

PERILAKU CYBERSEX DI KOTA PADANG

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh :

ILMIYANA

2006/73811

Pembimbing:

- 1. Erianjoni, S.Sos, M.Si**
- 2. Ike Sylvia, S.Ip, M.Si**

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

Halaman Pengesahan Lulus Ujian Skripsi

Dinyatakan **Lulus** Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada tanggal 30 April 2011

Dengan Judul Skripsi

PERILAKU CYBERSEX DI KOTA PADANG

Nama : Ilmiyana
Nim : 73811/2006
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antopologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, April 2011

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Erianjoni, S.Sos, M.Si	_____
Sekretaris : Ike Sylvia, S.IP, M.Si	_____
Anggota : Drs. Ikhwan, M.Si	_____
Anggota : Mira Hasti Hasmira, SH, M.Si	_____
Anggota : M. Isa Gautama, S.Pd, M.Si	_____

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Perilaku Cybersex di Kota Padang
Nama : Ilmiyana
Nim : 73811/2006
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antopologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, April 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Erianjoni, S.Sos, M.Si
Nip: 197402282001121002

Ike Sylvia, S.IP, M.Si
Nip: 197706082005012002

Diketahui Oleh:
Ketua Jurusan Sosiologi

Drs. Emizal Amri, M.Pd, M.Si
Nip: 195905111985031003

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Perilaku Cybersex di Kota Padang
Nama : Ilmiyana
Nim : 73811/2006
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antopologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, April 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Erianjoni, S.Sos, M.Si
Nip: 197402282001121002

Ike Sylvia, S.IP, M.Si
Nip: 197706082005012002

Diketahui Oleh:
Ketua Jurusan Sosiologi

Drs. Emizal Amri, M.Pd, M.Si
Nip: 195905111985031003

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ILMIYANA
NIM/BP : 73811/06
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “Perilaku Cybersex di Kota Padang”. Adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di Institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, April 2011

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Sosiologi

Saya yang menyatakan,

Drs. Emizal Amri, M.Pd, M.Si
NIP. 19590511 198503 1 003

Ilmiyana

ABSTRAK

Ilmiyana. 2011. Perilaku *Cybersex* di Kota Padang. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang.

Perilaku *cybersex* merupakan perilaku seks yang dilakukan oleh seseorang dengan menggunakan internet sebagai medianya. Perkembangan internet di Kota Padang membawa dampak perubahan perilaku seks bagi masyarakat penggunanya. Perkembangan yang mampu merubah perilaku seksual seseorang dari *real seks* kepada *cybersex*. Tidak hanya itu perubahan perilaku seks ini juga membawa dampak pada diri pelaku dan kehidupan sosial pelakunya. Bertolak dari keadaan inilah peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai perilaku *cybersex* pengguna internet di Kota Padang.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah ketergantungan sistem media komunikasi yang dikemukakan oleh Ball-Rokeach dan DeFleur (1976). Penggunaan media mempengaruhi aspek kognitif, afektif dan psikomotor seseorang yang selanjutnya efektif dalam merubah perilaku seks. Teori lainnya yang digunakan adalah teori *stimulus respon* yang dikemukakan oleh Danis McQuail (1994), asumsi dari teori ini bahwa manusia merespon stimulus dari apa yang mereka lihat, dengar dan alami yang selanjutnya merespon dan bereaksi atas stimulus tersebut. Perilaku *cybersex* dilakukan oleh mereka-mereka yang secara sengaja atau tidak sengaja menerima respon erotis dari pasangan di dunia maya. Keadaan sekarang, pengalaman masa lalu menjadi pemicu perilaku seks dunia maya oleh pelaku. Perubahan tidak hanya membawa dampak pada diri pribadi pelaku namun juga pada kehidupan sosial mereka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe *Studi Kasus*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengambil beberapa informan yaitu 10 orang yang memiliki kesamaan status belum menikah, namun berbeda profesi, 2 orang wiraswasta, 5 orang karyawan, 2 orang mahasiswa, dan 1 orang operator warnet. Informan dalam penelitian ini ada yang punya pengalaman melakukan *real seks* sebelum melakukan *cybersex* dan ada yang tidak. Alasan menggunakan penelitian dengan metode kualitatif ini untuk memberikan keleluasaan dan kesempatan bagi peneliti untuk bisa menggali informasi secara lebih mendalam, karena kasus yang diangkat cukup sensitif.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa perubahan perilaku seks yang terjadi pada diri pelaku yaitu: (1) *Cybersex* memengaruhi cara pandang pelaku tentang kehidupan sosial dan hubungan sosial pelakunya (2) *Cybersex* menunjukkan bagaimana internet sebagai media yang memicu perubahan sosial mempengaruhi perubahan-perubahan berikutnya (3) *Cybersex* menjadi faktor pendorong munculnya perilaku *free seks* dan berbagai masalah dalam kehidupan pribadi dan kehidupan sosial pelakunya.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Perilaku Cybersex di Kota Padang". Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Erianjoni, S.Sos, M.Si sebagai pembimbing I, Ibu Ike Sylvia, S.Ip, M.Si sebagai pembimbing II dan terimakasih juga kepada Bapak Eka Vidya Putra, S.Sos, M.Si yang telah memberikan bimbingan dan masukan saran serta dengan penuh kesabaran membimbing penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan do`a, moril dan materil kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, terutama uni tersayang yang telah memberikan dorongan semangat dalam perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini selesai.
3. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta Staf dan Karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasinya.
4. Bapak Ketua dan Ibu Sekretaris Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Drs.Emizal Amri, M.Pd, M.Si selaku Pembimbing Akademik.
6. Bapak dan Ibu dosen staf pengajar Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang.

