

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa dewasa awal adalah masa pencarian pasangan dan masa reproduktif yang memiliki ciri seperti gangguan emosional, isolasi sosial, periode komitmen, masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai, kreatifitas, dan adaptif terhadap pola hidup yang baru (Hurlock, 2018). Rentang umur saat masa dewasa awal umumnya berkisar antara 18 sampai 40 tahun yang memiliki berbagai kebutuhan (Hurlock, 2018). Kebutuhan manusia saat masa dewasa awal salah satunya adalah Seks. Kebutuhan seks pada masa ini didasari oleh fisiologis yang kuat dan memiliki sifat tidak stabil (King 2017). Menurut Sulaiha & Ambarini (2012) menjalin hubungan intim dengan lawan jenis merupakan tuntutan yang harus dijalani saat fase perkembangan dewasa awal. Tuntutan tersebut di latar belakang oleh dorongan seksual yang muncul ketika individu sudah dewasa. Namun Individu dewasa awal dapat menunda pernikahan dalam kurun waktu tertentu, tetapi dorongan seksual kerap tidak terbandung yang mengakibatkan kesenangan seksual menjadi salah, contohnya *Cybersex* (Sari & Purba 2012).

Selanjutnya berdasarkan data statistik dari Kementerian Komunikasi (dalam Perbawani, 2019) mengungkapkan, pengguna internet di Indonesia mencapai 82% dari seluruh pengguna internet berusia antara 18-25 tahun. Internet dapat digunakan untuk tujuan baik dan buruk tergantung pada penggunaanya (Baron & Byrne dalam

Perbawani, 2019). Tujuan baiknya adalah untuk penelitian dan pengambilan keputusan organisasi, sedangkan tujuan buruknya adalah kemudahan akses pornografi melalui internet.

Berdasarkan data yang diperoleh Perbawani, (2019) terdapat 12% situs web di seluruh dunia mengandung pornografi. Materi pornografi yang dicari oleh mesin pencari mencapai 25% dan 35%, dan itu adalah pornografi yang diunduh dari internet. Sekitar 28.258 pengguna internet per detik menelusuri pornografi, dan 89.00 US\$ per detik dihabiskan untuk pornografi internet. Konsumsi pornografi melalui internet disebut perilaku *cybersex*.

Cybersex adalah aktifitas mengunjungi situs pornografi di jaringan peramban dan multimedia *software* atau terlibat percakapan langsung dengan orang lain secara daring yang membahas tentang seksualitas (Carners dan Griffin, dalam Juditha 2020). Sedangkan menurut Cooper dalam Sukma & Suhana (2020), *cybersex* merupakan aktivitas melihat gambar yang merangsang nafsu birahi, terlibat dalam chatting tentang seks diantaranya saling tukar menukar gambar atau pesan email dan lain sebagainya yang terkadang diikuti oleh masturbasi. Tokoh lain berpendapat bahwa *cybersex* merupakan aktifitas seks secara *online* tanpa bersentuhan tubuh, dimana gejala nafsu birahi, ereksi dan orgasme (Lestari dan Hartosujono, 2014).

Ada beberapa aspek *cybersex* menurut Delmonico dan Miller (dalam Sukma & Suhana, 2020). Yang pertama aspek kecanduan, tingkat kecanduan menjadi tinggi jika individu melihat tontonan pornografi di internet. Hal tersebut menyebabkan berkurangnya kemampuan kontrol diri untuk menghindari pornografi. Aspek kedua

yaitu perasaan bersalah, Perasaan tersebut akan timbul jika individu bersentuhan dengan pornografi dan seksualitas. Jika perasaan bersalah semakin tinggi, akan menyebabkan tingkat kecanduan semakin tinggi juga. Aspek ketiga yaitu perilaku *online* seksual-sosial, kecanduan *cybersex* akan mempengaruhi kehidupan sosial individu, mereka akan lebih fokus dalam menghabiskan waktu untuk melihat tayangan pornografi yang dapat menimbulkan kesenangan hati dan melupakan kegiatan yang seharusnya bersifat konstruktif dan positif.

Menurut Cooper dalam (Agustina dan Hafizah, 2018) terdapat beberapa aspek dalam perilaku *cybersex* diantaranya yaitu aktifitas, refleksi, kesenangan individu, dan rangsangan. Aspek aktifitas yaitu serangkaian tindakan yang dilakukan oleh individu melalui *computer* atau internet. Tindakan tersebut seperti melihat gambar erotis, mengobrol dan chatting tentang seks. Aspek refleksi, dimana perilaku *cybersex* merefleksikan suatu keinginan dan kebutuhan pribadi yang tidak terpenuhi, karena individu yang terlibat dalam perilaku ini tidak dapat mencapai kesenangan dan kepuasan yang sama dalam kehidupan nyata. Aspek kesenangan individu yang terlibat dalam perilaku *cybersex* dengan tujuan menikmati akses atau aktifitas yang didalamnya terdapat ruang obrolan bermuatan seksual atau pornografi. Aspek rangsangan, perilaku *cybersex* biasanya akan menimbulkan suatu isyarat seksual, yang biasanya ditemukan melalui *chat room* menampilkan tulisan seolah-olah sedang melakukan aktifitas seksual sehingga timbul suatu rangsangan.

