

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

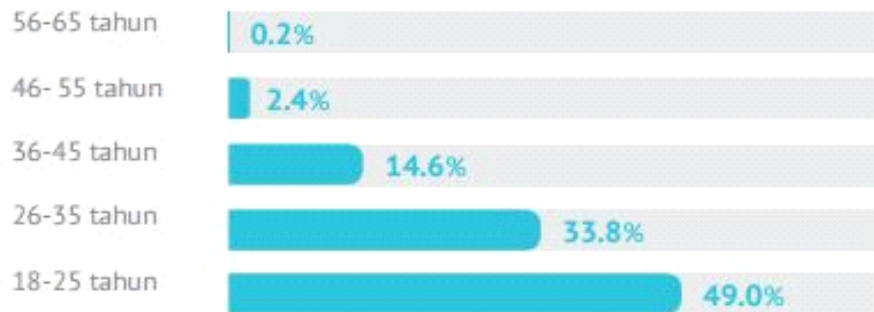
Perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan banyaknya penemuan yang dapat memudahkan aktivitas manusia. Teknologi yang sedang banyak digandrungi adalah teknologi internet. Kehadirannya membantu manusia dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang timbul dari batas-batas jarak, ruang, dan waktu. Dengan adanya teknologi internet, para pengaksesnya mampu melihat tulisan, gambar, video dan masih banyak lainnya. Jika dilihat dari sisi komunikasi, penemuan teknologi internet semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya. Proses komunikasi itu sendiri bisa antara sesama pengguna, atau komunikasi secara publik. Contohnya saja situs-situs portal berita yang menampilkan informasi dengan cara yang sangat ringkas dan sangat mudah untuk disebarkan.

Dunia internet atau bisa juga dibilang cyber, merupakan dunia yang tidak nyata atau maya. Dewasa ini, perkembangan dunia cyber sudah semakin pesat dan begitu mudah di akses. Internet yang berkembang sebagai media yang digunakan oleh sebagian besar masyarakat di berbagai belahan dunia, menjadikan setiap orang memperoleh kesempatan untuk mengakses informasi apapun dengan cepat. Tersedianya jutaan situs di internet, sudah tentu menjadi jendela berbagai informasi dan keragamannya. Hal tersebut memungkinkan setiap orang dapat memperoleh informasi yang diinginkan. Semuanya tersaji secara lengkap, bahkan

untuk berinteraksi dan melakukan transaksi dengan suatu penyedia jasa menjadi lebih mudah.

Generasi pengguna internet masuk dalam kategori *digital native*. Adapun karakteristik *digital native* dijelaskan sebagai sosok-sosok yang lahir setelah tahun 1980 (era digital), ketika teknologi *usenet* dan *bulletin board system* disajikan secara *online*. Generasi ini juga mampu mengakses teknologi jejaring digital dan mempunyai keterampilan serta pengetahuan tentang komputer (John Palfrey dan Urs Gasser dalam Nureni, dkk, 2013:463).

Merujuk pada penelitian Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang bekerjasama dengan Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia, pengguna internet di Indonesia pada tahun 2014 didominasi oleh kaum muda, yaitu usia 18-25 tahun. Besarnya angka pengguna internet di kalangan remaja menimbulkan kekhawatiran tentang sisi negatif internet, satu di antaranya adalah *cybersex*. Menurut Djatmiko (dalam Lestari, 2014: 67), internet telah meleburkan fakta dan fantasi, membobol dinding pembatas antara realitas dan imajinasi, bagi remaja yang dalam fase perkembangan mudah terjebak dan kecanduan dalam *cybersex*.



Gambar 1.1

*Pengguna internet di Indonesia penelitian Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang bekerjasama dengan Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia tahun 2014.*  
<https://apjii.or.id/downloadfile/file/PROFILPENGGUNAINTERNETINDONESIA2014.pdf>

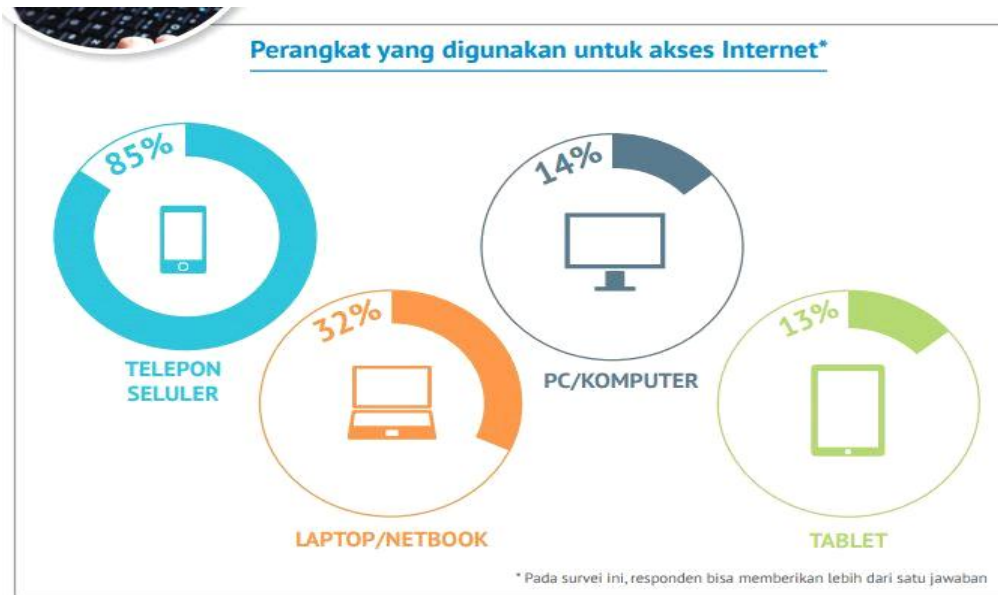
*Diakses pada 08 September 2017*

Remaja sedang mengalami berbagai macam perubahan (baik pada aspek fisik, seksual, emosional, religi, moral, sosial, maupun intelektual) yang menyebabkan dorongan seksual anak meningkat (Hurlock dalam Rahmawati, Hadjam, Afiatin, 2002:3). Kesadaran remaja mengenai hal yang berbau pornografi, mendorong mereka mencari tahu lebih jauh mengenai apa itu seks. Oleh karena itu, remaja menjadi salah satu segmen yang rentan terhadap keberadaan pornografi, terutama situs porno.

