

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Media Sosial Telegram

Media sosial ialah media *online* yang para penggunanya dengan mudah saling berkomunikasi, berbagi foto atau *video*, membuat *blog* serta membentuk jejaring sosial atau kelompok sosial secara virtual. Media sosial berkembang semakin pesat menjadi sesuatu yang fiturnya memiliki banyak manfaat bagi masyarakat secara luas, perkembangan media sosial saat ini memungkinkan berbagai individu dengan cepat mendapatkan berbagai informasi, termasuk pendidikan, ekonomi serta topik lainnya (Anggraini dan Djatmiko dalam, Fauziah dan Amelia 2023).

Salah satu media sosial yang dimanfaatkan masyarakat ialah media sosial Telegram dengan jumlah perkiraan pengguna aplikasi ini sebesar 62,8% (Marjoko 2023). Telegram memiliki fitur yang telah banyak dimanfaatkan oleh para penggunanya selain fitur *chatting*, panggilan suara, panggilan *video*, berbagi dokumen serta fitur pesan suara Telegram juga memiliki fitur *global search*, dengan adanya fitur ini pengguna dapat menemukan *public channel* yang dapat bergabung dengan pengguna lainnya, *public channel* yang dimiliki Telegram dapat menjadi wadah bagi para pengguna Telegram hingga jumlah yang tidak terbatas, pengguna yang bergabung tersebut dapat mengirimkan berbagai jenis pesan berupa tulisan, dokumen, gambar bahkan *video* berdurasi panjang (Kusuma dan Putra 2023).

Telegram juga mempunyai fitur *private group*, yang dimana hanya orang-orang tertentu dapat masuk ke *group* tersebut dengan meminta akses kepada pembuat *group*, selain banyaknya jenis *group* yang terdapat dalam Telegram, Telegram memiliki satu fitur yang banyak dimanfaatkan penggunanya, yaitu *Bot* Telegram, *Bot* Telegram ialah program yang melakukan pekerjaan tertentu sesuai dengan instruksi penggunanya, *Bot* Telegram dijalankan secara otomatis oleh aplikasi dengan dilengkapi fitur *AI (Artificial Intelligence)* atau kecerdasan buatan (Kajukaro, Azhar, dan Maskur 2020).

Nurhalimah, 2024

**PORNOGRAFI DAN JASA CYBERSEX DALAM MEDIA SOSIAL TELEGRAM DI ERA DIGITAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berbagai macam fitur dari aplikasi media sosial Telegram dimanfaatkan masyarakat dalam berbagai hal seperti media pembelajaran, promosi produk atau jasa, pusat penyedia informasi suatu lembaga dan lain sebagainya. Namun sayangnya beberapa oknum masyarakat tidak bertindak secara bijak dalam memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat dalam media sosial Telegram. Beberapa kejahatan dilakukan oleh oknum-oknum masyarakat yang tidak bertanggung jawab, diantaranya ialah melakukan penyebaran pornografi atau penyebaran film secara ilegal, seperti yang telah diberitakan dalam laman berita detikinet dengan artikel berita yang berjudul “Marak Pembajakan Film di Telegram, Kominfo Siap Blokir”, berita tersebut menjelaskan banyaknya link untuk mengarah kepada beberapa film yang disebar secara ilegal, dengan adanya kasus tersebut Samuel Abrijani Pangerapan Direktur Jenderal (Ditjen) Informasi Aptika Kominfo pada saat dihubungi pihak kominfo telah berupaya dalam melakukan pemblokiran pada setiap link yang dilakukan setiap minggunya, namun sayangnya pemblokiran tersebut tidak dapat dilakukan ketika penyebaran tersebut terdapat di percakapan pribadi (Rahman 2021).

Kasus lainnya ialah kasus kekerasan seksual, belakangan ini kasus kekerasan seksual terjadi dalam *channel* dalam aplikasi pesan Telegram, kasus tersebut terjadi karena terdapat sebuah *channel* dengan nama “*Anonymous Chat*”, dalam *channel* tersebut individu dapat terhubung dengan individu lainnya, kapan dan dimana saja, hal yang menarik ialah individu tersebut akan terhubung oleh siapa saja tanpa harus dengan mengikuti atau menambahkannya sebagai teman, karena akan dihubungkan dengan *Bot* Telegram, karena hal tersebut membuat para pengguna *Anonymous Chat* dapat mengalami kekerasan seksual (Hidayat, 2022).

Perkembangan media sosial memiliki dampak negatif bahkan sampai dengan menyebabkan sebuah tindakan menyimpang atau pun melanggar hukum, untuk mengatasi hal tersebut, akhirnya pemerintah membentuk Undang-undang yang terfokus pada dunia digital, Undang-undang tersebut ialah Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah direvisi dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 (UU ITE) (Harahap 2022).

## 2.2 *Roleplayer*

Seiring dengan kemajuan teknologi dalam media sosial, saat ini media sosial juga menjadi tempat berkumpulnya komunitas-komunitas atau kelompok sosial untuk saling bertukar informasi serta berinteraksi, salah satunya ialah komunitas atau kelompok sosial *Roleplayer* yang dapat ditemui dalam berbagai media sosial, diantaranya ialah Line, Facebook, Telegram dan Twitter. *Roleplayer* adalah suatu permainan dalam media sosial dimana seorang individu membuat sebuah akun media sosial dengan menggunakan data diri serta foto idola mereka, namun para individu yang bermain *Roleplayer* tetap mempertahankan karakternya sendiri, yang mereka sembunyikan hanya identitas asli mereka (Yenisca Juniar & Nugrahawati, 2021).

Aktivitas permainan *Roleplayer* ini biasanya disesuaikan dengan karakter pribadi yang berpartisipasi dalam *Roleplayer* tersebut, mereka adalah komunitas sosial alternatif, sebab komunitas *Roleplayer* hanya ada dalam bentuk online saja, karena para inidvidu yang melakukan permainan *Roleplayer* merahasiakan identitas asli mereka (A. P. Pratiwi, 2023).

Dalam penelitian yang berjudul “Literasi Digital Remaja Dalam Permainan *Roleplay* Di Media Sosial Twitter” menjelaskan mengenai hasil penelitiannya mengenai motivasi seorang individu dalam bermain *Roleplayer*. Para informan bermain *Roleplayer* memiliki tujuan yang bermacam-macam, bebetapa diantaranya seperti (Wijaya, 2023) :

- a. *Roleplayer* merupakan tempat yang nyaman bagi individu tersebut dapat berbicara apa saja.
- b. Sebagai hiburan untuk mengatasi stress.
- c. Mengisi waktu luang.
- d. Mencari teman-teman di internet.
- e. Mengikuti temannya yang telah bermain *Roleplayer*.

Para individu yang bermain *Roleplayer* menjalani kehidupan yang berbeda, mereka sebagai seorang *Roleplayer* yang “hidup” di dalam ruang virtual serta mereka yang hidup dalam ruang aktual, ruang aktual dengan identitas diri asli mereka dalam *Roleplayer* disebut dengan “*Real life*”, sedangkan dunia *Roleplayer* disebut dengan “*Roleplayer World*”, dalam “*Roleplayer World*”, mereka juga menjalin hubungan antar *Roleplayer* lainnya yang terbagi menjadi tiga kategori yaitu hubungan *fambest*, *fams* dan *couple*, meskipun para *Roleplayer* menjalin hubungan serta berkomunikasi menggunakan identitas palsu serta mereka menciptakan sebuah dunia dengan imajinasi namun segala afeksi yang dirasakan oleh para individu yang tergabung dalam komunitas *Roleplayer* adalah hal yang nyata (Hildawati 2022).

## 2.3 *Cybercrime*

### 2.3.1 *Cybersex*

*Cybersex* ialah sebuah imajinasi seksual yang dilakukan para pelaku dengan menggambarkan tindakan seksual mereka serta menanggapi lawan bicara, kebanyakan kasus *Cybersex* dalam bentuk teks (*Sexting*) yang dibuat dengan tujuan membangkitkan dan membayangkan secara seksual terjadi antara individu-individu yang melakukan hubungan intim di dunia nyata, *Cybersex* dilakukan dalam ruang lingkup *Cyber* yang terpisah dengan jarak atau antara mereka tidak saling mengenal satu sama lain serta belum pernah bertemu sebelumnya, dalam dunia maya mereka menyembunyikan identitas aslinya (Irwanto M.A dalam Wulandari and Rinanta Sari 2022).

