

The Relationship Between Loneliness and Online Sexual Behavior Community Role Players on Social Media

Hubungan Antara Kesepian dan Perilaku Seks Daring Komunitas Role Player di Media Sosial

Afra Fairuz Alfisri^{1*}, Farah Aulia^{2*}

^{1,2} Universitas Negeri Padang

E-mail: afrafaairuz@gmail.com

Abstract

The increasing use of social media in Indonesia has triggered various social problems, including social media addiction. One of the growing communities is roleplayers, who use pseudo-identities to play idols or celebrities. The study analyzed the relationship between loneliness and online sex behavior in 209 roleplayers on social media. The research method used was quantitative correlation with purposive sampling, using two measuring tools, namely the Internet Sex Screening Test (ISST) by Delmonico and Miller (2003) and the UCLA Loneliness Scale Ver.3 by Russell (1996) with reliability results of 0.875 and 0.859. Data analysis using product moment correlation assisted by IBM SPSS ver. 22 for Windows which obtained the results of a positive relationship between loneliness and online sexual behavior in the roleplayer community on social media with the results of a hypothesis test with a value of $r = 0.596$ with a significance value of $p = 0.00$. This means that the higher the level of loneliness felt by the roleplayer community, the higher the tendency to behave in online sex carried out by the roleplayer community.

Keyword: *Loneliness, Online Sex Behavior, Roleplayer, Social Media*

Abstrak

Tempatkan abstrak berbahasa Indonesia pada bagian ini. Abstrak memberikan gambaran umum tentang isi artikel dengan memuat, ringkasan latar belakang, metode penelitian, tahapan penelitian, Hasil dan pembahasan ditulis dengan *font time new roman* 10pt dalam format satu kolom. Panjang ideal sebuah abstrak adalah 150 sampai 250 kata. Jika terdapat istilah-istilah asing yang belum dibakukan ditulis. Meningkatnya penggunaan media sosial di Indonesia memicu berbagai masalah sosial, termasuk kecanduan media sosial. Salah satu komunitas yang berkembang adalah roleplayer, yang menggunakan identitas semu untuk berperan sebagai idola atau selebriti. Penelitian ini menganalisis hubungan antara kesepian dan perilaku seks daring pada 209 roleplayer di media sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelasional dengan *purposive sampling*, menggunakan dua alat ukur yaitu *Internet Sex Screening Test* (ISST) oleh Delmonico dan Miller (2003) dan *UCLA Loneliness Scale Ver.3* oleh Russel (1996) dengan hasil reliabilitas sebesar 0.875 dan 0.859. Analisis data menggunakan korelasi product moment pearson yang dibantu menggunakan IBM SPSS ver. 22 *for windows* yang memperoleh hasil dari hubungan positif antara kesepian dengan perilaku seks daring pada komunitas roleplayer di media sosial dengan hasil uji hipotesis dengan nilai $r = 0.596$ dengan nilai signifikansi $p = 0.00$. Artinya, semakin tinggi tingkat kesepian yang dirasakan oleh komunitas roleplayer maka semakin tinggi pula kecenderungan berperilaku seks daring yang dilakukan oleh komunitas roleplayer.

Kata Kunci: *Kesepian, Perilaku Seks Daring, Roleplayer, Media Sosial*

PENDAHULUAN

Media sosial menjadi penggunaan internet terbanyak yang digunakan di Indonesia. Jenis media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia diantaranya sekitar 88% mengakses *Youtube*, 84% mengakses *Whatsapp*, 82% mengakses *Facebook*, 79% mengakses *Instagram*, dan 66% mengakses *Twitter* (Krisnadi & Adhandayani, 2022). Ketika individu

menggunakan media sosial secara intens maka dapat membuatnya merasa tidak aman akibat adanya perbandingan antara kondisi dirinya di kehidupan nyata dengan unggahan orang lain di dunia maya (Krisnadi & Adhandayani, 2022). Selain hal tersebut, media sosial pun juga dapat memberikan dampak positif salah satunya adalah kemudahan untuk membentuk suatu komunitas yang memiliki hobi atau ketertarikan yang sama seperti komunitas *role play*.

