

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang permasalahan yang akan diteliti, rumusan masalah penelitian, manfaat penelitian ini baik secara praktis maupun teoritis.

### **A. Latar Belakang**

Data yang didapatkan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo), pada tahun 2015 Kominfo telah melakukan pemblokiran terhadap 700.000 lebih situs porno. Pada tahun 2017 Kementerian Kominfo kembali meliris pernyataan bahwa terdapat tambahan 100.000 lebih situs porno yang diblokir sehingga total terdapat 800.000 lebih situs pornografi yang diblokir dalam kurun waktu dua tahun. Pada tahun 2018, Kominfo telah mendeteksi sekitar 120.000 situs porno yang berasal dari Indonesia, dari total sekitar 1,2 juta alamat internet yang ada. Pada bulan Juli 2018 kominfo mendapat lebih dari 4000 aduan dari masyarakat tentang muatan pornografi di Internet (Kominfo.go.id, 2018). Data-data di atas menunjukkan bahwa adanya kekhawatiran dari pemerintah terhadap akses pornografi di kalangan masyarakat Indonesia. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil survey yang dilakukan oleh Google di tahun 2015, yang menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara urutan ketiga di dunia sebagai pengakses terbesar pornografi (Techno.id, 2015).

Data lainnya juga diungkapkan oleh pornhub, salah satu situs porno yang berdiri sejak tahun 2007 dan merupakan salah satu situs porno terbesar di dunia. Pada tahun 2017 situs pornhub merilis data-data yang dimilikinya selama selang sepuluh tahun sejak pertama kali situs tersebut berdiri. Terdapat lebih dari sepuluh juta video yang diunduh kedalam website

tersebut. Jika ditotalkan lamanya waktu untuk menonton seluruh video tersebut, kurang lebih membutuhkan waktu sekitar 173 tahun. Data lainnya yang dipaparkan, menungkapkan bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan oleh individu untuk mengakses situs tersebut cenderung menurun sejak tahun 2007 hingga 2017. Pada tahun 2007 seorang individu rata-rata menghabiskan waktu sekitar 13,5 menit, namun pada 2017 rata-rata seorang individu menghabiskan waktu sekitar 9 menit. Hal tersebut dikarenakan akses internet yang lebih cepat pada tahun 2017 jika dibandingkan dengan tahun 2007. Terdapat peningkatan dalam hal akses dengan menggunakan perangkat telepon genggam jika dibandingkan dengan perangkat komputer. Hal tersebut dikuatkan dengan data yang diperoleh pada tahun 2014, sekitar 56% individu yang mengakses website tersebut menggunakan perangkat telepon genggam. Pada tahun 2017 sekitar 75% individu mengakses situs tersebut menggunakan perangkat telepon genggam (dailymail.co.uk, 2017).

Menurut Carnes, Delmonico, & Griffin (2001) mengakses pornografi di internet merupakan hal yang mudah bagi individu. Penelitian yang dilakukan oleh Novika dan Meilona (2012) di Kota Medan menunjukkan bahwa 67% partisipan mengungkapkan alasan bahwa mengakses pornografi secara *online* dikarenakan hal tersebut mudah untuk dilakukan dan memerlukan biaya yang relatif murah. Hal tersebut juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Institute for Public Policy Research pada tahun 2014 yang mengungkapkan bahwa 8 dari 10 remaja berusia 18 tahun, menganggap bahwa mengakses pornografi secara *online* merupakan hal yang mudah untuk dilakukan (okezone.com, 2014).

Cooper (Daneback & Mansson, 2013) mengungkapkan bahwa aktivitas seksual yang dilakukan individu dengan menggunakan media internet dikenal dengan istilah *cybersex*. Griffiths (2004) mengungkapkan bahwa aktivitas *cybersex* terdiri dari beberapa aktivitas yang diantaranya seperti: 1) Melihat atau mengakses konten pornografi baik berupa gambar, tulisan, atau video sebagai sarana hiburan atau bertujuan untuk melakukan

masturbasi; 2) Terlibat dalam ruang obrolan (*chat-room*) dengan tujuan seksual (*sexting*), konten pembicaraan yang mengandung unsur seksual, melakukan pertukaran gambar dan video dengan konten pornografi baik dengan lawan jenis atau dengan teman sebaya; 3) Mencari pasangan seksual jangka lama atau jangka pendek (seperti *psk online*).

