

Bab I Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern ini, dunia hiburan menjadi konsumsi utama yang banyak dinikmati oleh masyarakat di seluruh dunia. Kecanggihan teknologi yang semakin berkembang pesat terutama *internet*, membuat segala jenis hiburan di dunia *Internasional* dengan begitu mudah masuk dan mempengaruhi budaya masyarakat. Salah satu jenis hiburan yang kini menjadi sebuah trend dikalangan masyarakat Indonesia terutama remaja adalah budaya Korea atau yang biasa disebut dengan *Korean Wave* atau *Hallyu*. Shim menyatakan bahwa “*Hallyu*” atau “*Korean Wave*” adalah globalisasi budaya Korea Selatan ke berbagai Negara, fenomena *Hallyu* yang berarti *Korean Wave* atau demam Korea ini mengacu pada popularitas budaya Korea di luar Negeri dan menawarkan hiburan Korea yang terbaru yang mencakup film atau drama, musik pop, animasi, pariwisata, bahasa, *games*, *food*, dan *fashion* (Arif & Prawita, 2015).

Menurut Wijayanti (2012) fenomena ‘*Korean Wave*’ atau ‘*Hallyu*’ tersebut kini sedang melanda Indonesia dan banyak membuat pengaruh terhadap kehidupan di masyarakat, terutama dikalangan remaja. Akibatnya banyak bermunculan komunitas-komunitas dengan satu ketertarikan yang sama (penggemar) yang biasa disebut dengan fanatik. Komunitas-komunitas tersebut lebih dikenal sebagai *Korean Lovers*, mereka banyak bermunculan dan tumbuh di berbagai kota dan situs jejaring sosial di internet sehingga membuat Korean pop tersebut banyak tersebar diseluruh Indonesia. Adapun salah satu komunitas yang kini sedang digemari remaja Kpop dengan menggunakan media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *BBM*, *Line*, *Whatsapp*, *Vk*, dan lain-lain, dimana para penggemar dapat berperan seolah-olah dirinyalah sang artis idola, kelompok tersebut dinamakan *roleplay* atau bermain peran (dalam Ayu, 2013).

Roleplay merupakan sebuah permainan yang pemainnya memainkan tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama, dan memerankan tokoh berdasarkan karakteristik dari tokoh tersebut. Mereka juga akan menggunakan segala jenis atribut yang sama dengan tokoh yang sedang mereka perankan, seperti identitas tokoh, hobi, kegiatan sehari-hari, foto-foto terbaru, dan segala informasi yang bisa mereka tunjukkan seolah merekalah yang menjadi tokoh tersebut (Arif & Prawita, 2015). Pendapat lain mengatakan bahwa *roleplay* adalah sebuah permainan untuk mewujudkan sebuah karakter yang di imajinasikan dengan cara berakting dan bertindak dengan menggunakan identitas, ekspresi, kepribadian, sesuai karakter yang dimainkan (dalam Utari & Arum 2014).

Permainan *roleplay* ini sebenarnya hampir sama dengan permainan yang sering dilakukan saat awal masa kanak-kanak, yaitu permainan *modeling* yang menirukan pengalaman-pengalaman hidup orang dewasa. Menurut Hurluck (1980) 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 lain-lain, berdasarkan cerita yang mereka dapatkan atau yang mereka lihat di acara-acara televisi (h.122). Perbedaannya adalah permainan anak-anak tersebut dilakukan secara nyata atau *real world*, sedangkan *roleplay* dilakukan oleh seseorang di dunia maya atau *fake world*. Semua hal yang berada didalam *roleplay* hanyalah sebuah fantasi yang dibuat oleh diri kita sendiri, percintaan dan keluarga semua hanyalah imajinasi hidup yang kita bisa temukan hanya di dunia maya.

Dalam permainan *roleplay* tidak ada syarat khusus untuk bisa bergabung, semua orang diperbolehkan melakukan permainan ini, terlepas dari wacana *gender*, usia, pendidikan, wilayah, etnis dan lainnya sebab dalam dunia *roleplay* bukan lagi menjadi diri kita yang sebenarnya,

melainkan berperan menjadi seorang aktor. Adapun peraturan dalam permainan ini adalah pemain *roleplay* tidak boleh menggambar identitas diri atau *real self* seperti identitas, wajah asli pemain, nomor *hand phone*, nomor pin *messenger* dan hal lainnya yang menyangkut dengan kehidupan nyata pemain *roleplay*. Hal tersebut dilakukan karena dalam dunia *roleplay*, mereka bukan lagi menjadi diri yang sebenarnya, melainkan menjadi artis yang sedang diperankan.

