berdasarkan subyek tidak normal.

DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *cybersex* pada pengguna *roleplay* media sosial twitter secara umum. Pada hasil perhitungan deskripsi responden penelitian diketahui memiliki *mean cybersex* yang sedang yaitu dengan hasil mean empirik sebesar 71,93. Berdasarkan hasil tersebut pengguna *roleplay* pada media sosial twitter bisa dikatakan melakukan tindakan *cybersex*, , terdiri dari pendidikan seksual secara real-time, seperti menonton video porno, melakukan percakapan, dan aktivitas lain, yang terkadang melibatkan seks tatap muka (Delmonico dan Griffin, 2001). Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Cooper, Delmonico, dan Mathy (2004) yang menyatakan bahwa *cybersex* didefinisikan sebagai penggunaan media online untuk melakukan aktivitas seksual seperti melihat gambar erotis, berpartisipasi dalam percakapan yang berhubungan dengan seks, mengirimkan pesan-pesan genit. email, atau melihat gambar seksual eksplisit. Berdasarkan hasil uji normalitas pada variabel, tingkat signifikansi (p) ditetapkan sebesar 0,0001 pada uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan $p > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran *cybersex* tidaknormal.

Ditinjau berdasarkan hasil analisa dengan mengukur rerata atau mean berdasarkan kelompok jenis kelamin pada keseluruhan subjek penelitian yaitu sebanyak 70 orang pengguna *roleplay* pada media sosial twitter maka diketahui nilai rerata atau mean kelompok perempuan yang adalah 72,27 memiliki angka lebih besar dibandingkan dengan kelompok laki-laki yang adalah 70,09, dimana kedua

kelompok masuk kedalam kategori *cybersex* sedang. Hasil penelitian ini sejalan dengan fenomena fanfiction yang sedang berkembang di kalangan roleplayer dalam dunia roleplaying; merupakan salah satu dari beberapa bentuk pornografi komersial yang telah berkembang menjadi praktik seksual yang dilakukan oleh laki-laki yang memanfaatkan perempuan dengan cara baru, khususnya dalam bentuk cerita fiksi romantis (Achsa dan Affandi, 2015).

Selain itu dilihat berdasarkan hasil analisa dengan mengukur nilai rerata atau *mean* berdasarkan kelompok usia pada keseluruhan subjek penelitian yaitu sebanyak 70 orang pengguna *roleplay* pada media sosial twitter maka diketahui nilai rerata atau *mean* rentang usia >25 memiliki angka tertinggi yaitu 73,86 dibandingkan dengan nilai rerata atau *mean* rentang usia 21-25 yaitu 73,55 lalu rentang usia 15-20 dengan angka terkecil yaitu 67,47, dimana ketiga kelompok usia berada di kategori yang sama yaitu sedang. Hasil ini membuktikan bahwa *cybersex* banyak dilakukan individu berumur 20 keatas hal ini diungkapkan juga oleh Berk (2012) Menurut Survei Kesehatan dan Kehidupan Sosial Nasional, sepanjang tahun-tahun awal penelitian, terlihat bahwa tingkat aktivitas seksual meningkat dan gaya hidup seksual menjadi semakin tidak menentu. Hasil Analisa tertinggi pada penelitian ini ialah individu yang berada di dalam kategori dewasa awal. Dewasa awal merupakan masa dimana seseorang memasuki angka produktif yang mana dimasa ini seseorang akan memiliki hasrat untuk memenuhi kebutuhan seksualnya salah satunya dengan cara melakukan kegiatan *cybersex*. Ada beberapa faktor penting yang mempengaruhi pergaulan bebas pada tahap awal pernikahan, antara lain pergaulan bebas, dorongan, pengalaman seks, dan efek vaksektomi (Hurlock, 1980).

