

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan definisi teori yang digunakan pada penelitian ini. Teori yang akan dibahas pada bab ini ialah teori mengenai *self-esteem*, *loneliness* dan *cybersex*. Teori ini juga akan membahas kaitan antara seksualitas dan intimasi pada dewasa awal sebagai bahan pendukung dalam melakukan penelitian ini.

A. Intimasi dan Seksualitas pada Dewasa Awal

Usia dewasa awal berkisar antara 18 tahun hingga 35 tahun, Erikson mengungkapkan bahwa usia dewasa awal berkisar antara usia 19 hingga 34 tahun. Transisi individu menuju usia dewasa awal, ditandai dengan pubertas atau secara biologis saat tubuh individu merasa dewasa secara fisik dan siap untuk bereproduksi (Carr, 2009). Individu di usia dewasa, memiliki hasrat untuk memiliki sebuah hubungan romantis dan hasrat seksual yang telah muncul ketika pubertas di masa remaja (Papalia & Fieldman, 2014; Gray & Garcia, 2013). Hasrat-hasrat tersebut tidak terlepas dari tugas perkembangan pada diri individu terutama di usia dewasa ialah memiliki pasangan intim/romantis dan melanjutkan ke jenjang pernikahan (Papalia & Fieldman, 2014). Robert Havighurst (Carr, 2009) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa tugas perkembangan pada usia dewasa awal, seperti mencari pasangan, belajar hidup bersama pasangan, membesarkan anak, mengatur rumah tangga sendiri, memulai karir pekerjaan, mengambil peran/tanggung jawab di lingkungan sosial, dan membangun hubungan dengan teman, kenalan atau rekan kerja.

Keinginan dalam membangun sebuah hubungan romantis sesuai dengan teori perkembangan Erikson yang mengemukakan bahwa individu dalam rentang usia dewasa merupakan saat individu mulai

mengembangkan intimasi/*intimacy* (kedekatan dan hubungan) dengan pasangan lawan jenis (Antonucci, Vandewater, & Lansford, 2000). Pada tahap ini individu berada dalam tahap perkembangan sosial *intimacy vs isolation*, *intimacy* diartikan bahwa individu dituntut untuk dapat mengembangkan intimasi dengan lawan jenis secara seksual seperti ikatan cinta. *Isolation* diartikan sebagai situasi individu ketika dirinya tidak mampu membangun intimasi dengan lawan jenis atau menghindari sebuah hubungan dekat/interpersonal dengan lawan jenis (Hall & Lindzey, 1985).

Individu pada usia dewasa awal akan melakukan sebuah eksplorasi untuk dapat menemukan pasangan hidupnya, eksplorasi ini bersifat eksplorasi seksual berupa pencarian pasangan lawan jenis maupun pasangan sejenis. Ketika individu melakukan eksplorasi, individu tersebut membentuk sebuah identitas seksual baik sebagai heteroseksual, homoseksual, maupun biseksual (Papalia & Fieldman, 2014; Santrock, 2012). Kombinasi dari faktor genetik, hormonal, kognitif, dan lingkungan adalah hal yang paling mempengaruhi orientasi seksual individu (Crooks & Baur; King, dalam Papalia & Fieldman, 2014). Beberapa individu yang memiliki orientasi seksual sebagai gay, lesbian atau biseksual di beberapa negara kurang dapat mengapresiasi orientasi seksualnya, mereka merasa dirinya terisolasi dari lingkungan karena cenderung mendapatkan diskriminasi atau kekerasan (Hillier; C.J. Paterson; dalam Santrock, 2012).

Identitas seksual yang telah dibentuk akan berpengaruh terhadap ketertarikan individu akan seksualitas. Hal tersebut juga akan berpengaruh terhadap perilaku seksual yang akan timbul (Santrock, 2012). Pola perilaku seksual dalam usia dewasa akan berbeda sesuai dengan gender, menurut Lefkowitz & Gillen (Santrock, 2012) mengungkapkan bahwa pria akan lebih bebas dalam memilih pasangan seksual, sementara wanita akan lebih selektif dalam memilih pasangan seksual mereka. Menurut Petersen & Hyde (Santrock, 2012), mengungkapkan bahwa pria mempunyai lebih banyak pengalaman dalam seksualitas dan sikap yang lebih permisif dibandingkan

dengan wanita. Pria juga lebih cenderung untuk memikirkan hal-hal tentang seksualitas lebih sering setiap harinya jika dibandingkan dengan wanita.

Menurut Allen (2009), perilaku seksual terbentuk akibat dari hasrat seksual yang telah muncul ketika individu mencapai masa pubertas. Hal tersebut dikarenakan pada masa pubertas, individu sudah mulai mencapai kematangan organ seksual. Akibat yang ditimbulkan adalah adanya perasaan dalam diri individu untuk dapat memenuhi tuntutan hasrat seksual. Pemenuhan hasrat seksual ini seharusnya dapat sesuai dengan norma masyarakat yang berlaku.

Perilaku seksual adalah segala tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual baik dengan lawan jenis (heteroseksual) maupun dengan sesama jenis (homoseksual), dimana objek seksualnya bisa serupa orang lain, orang dalam khayalan, atau diri sendiri (Sarwono, 2004). Perilaku seksual dapat dibedakan menjadi perilaku yang aktif secara sendiri atau secara berpasangan. Perilaku seksual secara sendiri seperti masturbasi (merangsang organ genital untuk mendapatkan orgasme) dengan objek khayalan atau dengan media-media muatan pornografi. Perilaku seksual secara berpasangan dapat berupa ciuman, pelukan, sentuhan terhadap fisik (termasuk sentuhan ke organ kelamin), oral seks, *petting*, dan hubungan seksual dengan menggunakan alat kelamin (*sexual intercourse*) (Lehmiller, 2014).

