

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian mengenai jual beli dan penyebaran pornografi serta jasa *Cybersex* kelompok virtual *Roleplayer* pada media sosial Telegram menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual. Etnografi virtual ialah sebuah metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan dapat melihat serta mempelajari fenomena sosial dunia maya atau virtual, Hymes dan Johnstone berpendapat bahwa etnografi virtual melibatkan partisipasi untuk mengetahui bagaimana sebuah kehidupan dalam dunia virtual, perilaku, pola relasi sosial serta aktivitas didalamnya (Proklamasi, Andung dan Swan 2022).

Etnografi virtual menurut Jorgen Skageby ialah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk dapat memahami fenomena dalam komunitas virtual, dengan melakukan observasi serta wawancara secara *online*, metode etnografi virtual akan memaparkan mengenai kebiasaan komunitas secara spesifik dengan menggunakan pemanfaatan teknologi dalam berkomunikasi (Daniel dalam Mayasari 2022).

Judul skripsi Pornografi dan Jasa *Cybersex* dalam Media Sosial Telegram di Era Digital, akan memaparkan tentang latar belakang atau alasan dibalik para konsumen, yang membeli konten pornografi dan jasa *Cybersex*. Serta penelitian ini juga akan menjelaskan terkait bagaimana jasa *Cybersex* yang pada akhirnya menyebabkan penyebaran pornografi dalam kelompok sosial virtual *Roleplayer*, selain itu dalam penelitian ini juga, akan dibahas mengenai solusi yang tepat terkait jual beli dan penyebaran pornografi dalam perkembangan jasa *Cybersex*, di media sosial Telegram khususnya dalam lingkungan kelompok sosial virtual *Roleplayer*.

Dalam melakukan penelitian skripsi ini peneliti terlebih dahulu memahami mengenai salah satu aplikasi yang menjadi tempat meneliti fenomena jual beli dan penyebaran pornografi serta penyedia jasa *Cybersex* yaitu aplikasi Telegram, seperti media sosial lainnya dalam Telegram terdapat berbagai aktivitas *Cyber* kelompok sosial, dari beberapa kelompok sosial tersebut peneliti memilih kelompok sosial virtual *Roleplayer* sebagai objek dalam penelitian skripsi ini. Peneliti mempelajari berbagai fitur yang tersedia dalam media sosial Telegram, serta bagaimana masuk ke dalam lingkungan *Roleplayer*.

Peneliti memilih kelompok sosial virtual *Roleplayer* sebab, kelompok tersebut menggunakan media sosial dengan identitas-identitas anonim atau palsu. Para anggotanya memiliki berbagai fantasi dalam ruang lingkup *Roleplayer* ketika melakukan berbagai interaksi dalam *Roleplayer*. Salah satu fantasi yang dapat anggota *Roleplayer* realisasikan dalam kelompok sosial virtual tersebut ialah aktivitas seksual dengan menggunakan media *online*.

Meskipun hanya beberapa oknum anggota saja yang melakukan aktivitas seksual *online* dengan bentuk *sexting* atau pun *Video call* seksual, namun tetap saja hal tersebut mengkhawatirkan, karena pada hasil observasi peneliti menemukan beberapa anggota *Roleplayer* yang masih di bawah umur. Bahkan kegiatan seksual secara *online* tersebut sampai pada tahap kegiatan jual beli pornografi, menyediakan jasa *Cybersex* berbayar serta penyebaran pornografi yang dilakukan oleh beberapa oknum *Roleplayer*.

Pada November 2022 peneliti membuat akun *Roleplayer* dalam Telegram untuk mempelajari bagaimana interaksi antar sesama anggota *Roleplayer* berlangsung, sampai pada akhirnya peneliti menemukan berbagai tautan *channel* Telegram dan *group* Telegram yang mengarah kepada *channel* Telegram serta *group* promosi akun para oknum anggota *Roleplayer*, yang menjual pornografi dan menyediakan jasa *Cybersex*.

Selain berisikan mengenai promosi akun para oknum anggota *Roleplayer* yang menjual pornografi dan menyediakan jasa *Cybersex*, dalam *channel* serta *group* tersebut peneliti menemukan para akun-akun konsumen konten pornografi dan jasa *Cybersex* yang mempromosikan akunnnya untuk menemukan para penjual

konten pornografi dan jasa *Cybersex* yang memiliki istilah *ready* atau *open*, terhadap penjualan kontennya dan menyediakan jasanya. Uniknya dalam beberapa *channel* tersebut peneliti juga menemukan berbagai akun anggota *Roleplayer* yang mempromosikan akunya mencari pasangan *sexting*, mempromosikan *channel* atau *group*, serta mencari bahan-bahan terkait pornografi.