Lalu ditinjau berdasarkan hasil analisa dengan mengukur rerata atau mean berdasarkan kelompok pendidikan pada keseluruhan subjek penelitian yaitu sebanyak 70 orang pengguna *roleplay* pada media sosial twitter maka diketahui nilai rerata atau mean kelompok kuliah yang adalah 75,17 memiliki angka lebih besar dibandingkan dengan kelompok bekerja yang adalah 67,44 dan kelompok SMA yang adalah 67,18. Dimana keempat kelompok tersebut masuk dalam kategori *cybersex* sedang. Banyak perempuan dan anak perempuan terlibat dalam *cybersex*; Hal ini telah dicatat dalam penelitian sebelumnya, sebagaimana Goodson dkk (dalam Boies & Young, 2004) mencatat bahwa perempuan dan anak perempuan menggunakan internet untuk pendidikan seksual, berkencan, dan tujuan lainnya, dan bahwa konten pornografi sering kali terekspos oleh aktivitas online. Dari hasil analisa terlihat mean empirik tertinggi ialah kuliah atau bisa juga dibilang pada masa remaja akhir menuju dewasa awal. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Hurlock (1994) yang menyatakan bahwa kelompok perempuan relatif belum matang dan tidak mampu mengatur dirinya sendiri. Ketika dihadapkan pada pernyataan yang bermuatan erotis, seorang remaja menjadi tidak mampu mengendalikan dorongan seksualnya.

Berdasarkan hasil analisa dengan mengukur nilai rerata atau *mean* berdasarkan kelompok lama atau usia akun twitter pada keseluruhan subjek penelitian yaitu sebanyak 70 orang pengguna *roleplay* pada media sosial twitter maka diketahui nilai rerata atau *mean* kelompok pengguna 1 tahun memiliki angka tertinggi yaitu 79,00 dibandingkan dengan nilai rerata atau *mean* kelompok lebih dari tahun yaitu 72,33 lalu kelompok 2-4 tahun yaitu 69,46 dan dengan angka terkecil yaitu 57,00 untuk kelompok 1-6 bulan, dimana keempat kelompok lama atau usia akun twitter berada di kategori yang sama yaitu sedang. Untuk kelompok frekuensi bermain twitter dalam sehari berdasarkan hasil analisa dengan mengukur nilai rerata atau *mean* dari keseluruhan subjek penelitian yaitu sebanyak 70 orang pengguna *roleplay* pada media sosial twitter diketahui nilai rerata atau *mean* kelompok 1 jam dalam sehari memiliki angka tertinggi yaitu 80,75, lalu dari kelompok seharian penuh dengan angka 72,80, setelah itu dari kelompok lebih dari 5 jam dalam sehari dengan angka 71,41, dan dengan angka terkecil 71,08 dari kelompok 2 – 4 jam dalam sehari. dimana keempat kelompok berada dikategori sedang. dari hasil analisa diatas ini dapat menjadi perilaku yang kompulsif, menurut Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kompulsif mengacu pada keadaan pikiran yang gembira atau puas, yang muncul ketika seseorang tidak memiliki cukup energi untuk menyelesaikan tugas. Berdasarkan penelitian Rimington

dan Gast (2007) internet untuk melakukan *cybersex* merupakan *predictor* yang signifikan pada tingkah laku yang kompulsif.

Berdasarkan hasil deskriptif aspek *cybersex*, didapatkan hasil bahwa kepuasan seksual pada aspek *Online Sexual Compulsivity* berada pada kategori rendah dengan mean empirik 20,84 *Online Sexual Compulsivity* merujuk kepada individu yang terlibat *online* sexual addiction yang mengganggu aspek kerja, sosial, dan lain sebagainya (Delmonico dan Miller, 2003), Hal tersebut menjelaskan bahwa secara umum responden pada penelitian ini berdasarkan pengalaman pribadi dan sensasi responden saat melakukan *cybersex* pada akun twitter *roleplay* tidak begitu mempengaruhi kehidupannya. Carnes, Delmonico, Griffin dan Moriarty (2007), dalam penelitian ini dari hasil yang didapatkan pengguna *roleplay* yang memiliki perilaku *cybersex* masuk ke dalam kelompok *Reactional Users* yaitu seseorang yang menggunakan *cybersex* dapat mengeksplor materi seks dalam internet tanpa muncul tanda-tanda bahwa perilakunya dapat menjadi bermasalah. Mereka menggunakan internet seks dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman seksualnya secara positif. Dimana perilaku *cybersex* individu dalam penelitian ini tidak mempengaruhi kehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan hasil deskriptif aspek *cybersex*, didapatkan hasil bahwa kepuasan seksual pada aspek *Online Sexual Behaviour – Social* berada pada kategori rendah dengan mean empirik 17,69 *Online Sexual Behaviour – Social* Kecendrungan untuk terlibat dalam interaksi interpersonal dengan orang lain selama perilaku seksual *online*, misalnya berhubungan seks dalam chat room (Delmonico dan Miller, 2003), Hal tersebut menjelaskan bahwa secara umum responden pada penelitian ini berdasarkan pengalaman pribadi dan sensasi responden saat melakukan *cybersex* pada akun twitter dapat dilakukan dengan berhubungan seks dalam chat room. (Achsa dan Affandi, 2015) dari sini terlihat bahwa dalam dunia *roleplay* twitter perilaku *cybersex* tidak selalu dalam bentuk interaksi interpersonal secara langsung atau dalam chatroom, bentuk *cybersex* ini dapat dalam bentuk tweet yang ditujukan ke siapapun yang melihat tweet tersebut.

