

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet menjadi sesuatu paling mudah didapat dan diakses sekarang ini karena seiring dengan berkembangnya teknologi. Dari internet banyak sekali hal yang didapatkan baik positif dan negatif. Namun dampak negatif internet inilah yang menyebabkan peningkatan terhadap akses situs porno. Berdasarkan data yang dirilis oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA), ditemukan bahwa 66,6 persen anak laki-laki dan 62,3 persen anak perempuan di Indonesia mengakses atau menyaksikan konten seksual (pornografi) melalui media daring (online) (Rostanti, 2021).

Seperti yang telah dirilis dan dipublish oleh Honestdocs tentang survey yang dilakukan dari 6.877 responden, Papua, Sulawesi Tenggara, dan Kep. Riau merupakan wilayah yang paling banyak melakukan masturbasi hingga klimaks (orgasme) oleh responden. Sebanyak 53% responden dari Provinsi Papua menjadi yang sering melakukan masturbasi hingga klimaks (orgasme). Sementara itu, wilayah Kalimantan Tengah, Jambi, dan NTB merupakan 3 wilayah di Indonesia yang paling sedikit respondennya melakukan masturbasi hingga klimaks (orgasme) (Gracia Belinda, 2019).

Ketika membahas perilaku ini secara terpisah, anggota sering merujuk pada menonton pornografi sebagai "P", masturbasi sebagai "M", dan mencapai orgasme sebagai "O." Penggunaan singkatan ini juga umum dalam kombinasi perilaku ini (contohnya, "PM" mengacu pada menonton pornografi dan masturbasi tetapi tidak mencapai orgasme, dan "MO" mengacu pada masturbasi sampai orgasme tanpa menonton pornografi). Singkatan ini kadang-kadang juga digunakan sebagai kata kerja (misalnya, "PMO-ing" atau "MO-ing") (Fernandez et al., 2021).

Suatu kegiatan atau kegiatan untuk kepuasan diri yang dikenal sebagai sebuah *self service* yang dipengaruhi melalui konten dewasa untuk

menyebabkan orgasme dengan memperoleh klimaks nafsu seksual dikenal dengan PMO, ataupun Pornografi, Masturbasi, dan Orgasme (Fanani, 2022). Disadari atau tidak, PMO saat ini menjadi salah satu kecenderungan anak muda. Ini biasanya disebabkan oleh penyebaran konten porno yang tak terbatas yang sangat mudah dijangkau. Substansi eksplisit membuat anak muda membutuhkan sesuatu seperti apa yang mereka lihat dan menyadarinya dengan masturbasi untuk mencapai klimaks (Orgasme) (Fanani, 2022).

PMO dapat memicu kecanduan dan mengakibatkan seseorang menjadikan dirinya berperilaku impulsif dan kompulsif. Penggerak utama PMO adalah titik di mana seorang individu tidak memiliki kendali atas dirinya sendiri. Ketika ada dorongan seksual dalam pikiran, ini akan membuat seseorang percaya harus melakukan tindakan itu secara konsisten (Fanani, 2022).

Maka dengan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penanganan Kecanduan PMO (Pornografi, Masturbasi, Orgasme) berbasis mobile” ini, diharapkan dapat membantu orang – orang khususnya para remaja atau mahasiswa untuk menangani dan menanggulangi rasa kecanduan aktivitas PMO ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya, identifikasi masalah dalam penyusunan Tugas Akhir ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. PMO menjadi aktivitas atau kegiatan negatif yang menimbulkan rasa kecanduan.
2. Cara menanggulangi rasa kecanduan dari aktivitas atau kegiatan PMO.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan sebelumnya, rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara menanggulangi serta menangani rasa kecanduan dari aktivitas atau kegiatan PMO?
2. Apakah ada kemauan dari seseorang yang kecanduan aktivitas atau kegiatan PMO untuk menggunakan bantuan dari sebuah aplikasi?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, berikut adalah batasan masalah yang relevan untuk penelitian ini:

1. Pembuatan aplikasi mobile untuk menangani kecanduan aktivitas atau kegiatan PMO untuk smartphone ber-platform Android.
2. Pengambilan sampling terkait kecanduan aktivitas PMO guna melihat seberapa banyak responden yang bersedia dan terbuka untuk menggunakan bantuan aplikasi penanganan kecanduan PMO.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, ruang lingkup penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah seseorang khususnya mahasiswa bersedia dan terbuka untuk menggunakan bantuan aplikasi penanganan kecanduan PMO.