Dunia *Roleplayer* bisa dikatakan menjadi salah satu kelompok sosial virtual yang unik. Dalam *Roleplayer* aturan utama pada saat bermain ialah tidak menggunakan identitas asli, serta diharuskan menyembunyikannya, maka dari itu akun-akun kelompok *Roleplayer* pada dasarnya memiliki identitas anonim atau identitas palsu, biasanya para anggota *Roleplayer* menggunakan identitas artis yang menjadi idolanya. Interaksi yang dilakukan dalam dunia *Roleplayer* menciptakan istilah "*imagine*" istilah ini digambarkan dengan penggunaan garis miring yang digunakan ketika menunjukkan aktivitas tertentu ketika berinteraksi dalam fitur *chatting* misalnya */berjalan menuju dapur*, */membaca buku*, dan aktivitas lainnya, *Roleplayer* adalah dunia kedua para penggunanya yang dapat mengespresikan apapun.

Dalam *Roleplayer* juga para anggotanya bisa membentuk hubungan keluarga, pasangan kekasih, persahabatan dan sebagainya persis seperti dalam dunia nyata. Namun sayangnya kecanggihan teknologi serta mudahnya bermain *Roleplayer* dalam mengespresikan apapun menyebabkan terjadinya beberapa penyebaran pornografi serta perilaku *Cybersex* oleh sebagian akun anggota *Roleplayer*.

Fenomena terkait pornografi dan perilaku *Cybersex* bukan lah fenomena penyimpangan sosial yang baru dalam kemajuan teknologi, namun peneliti telah menemukan bahwa ternyata beberapa akun anggota dari kelompok virtual *Roleplayer* juga menjadi salah satu dari pelaku fenomena tersebut, bahkan peneliti menemukan terdapat anak dibawah umur yang menjadi pelaku dalam fenomena ini, untuk mengetahui bagaimana fenomena ini berlangsung peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan etnografi virtual karena peneliti menilai metode ini sangat tepat dalam meneliti sebuah komunitas *online*

dengan berbagai interaksi serta temuan-temuan dalam komunitas *online*, selain itu penelitian ini juga dilakukan dalam media sosial Telegram, peneliti berbaur dengan individu dalam komunitas *Roleplayer* dan menjadi bagian anggota dari komunitas tersebut sampai peneliti merasa informasi yang dibutuhkan telah cukup untuk dijelaskan dalam penelitian.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul “Pornografi dan Jasa *Cybersex* dalam Media Sosial Telegram di Era Digital”, peneliti melakukan wawancara dengan para narasumber di bulan Juli 2023, peneliti memilih narasumber yang terdiri dari narasumber utama yaitu para konsumen konten pornografi dalam *Roleplayer*, konsumen pengguna jasa *Cybersex* dalam *Roleplayer* dan Penjual konten pornografi serta penyedia jasa *Cybersex* dalam *Roleplayer*, peneliti juga memilih narasumber yang mengetahui mengenai fenomena pornografi serta jasa *Cybersex* dalam *Roleplayer* sebagai narasumber pendukung. Berikut narasumber yang menjadi informan dalam penelitian ini :

Tabel 3.1

Tabel Narasumber Penelitian

No.	Nama	Jenis Kelamin	Usia	Profesi	Status
1.	Partisipan 1 “H”.	Laki-laki	18 Tahun	Pelajar	Pengguna jasa <i>Cybersex (Video call sex)</i> .
2.	Partisipan 2 “D”.	Laki-laki	20 Tahun	Mahasiswa	Pembeli konten pornografi.
3.	Partisipan 3 “B”	Laki-laki	19 Tahun	Pekerja	Pembeli konten pornografi.