Walaupun di Indonesia sudah diterapkan kebijakan internet sehat dan pemblokiran berbagai situs dewasa, namun semua itu dirasa masih kurang untuk proses memfilter informasi. Sebut saja mahasiswa, dengan kemampuan intelektual yang lebih tinggi dibanding remaja di bawahnya, mahasiswa dapat mengakses berbagai informasi melalui situs-situs internet. Salah satu situs yang bila ditampilkan

di dunia nyata akan mendapatkan sorotan tajam namun ditolerir dalam internet adalah *cybersex*. *Cybersex* dapat diterjemahkan sebagai aktivitas seksual, tayangan seksual atau perbincangan yang mengarah pada hal-hal yang berbau seksual dengan menggunakan media komputer khususnya internet (Infoplease :2004a diambil pada 21 Desember 2017). Pada dasarnya belum ada definisi yang tegas dari ahli-ahli perilaku manusia tentang aktivitas *cybersex*. Hal ini mengingatkan bahwa seks tidak dilakukan langsung dari orang lain melainkan adanya media perantara.

Situs-situs di internet menawarkan banyak hal, termasuk yang berkaitan dengan pornografi (situs dewasa) secara *multimedia*. *Situs dewasa* memuat gambar-gambar vulgar, cerita porno, video porno, bahkan lelucon-lelucon yang berbau seks. Situs-situs inilah yang kemudian melahirkan fenomena baru yaitu seks di dunia elektronik. Jika diperhatikan dengan seksama, banyak remaja yang mengakses layanan seks di internet. Hal ini akan berdampak serius pada keinginan seksual dari pengakses internet, bahkan tidak sedikit pengakses yang tidak mampu menahan hasrat seksualnya karena adanya sajian *sex online* (*Cybersex*). Jika dilihat dari perangkat yang digunakan untuk mengakses internet, di Indonesia sendiri 85% mengakses internet menggunakan ponsel.



Gambar 1.2

*Hasil survey APJII mengenai perangkat yang digunakan untuk akses Internet.*  
<https://apjii.or.id/download/file/PROFILPENGGUNAINTERNETINDONESIA2014.pdf>  
 Diakses pada 08 September 2017

Para pengguna ponsel bisa mengakses internet di ponsel melalui berbagai aplikasi penghubung. Sebut saja aplikasi YouTube untuk melihat video, atau Facebook untuk berbagi konten multimedia. Di Indonesia sendiri, ada perusahaan peneliti comScore yang melakukan penelitian mengenai Standar Pengukuran Audiens Online. comScore bisa memberikan data jumlah pengunjung dari berbagai situs dan aplikasi ponsel di Indonesia. Jika dalam media televisi biasanya digunakan rating Nielsen.

Berdasarkan laporan comScore pada 29 Maret 2017, terdapat daftar 10 aplikasi ponsel (mobile) yang mempunyai pengguna aktif terbanyak. Aplikasi yang menempati posisi pertama adalah Google Play. Selanjutnya secara berurutan adalah WhatsApp Messenger, YouTube, BBM, Google Search, Gmail, Line, Instagram, Facebook, dan Google Maps. Daftar 10 aplikasi tersebut berasal dari kategori berbeda-beda, mulai dari aplikasi berbagi video, pengunduh, hingga aplikasi pesan instan.

<b>Top 10 Apps from Mobile Devices in Indonesia</b> <b>January 2017</b> <b>Total Indonesia – Age 18+, Mobile App only</b> <b>Source: comScore Mobile Metrix</b>			
Rank	App	Total Mobile	
		Total Unique Visitors (000)	% Reach
	Total Internet: Total Audience (Mobile App only)	46,130	100.0
1	Google Play	44,292	96.0
2	WhatsApp Messenger	35,799	77.6
3	YouTube	35,627	77.2
4	BBM	34,748	75.3
5	Google Search	30,442	66.0
6	Gmail	28,584	62.0
7	Line	27,613	59.9
8	Instagram	23,876	51.8
9	Facebook	22,268	48.3
10	Google Maps	20,865	45.2

