

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Salah satu teknologi yang populer digunakan saat ini adalah internet, yaitu jaringan komputer yang terhubung satu sama lain dan mampu dioperasikan hampir di semua tempat, baik di sekolah-sekolah, universitas, warung internet (warnet), perkantoran, ataupun di rumah-rumah. Internet merupakan sarana untuk menyelesaikan tugas sehari-hari, mendapatkan informasi dan sumber hiburan bagi setiap penggunanya. Contohnya, salah satu universitas swasta di Jakarta yaitu Universitas Indonusa Esa Unggul, menggunakan *e-learning* dalam sistem pengajarannya sejak tahun 2005. Di Universitas tersebut disediakan fasilitas berupa beberapa unit komputer di perpustakaan, setiap lantai disediakan 2 unit komputer, ruangan lab komputer dan ruangan khusus yang diberi nama *corner* untuk mahasiswa yang ingin membuka internet dengan menggunakan laptop pribadi. Oleh karena itu, mahasiswa bebas menggunakan internet secara bebas, gratis, dan mereka pun bisa membuka situs apa saja yang mereka inginkan, mulai dari yang membantu tugas mereka sampai yang tidak membantu atau tidak bermanfaat. Pengguna internet melalui warnet sebanyak 60-70 % adalah kalangan mahasiswa dan pelajar yang masih berusia remaja ( [www.bogor.net](http://www.bogor.net) ).

Ketertarikan remaja terhadap materi porno di internet berkaitan dengan masa transisi yang sedang dialami remaja. Secara kronologis yang tergolong remaja ini

berkisar antara usia 13-21 tahun menurut Yulia & Singgih D.Gunarsa (dalam Dariyo Agoes, 2004). Hurlock (1993) menyatakan bahwa remaja sedang mengalami berbagai macam perubahan (baik pada aspek fisik , seksual, emosional, religi, moral, sosial, maupun intelektual) yang menyebabkan dorongan seksual anak meningkat. Remaja menjadi makin sadar terhadap hal-hal yang berkaitan dengan seks dan berusaha mencari lebih banyak informasi mengenai seks, termasuk informasi tentang seks melalui akses internet, hal lain yang membuat remaja tertarik dengan materi seks selain faktor usia, karena sudah terbentuknya identitas seksual yang tidak akan berubah lagi

Oleh karena itu, remaja menjadi salah satu segmen yang rentan terhadap keberadaan pornografi, terutama situs porno. Menurut jurnal yang berjudul *Cybersex* (dalam Ermida, 2004) hampir 80% gambar di internet adalah gambar porno. Menurut Nielsen *netratings* pada Oktober 2003, 30% pengunjung situs porno adalah wanita. Menurut jurnal yang berjudul *Perbedaan Sikap Terhadap Seks Dunia Maya Pada Mahasiswa ditinjau dari Jenis Kelamin* (dalam satria, 2009) dimana sikap mahasiswa terhadap *cybersex* lebih positif dibandingkan mahasiswi. Menurut penelitian Hurlock (2003) menyebutkan bahwa remaja lebih tertarik kepada materi seks yang berbau porno dibandingkan dengan materi seks yang dikemas dalam bentuk pendidikan, dikarenakan mahasiswa lebih mau membuka materi seks lewat internet dengan alasan sebagai pengetahuan yang juga bisa sebagai hiburan yang kapan dan dimana saja di akses dari pada harus membaca buku walaupun buku tersebut berisikan materi seks (hasil wawancara pada 3 orang mahasiswa terdiri dari 2 laki-laki dan 1 perempuan

pada tanggal 22 Maret 2010). Akses terhadap situs porno telah memberikan dampak negatif yang sangat mendasar. Mahasiswa di Yogyakarta misalnya, seperti yang ditulis dalam Jurnal Balairung edisi 38, bahwa mahasiswa adalah pengguna terbesar situs porno(defickry.wordpress.com).