4.	Partisipan 4 “DY”	Laki-laki	22 Tahun	Pekerja/M ahasiswa	Pembeli konten pornografi dan pengguna jasa <i>Cybersex (Video call sex)</i> .
5.	Partisipan 5 “BL”	Laki-laki	20 Tahun	Pekerja	Pembeli konten pornografi dan pengguna jasa <i>Cybersex (Video call sex)</i> .
6.	Partisipan 6 “BE”	Laki-laki	16 Tahun	Pelajar	Pembeli konten pornografi dan pengguna jasa <i>Cybersex (Video call sex)</i> .
7.	Partisipan 7 “CL”	Perempuan	18 Tahun	Pelajar	Pemilik Channel Telegram Konten Pornografi.
8.	Partisipan 8 “P”	Perempuan	19 Tahun	Mahasiswa	Pemilik Channel Telegram Konten Pornografi.
9.	Partisipan 9 “R”	Perempuan	18 Tahun	Pekerja	Penyedia jasa <i>Cybersex</i> .
10.	Partisipan 10 “Z”	Perempuan	19 Tahun	Mahasiswa	Pemilik dan Penjual Channel Telegram Konten Pornografi.
11.	Partisipan 11 “A”	Perempuan	16 Tahun	Pelajar	Penyedia jasa <i>Cybersex</i> .

12.	Partisipan 12 “LO”	Perempuan	15 Tahun	Pelajar	Informan pendukung terkait fenomena penyebaran pornografi dan jasa <i>Cybersex</i> .
13.	Partisipan 13 “FN”	Laki-laki	18 Tahun	Mahasiswa	Informan pendukung terkait fenomena penyebaran pornografi dan jasa <i>Cybersex</i> .
14.	Partisipan 14 “RA”	Laki-laki	19 Tahun	Pekerja	Informan pendukung terkait fenomena penyebaran pornografi dan jasa <i>Cybersex</i> .
15.	Partisipan 15 “DAS”	Perempuan	21 Tahun	Pekerja	Informan pendukung terkait fenomena penyebaran pornografi dan jasa <i>Cybersex</i> .
16.	Partisipan 16 “JH”	Perempuan	16 Tahun	Pelajar	Informan pendukung terkait fenomena penyebaran pornografi dan jasa <i>Cybersex</i> .

17.	Partisipan 17 “BW”	Perempuan	19 Tahun	Pekerja	Informan pendukung terkait fenomena penyebaran pornografi dan jasa <i>Cybersex</i> .
-----	-----------------------	-----------	-------------	---------	---

Dalam memilih partisipan untuk mendapatkan informasi peneliti menggunakan teknik *Snowball Sampling*. *Snowball Sampling* merupakan salah satu cara dalam mengambil *Sample* dari suatu populasi, pada penerapannya *Snowball* ialah suatu metode yang memiliki multi tahapan, berdasarkan pada analogi bola salju yang berawal dari salju yang kecil setelah itu membesar secara bertahap, karena terdapat sebuah akumulasi salju kalau digulingkan pada hamparan salju, jika di jelaskan ketika mengambil data pengambilan data diawali dengan sebgaiian individu atau permasalahan, lalu meluas bersumber dengan hubungan terhadap responden, responden ialah sample yang menjadi wakil sebuah populasi, metode *Snowball Sampling* ialah metode sample yang dapat diandalkan untuk mendapatkan data dari responden yang tidak nampak terlalu jelas ada di dunia nyata atau kasus yang khusus, metode *Snowball* sangat berguna untuk menciptakan responden yang dianggap sebagai target riset dan terikat dalam suatu jaringan, sehingga akhirnya tercapai jumlah ilustrasi yang dibutuhkan peneliti (Lenaini, 2021).

Dalam menemukan responden peneliti berinteraksi dengan salah satu akun *Roleplayer* dari beberapa *group* atau *channel* terkait yang didalamnya terdapat berbagai macam akun Telegram anggota *Roleplayer* yang di promosikan. Selanjutnya untuk menemukan para narasumber lainnya, peneliti bertanya kepada narasumber yang pada saat itu berinteraksi dengan peneliti, apakah ia memiliki relasi yang dapat peneliti wawancarai atau tidak. Selain itu peneliti juga aktif berinteraksi di salah satu *channel Menfess* yaitu *Rated Menfees*, untuk menemukan narasumber yang sesuai dengan kriteria peneliti.