Seperti yang diungkapkan sebelumnya, selain untuk memenuhi hasrat seksual, manusia juga memiliki hasrat untuk memiliki hubungan romantis. Masa dewasa juga sebagai masa bagi individu untuk membangun sebuah hubungan yang lebih intim, hal tersebut dikarenakan individu tersebut akan melanjutkan hubungan ke jenjang pernikahan untuk membina sebuah keluarga (Papalia & Fieldman, 2014). Pemilihan pasangan romantis ini berdasarkan rasa ketertarikan yang ada dalam diri individu terhadap calon pasangan mereka. Beberapa individu menemukan pasangan romantis mereka dikarenakan faktor kesamaan yang ada dalam diri mereka dengan

pasangannya, dan keterbiasaan yang terjalin antar individu. Faktor kesamaan tersebut seperti nilai, sikap, gaya hidup, dan daya tarik fisik yang menyerupai satu sama lain (Santrock, 2012).

Perkembangan teknologi saat ini turut serta mempengaruhi bagaimana individu dewasa awal membangun sebuah hubungan romantis dan ketertarikan dengan lawan jenis. Individu mengembangkan rasa ketertarikan tidak hanya melalui interaksi langsung namun juga melalui media internet (*online*). Relasi romantis secara *online* mengurangi koneksi interpersonal yang terjalin antar individu, namun disisi lain relasi romantis secara *online* bisa menguntungkan individu yang pemalu atau pencemas yang merasa kesulitan untuk menemukan calon pasangan potensial melalui interaksi langsung (Santrock, 2012).

B. Cybersex

Perkembangan teknologi, salah satunya internet secara tidak langsung mengubah perilaku individu dalam berkehidupan. Wallace (Delmoico & Griffin, 2011) mengungkapkan bagaimana internet merubah pola pikir individu, perasaan individu, dan perilaku individu dalam dunia maya. Suller (Delmoico & Griffin, 2011) juga mengungkapkan hal yang sama bahwa internet merubah lingkungan dan individu dalam berperilaku. Internet juga mempengaruhi bagaimana individu melakukan aktivitas seksual. Aktivitas seksual saat ini tidak hanya dilakukan secara langsung dengan pasangan sejenis atau lawan jenis. Menurut Divinova (2005) beberapa individu menganggap bahwa aktivitas seksual melalui media internet tidak melanggar norma sosial yang berlaku di masyarakat.

Cooper & Griffin-Shelley (Daneback & Mansson, 2013) menjelaskan bahwa perilaku seksual dalam internet disebut dengan *Online Sexual Activity* (OSA). Aktivitas ini meliputi pencarian pasangan seksual, pembelian alat seksual, mengobrol dengan motif dan konten seksual, melihat gambar pornografi, dan melihat video pornograf. Individu merasa bahwa OSA dapat memberikan rangsangan seksual, orgasme, kesenangan,

memenuhi hasrat seksual, dan bahkan mendapatkan potensi pasangan seksual secara langsung. Cooper & Griffin-Shelley (2002) juga menjelaskan bahwa *cybersex* merupakan bagian dari OSA yang didalamnya termasuk aktivitas antara dua orang atau lebih yang saling bertukar gambar erotis/sensual, obrolan sensual yang dimana salah satu atau keduanya melakukan aktivitas masturbasi. Aktivitas ini bertujuan untuk mendapatkan kenikmatan secara seksual bagi individu. Pendapat lainnya juga mengungkapkan bahwa aktivitas seksual yang dilakukan dengan menggunakan media internet disebut dengan istilah *cybersex* (Carnes, Delmonico, & Griffin, 2001). Carnes, Delmonico, & Griffin (2001) mengungkapkan bahwa istilah *cybersex* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan hal-hal yang bersifat seksual dengan menggunakan komputer.

Cooper (Daneback & Mansson, 2013) di tahun 1998 mengungkapkan teori yang mempengaruhi aktivitas *cybersex*, teori ini disebut dengan “*Triple A Engine*” yang merupakan akronim dari *Accessibility*, kemudahan untuk mengakses, mengunduh, atau mendapatkan konten pornografi tanpa dibatasi waktu dan tempat; *Anonymity*, kerahasiaan diri individu tanpa khawatir identitas dirinya diketahui oleh orang lain; *Affordability*, material pornografi yang didapatkan secara murah atau gratis tanpa perlu mengeluarkan biaya.

Teori lainnya yang dikemukakan oleh Young (Griffiths, 2004) mengungkapkan bahwa aktivitas *cybersex* dikarenakan oleh *Anonymity*, *Convenience*, dan *Escape* atau yang dikenal dengan *ACE Model*. Teori ini menjelaskan bagaimana internet menciptakan budaya permisif yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas *cybersex*. Teori ini juga mengacu pada individu tidak perlu takut untuk diketahui orang lain saat melakukan perilaku seks yang melanggar norma/menyimpang (*Anonymity*). Hal tersebut dikarenakan adanya kemudahan bagi para pengguna dalam mengkonsumsi materi seksual (*Convenience*) dan juga dengan mudah

membantu pengguna tersebut menggunakan internet sebagai tempat pelarian untuk melepaskan tegangan mental (*Escape*).

1. Jenis Aktivitas *Cybersex*

Aktivitas *cybersex* dapat berupa aktivitas seperti mengakses pornografi secara *online*, dapat berupa gambar, audio, video atau sebuah cerita dengan muatan konten pornografi. Hal tersebut dapat dilakukan oleh individu dengan mengakses situs-situs penyedia jasa pornografi yang tersebar di internet. Individu juga dapat menggunakan media seperti film, kepingan CD/DVD yang terdapat unsur pornografi, bermain *games* yang terdapat unsur pornografi. Aktivitas lainnya ialah melakukan kontak seksual secara ‘langsung’ atau (*real time*). Individu dapat melakukan kontak dengan obrolan-obrolan seksual melalui aplikasi *chatting*, saling bertukar gambar atau video dengan muatan pornografi, melakukan panggilan video dengan adegan sensual atau bahkan panggilan telepon dengan konten obrolan seksual (Carnes, Delmonico, & Griffin, 2001).

