

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Penelitian mengenai fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram telah dilaksanakan melalui tahapan dalam metode etnografi virtual dan telah peneliti deskripsikan pada bab IV, dalam bab V ini peneliti akan melakukan pembahasan mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi penelitian. Simpulan yang akan dibahas berisi penjelasan penelitian yang dirangkum secara garis besar mengenai berbagai permasalahan yang berkaitan dengan penelitian serta temuan di lapangan, kemudian implikasi dengan pembahasan mengenai implementasi yang bisa diterapkan untuk berbagai pihak terkait dalam penelitian, serta rekomendasi terkait dengan penelitian secara keseluruhan yang bisa diberikan peneliti.

1.1 Simpulan

1. Faktor Pendorong Tindakan Melakukan *Sexting* dengan Menggunakan Akun *Roleplayer* di Aplikasi Telegram

Faktor pendorong tindakan melakukan *sexting* dengan menggunakan akun *roleplayer* di aplikasi Telegram berhubungan erat dengan tiga komponen yang disampaikan oleh Cooper (2002) yaitu anonimitas, aksesibilitas dan keterjangkauan. Faktor pertama adalah anonimitas mengacu kepada pemakaian identitas lain dari mulai nama, *username*, deskripsi dan foto profil Telegram pada akun *roleplayer*. Kerahasiaan identitas menyebabkan *roleplayer* merasa aman dan terlindungi serta memiliki kebebasan untuk berekspresi tanpa adanya tekanan nilai dan norma yang berlaku secara umum dalam dunia nyata sehingga mengarahkan *roleplayer* untuk berani melakukan *sexting* menggunakan akun *roleplayer*.

Faktor kedua adalah aksesibilitas mengacu kepada ketersediaan saluran dan grup *roleplayer* dalam menyediakan kemudahan dan kesempatan untuk menemukan partner *sexting*. Terdapat berbagai saluran dan grup *roleplayer* pada aplikasi Telegram sebagai lapak promosi untuk menemukan dan mengirimkan promosi pencarian partner *sexting*. Ketersediaan saluran dan grup ini mempunyai

peranan penting atas tindakan *sexting* yang dilakukan akun *roleplayer* di aplikasi Telegram.

Faktor ketiga adalah keterjangkauan biaya untuk melakukan *sexting* dengan menggunakan akun *roleplayer*. *Roleplayer* tidak harus mengeluarkan biaya untuk mengirimkan promosi ke saluran lapak promosi *roleplayer*, sebagai salah satu cara untuk mendapatkan partner *sexting*. *Roleplayer* tidak harus mengeluarkan biaya dalam melakukan *sexting* dengan partner yang telah didapat dari saluran maupun dengan pasangan *roleplayer* sebelumnya. Meskipun terdapat beberapa promosi pencarian partner *sexting* yang mengenakan tarif dalam setiap pertukaran konten berupa foto maupun video, tetapi *sexting* yang seringkali terjadi dalam dunia *roleplayer* mengedepankan kesepakatan antara kedua belah pihak tanpa melibatkan pembayaran.

2. Proses *Roleplayer* Terlibat dalam Perilaku *Sexting* di Aplikasi Telegram

Penelitian mengenai fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram menghasilkan temuan bahwa lingkungan teman sebaya dalam komunitas virtual mempunyai peranan penting pada perilaku *sexting*. Secara khusus, dalam analisis sembilan proporsi teori asosiasi diferensial memberikan pemahaman bahwa *sexting* yang dilakukan oleh akun *roleplayer* di aplikasi Telegram merupakan penyimpangan sosial yang dipelajari pada lingkungan pertemanan *roleplayer* dalam saluran dan grup. *Roleplayer* mempelajari *sexting* dalam dunia *roleplayer* berdasarkan interaksi dengan *roleplayer* lain dalam grup serta beberapa postingan saluran yang memberikan informasi mengenai *sexting*. Sebagian besar *roleplayer* dalam penelitian ini mempunyai pertemanan yang bersifat personal dan intim, sehingga pesan-pesan yang disampaikan dalam interaksi mempunyai pengaruh bagi *roleplayer* tersebut. Terdapat dua istilah sebagai ajakan untuk melakukan *sexting* dalam dunia *roleplayer* yaitu *imagine rated* dan *pick number rated*. Dua istilah tersebut memiliki teknis yang berbeda dalam melakukannya.

