



Analisis Eksploratif Praktik Online Child Sexual Exploitation and Abuse (OCSEA) dalam Interaksi Roleplay Virtual

Fadiani Risqita Mamang^{1*}, Gaby Valenia Rosa Purba², Nafisa Spica Diraelanabil³, Mardhatillah Syahrani Fauziah⁴, Maria Vanessa Ferdianto⁵, Herdina Indrijati⁶

¹⁻⁶ Universitas Airlangga, Indonesia

email: dianfadiani@gmail.com²

Article Info :

Received:

07-9-2025

Revised:

08-10-2025

Accepted:

05-11-2025

ABSTRACT

This study analyzes the semiotic structure of the song lyrics "Miracle" by TXT through a qualitative approach using Saussurean and Barthesian frameworks. The analysis reveals that the lyrics construct symbolic meanings centered on hope, emotional struggle, and self-transformation, expressed through metaphors such as light, darkness, and movement. These linguistic signs illustrate an inner journey that reflects the psychological tension often experienced by adolescents, particularly when facing uncertainty and the need for self-affirmation. The denotative and connotative layers in the lyrics demonstrate how symbolic expressions generate emotional resonance, enabling listeners to relate to the narrative of searching for strength and clarity. The findings also show that the metaphor of light operates as the dominant signifier representing optimism and the belief in positive change. Overall, the song presents a cohesive symbolic narrative that portrays personal growth as a gradual and non-linear process. This study highlights how popular music serves not only as entertainment but also as a meaningful medium for expressing emotional realities and psychological development in contemporary youth.

Keywords: sexual addiction, children, online sexual exploitation, OCSEA, roleplay.

ABSTRAK

Fenomena transisi dari roleplay menuju sexplay di ruang virtual mengindikasikan bentuk tersembunyi Online Child Sexual Exploitation and Abuse (OCSEA). Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi bentuk OCSEA, strategi coping korban, serta hubungan antara OCSEA dan adiksi seksual anak. Desain exploratory sequential dengan mixed methods digunakan untuk menggali fenomena dan menyusun Skala Adiksi Seksual Roleplay Digital (SAS-RD) untuk pengukuran kuantitatif. Tahap kualitatif dilakukan melalui wawancara semi-structured interview dengan anak berusia 15–17 tahun, diikuti tahap kuantitatif menggunakan Skala Adiksi Seksual Roleplay Digital (SAS-RD) dengan 405 responden menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan rumus Lemeshow. Uji korelasi menunjukkan hubungan signifikan antara OCSEA dan adiksi seksual (Spearman = 0,837) serta pengaruh positif terhadap adiksi seksual digital ($R^2 = 0,814$). Temuan ini menegaskan bahwa roleplay virtual dapat memperkuat adiksi seksual anak, sehingga diperlukan strategi intervensi sebagai langkah pencegahan.

Kata Kunci : adiksi seksual, anak, eksploitasi seksual daring, OCSEA, roleplay.



©2022 Authors.. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap dinamika sosial dan perilaku remaja. Ruang virtual kini tidak hanya menjadi media komunikasi, tetapi juga arena pembentukan identitas dan ekspresi diri yang bersifat anonim. Salah satu bentuk aktivitas yang berkembang di kalangan remaja adalah roleplay virtual, yaitu permainan peran berbasis teks, suara, maupun video yang memungkinkan pengguna menciptakan karakter fiktif dan berinteraksi dalam dunia imajiner (Nugraha, 2020). Awalnya, roleplay dipandang sebagai sarana hiburan yang aman. Namun, dengan meningkatnya anonimitas, lemahnya kontrol sosial, serta minimnya literasi digital, aktivitas ini mulai bergeser menjadi ruang interaksi seksual yang sarat manipulasi emosional dan berpotensi menjerumuskan anak ke dalam praktik Online Child Sexual Exploitation and Abuse (OCSEA).

Fenomena OCSEA merupakan bentuk eksploitasi seksual anak yang terjadi di dunia maya melalui mekanisme grooming, sexting, pertukaran konten seksual, hingga pemerasan digital. Data UNICEF (2022) menunjukkan bahwa sebanyak 500.000 anak Indonesia berusia 12–17 tahun pernah menjadi korban OCSEA, dan 56% kasus tidak pernah dilaporkan. Kondisi ini menggambarkan lemahnya sistem perlindungan anak di ranah digital. Kasus komunitas roleplayer di aplikasi Telegram

pada Mei 2024 dengan lebih dari 20.000 anggota, di mana ditemukan praktik kekerasan seksual terselubung terhadap remaja, mempertegas bahwa eksploitasi anak kini berkembang dalam bentuk digital yang sulit terdeteksi (Primasari & Mutifa, 2024). Meskipun pemerintah telah meluncurkan kanal pengaduan seperti Aduankonten.id dan layanan pendampingan melalui P2TP2A, efektivitasnya masih rendah akibat kurangnya kesadaran masyarakat terhadap bahaya OCSEA (Ramli et al., 2024).

Hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh tim menunjukkan fakta yang mengkhawatirkan. Dari 105 remaja berusia 15–17 tahun yang berpartisipasi dalam survei daring pra-lapangan, sebanyak 80 responden mengaku pernah mengalami OCSEA dalam konteks roleplay virtual, dan 10 di antaranya menunjukkan gejala adiksi seksual tinggi. Bentuk eksploitasi yang ditemukan meliputi online grooming, child sexual abuse material (CSAM), child sexual exploitation material (CSEM), sexting, dan cyberbullying. Fakta ini memperlihatkan bahwa roleplay virtual telah bergeser dari fungsi hiburan menjadi medium eksploitasi seksual terselubung yang mengancam kesejahteraan psikologis anak dan remaja.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menelaah fenomena roleplay dalam konteks identitas virtual dan gender swap (Ryadi & Ardi, 2023; Pratiwi, 2023), namun belum ada kajian yang secara eksplisit membahas transisi dari roleplay menuju sexplay sebagai bentuk OCSEA. Selain itu, penelitian terkait adiksi seksual daring lebih banyak dilakukan pada populasi dewasa (Agastya et al., 2020), sehingga belum merepresentasikan dinamika psikologis remaja. Kesenjangan ini memperlihatkan perlunya riset yang mengintegrasikan pemahaman psikologis dan sosial untuk mengungkap praktik eksploitasi seksual terselubung yang muncul dalam interaksi digital anak.

Penelitian ini menggunakan exploratory sequential mixed methods design sebagai pendekatan inovatif untuk menggali pengalaman korban dan mengukur kecenderungan adiksi seksual akibat keterlibatan dalam aktivitas roleplay. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi bentuk dan proses OCSEA, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menyusun dan menguji Skala Adiksi Seksual Roleplay Digital (SAS-RD). Desain ini memungkinkan penelitian menghasilkan pemahaman mendalam sekaligus validasi empiris yang memperkuat hasil kualitatif. Landasan teoritis penelitian ini diperkuat dengan Rational Choice Theory (Paternoster dkk., 2017), yang menegaskan bahwa keterlibatan individu dalam roleplay yang berujung pada OCSEA merupakan hasil pertimbangan sadar atas risiko dan manfaat yang diperoleh.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berupaya untuk menemukan bagaimana bentuk dan proses terjadinya Online Child Sexual Exploitation and Abuse (OCSEA) pada anak di bawah umur dalam dunia roleplay, bagaimana proses dan strategi coping anak di bawah umur yang mengalami sexual addiction, bagaimana OCSEA dalam roleplay berpengaruh terhadap sexual addiction korban, dan bagaimana strategi intervensi yang tepat bagi korban OCSEA dalam konteks roleplay virtual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika yang menekankan pembacaan mendalam terhadap tanda-tanda linguistik dalam lirik lagu “Miracle” TXT, sehingga proses interpretasi dilakukan melalui pemisahan penanda dan petanda untuk mengungkap makna eksplisit maupun implisit yang terkandung dalam struktur bahasa. Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi lirik resmi, penelaahan literatur pendukung terkait teori semiotika, serta penelusuran penelitian-penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat kerangka analisis yang digunakan. Analisis data dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu identifikasi tanda, kategorisasi makna denotatif dan konotatif, serta penarikan interpretasi tematik berdasarkan pola simbolik yang muncul dalam keseluruhan struktur lirik. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber yang memastikan bahwa interpretasi tidak bergantung pada satu rujukan saja, melainkan dikomparasikan dengan kajian akademik yang telah mapan sehingga hasil analisis memiliki kekuatan argumentatif yang dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk OCSEA yang Ditemukan dalam Roleplay (Tahap Kualitatif)

Pada tahap kualitatif, identifikasi bentuk-bentuk Online Child Sexual Exploitation and Abuse (OCSEA) dilakukan melalui analisis naratif pada sesi roleplay. Proses ini bertujuan memetakan pola perilaku yang muncul, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit, untuk melihat sejauh mana simulasi interaksi digital dapat merepresentasikan risiko eksploitasi seksual daring pada anak:

Tabel 1. Bentuk OCSEA

No	Bentuk OCSEA	Status Temuan	Deskripsi Singkat
1	Online grooming of children	Ditemukan	Pendekatan awal dengan bujukan emosional.
2	Child Sexual Abuse Material (CSAM)	Ditemukan	Anak dilibatkan sebagai objek konten seksual digital.
3	Child Sexual Exploitation Material (CSEM)	Ditemukan	Eksplorasi tanpa keterlibatan langsung melalui konten seksual.
4	Sexting	Ditemukan	Pertukaran pesan, foto, atau video seksual.
5	Cyberbullying	Ditemukan	Intimidasi atau ancaman seksual di ruang digital.
6	Trafficking	Tidak ditemukan	—
7	Live-streaming abuse	Tidak ditemukan	—

Sumber: Hasil Penelitian Peneliti, 2025

Temuan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar bentuk OCSEA muncul secara konsisten dalam roleplay, terutama online grooming, CSAM, CSEM, sexting, dan cyberbullying. Sementara itu, bentuk yang memerlukan keterlibatan langsung seperti trafficking dan live-streaming abuse tidak muncul. Pola ini menegaskan bahwa bentuk eksploitasi yang lebih berbasis komunikasi dan pertukaran konten lebih mudah terdeteksi dalam dinamika roleplay dibandingkan bentuk eksploitasi fisik langsung.

Tahap Terjadinya OCSEA dalam Roleplay (Tahap Kualitatif)

Analisis berikutnya memetakan tahap-tahap terjadinya OCSEA dalam interaksi roleplay. Tahapan ini memberikan gambaran progresivitas perilaku dari komunikasi awal yang tidak berbahaya hingga menuju eksplorasi seksual dan dinamika tekanan relasional, sehingga dapat membantu memvisualisasikan bagaimana risiko OCSEA berkembang secara bertahap:

Tabel 2. Tahap Terjadinya OCSEA

Tahap	Nama Tahap	Deskripsi
1	Initial Engagement	Pendekatan awal melalui komunikasi nonseksual.
2	Sexual Exploration	Mulai muncul eksplorasi konten dan skenario seksual.
3	Relationship Pressure	Tekanan emosional dan manipulasi oleh pasangan roleplay.
4	Community & Media Influence	Paparan konten atau komunitas yang menormalisasi perilaku seksual.
5	Addiction & Exploitation	Muncul kecanduan, ketergantungan, dan pemanfaatan seksual.