Aktivitas *cybersex* tidak hanya dengan menggunakan media komputer dan internet, seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan telepon genggam menjadi salah satu media paling mudah untuk digunakan. Aktivitas *cybersex* yang menggunakan media telepon genggam disebut dengan istilah *sexting*. Istilah *sexting* diartikan sebagai produksi dan distribusi gambar yang secara eksplisit mengandung seksualitas melalui teknologi komunikasi. *Sexting* pada dasarnya berasal dari kata seks dan *short message service* atau pengiriman pesan pendek yang lazim disebut dengan SMS (Rahardjo, Saputra, & Hapsari, 2015).

2. *Cybersexual Addiction*

Addiction diartikan sebagai hilangnya kemampuan individu untuk memilih menghentikan atau melanjutkan suatu perilaku, selain itu juga dikatakan bahwa *addiction* kurangnya keinginan pada individu

untuk mengontrol perilaku mereka sendiri (Carnes, Delmonico, & Griffin, 2001). *Cybersexual Addiction* diartikan sebagai aktivitas komplusif pada individu terhadap gambar porno dan konten seksual di dengan menggunakan media elektronik (Young, dalam Griffiths, 2004). Schneider (Delmoico & Griffin, 2011) mengungkapkan tiga karakteristik individu yang mengalami adiksi terhadap *cybersex*; (1) Individu tersebut kehilangan kebebasan untuk memilih melanjutkan atau menghentikan aktivitas *cybersex*; (2) Individu tetap melanjutkan aktivitas *cybersex* dengan konsekuensi negatif yang diterimannya; (3) Aktivitas *cybersex* mempengaruhi pola pikirnya secara berlebihan.

Terdapat teori lainnya yang menjelaskan mengapa individu menjadi ketergantungan terhadap *cybersex*, seperti yang diungkapkan oleh Griffiths (2004) bahwa faktor utama yang menyebabkan *cybersex addiction* ialah *Salience*, *Mood Modification*, *Tolerance*, *Withdrawal Symptoms*, dan *Conflict*.

1. *Salience*, ialah bagaimana perilaku *cybersex* menjadi hal yang sangat penting bagi individu dan mendominasi bagaimana cara berpikir individu, perasaan serta perilaku sehari-hari individu.
2. *Mood Modification*, bagaimana perilaku *cybersex* menjadi salah satu strategi coping pada individu.
3. *Tolerance*, bagaimana perilaku individu yang terus meningkatkan intensitas perilaku *cybersex* untuk memuaskan hasrat dirinya.
4. *Withdrawal Symptoms*, dimana perasaan tidak menyenangkan atau mungkin memberikan dampak fisik ketika perilaku *cybersex* dihentikan atau dikurangi intensitasnya.
5. *Conflict*, dimana memungkinkan individu terlibat dalam konflik baik dengan orang sekitar, hubungan interpersonal, atau konflik dengan aktivitas sehari-harinya seperti pekerjaan, kehidupan sosial, atau bahkan konflik dengan dirinya sendiri.

6. *Relapse*, ialah kecenderungan perilaku *cybersex* muncul kembali dan menjadi lebih kompleks dari sebelumnya, setelah individu tersebut berhenti melakukan aktivitas *cybersex*.

Berdasarkan tingkat adiksinya, Cooper, dkk (2000) mengategorikan *cybersexual addiction* menjadi tiga karakteristik yaitu; (1) *Recreational users*; (2) *Compulsive users*; (3) *At-Risk Users*. *Recreational users* atau pengguna nonpatologis diartikan sebagai individu yang bertujuan untuk memuaskan rasa penasaran akan material porno, sekali-kali untuk mencoba-coba atau memuaskan hasrat seksual atau untuk mencari informasi seksual yang spesifik. *At-Risk users* yang didalamnya pengguna *online* yang tidak memiliki masalah seksual yang kompleks, namun bermasalah dengan kehidupannya sejak melakukan aktivitas seksual di internet. Jika individu tersebut terus melakukan aktivitasnya, maka individu tersebut akan mengalami adiksi terhadap *cybersex*. *Compulsive users* dideskripsikan sebagai individu yang menunjukkan ciri-ciri perilaku seksual yang kompleks dan mengalami konsekuensi yang negatif sebagai akhirnya. *Compulsive users* menunjukkan pola seperti: ketergantungan terhadap pornografi, hubungan asmara dengan banyak orang, berhubungan seksual dengan orang yang tidak terlalu dikenal, dan berhubungan dengan prostitusi.