Segala sesuatu yang berada di dalam *role play* hanyalah fantasi yang dihasilkan dari imajinasi yang dibuat oleh para *role player*, percintaan dan keluarga semua hanyalah imajinasi hidup yang hanya bisa ditemukan di dunia maya (Mira, 2018). *Role Play* ini memiliki salah satu keunikan, yaitu mereka bermain menggunakan imajinasi. Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan dengan salah satu komunitas *role player* (pemain *role play*) berinisial (K) di *platform* media sosial Line pada tanggal 15 November 2023, didapatkan bahwa mereka bisa melakukan kegiatan di dunia nyata di dalam komunitas *role player* atau biasa disebut dengan *role player world* dengan menggunakan imajinasi mereka.

Pada *role play* terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan seperti mencari pasangan, menikah, serta kegiatan yang berhubungan dengan perilaku seks daring. Berdasarkan hasil *survey* awal peneliti yang disebar melalui *direct message* (DM) di *platform* media sosial *Twitter* kepada 20 pemain *role play* yang berumur 19 tahun keatas mendapati bahwa 18 dari 20 jawaban mengatakan bahwa responden pernah berpartisipasi dalam perilaku seks daring, dalam wawancara singkat peneliti dengan salah satu subjek pada tanggal 15 November 2023 melalui *chat* di aplikasi *twitter* perilaku seks daring yang para *roleplayer* sering lakukan adalah *sexting* dengan cara berimajinasi.

Selain *sexting*, aktifitas lainnya yang dilakukan oleh *role player* terkait perilaku seks daring adalah mengakses konten pornografi. Penelitian oleh Price et al. (2016) mengungkapkan bahwa sekitar 60% laki-laki dan 35% perempuan pernah melihat konten pornografi. Beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang mengakses pornografi, salah satunya kemudahan untuk mengakses konten yang bersifat pornografi, hal ini membuat beberapa negara termasuk Indonesia membatasi akses pornografi, namun terdapat berbagai cara untuk mengakses konten pornografi tersebut salah satunya menggunakan VPN. Sifat pengaksesannya yang dilakukan secara anonymous atau tidak diketahui, orang lain tidak akan mengetahui bahwa kita sedang mengakses konten pornografi, dan mengakses konten pornografi juga didasari untuk meningkatkan gairah seksual individu, pelampiasan ketika *stress*, dan menghilangkan tekanan. Perilaku seks daring ini jika diakses secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap individu, seperti masalah psikologis, menyebabkan gangguan dalam hubungan interpersonal, serta dapat menurunkan produktivitas (Cooper et al., 2004).

Terdapat faktor penyebab seseorang melakukan perilaku seks daring yaitu, membuka perasaan seksual tersembunyi, kambuh dari kecanduan seks, masalah interpersonal, dan masalah emosional (Young, 2008). Pada masalah emosional tersebut terdapat beberapa masalah emosi salah satunya adalah kesepian (Peele & Brodsky, 2000). Berdasarkan hasil *survey* awal peneliti juga didapatkan bahwa alasan dari beberapa *roleplayer* bermain dan bergabung dalam komunitas tersebut adalah karena merasa kesepian karena kurangnya interaksi secara langsung di kehidupan nyata sehingga mereka memutuskan untuk masuk ke dalam komunitas *roleplayer* yang bisa mengobati rasa kesepian. Berdasarkan hasil *survey* awal dimulai dari tanggal 13 November 2023 yang dilakukan peneliti pada 20 subjek (*roleplayer*) didapatkan, 57,1 % responden menjawab kadang-kadang merasa sepi, 19% menjawab sering merasa kesepian, 14,3% menjawab hampir selalu merasa kesepian. Sejalan dengan yang disebutkan dalam Wéry et al., (2020) bahwa individu yang merasa kesepian lebih memilih berhubungan secara *online*.