Adapun keberhasilan dari permainan ini adalah saat kita bisa memainkan peran dengan baik, melakukannya dengan sepenuh hati dan sesuai dengan karakteristik asli dari sang tokoh idola tanpa merusak *image* artis yang sedang diperankan. Dalam permainan ini seseorang diperbolehkan mencari pasangan dengan status yang diinginkan seperti berpacaran, bertunangan, menikah, dan sebagainya. Mencari keluarga seperti anak, orang tua, adik dan kakak, sepupu, dan sebagainya. Selain itu diperbolehkan mengadakan sebuah acara seperti, membuat acara konser, acara pernikahan, acara ulang tahun dan lain sebagainya, bahkan diperbolehkan untuk melakukan transgender dengan syarat tidak diketahui oleh anggota *roleplay* yang lainnya.

Kecanggihan teknologi yang terjadi dalam era modern saat ini membuat internet semakin berkembang pesat. Menurut Desmon (2005) Meskipun banyak hal positif yang dapat kita ambil, tetapi tidak lepas juga banyak hal negatif yang terjadi. Salah satu fenomena negatif terbesar dari penggunaan internet adalah fenomena munculnya ribuan situs-situs porno. Keberadaan situs porno itu seolah tidak terbendung dan setiap hari jumlahnya semakin bertambah banyak (hal.6)

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) mendefinisikan porno sebagai kependekan dari pornografi, yaitu penggambaran tingkah-laku secara erotis dengan lukisan atau tulisan untuk membangkitkan nafsu birahi seksual. Menurut Malamuth dan Huppin (dalam Brown & L'Engle, 2009) mendefinisikan pornografi sebagai media yang memperlihatkan seksual yang bertujuan

untuk merangsang orang yang melihatnya. Sehubungan dengan ini, penggunaan internet sebagai alat rangsangan seksual terus meningkat (Goldberg, 2008, Santrock, 2003 dalam Novika & Meilona, 2012).

Menurut Dasmon (2005) dalam bukunya menjelaskan bahwa Menteri Negara Komunikasi dan Informasi Periode 2000-2004 Sjamsul Muarif Mengatakan " Perkembangan pornografi melalui media internet sudah sangat besar, bahkan melebihi fenomena film porno. Sekitar 50% generasi muda kita yang menggunakan internet lebih suka untuk mencari dan membuka situs-situs porno tersebut" (h.4). Kemudian Papu seorang Psikolog menambahkan, dari seluruh jumlah pengguna internet di Indonesia, 50% diantaranya tidak bisa menahan diri untuk tidak membuka situs porno (dalam Novika & Meilona, 2012). Selain itu berbagai penelitian yang dilakukan oleh berbagai media dan para ahli, menunjukkan bahwa sebagian besar pengakses Internet mengaku pernah mengunjungi situs porno, alasannya karena rasa ingin tahu, coba-coba, diajak teman, sekedar hiburan, iseng dan lain sebagainya, tetapi pada sebagian kecil dari mereka yang telah sampai pada tahap kecanduan . Mereka inilah konsumen setia situs porno dan sering melakukan kegiatan *Cybersex* di Internet (Desmon,2005).

Menurut Desmon (2005) *Cybersex* adalah kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas seks dengan menggunakan Internet sebagai media. Biasanya kegiatan ini dilakukan oleh seseorang secara berjauhan, tetapi tetap dapat melakukan aktivitas seksual dengan cara melihat dan berkomunikasi dengan Internet. *Cybersex* juga merupakan aktifitas dimana kedua pengguna secara *online* terlibat dalam wacana pribadi tentang fantasi seksual dan tindakan yang bisa disertai dengan adanya stimulasi seksual kepada diri sendiri seperti masturbasi atau onani(dalam Kimberly, 2000).

