BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Lisyanti (dalam Hayani & Wulandari, 2017) berdasarkan tahap perkembangannya, mahasiswa termasuk dalam tahap dewasa awal (*emerging adulthood*) di mana mahasiswa sedang berada dalam masa transisi dari remaja menuju dewasa pada usia 18-25 tahun. Mahasiswa merupakan makhluk individu dan juga makhluk sosial. Sebagai individu mahasiswa memiliki kebutuhan-kebutuhan yang berbeda antara satu orang dengan orang yang lainnya, mahasiswa tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain, maka dari itu mahasiswa juga disebut dengan makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial mahasiswa saling berinteraksi dengan sesamanya dalam berbagai hal. Selain dapat berinteraksi dengan tatap muka, adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat setiap orang dapat berinteraksi dengan menggunakan internet. Selain untuk berinteraksi, internet juga dapat memudahkan manusia untuk mengakses berbagai informasi dan sebagai sarana hiburan.

Penggunaan internet di Indonesia selalu meningkat dari tahun ke tahun. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa pada tahun 2021-2022 pengguna internet di Indonesia sebanyak 210,26 jiwa dari total populasi 272,68 juta jiwa. Sementara berdasarkan tingkat penetrasi dan kontribusi internet berdasarkana demografi responden, pelajar & mahasiswa menduduki peringkat pertama, yaitu sebesar 99,26%. Berdasarkan tingkat penetrasi internet berdasarkan

provinsi, DKI Jakarta sebesar 83,39% dan jika dilihat dari tingkat kontribusinya, Jawa Barat menduduki tingkat tertinggi yaitu 14,74% (APJII, 2020-2021).

Seperti teknologi pada umumnya, internet mempunyai sisi positif dan juga sisi negatif. Selain menyediakan informasi untuk dunia pendidikan, dijadikan sebagai media hiburan, memfasilitasi individu dalam bersosialisasi, dan menjadi sarana yang memudahkan individu dalam berkomunikasi, internet juga dapat mengandung berbagai macam informasi negatif. Dunia internet penuh dengan berbagai jenis aktivitas yang menyimpang yang dapat dilakukan secara bebas, salah satu aktivitas menyimpang tersebut yaitu menggunakan media internet yang digunakan untuk mengakses situs-situs porno atau yang biasa disebut dengan *cybersex* (Erawati, 2012).

Menurut Saputro (2015) *cybersex* merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan individu untuk mengakses konten sekual baik berbentuk teks maupun audio visual dengan menggunakan media komputer. Konten tersebut didapatkan melalui *software* atau situs internet tertentu, yang bertujuan untuk menampilkan para objek pelaku seksual yang nantinya saling meningkatkan gairah seksual. Berapa bentuk perilaku *cybersex* menurut Carners, Delmonico dan Griffin (dalam Sari & Purba, 2012) dikategorikan dengan mengakses pornografi di internet (gambar, video, cerita erotis, film dan *game* yang berhubungan dengan seksual). Sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku *cybersex* adalah segala kegiatan yang berbau pornografi baik melihat maupun melakukan kegiatan seksual. Selain itu mengunduh foto atau video yang berbau seksual untuk dilihat secara *offline*, menjual atau menyebarkan kepada individu lain, bahkan mencari pasangan untuk melakukan *chat sexual* ataupun video *sexual* juga termasuk dalam perilaku *cybersex*.

Penelitian Maulida (2016) menunjukan bahwa perilaku seksual melalui media *phone sex* adalah suatu percakapan tentang seks yang dilakukan oleh minimal 2 orang, alasan seseorang melakukan *phone sex* karena penasaran serta kesepian dan dampak dari *phone sex*. Karena seperti yang kita ketahui, perilaku *phone sex* termasuk dalam perilaku *cybersex*.

Menurut Sari & Purba (2012) *cybersex* terbagi dalam beberapa bentuk, yaitu mengakses pornografi di internet (seperti foto, video, cerita, majalah, *film*, dan *game*); mengakses pornografi multimedia *software* yang tidak harus *online* (seperti menonton VCD/DVD yang di dalamnya berisi film porno serta memainkan *game* porno di laptop atau komputer) dan adanya aktivitas *real time* dengan pasangan (*chat sex, phone sex* dan *videocall sex*).