Berdasarkan penjabaran diatas penelitian ini memiliki tujuan yakni untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kesepian terhadap perilaku seks daring pada *roleplayer*. Selain hal tersebut terdapat juga tujuan lainnya yakni untuk mengetahui gambaran kesepian pada *roleplayer* (pemain peran). Pada tujuan terakhir peneltian ini adalah untuk mengetahui gambaran perilaku seks daring pada *roleplayer* (pemain peran).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini diikuti oleh total subjek sebanyak 209 orang yang diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada komunitas *roleplayer* di berbagai media sosial yakni X, *instagram*, *telegram*, dan *line*. Penetapan jumlah sampel ini didapatkan dari teori lemmeshow (1990) yang menyatakan jumlah sampel pada populasi tidak diketahui dengan minimal partisipan yakni 96 orang. Selain menyebarkan

kuesioner peneliti juga melakukan *paid promote* kepada tiga base media sosial yaitu *instagram* dengan @roleplayerbasecom yang memiliki 49 ribu pengikut, media sosial X bernama @munvess yang memiliki 24,6 ribu pengikut dan @convomf yang memiliki 1,5 juta pengikut. Pada penelitian ini penetapan sampel penelitian menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria yakni subjek dengan usia 18-25 tahun keatas dan *roleplayer* yang mengklaim dirinya sebagai kategori NSFW (*Not Safe For Work*)

Penelitian ini memiliki variabel terikat yakni perilaku seks daring dan variabel bebas yakni kesepian. Pada perilaku seks daring skala yang digunakan yakni ISST (*Internet Sex Screening Test*) yang dikembangkan oleh Delmonico dan Miller berdasarkan 5 aspek yakni *online sexual compulsivity*, *online sexual behaviour social*, *online sexual behaviour-isolated*, *online sexual spending*, dan *interest in online sexual behaviour*. Skala ini terdiri dari 20 item lalu menjadi 17 item setelah dilakukan try out dengan pilihan jawaban yakni ya dengan poin 1 dan tidak dengan poin 0 serta nilai *alpha cronbach's* sebesar 0.875. Pada kesepian skala yang digunakan adalah skala UCLA *Loneliness Scale* Ver. 3 yang dikembangkan oleh Russell (1996) yang terdiri dari 3 aspek yakni *trait loneliness*, *social desirability loneliness*, dan *depression loneliness*. Skala ini terdiri dari 20 item yang kemudian menjadi 14 item setelah dilakukan try out dengan pilihan jawaban yakni 1 (tidak pernah), 2 (pernah), 3 (jarang), dan 4 (selalu) serta nilai *alpha cronbach's* yakni 0.859.

Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif, uji asumsi, dan uji hipotesis. Pada uji asumsi penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Pada uji hipotesis penelitian ini menggunakan *correlation product moment pearson*. Teknik analisis data ini diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 22 for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Subjek dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, usia, status pendidikan, media sosial yang digunakan serta frekuensi perilaku subjek. Pada jenis kelamin subjek yang paling banyak terlibat adalah perempuan sebesar 63,6%. Rentang usia subjek dalam penelitian ini yakni 18-27 tahun dengan usia paling banyak terlibat yakni 22 tahun sebesar 14,8%. Pada status pendidikan subjek yang terlibat adalah pelajar, mahasiswa, dan bekerja dengan subjek dominan di kalangan mahasiswa dan pelajar sebesar 48,8%. Subjek menggunakan 4 media sosial yakni X, *instagram*, *telegram*, dan *line* dengan media sosial paling banyak digunakan yakni X sebesar 50% dan durasi frekuensi perilaku seks daring yang dilakukan yakni setiap hari, beberapa kali dalam seminggu, dan beberapa kali dalam sebulan dengan frekuensi terbanyak yakni beberapa kali dalam sebulan sebesar 50.7%.

Tabel 1.1. Kategorisasi Skor Perilaku Seks Daring

Skor	Kategorisasi	F	(%)
0-5	<i>Recreational User</i>	30	14,4
6-11	<i>At-Risk User</i>	100	47,8
12-17	<i>Sexual Compulsive User</i>	79	37,8
Total		209	100

Berdasarkan Tabel 1.1. di atas menunjukkan bahwa data perilaku seks daring mayoritas didominasi oleh responden dengan kategori *At-Risk User*, sebanyak 100 dengan persentase sebesar 47,8% responden memiliki skor total mulai dari 6 hingga 11, 79 responden dengan persentase 37,8% berada dalam kategori *Sexual Compulsive User* yang memiliki skor total 12 hingga 17, dan sebanyak 30 responden dengan persentase 14,4% memiliki skor total mulai dari 0 hingga 5 berada dalam kategori *Recreational User*. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa komunitas *roleplayer* memiliki kecenderungan berperilaku seks daring dalam taraf yang sedang.