Ada lima dampak negatif dari perilaku *cybersex* antara lain: Pengasingan sosial dan depresi, menurunnya kinerja dan kehilangan pekerjaan, meninggalkan aktifitas

sosial, hasrat seksual yang sewajarnya dengan lawan jenis, dan frekuensi masturbasi terlalu tinggi sehingga berkurangnya hubungan seks yang seharusnya. Kelima dampak negatif tersebut dapat membuat individu dikucilkan dalam lingkungan sosialnya. (Rowland dalam Febriansyah dkk, 2022).

Karakteristik dari penggunaan perilaku *cybersex* menurut Rimminton dan Gast (Hendarto & Ambarini, 2021) yaitu: *Guilt* (perasaan bersalah setelah melakukan *cybersex*), *Relationship* (hubungan dengan orang lain yang terabaikan di dunia nyata), *Responsibilitities* (tanggung jawab yang terabaikan), *Concern from others* (khawatir orang lain mengetahui perbuatan *cybersex* dari si pengguna), *Illegal activities* (aktifitas ilegal yang dilakukan pengguna merupakan hal yang dilarang), *Lost-of-control* (kehilangan control untuk berhenti melakukan *cybersex*), *Time* (waktu yang terbuang karena sering melakukan *cybersex* dibandingkan dengan kegiatan di dunia nyata), *Mood* (suasana hati yang berubah akibat penyaluran yang salah dari rasa depresi atau stress).

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap 100 individu yang sudah memasuki dewasa awal di Kabupaten Karawang terkait perilaku *cybersex* di bulan Februari 2023 melalui *google form*. Jumlah dewasa awal yang melakukan aktivitas *cybersex* lebih di dominasi dengan jenis kelamin Laki-laki dengan jumlah 52 (52%) dan Perempuan berjumlah 48 (48%). Perilaku *cybersex* paling banyak dilakukan responden adalah melihat gambar-gambar porno (87%), mengakses pornografi di internet (62%), melakukan *chatting* tentang seks (37%), mencari pasangan seksual secara *online* (12%), melakukan tukar menukar gambar atau video tentang seks (15%), dan melakukan *webcam sex* (2%).

Menurut teori *Triple-A Engine* (Cooper, 2022) perilaku *cybersex* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu *Accessibility*, *Affordability*, dan *Anonymity*. *Accessibility* artinya Internet dapat diakses dimana saja dan kapan saja. *Affordability* artinya Internet mudah dijangkau dan gratis oleh semua individu. *Anonymity* berupa Akses konten pornografi pada internet sulit diketahui oleh pihak lain sehingga menciptakan rasa aman dan malu bagi pelaku (dalam Cooper, 2022). Individu yang adiktif terhadap pornografi (*cybersex*) akan mengalami kecanduan sehingga tidak bisa lepas dari tontonan pornografi, dan cenderung lebih fokus terhadap kehidupan di dunia maya sehingga menghindari kehidupan dan interaksi sosial secara langsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Manullang (2014), dalam penelitiannya 60 dewasa awal Kecamatan Medan melakukan perilaku *cybersex* diwarung internet di wilayah Kelurahan Padang Bulan, dari 60 sampel dikatakan *factor* utama dewasa awal melakukan perilaku *cybersex* adalah karena faktor *Affordability*. Penelitian lain yang dilakukan Papilaya dan Neleke (2016) pada tahap dewasa awal, gaya hidup dan pola kehidupan baru mulai memasuki tahap ini dan memicu dorongan untuk melakukan praktik *cybersex* untuk mengetahui tentang praktik hubungan seksual itu sendiri. Sebanyak 97 dewasa awal sudah pernah melakukan *cybersex*. Kemudian penelitian *cybersex* pada dewasa awal selaras dengan yang diteliti Huntley (dalam Delevi 2013) menyatakan bahwa penggunaan teknologu didominasi oleh dewasa awal. Hal tersebut disebabkan rentang umur tersebut lebih banyak mengimplementasikan internet untuk melakukan *cybersex* dan 67% responden melakukan *cybersex* dalam rangka rekreasi.

Berdasarkan pemaparan fenomena diatas dan uraian yang disampaikan, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul gambaran perilaku *cybersex* pada dewasa awal di Karawang.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari pertanyaan yang ingin diajukan dalam penelitian ini adalah. Bagaimana gambaran tingkat perilaku *cybersex* pada dewasa awal di Karawang.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat perilaku *cybersex* pada dewasa awal di Karawang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan studi psikologi, terutama di bidang psikologi klinis. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan penelitian lanjutan bagi akademisi lainnya yang tertarik untuk meneliti perilaku *cybersex*.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menambah informasi kepada dewasa awal mengenai perilaku *cybersex* yang memberikan dampak buruk terhadap perkembangan fisik, psikologi dan sosial agar mereka terhindar dari perilaku *cybersex*. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran di kalangan dewasa awal dalam mengontrol perilaku *cybersex* mereka.

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk membuat aturan hukum terkait pencegahan *cybersex* seperti pemblokiran situs-situs pornografi, memberikan informasi terkait edukasi seksual agar dewasa awal bebas dari perilaku *cybersex* yang mengkhawatirkan.