Dalam jurnal penelitian yang berjudul “*Cybersex* Sebagai Perkembangan Teknologi Komunikasi menjelaskan beberapa faktor yang menyebabkan seorang individu melakukan *Cybersex* adalah (Prabowo, 2021):

- a. Rasa ingin tahu yang besar dari para individu menyebabkan dorongan kuat dalam diri individu tersebut dalam aksinya melakukan *Cybersex*
- b. Faktor emosional dan kepuasan yang individu tersebut dapatkan ketika melakukan aktivitas *Cybersex*, karena reaksi yang dirasakan oleh individu yang melakukan *Cybersex* tidak berbeda dengan hubungan intim dalam dunia nyata.

- c. Aktivitas *Cybersex* bersifat tertutup karena hanya diketahui oleh sebagian masyarakat serta *Cybersex* dapat menjamin kerahasiaan identitas asli para pelaku dengan begitu para pelaku tidak akan merasa khawatir identitasnya diketahui orang lain.
- d. *Cybersex* memberikan kemudahan bagi para individu yang melakukan aktivitas tersebut dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, bahkan di Indonesia sendiri terdapat sebuah komunitas dimana para pelaku *Cybersex* berkumpul.
- e. Aktivitas *Cybersex* menjamin pelampiasan hasrat seksualnya tersebut tidak berisiko seperti salah satu contohnya yaitu aktivitas *Cybersex* tidak mengakibatkan kehamilan sebab hubungan intim yang dilakukan hanya dalam ruang lingkup *Cyber*.

Jurnal Penelitian “Hubungan Tipe Kepribadian *Big Five* dengan Perilaku *Cybersex* pada Remaja” menjelaskan mengenai pembagian perilaku *Cybersex* dan rentang waktu seorang individu melakukan aktivitas *Cybersex* (Istiqomah & Nawangsih, 2020) .

Perilaku *Cybersex* dibagi menjadi 3 bentuk yaitu :

- a. Seorang individu yang membuka situs pornografi *online* (*Video, Audio* atau pun *Cerita Teks*)
- b. Terdapat interaksi antara pasangan yang memuat topik seksual secara *online*
- c. Mengakses *Multimedia Software* seperti menonton film pornografi menonton *VCD/DVD* dengan media laptop ataupun komputer

Kategori rentang waktu seorang individu melakukan *Cybersex* ialah :

- a. *Low Users*  
Seseorang yang melakukan *Cybersex* dalam rentang waktu satu jam setiap minggu.
- b. *Moderate Users*  
Seseorang yang melakukan *Cybersex* 1-10 jam setiap minggu.
- c. *High Users*  
Seseorang yang melakukan *Cybersex* dalam rentang waktu 11 jam atau lebih serta ia telah menunjukkan perilaku yang kompleks.

Penelitian yang berjudul “Perilaku *Cybersex* Dalam Generasi Milenial” memaparkan dalam hasil penelitiannya sebagian besar narasumber melakukan *Cybersex* sebanyak satu sampai dengan dua kali selama seminggu dalam rumahnya sendiri, tujuan para nrasumber melakukan aktivitas *Cybersex* ialah mereka ingin tahu dan sebagian narasumber lainnya melakukan *Cybersex* hanya sebagai hiburan saja, aktivitas yang dilakukan para responden diantaranya berupa membuka serta mengunduh pornografi dan melakukan percakapan yang memuat topik topik seksual (Juditha, 2020).

### 2.3.2 *Cybersex* Sebagai Bentuk Perilaku Penyimpangan Sosial

Perilaku-perilaku yang melanggar norma kesusilaan dengan memanfaatkan media elektronik dapat berdampak buruk terhadap tatanan kehidupan dalam masyarakat serta berdampak buruk terhadap generasi yang akan mendatang. Tidak dapat dihindari bahwa aktifnya interaksi sosial pada media sosial membuka sebuah peluang terjadinya tindak pidana kesusilaan (Bambang, 2021).

*Cybersex* merupakan sebuah bentuk hubungan dengan aktivitas seksual, jasa serta perilaku yang menyertakan jaringan internet didalamnya, dalam definisi lainnya *Cybersex* berarti suatu gabungan antara komunikasi serta masturbasi hal tersebut adalah suatu kepuasan bagi individu yang berkhayal dengan orang lain (Lestari, 2019).

Perilaku *Cybersex* dapat menimbulkan dampak negatif, *Cybersex* akan mengganggu waktu tidur individu yang melakukannya, karena hampir setiap waktunya dipakai untuk melakukan aktivitas tersebut, selain itu individu yang terbiasa melakukan *Cybersex* jika tidak melakukannya akan menimbulkan perasaan bingung serta gelisah, beberapa dampak *Cybersex* tersebut akan membuat terganggunya aktivitas sehari-hari, apalagi individu tersebut sudah dalam tahap kecanduan, yang akan mengakibatkan kesehatan mental dan fisiknya terganggu.

Art Bowker seorang ahli *Computer Crime* dari Amerika menjelaskan mengenai teknologi yang semakin berkembang telah meningkat menjadi *way of life* masyarakat, namun sangat disayangkan teknologi yang semakin berkembang menjadi alat atau suatu sarana bagi para oknum pelaku *Cybersex*,

berbagai delik mengenai kesusilaan dapat terjadi di dunia virtual (*Cyber Space*) terutama yang berkaitan mengenai kasus pornografi, mucikari atau calo, pelanggaran mengenai kesusilaan, pencabulan, perbuatan tidak senonoh atau zina, semakin berkembangnya pelanggaran mengenai kesusilaan dalam dunia *Cyber* terlihat dengan munculnya berbagai istilah seperti *Cyber Pornography*, *Cybersex*, *Online Pornography* dan lain sebagainya (Huwa'e, dkk. 2021).

Pemerintah telah berusaha dalam mencari solusi mengenai tindak kesusilaan, baik terjadi di dunia nyata maupun di dunia virtual, hukum yang berlaku yaitu hukum pidana yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 serta Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, dengan penjelasan yaitu :

- a. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dengan beberapa pasal yang telah diperbaharui dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 , dalam pasal 27 ayat 1 pada intinya menyatakan bahwa siapa saja dengan sengaja serta tanpa hak mendistribusikan/mentransmisikan/ membuat dapat diaksesnya informasi elektronik/dokumen elektronik yang memiliki suatu muatan melanggar kesusilaan, pada penjelasannya mengenai *Cybersex* dapat dijelaskan mengenai berbagai kegiatan kesusilaan melalui virtual yang dalam hal ini aktivitasnya digambarkan dengan segala alat digital yang dimanfaatkan dalam memenuhi kepuasan seksual, kegiatan seksual yang dilakukan secara virtual dengan perorangan atau lebih lalu dilampiaskan dengan masturbasi, fenomena baru yang merupakan kasus pencarian kepuasan seksualitas, dan dampak dari kegiatan *Cybersex* dapat merusak fungsi pada bagian frontalis sehingga dapat menyebabkan penganturan emosi yang tidak terkendali.
- b. Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 Pasal 17 menyatakan mengenai peran pemerintah mengenai kewajiban dalam melakukan pencegahan perbuatan, penyebarluasan dan penggunaan pornografi, yang dijelaskan dalam Pasal 18 bahwa langkah yang dilakukan berupa memutuskan jaringan pembuatan dan penyebarluasan produk pornografi atau jasa pornografi salah satunya dengan melakukan pemblokiran, melakukan pengawasan serta

menjalin kerja sama dengan berbagai pihak yang berkepentingan dari dalam maupun luar negeri.

Tetapi pemerintah mengalami kendala terkait penerapan peraturan perundang-undangan tersebut di dunia virtual, yaitu dalam menanggulangi tindakan kesusilaan berupa sulitnya mengatur dan mengawasi aktivitas yang terjadi dalam dunia virtual karena terdapat zona privasi bagi para pengguna akun serta pemblokiran beberapa situs yang telah diblokir oleh pemerintah masih dapat diakses oleh beberapa oknum pengguna akun media sosial, namun jika di pahami lebih mendalam *Cybersex* tidak hanya dapat terselesaikan secara menyeluruh dengan mengandalkan hukum yang berlaku di Indonesia, tindak kejahatan *Cybersex* juga harus diselesaikan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan dengan pendekatan budaya serta norma yang berlaku dalam masyarakat (Wibisono et al., 2022).