Satu kelebihan berinteraksi di internet adalah tidak adanya batasan jarak, waktu, dan wilayah sehingga hal ini melahirkan sebuah “ dunia baru “ di luar dunia nyata yang ada pada saat ini. Dunia baru yang hadir secara maya ini lebih dikenal dengan istilah *cyberspace*. Berbicara mengenai *cyberspace* (dunia maya) maka *cybersex* adalah salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan keberadaan *cyberspace* (Ermida, 2004)

*Cybersex* dapat diterjemahkan sebagai aktivitas seksual, tayangan seksual atau perbincangan yang mengarah pada hal-hal yang berbau seksual dengan menggunakan media komputer khususnya internet (Infoplease, 2004). Pada dasarnya belum ada definisi yang tegas dari ahli-ahli perilaku manusia tentang aktivitas *cybersex*. Hal ini mengingat bahwa seks tidak dilakukan langsung dari orang lain melainkan adanya media perantara. Seseorang yang melakukan *cybersex* mungkin hanya mengetik di atas keyboard atau mengamati suatu media perantara yaitu layar komputer, namun melakukan perilaku seksual. Misalnya perilaku seorang mahasiswa perguruan tinggi di Jakarta sedang asik melihat gambar-gambar porno di internet menggunakan laptop pribadinya. Berdasarkan penelitian *cybersex*, maka jenis-jenis *cybersex* dapat digolongkan sebagai berikut: (1) *Surfing / download* gambar-gambar porno,(2) *Chatting erotik* dibagi 2: (a) *Computer mediated interactive masturbation* dan (b)

*Computer mediated telling of interaction sexual stories, (3) Virtual sex player* (Hamman, 1996 ).

Menurut Sarlito (2002), sikap adalah kesiapan pada seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Sikap ini dapat bersifat positif dan dapat pula bersifat negatif. Dalam sikap positif, kecenderungan tindakan adalah mendekati, menyenangkan, mengharapkan obyek tertentu, sedangkan dalam sikap negatif terdapat kecenderungan untuk menjauhi, menghindari, membenci, tidak menyukai obyek tertentu. Misalnya perilaku seorang mahasiswa perguruan tinggi di Jakarta sedang asik melihat gambar-gambar porno di internet menggunakan laptop pribadinya (27 Maret 2009), di lain tempat dan waktu yang berbeda mahasiswa lain sedang melihat video porno di warnet sekitar kampusnya yang di lihat oleh peneliti. Tindakan mahasiswa-mahasiswa di atas merupakan sikap positif terhadap gambar porno ataupun video porno. Jadi mahasiswa yang mempunyai sikap positif terhadap situs porno ataupun video porno maka mahasiswa tersebut mengakses situs porno ataupun video porno. Berbeda dengan mahasiswa yang mempunyai sikap negatif, mahasiswa tersebut tidak akan mengakses situs porno ataupun video porno.

Secara teoretis sikap seringkali diungkapkan sebagai predisposisi (penentu) yang memunculkan adanya perilaku yang sesuai dengan sikapnya, yang mencakup komponen kognisi, afeksi, dan konasi. Predisposisi tersebut menurut Prof. Dr. Mar'at adalah sesuatu yang telah dimiliki seseorang semenjak kecil sebagai hasil pembentukan dirinya sendiri. Bertumbuhnya sikap, diawali dari pengetahuan yang di persepsikan sebagai suatu hal yang baik (positif) maupun tidak baik (negatif),

kemudian diinternalisasikan ke dalam dirinya. Kalau apa yang dipersepsikan tersebut bersifat positif, maka seseorang cenderung berperilaku sesuai dengan persepsinya, ia setuju dengan perilaku yang diketahuinya. Namun sebaliknya, kalau ia mempersepsikan secara negatif, maka ia pun cenderung menghindari atau tidak melakukan hal itu dalam perilakunya. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku seseorang, misalnya lingkungan sosial, situasi, atau kesempatan, sehingga apa yang diketahui seringkali tidak konsisten dengan apa yang muncul dalam perilakunya. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bermaksud ingin mengetahui sikap mahasiswa Universitas Indonusa Esa Unggul (UIEU) terhadap *cybersex*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Sikap Mahasiswa terhadap *cybersex* berbeda-beda, sebagian mahasiswa ada yang menyatakan pro dan kontra terhadap *cybersex*. Mahasiswa yang pro adalah mahasiswa yang mendukung dan memiliki sikap positif terhadap *cybersex*, misalnya perilaku seorang mahasiswa perguruan tinggi di Jakarta sedang asik melihat gambar-gambar porno di internet menggunakan laptop pribadinya sedangkan mahasiswa yang kontra adalah mahasiswa yang tidak mendukung dan memiliki sikap negatif terhadap *cybersex*, mahasiswa yang kontra terhadap *cybersex* adalah mahasiswa yang tidak pernah mengakses situs porno diinternet. Sikap positif dan negatif terhadap *cybersex* tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor pengalaman pribadi, pengaruh orang lain yang

dianggap penting, pengaruh kebudayaan, media massa, lembaga pendidikan dan agama (Azwar, 1995).

