

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dewasa ini teknologi komunikasi dan informasi (TIK) atau *information and communication technology* terus mengalami perkembangan dalam masyarakat. Teknologi komunikasi dan informasi merupakan sarana yang diperuntukkan dalam mentransfer data (informasi) yang disampaikan (komunikasi) kepada pihak lain, baik secara satu arah atau pun dua arah, sejarah mengenai penggunaan teknologi komunikasi dan informasi berawal dari alat penyampaian pesan yang sederhana serta memiliki jangkauan yang terbatas, yang seiring berjalannya waktu mengalami perkembangan menjadi teknologi komunikasi dan informasi digital dengan jangkauan yang lebih luas (Nuryanto, dalam Eskak 2020).

Pada tahun 2022 diperkirakan Kementerian Komunikasi dan Informatika menyiapkan anggaran sebesar Rp.22,57 triliun yang diperuntukan dalam pengembangan teknologi komunikasi dan informasi, anggaran yang direncanakan tersebut memiliki fokus dalam akselerasi digitalisasi nasional sebab masih ada sekitar 12.548 desa serta kelurahan di Indonesia yang belum terakses jaringan 4G, penyediaan terhadap akses jaringan 4G nantinya akan dilakukan oleh pemerintah terhadap 9.113 desa serta kelurahan yang masuk dalam wilayah 3T sedangkan 3.435 sisanya dibangun oleh pihak swasta (Faidlatul Habibah & Irwansyah, 2021).

Salah satu bagian dari hasil perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang saat ini banyak digunakan masyarakat dari berbagai kalangan ialah media sosial. Media sosial merupakan media *online* yang para penggunanya bisa dengan mudah berinteraksi, berbagi foto, *file*, *video*, melakukan panggilan suara atau *video*, serta membuat tulisan yang diunggah dalam bentuk *blog*, pengertian lain menjelaskan bahwa media sosial adalah jejaring sosial yang menghubungkan individu dengan individu lainnya untuk berbagi informasi serta berinteraksi (Rafiq, 2020).

Berdasarkan data dari datareportal serta *We are social* dan *Meltwater*, jumlah penduduk Indonesia ialah 276,4 juta pada Januari 2023, dari jumlah penduduk Indonesia terdapat 167,0 juta masyarakat Indonesia merupakan pengguna media sosial pada Januari 2023 (kemp, 2023).

Berbagai aplikasi media sosial bermunculan seiring dengan perkembangan zaman, manfaat dari adanya media sosial sangat dirasakan oleh masyarakat luas, masyarakat menggunakan media sosial untuk berkomunikasi baik melalui pesan singkat (*chat*) atau pun panggilan suara maupun *video*, media pembelajaran dalam bidang pendidikan, menyebarkan informasi baik berupa secara lisan maupun tulisan, berbagi foto atau *video* serta mencari relasi.

Selain manfaat yang telah disebutkan tadi, belakangan ini media sosial juga digunakan para *Entrepreneur* atau pengusaha menjadi salah satu media yang mempromosikan barang atau jasa yang mereka tawarkan, promosi tersebut dapat dilakukan secara mandiri, dengan membuat foto serta *video* (konten) yang menarik dan bisa juga melakukan kerja sama dengan artis atau beberapa individu yang memiliki *audiens* dalam jumlah yang besar dalam media sosialnya atau yang biasa disebut dengan *influencer/content creator*, kerja sama ini dikenal dengan sebutan *endorsement*, bahkan pada saat ini ada pekerjaan yang dikhususkan dalam strategi *marketing* dalam media sosial yaitu *Social Media Specialist*, *Content Writer*, *Digital Marketing Consultant*, *Content Specialist* dan masih banyak lagi lainnya jenis pekerjaan yang fokusnya ialah promosi dalam media sosial. Salah satu media sosial yang dimanfaatkan masyarakat saat ini ialah media sosial Telegram.