Tidak adanya norma dan penegakan hukum yang melarang *sexting* dalam dunia *roleplayer* serta terjadinya pembiaran oleh *roleplayer* lain membuat *roleplayer* tersebut merasa *sexting* merupakan tindakan yang sah untuk dilakukan. Hal ini sangat berbeda dengan nilai dan norma yang dianut oleh

masyarakat umum di Indonesia yang secara jelas melarang tindakan *sexting* bagi individu yang tidak terikat oleh pernikahan. Sementara hal tersebut berbanding terbalik dengan nilai dan norma yang berlaku dalam dunia *roleplayer*, *image rated*, *pick number rated* sebagai istilah ajakan untuk melakukan *sexting* dianggap hal yang biasa terjadi di kalangan akun *roleplayer*. Terlebih *roleplayer* yang melakukan tindakan *sexting* merasa bahwa terdapat berbagai keuntungan dalam melakukan tindakan *sexting* seperti eksplorasi seks dan pemuasan hasrat seksual. Ada berbagai alasan dari *roleplayer* dalam melakukan *sexting*, pada umumnya didasarkan kepada pemenuhan kebutuhan seksual sebagai ekspresi dari dilakukannya *sexting*.

3. Bentuk-bentuk *Sexting* yang Terjadi dalam Dunia *Roleplayer* di Aplikasi Telegram

Fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram mengungkapkan bahwa terdapat 4 bentuk *sexting* sesuai dengan taksonomi *sexting* yang diungkapkan oleh Dodaj dan Sesar (2020) melalui analisis literatur dari beberapa penelitian sehingga menghasilkan empat taksonomi *sexting* diantaranya yaitu: (1) *relational sexting*; (2) *reactive sexting*; (3) *forced sexting* dan; (4) *violent sexting*. Bentuk *sexting* yang pertama adalah *relational sexting* mengacu kepada *sexting* yang dilakukan pada hubungan romantis. Berdasarkan temuan data penelitian para informan sebagai *roleplayer* pernah melakukan *sexting* dengan pasangan *roleplayer*. Pada umumnya motif *roleplayer* melakukan *sexting* dengan pasangan *roleplayer* dalam hubungan romantis sebagai pengungkapan perasaan, menjaga keintiman dan kepercayaan serta lebih bisa menikmati *sexting* dengan pasangan *roleplayer* dibandingkan dengan *roleplayer* yang belum dikenal sebelumnya. Konten seksual yang dibagikan dengan pasangan *roleplayer* berupa teks, foto, pesan suara dan gif.

Bentuk kedua adalah *reactive sexting* mengacu kepada *sexting* yang dilakukan pada hubungan tidak terikat apapun. Berdasarkan temuan data penelitian empat informan dari lima informan pernah melakukan *sexting* dengan *roleplayer* yang belum dikenal sebelumnya. Pada umumnya motif dilakukannya bentuk *sexting* ini adalah sebagai eksplorasi seksual, menghilangkan kebosanan, sensasi baru dan menambah pengetahuan baru yang berkaitan dengan seks.

Konten seksual yang dibagikan berupa teks, pesan suara, stiker dan gif.

Bentuk ketiga adalah *forced sexting* mengacu kepada *sexting* yang terjadi atas dasar paksaan dari orang lain maupun pasangan. Satu dari lima informan pernah mengalami pemaksaan pengiriman foto seksual oleh pasangan *roleplayer*. Sementara empat informan belum pernah mengalami dan melakukan pemaksaan terhadap *roleplayer* lain untuk melakukan *sexting*. *Forced sexting* jarang sekali terjadi dalam dunia *roleplayer*, karena *roleplayer* di aplikasi Telegram dapat melakukan pemblokiran terhadap akun *roleplayer* yang melakukan pemaksaan.

Bentuk keempat adalah *violent sexting* mengacu kepada *sexting* yang terjadi atas dasar unsur-unsur kekerasan seperti pelecehan, penipuan, pemerasan dan penyebaran konten. Temuan data penelitian mengungkapkan bahwa terjadi penyebaran konten seksual dalam saluran dan grup komunitas *rated*. Hal tersebut diperkuat oleh tiga informan yang pernah mendengar cerita teman *roleplayer* yang mengalami pemaksaan untuk melakukan *sexting* berupa pengiriman konten seksual disertai ancaman penyebaran konten seksual yang telah dikirim.