Sumber: Hasil Penelitian Peneliti, 2025

Hasil pada Tabel 2 memperlihatkan adanya pola eskalatif, dimulai dari pendekatan awal yang tampak netral, kemudian berkembang menjadi eksplorasi seksual, tekanan hubungan, dan dipengaruhi oleh paparan komunitas digital. Pada tahap akhir, adiksi dan eksploitasi muncul sebagai konsekuensi dari interaksi yang semakin intens dan tidak terkontrol. Temuan ini menegaskan bahwa OCSEA dalam roleplay tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui proses bertahap yang saling memperkuat.

Dimensi Sexual Addiction dalam Aktivitas Roleplay

Penelitian juga mengidentifikasi dimensi-dimensi adiksi seksual yang muncul dalam aktivitas roleplay untuk memahami mekanisme psikologis yang mendasari keterlibatan intens terhadap konten dan interaksi seksual daring. Pemahaman dimensi adiksi ini penting untuk melihat bagaimana roleplay dapat berkembang menjadi perilaku kompulsif:

Tabel 3. Dimensi Sexual Addiction

No	Dimensi Adiksi	Indikator Utama
1	Salience	Roleplay menjadi pusat perhatian dan pikiran.
2	Mood Modification	Roleplay digunakan untuk pelarian emosi/fantasi.
3	Tolerance	Membutuhkan stimulasi lebih besar/variatif.
4	Withdrawal	Gelisah bila tidak mengakses roleplay.
5	Conflict	Rasa bersalah dan gangguan fungsi sosial/akademik.
6	Relapse	Mengulangi perilaku setelah berhenti.

Sumber: Hasil Penelitian Peneliti, 2025

Tabel 3 menunjukkan bahwa keenam dimensi adiksi salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict, dan relapse semuanya tercermin dalam pola perilaku responden. Dominannya salience dan tolerance menandakan bahwa roleplay menjadi pusat perhatian dan membutuhkan peningkatan stimulasi dari waktu ke waktu. Indikasi withdrawal dan relapse juga menunjukkan adanya ketergantungan psikologis yang cukup kuat dalam konteks interaksi seksual berbasis roleplay.

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas SAS-RD

Instrumen Sexual Addiction Scale–Roleplay Domain (SAS-RD) diuji melalui rangkaian proses validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan pengukuran. Tahap ini meliputi evaluasi struktural melalui analisis faktor eksploratori (EFA) dan konfirmatori (CFA), serta pengukuran konsistensi internal instrumen:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Tahap Uji	Hasil Statistik	Keterangan
Jumlah item awal	99 item	–
Jumlah item setelah expert judgment	67 item	–
Bartlett's Test	$X^2 = 7366$; $df = 2211$; $p < .001$	Layak untuk faktor analisis
KMO	0.852	Sangat memadai
Faktor hasil EFA	6 faktor	Sesuai teori adiksi
Jumlah item final (CFA)	25 item	Model acceptable fit
CFI	0.861	Acceptable
TLI	0.840	Acceptable
RMSEA	0.0886	Acceptable

Cronbach's Alpha	0.922	Reliabilitas sangat tinggi
------------------	-------	----------------------------

Sumber: Hasil Penelitian Peneliti, 2025

Tabel 4 menunjukkan bahwa instrumen SAS-RD memiliki kelayakan statistik yang kuat, ditunjukkan oleh nilai KMO tinggi, hasil Bartlett's Test yang signifikan, serta enam faktor yang sesuai teori adiksi. Pada tahap CFA, model menunjukkan fit yang dapat diterima dan Cronbach's Alpha yang sangat tinggi mengindikasikan reliabilitas kuat. Dengan demikian, SAS-RD dapat dianggap valid dan dapat diandalkan untuk mengukur adiksi seksual terkait roleplay.

Korelasi OCSEA dengan Sexual Addiction (SAS-RD)

Analisis korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan antara tingkat keterlibatan dalam OCSEA dengan tingkat sexual addiction yang diukur menggunakan SAS-RD. Uji ini penting untuk melihat apakah paparan atau partisipasi dalam perilaku OCSEA berkaitan langsung dengan peningkatan kecenderungan adiksi seksual:

Tabel 5. Korelasi OCSEA dengan Sexual Addiction

Variabel	Koefisien Korelasi	df	p-value
OCSEA ↔ SAS-RD	0.837	405	< .001

Sumber: Hasil Penelitian Peneliti, 2025

Hasil korelasi pada Tabel 5 menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan signifikan antara OCSEA dan sexual addiction ($r = 0.837$). Temuan ini menegaskan bahwa semakin tinggi keterlibatan individu dalam perilaku OCSEA, semakin tinggi pula tingkat adiksi seksual yang dialaminya. Korelasi ini memperkuat pandangan bahwa interaksi seksual digital, termasuk roleplay, dapat berperan sebagai faktor yang meningkatkan risiko adiksi.

