

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

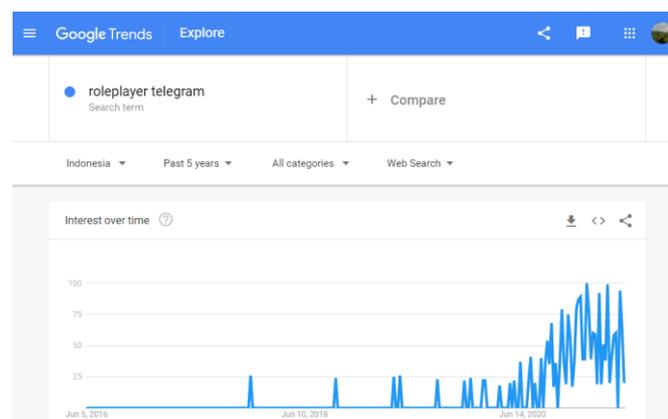
Sexting merupakan salah satu fenomena yang terjadi akibat perkembangan teknologi yang akhir-akhir ini mendorong perubahan pada pola interaksi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Hampir setiap individu mempunyai telepon seluler untuk kepentingan komunikasi dengan orang lain. Berdasarkan data dari kementerian Komunikasi dan Informatika dalam buku statistik telekomunikasi Indonesia, terdapat 341,28 juta pelanggan telepon seluler. Angka yang menunjukkan bahwa pelanggan telepon seluler lebih tinggi dibandingkan dengan jumlah penduduk di Indonesia. Sementara penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan secara signifikan. Dilansir dari Buletin APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) edisi ke-74 pada tahun 2020 mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia periode 2019 hingga kuartal II 2020 mengalami peningkatan 73,7 persen dari populasi atau setara dengan 196,7 juta pengguna. Hal tersebut mencerminkan tingginya kebutuhan akan komunikasi digital. Perkembangan teknologi dan komunikasi digital yang marak terjadi berkemungkinan besar menimbulkan adanya masalah *sexting*, terutama bagi remaja mengingat remaja mempunyai hormon yang tidak stabil (Ibtesam, 2016, hlm 7). Tidak hanya perkembangan teknologi yang menjadi penyebab utama dari adanya *sexting*, faktor kurangnya informasi yang didapatkan oleh remaja mengenai seks juga menjadi faktor penting adanya fenomena ini. Kurangnya informasi akan hal tersebut mengakibatkan pencarian dari berbagai sumber yang belum tentu valid sehingga individu tersebut akan belajar materi seks tanpa penjelasan yang benar (Kusmiran, 2011). Lingkungan individu dengan teman sebaya yang melakukan penyimpangan pun memiliki resiko yang tinggi terhadap perilaku *sexting* (Marcum et al., 2014, hlm 74). Tidak mengherankan karena *sexting* telah dinormalisasi bagi sebagian kelompok sehingga ada tekanan dari lingkungan kelompok maupun individu untuk bisa menyesuaikan dengan *trend* (Ibtesam, 2016, hlm 8).

Menurut Trisna (2018, hlm 114-115) terdapat pelajar dan mahasiswa yang terlibat dalam *cyber sex* dengan cara mendeskripsikan perilaku tersebut berupa

teks, foto, video untuk memperkuat imajinasi mereka dalam akun yang dikenal dengan *roleplayer*. *Sexting* sama halnya seperti bentuk *cyber sex* lainnya (Cooper & Griffin, 2002 hlm 2). Sedangkan *roleplay* ini bisa diartikan sebagai suatu permainan peran, dimana para penggunanya memainkan sebuah karakter, baik tokoh yang sudah ada di dunia nyata seperti artis, model, musisi dan tokoh yang dibuat secara imajinatif seperti anime, kartun, game yang dimainkan dalam sebuah alur cerita (Permadi, 2012, hlm. 20). Ini artinya *roleplayer* tidak menggunakan identitas asli melainkan identitas tokoh yang dipilihnya, sehingga akan lebih leluasa untuk mengekspresikan diri tanpa mengkhawatirkan gambaran ideal mengenai diri mereka dalam kehidupan nyata. Salah satu aplikasi yang sering digunakan *roleplayer* adalah Telegram. Beberapa fitur seperti saluran, grup, *bots*, pesan rahasia sebagai fitur keamanan pengguna dari Telegram membuat ruang nyaman bagi para akun anonim yang berjudul *roleplayer* ini untuk saling berinteraksi satu sama lain. Berdasarkan data Google Trend (2021) menyajikan bagaimana pencarian kata kunci '*Roleplayer Telegram*' di Indonesia mengalami peningkatan tajam selama lima tahun terakhir.