Tabel 1.2. Kategorisasi Skor Kesepian

Pedoman	Skor	Kategorisasi	F	(%)
$X \leq M-1SD$	$X \leq 28$	Rendah	71	34
$M-1SD < X \leq M+1SD$	$28 < X \leq 42$	Sedang	92	44
$X > M+1SD$	$X > 42$	Tinggi	46	22
Total			209	100

Berdasarkan tabel 1.2. di atas menunjukkan bahwa data kesepian didominasi oleh responden dengan kategori sedang yang memiliki frekuensi sebanyak 92 responden dengan persentase sebesar 44%, untuk kategori selanjutnya ada pada kategori rendah yang memiliki frekuensi sebanyak 71 responden dengan persentase sebesar 34% dan terakhir pada kategori tinggi memiliki frekuensi sebanyak 46 responden dengan persentase 46%. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa komunitas *roleplayer* cenderung memiliki tingkat kesepian dalam taraf cenderung sedang.

Tabel 1.3. Kategori Kesepian Berdasarkan Aspek

Aspek	Pedoman	Skor	Kategorisasi	F	(%)
Personality	$X \leq M-1SD$	$X \leq 6$	Rendah	86	41,1
	$M-1SD < X \leq M+1SD$	$6 < X \leq 9$	Sedang	89	42,6
	$X > M+1SD$	$X > 9$	Tinggi	34	16,3
Social Desirability	$X \leq M-1SD$	$X \leq 10$	Rendah	95	45,5
	$M-1SD < X \leq M+1SD$	$10 < X \leq 15$	Sedang	80	38,3
	$X > M+1SD$	$X > 15$	Tinggi	34	16,3
Depression	$X \leq M-1SD$	$X \leq 12$	Rendah	78	37,3
	$M-1SD < X \leq M+1SD$	$12 < X \leq 18$	Sedang	83	39,7
	$X > M+1SD$	$X > 18$	Tinggi	48	23,0

Pada Tabel 1.3. di atas terlihat bahwa pada aspek *personality* dan *depression*, responden pada penelitian ini memiliki skor yang berada pada kategori sedang, yaitu pada aspek *personality* sebanyak 89 (42,6%) responden masuk dalam kategori sedang dan aspek *depression* memiliki sebanyak 83 (39,7%) responden yang masuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada aspek *social desirability* menghasilkan skor di kategori rendah karena sebanyak 95 (45,5%) responden masuk dalam kategori ini. Hal ini disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini cenderung memiliki tingkat kesepian yang sedang.

Tabel 1.4. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

N	Asymp. Sig. (2 tailed)	Keterangan
209	.200	Normal

Berdasarkan tabel diatas, berdasarkan uji *One-sample Kolmogorov Smirnov* mendapati hasil data yang berdistribusi normal. Pada tabel memperlihatkan *Asymp. Sig. (2 tailed)* pada penelitian ini berada pada rentang .200 yang dimana data dapat dikatakan normal jika *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0.05 .

Tabel 1.5. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

	Sum of Squares	DF	Mean Square	F	Sig	Keterangan
Deviation from Linearity	371.467	38	9.775	.882	.667	Normal

Pada tabel diatas terlihat bahwa data pada penelitian ini adalah linear. Tabel tersebut memperlihatkan nilai *deviation from linearity* dengan hasil sebesar .667. Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa data linear karena memiliki nilai *deviation from linearity* > 0.05 .

Pada uji hipotesis berdasarkan uji korelasi *product moment* didapatkan hasil yakni terdapat hubungan yang cukup kuat dan signifikan antara tingkat kesepian dan perilaku seks daring. Hasil pada uji hipotesis adalah koefisien korelasi dengan nilai $r = 0,596$ dengan tingkat signifikansi $p =$

0.00 ($p < 0.05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 pada penelitian ini ditolak dan H_a dalam penelitian ini diterima.