Hasil Regresi Linier Pengaruh OCSEA terhadap Sexual Addiction

Untuk melihat pengaruh langsung OCSEA terhadap tingkat sexual addiction, dilakukan analisis regresi linier. Model ini bertujuan mengukur seberapa besar variabel OCSEA dapat memprediksi kecenderungan adiksi seksual dalam konteks roleplay, serta menilai kekuatan dan signifikan kontribusinya:

Tabel 6. Model Fit

Model	R	R ²
1	0.902	0.814

Sumber: Hasil Penelitian Peneliti, 2025

Tabel 7. Koefisien Regresi

Prediktor	Estimate (B)	SE	t	p
Intercept	14.13	1.4681	9.63	< .001
TOTAL OCSEA	2.30	0.0545	42.09	< .001

Sumber: Hasil Penelitian Peneliti, 2025

Hasil regresi menunjukkan bahwa model memiliki fit yang sangat tinggi ($R^2 = 0.814$), yang berarti sekitar 81.4% variasi sexual addiction dapat dijelaskan oleh OCSEA. Koefisien regresi yang signifikan ($B = 2.30$, $p < .001$) mengindikasikan bahwa peningkatan OCSEA secara konsisten berkontribusi pada meningkatnya tingkat adiksi. Temuan ini menegaskan hubungan kausal yang kuat antara kedua variabel dan menunjukkan bahwa perilaku OCSEA merupakan prediktor penting terhadap perkembangan adiksi seksual dalam roleplay.

Analisis Eksploratif Praktik OCSEA dalam Interaksi Roleplay Virtual

Temuan penelitian menunjukkan bahwa roleplay virtual menjadi ruang yang sangat potensial bagi munculnya berbagai bentuk Online Child Sexual Exploitation and Abuse (OCSEA), khususnya yang berbasis komunikasi tanpa keterlibatan fisik langsung. Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa lima bentuk OCSEA online grooming, CSAM, CSEM, sexting, dan cyberbullying muncul secara konsisten dalam interaksi roleplay, sehingga menegaskan adanya pola risiko yang bersifat inheren dalam aktivitas tersebut. Bentuk-bentuk OCSEA ini cenderung hadir melalui mekanisme cerita, dialog, dan pertukaran konten yang tampaknya bersifat naratif, tetapi pada dasarnya memuat muatan eksploitasi yang berkembang secara gradual. Kondisi ini memperlihatkan bahwa roleplay virtual bukan hanya aktivitas kreatif, tetapi dapat menjadi medium yang memfasilitasi interaksi berbahaya jika tidak memiliki batasan jelas.

Kehadiran online grooming dalam roleplay virtual menunjukkan bahwa pelaku memanfaatkan pendekatan emosional, keakraban, serta permainan peran untuk membangun rasa percaya sebagaimana tampak dalam pola awal percakapan. Proses ini biasanya dibungkus oleh skenario yang tampak normal dan tidak mengandung unsur seksual, sehingga anak atau pihak rentan tidak menyadari adanya dinamika manipulatif yang sedang berkembang. Ketika kedekatan terbentuk, pelaku menggeser skenario menuju sensitivitas seksual, yang kemudian membuka jalan bagi kemunculan bentuk OCSEA lain seperti sexting dan CSAM. Roleplay virtual menjadi arena efektif bagi grooming karena pelaku dapat mengatur alur cerita, ritme interaksi, dan kedalaman relasi dengan sangat fleksibel.

Kemunculan CSAM dan CSEM dalam roleplay menegaskan bahwa eksploitasi tidak selalu memerlukan tindakan fisik, tetapi dapat berlangsung melalui imajinasi, skenario, atau konten yang dihasilkan dari tekanan psikologis. Dalam banyak kasus, individu merasa terlibat secara mendalam dalam narasi roleplay sehingga mengabaikan batas moral, batas legal, maupun batas psikologis yang seharusnya menjadi pengaman. Ketika individu mulai menginternalisasi narasi roleplay, pelaku dapat memunculkan permintaan eksplisit terkait konten seksual tanpa membutuhkan kontak langsung. Bentuk eksploitasi berbasis digital seperti CSAM dan CSEM sangat kompatibel dengan dinamika roleplay karena keduanya sama-sama menggunakan mekanisme naratif dan pertukaran simbolik.

Analisis tahap perkembangan OCSEA menunjukkan bahwa eksploitasi dalam roleplay tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui perkembangan progresif mulai dari Initial Engagement hingga mencapai Addiction & Exploitation. Tahap awal komunikasi yang tampak netral berfungsi sebagai fase penyaringan respons emosional dan batas kenyamanan korban, sebelum secara perlahan disisipkan elemen eksplorasi seksual sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2. Ketika relasi semakin intens, tekanan emosional mulai muncul, termasuk bujukan, ancaman halus, atau manipulasi dalam hubungan roleplay, yang kemudian diperkuat oleh normalisasi komunitas digital. Proses yang berlangsung bertahap ini menjelaskan mengapa korban sering tidak menyadari bahwa mereka telah memasuki dinamika eksploitasi hingga tahap yang lebih dalam.

Pemaparan peran komunitas dan media digital dalam tahap eksploitasi memperlihatkan bahwa lingkungan platform turut berkontribusi pada normalisasi perilaku seksual dalam roleplay. Interaksi dengan konten atau pengguna lain yang menampilkan narasi serupa dapat membuat individu menganggap perilaku tersebut wajar, padahal sebenarnya sudah memasuki kategori eksploitasi. Keberadaan ruang publik, forum anonim, atau grup roleplay khusus dapat memperkuat preferensi tertentu, termasuk kecenderungan eksplorasi seksual yang lebih ekstrem. Faktor eksternal ini membentuk ekosistem digital yang mempercepat transisi dari interaksi biasa menuju interaksi yang mengandung risiko OCSEA.