Telegram ialah aplikasi media sosial yang memiliki beragam fitur, selain fitur *chatting* serta panggilan *video* dan suara, Telegram juga memiliki fitur berbagi jenis dokumen seperti foto dan *video*, selain itu Telegram dilengkapi dengan *public search* yang memungkinkan penggunanya dapat dengan mudah menemukan *group* virtual, *channel* Telegram serta pengguna Telegram lainnya, fitur unik lainnya dalam aplikasi media sosial Telegram ialah fitur *Bot* Telegram yang dilengkapi fitur *AI (Artificial Intellegence)*, *Bot* Telegram dapat dimanfaatkan untuk melakukan pekerjaan tertentu sesuai dengan instruksi penggunanya.

Fitur-fitur Telegram yang terus mengalami perkembangan dimanfaatkan masyarakat dengan baik, dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan *Bot* Telegram sebagai *Announcement* Dalam Dunia *Parenting*" menjelaskan bahwa *Bot* pada Telegram digunakan sebagai penyiar serta pengajar melalui sebuah pemrograman yang sudah disesuaikan dan dapat menjadi media bagi orang tua untuk belajar mengenai informasi *parenting*, *Bot* Telegram memberikan informasi tentang beberapa hal yang berhubungan dengan *parenting*, yaitu seperti cara memperlakukan anak sesuai kondisinya, cara orang tua bersikap, jenis makanan yang baik untuk anak dan lain sebagainya (Normadhoni, dkk 2021).

Jurnal penelitian yang berjudul "Strategi Membangun *Brand Image* dan Promosi dengan Sosial Media pada UMKM Jawet Sama Arep" karya Defri Triadi dan Cristi Devi Darnita pada tahun 2021 juga menjelaskan bahwa Telegram merupakan salah satu media sosial yang dapat digunakan UMKM Jawet Sama Arep sebagai sarana distribusi konten-konten pemasaran, dengan menggunakan telegram UMKM Jawet Sama Arep dapat berinteraksi dengan konsumen serta melakukan promosi hasil produk melalui group UMKM Nasional dan Internasional (Triadi dan Darnita 2021).

Dalam jurnal "Pemanfaatan *Bot* Telegram Sebagai Penunjang Promosi *Online* Menggunakan *Java Script* Di STTKD Yogyakarta " karya Faiz Albanna tahun 2020 juga memaparkan bahwa menggunakan *Bot* dalam aplikasi Telegram merupakan sebuah solusi yang dapat meringankan pekerjaan admin dalam

menjawab pertanyaan dari calon taruna dan taruni STTKD, pengelolaan *Bot* Telegram dapat berfungsi sebagai media promosi dan penyampaian informasi kepada calon pendaftar (Albanna, 2020).

Aplikasi Telegram juga dimanfaatkan sebagai tempat berkumpulnya kelompok sosial *online*, Indonesia merupakan salah satu negara dengan penggunaan aplikasi media sosial berbasis *chat* seperti WhatsApp, Line serta Telegram, berdasarkan data yang dilaporkan pada tahun 2018 kelompok sosial *online* mulai bermunculan di Indonesia yang pada awalnya terdapat pada aplikasi media sosial Line, kemudian komunitas sosial *online* ini berkembang di semua media sosial yang berbasis *chat* seperti telegram dan WhatsApp, dengan berkembangnya internet serta media sosial di Indonesia, mendorong beberapa komunitas membuat *group* atau kelompok sosial secara *online* salah satu yang dibahas dalam jurnal yang berjudul “Fenomena Komunitas Merek *Online* Berbasis *Group Chat* Terkait *Perceived Benefit*, *Brand Community Commitment* Dan *Brand Loyalty*” ialah komunitas sosial *online* bernama Alpharian, komunitas Alpharian memanfaatkan aplikasi Telegram untuk berbagi pengalaman serta pengetahuan mengenai kegiatan fotografi dan juga kegiatan yang berkaitan dengan produk kamera Sony Alpha (Futuwwah, 2022).

Penelitian terdahulu yang telah disebutkan oleh penulis, telah menjelaskan bahwa aplikasi media sosial Telegram dapat bermanfaat sebagai sarana promosi dengan konten-konten berupa *video* ataupun foto, penyampaian informasi serta berinteraksi dengan para konsumen, komunikasi bagi para komunitas sosial *online* dan lain sebagainya, dengan fitur-fitur yang mudah diakses serta canggih seharusnya masyarakat dapat memanfaatkan fitur-fitur tersebut dengan baik dan bijak, namun pada kenyataannya berbanding terbalik, ada beberapa oknum masyarakat yang menggunakan kecanggihan fitur telegram untuk melakukan suatu hal yang merupakan bentuk perilaku menyimpang.