1.6 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi yang memberikan cara menanggulangi rasa kecanduan pada aktivitas PMO.

2. Mengimplementasikan aplikasi penanggulangan PMO yang akan dibangun sebagai hasil penelitian.

1.7 Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini memiliki beberapa manfaat, antara lain:

Bagi Masyarakat:

- a. Membantu masyarakat khususnya mahasiswa yang merasa kecanduan aktivitas atau kegiatan PMO ini supaya dapat menanggulangi dan menangani rasa kecanduan dari melakukan aktivitas atau kegiatan tersebut.

Bagi Peneliti:

- a. Sebagai bentuk penambahan portofolio guna membentuk pengembangan karir selanjutnya.
- b. Memahami pemrograman berbasis mobile yang digunakan pada aplikasi.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut:

1. Studi literatur
Studi literatur adalah proses pengumpulan informasi yang melibatkan pencarian dan penelusuran berbagai buku dan jurnal yang demikian relevan sesuai topik yang demikian dibahas, hal ini adalah PMO (Pornografi, Masturbasi, Orgasme) dan bentuk penanganan terkait PMO. Selain itu dilakukan juga proses *Review* pada aplikasi atau teknologi serupa guna melihat kelebihan dan kekurangan pada aplikasi yang sudah ada terkait dengan topik PMO.
2. Desain Thinking (Proses Desain)
Design Thinking merupakan sebuah pendekatan yang dimana melibatkan serangkaian proses yang kognitif, lalu strategis, dan juga praktis dalam merancang suatu produk. Pendekatan ini bertujuan untuk

memecahkan sebuah masalah lalu juga untuk menciptakan solusi yang dimana inovatif untuk memahami pengguna serta kebutuhan mereka.

3. Implementasi & Development Aplikasi

Tahapan implementasi & Development aplikasi dari desain yang sudah dibentuk dilakukan menggunakan metode *Rapid Application Development* dengan pengkodean dengan bahasa pemrograman berbasis mobile.

4. Pengujian Aplikasi

Tahapan pengujian aplikasi apakah sudah sesuai dengan sistem dan skema yang dibangun pada smartphone.

1.9 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan untuk memfokuskan penulisan yang terdapat pada latar belakang diatas antara lain:

- **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab tersebut mencakup latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat tugas akhir, metode penelitian, serta sistematika penulisan. Dalam bab ini, akan dijelaskan secara ringkas setiap elemen tersebut untuk memberikan pemahaman awal tentang penelitian ini.

- **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab tersebut berisi teori-teori yang menjadi dasar atau landasan dalam menjelaskan dan memaparkan pokok permasalahan yang diteliti, seperti artikel atau jurnal terkait dan *Review* teknologi(aplikasi) terdahulu terkait PMO (Pornografi, Masturbasi, Orgasme).

- **BAB 3 METODE PENELITIAN**

Bab tersebut dijelaskan tentang proses – proses *Design Thinking* yang nantinya menjadi sebuah proses padu mulai dari analisis dan identifikasi masalah dan menjadi sebuah gambaran desain dari aplikasi penanganan kecanduan PMO ini, Bab ini juga berisi metode yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi.

- **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab Tersebut berisi tentang hasil dari proses - proses desain thinking yang telah dilakukan serta bagaimana pengembangan dan implementasi aplikasi sesuai dengan metode pengembangan aplikasi yang digunakan hingga menjadi sebuah aplikasi penanganan kecanduan PMO tersebut.

- **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab Tersebut berisi kesimpulan dan saran yang telah didapat dari penelitian terkait laporan tugas akhir.