Gambar 1.3

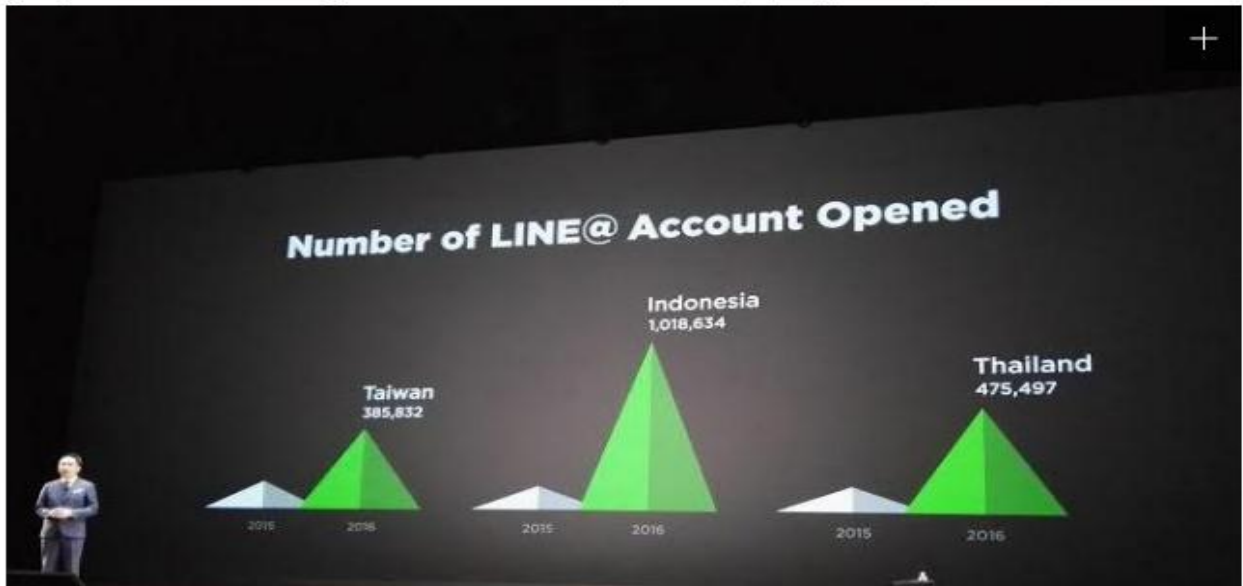
*Daftar 10 aplikasi ponsel (mobile) dengan mempunyai pengguna aktif terbanyak di Indonesia selama bulan Januari 2017 menurut laporan laporan comScore pada 29 Maret 2017.*

<https://id.techinasia.com/comscore-whatsapp-adalah-aplikasi-terpopuler-di-indonesia>

*Diakses pada 17 Desember 2017*

Melihat fitur 10 aplikasi pada daftar di atas, ada beberapa aplikasi yang bisa menjembatani pengguna internet untuk melakukan *cybersex*. Di antaranya adalah YouTube sebagai jejaring sosial berbagi video, Instagram dan Facebook sebagai jejaring sosial berbagi konten multimedia berbasis lini masa, hingga WhatsApp Messenger dan Line sebagai aplikasi pesan instan. Tabel diatas menunjukkan pengguna aktif yang mengakses aplikasi WhatsApp via ponsel selama bulan Januari 2017 mencapai angka 35 juta, lebih banyak 120 ribu pengguna Youtube. Di bawahnya ada BBM dengan 34 juta pengguna, Line 27 juta pengguna. Kendati pengguna aktif Line cukup jauh di bawah WA, BBM, dan Youtube, namun Line mempunyai fitur yang paling lengkap dari aplikasi lainnya. Menurut data yang disampaikan Line, saat ini pengguna terdaftar aplikasi Line di Indonesia mencapai 60 juta akun. Takeshi Idezawa menuturkan, sepanjang tahun 2014 hingga 2016 pertumbuhan pengguna aktif bulanan di Indonesia lebih dari 200 persen.

"Sepanjang 2014 hingga 2016, pertumbuhan pengguna aktif per bulan terbesar dari Indonesia yakni lebih dari 200 persen," ujar Line Corporation Representative Director and CEO Takeshi Idezawa di ajang LINE Conference Tokyo 2016 di Maihama Amphitheatre, Jepang, Kamis (24/3/2016).



Line Corporation Representative Director and CEO Takeshi Idezawa di Line Conference Tokyo 2016 di Maihama Amphitheatre, Jepang (Liputan6.com/Raden Trimutia Hatta)

Gambar 1.4

Penuturan Takeshi Idezawa selaku Line Corporation Representative di ajang LINE Conference Tokyo 2016 <http://selular.id/80uQ0W>  
Diakses pada 10 September 2017

Meski termasuk dalam kategori aplikasi pesan instan, Line mempunyai fitur berlimpah. Para penggunanya bisa saling bertukar konten multimedia secara *person to person* atau melalui fitur 'Home'. Fitur 'Home' layaknya seperti lini masa yang terdapat pada Facebook dan Instagram. Para pengguna bisa membagikan konten tulisan, gambar, video, hingga suara yang nantinya dapat dilihat oleh pengguna Line lainnya. Line menyediakan fitur *Official Line* yang diperuntukan kepada para pelaku



bisnis. Namun pada perjalanannya, *Official Line* tidak hanya dipakai untuk memasarkan produk ke para pengguna Line saja, tapi juga untuk menyebarkan konten-konten multimedia. Fitur inilah yang kemudian digunakan banyak oknum pengguna untuk menyebarkan konten-konten berbau pornografi. Sudah banyak akun *official* yang menawarkan berbagai sajian seks dengan gaya dan kemasan masing-masing. Seperti akun *official Ruang malam, ena ena, 18+* dan lainnya. Akun-akun tersebut menyediakan konten-konten pornografi yang secara tidak langsung memudahkan pengakses. Jika sebelumnya pengakses harus membuka situs-situs porno, dengan hadirnya akun-akun tersebut, pengakses hanya tinggal membuka home page akun dan memilih konten mana yang diinginkan. Aktivitas *cybersex* dapat terjadi pada semua usia, baik remaja maupun orang yang sudah berkeluarga. Terlihat pada pengakuan para informan yang salah satunya berusia 51 tahun dengan usia pernikahan selama 20 tahun yang bercerita akan pengalamannya dalam aktivitas *cybersex*-nya pada penelitian Schneider (2000: 250). Dengan begitu, aktivitas *cybersex* dapat terjadi pada semua kalangan. Hanya saja fokus penelitian ini pada remaja yaitu mahasiswa dengan kategori usia sekitar 18-25 tahun. Menurut Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet didominasi oleh kategori usia yang sudah menamatkan pendidikannya di tingkat Mahasiswa sederajat melalui telepon selular.

