

## The Relationship between Emotional Intelligence and Cybersex Behaviour in College Students who Play as Role Player in Social Media Platform: Twitter

Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Perilaku Cybersex pada Mahasiswa yang Bermain Peran (Role Player) di Platform Sosial Media Twitter

Trissa Lonyka<sup>1\*)</sup>, Krismi Diah Ambarwati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Psikologi, <sup>2</sup>Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

\*Corresponding author, e-mail: [trissalonyka.tl@gmail.com](mailto:trissalonyka.tl@gmail.com)

Received July 28, 2021; Revised Month DD, 20YY;  
Accepted September 15, 2021;  
Published Online September 15, 2021

### Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author

**Abstract:** This study aims to determine the correlations between emotional intelligence and cybersex behaviour among college students who play as a role player in social media platform Twitter. The hypothesis proposed in this study is that there is negative correlation between emotional intelligence and cybersex behaviour among college students. Participant in this study were 216 college students who play as a role player in Twitter aged 18-24 who were collected through incidental sampling techniques. Data collection uses an online questionnaire in the form of Google Form. Emotional Intelligence variables were measured using Assessing Emotional Scale (AES) by Schutte, Malouf and Bhullar (2009) with and alpha cronbach coefficient of 0.843 and cybersex behaviour variables measured using the Internet Sex Screening Test (ISST) by Delmonico and Miller (2003). The result shows that there is significant negative correlation between emotional intelligence and cybersex behaviour among college students who play as role player in social media platform Twitter with coefficient correlation -0.127 and a significance value of 0.050 ( $p \leq 0,05$ ), therefore, the hypothesis in this study was accepted.

**Keywords:** *Emotional Intelligence, Cybersex Behavior, College Students, Role Player*

**How to Cite:** Trissa Lonyka<sup>1\*)</sup>, Krismi Diah Ambarwati<sup>2</sup> . 2021. Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Perilaku CybersexI pada Mahasiswa yang Bermain Peran (Role Player) di Platform Sosial Media Twitter. JIBK Undiksha, VV (N): pp. 306-320, DOI: 10.24036/XXXXXXXXXX-X

## Pendahuluan

Ilmu pengetahuan saat ini berkembang dengan pesat, semakin berkembang ilmu pengetahuan, maka semakin berkembang pula teknologi-teknologi yang dapat membantu dan mempermudah pekerjaan manusia. Salah satu perkembangan teknologi ialah internet dimana internet menyediakan apa saja yang manusia butuhkan, mulai dari informasi, hiburan, dan serta berbagai sarana atau media untuk berkomunikasi. Pada jaman ini, internet dapat dengan mudah diakses kapan saja dan di mana saja, melalui handphone, PC, tablet dan lainnya. Menurut laporan terbaru dari Simon Kemp (2020) terdapat 175,4 juta pemakai internet. Angka ini naik sebesar 17 persen sepanjang tahun 2019-2020. Sementara pengguna sosial media di Indonesia adalah sebanyak 160 juta pada Januari 2020. Angka ini juga meningkat sebesar 8,1 persen sepanjang bulan April 2019 hingga Januari 2020.

Penggunaan internet tak lepas dari media sosial, yang dapat dipakai untuk bertukar pesan, informasi, hiburan, permainan, maupun membangun hubungan virtual dengan orang lain (Maning, 2014). Twitter merupakan salah satu media sosial yang menempati urutan ke-5 dari 10 media sosial yang paling sering digunakan di Indonesia (Databoks, 2020). Twitter dimanfaatkan tidak hanya untuk bertukar pesan/informasi namun digunakan juga sebagai media bagi selebriti untuk berkomunikasi dengan penggemarnya (Stever dan Lawson, 2013). Selain itu juga, menurut penelitian Achsa dan Affandi (2015), Twitter dipakai sebagai sarana bagi sekelompok orang yang menamai dirinya sebagai “*role player*” untuk melakukan serangkaian aktivitas seperti berdialog dengan *role player* lainnya, menciptakan romantisme yang diinginkan oleh si pemain dengan idola/selebriti yang ideal menurut fantasinya dan membuat kelompok/perkumpulan sesama *role player*.

Interaksi yang dihasilkan dari penggemar dan selebritis ini menimbulkan sebuah fenomena baru yaitu fenomena imitasi yang dilakukan oleh penggemar. Menurut Fatmawati dan Fithrah (2017), imitasi yang dilakukan oleh penggemar adalah membuat akun sosial media dengan nama pengguna/*username* yang menyerupai *username* milik artis/idola mereka. Selain itu, mereka membuat *tweet*/cuitan layaknya artis/idolanya tersebut. Fenomena ini disebut dengan *role-play* atau dapat disebut sebagai *pseudo-identity* yaitu kegiatan bermain peran yang dilakukan dengan menampilkan identitas milik selebriti yang sedang dimainkan perannya (West dalam Dwi dan Utari, 2015). Dengan kata lain, identitas yang ditampilkan bukanlah identitas asli si selebriti melainkan identitas pengganti, yang kemudian disebut sebagai *role player*.

*Role player* adalah seseorang yang mengasumsikan dirinya (berakting) dengan peran/orang tertentu (The Free Dictionary, 2011). *Role play* dapat digunakan dalam banyak konteks seperti dalam dunia pendidikan, Psikologi dan lain sebagainya. Namun, pada penelitian ini, *role play* yang dimaksud adalah istilah yang dipakai untuk mendeskripsikan fan activity (aktivitas penggemar) dalam bermedia sosial dimana fans/penggemar dari seorang artis/selebriti memakai identitas selebriti tersebut untuk diperankan. Interaksi yang dilakukan *role player* berhubungan dengan kehidupan nyata selebriti yang dikombinasikan dengan imajinasi *role player*. Mereka akan berkolaborasi satu sama lain untuk menciptakan sebuah cerita dan berimprovisasi dengan melakukan interaksi dengan sesama *role player* atau siapapun yang mengajak berinteraksi (Dwi dan Utari, 2015). *Role play* juga dianggap sebagai sarana bagi penggemar untuk menyalurkan rasa cinta mereka kepada idola/selebriti dengan cara para *role player* ini membuat *tweet*/ atau cuitan seolah-olah mereka adalah sang idola/selebriti (Achsa dan Affandi, 2015).

Media sosial menjadi sarana bagi para *role player* untuk bermain *role play*. Pada dasarnya, platform media sosial manapun dapat digunakan. Namun berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan sendiri melalui voting pada 11 Juli 2020, terdapat 5 media sosial yang digunakan oleh *role player*, yaitu Twitter, Facebook, Telegram, Line dan Instagram. Dari 195 responden (*role player*), 88% lebih senang bermain *role play* di platform media sosial Twitter. Hal ini disebabkan oleh banyaknya *role player* yang bermain *role play* di Twitter. Selanjutnya, berdasarkan voting di atas, 90% responden setuju bahwa di platform Twitter terdapat lebih banyak *role player*. Adapun hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada 12 Juli 2020 mengenai mengapa *role player* lebih memilih Twitter yaitu karena Twitter lebih mudah digunakan, terdapat fitur *auto-base* yang memudahkan *role player* untuk berinteraksi, mencari teman, partner dan lain sebagainya. Selain itu juga, terdapat fitur *username* yang dapat dikreasikan dan memudahkan mereka untuk melakukan interaksi.