3. Alat Ukur *Cybersex*

Tingkat kompleksitas *cybersex* dapat diukur dengan menggunakan alat ukur *Internet Sex Screening Test* (ISST) yang dikembangkan oleh Delmonico & Griffin (2011), namun alat ukur tersebut lebih mengukur aktivitas seksual pada individu secara keseluruhan. Terdapat alat ukur lainnya yaitu *Cyber-pornography Use Inventory* (CPU) yang dikembangkan berdasarkan alat ukur ISST, alat ukur tersebut dibuat oleh Grubbs, dkk., (2010). Alat ukur tersebut mengukur aspek *cybersex addiction* berdasarkan teori yang dijelaskan oleh Schneider (Delmoico & Griffin, 2011) sebelumnya yang

mengemukakan bahwa individu dengan kecenderungan *cybersex addiction* ialah tidak mampu untuk menghentikan perilaku tersebut, aktivitas *cybersex* memberikan dampak negatif, dan mempengaruhi pola pikirnya dikarenakan aktivitas *cybersex* tersebut. *Cyber-pornography Use Inventory* terdiri dari beberapa aspek yang diukur dan dibagi menjadi beberapa kategori seperti komplusivitas (*complusivity*), sosial (*social*), terisolasi (*isolated*), ketertarikan (*interest*), usaha (*effort*), dan rasa bersalah (*guilts*).

a. *Complusivity*

Perilaku *cybersex* yang ditampilkan oleh individu secara berlebihan sehingga individu tersebut memiliki obsesi terhadap perilaku tersebut. Adanya kesulitan dalam diri individu untuk menghentikan perilaku *cybersex* sehingga kemungkinan perilaku tersebut dilakukan berulang-ulang. Selain itu juga adanya efek negatif terhadap individu yang disebabkan oleh perilaku *cybersex*.

b. *Social*

Perilaku individu ketika berada di lingkungan sosial baik di dunia nyata ataupun di dunia maya yang berhubungan dengan hal-hal seksual, seperti konten pembicaraan yang mengandung unsur seksual. Adanya indikasi bahwa terdapat pengaruh dari komplusifitas *cybersex* terhadap sikap yang ditampilkan individu di lingkungan sosial

c. *Isolated*

Sikap dilakukan oleh individu untuk merahasiakan aktivitas *cybersex* yang dilakukannya. Selain itu juga menyangkut tentang usaha dari individu untuk mengisolasi/mengasingkan dirinya sendiri agar dapat melakukan aktivitas *cybersex*. Hal tersebut juga untuk memuaskan hasrat seksual dalam dirinya tanpa adanya gangguan privasi.

d. Interest

Ketertarikan individu terhadap aktivitas *cybersex* yang dilakukan, serta proporsi dari aktivitas *cybersex* yang dilakukan oleh individu.

e. Effort

Usaha yang berlebihan dari individu untuk mendapatkan situasi atau tempat agar dapat melakukan aktivitas *cybersex*.

f. Guilts

Rasa bersalah, tidak nyaman, dan rasa menyesal yang timbul dari individu ketika dirinya melakukan aktivitas *cybersex*. Menurut Grubss, dkk., (2010) mengungkapkan bahwa rasa bersalah pada diri individu akan meningkat seiring dengan tingkat kompleksitas *cybersex* yang dilakukannya, terutama pada individu yang menjunjung tinggi nilai moralitas dan religiusitas.

4. Dampak dari *Cybersexual Addiction*

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa *cybersexual* menyebabkan konsekuensi negatif terhadap individu. Aktivitas *cybersex* dapat menjadi pemicu individu tersebut untuk melakukan perilaku seks beresiko (Beyens & Eggermont, 2014). Hal tersebut dikarenakan aktivitas *cybersex* merupakan jembatan bagi individu untuk melakukan aktivitas seksual di dunia nyata (Boies, Cooper, & Osborne, 2004; Divinova, 2005). Penelitian yang dilakukan oleh Saputro (2015) menunjukkan bahwa mahasiswa di Semarang yang sering melakukan aktivitas *cybersex* lebih besar kemungkinannya untuk melakukan seks pranikah. Literatur lainnya menyebutkan bahwa individu yang sering melakukan aktivitas *cybersex* akan mempengaruhi sikap individu tersebut terhadap seksual, seperti melakukan pelecehan seksual, memaksa pasangannya untuk melakukan hubungan seksual (Peter & Valkenburg, 2016).

C. Self-esteem

Ketika individu berada di lingkungan, individu akan membentuk sebuah proses yang disebut dengan kognisi sosial. Kognisi sosial merupakan sebuah proses dimana individu membangun pengetahuan tentang dirinya sendiri (*self-knowledge*) dan lingkungan sosial; bagaimana individu membangun pengetahuan tersebut melalui hubungan sosial dan efek terhadap perilaku dirinya di lingkungan sosial. Pada individu kemampuan untuk mengenali diri sendiri (*self-knowledge*) sangatlah penting karena hal tersebut akan membentuk konsep diri (*self-concept*) pada individu. *Self-concept* yang didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk mengenali atribut yang ada dalam dirinya, dipengaruhi oleh beberapa faktor yang diantaranya ialah (1) *Body Image*, sikap terhadap atribut fisik dan karakteristik yang ada pada diri individu; (2) *Identity*, hal yang melekat pada diri individu yang membedakan dirinya dengan orang lain; (3) *Role*, perilaku yang ditimbulkan yang berdasarkan faktor keluarga, norma sosial dan kultur budaya; (4) *Self-esteem*, penilaian individu terhadap dirinya sendiri yang membandingkan dengan *self-ideal* (Fiske & Taylor, dalam Gana, 2012).

Self-esteem ialah evaluasi diri secara menyeluruh dari individu secara positif (Cast & Burke, 2002). Rosenberg (1971) mengungkapkan bahwa *self-esteem* ialah sikap positif atau negatif terhadap objek tertentu, yaitu “*self*” (dirinya sendiri). Baron & Branscombe (2012), mengungkapkan bahwa *self-esteem* ialah sebuah tingkatan yang dimana individu mempersepsikan dirinya sendiri secara negatif ataupun positif; seluruh sikap individu yang mempengaruhi dirinya sendiri, yang dapat diukur secara eksplisit (sikap terhadap diri sendiri secara sadar/*conscious*) atau implisit (sikap terhadap diri sendiri secara tidak sadar/*unconscious*). Individu yang memiliki penilaian positif terhadap dirinya sendiri dikategorikan sebagai individu yang memiliki *self-esteem* yang tinggi. Begitu juga sebaliknya, individu yang memiliki penilaian negatif tentang dirinya sendiri dikategorikan sebagai individu yang memiliki tingkat *self-esteem* yang rendah.