Cooper (Daneback & Mansson, 2013) mengungkapkan bahwa aktivitas *cybersex* pada individu dikarenakan faktor “*Triple A Engine*” yang merupakan akronim dari: 1) *Accesibility*, kemudahan untuk mengakses, mengunduh, atau mendapatkan konten pornografi tanpa dibatasi waktu dan tempat; 2) *Anonymity*, kerahasiaan diri individu tanpa khawatir identitas dirinya diketahui oleh orang lain; 3) *Affordability*, material pornografi yang didapatkan secara murah atau gratis tanpa perlu mengeluarkan biaya.

Terdapat beberapa penelitian yang dilakukan berkaitan dengan aktivitas *cybersex* di beberapa kota besar di Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh Theresia (2013) di Yogyakarta dengan karakteristik responden berusia 12 hingga 20 tahun yang menjelaskan kaitan antara aktivitas *cybersex* dengan gambaran konsekuensi yang akan diterima pada remaja. Penelitian lainnya dilakukan oleh Saputro (2015) di Semarang yang menggambarkan perilaku seksual pra-nikah dengan aktivitas *cybersex* pada mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2015) di Jakarta yang melakukan penelitian terhadap 814 mahasiswa yang melakukan aktifitas *cybersex*, dengan 530 responden memiliki resiko ketergantungan terhadap *cybersex*. Penelitian dari Hartoyo & Abraham (2015) di Jabodetabek terhadap 333 orang usia dewasa awal yang belum menikah, penelitian ini mengukur nilai-nilai budaya dan hasrat seksual sebagai faktor pada individu melakukan aktivitas *cybersex*.

Terdapat penelitian lainnya yang dilakukan di Kota Bandung, seperti penelitian dari Dewangga & Rahayu (2014) yang melakukan penelitian terhadap kontrol diri remaja SMP pelaku *cybersex*. Penelitian lainnya juga

dilakukan oleh Ghaisani & Nugraha (2016) yang mengukur tingkat *self-esteem* dan *loneliness* pada remaja akhir pelaku *cybersex*.

Terdapat penelitian yang berkaitan dengan aktivitas *cybersex* berdasarkan gender, seperti penelitian yang dilakukan oleh Florencys (2014) penelitian ini berupa studi kualitatif terhadap perempuan yang melakukan aktivitas *cybersex* dengan rentang usia 21-23 tahun. Penelitian lainnya dilakukan oleh Rahardjo, Saputra, & Hapsari (2015), yang menjelaskan peranan *self-esteem*, terhadap aktivitas *sexting* dan jumlah pasangan seks pada pria dengan rentang usia 17-31 tahun. Penelitian lainnya dilakukan dengan perbedaan yang signifikan berdasarkan usia. Penelitian tersebut dilakukan oleh Maulida (2016) yaitu berupa studi kualitatif terhadap 4 orang pelaku *phone sex*, yang terdiri dari 3 orang responden berusia 21-23 tahun dan 1 orang responden berusia 46 tahun.

Penelitian penelitian di atas juga memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Daneback, Cooper, & Mansson (2005) yang mengungkapkan bahwa aktivitas *cybersex* dilakukan oleh Individu tanpa memandang usia, dengan kelompok mayoritas usia terbanyak ialah antara rentang 18-30 tahun. Klettke, Hallford, & Mellor (2014) juga mengungkapkan hal yang sama bahwa dewasa awal sebagai kelompok yang lebih sering terlibat aktivitas *cybersex* berupa *sexting* dibandingkan dengan remaja. Gender juga memberikan peranan dalam aktivitas *cybersex* pada individu. Pria memiliki sikap yang lebih toleran terhadap aktivitas *cybersex* jika dibandingkan dengan wanita (Pribadi & Putri, 2009). Selain itu pria juga lebih mudah terlibat dalam aktivitas *cybersex* (Byers & Shaughnessy, 2014).

Selain faktor usia dan gender, terdapat faktor-faktor dalam diri individu baik remaja ataupun pada dewasa awal dalam melakukan aktivitas *cybersex*. Terdapat penelitian-penelitian yang menunjukkan bahwa faktor pada usia dewasa awal melakukan aktivitas *cybersex* dikarenakan faktor hasrat seksual. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Hartoyo & Abraham (2015) mengemukakan bahwa hasrat seksual menjadi salah satu faktor

pemicu aktivitas *cybersex* pada individu usia dewasa awal yang belum menikah. Penelitian dari Daneback, dkk., (2013) juga menunjukkan hasil yang sama bahwa aktifitas *cybersex* dikarenakan keinginan dalam diri individu untuk memenuhi gairah seksualnya. Penelitian tersebut juga diperkuat oleh penelitian dari Edelstein, Chopik, & Kean di tahun 2011 (Rahardjo, Saputra, & Hapsari, 2015) yang menyatakan bahwa individu yang belum menikah, terutama pada pria cenderung memiliki gairah seks yang tinggi karena mereka belum memiliki pasangan tetap untuk menyalurkan gairah seksnya.