7. Semua informan yang telah membantu dalam penelitian ini.
8. Semua rekan-rekan yang telah berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini.

Selanjutnya penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini, semoga atas bimbingan, bantuan, dorongan dan doa serta pengorbanan tersebut dapat menjadi amal saleh dan mendapatkan imbalan yang setimpal dari-Nya. Penulis menyadari sepenuhnya dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritik dan sarannya penulis ucapkan terima kasih. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak umumnya dan penulis khususnya.

Padang, April 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Kerangka Teori	9
F. Penjelasan Konsep	13
G. Metodologi Penelitian.....	17
1. Lokasi Penelitian.....	17
2. Pendekatan dan Tipe penelitian	18
3. Teknik Pemilihan Informan	18
4. Teknik Pengumpulan Data.....	19
a. Observasi atau Pengamatan	19
b. Wawancara	21
5. Validitas Data.....	23
6. Analisis Data.....	23
a. Reduksi data.....	22
b. Penyajian data	24
c. Penarikan kesimpulan	24
BAB II GAMBARAN PELAKU CYBERSEX DI KOTA PADANG..	26
A. Keadaan Geografis Kota Padang	26

B. Kondisi Demografis	27
1. Jumlah Penduduk	27
2. Mata Pencaharian	28
3. Pendidikan.....	29
4. Agama	29
5. Data Warnet di Kota Padang.....	30
C. Profil Pelaku Cybersex	30
D. Kecenderungan Perilaku Cybersex bagi Pelaku dengan Klasifikasi Pekerjaan.....	41
BAB III PERILAKU CYBERSEX DI KOTA PADANG.....	44
A. Internet dan Perubahan Perilaku Seksual	44
1. Perilaku Seks Sebelum Menenal Internet	44
2. Perilaku Seks Setelah Menenal Internet.....	48
3. Perubahan Perilaku Seks Disebabkan Internet.....	56
B. Dampak Cybersex Terhadap Diri dan Kehidupan Sosial pelaku	71
1. Alasan Pelaku Melakukan Cybersex.....	72
2. Dampak yang Ditimbulkan Perilaku Cybersex.....	74
a. Dampak Cybersex terhadap diri pelaku.....	79
b. Dampak Cybersex terhadap kehidupan sosial pelaku.....	86
C. Analisa dan Pembahasan.....	97
BAB IV PENUTUP	106
A. Simpulan	106
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....	108
DATA INFORMAN.....	109
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Tampilan Halaman Join Room Yahoo Messenger
2. Tampilan Yahoo Room
3. Tampilan Room Chat Yahoo Messenger
4. Tampilan Chatting Cybersex
5. Tampilan Setting-an Webphone

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Informan Penelitian.....	4
2. Data jumlah penduduk Kota Padang.	27
3. Data jumlah penduduk Kota Padang berdasarkan jenis kelamin....	28
4. Data mata pencaharian penduduk Kota Padang.....	29
5. Data tingkat pendidikan penduduk Kota Padang.....	29
6. Data agama yang dianut penduduk Kota Padang.....	30