Hasil penelitian Carvalheira orang lain untuk mendapatkan kepuasan dan Gomes (2003) menyatakan bahwa usia seksual. 15 sampai 19 tahun yang paling banyak. Fenomena *cybersex* menjadi melakukan *cybersex*, diikuti dengan usia 20-an perhatian seiring dengan menguatnya

24 tahun. Sejalan dengan hasil penelitian kekhawatiran publik terhadap dampak dari Cooper, Daneback, dan Mansson (2005) pornografi, karena *cybersex* sendiri erat menemukan bahwa usia 18 sampai 24 tahun yang paling banyak melakukan *cybersex*. besar terhadap sikap dan perilaku seseorang. Berdasarkan data penelitian baik di dalam hati ataupun dalam ucapan. sebelumnya dinyatakan bahwa pornografi Kepercayaan ini kemudian diaktualisasikan dan *cybersex* banyak digemari dan diakses dalam perbuatan dan tingkah laku sehari-hari oleh generasi muda, mulai dari siswa sekolah menengah sampai dengan mahasiswa. Penulis dalam penelitian ini selanjutnya dan saling melengkapi karena keduanya memfokuskan kajian pada mahasiswa. Hal hal ini dikarenakan status (tingkat) pendidikannya yang lebih tinggi menjadikannya memiliki tanggung jawab yang lebih besar dan memiliki tugas yang banyak dan beragam, Selain itu, mahasiswa juga tidak dapat melepaskan diri dari aktivitas *cybersex*.

Peneliti juga telah melakukan wawancara dengan beberapa mahasiswa di Yogyakarta terkait perihal masalah *cybersex*. Penulis mengajukan lima pertanyaan, yang dimana pertanyaan tersebut diajukan secara random kepada mahasiswa laki-laki maupun perempuan yaitu “Apakah kalian mengetahui *cybersex*?” , “Dimanakah kalian mengaksesnya?” , “Apakah kalian pernah mengaksesnya ?” , “Seberapa sering/intens kalian mengaksesnya?” , “Jenis *cybersex* apa yang pernah kalian akses ?” . Dari hasil wawancara didaptkam 6 dari 10 responden mengetahui *cybersex*, 7 dari 10 responden mengakses lewat *Line*, 7 dari 10 responden mengatakan pernah mengakses *cybersex*. 7 dari 10 responden menyatakan mengakses dengan kurun waktu seminggu sekali sedangkan 3 diantaranya dua

minggu sekali, 7 dari 10 responden menyatakan sering mengakses. (*Wawancara dilakukan pada bulan Februari 2018.*)

Hasil wawancara penulis dengan responden menyatakan bahwa mengakses situs porno yang menetap dan terus menerus menyebabkan mereka cenderung berperilaku seks bebas, karena mereka berusaha menyalurkan keinginan seksualnya dengan orang lain. Hanya saja beberapa responden perempuan "Semakin dewasa seorang [wanita](#), mereka menjadi lebih nyaman dengan kondisi tubuhnya. Mereka juga cenderung lebih percaya diri untuk berkomunikasi tentang yang mereka inginkan untuk kepuasan [seksual](#)," Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Dr. Patricia Goodson pada tahun 2001 bersama rekan-rekannya di Texas A & M University terhadap 506 siswa perguruan tinggi pengguna internet, dan hasilnya telah diterbitkan pada jurnal *Archives of Sexual Behavior* yang menunjukkan bahwa sebanyak 44% remaja mengatakan telah memasuki materi seksual dengan jelas melalui internet. Sekitar 57% remaja yang berjenis kelamin laki-laki betul-betul melakukannya dibanding 35% remaja yang berjenis kelamin perempuan. Hanya 3% dari jumlah remaja secara keseluruhan yang masuk ke materi seksual ini secara teratur dan lebih banyak yang berjenis kelamin laki-laki melakukan masturbasi pada saat *online* (15%). Namun demikian diperoleh data yang cukup mengejutkan yaitu 5% remaja yang berjenis kelamin perempuan melaporkan telah melakukan *cybersex* dengan pasangan *online*-nya dibandingkan remaja yang berjenis kelamin laki-laki yang hanya 3% (dalam Pribadi & Putri, 2009).

Berdasarkan uraian di atas, maka diambil kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas mengakses cybersexs pada laki-laki dan perempuan menjadi kajian yang menarik untuk diteliti. Karena mereka memiliki motivasi yang sama dalam mengakses cybersex. Kemudian perilaku tersebut juga terbentuk dari adanya pengetahuan yang sama dari responden terkait tersedianya beberapa layanan penyedia konten pornografi di internet khususnya di LINE. Mahasiswa dengan range umur yang bisa dibilang matang membuat peneliti semakin tertarik untuk mengkaji lebih dalam. Sasaran peneliti sendiri adalah mahasiswa di Yogyakarta karena berdasarkan survey Pusat Studi Wanita Universitas Indonesia (PSW-UII) Yogyakarta, jumlah remaja yang mengalami masalah kehidupan seks terutama di Yogyakarta terus bertambah, akibat pola hidup seks bebas. Dari 359 remaja di Yogyakarta 20% mengaku telah melakukan hubungan seks (Valentino dalam Annisa 2013). Teknologi dan pengaruh budaya luar telah masuk dalam kehidupan masyarakat, tidak terkecuali di Kota Yogyakarta. Yogyakarta yang dikenal sebagai kota seni budaya juga kota pelajar ini perlahan mulai terkena dampak modernisasi karena masuknya budaya Barat, merubah sikap dan perilaku masyarakatnya. Masyarakat Yogyakarta yaitu mahasiswa yang masih tergolong remaja dan banyak menggunakan internet dengan *smartphone*-nya dalam aktivitas sehari-hari untuk tugas kuliah serta menggunakan media sosial sebagai tempat berinteraksi. Dengan begitu, mahasiswa memiliki kecenderungan untuk terlibat dalam aktivitas *cybersex* karena hasrat seksualnya yang masih bergejolak, membuat dia mencoba aktivitas *cybersex*. Belum lagi ada beberapa mahasiswa yang ditemui