Berdasarkan hasil deskriptif aspek *cybersex*, didapatkan hasil bahwa kepuasan seksual pada aspek *Online Sexual Behavior - Isolated* berada pada kategori rendah dengan mean empirik 15,96 *Online Sexual Behavior – Isolated* Kecendrungan untuk terlibat secara kesatuan dalam perilaku seksual *online*, misalnya melihat pornografi (Delmonico dan Miller, 2003), Hal tersebut menjelaskan bahwa secara umum responden pada penelitian ini berdasarkan pengalaman pribadi dan sensasi responden saat melakukan *cybersex* pada akun twitter *roleplay* tidak semua terlibat secara perilaku seksual *online*, seperti melihat pornografi. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, pengguna *roleplay* NSFW sudah merasa bahwa untuk terlibat secara perilaku seksual *online*, seperti melihat pornografi adalah tujuan awal membuat akun *roleplay* NSFW, namun mereka tak selalu secara aktif mencari konten berbau seksual tersebut karena mereka bisa hanya join akun base twitter yang berkonten seksual dan konten itu akan muncul dengan sendirinya di timeline twitter mereka. Selain itu, sebagian pengguna *roleplay* NSFW memang ada yang sembunyi-sembunyi memiliki akun berbau seksual tapi tak sedikit pula yang membiarkan orang-orang real lifenya tau.

Berdasarkan hasil deskriptif aspek *cybersex*, didapatkan hasil bahwa kepuasan seksual pada aspek *Online Sexual Spending* berada pada kategori sangat rendah dengan mean empirik 9,70 *Online Sexual Spending* Kecendrungan untuk membeli atau bergabung dalam group yang berhubungan dengan seks atau situs web melalui internet (Delmonico dan Miller, 2003), Hal tersebut menjelaskan bahwa secara umum responden pada penelitian ini berdasarkan pengalaman pribadi dan sensasi responden saat melakukan *cybersex* pada akun twitter *roleplay* tidak selalu membeli atau bergabung dalam group yang berhubungan dengan seks atau situs web melalui internet. Hal ini disebabkan efek dari salah satu factor *cybersex* yang seperti dikemukakan oleh Cooper (2002) yaitu *Affordability*, Banyak orang memahami bahwa menggunakan internet untuk mendapatkan konten sangatlah murah dan terdapat banyak sumber daya seksual gratis yang tersedia di situs web. Karena kekhawatiran ini, *cybersex* menjadi salah satu alternatif paling populer bagi mereka untuk memuaskan hasrat seksual mereka. Karena rendahnya harga

yang mereka tawarkan setiap bulan, mereka dapat mengakses informasi apa pun yang mereka butuhkan mengenai seks (Delmonico, Carners dan Griffin, 2011)

Berdasarkan hasil deskriptif aspek *cybersex*, didapatkan hasil bahwa kepuasan seksual pada aspek *Interest in Online Sexual Behavior* berada pada kategori sangat rendah dengan mean empirik 7,74 *Interest in Online Sexual Behavior* digunakan untuk kegiatan seksualitas (Delmonico dan Miller, 2003), Hal tersebut menjelaskan bahwa secara umum responden pada penelitian ini berdasarkan pengalaman pribadi dan sensasi responden saat melakukan *cybersex* pada akun twitter *roleplay* tidak selalu menggunakan komputer atau *gadget* untuk kegiatan seksualitas. Hal ini disebabkan adanya pengguna *roleplay* NSFW yang memang kecanduan dengan konten seksualitas dan yang memang hanya memakai konten NSFW sebagai pengisi waktu kosong atau secara tertutup. Ini didukung dengan hasil wawancara dari 4 narasumber, 2 orang yang merasa hal wajar dan merasa itulah tujuan membuat akun *roleplay* NSFW ketika menggunakan komputer atau *gadget* untuk kegiatan seksual dan 2 orang tidak merasa selalu menggunakan komputer atau *gadget* untuk kegiatan seksualitas.

KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini bahwa gambaran perilaku *cybersex* pada remaja berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan terdapat dorongan yang berkaitan dengan seksual pada pengguna *roleplay* di media sosial twitter, mereka akan berusaha mencari lebih banyak informasi. Analisis yang dilakukan terhadap aspek demografis pada subjek menunjukkan bahwa masing-masing aspek meliputi jenis kelamin, usia, pendidikan, lama mempunyai akun twitter, frekuensi membuka twitter dalam sehari, lama durasi penggunaan twitter dalam sehari dalam sehari rata-rata mayoritas berada pada kategori sedang, namun juga ada yang berada pada kategori tinggi dan rendah. Pada perilaku *cybersex* terdapat lima aspek yang terdiri dari *online sexual compulsivity*, *online sexual behaviour-social*, *online sexual behaviour-isolated*, *online sexual spending*, *interest in online sexual behaviour*. Semua aspek *cybersex* tersebut memiliki kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsa, H. P., Affandi, M. A. (2015). Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku *Roleplay* dalam Dunia Maya (permainan Peran Hallyu Star Idol K-pop dengan Media Twitter). *Jurnal Paradigma*, 3(3).
- Anggreiny, N., & Sarry, S. M. (2018). Perilaku *Cybersex* pada Remaja. *Insight: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 14(2), 201-109.
- Azwar, S. (2012). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Berk, E. L. (2012). development through the lifespan dari dewasa awal sampai menjelang ajal. (Terj. Daryatno). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Boies, C S., Young. (2004). The Internet, Sex, and Youths : Implications for Sexual Development. *Sexual Addiction & Compulsivity* Brunner- Routledge, 11, 343-363.
- Cooper, A., Delmonico, D.L., Griffin-Shelley, E., Mathy, R.M. (2004). *Online* sexual activity: An examination of potentially problematic behavior. *sexual Addiction % Compulsivity*. 11, 129-134.
- Carners, J.P., Delmonico, D.L., Griffin, E.J. (2001). In the shadow of the net. Center City: Hazelden Foundation
- Carnes, P.J., Delmonico, D.L., Griffin, E., Moriarity, J.M. (2007). In the shadows of the net: Breaking free of compulsive *online* sexual behavior (2nd ed). Center City, MN, US: Hazelden Foundation.
- Cooper, A. (2002). Sex and the internet. USA: Brunner-Routledge.
- Crowne, D. P., & Marlowe, D. (1960). A new scale of social desirability independent of psychopathology. *Journal of consulting psychology*, 24(4), 349.
- Degenhad, J. (2021). Degenhad, J. (2021). *Twitter users in Indonesia 2017-2025*. Dilihat dari <<https://www.statista.com/forecasts/1145550/twitter-users-in-indonesia>> diakses pada tanggal 6 Mei 2021.