### 2.3.3 Pornografi

Berdasarkan Undang-Undang No. 44 Tahun 2008 pornografi ialah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kecakapan, sebuah penggambaran tubuh atau bentuk pesan lainnya dalam berbagai bentuk media komunikasi atau pertunjukan dimuka umum, yang didalamnya memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat, pengertian lain menyebutkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pornografi yaitu gambaran perilaku erotis dalam bentuk lukisan atau pun tulisan yang dibuat dengan sengaja untuk tujuan membangkitkan nafsu birahi atau seks (Rahabay & Yoedtadi, 2021).

Indonesia menjadi salah satu negara dalam daftar pengakses pornografi tertinggi yang berdasarkan data Kementrian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia, daerah Jawa Tengah ialah salah satu yang masuk dalam kategori pengakses pornografi tertinggi dalam tingkat provinsi dari jumlah 10 wilayah pengakses tertinggi di Indonesia serta data dari Google *Trends* menyatakan sejumlah para pengguna internet dengan kata kunci “seks” atau pencari konten dewasa tertinggi beberapa diantaranya yaitu Kota Semarang, Yogyakarta, Medan serta Surabaya, lalu kalangan siswa menengah pertama menjadi pengakses terbesar yang jumlahnya mencapai 4.500, dampak dari hal

tersebut ialah terjadinya perilaku seks bebas dalam kalangan siswa, Kominfo menyatakan bahwa 62,1% siswa pernah berhubungan seks dan 21,2% pernah melakukan aborsi (Putri et al., 2020).

Dampak dari pornografi diketahui lebih besar daripada narkoba dalam merusak otak, pecandu pornografi lebih sulit terdeteksi daripada pecandu narkoba, menurut pakar adiksi pornografi dari USA, dalam “Seminar Eksekutif Penanggulangan Adiksi Pornografi di Hotel Grand Kemang, Jakarta pada tanggal 27 September 2010, Pornografi dapat menyebabkan kerusakan otak akhirnya prestasi akademik menurun, seorang individu tidak dapat membuat sebuah perencanaan dengan baik, kurangnya pengendalian hawa nafsu dan emosi, otak akan merangsang produksi dopamine serta endorphen yang merupakan bahan kimia otak pembuat rasa senang dan merasa lebih baik, zat-zat tersebut bermanfaat dalam kehidupan seorang individu pada normalnya, namun pornografi, otak mengalami *Hyperstimulating* (Rangsangan yang berlebihan), sehingga otak bekerja terlalu keras yang akhirnya mengalami pengecilan dan rusak, dasarnya para pecandu pornografi merasakan suatu hal yang sama dengan para pecandu narkoba, perbedaannya ialah para pecandu pornografi memiliki akses yang mudah dalam pemenuhan kebutuhan pornografinya (Wahyuningsih dalam Diana 2018).

#### **2.3.4 Jual Beli dan Penyebaran Konten Pornografi dalam Media Sosial**

Penyampaian informasi dalam media sosial memiliki berbagai aturan wajib yang harus di taati untuk menjaga kesopanan dan kesusilaan dalam hal berkomunikasi melalui *platform* digital, salah satunya yaitu dalam hukum Indonesia yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 mengenai Informasi Dan Transaksi Elektronik, kemudian mengalami pembaharuan menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengenai Informasi Dan Transaksi Elektronik, peraturan tersebut berlaku bagi semua masyarakat Indonesia (Sitorus dalam, Chandra, Maharani, dan Martinelli 2023).

Namun sayangnya beberapa oknum melanggar aturan tersebut dengan memanfaatkan kecanggihan fitur-fitur dalam media sosial. Kecanggihan fitur dalam media sosial bukan hanya menghasilkan dampak positif, tetapi karena ada beberapa oknum yang tidak bertanggung jawab kemajuan teknologi telah

menimbulkan berbagai permasalahan yang mengarah pada tindak kejahatan didunia maya atau kejahatan *Cyber Crime*, salah satu kasus *Cyber Crime* yang banyak dibicarakan karena melanggar kesusilaan yaitu *Cyber pornography*, kejahatan tersebut juga memiliki istilah lain yang disebut dengan Cyberporn, modus kejahatan *Cyberporn* bermacam-macam beberapa diantara adalah peredaran *video* porno melalui handphone atau internet.

Dalam jurnal penelitian yang berjudul “Peran Tim *Cyber Crime* Ditreskrimsus Polda Maluku Dalam Mengatasi Masalah Pornografi Di Kota Ambon” menjelaskan bahwa sejarah mengenai perkembangan kasus *Cyberporn* atau kejahatan pornografi di Kota Ambon yang dikaitkan dengan beberapa kasus dari tahun 2018 berjumlah 23 kasus, pada tahun 2019 terjadi kasus *Cyberporn* sebanyak 15 kasus, tahun 2020 terjadi sebanyak 14 kasus, 2021 berjumlah 12 kasus serta maret 2022 sebanyak 6 kasus, *Cyberporn* dapat terjadi sebab dilatarbelakangi dengan beberapa faktor yaitu faktor dendam, faktor ekonomi, faktor kejiwaan dan lain sebagainya, dalam penelitian tersebut menjelaskan rentang usia individu yang terbanyak terkait dengan kasus *Cyberporn* ialah berusia 18 hingga 35 tahun, pencegahan serta upaya mengatasi kasus *Cyberporn* terus di usahakan, salah satunya oleh Tim *Cyber Crime* Polda Maluku dengan melakukan pendekatan kekeluargaan serta penegakan hukum (Sialana, 2022).

## 2.4 Kajian Teori

### 2.4.1 Anomi Sosial

Emile Durkhem dalam bukunya *The Division Of Labour Society* mengemukakan konsep anomie yang pada awalnya dimaknai sebagai *condition of deregulation* dalam masyarakat, *condition of deregulation* memiliki penjelasan dimana masyarakat yang memiliki keadaan yang kacau akibat runtuhnya norma sehingga menimbulkan penyimpangan sosial, kemudian konsep Anomie sosial dikembangkan oleh Robert K. Merton, Merton menjelaskan bahwa anomie sosial adalah kesenjangan antara tujuan (Goals) dan cara-cara yang sah dalam mencapai tujuan tersebut, karena tidak semua kalangan masyarakat mendapatkan akses tersebut maka terjadi ketegangan sosial yang menyebabkan sebagian masyarakat menggunakan cara-cara yang

tidak sah, tentunya cara-cara tersebut didukung dengan adanya sebuah inovasi dan akhirnya menyebabkan penyimpangan sosial (Dulkiah, 2020).

Dalam kasus jual beli dan penyebaran pornografi serta jasa *Cybersex* jika dijelaskan menggunakan teori yang dikembangkan oleh Merton, kemajuan teknologi komunikasi merupakan sebuah inovasi serta pemberontakan dalam upaya mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, teknologi tersebut mendorong upaya masyarakat dalam mencapai tujuannya baik digunakan secara bijak maupun tidak. Munculnya fenomena jual beli dan penyebaran pornografi serta *Cybersex* merupakan tujuan-tujuan beberapa oknum masyarakat yang memanfaatkan atau menggunakan teknologi komunikasi seperti sosial media dengan cara yang tidak bijak dalam memenuhi kebutuhan hasrat seksualnya salah satunya melibatkan para remaja yang dalam tujuannya untuk memenuhi kebutuhan seksualnya sehingga menyebabkan perilaku menyimpang akibat penyebaran serta pengunduhan pornografi dan perilaku *Cybersex*, mudahnya akses dalam mencapai tujuan akibat inovasi teknologi serta rasa keingin tahun yang tinggi kalangan remaja menyebabkan terbukanya ruang dalam penyebaran, pengunduhan media pornografi dan perilaku *Cybersex* dalam kalangan remaja.