Fitur *public channel* dalam Telegram disalahgunakan oleh beberapa oknum tertentu untuk menyebarkan film secara ilegal karena keinginan menonton film dengan cara yang instan serta tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar (Megawati, Kemala dan Amirullah 2021). Selain penyebaran film secara ilegal

Telegram juga digunakan sebagai praktik-praktik pornografi oleh oknum tertentu pengguna Telegram, keberadaan fitur *global search* dengan kemudahan pengguna untuk dapat bergabung ternyata membuka ruang yang sangat bebas sebagai tempat untuk terjadinya praktik-praktik pornografi dan pornoaksi (*Cyberporn*), praktik-praktik *Cyberporn* dalam Telegram semakin berkembang, praktik ini dapat terlihat dari banyaknya *group-group* di Telegram yang menyediakan konten-konten pornografi berbayar (Andriansyah, Arwansyah, dan Bangun 2021).

Salah satu kasus yang diangkat dalam sebuah film mengenai praktik-praktik pornografi dan pornoaksi (*Cyberporn*) ialah kasus kejahatan seksual yang terjadi di Korea Selatan, film tersebut berjudul *Cyber Hell : Exposing an Internet Horror*, kasus tersebut terjadi pada tahun 2018 hingga 2020 yang dikenal dengan kasus “NTH Room”, para pelaku kasus tersebut memanfaatkan ruang obrolan dalam telegram untuk melakukan pengancaman serta menyebarkan berbagai foto serta *video* korban, dalam kasus tersebut tercatat kurang dari 100 perempuan ialah anak perempuan yang masih di bawah umur berjumlah 26 anak, menurut berita yang dipublikasikan oleh Esquire, terdapat 260 ribu anggota yang mengikuti *channel* atau *group* ruang obrolan tersebut dengan cara membeli konten foto atau pun *video* yang dijual oleh pelaku (Yulianti, 2020).

Sedangkan di Indonesia kasus penyebaran *video* pornografi yang terkenal ialah kasus penyebaran *video* asusila atau *video* pornografi Deaonlyfans, Deaonlyfans adalah *influencer* dengan lebih dari 59 ribu followers, Deaonlyfans semakin terkenal karena *video* pornografi yang telah tersebar di media sosial terutama Twitter dan Telegram, akibat *video* tersebut Deaonlyfans mengalami peningkatan followers secara drastis, salah satu *video* yang diunggah bersama dengan kekasihnya telah memicu banyak pengguna yang mengakses Instagram Deaonlyfans, hingga akhirnya pada Mei 2022 Deaonlyfans menjadi tersangka atas kasus terduga *video* pornografi (Septyani, Danadharta, dan Kusumaningrum 2023).

Selain penyebaran pornografi Telegram juga menjadi salah satu media sosial yang digunakan untuk melakukan *Cybersex*, bahkan beberapa individu

menjadikannya sebuah bisnis. *Cybersex* ialah perilaku yang berhubungan seks serta jasa dengan menggunakan internet dalam kegiatannya, pemahaman lainnya mengenai *Cybersex* yaitu suatu gabungan antara komunikasi dan masturbasi, kombinasi tersebut adalah suatu kepuasan tersendiri bagi seorang individu yang berimajinasi dengan orang lain (Lestari, 2019).

Hasil penelitian yang berjudul “Dampak Perilaku *Cybersex* Dikalangan Generasi Millennial Pada Remaja Di MAN Kota Tegal” oleh Evi Zulfiana dan Riska Arsita Harnawati pada tahun 2020 menjelaskan remaja mengakses situs porno pada usia 15-17 tahun, situs porno yang dikunjungi berupa film bf, gambar-gambar wanita cantik dan seksi serta komunikasi dengan pacar berupa *chatting* dan *video call* dengan membahas *sex*, para responden mengakses situs tersebut 3-4 kali dengan durasi waktu sekitar 1-2 jam perhari (Zulfiana dan Harnawati 2020).