PEMBAHASAN

Penelitian Kim, Larose, dan Peng (2009) menyatakan bahwa individu yang merasa kesepian dapat mengekspresikan diri mereka lebih baik dan lebih leluasa di media sosial dibandingkan di dunia nyata. Amanatillah (2022) juga mengungkapkan bahwa kesepian dapat meningkatkan interaksi sosial individu di media sosial, yang sering kali menjadi tempat pelarian bagi mereka yang merasa terisolasi. Shaughnessy, Byers, dan Walsh (2011) menunjukkan bahwa individu yang terlibat dalam perilaku seks daring cenderung memiliki tingkat kesepian yang lebih tinggi dan mencari koneksi sosial melalui aktivitas seksual *online*. Selain itu, penelitian oleh Cooper, Delmonico, dan Burg (2000) menemukan bahwa perilaku seks daring dapat memberikan pelarian dari stres dan masalah emosional, memberikan cara bagi individu untuk merasa lebih terhubung dan divalidasi.

Menurut penelitian oleh Krisnadi dan Adhandayani (2022), penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan masalah sosial yang tidak sehat, yaitu munculnya perasaan kesepian. Kesepian menurut Russell dan Pang (2016) merupakan kekurangan yang dirasakan oleh individu dengan orang lain yang dapat menyebabkan emosi negatif. Penelitian Kim, Larose, dan Peng (2009) menyatakan bahwa individu yang merasa kesepian dapat mengekspresikan diri mereka lebih baik dan lebih leluasa di media sosial dibandingkan di dunia nyata. Berdasarkan fenomena tersebut, komunitas *roleplayer* merupakan salah satu fenomena yang bisa selaras dengan hasil penelitian tersebut. *Roleplayer* merupakan kegiatan bermain peran di mana individu menggunakan identitas semu untuk berinteraksi di media sosial (Fatmawati & Ali, 2017). Sehingga, fenomena komunitas *roleplayer* ini memungkinkan individu untuk berperilaku seks daring, seperti sexting dan berbagi konten seksual, karena identitas semu yang mereka gunakan sehingga individu lain tidak mengetahui siapa sosok di balik akun tersebut. Hal ini juga sejalan dengan teori Triple A Engine yang terdiri dari *anonymity*, *affordability*, dan *accessibility* (Young, 2008).

Dalam penelitian ini, subjek paling banyak melakukan *online sexual behaviour-isolated* dan *online sexual behaviour-social*. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku seksual kompulsif sering dimulai sebagai aktivitas rekreasional yang kemudian menjadi kebiasaan yang berulang kali. Untuk aspek *online sexual behaviour-social* mereka terlibat dalam interaksi interpersonal yang berkaitan dengan perilaku seksual secara daring, seperti bertukar pesan tentang seksual (*sexting*). Bagi *roleplayer* yang merasa kesepian, perilaku ini dapat menjadi sarana untuk mencari dan membangun hubungan yang tidak mereka dapatkan dalam kehidupan nyata (Doring, 2014; Morelli et al., 2016). Sedangkan untuk perilaku seks daring yang paling sedikit dilakukan adalah *online sexual spending*. Sebagian besar subjek kurang berminat untuk menghabiskan uang untuk perilaku seks daring, tetapi ada beberapa yang bersedia mengeluarkan uang untuk mendukung perilaku tersebut (Schawartz & Southern, 2000).

Selanjutnya, perilaku *online sexual compulsivity* dan *interest in online sexual behaviour* subjek menunjukkan bahwa mereka sedang dalam berperilaku kedua aspek tersebut. Hal ini dapat diartikan bahwa pada aspek *online sexual compulsivity* mereka cenderung melakukan kegiatan seksual daring secara berkelanjutan dan merasakan kecanduan pada tingkat sedang. Situasi ini dapat menjadi pelarian dari perasaan terisolasi yang dirasakan oleh para *roleplayer* yang kesepian (Young, 1999; Griffiths, 2000). Selanjutnya, subjek yang kesepian cenderung lebih suka menyendiri dan memiliki sedikit interaksi dengan orang lain, memilih menghabiskan waktu untuk perilaku seks daring, seperti menandai situs-situs seksual.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Yoder, Virden, dan Amin (2005) yang menyebutkan bahwa semakin sering individu mengakses konten pornografi, maka semakin tinggi tingkat kesepian yang mereka alami. Selain itu, Amanatillah (2022) juga mengungkapkan bahwa kesepian dapat meningkatkan interaksi sosial individu di media sosial, yang sering kali menjadi tempat pelarian bagi mereka yang merasa terisolasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum komunitas *roleplayer* pada penelitian ini memiliki tingkat kesepian sedang. Pada aspek *personality* komunitas *roleplayer* berada pada kategori sedang artinya, komunitas *roleplayer* cenderung kurang percaya dan memiliki ketakutan dalam membangun hubungan dengan orang lain. Pada aspek *social desirability* komunitas