Dalam prosesnya peneliti membuat dua akun *Roleplayer* dalam media sosial Telegram. Pada akun pertama, peneliti menggunakan akun dengan penggambaran identitas laki-laki, untuk mencari responden para penjual konten pornografi, penyedia jasa *Cybersex* serta para narasumber pendukung, sebab selain terasa lebih aman dan dapat menggali data penelitian lebih mendalam lagi, selama observasi peneliti menemukan akun-akun yang menjual konten pornografi serta menyediakan layanan jasa *Cybersex* adalah akun dengan gambaran identitas wanita, oleh sebab itu peneliti menggunakan akun dengan penggambaran identitas laki-laki supaya menarik perhatian dan terlihat seperti ingin membeli atau menggunakan jasanya. Setelah mendapatkan balasan, peneliti langsung mengungkapkan niat peneliti serta meminta izin dalam melakukan wawancara untuk kepentingan penelitian.

Akun kedua ialah akun dengan identitas wanita, yang digunakan peneliti untuk menemukan para konsumen konten pornografi dan jasa *Cybersex*, karena pada salah satu *channel* promosi akun *Roleplayer* dalam Telegram yaitu FWBBASE, peneliti melihat banyak akun yang menggambarkan identitasnya sebagai laki-laki yang mencari pasangan, untuk melakukan kegiatan seksual berbayar secara *online*, oleh sebab itu peneliti memanfaatkan hal tersebut sebagai celah peneliti dalam menggali data dari para konsumen. Selain itu sebelumnya peneliti telah menjelaskan bahwa kebanyakan dari yang dilihat oleh peneliti akun-akun para penjual konten pornografi dan penyedia jasa *Cybersex* yang dipromosikan ialah akun *Roleplayer* yang menggambarkan identitas wanita.

3.2.2 Tempat penelitian

Peneliti yang menggunakan metode etnografi virtual sebagai metode penelitiannya, terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan lokasi, yaitu sebagai berikut (Nasrullah 2020, hlm.32) :

1. Pemilihan kelompok virtual yang terfokus serta memiliki hubungan dengan pertanyaan dalam penelitian.

2. Pertimbangan mengenai berapa lama suatu komunitas virtual tersebut terbentuk, sampai bisa menunjukkan eksistensinya diluar online, walaupun tidak ada batasan durasi atau ketentuan berapa lama.
3. Budaya dan artefak yang diteliti terjadi dalam komunitas virtual yang sedang diteliti.
4. Media yang digunakan peneliti harus memiliki data yang detail dan banyak.
5. Entitas yang berinteraksi secara aktif.
6. Peneliti harus memastikan entitas yang diteliti ialah benar manusia bukan buatan teknologi.
7. Traffic pesan individu yang berada dalam komunitas virtual tersebut harus dalam kategori tinggi.

Berdasarkan pertimbangan tersebut peneliti memilih kelompok virtual *Roleplayer* sebagai fokus penelitian dalam media sosial Telegram karena banyaknya interaksi yang aktif terjadi dalam komunitas sosial virtual tersebut, peneliti memilih beberapa *channel* Telegram yang dijadikan sebagai tempat untuk menemukan narasumber serta menemukan informasi lainnya yang dibutuhkan, *channel* tersebut yaitu FWBBASE, *Rated PM*, *Sweet 18 Base Promote*, *Lilith Promote* dan *Rated Menfess*, beberapa *channel* yang peneliti sebutkan ialah *channel* yang aktif dalam menerima pesan setiap harinya, pesan-pesan tersebut berupa promosi akun *Roleplayer*, *channel Roleplayer* dan publikasi pesan pada khalayak ramai dalam sebuah *channel* Telegram (*Menfess*).

FWBBASE, *Rated PM*, *Sweet 18 Base Promote* dan *Lilith Promote* ialah *channel* Telegram yang selalu aktif dalam melakukan promosi akun-akun *Roleplayer*, yang memiliki keinginan dalam mencari *partner* dalam melakukan kegiatan yang mengarah kepada kegiatan seksual. Sedangkan *Rated Menfess* adalah sebuah *channel*, yang dimana para pengguna akun Telegram dalam komunitas *Roleplayer* dapat mengirimkan pesan atau mempublikasikan pada khalayak ramai. Pesan tersebut dikirim dengan menggunakan bantuan fitur *Bot* pada Telegram, nantinya pesan tersebut akan muncul dalam *channel* tersebut lalu dibaca oleh para anggota *Roleplayer* yang melakukan *subscribe* pada *channel* Telegram tersebut.