Penelitian lain menunjukkan bahwa *Cybersex* merupakan pelampiasan hasrat seksual yang aman dan sangat mudah dijangkau, tanpa adanya kekhawatiran seperti menyebabkan kehamilan atau resiko penyakit menular seksual dan biaya yang mahal, contohnya ialah kasus *Cybersex* yang menimpa salah satu anggota DPR yaitu Arifinto adalah contoh bagaimana *Cybersex* dimanfaatkan oknum tertentu sebagai pelampiasan hasrat seksual, tingginya akses situs porno di Negara Indonesia menjelaskan bagaimana aktivitas di internet dijadikan sarana pelampiasan hasrat seksual seseorang (Prabowo, 2021).

Pada zaman ini masyarakat tidak hanya sekedar mencari informasi seksual atau melihat foto serta *video* tidak senonoh saja, tetapi banyak juga beberapa oknum masyarakat yang berminat dengan *Cybersex*, telah banyak penawaran jasa *Cybersex* berbasis *chatting* ataupun sampai dengan melakukan *video call* bahkan harga yang ditawarkan pun beragam, dalam satu *group sex* di salah satu media sosial menawarkan jasa *Cybersex* mulai dari Rp.50.000 sampai dengan Rp.300.000, harganya tersebut bergantung pada jenisnya jasa yang akan dipilih (Rahayuning 2019).

Berdasarkan hasil Observasi penulis pada 1 Februari 2023 terdapat beberapa *channel* Telegram yang menyediakan pornografi berbayar, para pemilik *channel* tersebut menjual foto, video serta rekaman suara atau *voice note* yang tidak senonoh, perilaku *sexting*, bahkan diantaranya menawarkan jasa berbayar untuk melakukan *video call* tidak senonoh dengan beberapa wanita yang disediakan oleh pemilik *channel* Telegram tersebut. Penulis menemukan salah satu *channel* yang menyediakan jasa-jasa tersebut, *channel* tersebut dinamakan oleh pemiliknya “Barbar Management” harga yang ditawarkan cukup murah yaitu hanya Rp.30.000 hingga Rp.150.000 dengan layanan berberda-beda seperti diantaranya *video call* tidak senonoh dengan menunjukkan titik-titik vital wanita hingga *video call* tidak senonoh sambil menunjukkan wajah wanita tersebut, *video call* tidak senonoh ini, pada umumnya disebut dengan *Video Call Sex* atau yang biasa disingkat dengan VCS.

Selama observasi yang dilakukan penulis melalui media sosial Telegram, penulis juga berusaha berkomunikasi dengan beberapa oknum yang terkait dengan fenomena tersebut pada 7 Februari 2023, oknum masyarakat yang ditemukan oleh penulis dapat dikategorikan sebagai remaja. Akun pertama yang berkomunikasi dengan penulis ialah akun berinisial “M”, saat penulis bertanya mengenai identitasnya, ia menjawab bahwa ia adalah pria berusia 21 Tahun yang jika dikategorikan “M” tergolong sebagai remaja akhir, “M” membuat *channel* khusus untuk para pengguna yang ingin melihat *video* atau foto tidak senonoh, “M” memberikan harga sebesar Rp.100.000 untuk dapat mengakses *channel* tersebut secara permanen, “M” membuat sendiri foto serta *video* tersebut dengan beberapa wanita yang ia temui bukan hanya di Telegram, tapi juga di Twitter atau Facebook, tentunya sebelum membuat serta menyebarkan *video* tidak senonoh tersebut “M” mengaku terlebih dahulu meminta persetujuan wanita tersebut. “M” menjelaskan foto serta *video* yang ia jual serta sebarkan seperti sebuah seni, baginya aktivitas seksual yang ia lakukan adalah seni yang tak masalah jika di jual serta disebarkan.

Oknum yang kedua penulis hubungi berinisial “V”, identitas “V” ialah wanita berusia 14 tahun yang mengaku masih duduk dikelas 2 SMP, saat

ditanya oleh penulis “V” melakukan jasa *video call* tidak senonoh dengan harga sampai dengan Rp.150.000, “V” mengaku ia sehari dapat menghasilkan keuntungan hingga Rp.300.000, latar belakang “V” melakukan jasa tersebut karena ia mengaku ditawari oleh temannya, karena kebetulan ia ada masalah ekonomi, kabur dari rumah serta masalah keluarga, akhirnya ia terpaksa melakukan jasa tersebut.