Menurut *ponhub* pengaksesan pornografi semakin meningkat selama masa pandemi, *pornhub* adalah sebuah situs atau platform yang berisi film dewasa atau film porno, *ponhub* menjelaskan terjadi adanya peningkatan akses pornografi yang mereka sediakan sebanyak 11,6 % pada bulan Maret 2020 (Habibi & Kurniawan, 2021). Dengan adanya program mengenai premium tanpa bayar untuk mengakses pornografi selama masa karantina dan *lockdown*, *Ponhub* mengatakan terjadi adanya peningkatan intensitas menjadi sebanyak 57% di Negara Italia, 38% di Perancis dan 61% di Spanyol. Pada tanggal 17 bulan Maret 2020, Ponhub juga melihat adanya perubahan pola dari konsumsi pornografi di daerah Eropa, dimana waktu pengaksesan pornografi terbesar terjadi pada pukul 3 pagi (31,5%) dan pukul 1 siang (26,4%). Berdasarkan pantauan Kementerian Kominfo, di tahun 2019 ada sebanyak 1.025.263 konten yang berkaitan dengan pornografi ditangani oleh Tim AIS Ditjen Aplikasi Informatika. (Kominfo, 2020).

Berdasarkan pengamatan di Kota Semarang pada tahun 2015, terdapat komunitas pengguna jasa *cybersex* yang sebagian besar anggotanya adalah remaja dan mahasiswa. Dengan melakukan aktivitas virtual, terdapat beberapa pengguna melakukan aktivitas seksual baik itu di dalam percakapan *online* maupun terlibat dalam pertemuan *real* dengan partnernya. (Saputro, 2015). Mahasiswa yang menjadi subjek penelitian mengakui bahwa dirinya telah menggunakan jasa *cybersex* dalam jenis percakapan seks *online* (*chat sex*) dan kemudian berlanjut ke hubungan seksual pranikah. Mahasiswa berpendapat bahwa perilaku seks yang saat ini banyak terjadi merupakan hal biasa dan wajar. Bahkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arnal et.al. (2016) dengan judul "*Cybersex Addiction: A Study on Spanish College Students*" mengungkapkan 58% mahasiswa Spanyol kecanduan *cybersex*.

Hal ini didukung oleh survey awal penelitian yang dibuat oleh peneliti pada tanggal 26 Oktober 2021. Adapun kriteria responden pada survey awal tersebut adalah seluruh mahasiswa di Kabupaten Karawang dengan rentang usia 20 - 40 tahun. Survey tersebut dibuat dengan menggunakan *google form* yang berisi beberapa pertanyaan mengenai perilaku *cybersex*. Peneliti menyebarkan survey tersebut melalui *broadcast whatsapp* dan media sosial seperti *instagram* & *facebook.* Terdapat lebih dari 50 partisipan yang mengisi survei awal penelitian. Periantalo (2016) menyatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif digunakan sampel minimal 30. Semakin banyak subjek, semakin bagus hasil dari penelitian tersebut. Dalam survey awal tersebut mendapatkan hasil sebanyak 50,9 % pernah mengakes pornografi di internet dan 84,2 % pernah melihat gambar-gambar porno.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan tiga orang mahasiswa di Kabupaten Karawang pada tanggal 4 November 2021, mahasiswa tersebut berasal dari salah satu

universitas yang ada di Kabupaten Karawang, berjenis kelamin perempuan dengan usia 22 Tahun. Dalam proses wawancara terungkap bahwa perilaku *cybersex* adalah hal yang wajar dilakukan saat mahasiswa tersebut sedang merasa bosan, kesepian dan stres. Menonton video porno, melakukan aktivitas *chatting* dengan membahas soal seks juga sering mereka lakukan. Mereka mengaku ada kepuasan tersendiri ketika menonton, melihat, dan melakukan percakapan yang berbau seks.

"misalnya kalo gue di kantor lagi banyak kerjaan nih, lagi *hectic* parah, ngerasa *stress* pulang kerja malem gitu ya, sampe kosan gue *auto* buka situs begituan atau nggak nyari aja di twitter banyak, abis itu baru deh gue tidur atau ketiduran" AI 22 Tahun.