Jurnal ilmiah yang berjudul “Pisau Analisis Kriminologi Prostitusi *Online*” menjelaskan bagaimana sebuah inovasi teknologi komunikasi digunakan dalam mencapai tujuan-tujuan dengan cara penggunaan teknologi yang mengarah pada cara tidak sah. Kemajuan teknologi komunikasi merupakan sebuah pemberontakan serta inovasi dalam mencapai tujuan dengan merubah cara-cara yang ada, rasa ingin tahu serta mendapatkan kenyamanan merupakan aspek yang sangat utama hal ini berpengaruh pada perilaku penggunaan media online dalam berinteraksi serta membentuk hubungan dengan siapa saja termasuk dengan pria hidung belang, akses dari pemberontakan ini yaitu adanya perilaku menyimpang terhadap nilai dan norma sosial dalam masyarakat, perubahan ini akan membawa masyarakat dalam berkomunikasi serta mendapat jaminan nyaman dan perlindungan mengenai privasi, sehingga siapa pun dengan bebas dapat menggunakan fitur-fitur media *online*, kemajuam teknologi membuka sebuah ruang tanpa adanya batasan sehingga

Nurhalimah, 2024

**PORNOGRAFI DAN JASA CYBERSEX DALAM MEDIA SOSIAL TELEGRAM DI ERA DIGITAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat mengarah ke dalam ruang tanpa nilai-nilai sosial maupun kepatuhan norma yang hidup dalam masyarakat (Roesli et al., 2019).

Penelitian terdahulu mengenai media *online* yang dimanfaatkan dalam mencapai tujuannya berjudul “Fenomena Ayam Kampus Melalui Layanan Media *Online* : Kecerdasan Baru Dunia Prostitusi Di Kalangan Mahasiswi” memaparkan hasilnya adalah prostitusi yang telah dilakukan oleh mahasiswi melalui media *online* adalah sesuatu bentuk *rebellion* atau pemberontakan dalam teori anomie akibat kemunculan teknologi komunikasi dalam hal ini yaitu media *online*, pemberontakan tersebut dianggap merupakan sebuah inovasi, ketika seseorang tidak mampu mengontrol dirinya dalam menggunakan media *online* tersebut akan mengarahkan serta membawa pengguna tersebut dalam upaya penyalahgunaan media online termasuk diantaranya yaitu prostitusi *online* (Bahrudin dan Amanda 2022).

#### 2.4.2 Penyimpangan Sosial

Paul B. Horton mendefinisikan perilaku penyimpangan sebagai sebuah pelanggaran pada norma-norma suatu kelompok atau masyarakat, penyimpangan sosial pada norma-norma atau pun nilai-nilai dalam masyarakat disebut dengan (*deviation*), sedangkan individu yang telah melakukan perilaku penyimpangan disebut dengan (*deviant*), Robert M.Z. Lawang menjelaskan perilaku penyimpangan sebagai semua perilaku yang menyimpang dari norma yang telah ada dan berlaku dalam sistem sosial serta menimbulkan sebuah usaha dari mereka yang berwenang dalam sistem tersebut untuk memperbaiki berbagai perilaku yang menyimpang tersebut, Menurut James bahwa perilaku menyimpang ialah perilaku yang dianggap sebagai hal yang tercela atau tidak pantas di luar batas-batas toleransi oleh kebanyakan individu (Sulaiman, 2019).

Terdapat beberapa faktor penyebab terjadinya perilaku penyimpangan sosial, yang dijelaskan dalam penelitian berjudul “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Menyimpang Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di SD Negeri Pleburan 03 Semarang” (Hisyam dalam Anggita, Purnamasari, dan Rais 2021) :

- a. Ketidaksanggupan dalam menyerap norma-norma kebudayaan

Individu yang tidak sanggup dalam menyerap norma kebudayaan menyebabkan dirinya tidak mampu membedakan hal yang baik dan tidak.

b. Proses Belajar Yang Menyimpang

Proses belajar yang menyimpang dilatar belakangi oleh individu yang melihat, membaca atau mendengar tentang perilaku yang menyimpang kemudian lama kelamaan ia akan meniru perilaku tersebut.

c. Ketegangan antara kebudayaan serta struktur sosial

Ketegangan antara kebudayaan serta struktur sosial menjadikan individu mengusahakan peluangnya mencapai tujuan tertentu, meskipun dalam prakteknya harus menggunakan cara-cara yang melanggar nilai dan norma, hal ini disebabkan karena individu tersebut tidak mendapatkan akses dalam peluangnya mencapai tujuan, sehingga ia membuka peluangnya sendiri.

d. Ikatan sosial yang berlainan

Ikatan sosial yang berlainan dapat terjadi ketika pergaulan memiliki sebuah pola perilaku yang mengarah terhadap penyimpangan, akhirnya individu dalam pergaulan tersebut kemungkinan juga akan mencontoh perilaku tersebut.

e. Proses sosialisasi nilai sub kebudayaan yang menyimpang

Sebuah pemberitaan atau pun tayangan mengenai perilaku yang menyimpang berakibat terjadinya proses pembelajaran menyimpang akan dilakukan.

Belakangan ini perilaku penyimpangan sosial dapat terjadi karena penyalahgunaan teknologi, salah satunya yaitu memanfaatkan fitur-fitur media sosial, kecanggihan fitur-fitur media sosial membuka sebuah peluang baru dalam kejahatan *Cyber* seperti diantaranya yaitu *Cybersex*, penyebaran pornografi serta kekerasan berbasis gender *online*, mudahnya akses dalam memanfaatkan fitur fitur dalam media sosial menjadi peluang bagi para pelaku dalam mencapai tujuannya yang berhubungan dengan perilaku menyimpang.

Dalam penelitian terdahulu berjudul “*Cyber Sexual Harrasment Di Media Sosial Sebagai Bentuk Penyimpangan Sosial Di Era Digital*” menjelaskan perkembangan teknologi dapat membawa dampak positif serta dampak negatif, salah satu dampak negatif dalam perkembangan teknologi ialah kejahatan dalam

media sosial yang dinamakan dengan *Cyber sexual*, bentuk-bentuk *Cyber sexual* beberapa diantaranya yaitu *Sexting*, *Non-consensual dissemination of intimate images* serta *spamming* yang menghadirkan komentar-komentar tidak pantas dalam media sosial (Januari, Komariah, dan Wulandari 2023).

Penelitian terdahulu yang lainnya telah menemukan kejahatan berupa kekerasan berbasis gender atau KBGO yang terjadi selama masa pandemi Covid-19 dengan judul “Media Sosial Dan Kekerasan Berbasis Gender *Online* Selama Pandemi Covid-19” menyatakan beradarkan data dari Komnas Perempuan dalam CATAHU pada tahun 2021 pada 2020 kasus KBGO telah mengalami kenaikan sekitar 940 setelah sebelumnya pada tahun 2019 tercatat sejumlah 241 kasus, hasil penelitian memperlihatkan KBGO terbanyak ditemukan pada media sosial Facebook, Instagram, serta WhatsApp, bentuk KBGO yang ditemukan bermacam-macam beberapa diantaranya seperti pelecehan seksual *online*, *online grooming*, serta ancaman penyebaran foto atau pun *video* asusila (Hayati, 2021).

Hasil penelitian lain mengenai perilaku menyimpang dalam media sosial dengan judul “Perilaku Seksual Remaja Dalam Mengakses Media Sosial (Pornografi *Sex Chat* Di SMA Negeri 3 Palu)” dari hasil penelitian tersebut ditemukan remaja di SMA 3 Palu menggunakan media sosial untuk melakukan aktivitas pornografi *sex chat* yang dilakukan dengan menggunakan *smartphone*, remaja-remaja tersebut memanfaatkan berbagai fitur dalam media sosial sebagai pemenuhan hasrat seksual, walaupun kelompok remaja tersebut telah mengetahui bahwa hal tersebut merupakan bagian dari perilaku menyimpang, tetapi karena telah terbiasa, sekelompok remaja tersebut menjadi terbiasa (Aprisyte et al., 2019).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penyimpangan sosial yang memanfaatkan fitur-fitur dalam media sosial telah banyak terjadi, bahkan hingga mengarah terhadap kejahatan kekerasan berbasis gender *online*. Proses belajar yang menyimpang merupakan salah satu faktor penyebab dari perilaku menyimpang dalam media sosial, media sosial ialah ruang terbuka yang aksesnya mudah digapai dengan kecangihan internet, banyak informasi dari berbagai sumber hingga dengan informasi mengenai pornografi, *Cybersex*, serta

informasi lainnya, saat ini pemerintah telah melakukan banyak upaya dalam mengatasi permasalahan ini, beberapa diantaranya ialah dengan melakukan penegakan hukum serta melakukan beberapa penyuluhan mengenai penggunaan internet serta media sosial dengan bijak.