Berdasarkan hasil penelitian Daneback, Cooper, dan Mansson (2005) yang mengatakan bahwa yang paling banyak menggunakan internet untuk tujuan seksual adalah remaja, hal ini didukung pula oleh hasil penelitian (Carvalheira dan Gomes, 2002). Hal tersebut dapat terjadi karena pada remaja usia 12 sampai usia 21 tahun, rasa ingin tahu mereka yang tinggi terhadap seks, membuat mereka selalu berusaha mencari lebih banyak informasi tentang seks (dalam Purwaningsih, 2008). Adapun alasan ketrarikan remaja terhadap materi porno di internet berkaitan dengan masa transisi yang sedang dialami remaja. Remaja sedang mengalami berbagai macam perubahan, baik pada aspek fisik, seksual, emosional, religi, moral, sosial, maupun intelektual (Hurlock, 1993, dalam viska,dkk 2002 h. 3). Adapun alasan yang semakin memperkuat banyaknya remaja dan anak muda mengakses seksualitas di internet adalah penelitian dari Erikson (1980) yang menyatakan bahwa remaja dan anak muda sedang dalam perkembangan membangun hubungan intim dan menyebabkan mereka memenuhi kebutuhan tersebut dengan mencari materi atau pasangan seksual di internet (Boies, Knudson & Young, 2004 dalam Arifani, 2016).

Arus perkembangan internet mengenai maraknya perilaku *cybersex* membuat akun *roleplay* sudah beralih fungsi dari sebuah permainan, menjadi sebuah ajang untuk mencari pasangan dan memuaskan hawa nafsu pengguna akun. Hal tersebut bisa terjadi karena dasar dari *roleplay* sendiri yaitu *fake world*. Sehingga seseorang dapat melakukan apapun yang mereka inginkan tanpa diketahui identitas asli si pemain yang sebenarnya.

Ajang pencarian jodoh, itulah yang diungkapkan dalam sebuah artikel *Roleplayer dan Dampaknya Bagi Kehidupan dan Psikis Remaja* oleh (Gio, 2015), menurutnya sekarang ini banyak pemain *roleplay* yang sengaja ingin ikut bermain hanya untuk mendapatkan pasangan, dengan alasan karena melihat banyak teman-temannya yang bisa mendapatkan pasangan dari

bermain *roleplay* tersebut. Selain itu menurutnya dalam dunia *roleplay* terjadi fenomena para pemain yang banyak mengumbar hal-hal berbau porno atau dalam istilah korea adalah *yadong*, seperti mengumbar kata-kata kotor, mengajak melakukan berhubungan seksual di *personal message*, memposting foto-foto tidak senonoh (pornografi), bahkan membuat sebuah grup yang dikhusus untuk para penikmat seksual yang sering disebut *ICR (Indonesia celebrity roleplay) Yadong*.

Dari pemaparan tersebut ada hal yang lebih mengejutkan, ternyata saat ini kebanyakan dari pengguna *roleplay* sendiri merupakan anak-anak remaja yang masih duduk dikelas SD, SMP, SMA dan melakukan adegan dewasa secara non verbal di media sosial. Hal tersebut diperjelas dari hasil wawancara yang dilakukan kepada dua orang anggota grup *ICR Yadong (Grup SexRoleplay)* di media sosial *Facebook (Chatting personal)*, pada tanggal 22 – 23 Oktober 2016). Hasil wawancara tersebut partisipan mengatakan bahwa saat ini mereka masih berusia belasan tahun, yaitu usia 17 dan 18 tahun dan sudah bermain *roleplay* sejak tahun 2013 dan bisa bergabung karena diajak oleh teman.

Hasil wawancara kedua yang dilakukan secara langsung (komunikasi personal pada tanggal 23 Mei 2016) terhadap subjek berinisial IC secara personal mengenai pengalaman dalam dunia *roleplay*, subjek mengatakan bahwa melakukan perilaku *cyersex* yang pernah dilakukannya didunia *roleplay*, diantaranya adalah melakukan *phone sex* bersama pasangan, mengumbar kata- kata kotor saat melakukan *chatting* bahkan melakukan hubungan seksual, meskipun tidak nyata, namun menurutnya hal tersebut terasa nyata sehingga membutuhkan pengetahuan mengenai *sexual*. Menurutnya perilaku tersebut merupakan suatu hal yang biasa dan wajar untuk dilakukan terutama jika sudah memiliki pasangan dan berstatus menikah dengan alasan agar imajinasi dan fantasi yang dilakukannya semakin hidup dan nyata. subjek juga

mengatakan bahwa banyak para pemain yang dengan terang terangan memberikan foto-foto telanjang mereka kepada sesama pemain atau kepada pasangan mereka.

