

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia komunikasi saat ini sudah banyak memunculkan berbagai perkembangan dan inovasi yang dapat menyebarkan informasi secara mudah dan luas menggunakan internet (Vinka & Michele, 2021). Penggunaan internet yang semakin berkembang disebabkan karena masyarakat yang semakin membutuhkan beragam informasi seperti mengirim pesan lewat email, melakukan *chatting*, mengunduh materi-materi berisi informasi yang diinginkan, dan mengupload foto atau gambar di internet (Talika, 2016). Media internet semakin menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat karena hampir setiap kebutuhan orang dapat terpenuhi melalui internet sehingga pengeluaran untuk dapat terus mengakses internet semakin besar (APJII, 2020). Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) mensurvei jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 sebesar 171.176.716 jiwa atau 64,8% dari keseluruhan penduduk Indonesia (APJII, 2018). Hal ini semakin meningkat pada tahun selanjutnya pada tahun 2019-2020 yang sebanyak 196.714.070 jiwa atau sebesar 73,7% dari seluruh populasi penduduk Indonesia (APJII, 2020).

Seluruh masyarakat dapat dengan mudah mengakses media sosial melalui internet, salah satunya adalah remaja yang menurut survei APJII merupakan pengguna sosial media tertinggi dengan persentase 75,50% (APJII, 2017). APJII mensurvei jumlah pengguna internet pada tahun 2017 yang menghasilkan data bahwa dari 143,26 juta orang pengguna internet di Indonesia, usia remaja (13-18

tahun) adalah pengguna yang paling banyak dengan persentase 75,50% (APJII, 2017).

Santrock (2003) mendefinisikan remaja sebagai masa perkembangan yang menjadi batas antara masa anak dengan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial. Masa remaja biasanya dimulai dari usia 10-13 tahun dan berakhir usia 18-22 tahun. Santrock mengatakan bahwa masa remaja merupakan masa awal di mana rasa ingin tahu dan dorongan seksual meningkat dan membutuhkan kepuasan seksual serta untuk mengejar afiliasi (Arifani, 2016). Kalsum dan Harianto (2017) berpendapat bahwa pada usia remaja memiliki potensi seksual yang aktif, yang ditandai dengan dorongan seksual yang tinggi yang disebabkan oleh hormon sehingga membuat remaja sulit menahan hasrat seksualnya bahkan dapat memunculkan penyimpangan seksual.

Hurlock mengatakan bahwa remaja merupakan kelompok yang masih sering labil dan kurang bisa mengendalikan diri, khususnya pada saat terangsang dengan suatu hal yang memiliki unsur erotis sehingga membuat mereka tidak mampu menahan dorongan seksualnya (Candrasari, 2015). Priynggi (2018) berpendapat bahwa remaja akan mengumpulkan informasi dengan berbagai cara untuk mengatasi rasa ingin tahunya terhadap kegiatan seksual yang salah satu caranya dengan mengakses internet dan menggunakan komputer atau *handphone* sebagai medianya.

Internet memang menyediakan banyak hal yang memiliki manfaat positif, akan tetapi tidak sedikit pula yang negatif, salah satunya adalah munculnya

berbagai situs-situs yang berbau pornografi (Asiku, 2005). Suprianti & Fikawati berpendapat bahwa remaja masih menganggap pornografi merupakan hal yang baru dan menarik perhatian. Semakin menarik informasi pornografi semakin sering remaja mengakses informasi seksual (Candrasari, 2015). Carners, Delmonico, dan Griffin (2007) mengungkapkan bahwa mengakses pornografi berupa audio, video, atau teks cerita merupakan salah satu kategori umum dari perilaku yang berkaitan dengan seks saat menggunakan komputer, atau dikenal dengan istilah “*cybersex*”.

Candrasari (2015) melakukan wawancara pada beberapa remaja laki-laki dan perempuan mengenai perilaku *cybersex*. Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa remaja melakukan *cybersex* awalnya karena terdorong oleh rasa keingintahuannya, yang kemudian menjadi suatu kebutuhan untuk melakukan *cybersex*. Selain itu mereka juga merasa kesepian dan stres, dengan begitu mereka mulai menikmati serta menghabiskan setiap waktu dan uangnya untuk melakukan aktivitas *cybersex*. Penelitian yang dilakukan oleh Juditha (2020) sebagian besar remaja milenial melakukan aktivitas *cybersex* sebanyak satu-dua kali perminggu dalam kurun waktu enam bulan terakhir dan kebanyakan dilakukan di rumah. Kebanyakan responden melakukannya dengan tujuan sebagai hiburan dan rekreasi atau karena rasa ingin tahu serta karena kecanduan seks *online* dan senang melakukan aktivitas seks dengan banyak orang.