### 2.4.3 Dramaturgi

Erving Goffman ialah Sosiolog Amerika, pada intinya Dramaturgi ialah sebuah konsep yang memiliki sifat sebuah penampilan teater dengan memusatkan perhatian mengenai kehidupan sosial yang digambarkan sebagai serangkaian pertunjukan sebuah drama di atas panggung, di dalamnya terdapat aktor serta penonton, “Kehidupan sosial ibarat sebagai teater, sang aktor memainkan berbagai peran dalam suatu panggung serta memperlihatkan citra diri tertentu kepada *audiens*, dengan harapan sang aktor *audiens* bersedia menerima citra diri sesuai dengan pengelolaan citra dirinya”, dalam buku “*The Presentation of Self in Everyday Life* ” oleh Erving Goffman pada tahun 1959 menyebutkan bahwa : “*The individual will have to act so that he intentionally or unintentionally expresses himself and the others will in turn have to be impressed in some way by him*”, artinya individu harus bertindak dengan sengaja atau pun tidak dalam mengekspresikan dirinya supaya individu lain dapat terkesan kepada individu tersebut,” untuk mencapai tujuan yang diinginkan, individu akan mengembangkan perilaku-perilaku yang dapat mendukung perannya tersebut (Tiara, 2021).

Teori Dramaturgi Erving Goffman menjelaskan mengenai individu yang berlomba-lomba dalam menampilkan dirinya sebaik mungkin, Goffman berasumsi individu-individu yang berinteraksi ingin memperlihatkan sebuah gambaran diri yang akan diterima oleh individu lainnya, cara ini dinamakan sebuah pengelolaan kesan (*Impression Management*), pengelolaan kesan ialah teknik yang digunakan oleh para aktor atau aktris dengan tujuan untuk menanamkan kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai suatu tujuan, Goffman menggambarkan bahwa kehidupan manusia seperti diatas panggung drama (Girnanfa & Susilo, 2022).

Dramaturgi menitikberatkan pada dimensi yang ekspresif atau impresif dalam sebuah kegiatan perilaku yang dilakukan oleh individu, setiap aktivitas perilaku

yang dilakukan oleh individu terdapat beberapa cara mereka dalam mengespresikan diri atau pun mengungkapkan yang sedang ia rasakan ketika berinteraksi dengan individu lainnya, untuk membangun citra serta melakukan pengelolaan kesan terhadap audiens atau individu lainnya (Amelia & Amin, 2022).

Dalam penelitian penulis teori Dramaturgi digunakan untuk menjelaskan komunitas *Roleplayer*. Para pemain *Roleplayer* melakukan pengelolaan kesan ketika berinteraksi dengan pemain *Roleplayer* lainnya, dalam teori Dramaturgi proses komunikasi mengalami perkembangan dari bermacam-macam peran imitasi dalam dunia *Roleplayer* sehingga tercipta dramatisasi serta penilaian sosial, para pemain *Roleplayer* berusaha dalam memperlihatkan sisi terbaik yang mereka miliki untuk dapat menciptakan sebuah kesan tertentu dalam pikiran pemain *Roleplayer* lainnya, dalam teori Dramaturgi terdapat pembagian panggung yang terdiri dari *Front Stage* (Panggung Depan), *Middle Stage* (Panggung Tengah) serta *Back Stage* (Panggung Belakang) (Riyantie & Arviana, 2022).

Penelitian yang berjudul “Pengelolaan Kesan *Roleplayer* K-pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi Pada Akun Twitter Fandom Kota Bandung)” mengenai pembagian panggung yang terdiri dari *Front Stage* (Panggung Depan), *Middle Stage* (Panggung Tengah) serta *Back Stage* (Panggung Belakang) dalam permainan *Roleplayer*. Panggung depan dalam permainan *Roleplayer* di media sosial Twitter dijadikan sebagai panggung dalam bermain peran di depan para pemain *Roleplayer* kebanyakan atau *followers*, dalam hal ini para pemain *Roleplayer* harus menggunakan imajinasi mereka dalam berpenampilan sebagai orang yang mereka perankan dalam akun *Roleplayer*, mereka juga harus melakukan pembaharuan informasi mengenai karakter yang mereka perankan, mengedit identitas profil dalam akunnya, biodata, username atau nama pengguna akun dan lainnya, lalu panggung tengah dalam *Roleplayer* ialah perubahan interaksi dari *Timeline* media sosial menuju *Direct Message* atau pun menggunakan KakaoTalk yang sifatnya personal, dan terakhir panggung belakang seorang pemain *Roleplayer* yaitu identitas asli para pemainnya, individu yang bermain *Roleplayer* mempersiapkan dirinya untuk

bermain dengan mencari informasi mengenai karakter yang akan ia perankan (Aulia & Sugandi, 2020).

#### 2.4.4 Pengendalian sosial

Parsons berpendapat, untuk dapat tercapainya tertib sosial bukan suatu hal yang mudah sebab terdapat bermacam-macam sistem kepribadian yang kompetitif dalam masyarakat, untuk dapat terwujudnya tertib sosial dibutuhkan dua mekanisme yang utama, yaitu pengendalian sosial oleh norma-norma serta mekanisme sosial, kedua mekanisme tersebut yang akan mengatur dengan normative terhadap hasrat dan kepribadian individu yang kompetitif dalam mencapai suatu kesepakatan bersama, Parsons menjelaskan bahwa mekanisme pengendalian sosial ialah suatu cara dalam berbagai peranan sosial yang terorganisasi dalam sistem-sistem sosial yang bertujuan dapat mengurangi tekanan atau pun penyimpangan, jika pemahaman ini digunakan dalam situasi pasca-konflik, maka suatu kondisi kedamaian atau tertib sosial dapat tercapai dengan suatu mekanisme pengendalian sosial yang dapat dimaknai sebagai suatu keadaan dimana adanya pengaturan, paksaan, sanksi-sanksi serta sebuah penyatuan harapan-harapan yang bertentangan (M. A. Nasution, 2022).

Terdapat beberapa pemahaman mengenai makna dari pengendalian sosial, berikut ialah pengertian-pengertian pengendalian sosial dari beberapa ahli (Madjid, dkk 2019) :

a. Joseph S. Roucek

Pengendalian sosial ialah sebuah istilah kolektif yang merujuk pada suatu proses terorganisir dimana individu disarankan, dibujuk atau pun mendapatkan paksaan dalam menyesuaikan diri pada kebiasaan serta nilai hidup suatu kelompok.

b. Bruce J. Cohen

Pengendalian sosial yaitu cara-cara atau sebuah metode yang digunakan dalam mendorong individu supaya berperilaku sesuai dengan kehendak kelompok atau masyarakat tertentu.

c. Paul B. Horton

Pengendalian sosial merupakan beberapa cara serta proses yang dijalankan oleh suatu kelompok atau pun masyarakat, dengan harapan para anggotanya

dapat berperilaku sesuai yang diharapkan kelompok atau masyarakat tersebut.

d. Peter L. Berger

Pengendalian sosial ialah berbagai macam cara yang digunakan oleh masyarakat dengan tujuan untuk menertibkan anggota-anggota masyarakat.

Pengendalian sosial memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah keadaan yang selaras antara stabilitas serta perubahan sosial dalam masyarakat, adanya perubahan sosial dapat menyebabkan terjadinya suatu keadaan yang tidak stabil, sehingga tercipta tujuan dari pengendalian sosial dalam mengembalikan lagi keadaan yang selaras (Nikodemus, 2022).

Pengendalian sosial memiliki dua sifat, yaitu pengendalian sosial preventif dan represif, preventif ialah pengendalian sosial dengan sebuah upaya pencegahan terhadap terjadinya gangguan atau suatu kondisi yang tidak diharapkan sedangkan represif merupakan usaha pengendalian sosial yang dilakukan setelah terjadinya suatu keadaan yang tidak diharapkan dalam suatu kelompok masyarakat yang dilakukan dengan mengembalikan keserasian hukum dalam masyarakat tanpa adanya kekerasan (Sudjana, 2021).