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan internet dewasa ini telah merambah ke berbagai bidang kehidupan, baik di bidang sosial, budaya, ekonomi, kesehatan, politik, maupun pendidikan. Internet sangat dibutuhkan dalam bertukar informasi dan berkomunikasi secara cepat tanpa ada batasan wilayah, ruang dan waktu. Internet menjadikan semua kegiatan manusia terasa mudah dan sangat efisien dalam hal waktu. Internet bisa digunakan untuk memperluas pengetahuan dan sebagai media untuk berinteraksi manusia sebagai makhluk sosial. Internet telah mengubah pola hidup yang ada baik itu dalam berkomunikasi tetapi juga mengubah gaya hidup masyarakat manusia modern.

Perkembangan Internet yang pesat dimungkinkan karena adanya kemajuan yang dicapai dalam bidang teknologi telekomunikasi dan teknologi komputer. Kedua teknologi itu berkembang karena didorong oleh teknologi mikro elektronika, material dan perangkat lunak. Kimia, fisika, biologi dan matematika mendasari ini semua (Samadikun, 2000; Dimitri Mahayana, 2001; Muhammad Nur, 1998).

Internet merupakan sebuah ruang informasi dan komunikasi yang menjanjikan menembus batas-batas antar negara dan mempercepat penyebaran dan pertukaran ilmu dan gagasan di kalangan ilmuwan dan cendekiawan di seluruh dunia. Internet membawa kita kepada ruang atau dunia baru yang tercipta yang dinamakan *Cyberspace*. Istilah ini yang pertama kali digunakan oleh **William Gibson** (1994)

dalam novel fiksi ilmiahnya “*Neuromancer*” ini menampilkan realitas virtual (*virtual reality*), dunia maya, dunia yang tanpa batas (Howard Rheingold, 1991), di mana penghuninya dapat berhubungan dengan siapa saja dan di mana saja (Bruce Sterling, 1990).

Cyberspace menawarkan manusia untuk "hidup" dalam dunia alternatif. Jagat raya *cyberspace* telah membawa masyarakat dalam berbagai sisi realitas baru yang tidak pernah dibayangkan sebelumnya, yang penuh dengan harapan, kesenangan, kemudahan dan pengembaraan seperti *teleshopping*, *teleconference*, *teledildonic*, *virtual café*, *virtual architecture*, *virtual museum*, *cybersex*, *cyberparty* dan *cyberorgasm* (Yasraf Amir Piliang dalam Mark Slouka, 1999).

Penggunaan internet yang tepat akan sangat bermanfaat bagi kemajuan pemikiran dan peradaban bagi masyarakat yang selalu menginginkan perubahan ke arah positif. Internet merupakan bagian dari teknologi informasi dan komunikasi yang selalu mengalami perkembangan sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Internet adalah gabungan jaringan komputer di seluruh dunia yang membentuk sistem jaringan informasi global.

Penggunaan internet saat ini sudah berkembang pada hampir semua aspek kehidupan. Internet sangat bermanfaat bagi semua kalangan karena memberikan informasi yang *up to date* setiap saat. Internet telah memberikan berbagai dampak bagi penggunanya. Dampak media (*media effects*) adalah perubahan kesadaran, sikap, emosi, atau tingkah laku yang merupakan hasil dari interaksi dengan media. Istilah tersebut sering digunakan untuk menjelaskan perubahan individu atau masyarakat

yang disebabkan oleh terpaan media. Salah satu perubahan yang terjadi akibat dampak dari penggunaan media adalah *cybersex*.

Cybersex dapat didefinisikan sebagai segala aksi seksual yang diperoleh dari *surfing* (berselancar) lewat internet. Aktivitas tersebut merangsang fantasi dan hasrat seksual seseorang, untuk selanjutnya memuaskan kebutuhan erotis si pelaku. Pelaku rata-rata adalah mereka yang rutin mengunjungi situs seks. Situs ini bisa diperoleh dari *websites*, *chat-rooms* dengan *web cams*, dan *video streaming*.¹

Untuk mencari pasangan *cybersex* di dunia maya tidaklah sulit. Kita bisa mengetahui pelaku *cybersex* di dunia maya lewat simbol-simbol yang mereka gunakan selama *chatting*. Melalui *chatting* Yahoo Messenger misalnya, dengan memiliki ID Yahoo kita bisa bergabung dan menikmati layanan dalam *room* Yahoo Messenger. *Room* adalah ruang chat yang menghubungkan semua orang dengan klasifikasi wilayah yang diinginkan.