4. Dampak Negatif yang Ditimbulkan akibat Sexting yang Dilakukan oleh *Roleplayer*

Sexting dalam dunia *roleplayer* dengan segala bentuknya memiliki muatan materi seksual yang dapat menyebabkan kerugian dan ancaman bagi pengguna *roleplayer* yang melakukannya, yang meliputi berbagai dampak negatif yang telah dijelaskan dalam penelitian ini seperti: 1) kecanduan dalam melakukan *sexting*; 2) peningkatan masturbasi; 3) penyebaran konten seksual; 4) perilaku seksual beresiko; 5) pornografi dan kekerasan seksual terhadap anak. Berbagai muatan materi seksual yang bisa didapatkan dengan mudah melalui *sexting* akan mendorong *roleplayer* untuk melakukan aktifitas masturbasi. Selain dari itu kurangnya kontrol dan kesadaran resiko dalam pengiriman materi seksual yang menyangkut identitas pribadi cenderung memiliki dampak penyebaran konten seksual ke khalayak umum dan bisa dijadikan ancaman oleh partner *sexting* untuk berhubungan seksual. Bahkan ketiadaan ancaman, rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap seks akibat perilaku *sexting* menjadi lebih berbahaya untuk mendorong para *roleplayer* yang melakukan tindakan tersebut kearah perilaku seksual beresiko. Serta seringkali adanya pengguna *roleplayer* yang masih anak

di bawah umur ikut bergabung dalam dunia *roleplayer* sehingga rentan terpapar oleh pornografi dan pelecehan anak akibat tidak adanya filter konten di Telegram sehingga pengguna memiliki kebebasan untuk mengunggah berbagai macam konten dalam saluran serta grup Telegram, sehingga penggunanya sulit untuk menyeleksi konten yang ingin diterima ataupun ditolak.

1.2 Implikasi

Hasil penelitian mengenai fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram dapat menambah kajian keilmuan dan referensi pemahaman materi di Prodi Pendidikan Sosiologi yang berkaitan dengan mata kuliah Penyimpangan sosial. Terlebih penelitian ini berimplikasi pada *sexting* dalam sudut pandang nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat sebagai bentuk penyimpangan sosial yang dianalisis melalui sembilan proporsi dalam teori asosiasi diferensial karya Sutherland. Selain dari itu penelitian ini membahas mengenai berbagai faktor pendorong penggunaan akun *roleplayer* untuk melakukan tindakan *sexting* serta klasifikasi bentuk-bentuk *sexting* yang terjadi di dunia *roleplayer* berdasarkan taksonomi *sexting* yang ada pada kajian literatur. Adanya penelitian ini semakin menguatkan pentingnya program pendidikan seks bagi generasi muda sebagai upaya pencegahan terjadinya *sexting* serta pembuatan kebijakan penggunaan media sosial yang lebih komprehensif untuk mencegah berbagai dampak negatif yang dapat ditimbulkan.

Tidak menutup kemungkinan penelitian ini dapat membantu masyarakat dalam memahami perilaku *sexting* sehingga masyarakat bisa melakukan pencegahan terhadap perilaku *sexting* yang marak terjadi di kalangan remaja akibat perkembangan teknologi dan pergaulan bebas dengan lingkungan teman sebaya dalam dunia virtual.

1.3 Rekomendasi

1. Bagi Mahasiswa Pendidikan Sosiologi

Peneliti mempunyai harapan melalui penelitian fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram dapat memberikan informasi dan bahan diskusi bagi mahasiswa pendidikan sosiologi.

2. Bagi Masyarakat

Peneliti mempunyai harapan melalui penelitian fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram dapat memberikan informasi kepada masyarakat umum bahwa terdapat beberapa faktor pendorong yang melatarbelakangi tindakan *sexting* dalam akun *roleplayer*, bentuk-bentuk *sexting* dalam akun *roleplayer* serta proses *roleplayer* mempelajari *sexting* sebagai upaya agar masyarakat lebih siap mencegah dan meminimalisir terjadinya perilaku *sexting*.

3. Bagi *roleplayer*

Peneliti mempunyai harapan melalui penelitian fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram dapat mengedukasi para *roleplayer* agar menggunakan akun *roleplayer* dengan batas kewajaran sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat umum.

4. Bagi Institusi Pendidikan dan Pemerintah

Peneliti mempunyai harapan melalui penelitian fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram dapat menjadi masukan dan pertimbangan dalam menentukan kebijakan mengenai urgensi pendidikan seks bagi remaja di bangku sekolah untuk mencegah *sexting* sebagai salah satu upaya pencarian materi seks yang memiliki resiko dampak negatif seperti penyebaran konten seksual dan kerugian lainnya.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti mempunyai harapan melalui hasil dari penelitian fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram dapat menjadi acuan untuk melakukan kajian selanjutnya terutama mengenai *roleplayer* dan *sexting* yang secara umum terjadi belakangan ini, akan tetapi peneliti merasa kajian literatur di Indonesia mengenai dua bahasan tersebut dirasa masih kurang sehingga masih banyak hal yang bisa diteliti.