Motif interaksi *role player* bermacam-macam, menurut Fatmawati dan Fithrah (2017), salah satu motif interaksi sosial yang dilakukan *role player* adalah motif berdasarkan afektif yaitu *role player* bermain *role play* dikarenakan ingin melampiaskan faktor emosi atau mencari kesenangan berupa candaan/hiburan, dan pemenuhan faktor perasaan cinta. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya interaksi sosial dalam bentuk membangun hubungan pertemanan dengan *role player* lainnya. Selain itu, dilaporkan oleh Temyanno (2015) salah satu motivasi *role player* usia remaja-dewasa saat bermain peran adalah mencari jodoh dan memuaskan

---

hawa nafsu. Hal ini dijelaskan oleh penelitian dari Erikson (dalam Arifani, 2016) yang menyatakan bahwa remaja dan anak muda berada pada tahap perkembangan membangun hubungan intim. Dalam memenuhi kebutuhan tersebut, Boies, Knudson dan Young (dalam Arifani) remaja mencari konten/materi atau pasangan seksual di internet. Kegiatan yang menggunakan internet untuk melakukan serangkaian aktivitas seksual termasuk dalam *online sexual activity* (aktivitas seksual online).

*Online Sexual Activity* (OSA) atau aktivitas seksual *online* didefinisikan sebagai pemakaian internet (melalui teks, audio, video, dokumen grafis) untuk segala aktivitas yang termasuk dalam seksualitas manusia. Aktivitas terkait seksualitas yang dilakukan seperti merencanakan pertemuan, eksplorasi dan hiburan, mencari edukasi atau dukungan terkait seksualitas, membeli materi/produk seksual, mencari partner seks, dan seterusnya (Cooper dkk, 2001). Satu subtype spesifik OSA yang dapat menjadi masalah adalah perilaku *cybersex* yaitu kegiatan yang dilakukan untuk memuaskan secara seksual (Cooper dan Griffin-Shelly, 2002 dalam Giordano dan Cashwell, 2017). Perilaku *cybersex* mengacu pada aktivitas seksual, material/konten berbau seksual, serta perilaku seksual berbasis internet (Döring, Daneback, Shaughnessy, Grov dan Byers, 2015). Perilaku *cybersex* dapat didefinisikan secara operasional dimana individu menggunakan internet untuk terlibat dalam aktivitas yang membangkitkan serta memuaskan gairah seksual seperti melihat foto/video erotis, membaca tentang materi seksual, tukar-menukar e-mail dan foto (atau keduanya) yang mengandung materi seksual eksplisit, berbagi cerita tentang fantasi seksual yang disertai dengan masturbasi (Cooper dkk, 2001). Menurut Wery dan Billieux (2015), perilaku *cybersex* adalah kegiatan menonton pornografi, terlibat percakapan seks (*sex chat*), menggunakan perangkat seperti web-cam (kamera web/kamera portabel eksternal) untuk melakukan aktivitas seksual secara online, mencari pasangan seksual secara online atau terlibat dalam permainan peran seks secara tiga dimensi (3D). Maka dapat disimpulkan bahwa perilaku *cybersex* adalah serangkaian aktivitas meningkatkan gairah seksual yang dilakukan secara online seperti mencari partner seks, melakukan percakapan tentang seks dan mencari konten seksual dalam bentuk foto, audio atau video.

Menurut Delmonico dan Miller (2003) terdapat 5 aspek dari perilaku *cybersex* yaitu *Online Sexual Compulsivity/OSC* (kompulsivitas seksual daring), *Online Sexual Behaviour – Social/OSB-S* (perilaku seksual daring-sosial), *Online Sexual Behaviour – Isolated/OSB-I* (perilaku seksual daring-terisolasi), *Online Sexual Spending* (biaya/cost untuk perilaku seksual daring) dan *Interest in Online Sexual Behaviour* (minat dalam perilaku seksual daring). Aspek yang pertama atau OSC mengukur masalah seperti pengontrolan perilaku *cybersex*, obsesi dan konsekuensi akibat perilaku *cybersex* yang dilakukan oleh individu. Aspek yang kedua yaitu OSB-S dan aspek ketiga OSB-I ini ingin mengetahui kategori pelaku *cybersex*. Pelaku/individu yang melakukan *cybersex* secara sosial (OSB-S) adalah mereka yang terlibat lebih dalam bentuk 'sosial' dari perilaku *cybersex* seperti melakukan obrolan di *chat rooms* dan bertukar pesan berisi konten seksual sementara pada kategori OSB-I, perilaku *cybersex* yang dilakukan lebih individual seperti menonton pornografi secara daring. Aspek keempat/OSS mengukur biaya-biaya atau materi dalam bentuk uang yang dihabiskan untuk melakukan *cybersex* seperti berlangganan situs pornografi atau situs lain yang menyediakan konten seksual serta membeli produk-produk seksual secara daring. Aspek yang terakhir mengukur minat keterlibatan dalam perilaku *cybersex* seperti memberi markah situs-situs yang menyediakan konten seksual serta frekuensi individu terlibat dalam perilaku *cybersex*.

Perilaku *cybersex* yang dilakukan berlebihan dapat menyebabkan perilaku *cybersex* problematik (bermasalah); dalam hal ini dapat menjadi suatu disfungsi/gangguan adiksi keperilakuan. Menurut Carnes, 2000; Grov et al., 2008 (dalam Wery dan Billieux, 2015) *cybersex* yang problematik secara umum didefinisikan sebagai keterlibatan dalam aktivitas seksual *online* yang berlebihan dan tidak terkontrol yang diasosiasikan dengan beberapa gejala seperti adanya keinginan secara kontinyu; adanya upaya untuk menghentikan, mengurangi/mengendalikan perilaku *cybersex* namun gagal, serta terdapat pemikiran yang khas seperti pemikiran-pemikiran yang terkait dengan perilaku *cybersex* yang mengganggu dan berlangsung secara terus-menerus dan menggunakan perilaku *cybersex* untuk mengatur *mood*; *mood* menjadi negatif ketika tidak melakukan *cybersex* (*withdrawal*). Individu mungkin memiliki perilaku kecanduan *cybersex* ketika mereka kehilangan kendali karena menghabiskan lebih banyak waktu untuk melakukan *cybersex* serta memiliki pengalaman konsekuensi yang merugikan dalam satu atau lebih bidang kehidupan mereka yang ditimbulkan oleh perilaku *cybersex* (Delmonico dan Carnes dalam Giordano dan Cashwell, 2017).

Dikutip dari Wery dan Billieux (2015), gabungan kriteria diagnostik oleh Carnes (1991); Goodman (1998) dan Kafka (2013) ketiganya sepakat bahwa adiksi seksual/gangguan hiperseksual menyebabkan konsekuensi negatif yang signifikan bagi diri sendiri maupun orang lain. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Trisna (2018) mengenai penyimpangan sosial yang dilakukan oleh siswa maupun mahasiswa yang bermain *role play* yaitu penggunaan identitas tanpa izin, penipuan, LGBT serta perilaku *cybersex*. Perilaku

*cybersex* dilakukan oleh role player ini disebabkan oleh adanya tekanan dari *role player* lainnya sehingga tidak ada pilihan bagi mereka untuk tidak melakukan penyimpangan-penyimpangan tersebut.