Diungkapkan oleh Cooper dan Griffin-Shelley, (2003) mengatakan bahwa para pelaku *cybersex*, mereka melakukan kegiatan saling tukar menukar gambar mereka sendiri atau gambar-gambar erotis dan gambar-gambar bergerak yang mereka dapat dari *web* internet. Kemudian percakapan yang dilakukan oleh mereka mulai dari godaan dan kata-kata kotor untuk memberikan gambaran bahwa mereka sedang melakukan hubungan seksual, dan tak jarang dari mereka yang dapat merasakan orgasme, baik itu hanya dengan berfantasi melalui alam pikiran atau bisa juga diimbangi dengan melakukan onani atau masturbasi (dalam Daneback, Cooper, & Mansson, 2005).

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Novika dan Meilona (2012) mengenai gambaran perilaku *cybersex* pada remaja di kota Medan, partisipan di dalam penelitiannya merupakan individu yang mengaku pernah melakukan kegiatan *cybersex* yang di ambil secara insidental di beberapa warunginternet (*warnet*) yang berlokasi di sekitar areal persekolahan dan universitas di kota Medan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 67% remaja yang melakukan aktivitas *cybersex* dalam rangka rekreasi (*recreational users*), 29% merupakan pengguna beresiko (*at risk users*), dan hanya 4% merupakan pengguna kompulsif (*sexual compulsive users*). Adapun alasan utama para remaja melakukan aktivitas *cybersex* adalah kemudahan dalam mengakses atau memperoleh materi seksual, keterjagaan privasi, dan kebebasan dalam mengekspresikan fantasi seksual.

Melihat dari hasil penelitian tersebut hanya 27% remaja yang mengalami *at risk users* yaitu tingkat perilaku *cybersex* tanpa adanya seksual kompulsif atau kecanduan, karena Individu

menggunakan internet dengan kategori waktu yang moderat atau tidak berlebihan. Namun pada tingkatan ini penggunaan yang dilakukan individu terus berkelanjutan, maka akan menjadi kompulsif yaitu dimana pengguna tidak dapat mengendalikan aktifitas *cybersex* yang dilakukannya.

Perkembangan pornografi kini semakin sulit untuk dibendung, perilaku *cybersex* dikalangan remaja semakin marak, meskipun banyak pihak sudah banyak melakukan pencegahan agar situs porno tidak bisa diakses oleh usia dibawah umur, tetap saja masih banyak remaja yang melakukan aktifitas *cybersex*. Salah satu cara yang bisa dilakukan hanyalah remaja itu sendiri yang harus berusaha untuk mengendalikan atau mengontrol hasrat seksual dalam dirinya agar tidak ikut terjerumus kedalam perilaku *cybersex*. *Self control* merupakan pengendalian diri yang dilakukan seseorang sehingga mampu mengantisipasi akibat yang mungkin muncul saat akan melakukan sebuah perilaku. Rendahnya *Self control* dalam diri seseorang akan mengakibatkan munculnya perilaku yang tidak efektif seperti tindakan yang beresiko atau biasa disebut perilaku kompulsif. Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian Jay Phelan yang menyatakan bahwa faktor seseorang dapat melakukan *cybersex* adalah masalah pengendalian diri (Burnham & Phelan, 2000 dalam Afriani 2016).

Menurut chaplin (2006) *self control* merupakan kemampuan seseorang untuk membimbing tingkah lakunya sendiri dan menekan implus-implus yang muncul didalam dirinya secara disengaja dan sadar. Hal tersebut seseorang lakukan lakukan untuk bisa mengendalikan dan menjauhkan segala hal yang bertujuan untuk memuaskan segala kebutuhan dan keinginan didalam dirinya. Sehingga dapat menghasilkan sebuah tindakan dan perilaku yang sesuai dengan norma yang berlaku dilingkungan sekitarnya.(Averill &Wahid, 2007).

Goldfried & Marbaum (2008), *self control* diartikan sebagai kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif. *self control* juga menggambarkan keputusan individu melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun untuk meningkatkan hasil dan tujuan tertentu seperti yang di inginkan. *Self control* antara satu individu dengan individu yang lain berbeda-beda, ada individu yang memiliki *self control* tinggi, sedang, atau bahkan rendah. Individu yang memiliki *self control* tinggi mampu mengubah kejadian dan menjadi agen utama dalam mengarahkan dan mengatur perilaku yang membawa pada konsekuensi positif (Ghufron dan Risnawita, 2012 h.22).