Analisis dimensi sexual addiction dalam Tabel 3 menunjukkan bahwa roleplay virtual bukan hanya memfasilitasi perilaku eksploitasi, tetapi juga menciptakan pola keterikatan psikologis yang menyerupai adiksi. Dominasi salience dan tolerance menggambarkan bahwa aktivitas roleplay menjadi semakin intens dan menuntut variasi stimulasi yang lebih besar, sehingga individu terdorong melakukan eksplorasi yang semakin ekstrem. Ketika aktivitas ini dihentikan, muncul gejala withdrawal seperti gelisah, kehilangan fokus, atau keinginan kembali mengakses roleplay. Pola relapse yang terus berulang memperjelas bahwa roleplay dapat berkembang menjadi kompulsivitas yang sulit dikendalikan dan sekaligus mempertinggi risiko OCSEA.

Keterkaitan kuat antara OCSEA dan tingkat adiksi seksual diperkuat oleh hasil korelasi pada Tabel 5 yang menunjukkan nilai $r = 0.837$, menandakan hubungan sangat kuat dan signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin sering individu terlibat dalam skenario atau interaksi yang

mengandung OCSEA, semakin tinggi kemungkinan mereka mengalami adiksi seksual. Hal ini terjadi karena roleplay menyediakan kombinasi antara stimulasi emosional, interaksi interpersonal, dan fantasi seksual, sehingga mempercepat pembentukan pola adiktif. Korelasi ini menegaskan bahwa OCSEA tidak hanya berdampak pada aspek moral dan legal, tetapi juga pada kesehatan mental.

Hasil uji validitas dan reliabilitas SAS-RD pada Tabel 4 menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur adiksi dalam domain roleplay memiliki kualitas metodologis yang sangat baik. Nilai KMO yang tinggi, hasil Bartlett's Test yang signifikan, serta fit model CFA yang acceptable menunjukkan bahwa konstruk adiksi dapat diukur secara akurat pada konteks roleplay. Struktur enam faktor yang sesuai teori memberikan dasar empirik bahwa fenomena adiksi seksual dalam roleplay bukan asumsi, tetapi benar-benar memiliki fondasi psikometrik yang dapat diuji. Dengan reliabilitas sangat tinggi ($\alpha = 0.922$), instrumen ini menjadi alat yang kuat untuk mengidentifikasi risiko adiksi dalam praktik roleplay.

Temuan regresi linier menunjukkan bahwa OCSEA bukan hanya berhubungan dengan adiksi seksual, tetapi juga memiliki pengaruh langsung yang sangat besar, ditunjukkan dengan nilai $R^2 = 0.814$. Artinya, lebih dari 81% variasi adiksi seksual dalam konteks roleplay dapat dijelaskan oleh frekuensi dan intensitas OCSEA. Koefisien regresi yang signifikan ($B = 2.30$, $p < .001$) mengonfirmasi bahwa peningkatan paparan atau partisipasi dalam OCSEA berkontribusi kuat terhadap dorongan adiktif. Temuan ini memperjelas bahwa OCSEA memiliki efek psikologis yang meluas dan bukan hanya terbatas pada interaksi seksual digital itu sendiri.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa roleplay virtual menghadirkan risiko eksploitasi seksual yang terstruktur, mulai dari tahapan grooming hingga munculnya adiksi seksual yang kompleks. Kombinasi antara sifat naratif roleplay, anonimitas digital, dan kemudahan akses menciptakan kondisi ideal bagi pelaku untuk melakukan manipulasi psikologis tanpa terdeteksi. Selain itu, perkembangan perilaku bertahap dari eksplorasi seksual menuju kompulsivitas menunjukkan bahwa OCSEA dalam roleplay bukan hanya fenomena interpersonal, tetapi juga fenomena psikologis yang berakar dalam. Temuan ini menegaskan perlunya intervensi berbasis literasi digital, regulasi platform, dan pendekatan psikologis untuk mencegah serta menangani risiko OCSEA dalam aktivitas roleplay virtual.

Dinamika OCSEA dalam Roleplay dan Transformasi Interaksi Digital Remaja

Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan roleplay digital membentuk ruang komunikasi yang memberikan kesempatan luas bagi remaja untuk mengekspresikan diri, namun struktur anonimitas di dalamnya justru menciptakan pola kedekatan semu yang mudah dimanfaatkan pelaku OCSEA untuk membangun ikatan emosional secara cepat dan agresif, sebagaimana terlihat pada mekanisme grooming awal yang sering dimulai dari percakapan nonseksual yang tampak aman (Nugraha, 2020). Kondisi ini diperkuat oleh lemahnya pengawasan dan minimnya literasi digital yang membuat remaja sulit membedakan hubungan yang sehat dengan manipulasi emosional terselubung, sehingga proses eksploitasi berjalan bertahap tanpa disadari oleh korban (Ramli et al., 2024). Pola tersebut sejalan dengan temuan UNICEF yang menunjukkan bahwa anak cenderung tidak memiliki kemampuan mengenali tanda-tanda interaksi berbahaya, terutama ketika pelaku menggunakan pendekatan ramah dan membuat korban merasa dibutuhkan secara emosional (UNICEF, 2022). Situasi ini memperlihatkan bagaimana ruang roleplay tidak hanya menjadi medium ekspresi kreatif, tetapi juga kanal penetrasi psikologis yang digunakan pelaku untuk mengarahkan korban pada skenario seksual yang semakin intensif dan terstruktur.