Lebih lanjut untuk mencari pasangan *cybersex* bisa dengan melihat ID yang dipakai yang biasanya terkesan “porno”, seperti menggunakan istilah sebutan alat kelamin. *Cybersex* sendiri dilakukan dengan lebih *private* (pribadi) di ruang *chatting* lebih kecil, untuk dua orang saja. Selain melihat dari ID yang digunakan untuk mencari teman *cybersex*, pelaku *cybersex* atau bukan juga bisa dilihat dari sapaan pertama mereka. Misalnya dengan langsung ke topik *chatting* “Chat sex yuk?” atau “C2C” (*cam to cam*).

¹ Sekelumit Tentang Kecanduan Cybersex!. <http://artikel-kesehatan-online.blogspot.com/2009/05/.html>. Diunduh pada tanggal 9 Desember 2009

Dewasa ini kedekatan masyarakat Kota Padang dengan internet sudah tidak menjadi hal baru lagi. Hampir semua kalangan memanfaatkan teknologi tanpa batas ini dalam berbagai aktivitas kehidupan. Berselancar di dunia maya menjadi bagian kegiatan sehari-hari masyarakat. Sementara itu *cybersex* sangat dekat dengan kegiatan penjelajahan internet. Sehingga tidak sulit saat ini melihat perilaku *cybersex* yang dilakukan pada *netter*² di Kota Padang dalam ruang-ruang *chatting*, seperti MIRC dan Yahoo Messenger.

Cybersex di Kota Padang merupakan fenomena yang timbul dari perkembangan internet di kota ini. Berdasarkan penelusuran peneliti dalam rentang tahun 2005 sampai 2010 ini terdapat beberapa pelaku aktif *cybersex* yang bergabung dalam *ruang chatting* wilayah Kota Padang, diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Informan Pelaku *Cybersex* Di Kota Padang

No	Nama/Inisial	Jenis Kelamin	Umur	Pekerjaan	Status
1	AR	L	25	Wiraswasta	Lajang
2	MC	L	25	Karyawan	Lajang
3	IDR	L	27	Wiraswasta	Lajang
4	IHN	L	26	Karyawan	Lajang
5	RB	L	24	Mahasiswa	Lajang
6	SC	P	19	Mahasiswa	Lajang
7	RN	P	25	Operator	Lajang
8	BM	P	26	Karyawan	Lajang
9	ERK	L	22	Karyawan	Lajang
10	AND	L	29	Karyawan	Lajang

Sumber: data observasi penelitian

² Istilah yang digunakan untuk pemakai internet

Informan yang dipilih dalam penelitian ini lebih difokuskan kepada pelaku *cybersex* yang masih berstatus lajang dan belum menikah. Hal ini didasari keinginan peneliti untuk mendapatkan adanya keseragaman latar belakang pelaku, yaitu sama-sama belum menikah sehingga lebih lanjut peneliti bisa melihat kecenderungan perilaku seks mereka setelah melakukan *cybersex*, sebagai bentuk usaha informan pelaku untuk memenuhi kebutuhan seks mereka karena tidak memiliki pasangan hidup.

Fenomena *cybersex* beriringan dengan pengenalan masyarakat dengan internet. Fakta itu peneliti temukan semenjak berkenalan dengan beberapa orang teman via *chatting* di *Yahoo Messenger*. Pelaku yang menjadi informan dalam penelitian ini sebagian besar menghabiskan waktunya dengan internet, baik itu bekerja sebagai operator warnet, mahasiswa dan karyawan kantor.

AR informan pelaku *cybersex* yang berprofesi sebagai operator di salah satu warnet di Kota Padang. Sebagai pribadi yang setiap harinya bergelut dengan komputer dan internet membuatnya tidak punya banyak waktu bersosialisasi. Pertemanan dunia maya menjadi alternatif untuk bergaulnya, sehingga tidak heran teman AR di dunia maya lebih banyak daripada di dunia nyata. Keadaan ini menjadi pemicu AR melakukan *cybersex* dengan pasangan kekasihnya (di dunia maya). Perubahan yang terjadi pada AR tidak hanya dalam aktivitas seksual dengan pasangannya, namun juga pandangan AR terhadap seks itu sendiri. Kelancaran komunikasi dunia maya AR tidak seberhasil komunikasinya di dunia nyata, diluar kehidupan mayanya AR adalah sosok yang agak pendiam dan pemalu.