Cooper (1998) menjelaskan bahwa terdapat kombinasi faktor yang membuat internet menjadi pengaruh kuat di bidang seksualitas. Kombinasi faktor tersebut *Triple A* (Tiga A) yaitu *access* (akses), *affordability* (keterjangkauan) dan *anonymity* (anonimitas). *Access* (akses) terkait dengan kemudahan seseorang untuk menggunakan gawai dan terhubung dengan internet dimanapun mereka berada. Selain itu juga, akses berkaitan dengan mudahnya seseorang mendapatkan sesuatu (informasi dan lain sebagainya) yang mereka cari. Banyaknya *user* (pemakai) internet, maka akan selalu ada kesempatan untuk berbicara dengan siapapun serta mencari teman dengan minat yang sama. *Affordability* (ketersediaan) merupakan konstruk ekonomi sederhana dari ukuran dan kelimpahan (informasi dsb.) yang dapat ditemukan di internet terutama tentang seksualitas. Anonimitas berperan besar dalam eksplorasi seksualitas di internet karena adanya kebebasan, keinginan untuk eksplorasi meningkat, proses *self-disclosure* yang lebih cepat, kemampuan berbicara yang lebih terbuka mengenai kehidupan seksual (pertanyaan, kekhawatiran, dan/atau fantasi). Berdasarkan 3 aspek tersebut, *role player* mampu mengakses konten berbau seksual dikarenakan adanya keterjangkauan dan manfaat anonimitas mengingat mereka menggunakan identitas orang lain bukan identitas asli. Hal ini didukung dengan pernyataan Giordano dan Cashwell (2017) bahwa individu tidak akan terlibat dalam semua perilaku *online* (termasuk perilaku *cybersex*) yang mereka lakukan jika identitas mereka diketahui.

Remaja dan mahasiswa banyak melakukan perilaku *cybersex*; hal ini dilaporkan dalam beberapa penelitian sebelumnya yakni Goodson dkk. dalam Arifani (2016) yang menyebutkan bahwa remaja dan dewasa (12-24 tahun) menggunakan internet untuk seks edukasi, hiburan, serta tayangan pornografi orang dewasa di internet. Individu yang memasuki masa dewasa awal banyak melakukan perilaku seksual, termasuk di dalamnya rasa penasaran akan seks dan reproduksi. Penjelasan akan perkembangan remaja dan dewasa awal (usia 18-25 tahun) bahwa remaja dan dewasa awal sangat rentan untuk bereksplorasi tentang pemuasan seksualnya menggunakan internet karena bentuk kelekatan masa ini berubah menjadi lebih dari cinta tetapi juga didasarkan pada pemuasan nafsu (Arifani). Hasil penelitian di atas menjadi patokan bagi peneliti untuk menentukan kriteria umur partisipan yakni usia remaja-dewasa awal (18-25 tahun) dimana mahasiswa termasuk dalam rentang umur tersebut.

Remaja dan dewasa awal banyak melakukan perilaku seksual disebabkan oleh perkembangan seks dan reproduksi (Dillon (1934); Issac (1933); Conn (1940); Levy (1928); Koch (1935); National Health and Social Life Survei dalam Arifani, 2016). Perilaku seksual didorong oleh hasrat dan gairah seksual serta kebutuhan akan afeksi dan pemenuhannya. Pemenuhan akan penerimaan dan pemberian afeksi pada masa ini menjadi lebih dalam sehingga terdapat istilah *emotional maturity* dimana salah satu domain dari *emotional maturity* adalah domain seksual dimana emosi berubah menjadi dorongan atau gairah seksual yang harus dipenuhi, namun memunculkan perasaan ragu-ragu dan malu (Jersid, dalam Arifani). Gairah dan hasrat seksual yang muncul merupakan salah satu kebutuhan biologis namun hal ini sering digunakan untuk mendefinisikan emosi (Plutchik, dalam Arifani) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasrat seksual merupakan emosi dan emosi juga turut memengaruhi perilaku individu. Oleh sebab itu, diperlukan kontrol emosi yang baik dimana kemampuan atau kapasitas individu untuk mengontrol emosi disebut dengan kecerdasan emosional.

Kecerdasan emosional menggambarkan kemampuan, kapasitas, keterampilan, atau kemampuan yang dipersepsikan sendiri untuk mengidentifikasi, menilai, dan mengelola emosi diri sendiri, orang lain, dan kelompok (Goleman dalam Serrat, 2017). Kecerdasan emosional pada individu mengacu pada kemampuan individu untuk mengendalikan perasaannya, cenderung tidak agresif, memikirkan terlebih dahulu akibat dari sebuah tindakan yang akan dilakukan, dapat mengendalikan *mood* dan memiliki konsep diri yang lebih positif (Goleman, 2007). Kecerdasan emosional merupakan faktor penentu atau merupakan kapasitas kontrol respon individu pada suatu kondisi. Ketika kecerdasan emosional individu tinggi, maka kapasitas kontrol untuk merespon suatu situasi juga tinggi, dalam artian individu mampu mempertimbangkan secara rasional pengambilan keputusan yang akan diambil.

Menurut Salovey dan Mayer (1990); Schutte, Malouff dan Bhullar, (2009) dalam Bhullar dan Schutte (2020) kecerdasan emosional adalah seperangkat kompetensi yang saling terkait untuk secara adaptif melihat, memahami, mengatur, dan memanfaatkan emosi dalam diri dan orang lain dan melibatkan kapasitas untuk mengontrol dan memanfaatkan perasaan dengan bijak. Kecerdasan emosional dikonseptualisasikan dan dinilai baik sebagai kemampuan dan sebagai ciri atau fungsi khas dan dikaitkan dengan hasil positif dalam berbagai domain kehidupan (Bhullar dan Schutte). Menurut Salovey dan Mayer dalam Bhullar dan Schutte, agar seseorang dapat dikategorikan cerdas secara emosional, mereka harus memiliki tiga kemampuan dasar diantaranya kemampuan untuk memahami dan mengekspresikan emosi (*appraisal and expression of emotions*) mereka dan orang lain dengan benar, kemampuan untuk menggunakan

---

emosi (*the utilization of emotions*) dengan cara yang memfasilitasi pikiran, kapasitas untuk memahami emosi, bahasa emosional, dan sinyal emosional dan kemampuan mengelola emosi untuk mencapai tujuan (*regulation of emotions*).

Aspek/kemampuan dasar yang pertama yaitu *appraisal and expression of emotions* yang mencakup kemampuan mengenali emosi pada diri sendiri dan orang lain serta pada objek, seni, cerita, musik, dan fenomena lainnya. Kedua, menggunakan emosi (*the utilization of emotions*) adalah kemampuan untuk menghasilkan, menggunakan, dan merasakan emosi untuk mengomunikasikan perasaan dan menerapkannya dalam pemikiran dan pengambilan keputusan. Ketiga, mengelola emosi (*regulation of emotions*) menggambarkan kemampuan untuk terbuka terhadap perasaan dan mengendalikannya dalam diri sendiri dan orang lain untuk memajukan pemahaman dan pertumbuhan pribadi (Mayer, Salovey dan Caruso, 2002 dalam Schutte dkk., 2009).