Adapun individu yang memiliki *self control* rendah cenderung akan bertindak *impulsive*. (dalam Noor & Hervi, 2011). Loewenstein (dalam Hagger, Wood, Stiff, dan Chatzisarantis, 2010) mengatakan jika seorang individu tidak bisa mengatur perilakunya, maka seseorang tersebut hidupnya akan menjadi rangkaian tindakan impulsif yang tidak bisa dihentikan untuk melayani dorongan-dorongan, keinginan, serta emosi yang berada dalam dirinya. Perilaku tersebut seperti lebih memilih tugas-tugas sederhana dan menghindari tugas-tugas yang rumit, berani mengambil sebuah resiko, lebih memilih kegiatan yang berhubungan dengan fisik, serta berperilaku egois. (dalam Andryani & Tairus, 2013).

Gottfredson & Hirschi (1990) juga menjelaskan bahwa Individu yang memiliki *self control* rendah adalah orang-orang yang cenderung memiliki orientasi “*here and now*”, lebih memilih menyelesaikan sesuatu secara fisik dari pada mengandalkan kognitif, senang terlibat dalam aktivitas berbahaya, kurang sensitif dengan kebutuhan orang lain, lebih memilih jalan pintas dibandingkan dengan hal-hal kompleks, serta memiliki toleransi yang rendah terhadap sumber-sumber frustrasi (dalam Ardilasari & Firmanto, 2017).

Menurut Zulkarnain (2012) Pengaruh *self control* terhadap timbulnya tingkah laku dianggap cukup besar, hal tersebut disebabkan karena salah satu hasil proses pengontrolan diri seseorang adalah tingkah laku yang tampak. Adapun Atribut stabil yang terdapat dalam diri manusia yang dapat dikarakteristikan dengan pengaturan kognisi, afeksi, dan perilaku menuju pemenuhan tujuan-tujuan tertentu individu (dalam Ardilasari & Firmanto, 2017).

Menurut sebuah penelitian yang dilakukan oleh Kharisma dan Sri (2015) dalam jurnal yang berjudul hubungan antara kontrol diri dengan *cybersexual addiction* pada siswa SMP di *Orange-net* Bandung, dengan menggunakan alat ukur kuesioner kontrol diri dan *cybersexual addiction* yang dibagikan kepada 39 subjek penelitian. Diperoleh nilai koefisien korelasi dengan menggunakan SPP sebesar (-0,704), yang artinya terdapat hubungan negatif yang erat antara *self control* dengan *cybersexual addiction*, yang menunjukkan semakin rendah *self control*, maka semakin tinggi tingkat *cybersexual addiction*, begitupun sebaliknya semakin tinggi *self control* maka akan semakin rendah tingkat *cybersex*.

Berdasarkan pemaparan masalah dan hasil studi diatas, peneliti tertarik untuk melihat lebih jauh apakah terdapat pengaruh *self control* terhadap perilaku *cybersex* pada remaja dalam dunia *roleplay* K-Pop dan serapa besar pengaruhnya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan fenomena pada latar belakang diatas maka perumusan dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh *self control* terhadap perilaku *cybersex* pada remaja dalam dunia *roleplay* K-Pop.

Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *self control* terhadap perilaku *cybersex* pada remaja dalam dunia *roleplay* K-Pop.

Kegunaan Penelitian

Kegunaan teoritis. Kegunaan teoritis dalam penelitian ini adalah guna memberikan informasi baru kepada para pengembang teori-teori psikologi terutama mengenai pengaruh *self control* terhadap perilaku *cybersex* pada remaja dalam dunia *roleplay* K-Pop. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sarana untuk penelitian selanjutnya dalam memberikan data dan informasi sebagai bahan studi.

Kegunaan praktis. Kegunaan praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi baru kepada para pemain *roleplay* dan masyarakat mengenai dunia *roleplay* K-pop, terutama pengaruh *self control* terhadap perilaku *cybersex*. Peneliti juga berharap dapat memberikan informasi tambahan terutama kepada para pencita K-Pop mengenai permasalahan yang terjadi pada dunia *roleplay*.