Selain dipengaruhi oleh hasrat seksual yang telah muncul dari usia pubertas, bagi individu usia dewasa awal aktivitas *cybersex* dipengaruhi oleh tingkat *self-esteem* yang terdapat dalam individu tersebut. Penelitian Kim (2011) menunjukkan bahwa *self-esteem* merupakan faktor internal yang memengaruhi individu dalam melakukan aktivitas *cybersex*. Menurut penelitian dari Rahardjo, Saputra, & Hapsari (2015) bahwa individu dengan *self-esteem* yang rendah akan melakukan aktivitas *cybersex*, yaitu *sexting* untuk mendapatkan pasangan romantis dan juga pengakuan dari teman sebanyaknya. Penelitian tersebut juga mengemukakan bahwa bagi pria, memiliki pasangan seks dalam jumlah yang banyak akan membuat dirinya merasa hebat dihadapan teman sebayanya, disamping itu juga dapat meningkatkan *self-esteem* pada diri individu tersebut.

Individu yang tidak memiliki pasangan romantis akan memiliki tingkat *self-esteem* yang rendah, terutama bagi pria. Hal tersebut juga dikarenakan pada individu usia dewasa merupakan usia yang dalam tugas perkembangannya merupakan masa untuk membangun sebuah hubungan intim dengan lawan jenis (Sanderson, 2010; Santrock, 2012; Papalia & Fieldman, 2014). Penelitian lainnya juga mengatakan bahwa individu dengan tingkat *self-esteem* yang rendah akan kesulitan untuk membangun sebuah hubungan interpersonal terutama dengan lawan jenis. Hal ini dikarenakan individu tersebut merasa kurang percaya diri, kurang

memiliki kompetensi untuk membangun sebuah hubungan interpersonal jika dibandingkan dengan orang lain disekitarnya (Baumeister, Campbell, Krueger, & Vohs, 2003; Beyens & Eggermont, 2014; Owens T. J., 2007). Selain itu terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa individu yang kurang mampu membangun hubungan interpersonal cenderung melakukan aktivitas *cybersex* (*sexting, dating online*) untuk memenuhi kebutuhan interpersonalnya terutama dengan lawan jenis (Carvalheira & Gomes, 2003; Tsitsika et al., dalam Owens, Behun, Manning, & Reid, 2012).

Selain memiliki tingkat *self-esteem* yang rendah, pada individu yang tidak memiliki pasangan intim/romantis ataupun kesulitan membangun hubungan interpersonal dapat menyebabkan *loneliness*. *Loneliness* dirasakan ketika individu mengharapkan sebuah hubungan dengan orang lain atau dengan lawan jenis, namun tidak dapat terpenuhi atau terpuaskan (Peplau & Perlman, 1979; Khatib, 2012). Penelitian yang diungkapkan oleh Vanhalst, dkk., (2013) menunjukkan bahwa tingkat *self-esteem* yang rendah dalam diri individu menjadi faktor yang menyebabkan individu merasakan *loneliness*, hal tersebut dikarenakan pada individu dengan tingkat *self-esteem* rendah memiliki rasa kecemasan dalam membangun sebuah hubungan interpersonal, dan memiliki rasa takut akan penolakan dari orang lain sehingga individu tersebut cenderung untuk menghindari sebuah hubungan interpersonal.