Penelitian Brackett dan Mayer (dalam Lisnawati, 2019) menyatakan bahwa kecerdasan emosi yang rendah ikut terlibat pada perilaku merusak diri dan perilaku menyimpang. Kecerdasan emosi menjadi faktor penting penyumbang perilaku menyimpang karena kecerdasan emosi yang dimiliki menjadi dasar manusia memberikan umpan balik atau reaksi positif maupun negatif terhadap suatu kondisi yang dapat memengaruhi dalam membuat keputusan atau memancing tindakan (Goleman, 2007). Salah satu perilaku menyimpang dalam penelitian ini adalah perilaku *cybersex* dimana ketika hasrat seksual atau dorongan seksual muncul; dimana hasrat seksual dikategorikan sebagai salah satu emosi, maka diperlukan pengontrolan emosi sebagai penentu dari perilaku (Plutchik, 2001; Jensen dkk., 2007; Herawati, 2014 dalam Lisnawati, 2019).

Ketika dorongan seksual meningkat dan internet menyajikan berbagai situs porno sebagai media eksplorasi dorongan seksual dan individu tidak mampu mengontrol dorongan seksual tersebut maka yang terjadi adalah munculnya perilaku *cybersex*. Gairah dan hasrat seksual merupakan kesatuan yang berkaitan dengan kebutuhan biologis sehingga peran kecerdasan emosi dibutuhkan, dimana diharapkan individu yang memiliki kecerdasan emosi yang baik akan berpikir secara rasional mengenai dampak yang ditimbulkan dari perilaku *cybersex* dan mengalihkan dorongan seksual tersebut pada hal-hal positif (Arifani, 2016). Hasil penelitian Lisnawati (2019) menunjukkan bahwa semakin tinggi kontrol diri dan kecerdasan emosional seseorang maka semakin rendah kecenderungan perilaku *cybersex*-nya. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Arifani (2016) bahwa terdapat hubungan negatif antara kecerdasan emosional dengan *cybersex* yaitu kecerdasan emosional yang rendah akan mempermudah seseorang melakukan perilaku *cybersex* begitupula sebaliknya.

Penelitian-penelitian sebelumnya mengenai kecerdasan emosional dan perilaku *cybersex*, masih terbatas pada subjek yang hanya terdiferensiasi dari usia dan jenis kelamin, belum mengarah pada hal spesifik misalnya terkait dengan platform media sosial yang digunakan atau peran subjek pada suatu media sosial. Mengingat saat ini ada berbagai macam platform media sosial dengan sekian banyak pengikut (*followers*) di masing-masing platform; juga bahwa media sosial telah dipakai untuk berbagai macam kepentingan penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian ini kemudian bertujuan untuk menguji hubungan kecerdasan emosional dan perilaku *cybersex* pada subjek yang bermain peran (*role player*) di platform media sosial Twitter.

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan pengetahuan serta kesadaran mengenai perilaku *cybersex* di kalangan *role players*, memberikan pengetahuan tentang kecerdasan emosional yang dapat membantu proses untuk mengidentifikasi dan mengatur emosi dengan efektif serta positif terhadap perilaku *cybersex*, memberikan kesadaran dan pengetahuan kepada orang tua mengenai dampak negatif dari penggunaan internet serta teknologi berkaitan dengan *cybersex* dan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi teoritis untuk Psikologi Klinis untuk digunakan sebagai identifikasi perilaku *cybersex* yang mengarah pada perilaku seksual yang problematik seperti kecanduan/adiksi.

## **Metode**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Metode penelitian kuantitatif korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana suatu variabel terkait berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain berdasarkan koefisien korelasi (Azwar, 2010). Dalam penelitian ini, peneliti melihat hubungan antara dua variabel yaitu kecerdasan emosional sebagai variabel bebas (X) dan perilaku *cybersex* sebagai variabel terikat (Y).

Partisipan penelitian ini adalah individu yang termasuk dalam rentang usia 18-25 tahun, berstatus mahasiswa dan memiliki akun *role play* aktif di Twitter serta bermain *role play* di Twitter. Penyebaran

---

kuesioner dilakukan di media sosial Twitter melalui akun @collegemenfess dengan poster berisikan kriteria partisipan penelitian yang dibutuhkan. Jumlah partisipan yang didapatkan sebanyak 216 orang. Pengumpulan data melalui kuesioner dilakukan secara daring menggunakan media *Google Form*. Pengumpulan data secara daring dilakukan dari tanggal 18 Februari 2021 sampai dengan tanggal 10 Maret 2021. Berdasarkan hasil pengumpulan data, terdapat 216 partisipan yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Berikut data demografi partisipan:

**Tabel 1. Jenis Kelamin Partisipan**

Jenis Kelamin	Jumlah (Partisipan)	Persentase (%)
Laki-laki	28	13%
Perempuan	188	87%
Total	216	100%

**Tabel 2. Usia Partisipan**

Usia	Jumlah (Partisipan)	Persentase (%)
18	32	14,8%
19	42	19,5%
20	45	20,8%
21	40	18,6%
22	30	13,8%
23	19	8,8%
24	8	3,7%
Total	216	100%

Menurut teori perkembangan yang dipaparkan oleh Santrock (2011), kategori usia remaja akhir adalah usia 18-21 tahun dan untuk dewasa awal adalah usia 22-24 tahun. Berikut data demografi partisipan berdasarkan 2 kategori (remaja akhir dan dewasa awal).

**Tabel 3. Usia Partisipan Remaja Akhir**

Usia	Jumlah (Partisipan)	Persentase (%)
18	32	20,1%
19	42	26,4%
20	45	28,3%
21	40	25,2%
Total	159	100%

**Tabel 4. Usia Partisipan Dewasa Awal**

Usia	Jumlah (Partisipan)	Persentase (%)
22	30	52,6%
23	19	33,3%
24	8	14,1%
Total	57	100%

Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah skala. Kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2008). Kuesioner untuk variabel perilaku *cybersex* menggunakan *Internet Sex Screening Test* (ISST) oleh Delmonico dan Miller (2003). Skala ini berisikan 25 aitem dengan mengidentifikasi 5 aspek yaitu *Online Sexual Compulsivity*, *Online Sexual Behaviour – Social*, *Online Sexual Behaviour – Isolated*, *Online Sexual Spending* dan *Interest in Online Sexual Behaviour*. Peneliti melakukan uji daya diskriminasi dengan koefisien korelasi sebesar 0,25 pada skala *Internet Sex Screening Test*. Hal tersebut dikarenakan aitem yang memiliki daya diskriminasi memuaskan ( $r_{it} \geq 0,30$ ) sedikit (Azwar, 2012). Hasil uji daya diskriminasi item pada skala *Internet Sex Screening Test* menunjukkan bahwa terdapat tujuh aitem yang gugur dan menyisakan 13 aitem dengan daya diskriminasi yang baik. Tujuh aitem yang gugur adalah aitem nomor 1, 2, 5, 9, 10, 17, dan 18. Tidak ada aitem yang gugur pada pengujian kedua daya diskriminasi. Skala ini memiliki Cronbach's Alpha sebesar 0,805, artinya skala dapat dikatakan reliabel.