Tahap eksplorasi seksual dalam roleplay muncul ketika pelaku mulai memperluas batas interaksi dengan memperkenalkan fantasi seksual sebagai bagian dari alur cerita, sehingga korban merasa bahwa keterlibatan tersebut merupakan konsekuensi logis dari permainan yang sedang mereka jalankan (Primasari & Mutifa, 2024). Remaja yang belum memiliki kematangan kognitif cenderung menerima permintaan ini karena merasakan tekanan hubungan, keinginan mempertahankan relasi, atau ketakutan akan ditinggalkan, yang semuanya menjadi titik masuk bagi manipulasi lanjutan (Ryadi & Ardi, 2023). Secara psikologis, pelaku memanfaatkan kerentanan korban dengan memberikan validasi positif serta menghubungkan kepatuhan korban dengan nilai emosional, sehingga remaja terperangkap dalam dinamika hubungan yang membuat mereka sulit menolak permintaan seksual eksplisit (Fahreza, 2021). Dalam jangka panjang, proses ini membentuk ketergantungan emosional yang membuka jalan bagi eksploitasi seksual digital yang semakin intens dan berulang.

Normalisasi perilaku seksual di dalam komunitas roleplay menempati posisi penting dalam memperkuat gejala seksualitas terdistorsi pada remaja, terutama karena paparan konten eksplisit yang sering dibagikan secara terbuka membuat aktivitas tersebut dianggap sebagai bagian wajar dari budaya komunitas (Prastiwi, 2023). Ketika sebuah ruang digital memberikan penguatan sosial melalui komentar, likes, atau keterlibatan komunitas lainnya, remaja mulai menyimpulkan bahwa praktik tersebut diterima secara sosial sehingga mereka tidak lagi melihat risiko yang melekat pada aktivitas tersebut (Aprilia et al., 2025). Temuan penelitian lain menunjukkan bahwa komunitas digital dengan aktivitas seksual terstruktur dapat menciptakan atmosfer kompetitif mengenai performa seksual, sehingga remaja merasa perlu meningkatkan variasi konten demi mendapatkan penerimaan dari kelompoknya (Musfiroh et al., 2025). Dinamika ini menjadikan roleplay bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan arena yang membentuk persepsi baru mengenai batas perilaku seksual yang diperbolehkan.

Ketika interaksi seksual semakin berulang, sebagian remaja menunjukkan peningkatan dorongan untuk terus kembali pada aktivitas roleplay sebagai sarana pelarian emosional, terutama ketika mereka merasakan tekanan akademik, konflik keluarga, atau kebutuhan validasi pribadi (Agastya et al., 2020). Hal ini selaras dengan konsep mood modification dalam model adiksi Griffiths yang menggambarkan bagaimana aktivitas tertentu dapat memberikan kenyamanan emosional sementara yang kemudian mendorong individu untuk mengulangnya secara terus-menerus (Griffiths, 2005). Dalam roleplay, sensasi keterlibatan seksual digital memberikan stimulasi cepat dan mudah diakses, sehingga memperkuat siklus perilaku adiktif pada remaja yang belum mampu mengontrol impuls dan regulasi emosinya. Proses ini menjelaskan mengapa sebagian besar korban OCSEA mengalami peningkatan frekuensi konsumsi konten seksual bersamaan dengan memburuknya kemampuan mereka mengelola stres.

Pola tekanan hubungan muncul ketika pelaku mulai mengaitkan kelanjutan hubungan dengan ketaatan korban terhadap permintaan seksual, sebuah mekanisme yang membuat remaja merasa bertanggung jawab menjaga hubungan tersebut agar tidak berakhir secara tiba-tiba (Primasari & Mutifa, 2024). Relasi semacam ini membuat korban terperangkap dalam lingkaran manipulasi emosional, di mana setiap penolakan dianggap sebagai tanda penolakan pribadi terhadap pelaku, sehingga korban terdorong untuk memenuhi permintaan yang semakin ekstrem (Paternoster et al., 2017). Secara teoretis, fenomena ini mencerminkan prinsip utama Rational Choice Theory yang menempatkan keputusan individu sebagai hasil kalkulasi subjektif mengenai manfaat dan risiko, meskipun pada praktiknya remaja mengambil keputusan dalam kondisi ketidakseimbangan pengetahuan dan tekanan emosional. Ketidakseimbangan ini membuat remaja lebih mudah dimanfaatkan sebagai objek eksploitasi seksual oleh pelaku yang memahami cara mengelola dinamika kontrol relasional.

Materi CSAM dan CSEM ditemukan dalam berbagai format, mulai dari percakapan eksplisit hingga penyebaran gambar manipulatif yang melibatkan identitas digital korban, sehingga memperluas spektrum kerentanan yang harus dipahami dalam konteks roleplay modern (Ramli et al., 2024). Remaja yang tidak memiliki kontrol penuh atas identitas digitalnya sering kali kehilangan kuasa atas distribusi konten seksual yang sudah dikirimkan dalam kondisi tekanan emosional maupun ancaman, sebuah situasi yang banyak terjadi dalam hubungan roleplay intensif (UNICEF, 2022). Distribusi konten tersebut dapat berkembang menjadi pemerasan dan ancaman berulang yang membuat korban semakin terperangkap dalam lingkaran eksploitasi tanpa memikirkan pilihan keluar yang aman (Prastiwi, 2023). Keberadaan konten seksual yang melibatkan anak menjadikan bentuk eksploitasi ini memiliki konsekuensi hukum berat, namun kenyataannya pelaporan masih sangat rendah akibat rasa takut dan malu yang dialami korban.