Gambar 1.1

Peningkatan Kata Kunci '*Roleplayer Telegram*' di Indonesia



Sumber : Google Trend (2021)

Meskipun para *roleplayer* menganggap *sexting* sebagai sesuatu yang biasa terjadi dalam dunianya, akan tetapi materi seksual yang terkandung dalam *sexting* tersebut masih ilegal oleh budaya dan hukum yang ada di Indonesia. Tidak jarang dalam *sexting* terdapat pengiriman gambar, video bermuatan

Denis Saputra, 2021

FENOMENA SEXTING SEBAGAI BENTUK PENYIMPANGAN SOSIAL PADA AKUN ROLEPLAYER DI APLIKASI TELEGRAM

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

seksual milik pribadi ataupun orang lain. Secara budaya, mengingat Indonesia memiliki akar kultur religi yang berbasis pada agama Islam, maka memperlihatkan bagian tubuh berupa alat kelamin, pinggul ataupun payudara dan bagian intim lainnya kepada orang lain diluar hubungan pernikahan merupakan sesuatu yang dilarang, apalagi sebelumnya tidak ada kesepakatan satu sama lain. Secara hukum, masyarakat Indonesia sudah berkomitmen dalam kebijakan hukumnya bahwa materi berbau pornografi yang memiliki dampak negatif bagi masyarakat harus dilarang. Adapun berdasarkan Undang-undang No. 44 tahun 2008 tentang pornografi pasal 4 ayat (1) dan Undang-undang No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) pasal 27 ayat (1) yang memuat larangan perbuatan memproduksi, membuat, memperbanyak, menggandakan, menyebarkan, menyiarkan, mengimpor, mengeksport, menawarkan, memperjualbelikan, menyewakan, atau menyediakan pornografi secara eksplisit dan dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan. Kendati demikian, *sexting* tidak dibenarkan oleh sudut pandang budaya dan hukum yang ada di Indonesia. Tidak sedikit orang yang mempunyai pemahaman bahwa *sexting* adalah bagian dari kebebasan hidup. Tapi jalan terbaik untuk memenuhi kebutuhan seks adalah pernikahan (Setiadi, 2011, hlm 209).

Hal menarik yang penulis dapatkan di lapangan ternyata terdapat salah satu saluran dan grup Telegram yang memungkinkan para *roleplayer* untuk saling berkenalan dan mencari pasangan *sexting* adalah komunitas *rated*. Berdasarkan pengamatan penulis dari akhir tahun 2020, komunitas *rated* terkhusus salurannya merupakan wadah promosi *bio* (biodata profil Telegram) *roleplayer* yang telah bergabung ke dalam saluran tersebut, dimana *bio* dengan ajakan berbau *rated* dan *kinky* (*sexting*, *free call sex*) atau apapun yang berbau seksual diperbolehkan, terkecuali *video call sex*. Tidak sedikit para *roleplayer* yang mengirimkan *bio* dengan gambar vulgar dari tokoh yang mereka pilih serta kalimat yang bernada ajakan untuk melakukan *sexting* bahkan hal seksual lainnya. Hingga saat ini anggota saluran dan grup komunitas *rated* menyebar di seluruh Indonesia dengan jumlah anggota saluran pada bulan maret 2021 sekitar

16, 610 *subscribers* sedangkan anggota grupnya 2,526 anggota.

Berdasarkan berbagai penjelasan serta data yang ditemukan, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan metode etnografi virtual pada anggota komunitas *rated* di aplikasi Telegram untuk mengungkapkan faktor pendorong melakukan *sexting* dengan menggunakan akun *roleplayer*, proses perilaku *sexting* dipelajari akun *roleplayer* dan bentuk-bentuk *sexting* yang terjadi di akun *roleplayer*. Maka daripada itu penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Fenomena *Sexting* Sebagai Bentuk Penyimpangan Sosial Pada Pengguna Akun *Roleplayer* di Aplikasi Telegram”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas penulis mengajukan beberapa pertanyaan besar dari pokok penelitian yang akan diteliti mengenai “Fenomena *Sexting* Sebagai Bentuk Penyimpangan Sosial Pada Pengguna Akun *Roleplayer* di aplikasi Telegram”. Agar penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka penulis merumuskan permasalahan tersebut kedalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa saja faktor pendorong tindakan melakukan *sexting* dengan menggunakan akun *roleplayer* di aplikasi Telegram?
2. Bagaimana proses *roleplayer* terlibat dalam perilaku *sexting* di aplikasi Telegram?
3. Bagaimana bentuk-bentuk *sexting* yang terjadi dalam dunia *roleplayer* di aplikasi Telegram?
4. Bagaimana dampak negatif yang ditimbulkan akibat *sexting* yang dilakukan oleh *roleplayer*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram khususnya pada anggota saluran dari grup komunitas *rated*. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi faktor pendorong tindakan melakukan *sexting* pada akun

roleplayer di aplikasi Telegram.