roleplayer berada pada kategori rendah artinya, komunitas roleplayer cenderung memiliki kehidupan sosial sesuai dengan napa yang mereka harapkan dan berjalan dengan baik. Selanjutnya, pada aspek *depression* komunitas *roleplayer* berada pada kategori sedang artinya, beberapa *roleplayer* cenderung merasakan perasaan negatif seperti sedih, murung, dan tidak bersemangat, dan selalu memikirkan tentang kegagalan yang mereka alami. Karena emosi negatif tersebut, beberapa komunitas *roleplayer* merasakan perasaan kesepian.

Berdasarkan penelitian ini, dengan tingkat perilaku seks daring yang berada pada kategori *At-Risk User* (sedang) dan tingkat kesepian juga berada pada kategori sedang, hubungan antara kesepian dan perilaku seks daring tetap menunjukkan pola positif. *Roleplayer* yang merasa kesepian meskipun tidak dalam tingkat yang tinggi, masih memiliki kecenderungan untuk terlibat dalam perilaku seks daring meskipun tidak terlalu intensif individu yang mengalami kesepian secara tinggi. Hubungan positif menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kesepian meskipun berada pada kategori sedang, semakin besar kemungkinan *roleplayer* cenderung berperilaku seksual daring sebagai bentuk pelarian karena kurangnya hubungan dan kepuasan secara emosional dalam kehidupan nyata.

Penelitian ini menunjukkan bahwa kesepian berhubungan signifikan dengan perilaku seks daring di komunitas *role player* di media sosial. Secara teoritis, temuan ini memperkuat teori tentang kesepian dan perilaku daring. Praktisnya, hasil penelitian ini dapat membantu psikolog merancang intervensi untuk mengurangi kesepian dan perilaku berisiko melalui terapi dan konseling yang tepat. Selain itu, *platform* media sosial dapat menggunakan temuan ini untuk mengembangkan kebijakan yang mendukung kesehatan mental pengguna. Komunitas *role player* juga dapat menciptakan lingkungan yang lebih positif dan mendukung bagi anggotanya berdasarkan hasil penelitian ini. Adapun beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang pertama adalah karena metode pengambilan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner daring melalui *google form* hal ini bisa saja menyebabkan bias dalam pengambilan sampel. Kedua, data yang dikumpulkan bersifat *self-reported*, yang memungkinkan responden memberikan jawaban yang tidak sepenuhnya jujur karena ingin memberikan jawaban yang dianggap lebih dapat diterima (*faking good*). Ketiga, karena komunitas *roleplayer* ini merupakan salah satu komunitas yang jarang diketahui oleh masyarakat luas, pengambilan sampel dan hasil penelitian ini tidak mewakili seluruh populasi *roleplayer* yang mengkategorikan dirinya sebagai akun NSFW dan pernah melakukan perilaku seks daring. Keterbatasan-keterbatasan ini harus diperhatikan dalam interpretasi hasil penelitian dan menjadi pertimbangan dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjabaran yang telah disampaikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memperoleh hasil yakni terdapat hubungan positif yang signifikan antara kesepian dan perilaku seks daring pada komunitas *roleplayer* di media sosial. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi kesepian pada komunitas *roleplayer* maka semakin tinggi pula komunitas *roleplayer* cenderung berperilaku seks daring. Mayoritas para komunitas *roleplayer* yang berada di media sosial cenderung berperilaku seks daring dalam taraf sedang (*At-Risk User*) dan cenderung tinggi (*Sexual Compulsive User*). Selanjutnya kesepian yang dirasakan oleh para komunitas *roleplayer* di media sosial cenderung berada dalam kategori sedang.