Peran komunitas digital juga menjadi faktor signifikan yang mendorong peningkatan risiko OCSEA karena lingkungan tersebut menampilkan pola interaksi seksual yang dianggap sebagai praktik biasa, bahkan dijadikan bahan hiburan oleh sebagian anggotanya (Pebri et al., 2024). Dalam banyak kasus, remaja terpapar pada konten seksual tidak hanya melalui pasangan roleplay, tetapi juga melalui stimulus visual dan naratif yang disebarluaskan komunitas sebagai bagian dari budaya bersama (Arisanty et al., 2025). Tekanan sosial semacam ini menciptakan persepsi bahwa membatasi diri dari aktivitas seksual akan membuat mereka terpinggirkan, sehingga partisipasi dalam aktivitas tersebut dipandang sebagai cara mempertahankan relevansi sosial di dalam komunitas (Maulana et al., 2025). Berbagai dinamika tersebut menunjukkan bahwa eksploitasi seksual digital tidak hanya tumbuh dari hubungan

interpersonal, tetapi juga dari struktur komunitas virtual yang mendukung reproduksi normalisasi seksualitas ekstrem.

Reaksi emosional korban OCSEA sering kali memperlihatkan pola kecemasan, rasa bersalah, dan ketergantungan yang semakin meningkat, sehingga integrasi antara faktor psikologis dan faktor sosial menjadi penting untuk memahami kerentanan yang mereka alami (Masruroh & Mahmutarom, 2024). Anak yang mengalami eksploitasi cenderung menekan pengalaman traumatisnya karena merasa tidak memiliki dukungan lingkungan yang cukup untuk menceritakan kejadian tersebut, yang membuat proses pemulihan menjadi semakin sulit (Krisnamurti & Kuniyati, 2024). Ketakutan terhadap stigma dan konsekuensi sosial juga membuat remaja enggan melaporkan kasus ke otoritas resmi, padahal mereka berada pada situasi yang membutuhkan perlindungan mendesak (Zahra et al., 2025). Kondisi ini memperlihatkan bahwa trauma OCSEA tidak hanya berdampak pada kesehatan mental jangka pendek, tetapi juga dapat mempengaruhi perkembangan identitas diri dan kemampuan interpersonal korban.

Keterlibatan platform digital dan lembaga internasional seperti UNICEF telah memberikan dorongan signifikan dalam penyediaan modul edukasi serta dukungan bagi penyedia layanan yang menangani korban OCSEA, meskipun implementasinya di tingkat lokal masih menghadapi banyak hambatan (AT et al., 2024). Banyak penyedia layanan di daerah masih kekurangan kompetensi teknis untuk mendeteksi tanda-tanda eksploitasi seksual digital, sehingga penanganan sering kali berjalan terlambat atau tidak komprehensif (Septiani et al., 2025). Upaya kolaboratif antara organisasi internasional, lembaga pemerintah, dan komunitas lokal sangat diperlukan agar literasi risiko digital dapat menjangkau remaja secara langsung, terutama mereka yang aktif di komunitas roleplay (Fadiyah, 2024). Jika proses edukasi dapat berjalan secara berkelanjutan, risiko korban baru dapat ditekan secara lebih efektif karena remaja mulai memiliki kemampuan lebih baik untuk mengenali pola eksploitasi sejak tahap awal.

Penelitian menunjukkan bahwa eksploitasi seksual digital dalam roleplay berkembang melalui kombinasi faktor teknologi, psikologi, sosial, dan struktural yang saling memperkuat, sehingga praktik ini menjadi kompleks untuk dideteksi maupun dihentikan ketika sudah berjalan (Primasari & Mutifa, 2024). Kompleksitas tersebut membuat banyak remaja tidak memahami bahwa mereka telah memasuki pola hubungan berbahaya, terutama ketika aktivitas seksual dianggap sebagai bagian integral dari narasi roleplay yang mereka jalankan (Nugraha, 2020). Pelaku memanfaatkan celah ini dengan menciptakan ilusi hubungan yang tidak berimbang, yang secara bertahap menempatkan korban dalam posisi rentan terhadap permintaan seksual yang semakin intens (Paternoster et al., 2017). Keseluruhan dinamika ini memperlihatkan bahwa OCSEA dalam ruang roleplay merupakan fenomena yang menuntut pendekatan interdisipliner untuk memutus rantai eksploitasi yang terus berkembang.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa praktik Online Child Sexual Exploitation and Abuse (OCSEA) dalam interaksi roleplay virtual memiliki dinamika yang kompleks dan berlangsung secara bertahap, dimulai dari keterlibatan awal yang tampak netral hingga berkembang menjadi eksplorasi seksual, tekanan emosional, dan akhirnya membentuk pola adiksi seksual yang terstruktur. Bentuk-bentuk OCSEA seperti online grooming, CSAM, CSEM, sexting, dan cyberbullying ditemukan secara konsisten, sementara bentuk yang memerlukan kontak langsung tidak muncul, sehingga menegaskan bahwa ruang digital lebih mendukung eksploitasi berbasis komunikasi dan pertukaran konten. Selain itu, enam dimensi adiksi seksual salience, mood modification, tolerance, withdrawal, conflict, dan relapse muncul kuat dalam aktivitas roleplay dan terbukti berkorelasi signifikan dengan keterlibatan OCSEA. Validitas dan reliabilitas instrumen SAS-RD yang sangat baik serta hasil regresi yang menunjukkan kontribusi OCSEA sebesar 81,4% terhadap peningkatan adiksi seksual memperkuat kesimpulan bahwa roleplay virtual dapat menjadi ruang berisiko tinggi yang memfasilitasi eskalasi perilaku eksploitasi seksual anak dan pembentukan adiksi seksual digital.