Selain penyebaran pornografi serta penawaran jasa *Cybersex* pada saat observasi penulis juga menemukan akun-akun dalam beberapa *group chat* yang mencari pasangan untuk melakukan kegiatan *Cybersex*, seperti melakukan *sexting*, hingga melakukan *video call* tidak senonoh, bahkan diantaranya menawarkan diri untuk menjadi pasangan yang dapat melakukan berbagai kegiatan seksual *online*, dalam observasi penulis akun-akun tersebut tidak menggunakan identitas asli mereka.

Hasil wawancara serta observasi yang telah dipaparkan oleh penulis menunjukkan bahwa ternyata benar Telegram ialah salah satu media sosial yang dimanfaatkan oleh oknum-oknum masyarakat tertentu untuk melakukan perilaku menyimpang berupa penyebaran pornografi serta melakukan perilaku *Cybersex* dan menjadikannya jasa berbayar, uniknya dalam penemuan penulis akun-akun tersebut diantaranya adalah akun-akun dengan identitas yang tidak jelas, atau identitas palsu, bahkan beberapa diantaranya merupakan akun-akun sebuah komunitas sosial *online* atau komunitas virtual bernama *Roleplayer*.

*Roleplayer* ialah permainan peran yang menciptakan sebuah cerita serta imajinasi ketika berinteraksi dengan pemain lainnya, para pemain *Roleplayer* tidak menggunakan identitas asli mereka, melainkan menggunakan identitas selebriti yang mereka minati. *Roleplayer* dapat dikatakan sebagai jenis permainan peran dalam media sosial yang dimainkan oleh seorang individu dengan cara bertindak layaknya individu tersebut ialah seorang yang ia perankan dari segi pembawaan diri serta melakukan imitasi karakter yang diekspresikan melalui tulisan status atau responnya terhadap pemain lainnya (Aulia & Sugandi, 2020)



Penelitian yang berjudul “Interaksi Simbolik Dan Ekologi Media Dalam Proses Keterlibatan Sebagai *Roleplayer*”, dalam *Roleplayer* ada beberapa tahapan individu terlibat dalam aktivitas permainan dalam *Roleplayer*, yang dimulai dari pengenalan, mencari informasi, penentuan karakter dan mulai bermain, individu yang bermain *Roleplayer* menempatkan dirinya sebagai orang lain yang ia perankan ketika bermain *Roleplayer*, dalam penelitian yang melakukan observasi pada salah satu media sosial yaitu Twitter, terdapat simbol, kata-kata hingga bahasa tertentu yang hanya dimengerti serta digunakan dalam permainan *Roleplayer*, selain itu terdapat peraturan-peraturan pada permainan *Roleplayer* serta muncul beberapa hal baru seperti pembentukan jenis-jenis *Roleplayer* yang akan muncul akibat dari kreativitas pengguna selama bermain (Stevanny dan Pribadi 2020).

Perkembangan permainan *Roleplayer* sangat luar biasa, berdasarkan observasi penulis pada 1 Februari 2023, *Roleplayer* juga dijadikan sebagai wadah seorang individu dapat menjalankan bisnis, diantaranya ialah dengan menjual nomor telepon yang digunakan untuk membuat akun Telegram baru, menjual stiker sesuai dengan permintaan pembeli dan lain sebagainya. Selain itu para pemain *Roleplayer* menggunakan kreativitas imajinasinya dalam membuat *group chat* yang seolah-olah adalah tempat hiburan atau acara berupa pesta tertentu yang diadakan seperti salah satunya acara pernikahan antara sesama akun *Roleplayer*. Kehidupan yang dijalani seseorang dalam permainan di dunia *Roleplayer* dapat terbilang bebas, beragam serta instan. Bebas berarti mau melakukan apapun bisa, misalnya beberapa hal yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata, seorang individu bisa seperti merasa melakukan hal tersebut di dunia *Roleplayer*, Beragam memiliki arti dapat melakukan kegiatan apa saja, lebih dari apa yang dilakukan ketika di dunia nyata sang pemain karena *Roleplayer* adalah dunia imajinasi dari seorang individu, maka seorang individu tersebut pun dapat melakukan apa saja yang ada di dalam imajinasinya sekreatif seunik apapun, terakhir ialah instan yaitu segalanya yang ingin dilakukan dapat dilakukan dan edit sesuai keinginan pemain *Roleplayer* (Monica & Junaidi, 2021).