Grubbs, Sessoms, Wheeler, dan Volk (2010) mendefinisikan *cybersex* sebagai aktivitas seksual *online* yang dapat berkembang menjadi seksual kompulsif, seperti mencari materi seksual di internet, menonton pornografi, dan komunikasi seksual dengan pasangan atau orang lain. Carners, Delmonico, dan Griffin (2007)

mengatakan bahwa *cybersex* adalah perilaku yang berkaitan dengan sex dengan menggunakan media komputer, mulai dari mengakses pornografi *online* dan audio, video, dan teks cerita seksual; berfantasi secara *real time* dengan pasangan secara *online*; dan menggunakan *multimedia software* yang bermuatan seksual. Sedangkan menurut Cooper (2002) *cybersex* merupakan bagian dari *online sexual activity* (OSA) yang dapat diartikan sebagai penggunaan media internet untuk mencari kepuasan seksual seperti menonton gambar seksual, melakukan obrolan seksual, bertukar gambar seksual, "*cybering*" (berbagi fantasi seksual bersama yang diiringi dengan masturbasi). dan lain-lain.

Grubbs, Volk, Exline, dan Pargament (2015) membagi *cybersex* menjadi beberapa aspek, yakni yang pertama, tingkat kecanduan, di mana apabila pelaku semakin sering menonton pornografi atau materi seksual di internet, maka akan meningkat pula kecanduannya, sehingga kemampuan mengontrol diri untuk menghindari dari pornografi akan berkurang. Kedua, perasaan bersalah, yakni adanya perasaan bersalah ketika mengonsumsi pornografi dan seksualitas. Ketiga, perilaku *online* seksual-sosial, yang mana pelaku akan lebih fokus dan menghabiskan waktu pada hal-hal berbau pornografi dan mengabaikan aktivitas-aktivitas yang konstruktif dan positif. Delmonico (1997) membagi aspek-aspek *cybersex* terdiri dari *Online pornography exchange*, yakni menggunakan email, diskusi *online*, atau *newsgroup* yang dapat digunakan untuk memposting dan melihat materi-materi seksual tertentu; *Real time with a fantasy sexual partner*, yang berarti bertukar gambar atau file lain secara online dengan orang lain selama percakapan langsung; *Multimedia Software*, yaitu memutar film dewasa, bermain

game seksual, atau membaca/melihat majalah erotis di perangkatnya. Dimensi-dimensi *cybersex* menurut Cooper, Scherer, Boies, dan Gordon (1999) ada empat, antara lain: *Action* (Tindakan), aktivitas secara langsung seperti mengunduh file bermuatan pornografi, berkomunikasi tentang sex, dan lain-lain; *Reflection* (Refleksi), keterlibatan kognitif pada aktivitas *cybersex* yang dapat memunculkan kualitas obsesif; *Excitement* (Kesenangan), tingkat kegembiraan serta kepuasan saat melakukan aktivitas *cybersex* tanpa adanya rasa bergairah; *Arousal* (Gairah), pengalaman bergairah dan menggembirakan yang sering diikuti dengan perasaan bersalah.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Purba (2012), menunjukkan bahwa 67% remaja melakukan aktivitas *cybersex* dalam rangka rekreasi, 29% merupakan pengguna beresiko, dan 4% adalah pengguna kompulsif. Penelitian lain yang dilakukan oleh Juditha (2020), meneliti generasi milenial dengan rentang usia remaja hingga dewasa awal dan menemukan bahwa 75,8% responden melakukan *cybersex* sebanyak 1-2 kali dalam seminggu, 16,7% melakukan sebanyak 3-5 kali dalam seminggu, dan 7,5% melakukannya setiap hari. Jenis aktivitas *cybersex* yang dilakukan antara lain menjelajah situs porno (sebanyak 81,5% responden), melakukan percakapan *sex online* (23,8% responden), mengunduh pornografi (16% responden), dan mengakses *multimedia/software* seks (6,9% responden).