Tingkat *self-esteem* pada diri individu dipengaruhi oleh nilai-nilai yang ada dalam diri individu tersebut, Rosenberg (Mruk, 2006) mengungkapkan terdapat dua aspek nilai yang mempengaruhi tingkat *self-esteem* pada diri individu. Nilai sosial (*Social Value*) seperti strata sosial individu, jabatan, dan tingkat ekonomi sosial individu menjadi pengaruh terhadap tinggi rendahnya *self-esteem*. Nilai Pribadi (*Self-Value*), seperti penilaian diri, atau kriteria ideal individu juga berpengaruh terhadap tinggi rendahnya *self-esteem* pada diri individu.

Lingkungan sosial juga memberikan pengaruh terhadap tingkat *self-esteem* pada diri individu. Ketika individu berada di lingkungan sosial dirinya akan membuat sebuah gambaran berdasarkan pengamatan dirinya sendiri. Menurut Rosenberg (Mruk, 2006), individu akan melakukan perbandingan sosial (*social comparison*) antara dirinya dengan orang lain. Hasil yang didapatkan adalah bagaimana individu membuat sebuah gambaran penilaian akan dirinya sendiri dari hasil membandingkan dengan orang lain. Selain itu, keberadaan diri individu kepada orang lain juga dapat meningkatkan tingkat *self-esteem* individu. Individu dapat meningkatkan tingkat *self-esteem* dirinya ketika dirinya merasa diperhatikan oleh orang lain (*attention*), menjadi sosok penting bagi orang lain atau dapat memberikan kesejahteraan bagi orang lain (*importance*), dan individu yang senantiasa dibutuhkan oleh orang lain (*dependence*).

Tinggi rendahnya tingkat *self-esteem* dapat diukur dengan menggunakan *Rosenberg Self-esteem Scale* (RSES) yang dibuat oleh Rosenberg (1965). Alat ukur ini mengukur *global self-esteem* pada diri individu dibandingkan dengan *specific self-esteem*. Menurut Rosenberg (1995) *Global self-esteem* diartikan sebagai seluruh karakteristik individu sebagai seorang yang baik atau buruk, berharga atau tidak berharga, dapat diterima atau tidak, bermoral atau imoral, disukai atau tidak disukai, dsb. Selain itu, *global self-esteem* juga mempengaruhi emosi dan psikologis individu.

Rosenberg Self-esteem Scale juga mengukur tingkat *self-esteem* individu berdasarkan dua dimensi dari *global self-esteem*. Menurut Rosenberg (Cast & Burke, 2002), dimensi pada *global self-esteem* terdiri dari dua sub dimensi, yaitu: 1) *Competence* (kompetensi) diartikan sebagai ukuran bagaimana seseorang melihat dirinya sendiri sebagai seorang yang mampu/kompeten dan berhasil. 2) *Worth* (berharga) diartikan sebagai ukuran bagaimana seseorang merasa bahwa dirinya sendiri seorang yang berharga.

Mahon (Khatib, 2012) mengungkapkan bahwa pada individu yang memiliki tingkat *self-esteem* yang tinggi akan lebih mudah membangun sebuah hubungan interpersonal, hal ini dikarenakan pada individu tersebut memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi, selain itu tingkat *self-esteem* yang tinggi juga dikaitkan dengan cara individu untuk memenuhi harapan/keinginannya. Pada individu dengan *self-esteem* yang tinggi akan cenderung menghadapi konflik yang dihadapi dibandingkan dengan individu dengan tingkat *self-esteem* yang rendah akan cenderung menghindari konflik yang dirasakan dalam dirinya. Sedangkan pada individu dengan tingkat *self-esteem* yang rendah akan merasa kurang percaya diri untuk membangun sebuah hubungan di lingkungan sosial. Individu tersebut merasa bahwa dirinya kurang diterima di lingkungan sosial oleh orang lain.

Kesulitan membangun sebuah hubungan interpersonal menjadi konflik yang ada dalam diri individu dengan tingkat *self-esteem* yang rendah, sedangkan kebutuhan untuk berafiliasi/membangun hubungan dengan orang lain merupakan salah satu kebutuhan dasar yang harus dipenuhi oleh individu. Selain berafiliasi dengan rekan/teman sebaya, individu juga memiliki keinginan untuk memenuhi kebutuhan secara intim/romantis seperti terhadap pasangan lawan jenisnya. Pada individu yang kesulitan untuk membangun sebuah hubungan interpersonal akan merasakan *loneliness*. Beberapa literatur menunjukkan bahwa *self-esteem*

yang rendah pada individu menjadi faktor penyebab kesulitan pada individu untuk membangun sebuah hubungan interpersonal (Baumeister, Campbell, Krueger, & Vohs, 2003; Gailliot & Schmeichel, 2006; Khatib, 2012; Kim, Kwon, & Lee, 2009; Leary, 1999; Stets & Burke, 2014; Stieger & Burger, 2010; Valkenburg, Peter, & Schouten, 2006; Vanhalst, Luyckx, Scholte, Engels, & Goossens, 2013).

D. Loneliness

Hubungan interpersonal dimulai dari kenyataan bahwa individu memiliki hasrat untuk memiliki dan dimiliki satu sama lain (*need to belong*) (Baumeister & Leary, 1995). Individu dasarnya terdapat keinginan untuk merasakan dicintai dan dimiliki seperti yang diungkapkan pada teori motivasi Abraham Maslow sehingga individu membangun sebuah relasi dan afiliasi untuk memenuhinya (Myers & Twenge, 2013). Individu umumnya ingin merasakan dan mendapatkan hubungan yang lebih intim/hubungan yang lebih dekat, salah satu masalah yang terjadi ketika hubungan interpersonal yang tidak terpenuhi ialah individu merasakan *loneliness* (Sanderson, 2010).