Tanpa disadari permainan *Roleplayer* dengan segala fitur media sosial yang terus berkembang khususnya media sosial Telegram, memudahkan individu dapat membentuk relasi dengan individu lainnya dengan berkomunikasi serta melakukan kegiatan lainnya yang memanfaatkan kecanggihan dari fitur-fitur media sosial serta dapat melatih imajinasi kreativitas para pemainnya, namun pada praktiknya dari hasil observasi penulis yang dilakukan pada Februari 2023 permainan *Roleplayer* telah dimanfaatkan beberapa oknum tertentu untuk menyebarkan serta menjual konten-konten pornografi dan jasa *video call* tidak senonoh, *sexting*, panggilan suara tidak senonoh yang biasanya disebut dengan perilaku *Cybersex*, bahkan secara terang-terangan beberapa dari akun tersebut juga menjelaskan kebutuhannya dalam mencari pasangan untuk melakukan kegiatan seksual secara *online*.

Interaksi sesama *Roleplayer* memiliki motif yang bermacam-macam, diantaranya yaitu seorang individu yang bermain *Roleplayer* sebab ingin mengekspresikan faktor emosi, mencari hiburan atau kesenangan serta pemenuhan dalam perasaan cinta, motif tersebut terjadi akibat karena interaksi sosial yang dilakukan dalam tujuan untuk membangun sebuah hubungan pertemanan dengan pemain *Roleplayer* lainnya, selain itu motivasi pemain *Roleplayer* yang memiliki usia kategori remaja hingga dewasa saat melakukan permainan *Roleplayer* ialah untuk mencari jodoh serta memuaskan hawa nafsu, sebab pada usia remaja seorang individu berada pada tahap perkembangan membangun hubungan intim, untuk dapat memenuhi kebutuhannya remaja mencari konten, materi ataupun pasangan seksual di internet, yang pada intinya individu-individu tersebut memanfaatkan internet dalam melakukan aktivitas seksual khususnya aktivitas seksual *online* (Lonyka & Ambarwati, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan penulis serta penelitian yang terdahulu dilakukan fenomena aktivitas *Cybersex* serta penyebaran dan jual beli konten pornografi yang dilakukan oleh oknum-oknum tertentu dalam kelompok sosial virtual *Roleplayer* menggunakan salah satu media sosial yaitu Telegram merupakan hal yang sangat disayangkan serta merupakan sebuah

penyimpangan sosial, oleh karena itu diperlukan adanya penelitian lebih lanjut agar masalah diatas dapat terungkap dan diminimalisir.

## 1.2 Rumusan Masalah

Fokus permasalahan utama penelitian ini ialah “Bagaimana gambaran perkembangan penyebaran serta jual beli konten-konten pornografi dan layanan jasa *Cybersex* dalam kelompok sosial virtual *Roleplayer* di media sosial Telegram?” Adapun rumusan masalah secara spesifik adalah sebagai berikut :

- a. Apakah faktor-faktor yang menyebabkan para konsumen memutuskan untuk membeli konten pornografi dan menggunakan layanan jasa *Cybersex* kelompok sosial virtual *Roleplayer* di media sosial Telegram?
- b. Bagaimana pengaruh layanan jasa *Cybersex* terhadap penyebaran konten pornografi dalam kelompok sosial virtual *Roleplayer* di media sosial Telegram?
- c. Bagaimana bentuk pengendalian sosial yang tepat terhadap fenomena jual beli dan penyebaran konten pornografi serta jasa *Cybersex* di media sosial Telegram dalam kelompok sosial virtual *Roleplayer*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini ialah mendapatkan gambaran secara mendalam mengenai fenomena jual beli dan penyebaran konten-konten pornografi serta layanan jasa *Cybersex* dalam kelompok sosial virtual *Roleplayer* di media sosial Telegram. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

- a. Mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan para konsumen memutuskan membeli konten pornografi dan menggunakan layanan jasa *Cybersex*, kelompok sosial virtual *Roleplayer* di media sosial Telegram.
- b. Menganalisis pengaruh perkembangan layanan jasa *Cybersex* terhadap penyebaran konten pornografi dalam kelompok sosial virtual *Roleplayer* di media sosial Telegram.