Grubbs, Volk, Exline, dan Pargament (2015) mengatakan bahwa seharusnya individu melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat konstruktif dan positif daripada melakukan kegiatan *cybersex*. Tetapi di sisi lain, masih banyak yang melakukan kegiatan tersebut, terutama remaja. Selain itu, penelitian ini juga

menyajikan data untuk studi pendahuluan yang mengambil subyek remaja berusia 18 tahun berjumlah 30 orang. Dari studi pendahuluan tersebut diperoleh bahwa rata-rata jawaban responden Tidak Pernah 35,55%, Pernah 50%, Sering 14,44%. Di mana perilaku *cybersex* paling banyak dilakukan adalah melihat video/gambar perempuan telanjang. Maka, dari data penelitian sebelumnya dan studi pendahuluan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa banyak penggunaan internet pada remaja Indonesia yang menyimpang dengan melakukan aktivitas *cybersex*.

Agastya, Siste, Nasrun, dan Kusumadewi (2020) berpendapat bahwa *cybersex* dapat menyebabkan kecanduan serta dampak-dampak negatif, seperti, masalah dalam hubungan, masalah keuangan, dan masalah kejiwaan seperti depresi berat dan gangguan kecemasan. Ia menandakan bahwa kecanduan *cybersex* dapat berdampak pada beberapa aspek individu, antara lain, konsekuensi interpersonal sosial, psikologis, dan kriminal. Ada lima faktor penyebab munculnya perilaku *cybersex* menurut Delmonico, Carners, dan Griffin (2001), antara lain adalah: *Accessibility*, yakni adanya akses yang sangat luas dan mudah dijangkau kapan pun, siapa pun, dan di mana pun; *Isolation*, yakni dapat memisahkan pelaku *cybersex* dengan orang lain dan berfantasi apapun tanpa adanya resiko infeksi penularan seksual; *Anonymity*, yang berarti dapat menyembunyikan identitas pribadi untuk mencari konten pornografi atau berinteraksi seksual dengan orang lain; *Affordability*, yaitu rendahnya biaya yang dikeluarkan untuk dapat mencari konten-konten seksual di internet; *Fantasy*, yakni adanya kesempatan bagi pelaku untuk mengembangkan fantasi seksual dan mengobjektifikasi orang lain tanpa adanya rasa takut pada penolakan. Carners, Delmonico, dan Griffin (2007) juga

mengungkapkan faktor lain pada individu yang melakukan *cybersex*, antara lain adalah faktor psikologis, yang meliputi kecemasan, stres, kurangnya kontrol diri, religiusitas, sampai kecerdasan emosional; dan faktor emosional, mulai dari rasa kelelahan, kesepian, menarik diri, dan salah satunya adalah *self-esteem*.

Agastya, Siste, Nasrun, dan Kusumadewi (2020) mengungkapkan bahwa orang yang mengalami kecanduan seksual serta memiliki masalah emosional atau interpersonal yang meliputi *self-esteem*, rasa kesepian, penarikan diri, dan kelelahan lebih memilih untuk menjauh dari dunia sosial dan menggunakan internet untuk memenuhi dorongan seksualnya. Menurut Carners, Delmonico, dan Griffin (2007) *cybersex* salah satunya dipengaruhi oleh harga diri (*self-esteem*) yang rendah. Menurut Zwagery (2019) salah satu faktor internal individu melakukan *cybersex* adalah adanya rasa kesepian. Padahal dengan adanya *self-esteem* yang baik, individu mendapatkan dukungan sosial yang baik, seperti kepedulian, atensi, dan ekspresi cinta dari orang lain (Coopersmith, 1967). Menurut Erlyani, dkk. (2019) dengan mengendalikan stres individu dapat terhindar dari kecanduan *cybersex*. Pengendalian stres yang baik merupakan salah satu indikator *self-esteem* yang positif pada diri individu (Tafarodi & Swann Jr, 2001). Zwagery (2019) juga mengatakan bahwa kepedulian lingkungan sosial, seperti orang tua, untuk melakukan hal yang positif dapat meredakan individu dalam melakukan *cybersex*. Adanya kepedulian dari lingkungan dan melakukan hal-hal yang positif juga merupakan indikasi dari *self-esteem* yang baik pada individu (Tafarodi & Swann Jr, 2001).

Self-esteem didefinisikan oleh Tafarodi dan Swann (2001) sebagai perilaku individu yang menilai dirinya sendiri berdasarkan apa yang dilakukannya dan apa yang diamati oleh orang lain tentang dirinya. Coopersmith (1967) mendefinisikan *self-esteem* sebagai penilaian atas kelayakan pribadi yang dinyatakan pada sikap individu. Pengertian menurut Branden (1992) adalah pengalaman yang disesuaikan dengan kehidupan individu dan kebutuhan individu. Secara khusus, *self-esteem* adalah keyakinan pada kemampuan diri untuk berpikir serta mengatasi tantangan hidup; keyakinan pada individu terkait haknya untuk bahagia, perasaan layak, serta berhak untuk menegaskan kebutuhan dan keinginannya.