Peneliti memilih *Roleplayer* dalam media sosial Telegram karena, media sosial Telegram memiliki berbagai fitur unik yang banyak dimanfaatkan para anggota *Roleplayer* untuk melakukan kegiatan seksual *online* secara tersembunyi dengan identitas palsu, salah satu fiturnya ialah *channel private* yang digunakan para penjual pornografi untuk menyebarkan konten berbayarnya yang diperjual belikan.

Private channel tersebut hanya bisa diakses dengan *link* khusus yang diberikan oleh pemilik *channel*, bahkan sebelum dapat memasuki *channel private* tersebut, anggotanya harus mendapatkan persetujuan dari pemilik *channel*. Selain itu dalam Telegram juga terdapat fitur dalam *channel* yang dimana para anggotanya tidak dapat melakukan pengunduhan, penyebaran atau pun melakukan screen record sembarangan, sehingga apapun isi yang terdapat dalam *channel* Telegram tersebut tidak mudah tersebar. Bahkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua perangkat *handphone* yang salah satunya, digunakan untuk melakukan dokumentasi beberapa *channel* Telegram yang tidak mengizinkan *screen record*.

3.3 Pengumpulan Data

3.3.1 Observasi

Peneliti melakukan observasi pertama kali dimulai pada bulan Desember 2022 sampai pada bulan Juli 2023, langkah awal peneliti ialah membuat akun *Roleplayer* dalam media sosial Telegram lalu peneliti mencari serta mengamati dari *channel* dan *group* Telegram dalam ruang lingkup *Roleplayer* yang berisikan bahan-bahan pornografi, promosi akun *Roleplayer* serta *channel management* penyedia jasa *Cybersex*. Peneliti mengumpulkan data observasi sesuai dengan topik penelitian dengan penuh kehati-hatian karena peneliti membawa salah satu isu sensitif mengenai penyimpangan sosial yang ada dalam *Roleplayer*, setelah itu peneliti mulai mencoba ikut serta berinteraksi dengan para anggota *Roleplayer* lainnya.

3.3.2 Wawancara Semi Terstruktur

Wawancara semi terstruktur ialah salah satu jenis wawancara yang memiliki tujuan dalam menemukan suatu permasalahan secara lebih dalam serta terbuka, wawancara ini memberikan sebuah peluang kepada para peneliti dalam melakukan eksplor lebih untuk mendapatkan jawaban informan pada setiap pertanyaan yang diajukan (Andina 2019).

Dalam wawancara semi terstruktur ini meskipun peneliti telah membuat daftar pertanyaan, namun peneliti tetap dapat mendengarkan apa yang para partisipan wawancara jelaskan, sehingga peneliti juga dapat mengajukan pertanyaan berikutnya sesuai jawaban dari partisipan, untuk menggali informasi lebih mendalam (Zakaria & Theresa, 2020).

Peneliti membuat tiga pedoman wawancara yang berbeda yang diajukan kepada tiga kelompok narasumber yaitu konsumen konten pornografi dan jasa *Cybersex*, penjual konten pornografi dan penyedia jasa *Cybersex* dan beberapa anggota kelompok *Roleplayer* yang mengetahui fenomena penyebaran pornografi dan jasa *Cybersex* dalam *Roleplayer* di media sosial Telegram.

Peneliti memiliki kriteria tertentu yang akan peneliti tetapkan sebagai narasumber dalam wawancara ini, peneliti membagi membagi menjadi narasumber utama yaitu pembeli konten pornografi dan pengguna jasa *Cybersex*, pembuat dan penjual konten pornografi dalam *Roleplayer* serta penyedia jasa *Cybersex* dan narasumber pendukung ialah individu yang mengetahui fenomena pornografi serta *Cybersex* dalam komunitas *Roleplayer* media sosial Telegram, dengan kriteria sebagai berikut :

- a. Narasumber pembeli konten pornografi atau pengguna jasa *Cybersex* dalam *Roleplayer*
 - 1) Menggunakan akun Telegram anonim atau akun dengan identitas palsu dalam melakukan pembelian konten pornografi serta penggunaan jasa *Cybersex* dalam ruang lingkun *Roleplayer*.
 - 2) Berumur 13 sampai dengan 22 tahun.