Pada penelitian ini terdapat beberapa saran yang ditujukan kepada subjek penelitian dan kepada peneliti selanjutnya. Pada subjek penelitian yakni komunitas *roleplayer* yang berada di media sosial disarankan agar dapat lebih terbuka dan mulai membangun kepercayaan dengan orang lain seperti dengan teman, pasangan, atau keluarga sehingga dapat mengurangi perasaan kesepian yang dialami. Bagi komunitas *roleplayer* yang merasa kesepian dan memiliki tingkat kesepian yang cenderung tinggi, peneliti menyarankan agar para komunitas *roleplayer* dapat melakukan kegiatan yang lebih positif daripada mengakses konten pornografi dan dapat memicu tingginya perilaku seks daring yang dialami. Selain itu, pada peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian yang terhubung dengan variabel lain seperti gaya kelekatan, lingkungan sosial teman sebaya, kontrol diri, dan religiusitas serta disarankan untuk menguji pengaruh dari kesepian dan perilaku seks daring..

DAFTAR PUSTAKA

- Amanatillah, R. (2022). Hubungan kesepian dengan kecanduan internet dalam mengakses cybersex pada remaja. Skripsi. Aceh: Uin Ar-Raniry.
- Cooper, A., Delmonico, D. L., & Burg, R. (2000). Cybersex users, abusers, and compulsives: New findings and implications. *Sexual Addiction And Compulsivity*, 7(1–2), 5–29. DOI: 10.1080/10720160008400205
- Cooper, A., Delmonico, D. L., Griffin-Shelley, E., & Mathy, R. M. (2004). Online sexual activity: An examination of potentially problematic behaviors. *Sexual Addiction And Compulsivity*, 11(3), 129–143. DOI: 10.1080/10720160490882642
- Döring, N. M. (2014). Consensual sexting among adolescents: Risk prevention through education. *Computers in Human Behavior*, 33, 75–85. DOI: 10.5817/CP2014-1-9
- Fatmawati, S., & Ali, F. S. D. (2017). Motif interaksi sosial role-player pada mahasiswa universitas telkom di social networking twitter social interaction motive of role-player in telkom university student on social networking twitter. *E-Proceeding Of Management*, 4(3), 3345.
- Griffiths, M. (2000). Does internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence. *CyberPsychology & Behavior*, 3(2), 211–218. DOI: 10.1089/109493100316067
- Kim, J., LaRose, R., & Peng, W. (2009). Loneliness as the cause and the effect of problematic Internet use: the relationship between Internet use and psychological well-being. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 12(4), 451–455. DOI: 10.1089/cpb.2008.0327
- Krisnadi, B., & Adhandayani, A. (2022). Kecanduan media sosial pada dewasa awal: apakah dampak dari kesepian?. *Jca Psikologi*, 3(1).
- Morelli, M., Bianchi, D., Baiocco, R., Pezzuti, L., & Chirumbolo, A. (2016). Sexting, psychological distress and dating violence among adolescents and young adults. *Computers in Human Behavior*, 63, 1–8. DOI: 10.7334/psicothema2015.193
- Peele, S., & Brodsky, A. (2000). Exploring psychological benefits associated with moderate alcohol use: a necessary corrective to assessments of drinking outcomes?. *Drug and alcohol dependence*, 60(3), 221–247. DOI: 10.1016/S0376-8716(00)00112-5
- Price, J., Patterson, R., Regnerus, M., & Walley, J. (2016). How much more xxx is generation x consuming? evidence of changing attitudes and behaviors related to pornography since 1973. *Journal Of Sex Research*, 53(1), 12–20. DOI: 10.1080/00224499.2014.1003773
- Russell, D. W., & Pang, Y. C. (2016). Loneliness. In *Encyclopedia Of Personality And Individual Differences (Pp. 1–3)*. Springer International Publishing.
- Schwartz, M. F., & Southern, S. (2000). Compulsive cybersex: The new crack cocaine. *sexual addiction & compulsivity*, 7(1-2), 3–17.
- Shaughnessy, K., Byers, E. S., & Walsh, L. (2011). Online sexual activity experience of heterosexual students: Gender similarities and differences. *Archives of Sexual Behavior*, 40(2), 419–427. DOI: 10.1007/s10508-010-9629-9
- Yoder, V. C., Virden, T. B., & Amin, K. (2005). Internet pornography and loneliness: an association?. *Sexual addiction and compulsivity*, 12(1), 19–44. DOI: 10.1080/10720160590933653
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment. *Innovations in Clinical Practice*, 17, 19–31.
- Young, K. S. (2008). Internet Sex Addiction: Risk factors, stages of development, and treatment. *American Behavioral Scientist*, 52(1), 21–37. DOI: 10.1177/0002764208321339