ERK menjadikan *cybersex* sebagai alternatif aktivitas seksualnya dengan sang kekasih yang berada di luar kota. Internet menjadi alat komunikasi bagi hubungan jarak jauh ERK dengan pasangannya selain via telepon seluler. Kebiasaan mendownload *film bokep* sambil *chatting* dengan pacar topik yang biasanya mereka bahas adalah seputar seksual. Semenjak awal tahun 2006 sampai tahun 2010 *cybersex* menjadi alternatif pelepas rindu antara ERK dengan pacarnya. Dunia maya membuat ERK banyak mengerti mengenai seks namun tidak begitu di dunia nyatanya, ERK bersikap sangat baik dan menghormati lawan jenisnya.

Gambaran perilaku *cybersex* di Kota Padang tidak berbeda dengan perilaku-perilaku *cybersex* di tempat lain. Seks sebagai kebutuhan manusia lambat laun telah digantikan media internet. Sehingga perasaan emosional dan penyaluran hasrat seksual bisa diwujudkan hanya dengan bergabung di dunia maya. Sosialisasi di dunia maya melalui jejaring sosial menjadi ajang sosialisasi seks maya bagi anggota-anggota jejaring sosial bersangkutan.

Penelitian *cybersex* sebelumnya pernah dilakukan seorang Mahasiswi jurusan Sosiologi Universitas Airlangga, dengan judul “Studi tentang Pergeseran Media Penyaluran *Seksual Drive* pada Mahasiswa Pelaku *Cybersex* di Warnet X3Net, Surabaya”. Penulis yang bernama Fitri Purnawati menjadikan kurangnya penertiban warnet-warnet yang buka 24 jam di Surabaya adalah pemicu perilaku *cybersex* di kalangan mahasiswa, sebagai fokus penelitiannya. Sementara penelitian ini menjadikan pengaruh perkembangan media internet terhadap perilaku seks sebagian kalangan masyarakat, dan bagaimana perilaku seks dunia maya tersebut mempengaruhi pula sisi kehidupan lain pelakunya.

Melihat perkembangan internet di Kota Padang sejauh ini telah mampu membawa perubahan di berbagai sisi kehidupan masyarakat salah satunya dalam menikmati seks. Gaya hidup masyarakat Kota Padang yang sebelumnya dikenal dengan masyarakat beradat dan dekat dengan tradisi agamis mengalami perubahan menjadi serba terbuka menembus batas-batas nilai dan norma yang ada. Keadaan inilah yang menarik perhatian peneliti dalam meneliti perilaku *cybersex* yang ada di Kota Padang.

B. Batasan Masalah

Realitas kehidupan manusia modern mengalami perubahan akibat pengaruh dari teknologi salah satunya adalah perubahan bagaimana cara seseorang dalam menikmati seks. Perkembangan teknologi menjadikan internet sebagai media pelarian dalam memenuhi kebutuhan seksual seseorang. Jika sebelumnya hubungan seks dipahami sebagai hubungan intim antara sepasang suami istri, dalam satu tempat dan bersentuhan fisik. Setelah perkembangan internet sebagian orang bisa menikmati hubungan seksual tanpa harus adanya ikatan, saling bertemu dan bersentuhan.

Untuk menjawab kasus perilaku *cybersex* ini saya merumuskan penelitian ini dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana internet dapat memberi perubahan pada perilaku seksual seseorang?
2. Bagaimana dampak *cybersex* terhadap diri dan kehidupan pelaku?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini merujuk kepada pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Menjelaskan pengaruh internet dalam perubahan perilaku seksual pelaku *cybersex* di Kota Padang.
2. Mengungkapkan dampak *cybersex* pada diri dan kehidupan pelaku.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat yang diharapkan dari penulisan penelitian ini yaitu manfaat secara akademik dan manfaat secara praktik.

1. Manfaat Akademik

Perubahan sosial merupakan suatu gejala yang akan selalu ada dalam masyarakat, karena masyarakat selalu berubah dalam aspek terkecil sekalipun. Perubahan sosial yang terjadi karena pengaruh dari perkembangan teknologi tidak selalu membawa dampak perubahan yang baik dalam aspek nilai dan norma.