- 3) Pernah Melakukan pembelian konten pornografi ataupun pengguna jasa *Cybersex* akun *Roleplayer* dalam media sosial Telegram minimal satu kali.
 - 4) Merupakan anggota dari salah satu *channel* yang menjadi lokasi penelitian, beberapa channel tersebut seperti *channel* FWBBASE, *Rated PM*, *Sweet 18 Base Promote*, *Lilith Promote* dan *Rated Menfess*.
 - 5) Mengetahui penjualan dan penyebaran konten pornografi serta jasa *Cybersex* dalam komunitas *Roleplayer* di media sosial Telegram.
- b. Narasumber penjual konten pornografi atau penyedia jasa *Cybersex* akun *Roleplayer*
- 1) Menggunakan akun *Roleplayer* untuk melakukan penjualan atau penyebaran konten pornografi atau pun penyedia jasa *Cybersex*.
 - 2) Berumur 13 sampai dengan 22 tahun .
 - 3) Merupakan anggota dari salah satu *Channel* yang menjadi lokasi penelitian, beberapa *Channel* tersebut seperti *Channel* FWBBASE, *Rated PM*, *Sweet 18 Base Promote*, *Lilith Promote* dan *Rated Menfess*.
 - 4) Memiliki bisnis menjual konten pornografi atau menyediakan layanan jasa *Cybersex* minimal berlangsung selama 3 hari menggunakan akun *Roleplayer* dalam media sosial Telegram.
 - 5) Pernah melakukan promosi dalam salah satu *Channel* Telegram yang dijadikan lokasi penelitian yaitu *Channel* FWBBASE, *Rated PM*, *Sweet 18 Base Promote*, *Lilith Promote* dan *Rated Menfess*.
 - 6) Mengetahui fenomena penjualan dan penyebaran pornografi serta jasa *Cybersex* dalam kelompok sosial virtual *Roleplayer* di media sosial Telegram.
- c. Narasumber pendukung
- 1) Memiliki akun *Roleplayer* dalam media sosial Telegram.
 - 2) Berumur 13 sampai dengan 22 tahun.

- 3) Merupakan anggota dari salah satu *Channel* yang menjadi lokasi penelitian, beberapa *Channel* tersebut seperti *Channel FWBBASE*, *Rated PM*, *Sweet 18 Base Promote*, *Lilith Promote* dan *Rated Menfess*.
- 4) Mengetahui fenomena penjualan dan penyebaran pornografi serta jasa *Cybersex* dalam *Roleplayer*.

Sebelum melakukan wawancara, peneliti sebelumnya meminta izin kepada para narasumber serta mengungkapkan niatnya melakukan wawancara, untuk memperoleh data penelitian. Selain itu peneliti menjamin identitasnya sebagai narasumber tidak tersebar dan aman, jika narasumber setuju peneliti akan melanjutkan wawancara sedangkan jika narasumber yang dihubungi peneliti tidak menghendaki untuk diwawancara, peneliti tidak akan melanjutkannya.

3.3.3 Studi Literatur

Studi literatur ialah metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi serta data kepustakaan sebagai referensi seperti buku, penelitian terdahulu, artikel, catatan dan lainnya yang sesuai dengan topik penelitian, teknik penelitian ini dilakukan dengan terstruktur dalam pengerjaannya serta merumuskan data untuk mengaplikasikan hasil tertentu yang bertujuan menemukan solusi dari permasalahan yang ada (Sari 2020).

Peneliti melakukan *review* terhadap penelitian terdahulu yang terkait dengan fenomena yang dibahas dalam skripsi ini untuk mendapatkan data informasi terkait dengan rumusan masalah yang telah ditentukan dalam penelitian, peneliti juga menambahkan informasi dari beberapa portal berita *online* serta portal data *report* dalam internet, untuk menambahkan data informasi lainnya.

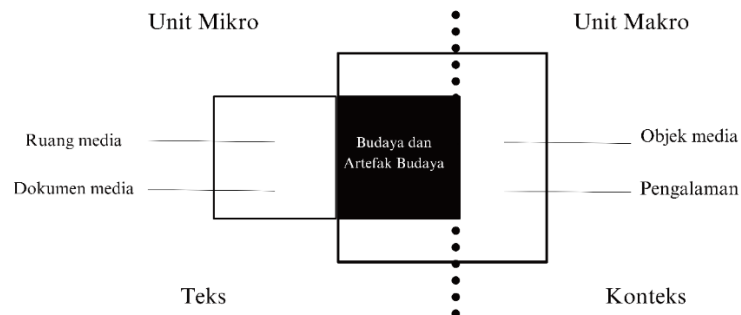
3.3.4 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian mengenai penyimpangan sosial berupa penjualan dan penyebaran pornografi serta jasa *Cybersex* dalam media sosial Telegram kelompok virtual *Roleplayer* digunakan untuk menambah data serta informasi dalam penelitian, data tersebut berupa tangkapan layar mengenai

fenomena terkait dan komunikasi yang terjadi dalam beberapa group atau channel Telegram komunitas virtual *Roleplayer* yang berkategori “*Rated*” atau berisi konten-konten seksual.