DAFTAR PUSTAKA

Agasty, I. G. N., Kurniasanti, K. S., Nasrun, M. W., & Ginting, T. T. (2020). *Uji validitas dan reliabilitas instrumen Internet Sex Screening Test (ISST) versi bahasa Indonesia* [Tesis, Fakultas Kedokteran, Universitas Indonesia].

- Aprilia, A., Pelu, I. E., & Helim, A. (2025). Efektivitas peran Dinas Perlindungan Perempuan dan Anak dalam pencegahan OCSEA (Online Child Sexual Exploitation and Abuse) di wilayah Kalimantan Tengah. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(6), 906–915.
- Arisanty, M., Kharis, S. A. A., Wiradharma, G., Sukatmi, S., Riady, Y., & Permatasari, S. M. (2025). Optimalisasi literasi digital dalam membangun ruang siber yang aman dari kekerasan seksual. *Abdimas Langkanae*, 5(2), 283–297. <https://doi.org/10.53769/jpm.v5i2.510>
- AT, M. R., Mengge, B., RAF, N., & Susanty, D. (2024). *Modul pencegahan dan penanganan eksploitasi dan kekerasan seksual anak di ranah daring bagi penyedia layanan*. Batukarinfo.com. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak & UNICEF Indonesia.
- Fadiyah, J. (2024). *Implementasi perlindungan hak anak oleh UNICEF terhadap kekerasan seksual anak di Indonesia tahun 2021–2024* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Fahreza, M. R. (2024). *Analisis yuridis tindakan child grooming dalam permainan daring (game online)* (Bachelor's thesis, Fakultas Syariah dan Hukum, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Griffiths, M. D. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Krisnamurti, H., & Kunyati, S. A. (2024). Perlindungan terhadap anak sebagai korban eksploitasi dan kekerasan seksual anak secara online. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 5(2), 1157–1170.
- Maulana, M. R., Arochman, A., & Kurniawan, I. (2025). Penguatan literasi digital untuk mencegah OCSEA (Online Child Sexual Exploitation and Abuse) di SMP Islam Pekalongan. *BESTIKOM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–9.
- Masruroh, A., & Mahmutarom, M. (2024). Safeguarding children from online sexual exploitation: A legal and maqāsid al-sharī'ah approach. *Islamica: Jurnal Studi Keislaman*, 19(1), 168–198. <https://doi.org/10.15642/islamica.2024.19.1.168-198>
- Musfiroh, M. R., Rosyada, A., & Ismail, N. (2025, November). Online child sexual and exploitation abuse dan gender violence in social media: A psycho-religious approach. In *Jepara International Conference on Education and Social Science 2024 (JIC 2024)* (pp. 181–189). Atlantis Press.
- Nugraha, R. P. (2020). Establishment of role-player as a virtual identity in Twitter social media. *International Conference on Social and Political Sciences*. <https://doi.org/10.4108/EAI.26-11-2019.2295161>
- Paternoster, R., Jaynes, C. M., & Wilson, T. (2017). Rational choice theory and interest in the “fortune of others.” *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 54(6), 847–868. <https://doi.org/10.1177/0022427817707240>
- Pebri, P. A. M., Sushanti, S., & Dewi, P. R. K. (2024). Kerja sama UNICEF dengan Bursa Pengetahuan Kawasan Timur Indonesia (BaKTI) dalam mengkampanyekan isu kekerasan anak di Indonesia tahun 2022–2023. *Socio-Political Communication and Policy Review*, 1(4), 254–271.
- Prastiwi, F. A. T. (2023). *Perlindungan hukum terhadap anak sebagai korban eksploitasi seksual melalui media online* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Primasari, W., & Mutifa, I. W. (2024). Dramaturgical analysis of role-players on Telegram. *MAKNA: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa dan Budaya*, 15(2), 47–67.
- Ramli, M., Mengge, B., & Tim Penyusun. (2024). *Modul pencegahan dan penanganan eksploitasi dan kekerasan seksual anak di ranah daring bagi penyedia layanan*. Yayasan BaKTI.
- Ryadi, R. A. V. M., & Ardi, R. (2023). Gambaran identitas virtual: Studi kasus gender swap dan seksualitas pada pemain original character role-player.
- Septiani, N. A., Hidayat, T. A., Arifin, T. S., & Sipah, A. (2025). Strategi pencegahan dan penanganan eksploitasi seksual anak di dunia maya. *Ethos and Pragmatic Law Review*, 1(1), 40–59. <https://doi.org/10.69836/ethos.v1i1.27>
- UNICEF. (2022). *Disrupting harm di Indonesia: Bukti eksploitasi dan pelecehan seksual anak secara daring*. Global Partnership to End Violence Against Children.
- Zahra, A. F., Romadhona, N. M., Rachman, S. A. A., & Rachma, N. A. (2025). UNICEF's role in handling victims of violence against children and women in the city of Surabaya. *PROIROFONIC*, 1(1), 120–127.