- c. Mendeskripsikan bentuk-bentuk pengendalian sosial yang tepat terhadap fenomena jual beli dan penyebaran konten pornografi serta jasa *Cybersex* di media sosial Telegram, khususnya dalam kelompok sosial virtual *Roleplayer*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teori**

Penelitian ini diharapkan dapat mampu memberikan sumbangsih pemikiran ilmiah serta menambah keilmuan mengenai Penyimpangan Sosial dan Sosiologi Komunikasi terkait dengan fenomena jual beli dan penyebaran konten-konten pornografi serta layanan jasa *Cybersex* di media sosial Telegram dalam ruang lingkup kelompok sosial virtual *Roleplayer*.

### **1.4.2 Manfaat Praktik**

- a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan serta pemahaman mengenai fenomena jual beli dan penyebaran konten-konten pornografi serta layanan jasa *Cybersex* dalam kelompok sosial virtual *Roleplayer* di media sosial Telegram.
- b. Untuk para konsumen serta para pelaku penjual dan penyebar konten-konten pornografi serta penyedia jasa *Cybersex*, penelitian ini diharapkan dapat membawa pemahaman bagi para individu tersebut terkait aktivitas yang mereka lakukan merupakan hal menyimpang dan dapat membahayakan kesehatan diri secara psikis serta fisik.
- c. Bagi masyarakat serta pemerintah, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai salah satu dampak negatif dari adanya kemajuan teknologi serta salah satu contoh penyimpangan sosial yang kedepannya diharapkan dapat diminimalisir dengan solusi-solusi yang tepat.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Agar skripsi ini dapat dipahami oleh berbagai pihak, maka skripsi ini akan disajikan ke dalam lima bab, dengan sistematika sebagai berikut :

### **Bab I: Pendahuluan**

Bab I berisi mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang penelitian berisi mengenai alasan penulis dalam meneliti topik ini, selain itu dalam latar belakang penelitian juga disajikan beberapa poin penting mengenai permasalahan yang akan diangkat serta penelitian-penelitian terdahulu yang hasil penelitiannya terkait dengan topik penelitian penulis, dilanjutkan dengan rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan utama dalam penelitian ini, lalu terdapat tujuan serta manfaat penelitian yang ditujukan untuk pihak-pihak terkait dan terakhir terdapat struktur organisasi yang berisi penjelasan mengenai inti dari isi lima bab pada skripsi ini.

### **Bab II: Kajian Pustaka**

Dalam Bab II berisi kajian pustaka yang diantaranya ialah teori-teori, penelitian terdahulu serta topik-topik yang relevan dengan penelitian penulis.

### **Bab III: Metode Penelitian**

Dalam Bab III membahas mengenai metode penelitian yang digunakan penulis termasuk beberapa komponen yang dibutuhkan oleh penulis dalam melakukan penelitian, seperti diantaranya subjek penelitian, metode penelitian, lokasi penelitian, teknik pengolahan serta teknik analisis data.

### **Bab IV: Temuan dan Pembahasan**

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari hasil analisis serta pengolahan data yang menjadi rujukan temuan dalam penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Selain itu dalam bab ini penulis akan menganalisis hasil temuan sesuai dengan teori-teori yang telah dijelaskan pada Bab II.

### **Bab V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi**

Bab ini berisi simpulan yang diambil dari hasil temuan serta pembahasan dalam penelitian ini. Dalam Bab ini juga terdapat implikasi dan rekomendasi

yang ditunjukkan kepada pihak-pihak yang berkaitan dalam penelitian ini, Program Studi Pendidikan Sosiologi serta bagi peneliti berikutnya.