3.4 Analisis Data

Dalam penelitian mengenai penyimpangan sosial dalam komunitas virtual *Roleplayer* yaitu pornografi dan jasa *Cybersex* peneliti menggunakan teknik analisis data AMS atau Analisis media Cyber, peneliti akan menganalisis dalam level mikro serta makro. Pada level mikro peneliti menjelaskan mengenai perangkat internet, tautan yang tersedia sampai pada beberapa hal yang dapat dilihat dalam permukaan, sementara dalam level makro peneliti akan melihat bagaimana konteks yang ada serta penyebab mengapa teks-teks tersebut dapat muncul dan alasan yang mendorong teks tersebut muncul, dalam level makro dan mikro terbagi menjadi empat level. yaitu ruang media, dokumen media, objek media, dan pengalaman (Nasrullah 2020, hlm.44).



Gambar 3.1 Gambar Level Analisis Media Siber

Sumber : Nasrullah (2020,hlm 44)

Dalam level ruang media peneliti melakukan pengamatan salah satu aplikasi yaitu Telegram, di media sosial Telegram terdapat komunitas virtual sosial *Roleplayer* yang dimana anggotanya selalu aktif dalam berinteraksi, saat melakukan pengamatan, peneliti membuat akun *Roleplayer* untuk turut serta berpartisipasi dalam interaksi antar anggota *Roleplayer* dalam Telegram.

Setelah melakukan pengamatan sejak November 2022, peneliti menemukan sebuah penyimpangan sosial dalam komunitas tersebut, penyimpangan tersebut adalah perilaku *Cybersex* dan penyebaran pornografi, bahkan beberapa oknum menjadikannya bisnis untuk mendapatkan keuntungan seperti menjual foto serta *video* tidak senonoh dan penyedia jasa *Cybersex*. Selain itu peneliti juga menemukan beberapa individu yang masih dibawah umur melakukan bisnis penjualan konten pornografi dan jasa *Cybersex*.

Pada bagian level dokumen media, peneliti mengamati interaksi yang terdapat dalam fitur *chatting* Telegram, tepatnya dalam beberapa *group* atau pun *channel* yang menjadi fokus pengambilan data. *Channel* FWBBASE, *Rated PM*, *Sweet 18 Base Promote*, *Lilith Promote* dan *Rated Menfess*. Peneliti mengamati teks-teks *chatting* yang mengarah pada beberapa oknum anggota *Roleplayer* yang menggunakan komunitas *Roleplayer* untuk memenuhi kebutuhan seksualnya. selain itu dalam level ini peneliti menemukan *link* yang mengarah kepada berbagai artefak berupa gambar, *video* serta teks *audio* yang tidak senonoh, serta disebarluaskan dengan bebas oleh beberapa oknum anggota kelompok *Roleplayer*.

Level objek media menjadi unit peneliti dalam melakukan wawancara serta berinteraksi langsung dengan narasumber-narasumber, yang termasuk kedalam kriteria penelitian. Beberapa narasumber yang menjadi objek penelitian ini ialah konsumen pornografi dan jasa *Cybersex*, penjual konten pornografi atau penyedia jasa *Cybersex* serta informan pendukung para anggota *Roleplayer* yang mengetahui fenomena terkait jual beli konten pornografi dan jasa *Cybersex* dalam *Roleplayer* di media sosial Telegram.

Terakhir ialah level pengalaman, peneliti akan mengungkapkan makna dari berbagai artefak yang peneliti temukan selama melakukan penelitian terkait fenomena jual beli dan penyebaran pornografi serta jasa *Cybersex* dalam media sosial Telegram di lingkungan kelompok sosial virtual *Roleplayer*. Selain itu peneliti juga akan melakukan analisis, bagaimana perbedaan antara mencari kenikmatan seksual di dunia maya dan di dunia nyata, serta latar belakang terkait para konsumen yang lebih memilih memenuhi kebutuhan seksualnya secara *online* dibandingkan dengan dunia nyata.