Untuk variabel kecerdasan emosional peneliti menggunakan *Assessing Emotions Scale* atau dalam beberapa literatur lain disebut juga sebagai *Self-report Emotional Intelligence Test* atau *Schutte Emotional Intelligence Scale* yang dibuat oleh Schutte, N. S., Malouff, J. M., dan Bhullar, N. (2009). Kuesioner ini memiliki konsistensi internal yang ditunjukkan oleh Alpha Cronbach sebesar 0.90 dari 33 aitem (Schutte dkk., 1998). Pengujian daya diskriminasi aitem juga dilakukan pada skala *Assessing Emotions Scale*. Pada skala ini dilakukan pengujian dengan koefisien korelasi sebesar 0,30. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat delapan aitem yang gugur. Delapan aitem yang gugur yaitu nomor 4, 5, 6, 10, 11, 21, 28, dan 33. Tidak ada aitem yang gugur pada pengujian kedua daya diskriminasi sehingga menyisakan 25 aitem. Skala ini memiliki Cronbach's Alpha sebesar 0,872, artinya skala dapat dikatakan reliabel.

Penelitian ini menggunakan metode analisis korelasi dimana analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel. Ukuran yang digunakan untuk mengetahui hubungan pada data yang bersifat kuantitatif dinamakan koefisien korelasi. Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Dalam hal ini peneliti ingin melihat apakah terdapat hubungan negatif antara kecerdasan emosional dengan *cybersex* yang terjadi pada mahasiswa yang bermain peran (*role player*). Untuk mengetahui adanya hubungan negatif atau tidak maka peneliti melakukan uji korelasi pearson atau *correlation pearson*.

## Hasil dan Pembahasan

### Analisis Deskriptif

Penelitian ini memiliki subjek sebanyak 216 partisipan dengan kriteria yang dibutuhkan. Pada variabel perilaku *cybersex* terdapat 12 partisipan yang masuk kedalam kategori tinggi, 68 partisipan termasuk dalam kategori sedang, dan 136 partisipan masuk kedalam kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan pada variabel perilaku *cybersex* rata-rata partisipan tergolong kategori rendah.

Tabel 5 Kategori Hipotetik Variabel Perilaku *Cybersex*

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$8,5 \leq X \leq 13$	Tinggi	12	5,5%
2.	$4,2 \leq X < 8,5$	Sedang	68	31,5%
3.	$0 \leq X < 4,2$	Rendah	136	63%
<b>Total</b>			<b>216</b>	<b>100%</b>

Kategorisasi juga dilakukan pada variabel kecerdasan emosional. Sebanyak 165 partisipan masuk dalam kategori tinggi, 51 partisipan masuk dalam kategori sedang, dan tidak ada partisipan yang masuk dalam kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada variabel kecerdasan emosional rata-rata partisipan tergolong kategori tinggi.

Tabel 6 Kategori Hipotetik Variabel Kecerdasan Emosional

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$91,6 \leq X \leq 125$	Tinggi	165	76,4%
2.	$58,2 \leq X < 91,5$	Sedang	51	23,6%
3.	$25 \leq X < 58,2$	Rendah	0	0%
<b>Total</b>			<b>216</b>	<b>100%</b>

### Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov dalam uji normalitas dan pengujian dibantu dengan SPSS v.22 for windows. Pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah data terdistribusi dengan baik atau tidak. Data dengan nilai signifikan lebih besar dari 0,05 dikatakan memiliki distribusi normal, begitu pula sebaliknya jika data memiliki nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka distribusi data dikatakan tidak normal (Sugiyono, 2017). Hasil uji coba pada penelitian ini menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi dengan normal, sehingga pengujian selanjutnya akan menggunakan teknik *Spearman's Rank*.

Tabel 7 Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Z	Asymp.Sig (2-tailed)	Keterangan
Kecerdasan Emosi	0,045	0,200	Normal
Cybersex	0,134	0,000	Tidak normal

### Uji Linearitas

Tujuan dilakukannya uji linearitas adalah untuk melihat apakah kedua variabel berhubungan secara langsung atau tidak. Hasil uji linearitas menunjukkan *deviation from linearity* sebesar 0,158 ( $p \leq 0,05$ ) sehingga dapat dikatakan hubungan perilaku *cybersex* dan kecerdasan emosional memiliki sifat linear.

Tabel 8 Uji Linearitas

	F	Signifikansi
Kecerdasan emosional <i>Cybersex</i>	<i>Between Groups (Combined)</i> 1,556	0,107
<i>Linearity</i>	2,843	0,093
<i>Deviation from Linearity</i>	1,439	0,158

### Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji asumsi, peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan teknik non-parametrik *Spearman's Rank*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi -0,127 dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $p \leq 0,05$ ) yaitu 0,031 sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan

negatif signifikan antara variabel kecerdasan emosional dengan *cybersex*. Menurut Pallant (2005), ketika terdapat korelasi negatif memiliki arti bahwa jika salah satu variabel meningkat maka variabel lainnya akan menurun. Dapat disimpulkan semakin tinggi kecerdasan emosi mahasiswa yang bermain *role play* maka akan semakin rendah perilaku *cybersex*, begitu pula sebaliknya semakin rendah kecerdasan emosi mahasiswa yang bermain *role play* maka semakin tinggi tingkat perilaku *cybersex*.

Tabel 9 Uji Hipotesis

		Kecerdasan Emosional	Perilaku Cybersex
Kecerdasan Emosional	<i>Spearman's Rho</i>	1,000	-0,127*
	<i>Sig. (1-tailed)</i>		0,031
	N	216	216
Perilaku Cybersex	<i>Spearman's Rho</i>	-0,127*	1,000
	<i>Sig. (1-tailed)</i>	0,031	
	N	216	216

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

Sebagai data tambahan, peneliti juga melakukan uji korelasi berdasarkan 2 kategori usia remaja akhir (usia 18-21 tahun) dan dewasa awal (22-24 tahun) berdasarkan teori Santrock (2011). Berdasarkan tabel 6, uji korelasi pada partisipan usia remaja akhir menunjukkan hasil koefisien korelasi sebesar -0,131 dengan nilai signifikansi 0,050 ( $p \leq 0,05$ ) yang berarti terdapat hubungan negatif signifikan antara kecerdasan emosional dengan perilaku *cybersex* pada partisipan usia remaja. Selanjutnya pada tabel 7, hasil uji korelasi pada partisipan usia dewasa awal menunjukkan koefisien korelasi sebesar -0,102 dengan nilai signifikansi 0,226 menggunakan  $p \leq 0,05$  yang berarti tidak terdapat hubungan antara kecerdasan emosional dengan perilaku *cybersex* pada partisipan usia dewasa awal.