Salah satu kasus yang dibahas dalam penelitian ini ialah topik mengenai jual beli dan penyebaran pornografi serta perilaku *Cybersex*. pengendalian sosial telah menjelaskan bagaimana dua bentuk cara dalam melakukan sebuah pengendalian atau kontrol sosial yaitu dengan cara preventif dan represif. Pengendalian preventif dapat dilakukan dengan beberapa cara, salah satunya yaitu dengan penyuluhan. Sekolah atau pun lembaga-lembaga yang terkait serta pihak keluarga dapat bekerja sama dalam melakukan penyuluhan terkait topik pornografi atau *Cybersex*. Seperti dalam penelitian terdahulu yang berjudul “Bahaya Pornografi Melalui Media Elektronik Bagi Remaja Berbasis Penyuluhan Hukum”.

Tim pemateri menyampaikan materi yang ditampilkan dengan slide powerpoint, materi yang disampaikan berupa informasi mengenai bahaya pornografi melalui media elektronik bagi para remaja, materi ini disampaikan sebab banyaknya situs yang mengandung konten pornografi serta akses yang sangat mudah untuk mendownload gambar ataupun video pornografi dengan

media elektronik, diharapkan dengan adanya penyuluhan ini para remaja khususnya pelajar dapat memahami bagaimana bahaya dari pornografi, lalu tim pemateri memberikan kesempatan bagi para peserta untuk berdiskusi serta menyuarakan pendapatnya mengenai materi yang telah disampaikan (Flambonita et al., 2021).

Sedangkan pengendalian sosial represif telah diatur dalam kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 dan Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang pornografi yang memberikan sanksi cukup tegas bagi siapa saja yang melakukan kejahatan.

## 2.5 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1  
Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Penulis	Penerbit Dan Tahun Terbit	Hasil Penelitian
1.	<i>The Roleplaying Self: Virtual Ethnography Study Of K-Pop Fans Idol Roleplaying And Self Identity In Twitter</i>	Mashita Phitaloka Fandia Purwaningtyas Dan Tabina Azalia Oktara	Jurnal Aspikom (Asosiasi Pendidikan Tinggi Ilmu Komunikasi), Tahun 2023	Terdapat 2 tahap aktivitas permainan <i>Roleplayer</i> yang pertama ialah pemilihan tokoh yang akan digunakan dan identitas serta peran yang akan dibangun dalam komunitas <i>Roleplayer</i> , penelitian ini

				<p>juga menemukan bahwa para pemain <i>Roleplayer</i> mengalami krisis identitas ketika para pemain <i>Roleplayer</i> harus menentukan presentasi diri dan mengenalkan diri mereka dengan menggunakan wajah idola yang dipilih untuk menyesuaikan diri serta dapat berinteraksi dengan pemain lainnya (Purwaningtyas &amp; Oktara, 2023).</p>
2.	<p>Literasi Digital Remaja dalam Permainan <i>Roleplay</i> di Media Sosial Twitter</p>	<p>Merlyn Falenchia Dan Sumardjijati</p>	<p>JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), Tahun 2023</p>	<p>Narasumber memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan anggota <i>Roleplayer</i></p>

				lainnya, melakukan pengelolaan identitas <i>Roleplayer</i> yang digunakan, mengelola privasi identitas aslinya serta melakukan pengelolaan terhadap akun <i>Roleplayernya</i> , para narasumber juga menyebutkan motivasi mereka dalam bermain <i>Roleplayer</i> ialah untuk mengatasi stress, mencari hiburan dengan bersenang-senang menggunakan akun <i>Roleplayer</i> , mengisi waktu luang para narasumber, melakukan promosi terhadap identitas tokoh yang mereka
--	--	--	--	---

				<p>idolakan serta mencari teman di internet, meskipun mereka telah memahami mengenai literasi digital para narasumber tersebut masih melakukan pelanggaran etika, yaitu menggunakan identitas milik idolanya tanpa adanya izin serta menggunakan kata-kata kasar saat berinteraksi dengan pemain <i>Roleplayer</i> lainnya (Wijaya, 2023).</p>
3.	<p><i>Confidence in Social Relationships of Roleplay Users in the Sidoarjo Roleplay Community</i></p>	<p>Lita Salma Widyatiari Dan Eko Hardi Ansyah</p>	<p><i>Indonesian Journal of Innovation Studies</i>, Tahun 2023</p>	<p>Para pemain <i>Roleplayer</i> memiliki sebuah gambaran mengenai rasa kepercayaan diri dalam</p>

				<p>membangun sebuah hubungan ketika melakukan permainan <i>Roleplayer</i>, hal tersebut di latar belakang oleh faktor-faktor rasa kepercayaan diri, para narasumber memiliki keyakinan mengenai kemampuannya ketika berkomunikasi dengan pemain <i>Roleplayer</i> lainnya, para narasumber juga merasa optimis karena menerima pujian, dapat berinteraksi dengan pemain lainnya dan mendapat sebuah kebebasan, para narasumber juga memiliki tanggung jawab</p>
--	--	--	--	---

				yang baik ketika mereka mengatur jadwal bermain <i>Roleplayer</i> (Widyatiari & Ansyah, 2023).
4.	<i>Hiperrealitas K-Popers Terhadap Original Character Role Player (OCRP) Fanfiction di Twitter</i>	Sofhie Nissaul Zahra Dan Gati Dwi Yuliana	<i>Journal Publish</i> , Tahun 2022	Proses sebuah penciptaan terjadi hiperrealitas terhadap K-popers akun <i>original character Roleplayer fanfiction</i> dalam media sosial twitter, penciptaan sebuah simulasi <i>fanfiction AU</i> dengan berjudul “Awat Papa Galak” dapat terjadi pembentukan <i>simulacra</i> karena hadirnya akun dengan karakter fiksi yang melakukan

				interaksi dengan para pembaca di Twitter, akhirnya realitas yang asli telah tergantikan dengan realitas semu yang telah dianggap asli, dari hasil penelitian ini dapat diketahui mengenai proses terbentuknya simulasi dan <i>simulacra</i> dalam <i>fanfiction</i> di media sosial Twitter, meskipun begitu pembaca tetap dapat membedakan mengenai realitas asli dan semu (Sofhie Nissaul Zahra & Yuliana, 2022).
5.	<i>Roleplayer World: Identitas Roleplayer,</i>	Hildawati	Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Sosial, Tahun 2022	Para pemain <i>Roleplayer</i> memiliki kehidupan ganda,

	Relasi dan Komunikasi			<p>dalam ruang virtual</p> <p><i>Roleplayer Word</i> serta kehidupan asli mereka di dunia nyata dengan identitas asli yang para pemain miliki, dalam melakukan pengembangan identitas, para pemain</p> <p><i>Roleplayer</i> berinteraksi dan menjalin hubungan atau relasi dengan pemain lainnya secara pribadi ataupun kelompok, pemain</p> <p><i>Roleplayer</i> selalu berusaha dalam berinteraksi dengan metode komunikasi mereka dengan berimajinasi menggunakan</p>
--	-----------------------	--	--	--

				<p>teks serta melakukan visualisasi teks dengan menggunakan gambar ataupun <i>video</i>, meskipun identitas yang para pemain gunakan adalah palsu, namun ketika seorang pemain <i>Roleplayer</i> menjalin sebuah hubungan dengan pemain <i>Roleplayer</i> lainnya, kasih sayang yang dirasakan para pemain <i>Roleplayer</i> ialah nyata (Hildawati 2022).</p>
6.	<p>Simulasi <i>Korean Roleplayer</i> Studi Etnografi Virtual Pada Komunitas</p>	<p>Eris Pasadzan Reynalda, Herlina Kusumaningrum</p>	<p>Seminar Peningkatan Sitasi Nasional, Tahun 2022</p>	<p>Simulasi, Simulacra serta Hiperrealitas terbentuk sebab hadirnya sosial</p>