peneiti dengan mudah dan santainya membicarakan hal-hal pornografi tanpa rasa malu.

## **B. Rumusan Masalah**

Seberapa besar pengaruh Intensitas Mengakses *Cybersex* pada Mahasiswa di Yogyakarta berdasarkan jenis kelamin?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum, tujuan penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perbedaan intensitas mengakses *cybersexs* pada mahasiswa di Yogyakarta berdasarkan jenis kelamin.

## **D. Kerangka Teori**

### ***1. Media Baru***

Seiring dengan pesatnya perkembangan manusia dalam menjalani kehidupan maka berkembang pula berbagai macam penemuan demi penemuan agar kehidupan dapat berjalan lebih baik. Internet dapat dikatakan sebagai penemuan terbesar manusia di abad 20 dengan memberikan kemudahan perpindahan informasi secara cepat dan akurat. Kehadiran internet dalam kehidupan manusia lambat laun semakin memiliki pengaruh yang sangat besar. Hal tersebut dapat dipahami saat penggunaan internet akhir-akhir ini sudah masuk pada semua bidang kehidupan manusia. Kesemuanya itu dapat dipahami mengingat keberadaan

manusia sendiri sebagai makhluk sosial yang selalu bertukar informasi antar satu dengan lainnya dan membutuhkan media pendukung yang praktis dan cepat.

*New Media* atau media baru merupakan istilah yang digunakan untuk berbagai teknologi komunikasi yang berbagi ciri yang sama selain baru yang dimungkinkan dengan digitalisasi dan ketersediaannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi (McQuail, 2011:43). Menurut Denis McQuail ciri utama media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada di mana-mana. tetapi perkembangan selanjutnya adalah internet sebagai penyedia barang dan jasa, dan sebagai alat komunikasi pribadi dan antarpribadi.

Klaim status paling utama sebagai media baru dan mungkin juga sebagai media massa adalah internet. Meskipun demikian, ciri-ciri massal bukanlah karakteristik utamanya. Castells berpendapat bahwa pada awalnya, internet dimulai sebagai alat komunikasi nonkomersial dan pertukaran data antara profesional, Begitu banyaknya dampak positif yang diberikan internet sebenarnya tidak dapat dipungkiri kehadiran internet yang memunculkan fitur juga aplikasi penunjang komunikasi masakini juga memberikan dampak negatif yang begitu banyak, salah satunya memunculkan modus operasi kejahatan baru di bidang *cyber*. Kemudahan, kecepatan, akurasi informasi, dan nirkabel rupanya membawa daya tarik tersendiri

pada pelaku kejahatan untuk melakukan tindakan yang dilarang. Sekalipun dilarang tindakan tersebut rupanya tetap dilakukan oleh pelaku karena ia merasa melakukan tindakan tersebut tidak secara fisik terlihat. Hasil dari tindakan tersebut baru dapat dilihat oleh korban atau orang lain apabila mereka memiliki komputer yang tersambung dengan layanan internet. Akibatnya, berbagai bentuk kejahatan *cyber* muncul dengan berbagai macam bentuk dan strategi baru yang sebelumnya tidak dikenal ketentuan hukum yang berlaku.

## ***2. Efek Media Internet***

Dalam bersikap kehidupan sosial dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor media, salah satu dari media yang hingga kini, dan masa yang akan datang masih terus dikembangkan dari media elektronik yaitu media Internet. Internet merupakan salah satu jenis media massa, yang sebagai sarana atau saluran komunikasi.

Pada hakikatnya Internet merupakan suatu sistem komunikasi yang menggunakan sistem rangkaian gambar elektronik yang dipancarkan secara cepat, berurutan dan diiringi unsur audio visual. Internet tersebut dapat mempengaruhi sikap, atau perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari, dengan kata lain media Internet digunakan sebagai sarana untuk menonton informasi secara global, karena hanya dengan internet kita dapat melihat secara langsung melalui layar monitor komputer, dan reaksinya akan pada aktifitas individu (personal).

Dengan ini penulis menggunakan teori efek media, pada bagan stimulus respons. Karena teori komunikasi menunjukkan adanya efek-efek media Internet

terhadap reaksi individu, maupun kelompok kehidupan sosial secara umum. Media Internet sebuah proses efek pembentukan individu terhadap kehidupan sosial, efek tersebut terdapat pada diri seseorang dengan melihat dari dua sisi. Pertama dilihat dari sisi waktu efek pengaruh dan yang kedua dilihat dari bagaimana bentuk kesengajaan efek tersebut pada masyarakat.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Penelitian tentang intensitas mengakses *cybersex* ataupun yang senada pernah dilakukan oleh I Gede Asmarayasa berjudul *Hubungan Antara Frekuensi Mengakses Situs Porno Dengan Sikap Remaja Terhadap Perilaku Seksual* yang dimuat dalam skripsi pada tanggal 10 Agustus 2004. I Gede Asmarayasa menyatakan bahwa perubahan pada aspek seksual berkaitan dengan matangnya kelenjar hipofisa yang merangsang pengeluaran hormone yang mempengaruhi organ-organ reproduksi yang menyebabkan dorongan seksual pada remaja meningkat. Remaja menjadi makin sadar terhadap hal-hal yang berkaitan dengan seks dan berusaha mencari lebih banyak informasi mengenai seks, termasuk informasi tentang seks yang begitu mudah didapat melalui situs porno di internet. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa ; mada hubungan positif yang signifikan antara frekuensi mengakses situs porno dengan perilaku seksual pranikah pada remaja. Hal ini berarti semakin tinggi frekuensi mengakses situs porno maka semakin tinggi pula perilaku seksual. dan sebaliknya.