Lonliness ialah reaksi yang melibatkan emosi dan kognitif dikarenakan mendapatkan sedikit kepuasan dalam hubungan dibandingkan dengan apa yang diinginkan (Baron & Branscombe, 2012). Peplau & Perlman (1979) menjelaskan *loneliness* ialah perbedaan antara keinginan individu dengan relasi sosial yang didupakannya. Menurut Sanderson (2010) individu yang *loneliness*, merasa bahwa dirinya ditinggalkan oleh lingkungan sosial, terisolasi dari yang lainnya, dan kurangnya kedekatan dalam hubungan interpersonal. Individu yang secara emosional merasa *loneliness* mungkin memiliki relasi sosial yang baik, namun kurang memiliki hubungan yang sangat dekat dan intim dengan orang lain.

Individu yang *loneliness*, merasa bahwa dirinya berada diluar kelompok sosialnya, tidak dicintai oleh orang-orang sekitarnya, tidak mampu membagikan pemikiran pribadinya sendiri atau pendapat, dan

merasa menjadi orang asing di lingkungan sekitarnya (Perlman & Peplau, 1981). Ostrov & Offer (Brehm, Miller, Perlman, & Campbell, 2002) mengemukakan bahwa orang yang paling *loneliness* justru berasal dari orang-orang yang berusia remaja dan dewasa awal. Perlman & Peplau (1981) menemukan hasil yang sama, dimana *loneliness* lebih tinggi pada remaja dan dewasa awal dan lebih rendah pada orang yang lebih tua. Perlman & Peplau (1981) juga mengungkapkan bahwa gender membedakan bagaimana seorang pria dan wanita merasakan *loneliness*, seorang pria akan merasakan *loneliness* jika dirinya terisolasi dari kelompoknya, sedangkan pada seorang wanita, *loneliness* terjadi ketika dirinya ditolak ataupun kehilangan seseorang yang sangat dekat secara interpersonal.

Individu yang merasakan kurangnya perasaan dekat dengan relasi sosial atau lingkungan sosial disebut dengan istilah *sosial loneliness*. Berbeda dengan individu yang kurang merasakan hubungan dekat secara intim dengan temannya/pasangannya. Individu yang kekurangan perasaan kedekatan secara intim dengan lawan jenis atau temannya disebut dengan *emosional loneliness* (Sanderson, 2010).

Terdapat faktor-faktor yang menyebabkan individu merasakan *loneliness*, menurut Perlman & Peplau (1979) *loneliness* disebabkan oleh faktor sosial seperti *Termination*, berakhirnya hubungan intim, putus cinta, bercerai, atau meninggalnya pasangan hidup. Faktor lainnya seperti *Psychal Separation*, akibat jarak fisik yang terpisahkan. Contohnya seperti seorang tentara yang sedang berdinasnya di luar kota/negeri, seorang anak yang sekolah diluar kota. Faktor terakhir yang mempengaruhi individu mengalami *loneliness* ialah *status change* atau perubahan status sosial. Perubahan status ini dapat mengakibatkan *loneliness* seperti seorang yang baru diangkat menjadi pemimpin organisasi/perusahaan, mendapatkan jabatan atau posisi tertentu. Perubahan status ini menyebabkan perubahan pola interaksi yang dibangun individu tersebut didalam kelompoknya.

Loneliness yang dirasakan individu dapat berlangsung lama dan biasanya mengganggu psikologis individu tersebut, ketika individu merasakan *loneliness* dengan jangka waktu yang lama, individu tersebut berada dalam masa *chronic loneliness*. *Loneliness* juga terjadi dikarenakan situasi yang sedang dihadapi oleh individu, hal ini disebut dengan *situational loneliness*. *Situational loneliness* biasanya terjadi dikarenakan permasalahan yang terjadi pada individu. Rasa *loneliness* yang umumnya orang rasakan ialah *transcient loneliness*. *Transcient loneliness* umumnya dirasakan pada setiap orang dengan waktu yang relatif singkat dan tidak berangsur-angsur, seperti contoh seseorang yang menunggu temannya untuk bertemu di salah satu restoran (Beck & Young, dalam Murphy, 2006).

Russel, Peplau, & Ferguson (1978) mengembangkan sebuah alat ukur untuk mengukur tingkat *loneliness* individu yaitu *University of California, Los Angeles (UCLA) Loneliness Scale*. Alat ukur ini dikembangkan berdasarkan dua elemen penting yang mengakibatkan individu merasakan *loneliness*. Pertama *social dissatisfaction*, rasa ketidakpuasan individu terhadap lingkungan sosial disekitarnya. Kedua *social desirability*, keinginan individu untuk memiliki hubungan sosial dengan orang lain.

Peplau, dkk., (1980) juga menjelaskan bahwa tingkat *loneliness* yang tinggi berhubungan dengan konsekuensi negatif yang didapatkan oleh individu seperti, merasa bosan, tidak merasa bahagia, delikueni (perilaku menyimpang), bunuh diri, depresi, sakit fisik, kecanduan minuman beralkohol, depresi. Tingkat *loneliness* yang tinggi juga dipengaruhi oleh karakteristik individu seperti tingkat *self-esteem* yang rendah, pemalu, merasa terasing dari lingkungan sosial.