Tafarodi dan Swann (2001) menjelaskan bahwa terdapat 2 aspek *self-esteem*, antara lain, *self-competence*, yakni penilaian positif maupun negatif terhadap pengalaman diri sendiri sebagai diri yang memiliki kemampuan untuk memperoleh hasil yang diinginkannya; *Self-liking*, yakni penilaian positif maupun negatif terhadap diri sendiri sebagai hasil dari internalisasi nilai-nilai sosial. Coopersmith (1967) mengungkapkan aspek-aspek *self-esteem* terdiri dari: *Significance*, yang berkaitan dengan rasa kepedulian, atensi, dan ekspresi cinta dari orang lain. Perasaan tersebut menunjukkan adanya penerimaan dan memunculkan popularitas dari lingkungan sosialnya yang ditandai dengan kehangatan, responsif, ketertarikan, dan kesukaan orang lain terhadap individu tersebut; *Power*, yakni memiliki kemampuan dalam mengatur dan mengontrol tingkah laku serta mendapat pengakuan dan respek dari orang lain. Pengakuan tersebut dapat mengembangkan ketenangan sosial, sikap kepemimpinan, kemandirian, serta sikap yang tegas.

Aspek yang selanjutnya adalah *Competence*, yakni memiliki tingkat kinerja yang tinggi. Tingkat kinerja ini memiliki level yang berbeda-beda tergantung pada usia individu; *Virtue*, yang berarti memiliki sikap kepatuhan terhadap moral, etika, dan nilai-nilai agama. Apabila nilai-nilai etika dan agama telah diterima dan diinternalisasikan pada diri individu, maka dapat memunculkan sikap-sikap yang positif serta dapat menghindari perilaku-perilaku yang negatif. Sedangkan Branden membagi aspek harga diri menjadi dua, antara lain: Efikasi diri (*Self-efficacy*), yang berarti kepercayaan dalam diri terhadap keberfungsian pada kemampuan berpikirnya dalam menilai, memilih, dan memutuskan; keyakinan pada kemampuan diri untuk memahami realita pada lingkup peminatan dan kebutuhan individu. Efikasi diri juga berarti kepercayaan diri secara kognitif atau kemandirian kognitif; Penghormatan diri (*self-respect*), adalah kenyamanan dalam berpikiran, berkeinginan, dan berkebutuhan dengan tepat; memiliki perasaan bahwa rasa gembira merupakan hak individu.

Sukma & Suhana (2020) mengatakan bahwa penyebab orang melakukan aktivitas *cybersex* adalah untuk mempermudah dalam mencari pasangan untuk memenuhi hasrat seksualnya. Hal ini dikarenakan dalam kehidupan nyata, mereka kurang pandai berinteraksi dengan lingkungan, sehingga sulit mencari pasangan dan akhirnya melakukan aktivitas *cybersex*. *Cybersex* yang hanya dilakukan di internet dan tidak perlu bertemu langsung, dapat menjadikan mereka tidak takut untuk menghadapi penolakan pada pasangan atau lawan bicaranya. Hal ini berkaitan dengan rendahnya *self-esteem* pada individu, di mana mereka bisa menyembunyikan identitas sehingga bebas melakukan aktivitas *cybersex* di

internet. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Sukma & Suhana (2020) tersebut yang menunjukkan hasil bahwa ada hubungan negatif antara *self-esteem* dengan perilaku *cybersex*. Hal ini berarti semakin rendah *self-esteem* maka semakin tinggi perilaku *cybersex*, begitu pula sebaliknya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan di atas, penelitian ini akan meneliti apakah ada hubungan antara *self-esteem* dengan perilaku *cybersex*? Bagaimana tingkat *self-esteem* pada remaja? Bagaimana tingkat *cybersex* pada remaja?

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara *self-esteem* dengan perilaku *cybersex* pada remaja, mengetahui tingkat *self-esteem* pada remaja, mengetahui tingkat *cybersex* pada remaja. Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan pembaca dapat memahami dan mengembangkan ilmu pengetahuan psikologi khususnya tentang hubungan antara *self-esteem* dengan perilaku *cybersex* pada remaja.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan para remaja dapat mengetahui unsur serta dampak buruk *cybersex* dan mempelajari unsur-unsur dan manfaat *self-esteem* bagi kehidupan, sehingga remaja dapat menghindari perilaku *cybersex* dan meningkatkan *self-esteem*.