[http://www.library.usd.ac.id/Data%20PDF/F.%20Psikologi/Psikologi/989114107\\_full.pdf](http://www.library.usd.ac.id/Data%20PDF/F.%20Psikologi/Psikologi/989114107_full.pdf) diakses pada 5 Februari 2018).

Penelitian tentang intensitas mengakses *cybersex* ataupun yang senada pernah dilakukan oleh Satria Ajie Pribadi dan Dona Eka Putri berjudul *Perbedaan Sikap Terhadap Seks Dunia Maya pada Mahasiswa Ditinjau Dari Jenis Kelamin* yang dimuat dalam Jurnal Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur, dan Sipil). Volume 3, A121, Tahun 2009. Satria Ajie Pribadi & Dona Eka Putri menyebutkan terdapat perbedaan sikap yang signifikan terhadap seks dunia maya antara mahasiswa laki-laki dengan mahasiswa perempuan, dimana sikap mahasiswa laki-laki lebih positif dibanding mahasiswa perempuan. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample t-test*, diperoleh skor t sebesar 4.598 dengan sig. (1-tailed) sebesar 0.000 ( $p > 0.05$ ). Secara umum perbedaan sikap pria dan wanita terhadap seks dunia maya dipengaruhi oleh faktor biologis dan psikologis. Bila dilihat dari faktor biologis perubahan hormonal pada pria yakni dengan meningkatnya hormon testosteron dapat membangkitkan minat yang tinggi terhadap hal-hal yang berkaitan dengan seksual. Berbeda dengan perempuan, bila hormon estrogen meningkat hal tersebut tidak memberikan dampak yang berarti. Selain itu, secara psikis pria umumnya lebih agresif, sangat aktif, sangat berterus terang dan tidak malu untuk membicarakan masalah seks, berbeda dengan halnya perempuan yakni tidak agresif, pasif, merasa tidak bebas untuk membicarakan masalah seks.

Penelitian tentang intensitas mengakses *cybersex* ataupun yang senada pernah dilakukan oleh Rekno Sulandjari<sup>□</sup> dan Sinung Utami Hasri Habsari dengan judul *Peran Pornoteks Media (Online) Perilaku Seksual Remaja*<sup>□</sup> yang dimuat dalam Majalah Ilmian Universitas Pandanaran, Volume 12, No 28, Tahun 2014. Rekno Sulandjari<sup>□</sup> dan Sinung Utami Hasri Habsari menyebutkan bahwa peran pornoteks media *online* terhadap remaja berada pada kategorisasi tinggi yaitu sebanyak 86%. Sehingga dapat diasumsikan bahwa sajian atau konten pornoteks di media *online* tinggi, hal ini dikarenakan semakin mudahnya izin pendirian sebuah penerbitan pers dan maraknya media *online* tanpa diikuti peraturan dan perundang-undangan yang dapat membatasi penyebaran pornoteks yang lebih memadai dan komprehensif. Berdasarkan analisa bivariat dapat diketahui bahwa jika peran pornoteks media *online* tinggi maka perilaku seksual remaja tinggi pula sebesar 20%, sedangkan jika peran pornoteks media *online* rendah maka perilaku seksual remaja akan rendah pula yaitu sebesar 2%.

## **F. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti yang dirumuskan atas dasar terkaan atau *conjecture* peneliti. Jawaban sementara ini selanjutnya akan diuji dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian, dan hasil pengujian itu adalah kesimpulan dan atau generalisasi yang juga merupakan temuan-temuan penelitian yang bersangkutan (Ali, 1993:31). McGuigan menjelaskan bahwa

hipotesis adalah pernyataan yang dapat diuji mengenai hubungan potensial antara dua variabel atau lebih variabel, McGuigan dalam (Sevella: 1993: 13).

$H_a$  : Ada perbedaan yang signifikan intensitas mengakses *cybersex* pada mahasiswa di Yogyakarta.

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan intensitas mengakses *cybersex* pada mahasiswa di Yogyakarta.

## **G. Definisi Konseptual dan Operasional**

### **1.1 Konseptual**

Definisi konsep adalah definisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak kejadian, keadaan, kelompok atau individu yang menjadi pusat perhatian ilmu sosial (Masri Singarimbun, Sofian Effendi, 1986:33).

Adapun konsep dalam penelitian ini adalah :

#### **a. Variabel Independen Intensitas Mengakses *Cybersex***

Intensitas : Pengertian intensitas dalam kehidupan sehari-hari dapat dipahami sebagai ukuran atau tingkat. Dalam kamus bahasa Inggris, intensitas diistilahkan dengan *intensity*, diartikan dengan kehebatan (hebat, kuat) (Echols & Shadily, 2009). Intensitas juga dipahami sebagai suatu kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap (Chaplin, 2006). Intensitas merupakan keadaan dari tingkatan, ukuran, dan kedalaman (Dep. Pendidikan dan Kebudayaan RI.