"gue kan disini ngerantau ya baru beberapa bulan, temen juga belum begitu banyak, jadi pas punya waktu luang, lagi sendiran di kosan, gue suka buka *anonymous* gitu di telegram buat lakuin *chatsex* gitu-gitu sama *anon,* seru aja gitu". SR 22 Tahun.

"tugas lagi banyak-banyak nya, kadang gue ngerjain sampe tengah malem, kepala mumet banget, pas istirahat rebahan, suka iseng aja buka situs namanya xnxx disitu banyak tuh, lu buka itu ga pake vpn juga bisa, jadi ya gitu pas lagi rebahan, istirahat bentar, suka pengen liat video bokeh, karna gatau kenapa ngerasa kurang aja gitu kalo sehari ga nonton tuh" AF 22 Tahun.

Selain itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ghaisani (2016) yang mengungkapkan bahwa remaja melakukan *cybersex* yaitu untuk mengisi kekosongan waktu, mencari kesenangan dengan mengakses situs ataupun aplikasi yang menunjang untuk berkomunikasi dengan individu lain tanpa kontak langsung sehingga dapat mengekspresikan apapun yang diinginkannya tanpa adanya penolakan, tidak memiliki hubungan yang mendalam dengan orang disekitarnya sehingga merasa kesepian, dan sebagainya.

Menurut McCourt & Fitzpatrick (Andromeda & Kristanti, 2017) kesepian atau *loneliness* merupakan pengalaman subyektif individu akan perasaan kehilangan dan isolasi, hal ini ditandai dengan adanya kesenjangan antara apa yang dirasakan dan juga apa

yang diinginkan oleh individu dalam hubungan personalnya. Selain itu menurut Brehm (Andromeda & Kristanti, 2017) terdapat beberapa hal yang dapat menyebabkan individu mengalami kesepian, yang pertama adalah ketidakadekuatan dalam hubungan yang dimiliki indvidu, terjadi adanya perubahan apa yang diinginkan individu dari suatu hubungan, *self-esteem*, dan perilaku interpersonal. *Loneliness* juga memiliki pengaruh terhadap seberapa lama seseorang menghabiskan waktu untuk mengakses internet. Banyak penelitian yang menjelaskan bahwa adanya hubungan antara *loneliness* dengan perilaku *cybersex*, terutama di masa pandemi seperti ini, adanya peningkatan terhadap *loneliness* yang memungkinkan terjadinya peningkatan terhadap perilaku *cybersex*. (Habibi & Kurniawan, 2021).

Selanjutnya menurut Larranaga, Yubero, Ovejero & Navvaro (2016), individu yang merasa kesepian akan mencari dukungan emosional, persahabatan atau mencoba menghindari suasana hati yang negatif dengan berinteraksi dalam jaringan (*online*), namun dengan menghabiskan waktu untuk berinteraksi di internet dapat meningkatkan sejumlah risiko potensial, seperti misalnya *cybersex*ual.

Penelitian yang dilakukan oleh Bingham dan Piotrowski (Ghaisani, 2016) menunjukkan bahwa salah satu perilaku *cybersex*ual didorong oleh faktor *loneliness*. Selanjutnya dalam penelitian Ozgur, Demiralay, dan Demiralay (2014) di Turki menunjukkan hasil bahwa terdapat adanya hubungan yang signifikan antara *loneliness* dan penyalahgunaan internet seperti *cybersex*ual.

Selain *loneliness*, Leiblum (dalam Saputro, 2015) menyatakan bahwa depresi dan stres merupakan faktor yang berperan sangat bersar dalam berkembangnya penggunaan *cybersex*. Menurut Barlow & Duand (dalam Hendarto & Ambarwati, 2020) Distres

psikologis merupakan keadaan emosional yang ditandai dengan gejala kecemasan dan depresi. Sedangkan menuut Mirowsky & Row (dalam Husain dkk, 2014) *Distress* psikologis didefinisikan sebagai keadaan subjektif tak menyenangkan yang meliputi kondisi negatif seperti kepedihan atau penderitaan mental yang mencakup perasaan yang terkait dengan depresi dan kecemasan. Stres atau *distress* psikologi merupakan hal yang memiliki dampak negatif pada individu sehingga perlu adanya pencegahan yang kuat dari munculnya *distress* pada individu.