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti ingin mengetahui bagaimana gambaran sikap mahasiswa UIEU terhadap *cybersex*?

### **C. Tujuan Peneliti**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran sikap terhadap *cybersex* secara umum.
2. Untuk mengetahui gambaran sikap terhadap *cybersex* yang terkait dengan data penunjang.
3. Untuk mengetahui dimensi yang lebih dominan sikap mahasiswa terhadap *cybersex*.

### **D. Kegunaan Penelitian**

#### **1. Kegunaan teoretis:**

Diharapkan dapat memberi sumbangan kepada ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Psikologi Perkembangan Remaja dan Psikologi Sosial mengenai *cybersex*, dan hubungannya dengan remaja.

#### **2. Kegunaan praktis :**

Diharapkan berguna bagi individu remaja secara khusus, orang tua, dan masyarakat secara umum.

- a. **Bagi Individu**, penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber informasi dan pengetahuan bagi individu yang senang mengakses internet, dan apabila penelitian ini sangat membantu untuk menerapkan sikap bagi individu maka diharapkan tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan.
- b. **Bagi Orang Tua**, hendaknya lebih peka dalam mengikuti perkembangan berbagai informasi yang berkaitan dengan semakin beragamnya media informasi baru yang lebih canggih terutama yang berkaitan dengan informasi yang didapatkan dari dunia internet.
- c. **Bagi masyarakat umum**. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai *cybersex*.

### **E. Kerangka Teori**

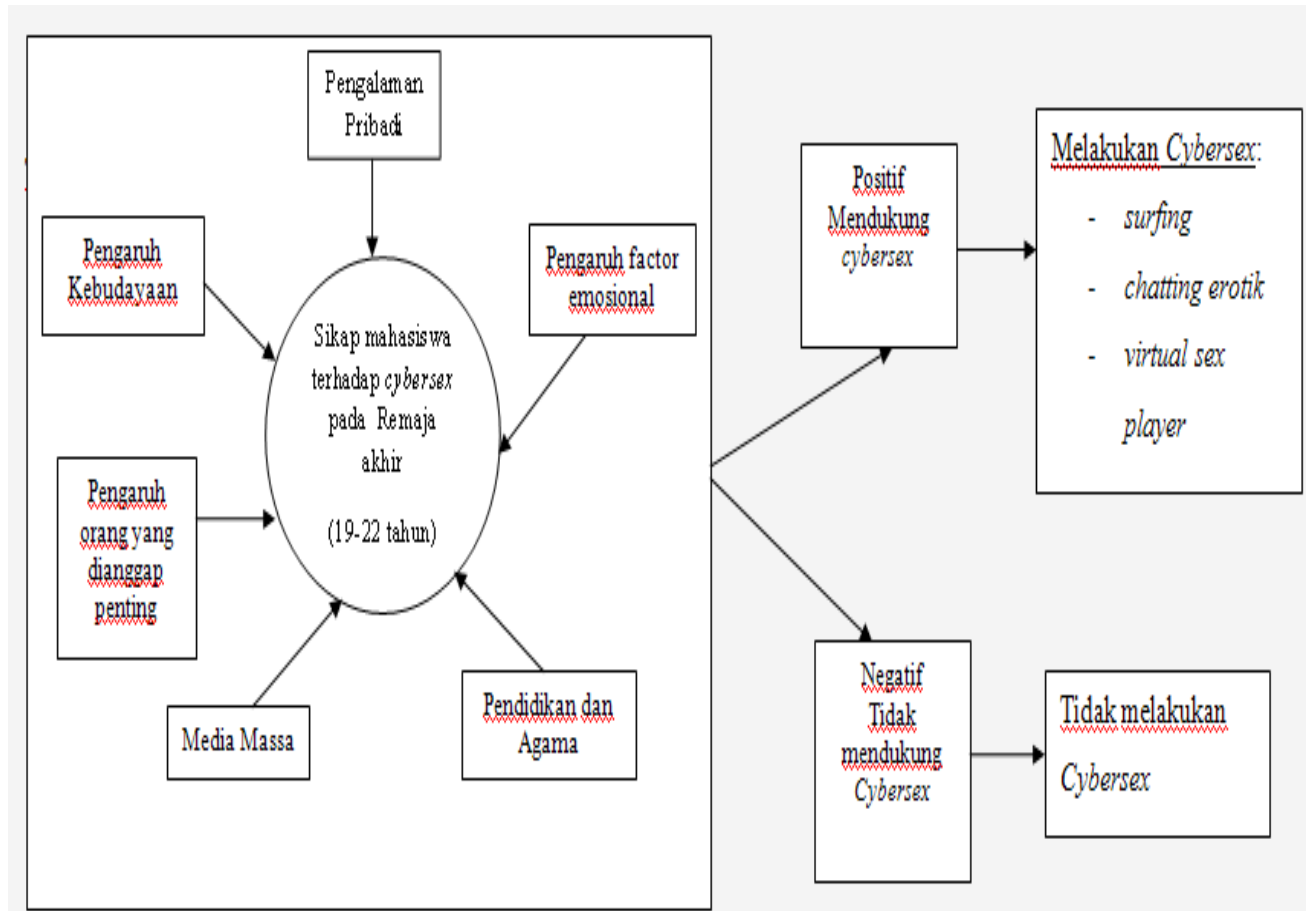
Meningkatnya penyebaran informasi dan rangsangan seksual melalui internet membuat remaja lebih mudah mengakses berbagai bentuk informasi baik yang positif maupun negatif. Selain itu, merebaknya pergaulan bebas juga berpotensi besar mempengaruhi remaja melakukan perbuatan menyimpang seperti membuka situs porno di internet (*surfing*), atau melakukan komunikasi *on-line* secara langsung dengan teman *chatting* dengan pembicaraan yang berbau seksual dengan tujuan untuk membangkitkan keinginan seksual (*chatting erotik*), dan mengakses gerakan-gerakan sekaligus suara-suara yang merangsang keinginan seksual (*virtual sex player*). Hal-hal seperti ini biasanya dilakukan dengan teman atau orang yang baru berkenalan di