	Hidders Di Media Telegram	Dan Irmashanti Danadharta		media sebagai tempat yang menjadi fasilitas fantasi para penggunanya, salah satunya yaitu <i>Korean Roleplayer</i> dalam komunitas Hiders, <i>Korean Roleplay</i> dapat membuat para pemainnya masuk dalam imajinasi yang seolah-olah para pemainnya ialah tokoh itu sendiri, ketidakpuasan serta merasa susah dalam menjalin hubungan pertemanan dalam dunia nyata menjadi alasan para pemain <i>Roleplayer</i> beralih ke dunia maya dengan
--	------------------------------	------------------------------	--	---

				banyak hal baru yang belum pernah mereka rasakan (Reynalda, Kusumaningrum, Dan Dhanadharta 2022).
7.	Representasi Identitas Homoerotisme Di Media Sosial (Studi Netnografi Pada Yaoi Roleplay Via Media Sosial Line)	Arni Arta Rahayu	Jurnal Ilmu Komunikasi, Tahun 2021	Identitas <i>Roleplayer</i> Yaoi dipresentasikan dengan sebuah identitas material dalam <i>display picture, header</i> yang membentuk <i>layout</i> profil masing-masing pengguna, Uke memiliki atribut yang terkesan feminim sedangkan Seme memiliki kesan yang maskulin, lalu identifikasi lainnya terlihat dalam penggunaan

				<p>bahasa (<i>Typing</i>), penjelasan karakter yang dikembangkan, serta pemilihan tokoh untuk <i>face claim</i>, Seme memperlihatkan identifikasi diri yang tidak terlalu terlihat karena memiliki kesan seperti laki-laki heteroseksual sedangkan Uke lebih terlihat karena memiliki sifat feminisme sehingga mudah diidentifikasi (Rahayu, 2021).</p>
8.	<p><i>Self Discrepancy</i> pada <i>Roleplayer</i> K-Pop pada Komunitas Entertainment 'X' di Twitter</p>	<p>Yenisca Juniar Dan Eni Nuraeni Nugrahawati</p>	<p>Jurnal Riset Psikologi, Tahun 2021</p>	<p>Dalam komunitas Entertainment 'X' memiliki anggota <i>Roleplayer</i> yang menggunakan karakter dengan jenis kelamin pria padahal mereka memiliki identitas asli</p>

				<p>dalam dunia nyata yaitu perempuan, kebanyakan mereka berusia 18 sampai dengan 24 tahun dengan pekerjaan sebagai mahasiswa serta pegawai swasta dan mereka telah bermain <i>Roleplayer</i> selama lima tahun, identitas mereka dalam <i>Roleplayer Word</i> dan dunia nyata sangat berbeda sehingga menimbulkan ketidakcocokan antara <i>Actual Self, Ideal Self, Ought Self</i> serta <i>Virtual Self</i> yang dinamai dengan <i>Self Discrepancy, Self Discrepancies</i></p>
--	--	--	--	--

				<p><i>Quitionnaire</i> pada 28 pemain <i>Roleplay</i> menyatakan sebanyak 64.2% subjek mengalami <i>Self Discrepancy</i> tinggi serta 30% tidak mengalami <i>Self Discrepancy</i>. (Yenisca Juniar &amp; Nugrahawati, 2021)</p>
9.	Aktivitas <i>Roleplayer</i> (RP) Thailand Idol Dan pengaruhnya terhadap pembentukan kehidupan baru di Dunia maya	Florentia Christina Monica Dan Ahmad Junaidi	Koneksi, Tahun 2021	<p><i>Roleplayer</i> (RP) ialah sebuah permainan peran menjadi orang lain yang dilakukan oleh kelompok-kelompok penggemar di media sosial, <i>Roleplayer</i> memiliki dunia imajinasi yang diciptakan para pemainnya, <i>Roleplayer</i> kemudian</p>

				menjadi komunitas virtual atau <i>network society</i> , dalam <i>Roleplayer</i> tercipta sebuah dunia baru dengan segala aktivitasnya tidak jauh berbeda dengan kehidupan di dunia nyata, beberapa aktivitas dalam <i>Roleplayer</i> ialah seperti pernikahan, perceraian, ulang tahun, <i>clubbing</i> , sekolah dan lain sebagainya (Monica & Junaidi, 2021).
10.	Peran <i>Roleplayer</i> Dalam Membentuk Identitas Virtual	Eki Putri Nuraini	Universitas Muhammadiyah Surakarta, Tahun 2021	Pemain <i>Roleplayer</i> meminjam keseluruhan identitas para artis atau idol

	Di Jejaring Sosial Line		<p>seperti wajah, nama, jenis kelamin, pekerjaan dan lainnya, para pemain <i>Roleplayer</i> dilarang mengungkapkan identitas asli mereka, hal tersebut adalah sebuah peraturan utama dalam bermain <i>Roleplayer</i>, bagi para pemain <i>Roleplayer</i>, <i>Roleplayer</i> ialah sebuah kegiatan atau aktivitas dalam mengisi waktu luang serta menambah teman yang memiliki sebuah kegemaran yang sama mengenai idol (Nuraini, 2021).</p>
--	-------------------------	--	---

11.	Fenomena <i>Sexting</i> Sebagai Bentuk Penyimpangan Sosial Pada Akun <i>Roleplayer</i> Di Aplikasi Telegram	Denis Saputra	Repository Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2021	Terdapat 3 faktor yang menyebabkan terjadinya <i>Sexting</i> yaitu anonimitas, aksesibilitas serta keterjangkauan, dalam proses terjadi <i>Sexting</i> , group <i>Roleplayer</i> , beberapa postingan mengenai <i>Sexting</i> dan interaksi dengan <i>Roleplayer</i> menjadi wadah informasi mengenai <i>Sexting</i> dalam <i>Roleplayer</i> , terdapat dua istilah yang dianggap sebagai ajakan <i>Sexting</i> dalam dunia <i>Roleplayer</i> yaitu <i>imagine rated</i> serta <i>pick number</i>
-----	---	---------------	---	---

				<i>rated</i> , dalam fenomena <i>Sexting</i> ditemukan bentuk-bentuk <i>Sexting</i> , diantaranya yaitu <i>Relational Sexting</i> , <i>Reactive Sexting</i> , <i>Forced Sexting</i> dan <i>Violent Sexting</i> (Saputra 2021).
12.	<i>The Relationship between Emotional Intelligence and Cybersex Behaviour in College Students who Play as Role Player in Social Media Platform: Twitter</i>	Trissa Lonyka Dan Krismi Diah Ambarwati	Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha, Tahun 2021	Hasil analisa deskriptif menunjukkan bahwa 63% partisipan telah melakukan <i>Cybersex</i> dengan tingkatan tipe reaksional yaitu hanya ingin memenuhi kebutuhannya dalam rasa keingintahuan, serta hiburan, lalu dilaporkan bahwa sebanyak 76,4% partisipan

				memiliki kecerdasan emosional yang tinggi artinya sebagian besar partisipan memiliki kontrol diri yang baik sehingga menimbulkan perilaku <i>Cybersex</i> yang rendah atau tidak mengkhawatirkan (Lonyka & Ambarwati, 2021).
13.	Interaksi Simbolik dan Ekologi Media Dalam Proses Keterlibatan Sebagai <i>Roleplayer</i>	Meydhita Stevanny Dan Muhammad Adi Pribadi	Koneksi, Tahun 2020	Terdapat beberapa tahapan ketika seorang individu memutuskan bermain <i>Roleplayer</i> , beberapa tahapan tersebut diantaranya ialah pengenalan, mencari beberapa informasi