Tabel 6 Uji Korelasi Partisipan Usia Remaja Akhir

		Perilaku Cybersex	Kecerdasan Emosional
<i>Spearman's rho</i>	<b>Perilaku Cybersex</b>	Koefisien Korelasi	1.000
		<i>Sig. (1-tailed)</i>	.050
		N	159
<b>Kecerdasan Emosional</b>		Koefisien Korelasi	-0.131
		<i>Sig. (1-tailed)</i>	.050
		N	159

Tabel 10 Uji Korelasi Partisipan Usia Dewasa Awal

		Perilaku <i>Cybersex</i>	Kecerdasan Emosional
<i>Spearman's rho</i>	<b>Perilaku <i>Cybersex</i></b>	Koefisien Korelasi	1.000
		Sig. (1-tailed)	.226
		N	57
	<b>Kecerdasan Emosional</b>	Koefisien Korelasi	-.102
		Sig. (1-tailed)	.226
		N	57

Peneliti melakukan perhitungan *R square* (Koefisien determinasi) untuk melihat seberapa besar pengaruh atau sumbangan efektif antar kedua variabel. Hasilnya adalah sumbangan efektif yang diberikan oleh kecerdasan emosional terhadap perilaku *cybersex* adalah 0,013 atau 1,3%.

Tabel 6 Sumbangan Efektif Kecerdasan Emosional terhadap Perilaku *Cybersex*

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,113	,013	,008	2,885

### Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah menguji apakah terdapat hubungan negatif antara kecerdasan emosional dengan perilaku *cybersex* pada mahasiswa yang bermain peran (role play) pada platform sosial media Twitter. Setelah melakukan pengumpulan data dan dianalisis, didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan negatif signifikan antara kecerdasan emosional dengan perilaku *cybersex* yang berarti semakin tinggi kecerdasan emosional, maka semakin rendah perilaku *cybersex* begitupun sebaliknya.

Berdasarkan hasil analisa deskriptif, sebagian besar atau sebanyak 63% partisipan melakukan perilaku *cybersex* dengan kompulsifitas yang rendah. Dengan begitu, sebagian partisipan tersebut merupakan tipe pengguna rekreasional yakni terlibat dalam perilaku *cybersex* yang menekankan pada pemenuhan rasa keingintahuan, kebaruan, atau hiburan dan biasanya perilaku ini tidak bermasalah. Tipe pengguna ini dapat mengakses materi seksual secara online sesekali dan tidak merasa terlibat secara khusus. Faktanya, mereka akhirnya menyadari bahwa diri mereka merasa bosan atau acuh tak acuh diakibatkan oleh kurangnya variasi seksual yang ditawarkan secara online. Faktor lain yang mungkin dialami juga bahwa tipe pengguna ini membutuhkan interaksi tatap muka atau keterlibatan emosional dengan pasangan yang nyata untuk mempertahankan minat seksual agar menjadi jangka panjang (Cooper, Putnam, Planchon dan Boeis (1999) dalam Cooper, Delmonico, Griffin-Shelley dan Mathy (2004)). Selain itu juga, Cooper (1998) dalam Delmonico dan Miller (2003) menjelaskan bahwa perilaku seksual kompulsif ditandai dengan adanya fungsi rekreasi dan adanya pengulangan perilaku meskipun terdapat konsekuensi yang merugikan akibat perilaku seksual daring yang mereka lakukan.

Lalu dilaporkan juga bahwa sebesar 76,4% persen partisipan memiliki kecerdasan emosional yang masuk kategori tinggi. Data di atas membuktikan bahwa sebagian besar partisipan dapat melihat, memahami, mengatur, dan memanfaatkan emosi dalam diri dan orang lain dan melibatkan kapasitas untuk mengontrol dan memanfaatkan perasaan dengan bijak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketika kecerdasan emosional tinggi, maka perilaku *cybersex* nya rendah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arifani (2016) yaitu kecerdasan emosional yang rendah akan mempermudah seseorang melakukan perilaku *cybersex* begitupula sebaliknya. Hasil penelitian lain yang sejalan yaitu

---

penelitian yang dilakukan oleh Rinaldi (2020) bahwa terdapat hubungan negatif antara kecerdasan emosional dengan perilaku *cybersex* pada mahasiswa di Yogyakarta.

Adapun data tambahan yang peneliti temukan bahwa hubungan negatif yang signifikan hanya ditemukan pada kategori usia remaja akhir berusia 18-21 tahun sedangkan pada kelompok usia dewasa awal (22-24 tahun) tidak ditemukan hubungan antara kecerdasan emosional dengan perilaku *cybersex*. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Harmaini dan Novitriani (2019), yaitu perilaku *cybersex* pada remaja akhir (18-21 tahun) lebih tinggi daripada kelompok usia remaja madya dan remaja awal. Hal ini terjadi karena kelompok usia remaja akhir memiliki rasa ingin tahu tentang seksualitas yang tinggi, perkembangan kognitif pada korteks serebral yang sudah matang sehingga mampu mengendalikan impuls, pertimbangan (*judgement*) pemecahan masalah, pengendalian dan pelaksanaan perilaku yang memengaruhi keputusan mereka untuk melakukan eksplorasi seksual di internet (Solso dan Maclin, 2007 dalam Harmaini dan Novitriani).

Masa remaja adalah tahap dimana terjadi perubahan/transformasi luar biasa di mana remaja mengalami perubahan kognitif, hormonal, dan fisik yang memengaruhi pengambilan keputusan terkait seksualitas. Masa remaja dimulai dengan perubahan hormonal dan fisiologis yang diasosiasikan dengan pubertas dan berakhir dengan transisi sosial menuju dewasa. Perubahan hormonal pada awal pubertas tidak hanya mempengaruhi kematangan fisik, tetapi juga memengaruhi otak – mengaktifkan perubahan dalam emosi, tujuan, dan motivasi (Crone dan Dahl, 2012). Selama masa perkembangan remaja ini memungkinkan mereka untuk melakukan berbagai cara untuk pemenuhan tugas perkembangannya, seperti eksplorasi terkait seksualitas. Menurut Santrock (2011), masa remaja adalah suatu masa/waktu untuk eksplorasi dan eksperimental seksual dari fantasi seksual dan realita seksual, serta menjadikannya sebuah identitas seksual. Remaja juga memiliki rasa keingintahuan yang ‘tak terpuaskan’ terkait seksualitas.

*Cybersex* banyak dilakukan oleh remaja dan mahasiswa. Hal ini diungkapkan oleh penelitian Goodson dkk. (dalam Arifani, 2016) menyebutkan remaja dan dewasa (12-24 tahun) menggunakan internet untuk tujuan hiburan, edukasi seksual, serta melihat tayangan pornografi. Adapun penelitian yang sejalan yaitu sebuah studi kualitatif yang dilakukan pada pengguna internet antara usia 12 dan 22 tahun, menunjukkan bahwa mereka memiliki pengalaman seksual pertama mereka di media virtual/daring. Fenomena ini dijelaskan oleh Smahel, 2003 dalam Swanepoel, 2014 menyatakan bahwa mereka menggunakan internet sebagai tempat untuk bereksperimen dengan gender dan identitas seksual yang memungkinkan untuk aspek-aspek diri ini untuk diubah dengan mudah dalam relasional di media online. Seperti yang telah dilaporkan di atas, internet dapat dijadikan media bagi remaja untuk melakukan eksplorasi seksual seperti melihat materi/konten seksual seperti gambar/video, terlibat dalam percakapan yang mengandung materi seksual, mencari partner seks melalui internet yang disebut sebagai perilaku *cybersex*.