dunia maya. Sikap setuju atau tidak setuju dapat dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, pengaruh kebudayaan, pengaruh orang yang dianggap penting, media massa, lembaga pendidikan dan lembaga agama, dan faktor emosional (Azwar, 2007). Apabila remaja memiliki pengalaman yang tidak menyenangkan tentang *cybersex*, menginternalisasikan nilai-nilai budaya yang tidak menyetujui *cybersex*, pengaruh pendapat orang lain yang tidak menyetujui adanya *cybersex*, informasi media massa yang tidak mendukung *cybersex*, adanya nilai-nilai agama yang telah melekat dan perasaan yang tidak menyenangkan ketika merasakan melakukan *cybersex*, maka akan mempengaruhi keyakinan, cara berpikir dan penghayatan perasaan terhadap *cybersex* dan akan mempengaruhi sikapnya terhadap *cybersex*.

Mereka yang meyakini bahwa *cybersex* itu tidak menyenangkan, dan menghayati *cybersex* itu akan merugikan, maka cenderung bersikap negatif. Sebaliknya pengalaman pribadi orang lain atau orang sekitarnya yang positif terhadap *cybersex*, pengaruh kebudayaan yang berisi nilai-nilai dan norma yang mengizinkan *cybersex*, pendapat orang lain yang menyetujui *cybersex*, media massa sebagai saran informasi yang mendukung *cybersex*, kurangnya pengetahuan tentang agama, membuat seseorang melakukan hal tersebut tanpa memikirkan dosa dan memiliki perasaan yang biasa ketika melakukan *cybersex*. Hal tersebut akan mempengaruhi keyakinan, cara berpikir dan penghayatan perasaan terhadap *cybersex* dan akan mempengaruhi sikapnya terhadap *cybersex*. Mereka yang meyakini bahwa *cybersex* itu hal yang bisa diterima, menghayati bahwa melakukan *cybersex* itu hak setiap orang maka ia akan cenderung bersikap positif.



Untuk lebih jelasnya, peneliti akan menggambarkan ke dalam bagan kerangka berpikir sebagai berikut :



Bagan 1.1 Kerangka Berfikir