E. Kerangka Berpikir

Masa dewasa awal ialah masa transisi dari masa remaja menuju masa dewasa. Pada masa ini beberapa orang mengalami krisis identitas dikarenakan beberapa faktor; seperti kesiapan diri menuju jenjang

pernikahan, mencapai keamanan dalam status ekonomi dan sosial. Menurut teori perkembangan Erikson (Hall & Lindzey, 1985) menunjukkan bahwa masa ini adalah masa dimana individu mulai membangun kedekatan secara intim dengan lawan jenis. Keinginan tersebut dikarenakan selain individu mulai mempersiapkan diri menuju jenjang pernikahan, juga dikarenakan rasa hasrat seksual yang telah muncul ketika individu mengalami masa pubertas ketika remaja.

Untuk mencapai kedekatan dengan lawan jenis, individu akan membangun sebuah hubungan interpersonal dengan lawan jenis. Beberapa individu mengalami kesulitan untuk membangun sebuah hubungan dengan lawan jenis. Salah satu penyebab individu kurang mampu untuk membangun sebuah hubungan interpersonal dengan lawan jenis ialah rendahnya tingkat *self-esteem* pada diri individu (Khatib, 2012). Hal tersebut dikarenakan individu merasa malu, kurang percaya diri terhadap kemampuan dirinya sendiri untuk dapat membangun sebuah hubungan lawan jenis.

Tingkat *self-esteem* yang rendah pada usia dewasa awal dikarenakan beberapa faktor, seperti ketika seorang individu yang belum memiliki pasangan intim membandingkan diri dengan orang lain yang telah memiliki pasangan intim. Contoh lainnya adalah seperti seorang yang belum menunjukkan status keamanan dalam segi ekonomi sosial (mendapatkan pekerjaan dan jabatan), atau seperti tingkat pendidikan. Hal tersebut dikarenakan *self-esteem* dipengaruhi oleh perbandingan antara diri individu dengan orang lain di lingkungan sosial (*Social Comparison*) (Mruk, 2006). Hasil perbandingan diri individu tersebut akan mengakibatkan rasa tidak percaya diri dan malu ketika individu tersebut akan melakukan pendekatan secara interpersonal terhadap lawan jenis sehingga ada kecenderungan bahwa individu tersebut akan kesulitan atau bahkan menghindari untuk membangun sebuah hubungan interpersonal dengan lawan jenis. Beberapa literatur juga menunjukkan bahwa individu dengan tingkat *self-esteem* yang rendah akan menyebabkan kurangnya kemampuan dalam lingkungan sosial,

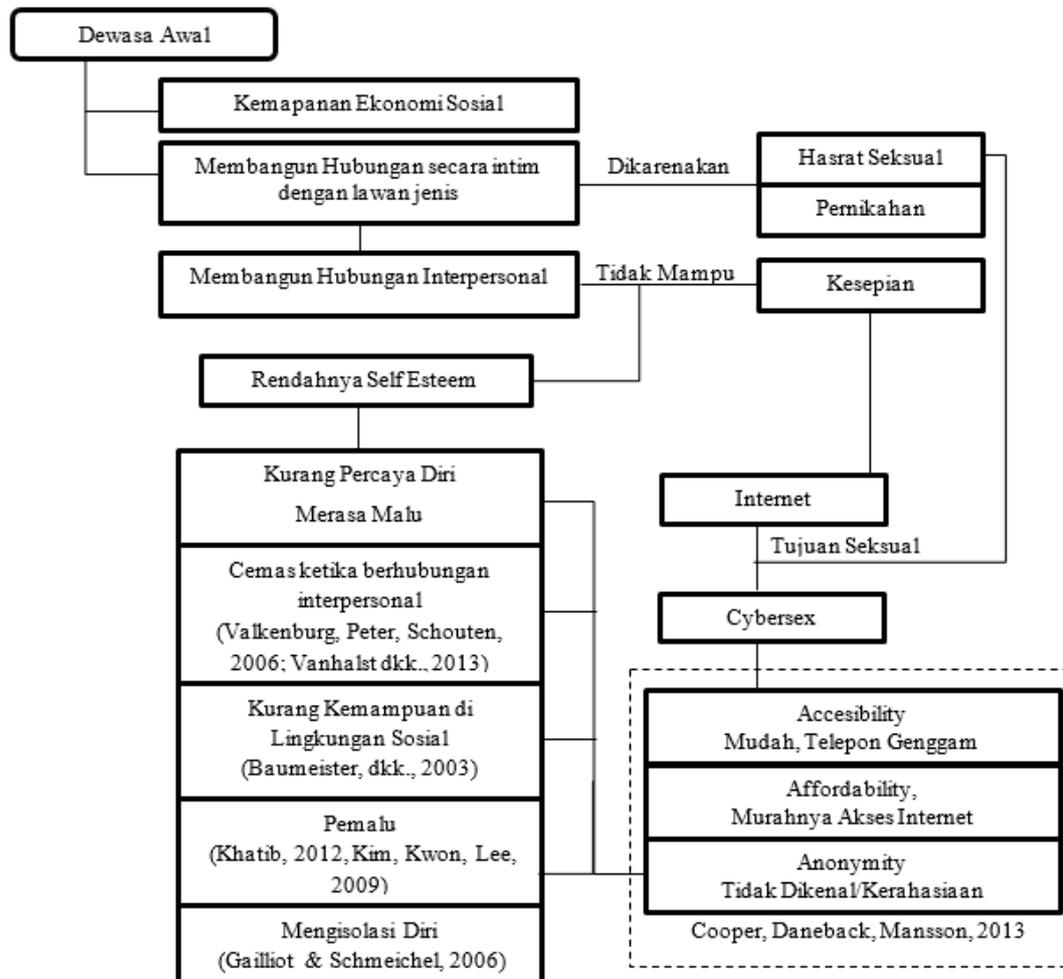
cenderung mengisolasi diri, menjadi pemalu, dan merasa cemas ketika membangun sebuah hubungan interpersonal (Baumeister, Campbell, Krueger, & Vohs, 2003; Gailliot & Schmeichel, 2006; Khatib, 2012; Kim, Kwon, & Lee, 2009; Leary, 1999; Stets & Burke, 2014; Stieger & Burger, 2010; Valkenburg, Peter, & Schouten, 2006; Vanhalst, Luyckx, Scholte, Engels, & Goossens, 2013).