1998:335).Bisa juga di definisikan sebagai besaran yang digunakan untuk menghitung frekuensi atau jumlah dari sebuah kegiatan dan aktifitas.Mengakses yang berkata dasar akses ini memiliki makna hak untuk memasuki, memakai, dan memanfaatkan sesuatu pada kawasan atau zona – zona tertentu (Schlager dan Ostrom;1992).

Jadi yang dimaksud dengan intensitas mengakses adalah sejauh mana tingkat memperhatikan apa yang disuguhkan oleh akun *official line* dan seberapa sering mengakses juga menerapkan sehingga dapat mempengaruhi mereka untuk melakukan suatu imitasi.

## **1.2 Operasional**

Definisi operasional adalah petunjuk pelaksanaan tentang bagaimana caranya mengukur suatu variabel (Masri Singarimbun, Sofian Effendi, 1986:46)

### **a. Variabel Independen**

Intensitas mengakses *cybersex* pada akun *official line* merupakan variabel independen yang diukur dari frekuensi mengakses yaitu durasi, perhatian, dan ketertarikan mengakses serta kedalaman mengakses yaitu memasuki/keinginan, memakai/menggunakan, dan memanfaatkan.

#### **1. Frekuensi Mengakses**

- Frekuensi

Diukur dari seberapa sering mengakses *cybersex* dalam seminggu.

- Durasi

Diukur dari seberapa lama waktu yang digunakan saat mengakses *cybersex* dalam sehari.

- Perhatian

Diukur dari seberapa banyak unsur yang diperhatikan dalam sebuah akun *official line* yang menyuguhkan pornografi.

- Ketertarikan

Diukur dari seberapa sering menyediakan waktu luang secara khusus untuk mengakses *cybersex*

## **2. Kedalaman Mengakses**

- Keinginan

Diukur dari seberapa ingin untuk mengakses *cybersex* dalam seminggu.

- Memakai/menggunakan

Diukur dari seberapa sering memberikan like, share, komen bahkan meng-*order* di akun *official line* yang menyuguhkan pornografi.

- Memanfaatkan

Diukur dari seberapa besar efek yang dirasakan setelah mengakses *cybersex*.

## **H. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif analisis dengan pendekatan kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2012: 8) yaitu :“Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Menurut Sugiyono (2012: 13) penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Penelitian kuantitatif deskriptif adalah, yaitu penelitian yang kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulan.

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel, yaitu variable independen (variabel bebas). Variabel independen dari penelitian ini adalah intensitas mengakses *cybersex*.

### **2. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah angket/kuesioner, observasi berupa dan dokumentasi.

### **a. Kuisisioner**

Menurut Kartono (1988:200), “Kuesioner atau angket adalah suatu masalah yang umumnya banyak menyangkut kepentingan umum umum (orang banyak), dilakukan dengan jalan mengedarkan suatu daftar pertanyaan berupa formulir-formulir, yang diajukan secara tertulis kepada sejumlah subjek untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan (respon) tertulis seperlunya (Kartono dalam Hamdi 2015:34)

### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapot, agenda, dan sebagainya. (Arikunto, 2006:158). Dan dalam penelitian ini, dokumentasi yang diambil adalah beberapa *screenshot* akun *official line* yang menjadi objek *cybersex*.

## **3. Teknik Sampling**

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Convenience Sampling. Convenience Sampling umumnya digunakan pada situasi yang tidak memungkinkan menggunakan metode penarikan sampel dengan cara lain. Misalnya ketika data sangat sulit diperoleh dengan menggunakan cara-cara random atau non-random oleh karena keterbatasan data.

Menurut Dudi Anandya dan Heru Suprihhadi (2005) Convenience Sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang mengambil elemen-elemen termudah saja. Pemilihan elemen ini, sepenuhnya bergantung pada penilaian peneliti atau pewawancara sehingga peneliti bebas menentukan elemen yang paling mudah.

Menurut Sarwoko (2007) Convenience Sampling cara mengumpulkan informasi dari elemen- elemen populasi yang tersedia dengan tidak perlu susah payah. Dalam teknik ini, peneliti mengumpulkan sampel dari unit sampel yang sudah di survey terlebih dahulu. Setelah jumlahnya mencukupi maka pengambilan sampel dihentikan.

Dalam penelitian ini akan menggunakan teknik Convenience Sampling karena dari hasil survey, ditemukan tidak semua responden yang bersedia mengisi kuisioner. Namun dalam penelitian ini, jumlah sampling yang ditemukan peneliti adalah 60 responden.

#### **4. Teknik Skala**

Penelitian ini menggunakan alat pengumpul data yang berupa angket/kuisioner. Dimana menggunakan gabungan metode pengumpulan data yang berupa observasi dan angket/kuisioner. Dimana observasi untuk melengkapi angket/kuisioner dengan paduan observasi yang berupa checklist yang menggunakan skala likert untuk mengukur sikap juga pendapat tentang penelitian yang diangkat. Dengan skala likert variable yang akan diukur dijabarkan menjadi variable kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun pertanyaan. Jawaban setiap pertanyaan yang menggunakan likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif dan untuk keperluan analisis kuantitatif maka setiap jawaban diberi skor seperti berikut ;



- |  |   |
|--|---|
| 1. Setuju / Selalu / Sangat Positif, diberi skor             | 5 |
| 2. Setuju / Sering / Positif, diberi skor                    | 4 |
| 3. Ragu-ragu / Kadang-kadang / Netral, diberi skor           | 3 |
| 4. Tidak setuju / Hampir tidak pernah / Negatif, diberi skor | 2 |
| 5. Sangat tidak setuju / Tidak pernah, diberi skor           | 1 |

## 5. Jenis Data

Sumber data menurut Silalahi (2006:268) sumber data itu dibagi menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data adalah kunci utama untuk meneliti sebuah penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan sumber data berikut :

### **Data Primer :**

Peneliti mencari data penelitian secara langsung kelapangan, menggunakan teknik kuesioner dan dokumentasi.