- Delmonico, D. L., Miller, J. A. (2003). The Internet Sex Screening Test: a comparison of sexual compulsives versus non sexual compulsives. *Sexual Relationship Therapy*, 18 (3), 261-276
- Delmonico, D.L., Carnes, P., Griffin, E. (2001). In the shadows of the net: breaking free of compulsive online sexual behavior: HazeldenParlina, I., Taher, A. (2017). Motivasi dan Pola Interaksi Pengguna Role Play Twitter Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(2), 198-211.
- Doring, N. M. (2009). The internet impact on sexuality: A critical review of 15 years of research. *Computers In Human Behavior*. 25. 1089 – 1101)
- Elcom. (2010). *Twitter Best Social Networking*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Endra. F. (2017). *Pedoman Metodologi Penelitian (Statistika Praktis)*. Jakarta: Penerbit Zifatama Jawa.
- Engaging In Cybersex In Medan. *Psikologia: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 7(2), 62-73.
- Griffin, E. (2003). The Internet and sexuality. *Sexual and Relationship Therapy*, 18 (5), 355-370.
- Hadna, N. M. S., Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2016). Studi literatur tentang perbandingan metode untuk proses analisis sentimen di Twitter. *Seminari Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 57-64.
- Hamdi. A. S., Bahrudin. E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Hurlock, E. (1994). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Hurlock, E.B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Cetakan Ke-5. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ismaini, R. (2021). *Komunitas Virtual : Roleplayer dan Twitter*. Dilihat dari <<https://www.kompasiana.com/raisaismaini/606f2f128ede48697e2f7502/komunitas-virtual-roleplayer-dan-twitter>> diakses pada tanggal 6 Mei 2021.
- Jati, A.S. (2020). *Jumlah Pengguna Twitter Meningkat, Tapi*. Dilihat dari <<https://inet.detik.com/cyberlife/d-5001786/jumlah-pengguna-twitter-meningkat-tapi>> diakses pada tanggal 5 Mei 2021.
- Khusnulkhatimah, S. (2020). *Sibuknya Penggemar Roleplay di Ruang Maya Kpop*. Dilihat dari <<https://tirto.id/sibuknya-penggemar-roleplay-di-ruang-maya-kpop-f4MM>> diakses pada tanggal 18 Juli 2021.
- Kominfo. (2013). *Kominfo : Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang*. Dilihat dari <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker> diakses pada tanggal 5 Mei 2021.
- Kominfo. (2020). *Dirjen PPI: Survei Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Bagian Penting dari Transformasi Digital*. Dilihat dari <https://www.kominfo.go.id/content/detail/30653/dirjen-ppi-survei-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-bagian-penting-dari-transformasi-digital/0/berita_satker> diakses pada tanggal 3 Mei 2021.
- Maheu. (2001). *Etiology and treatment of internet-related problems*. Pioneer Development Resource, Inc.
- Mariska, F.T.C. (2018). *Konstruksi identitas virtual yaoi dan yuri roleplayer dalam media sosial twitter* (Doctoral dissertation, Widya Mandala Catholic University Surabaya).
- Mira Zahra Fauziyah, Mira (2018) *Pengaruh Perilaku Self Control Terhadap Perilaku Cybersex Pada Remaja Dalam Dunia Roleplay K-pop*. Diploma thesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Nurdin. I., Hartati. S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendikia.
- Pane, N. M. S., & Zulkarnain, I. (2018). Keterbukaan Diri Pengguna Akun K-Pop Roleplayer Twitter di Kota Medan. *Komunika*, 14(1).
- Paulhus, D. L. (2002). Socially desirable responding: The evolution of a construct. In H. I. Braun, D. N. Jackson, & D. E. Wiley (Eds.), *The role of constructs in psychological and educational measurement* (pp. 49–69). Mahwah: Erlbaum
- Purnomo. W., Bramantoro. T. (2018). *Pengantar Metodologi Penelitian Bidang Kesehatan*. Surabaya: Penerbit Airlangga University Press.

- Ramadhan, B. (2020). *Data Internet di Indonesia dan Perilakunya Tahun 2020*. Dilihat dari <<https://teknoia.com/data-internet-di-indonesia-dan-perilakunya-880c7bc7cd19>> diakses pada tanggal 3 Mei 2021.
- Rimington, D. D. & Gast, J. (2007). *Cybersex use and abuse: implications for health education*. American Journal of Health Education, 38, (1).
- Rukajat. A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Sari, N. N., & Purba, R. M. (2012). *Gambaran Perilaku Cybersex Pada Remaja Pelaku Cybersex Di Kota Medan: Descriptive Of Cybersex Behavior Among Adolescents* Trsina, A. R. (2018). *Pengaruh Penggunaan Akun Roleplayer Di Twitter Terhadap Penyimpangan Sosial Pada Kalangan Siswa Dan Mahasiswa Di Kota Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Schneider, J.P., Weiss, R. (2001). *Cybersex exposed: Recognizing the obsession*. Center City, MN: Hazelden Education and Publishing, In Press.
- Stevanny, M., & Pribadi, M. A. (2020). *Interaksi Simbolik dan Ekologi Media Dalam Proses Keterlibatan Sebagai Roleplayer*. Koneksi, 4(1), 36-42.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syaifudin, A. (2020). *Skala psikologi*. Jakarta: Kencana
- Wagiran. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- WeAreSocial(2020). *Digital 2020 Global Overview Report*. Dilihat dari <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-yearbook?utm_source=Reports&utm_medium=PDF&utm_campaign=Digital_2020&utm_content=Yearbook_Promo_Slide> diakses pada tanggal 6 Mei 2021.
- Young, K. (2008). *Internet sex addiction: Risk factors, stage of development, and treatment*. American behavior Scientist, 52 (1), 21-37
- .