2. Menguraikan bagaimana proses *roleplayer* terlibat perilaku *sexting* di aplikasi Telegram.
3. Mendeskripsikan bentuk-bentuk *sexting* yang dilakukan pengguna akun *roleplayer* di aplikasi Telegram.
4. Mendeskripsikan berbagai dampak negatif yang ditimbulkan akibat *sexting* yang dilakukan oleh para *roleplayer*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bersama dalam mata kuliah penyimpangan sosial, khususnya teori asosiasi diferensial sebagai pisau analisis dari penelitian mengenai fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram yang telah memberikan penjelasan bagaimana individu yakni akun *roleplayer* mempelajari dan terlibat dalam perilaku *sexting* yang secara norma dan hukum di Indonesia merupakan salah satu perilaku menyimpang.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian tentang fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada pengguna akun *roleplayer* di aplikasi Telegram berguna untuk memperluas wawasan bagi peneliti mengenai faktor pendorong, proses mempelajari *sexting* dan bentuk-bentuk *sexting* yang terjadi di akun *roleplayer* serta dampak negatif yang ditimbulkan sehingga dapat menjadi acuan untuk menghindari perilaku *sexting*.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini memberikan pengetahuan baru bagi masyarakat bahwa terdapat fenomena *sexting* yang terjadi pada pengguna akun *roleplayer* di aplikasi Telegram, supaya masyarakat lebih siap melakukan upaya dan tindakan preventif meminimalisir terjadinya perilaku *sexting*.

c. Bagi *Roleplayer*

Penelitian ini diharapkan dapat membangun kesadaran bagi para *roleplayer* agar menggunakan akun *roleplayer* dengan batas kewajaran sesuai dengan nilai

dan norma yang berlaku di masyarakat dan diharapkan penelitian ini dapat membantu para *roleplayer* agar lebih berhati-hati dalam membagikan konten di dunia *roleplayer*.

d. Bagi Pendidikan Sosiologi

Penelitian ini diharapkan mampu menambah kajian keilmuan dan referensi pemahaman mengenai penyimpangan sosial yang terjadi akibat adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan informasi, khususnya pada mata kuliah penyimpangan sosial.

e. Bagi Pemerintah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan khususnya dalam mencegah perilaku *sexting* yang salah satunya disebabkan oleh perkembangan teknologi, serta kebijakan penggunaan media sosial bagi akun *parody*, *alter* ataupun *roleplay* yang merupakan akun anonim/mengatasnamakan identitas bukan asli untuk melakukan sebuah penyimpangan terhadap norma dan hukum yang berlaku serta urgensi pendidikan seks di bangku sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penyusunan dalam struktur organisasi skripsi ini meliputi lima bab antara lain:

BAB I PENDAHULUAN: Bab ini membahas mengenai penjelasan *sexting* yang diakibatkan oleh beberapa faktor seperti perkembangan teknologi, pengetahuan dan pengaruh lingkungan seperti teman sebaya serta dalam penelitian sebelumnya disebutkan bahwa *sexting* juga dilakukan dalam akun *roleplayer*. Akun *roleplayer* merupakan akun anonim sehingga penggunanya mempunyai kebebasan untuk melakukan apapun dalam dunia virtual. Meskipun begitu *sexting* yang dilakukan tetaplah sebuah penyimpangan yang tidak bisa dibenarkan oleh norma dan hukum yang ada di Indonesia. Sehingga atas dasar itulah dalam bab ini peneliti menjelaskan secara sederhana latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat serta struktur organisasi skripsi dari penelitian yang dilaksanakan agar bisa memberikan arahan yang jelas mengenai penelitian yang akan diteliti.

BAB II KAJIAN PUSTAKA: Bab ini membahas mengenai teori asosiasi

diferensial sebagai landasan untuk menganalisis fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada pengguna akun *roleplayer* di aplikasi Telegram yang dirasa relevan dalam penelitian yang akan diteliti. Selain itu pada bab ini dijelaskan konsep *sexting*, konsep *roleplayer*, konsep komunitas virtual dan Telegram serta teori dramaturgi yang diharapkan dapat menjadi pisau analisis dalam mengupas fenomena yang akan diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN: Bab ini membahas mengenai metode etnografi virtual yang digunakan dalam penelitian serta menjelaskan tahapan penyusunan penelitian serta beberapa komponen lainnya, seperti lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN: Bab ini membahas mengenai penjelasan sebagai jawaban dari rumusan masalah penelitian. Mulai dari, faktor pendorong melakukan *sexting* dengan menggunakan akun *roleplayer*, proses perilaku *sexting* dipelajari akun *roleplayer* dan bentuk-bentuk *sexting* yang terjadi di akun *roleplayer*. Jawaban tersebut berasal dari data yang telah terkumpul dalam penelitian seperti hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilaksanakan selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan temuan yang berkaitan dengan penelitian.

BAB V KESIMPULAN: Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran yang menyajikan penafsiran maupun pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis dan temuan-temuan penelitian yang sudah dilakukan serta memberikan saran sebagai rekomendasi atas permasalahan yang telah diteliti dalam penelitian skripsi.