Perilaku seks remaja ini berawal dari perilaku otoerotik (*autoerotic behavior*), dimana perilaku ini dilakukan karena munculnya rasa ingin tahu dan menikmati pengalaman seks sendirian (Rice, 2012 dalam Wardhani, 2012). Perilaku seks remaja ini melibatkan hasrat seksual yang berubah menjadi emosi karena adanya dorongan seksual yang harus terpenuhi (Jersild dalam Arifani, 2016). Penelitian lain menunjukkan bahwa perilaku *cybersex* merupakan salah satu cara koping emosi negatif. Seperti penemuan yang ditemukan oleh Varfi dkk. (2019) bahwa perubahan suasana hati (*mood*), peningkatan gairah seksual dan distress psikologis menjadi penguatan positif bagi pelaku *cybersex*. Rianto (2015) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa representasi seksualitas dalam dunia *cyber* dianggap sebagai kesenangan dan komoditas, dimana pelaku *cybersex* menggambarkan bagaimana kesenangan akan hubungan seksual yang sangat diinginkan oleh pelaku.

Ketika individu mengalami emosi tertentu, seperti adanya dorongan seksual dan emosi negatif lainnya maka kecerdasan emosional dapat mencegah terjadinya perilaku *cybersex* dimana individu tersebut mengakses, melakukan interaksi terkait seksualitas di internet yang mungkin mengarahkan pada dampak negatif terhadap dirinya. Kecerdasan emosional yang dimiliki remaja akan berpengaruh pada proses pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan bagi remaja akan selalu melibatkan emosi. Kebanyakan orang akan membuat keputusan yang lebih baik saat mereka tenang daripada saat dalam ketegangan emosional. Hal ini berlaku juga pada remaja yang memiliki kecenderungan untuk berada dalam situasi yang tegang secara emosional. Remaja akan membuat keputusan bijak saat mereka merasa tenang dan mengambil keputusan tidak bijak ketika sedang mengalami peningkatan emosional (Paus, 2009; Steinberg, 2008 dalam Santrock, 2011). Dalam suasana emosional tersebut, emosi-emosi yang muncul akan memengaruhi kemampuan pengambilan keputusan.

Keterlibatan emosional ini akan meningkatkan strategi remaja dalam mengambil keputusan saat menghadapi masalah-masalah seperti seksualitas (Santrock, 1995). Menurut Suleiman dkk. (2014),

sebenarnya sebagian besar remaja memiliki kapasitas untuk membuat keputusan berkaitan dengan seksualitas mereka berdasarkan aspek kognitif seperti orang dewasa, namun remaja membutuhkan dukungan lebih untuk memutuskan hal tersebut disaat mereka sangat dipengaruhi oleh suasana afektif yang tinggi serta pengaruh teman sebaya. Maka, dapat disimpulkan bahwa diperlukan kecerdasan emosional yang baik bagi remaja sebagai kemampuan dalam menghadapi periode perkembangannya terutama terkait seksualitas. Poin penting dari hal ini adalah remaja perlu menyadari dan mengetahui emosi-emosi yang mereka rasakan untuk membantu mereka mengidentifikasi pilihan-pilihan dan melakukan hal-hal yang membangun untuk diri mereka (APA, 2002).

Sumbangan efektif kecerdasan emosional terhadap perilaku *cybersex* sebesar 1,3% dan selebihnya yaitu 98,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Beberapa tokoh mengungkapkan bahwa faktor lain yang memengaruhi perilaku *cybersex* selain kecerdasan emosional yaitu intensi, dimana intensi atau niatan ini dipengaruhi oleh persepsi kontrol perilaku (*perceived behaviour control*). Fishbein dan Ajzen (1975) dalam Setiawan dan Coralia (2018) lalu Varfi dkk. (2019) menyebutkan hasrat seksual (*sexual desire*), tipe kelekatan (*attachment style*), impulsivitas (*impulsivity*), dan harga diri (*self-esteem*) sebagai faktor prediktor yang dapat memengaruhi *cybersex*.

Adapun keterbatasan dari penelitian ini adalah dikarenakan proses pengambilan data dilakukan secara daring, maka peneliti tidak dapat mendampingi dan mengawasi partisipan yang mengisi kuesioner sehingga tidak dapat memastikan apakah partisipan mengisi dengan sesuai atau tidak. Selain itu juga, penyebaran kuesioner dilakukan melalui berbagai sosial media, peneliti tidak dapat memastikan bahwa partisipan yang mengisi tersebut sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini.

## Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait kecerdasan emosional dan perilaku *cybersex* pada mahasiswa yang bermain peran (*role player*) di platform sosial media Twitter, maka dapat disimpulkan secara seragam bahwa terdapat hubungan antara kecerdasan emosional dengan perilaku *cybersex* pada mahasiswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut saran-saran yang dianjurkan peneliti:

1. Mahasiswa disarankan untuk mampu mengenali emosi-emosi yang terjadi dalam diri sendiri sehingga dapat mengendalikan emosi yang mengarahkan pada perilaku *cybersex*.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi variabel-variabel lain yang turut memengaruhi perilaku *cybersex* seperti *perceived behaviour control* dan *attachment style*.
3. Peneliti selanjutnya juga diharapkan melakukan penguraian, elaborasi dan analisis yang mendalam terhadap aspek-aspek kecerdasan emosional dan bagaimana pengaruh serta dinamikanya pada perilaku *cybersex*.