### **Data Sekunder :**

Peneliti juga mencari data penelitian yang sudah ada, seperti buku, jurnal dan sumber internet.

## 6. Uji Validitas dan Reabilitas

### a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2006:168). Diperkuat dengan definisi menurut Ardial, Validitas adalah untuk menyatakan seberapa jauh data yang ditampung pada suatu kuisisioner, akan mengukur apa yang ingin diukur (Ardial, Haji : 460). Dalam penelitian ini akan mengukur mengenai Pengaruh Intensitas Mengakses *Cybersex* pada Akun Official Line terhadap Sikap Imitasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, maka semua pertanyaan dalam instrumen atau kuisisioner harus berkaitan dengan Pengaruh Intensitas Mengakses *Cybersex* pada Akun Official Line terhadap Sikap Imitasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Uji Validitas dalam penelitian ini dilakukan pada 30 responden dengan taraf nyata sebesar 0,05 atau 5%. Rumus yang digunakan untuk mencari nilai korelasi yakni menggunakan *Person Produk Moment*. Adapun rumus tersebut sebagai berikut;

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma XYZ - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$r_{xyz} = \frac{n\Sigma XYZ - (\Sigma X)(\Sigma Y)(\Sigma Z)}{\sqrt{\{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\} \{n\Sigma Z^2 - (\Sigma Z)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xyz}$  : koefisien korelasi

X : Skor yang ada di butir item

Y : Total skor

n : Jumlah subjek

$\Sigma X$  : Jumlah skor X

$\Sigma Y$  : Jumlah skor Y

$\Sigma Z$  : Jumlah skor Z

Menurut Sugiyono (2010) kriteria dalam menentukan validitas suatu kuisisioner adalah sebagai berikut ;

- Jika  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  maka pernyataan tersebut valid
- Jika  $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$  maka pernyataan tersebut tidak valid

#### **b. Uji Reliabilitas**

Reliabilitas adalah tingkat keandalan kuesioner. Kuesioner yang reliabel adalah kuesioner yang apabila dicocokkan secara berulang-ulang kepada kelompok yang sama akan menghasilkan data yang sama (Simamora, 2002 : 63). Reliabilitas adalah istilah yang dipakai untuk menunjukkan seberapa jauh suatu hasil pengukuran relatif konsisten jika alat ukur digunakan berulang kali (Ardial, Haji : 460). Dalam penelitian ini harus membuat pertanyaan kuisisioner terkait Pengaruh Intensitas Mengakses *Cybersex* pada Akun *Official Line* pada Mahasiswa Yogyakarta dengan sedemikian rupa, sehingga jika diisi berulang kali oleh responden akan relatif konsisten.

Uji reabilitas dalam penelitian ini dilakukan pada 30 responden dengan taraf nyata sebesar 0,05 atau 5%. Terdapat beberapa cara untuk menghitung reabilitas salah satunya dengan formula koefisien *Alpha Cronbach* (Sugiyono : 2010). Adapun rumus Alpha Cronbach sebagai berikut :

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

$R_{11}$  : Reabilitas yang dicari

n : Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum \sigma_t^2$  : Jumlah varian skor tiap-tiap item

$\sigma^2$  ; Varian total

Dasar pengambilan keputusan uji reabilitas adalah sebagai berikut ;

- Jika koefisien Alpha Cronbach positif  $\geq 0,6$  maka faktor tersebut reliable.
- Jika koefien Alpha Cronbach positif  $\leq 0,6$  maka faktor tersebut tidak reliable.

## 7. Teknik Analisis Data

Analisis data yaitu proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar. Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu data yang dapat diwujudkan dengan angka yang diperoleh dari lapangan. Dalam penelitian kuantitatif yang dilandasi pada suatu asumsi bahwa suatu gejala itu dapat diklasifikasikan, dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab akibat), maka peneliti dapat melakukan penelitian dengan memfokuskan kepada satu variabel saja. Adapun data kuantitatif ini dianalisis oleh penulis dengan menggunakan statistik. Rumus yang digunakan adalah rumus uji *Independent Sample t-test*.

Uji independent sample t-test adalah salah satu cara untuk mengetahui apakah dua kelompok sampel memiliki perbedaan rata-rata secara signifikan atau tidak, ada banyak cara untuk melaksanakan uji-t tersebut, bisa dengan menggunakan *software olah data statistik* semisala *SPSS*, *MINITAB*, dengan perhitungan menggunakan *micorosoft excel* maupun bisa dengan perhitungan manual.

Pada kesempatan ini, saya akan sedikit berbagi bagaimana mencari nilai uji-t dengan langkah-langkah secara manual. berikut rumus uji *independent sample t-test* ( Uji-t) :

$$t_{\text{hitung}} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_{1^2} + (n_2-1)s_{2^2}}{n_1+n_2-2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Berdasarkan rumus tersebut dapat diketahui, ada 3 jenis nilai yang harus terlebih dahulu kita persiapkan, yaitu :

- $X_1$  : adalah rata-rata skor / nilai kelompok i.
- $n_i$  : adalah jumlah responden kelompok i
- $s_i^2$  : adalah variance skor kelompok i.

(<https://aksiomatik.wordpress.com/2016/09/08/uji-independent-sample-t-test-secara-manual/> diakses pada 03 Maret 2018)