Penelitian kualitatif dari Maulida (2016) mengungkapkan bahwa individu yang *loneliness* cenderung untuk melakukan aktivitas *cybersex*. Hal tersebut juga dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan Hastanti & Zulkaida (2006) yang mengungkapkan individu tersebut akan berusaha untuk mengurangi *loneliness* yang dirasakan dan melengkapi kekurangan dalam hubungan interpersonal yang dimilikinya sehingga *cybersex* menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi tingkat *loneliness* yang sedang dirasakan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yoder, Virden, & Amin (2005) menunjukkan hasil bahwa tingkat *loneliness* yang dirasakan individu

bertambah tinggi seiring dengan kompleksitas aktivitas *cybersex* yang dilakukannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Ghaisani & Nugraha (2016) mengukur hubungan antara *self-esteem*, *loneliness*, pada remaja yang melakukan aktivitas *cybersex*. Pada penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan memiliki tingkat *self-esteem* yang rendah dan *loneliness* yang tinggi. Temuan lainnya juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara tingkat *self-esteem* dengan tingkat *loneliness* pada individu berusia remaja. Selain itu, penelitian tersebut juga menjelaskan bagaimana tingkat aktivitas *cybersex* yang dilakukan partisipan berada di kategori *At Risk User*, atau dapat dijelaskan bahwa aktivitas *cybersex* yang dilakukan memiliki resiko dan mempengaruhi kehidupan individu tersebut. Individu tersebut merasakan pengaruh dari aktifitas yang dilakukannya dikarenakan dapat berpotensi ketergantungan terhadap aktivitas *cybersex*.

Terdapat keterbatasan penelitian yang dilakukan oleh Ghaisani & Nugraha (2016), pada penelitian tersebut tidak didapatkan data yang mengungkapkan bahwa terdapat hubungan antara *self-esteem* dengan aktivitas *cybersex*, ataupun hubungan antara *loneliness* dengan aktivitas *cybersex* sehingga penelitian ini dilakukan untuk menutupi kekurangan pada penelitian tersebut. Berdasarkan penelitian di atas peneliti tertarik meneliti hubungan antara *self-esteem*, *loneliness*, dan aktivitas *cybersex* pada dewasa awal. Pada penelitian ini, peneliti bermaksud untuk menganalisis hubungan dan pengaruh antara *self-esteem*, *loneliness* dengan aktivitas *cybersex* dengan menempatkan *loneliness* sebagai mediator antara *self-esteem* dan aktivitas *cybersex*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah sebelumnya dapat disimpulkan bahwa masalah pada penelitian ini ialah “bagaimanakah

hubungan dan pengaruh antara *self-esteem*, *loneliness* dengan aktivitas *cybersex* pada dewasa awal?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui “hubungan dan pengaruh *self-esteem* dan *loneliness* terhadap aktivitas *cybersex* pada individu usia dewasa awal.”

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan dalam bidang kajian *Cyber Psychology* khususnya di Indonesia, yaitu bidang psikologi yang membahas tentang perilaku individu dalam dunia *online*/maya yang salah satunya ialah aktivitas *cybersex* dan faktor-faktor yang mendukung individu terutama pada usia dewasa awal untuk melakukan aktivitas *cybersex*.

#### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan pada individu usia dewasa awal yang terlibat aktivitas *cybersex*, bahwa salah satu cara untuk mengurangi aktifitas *cybersex* dapat dilakukan dengan cara mendapatkan dukungan sosial, baik dari relasi pertemanan maupun relasi dengan lawan jenis.

### **E. Sistematika Penulisan**

Struktur organisasi yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini terdiri dari lima Bab, yaitu Bab I Pendahuluan; Bab II Tinjauan Pustaka; Bab III Metode Penelitian; Bab IV Pembahasan; serta Bab V Kesimpulan dan Saran.

## **Bab I Pendahuluan**

Bab I merupakan studi pendahuluan dari skripsi yang akan dibuat dengan bahasan mengenai latar belakang penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian dan diakhiri dengan struktur organisasi penulisan skripsi.

## **Bab II Tinjauan Pustaka**

Bab II berisikan tinjauan dari teori dan penelitian-penelitian sebelumnya dan diakhiri dengan kerangka pemikiran, asumsi peneliti dan hipotesis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini.

## **Bab III Metode Penelitian**

Bab III berisikan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, variabel dan definisi operasional, Instrumen penelitian serta pengembangan instrumen penelitian, dan teknik analisis data yang dilakukan.

## **Bab IV Pembahasan**

Bab IV berisikan hasil pembahasan analisis data dengan metode statistik dari penelitian yang telah dilakukan, selain itu dilakukan analisis pembahasan hasil penelitian berdasarkan teori yang berkaitan.

## **Bab V Kesimpulan dan Saran.**

Bab V berisikan kesimpulan secara keseluruhan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, selain itu juga berisi implikasi dan saran bagi berbagai pihak termasuk untuk penelitian selanjutnya.