## Ucapan Terima Kasih

-

---

## Referensi

- Achsa, H., & Affandi, M. (2015). Representasi diri dan identitas virtual pelaku roleplay dalam dunia maya: Permainan peran hallyu star idol k-pop dengan media twitter. *Paradigma*, 3.
- Ackerman, C. E. (2020). Positive emotions: A list of 26 examples + definition in psychology. Retrieved October 19, 2020, from <https://positivepsychology.com/positive-emotions-list-examples-definition-psychology/>
- Al Cooper, Eric Griffin-Shelley, David L. Delmonico & Robin M. Mathy. (2001). Online sexual problems: Assessment and predictive variables. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 8:3-4, 267-285. DOI: 10.1080/107201601753459964
- Arifani, R. (2016). Hubungan kecerdasan emosional dengan cybersex (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Au, R. K., & Tang, V. K. (2019). The effect of sexual arousal and emotional arousal on working memory. *Cogent Psychology*, 6(1), 1645260.
- Azwar, S. 2010. Penyusunan skala psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bhullar, N., & Schutte, N. S. (2020). Emotional intelligence. The wiley-blackwell encyclopedia of personality and individual differences. [https://www.researchgate.net/publication/322835797\\_Emotional\\_intelligence](https://www.researchgate.net/publication/322835797_Emotional_intelligence).
- Cooper, A. (2009). Sexuality and the internet: Surfing into the new millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.187>
- Cooper, Al & Delmonico, David & Griffin-shelley, Eric & Mathy, Robin (2004). Online sexual activity: An examination of potentially problematic behaviors. *Sexual Addiction & Compulsivity*. 11. 129-143. 10.1080/10720160490882642.
- Crone, E., Dahl, R. Understanding adolescence as a period of social-affective engagement and goal flexibility. *Nat Rev Neurosci* 13, 636–650 (2012). <https://doi.org/10.1038/nrn3313>
- Databoks. (2020). Media sosial yang paling sering digunakan di Indonesia. Retrived 21 July 2020 from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/26/10-media-sosial-yang-paling-sering-digunakan-di-indonesia>
- Delmonico, D., & Miller, J. (2003). The internet sex screening test: A comparison of sexual compulsives versus non-sexual compulsives. *Sexual and Relationship Therapy*, 18(3), 261–276. <https://doi.org/10.1080/1468199031000153900>
- Döring, N. M. (2009). The internet's impact on sexuality: A critical review of 15 years of research. *Computers in Human Behavior*, 25, 1089–1101.
- Döring, N.M., Daneback, K., Shaughnessy, K., Grov, C., & Byers, S. (2015). Online sexual activity experiences among college students: A four-country comparison. *Archives of Sexual Behavior*. First published online. DOI 10.1007/s10508-015-0656-4
- Dwi, D. A., & Utari, Prahastiwi. (2015). K-pop dan new media: Status kasus produksi dan penerimaan pesan antar roleplayer dalam twitter di kalangan k-popers solo [Bachelor's Thesis, Universitas Negri Solo]. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/197272/MTk3Mjcy>.
- Eleuteri, S., Tripodi, F., Petruccelli, I., Rossi, R., & Simonelli, C. (2014). Questionnaires and scales for the evaluation of the online sexual activities: A review of 20 years of research. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(1).
- Fatmawati, S., & Fithrah, D. S. (2017). Motif interaksi sosial role-player pada mahasiswa universitas telkom di social networking twitter [Bachelor's thesis, Telkom University]. [https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/137733/jurnal\\_eproc/motif-interaksi-sosial-role-player-pada-mahasiswa-universitas-telkom-di-social-networking-twitter.pdf](https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/137733/jurnal_eproc/motif-interaksi-sosial-role-player-pada-mahasiswa-universitas-telkom-di-social-networking-twitter.pdf).
- Giordano, A. L., & Cashwell, C. S. (2017). Cybersex addiction among college students: A prevalence study. *Sexual Addiction & Compulsivity*, 24(1-2), 47-57. DOI:10.1080/10720162.2017.1287612
- Goleman, D. (2007). *Emotional intelligence: Mengapa ei lebih penting daripada iq.* (Terj: Hermaya, T). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Harmaini, Harmaini & Novitriani, Sri. (2019). Perbedaan cybersex pada remaja ditinjau dari usia dan jenis kelamin di pekanbaru. *Psikoislamika: jurnal psikologi dan psikologi islam*. 16. 42. 10.18860/psi.v16i1.5047

- 
- Kemp, Simon. (2020). Digital 2020: Indonesia. <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>.
- Lisnawati. (2019). Pengaruh kontrol diri dan kecerdasan emosi terhadap kecenderungan cybersex pada pria dewasa awal. ISSN 2477-2674 (online), ISSN 2477-2666 (cetak), [ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id](http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id)
- Manning, J. (2014.) Social media, definition and classes. *Encyclopedia of social media and politics* (pp. 1158-1162). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Pallant, J. (2005). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using SPSS for Windows (Version 12)*. Sydney: National Library of Australia.
- REMAJA. *Sosio Informa*, 17(3). doi:<https://doi.org/10.33007/inf.v17i3.84>
- Rianto. 2015. Seksualitas Cyber: Sex Sebagai Kesenangan dan Komoditas. *Jurnal Program Studi Komunikasi Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta*. Vol. 45, No. 2.
- Rinaldi, M. R., Perbawani, A. B., & Budiyan, K. (2020). Kecerdasan emosi dan cybersex pada mahasiswa. In *Prosiding seminar nasional milenial 5.0 fakultas psikologi umby*.
- Role player. (n.d.) (2011) in *American Heritage® Dictionary of the English Language, Fifth Edition*. (2011). Retrieved July 14 2020 from <https://www.thefreedictionary.com/role+player>
- Santrock, John W. (1995). *Life-span development: Perkembangan masa hidup Edisi Kelima*. Alih Bahasa oleh Achmad Chusairi dan Juda Damanik. Jakarta: Erlangga.
- Saputro, Adi. 2015. *Perilaku Seks Pranikah Mahasiswa Pengguna Jasa Cybersex di Kota Semarang*. Undergraduate Thesis, Diponegoro University
- Schutte, N. S., Malouff, J. M., & Bhullar, N. (2009). The assessing emotions scale. In *assessing emotional intelligence* (pp. 119-134). Springer, Boston, MA.
- Schutte, N. S., Malouff, J. M., Hall, L. E., Haggerty, D. J., Cooper, J. T., Golden, C. J., & Dornheim, L. (1998). Development and validation of a measure of emotional intelligence. *Personality and individual differences*, 25(2), 167-177.
- Serrat, O. (2017). Understanding and developing emotional intelligence. In *Knowledge solutions* (pp. 329-339). Springer, Singapore.
- Setiawan, A. F., Coralia, F. (2018). Perilaku Cybersex: Menilik Persepsi Kontrol Perilaku terhadap Intensi. *Prosiding Psikologi: SPeSIA UNISBA*
- Stever, G. S., & Lawson, K. (2013). Twitter as a way for celebrities to communicate with fans: Implications for the study of parasocial interaction. *North American journal of psychology*, 15(2).
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Suleiman, Ahna & Brindis, Claire. (2014). Adolescent school-based sex education: using developmental neuroscience to guide new directions for policy and practice. *Sexuality research and social policy*. 11. 137-152. [10.1007/s13178-014-0147-8](https://doi.org/10.1007/s13178-014-0147-8).
- Swanepoel, T. (2014). *Cybersex and Addiction: A Quantitative Examination of the Use of Mxit Among Adolescents in South Africa*.
- Temyanno, G. (2015). Teknologi, roleplayer dan dampaknya bagi kehidupan dan psikis remaja. <https://www.kompasiana.com/giotemyanno/54f91614a33311a8048b45ea/teknologi-roleplayer-dan-dampaknya-bagi-kehidupan-dan-psikis-remaja>

- Trisna, A. R. (2018). Pengaruh penggunaan akun roleplayer di twitter terhadap penyimpangan sosial pada kalangan siswa dan mahasiswa di kota bandung [Bachelor's thesis, Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/47905>
- Wery, A., & Billieux, J. (2015). Problematic cybersex jurnal: Conspeptualization assesment and treatment. *Addictive Behavior*. 64(3),238-246.
- Varfi, N., Rothen, S., Jasiowka, K., Lepers, T., Bianchi-Demicheli, F., & Khazaal, Y. (2019). Sexual desire, mood, attachment style, impulsivity, and self-esteem as predictive factors for addictive cybersex. *JMIR mental health*, 6(1), e9978. <https://doi.org/10.2196/mental.9978>
- Wardhani, D. (2012). Perkembangan dan seksualitas remaja. *Sosio Informa*, 17(3). doi:<https://doi.org/10.33007/inf.v17i3.84>

---

**Article Information (Supplementary)**

---

**Conflict of Interest Disclosures:**

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

**Copyrights Holder:** <Lonyka> <2021>

**First Publication Right:** JIBK Undiksha

<https://doi.org/10.23887/jibk.v12i3.37818>

Open Access Article | CC-BY Creative Commons Attribution 4.0 International License.



**Word Count:**