Individu yang kesulitan untuk membangun sebuah hubungan interpersonal dengan lawan jenis bagi usia dewasa awal akan menyebabkan *loneliness* (Shaw & Gant, 2002; Boies, Cooper, & Osborne, 2004). *Loneliness* yang timbul dikarenakan pada usia dewasa awal mengharapkan adanya sebuah hubungan interpersonal namun tidak dapat terpenuhi. *Loneliness* akan cenderung dialami oleh individu yang memiliki tingkat *self-esteem* yang rendah dikarenakan dirinya tidak mampu memenuhi kebutuhan interpersonalnya. Senada dengan yang diungkapkan oleh Valkenburg, Peter, & Schouten (2006), bahwa *loneliness* yang tinggi dan tingkat *self-esteem* yang rendah paling rentan dialami oleh kelompok usia dewasa awal.

Individu yang merasakan *loneliness* akan cenderung merasa sendiri. Hal ini juga dikarenakan individu tersebut memiliki kesulitan untuk membangun sebuah hubungan interpersonal dengan teman sebayanya yang diakibatkan oleh perbandingan-perbandingan yang dirinya lakukan sebelumnya sehingga ada kemungkinan bahwa individu akan melakukan suatu aktivitas untuk mengurangi tingkat *loneliness* dan kebosanan yang sedang dirasakannya. Beberapa individu akan melakukan aktivitas yang bersifat menyendiri seperti bermain games di telepon genggam/komputer, mengakses media sosial, atau bahkan melakukan aktivitas *cybersex*. Beberapa literatur juga menunjukkan bahwa aktivitas *cybersex* cenderung dilakukan ketika sendiri dan ketika individu merasa bosan (Boies, Cooper, & Osborne, 2004; Divinova, 2005; Döring, 2009; Hastanti & Zulkaida, 2006).

Selain karena faktor kebosanan, aktivitas *cybersex* yang dilakukan oleh individu usia dewasa awal juga dikarenakan kemudahan akses bagi individu tersebut untuk melakukan aktivitas *cybersex*. Perangkat telepon genggam yang dimiliki oleh mayoritas individu usia dewasa awal menjadi media yang paling mudah dan dekat penggunaannya. Hal tersebut juga ditegaskan oleh teori yang diungkapkan oleh Cooper (Daneback & Mansson, 2013), bahwa kemudahan (*Accessibility*) untuk mengakses media pornografi menjadi faktor penyebab individu melakukan aktivitas *cybersex*. Disamping mudahnya akses pornografi oleh media telepon genggam/*accessibility*, faktor *anonymity* menjadi pemicu yang kuat bagi individu untuk melakukan aktivitas *cybersex*. *Anonymity* menjadi pemicu dikarenakan individu tidak perlu khawatir bahwa identitas dirinya akan diketahui oleh orang lain, atau disisi lain ia juga tidak perlu khawatir bahwa aktivitas *cybersex* yang dilakukannya diketahui orang lain. Hal tersebut dikarenakan di Indonesia sendiri aktivitas *cybersex* merupakan aktivitas yang melanggar norma yang berlaku di masyarakat, terlebih bahwa hal tersebut juga melanggar hukum sesuai dengan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Aktivitas *cybersex* yang dilakukan oleh individu ketika kesepian atau ketika menyendiri umumnya akan diikuti oleh aktivitas seksual yang dilakukan oleh individu tersebut, seperti masturbasi. Menurut Lehmler (2014) bahwa aktivitas masturbasi erat kaitannya dengan aktivitas menonton video pornografi.

Berdasarkan pemaparan di atas maka akan ditampilkan dalam bentuk skema kerangka berpikir pada halaman selanjutnya (Gambar 2.1).



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

F. Asumsi Penelitian

Terdapat beberapa asumsi peneliti dalam melakukan penelitian ini diantaranya ialah:

1. Tingkat *self-esteem* yang rendah dikarenakan individu tersebut membandingkan dirinya dengan orang lain (*social comparison*) yang dirasa lebih baik dari dirinya sendiri.

2. Individu dengan tingkat *self-esteem* yang rendah akan kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal
3. Individu yang kesulitan membangun hubungan interpersonal dengan relasi sosial ataupun dengan lawan jenis akan merasakan *loneliness*.
4. Individu yang merasa *loneliness* akan berusaha untuk mengurangi tingkat *loneliness* dengan menggunakan media internet, salah satunya ialah dengan melakukan aktivitas *cybersex*.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dibahas pada poin sebelumnya, maka terdapat beberapa hipotesis penelitian yang diajukan pada penelitian ini. Pada penelitian ini terdapat satu hipotesis utama dan tiga sub hipotesis yang diajukan. Sub hipotesis diajukan sebagai bahan dukungan dalam melakukan pembuktian terhadap hipotesis utama. Adapun hipotesis dan sub hipotesis yang diajukan pada penelitian ini ialah:

Hipotesis Utama

- Terdapat pengaruh tingkat *self-esteem* terhadap aktivitas *cybersex* yang dimediasi oleh tingkat *loneliness* individu usia dewasa awal.

Sub Hipotesis

- Terdapat hubungan antara tingkat *self-esteem* dan aktivitas *cybersex* pada usia dewasa awal.
- Terdapat hubungan antara tingkat *self-esteem* dan tingkat *loneliness* pada usia dewasa awal.
- Terdapat hubungan antara tingkat *loneliness* dan aktivitas *cybersex* pada usia dewasa awal.