				<p>mengenai <i>Roleplayer</i>, menentukan karakter lalu individu tersebut baru dapat memulai <i>Roleplayer</i>, dalam <i>Roleplayer</i> juga terdapat simbol serta kata-kata sampai dengan bahasa yang hanya ada dalam ruang lingkup <i>Roleplayer</i>, selain itu terdapat beberapa harapan serta pertimbangan ketika seorang individu memilih karakter yang akan ia perankan, dan seperti di dunia nyata permainan <i>Roleplayer</i> juga memiliki peraturan-</p>
--	--	--	--	---

				peraturan yang harus ditaati (Stevanny & Pribadi, 2020).
14.	Pengelolaan Kesan <i>Roleplayer</i> K-Pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi Pada Akun Twitter Fandom Di Kota Bandung)	Ivy Mahrani Aulia Dan Mohamad Syahriar Sugandi	Epigram, Tahun 2020	<i>Roleplayer</i> K-Pop dalam media sosial Twitter berusaha memiliki citra diri yang terjaga serta menciptakan sebuah kesan yang ingin para pemain tunjukkan kepada pemain <i>Roleplayer</i> lainnya , citra dan kesan ini terbentuk di panggung depan ( <i>front stage</i> ) yaitu <i>Timeline</i> media sosial twitter, lalu berpindah secara lebih personal seperti di <i>direct message</i> yang

				disebut dengan panggung tengah ( <i>middle stage</i> ), sedangkan di panggung belakang ( <i>backstage</i> ) para pemain melakukan pencarian informasi mengenai idol yang akan digunakan dalam permainan <i>Roleplayer</i> (Aulia & Sugandi, 2020).
15.	Motif Sosiogenesis Pasangan <i>Roleplay</i> Dalam Media Sosial Twitter	Laras Puspa Pratiwi Dan Assas Putra	Jurnal Manajemen Komunikasi, Tahun 2019	Terdapat tiga motif yang menjadi latar belakang terjadinya pasangan dalam permainan <i>Roleplayer</i> di media sosial Twitter, motif tersebut diantaranya

				<p>adalah, motif ingin tahu, motif cinta, serta motif harga diri, untuk berinteraksi pasangan dalam permainan <i>Roleplayer</i> menggunakan media sosial Kakaotalk serta Line lalu intensitas interaksi yang pasangan tersebut jalani dapat mempengaruhi hubungan dan juga diri mereka sendiri (L. P. Pratiwi &amp; Putra, 2019).</p>
--	--	--	--	---

Berikut ialah beberapa pembahasan yang dijelaskan dalam penelitian terdahulu mengenai *Roleplayer* :

- a. Pengertian atau pemahaman mengenai permainan *Roleplayer*.
- b. Tahapan dalam bermain *Roleplayer*.
- c. Proses interaksi antara sesama pemain *Roleplayer*.
- d. Pembahasan permainan *Roleplayer* berdasarkan teori dramaturgi.
- e. Istilah-istilah hubungan dalam permainan *Roleplayer*, seperti fams atau *couple*.

Nurhalimah, 2024

**PORNOGRAFI DAN JASA CYBERSEX DALAM MEDIA SOSIAL TELEGRAM DI ERA DIGITAL**

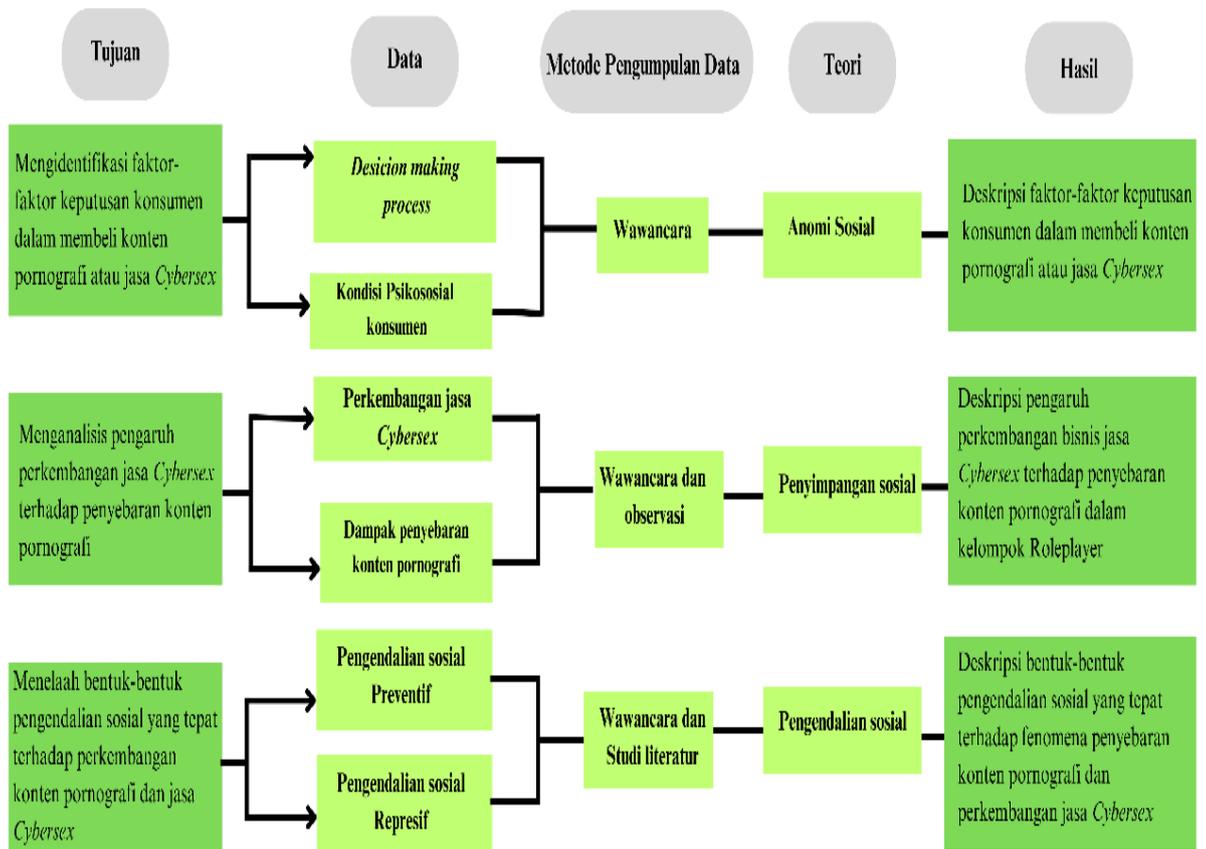
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- f. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam dunia *Roleplayer*.
- g. Motivasi para individu yang memutuskan untuk bermain *Roleplayer*.
- h. Penyimpangan sosial yang terjadi dalam *Roleplayer*, seperti salah satunya *sexting*.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada bulan Februari 2023 ternyata terdapat beberapa fenomena menarik lainnya yang dapat diteliti lebih lanjut lagi, fenomena tersebut mengenai penyimpangan sosial yang terjadi dalam dunia *Roleplayer*. Sebelumnya terdapat penelitian mengenai fenomena *sexting*, yang merupakan salah satu penyimpangan sosial dalam *Roleplayer*, namun setelah peneliti melakukan observasi kembali selain *sexting* terdapat juga penyimpangan sosial lainnya seperti jual beli konten pornografi, penyebaran pornografi serta jasa *Cybersex* (*Sexting*, *Video call sex*, *Call sex*), penyimpangan sosial tersebut bersifat tersembunyi, karena hanya dalam ruang lingkup *Roleplayer* saja yang mengetahui penyimpangan sosial tersebut. fenomena tersebut sangat mengkhawatirkan karena banyak anak dibawah umur juga yang bermain *Roleplayer*, beberapa dalam kategori usia remaja awal. Berdasarkan rasa kekhawatiran tersebut dan hasil observasi, penulis ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai fenomena-fenomena penyimpangan sosial dalam dunia *Roleplayer*, khususnya dalam penelitian ini yaitu mengenai jual beli dan penyebaran pornografi dan jasa *Cybersex*.

## 2.6 Kerangka Berpikir Penelitian

Berikut ialah gambaran kerangka berpikir dalam penelitian yang berjudul “Pornografi Dan Jasa *Cybersex* Dalam Media Sosial Telegram Di Era Digital”:



Gambar 2.2 Gambar Alur Kerangka Berpikir Penelitian

Sumber: Peneliti

Kerangka berpikir ialah alur yang dijadikan sebuah pola dalam berpikir peneliti ketika mengadakan sebuah penelitian mengenai suatu objek yang mengarah terhadap arah penyelesaian rumusan masalah serta mencapai tujuan penelitian. Kerangka berpikir dalam skripsi yang berjudul “Pornografi Dan Jasa *Cybersex* Dalam Media Sosial Telegram Di Era Digital”, ialah gambaran pola penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk menjawab tiga rumusan masalah dalam penelitian ini serta mencapai tujuan penelitian.