Lahey (dalam Winefield, dkk. 2012) memaparkan bahwa *distress* pskilogis dapat terbentuk dari adanya kecemasan, kesedihan, sifat marah, kesadaran diri, kerentanan emosi yang berkaitan dengan morbiditas, penurunan kualitas, durasi hidup, dan peningkatan penggunaan layanan kesehatan. Selanjutnya menurut Cutris jika dilihat dari prevalensinya, mahasiswa berada pada tahap perkembangan *emerging adult*, dimana pada perkembangan *emerging adult distress* psikologis paling rentan terjadi (dalam Geshica & Musabiq, 2017).

Banyak permasalahan *distress* psikologis muncul pada mahasiswa sehingga banyak juga peneliti yang melakukan penelitian di berbagai negara seperti Amerika, China, dan Hongkong dan berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa tingkat *distress* psikologis meningkat dalam populasi Universitas. Banyak penelitian yang menunjukkan adanya efek negatif seperti tekanan atau *distress* dalam pengalaman mahasiswa (Pidgeon, dkk, 2014).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Perdana (2019) kondisi stres yang dialami mahasiswa menjadi penyebab terjadinya perilaku *cybersex*. Ketika mahasiswa stres dengan permasalahan yang sedang dihadapi, intensitas melakukan perilaku *cybersex* menjadi semakin meningkat. Selain itu, dengan kuota yang memadai, mahasiswa dapat dengan mudah mengakses internet dengan mengarah kepada hal-hal yang berbau *cybersex*.

Cline (dalam Heryan & Anggraini, 2021) membagi efek mengkonsumsi konten pornografi menjadi empat tahap, yaitu : (1) adiksi merupakan tahap kecanduan ketika penggunanya memiliki keinginan yang muncul kembali setelah terpapar konten pornografi (2) eskalasi merupakan tahap di mana seseorang memiliki kebutuhan untuk mengkonsumsi materi pornografi yang lebih berat dibanding sebelumnya, (3) desentisasi merupakan tahap yang awalnya dianggap tidak bermoral dan tabu mulai dinilai sebagai suatu yang wajar, bahkan membuat individu tidak sensitif lagi terhadap korban pelecehan seksual, (4) *act out* merupakan tahapan akhir sekaligus paling nyata saat seseorang mulai mengaplikasikan perilaku seksual yang selama ini dikonsumsinya.

Selain itu mengingat dampak negatif yang akan terjadi dengan melakukan perilaku *cybersex* adalah prostitusi, kejahatan *cyber* termasuk pelecehan anak serta mengingat dampaknya hingga sampai pada seks bebas yang dapat terinfeksi penyebaran virus HIV AIDS, penyakit kelamin dan lain sebagainya. (Judhita, 2020)

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh *Loneliness* dan *Distress* Psikologis Terhadap Perilaku *Cybersex* Mahasiswa di Kabupaten Karawang".

B. Rumus Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah ada pengaruh *loneliness* terhadap perilaku *cybersex* pada mahasiswa di Kabupaten Karawang?
2. Apakah ada pengaruh *distress* psikologis terhadap perilaku *cybersex* pada mahasiswa di Kabupaten Karawang?

3. Apakah *loneliness* dan *distress* psikologis secara bersamaan berpengaruh terhadap perilaku *cybersex* pada mahasiswa di Kabupaten Karawang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh *loneliness* terhadap perilaku *cybersex* pada mahasiswa di Kabupaten Karawang,
2. Untuk mengetahui pengaruh *distress* psikologis terhadap perilaku *cybersex* pada mahasiswa di Kabupaten Karawang,
3. Untuk mengetahui pengaruh *loneliness* dan *distress* psikologis secara bersamaan terhadap perilaku *cybersex* pada mahasiswa di Kabupaten Karawang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian tersebut diharapkan bisa digunakan sebagai kajian dalam psikologi perkembangan & klinis.

Secara akademis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan memberi informasi dari sudut pandang psikologi mengenai pengaruh *loneliness* dan *distress* psikologis terhadap perilaku *cybersex* pada mahasiswa di Kabupaten Karawang.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti berikutnya khususnya bagi penelitian yang berhubungan dengan *loneliness*, *distress* psikologis dan perilaku *cybersex.*