Hadirnya penelitian ini di tengah-tengah masyarakat akademis diharapkan, dapat memberikan masukan dan referensi dalam penelitian selanjutnya mengenai perkembangan teknologi yang nantinya membawa dampak pada perubahan sosial.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini membantu peneliti dalam melihat pengaruh perkembangan teknologi terhadap perubahan sosial dalam masyarakat, terutama dalam hubungan seksual.

b. Bagi Pengguna Internet

Masyarakat pengguna teknologi informasi ini juga dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dalam melihat perilaku *cybersex*, yang mulai marak terjadi di situs-situs jejaring sosial saat ini. Masyarakat dapat melihat fenomena baru dari dampak perkembangan teknologi yang menggeser nilai kehidupan seksual masyarakat normatif yang ada, sehingga dapat lebih berhati-hati dalam berselancar di dunia maya.

E. Kerangka Teoritis

Perilaku *cybersex* merupakan perilaku yang terjadi akibat pengaruh teknologi internet sebagai media komunikasi masyarakat modern. Teori ketergantungan dalam efek komunikasi massa oleh Ball-Rokeach dan DeFleur (1976) berasumsi bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut.³

Melvin DeFleur dan Sandra ball-Rokeach (1975) telah memberikan penjelasan yang lebih utuh ke dalam beberapa pernyataan.

Pertama, dasar pengaruh media terletak pada hubungan antara sistem sosial yang lebih besar, peranan media di dalam sistem tersebut, dan hubungan khalayak terhadap media. Efek terjadi bukan karena semua media berkuasa atau sumber yang kuat mendorong kejadian tersebut, tetapi karena media bekerja dengan cara tertentu dalam sebuah sistem sosial tertentu untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan khalayak tertentu.

³ Teori Ketergantungan Sistem Media. Teori Komunikasi Massa. Hal 340

Kedua, derajat ketergantungan khalayak terhadap informasi media adalah variabel kunci dalam memahami kapan dan bagaimana pesan media mengubah keyakinan, perasaan, atau perilaku khalayak.

Ketiga, dalam masyarakat industri, kita menjadi semakin bergantung pada media (a) untuk memahami dunia sosial, (b) untuk bertindak dengan benar dan efektif di dalam masyarakat, serta (c) untuk fantasi dan pelarian.

Keempat, semakin besar kebutuhan sehingga semakin besar ketergantungan, semakin besar kemungkinan bahwa media akan memiliki efek.

Dalam masyarakat modern *audiens* cenderung tergantung pada sumber-sumber informasi media massa untuk memperoleh pengetahuan tentang, dan berorientasi kepada apa-apa saja yang terjadi di masyarakat mereka. Jenis dan tingkatan ketergantungan akan ditentukan oleh sejumlah kondisi struktural. Tapi kondisi yang paling penting, pertama-tama berhubungan dengan tingkatan sejauh mana masyarakat itu dapat berubah, dapat terjadi konflik atau ketidakstabilan. Kedua, berkaitan dengan sampai mana media massa sebenarnya melakukan berbagai fungsi yang unik dan bersifat sentral. Karenanya terdapat saling hubungan antara variabel-variabel yang mengutamakan jenis efek yang ditentukan oleh adanya interaksi dari semua variabel tersebut. Efek-efek yang terjadi dapat dilihat pada tiga jenis berikut:

a. Kognitif

Efek yang terjadi pada penciptaan dan resolusi ambiguitas (penyelesaian keragu-raguan), pembentukan sikap, agenda-setting, ekspansi sistem nilai masyarakat, dan klasifikasi nilai.

b. Afektif

Efek yang terjadi dalam menciptakan kekuatan dan kegelisahan dan peningkatan kekuatan penurunan moral (alienasi).

c. Tingkah laku

Efek yang terjadi pada pengaktifan atau deaktivasi, pembentukan isu atau resolusi isu, mencari atau menyajikan strategi untuk bertindak, dan menyebabkan tingkah laku altruistik.⁴

⁴ Model ketergantungan dalam efek komunikasi massa Ball-Rokeach dan DeFleur. Model-Model Komunikasi. Denis McQuaill dan Sven Windahl. Hal 74

Perubahan perilaku seks dari *real seks* menjadi *cybersex* terjadi sebagai bentuk dari efek penggunaan internet dalam memuaskan hasrat seksual penggunanya. Ketergantungan awal kepada internet sebagai media sumber informasi secara perlahan membentuk ketergantungan kepada internet sebagai media berhubungan seks. Perubahan yang terjadi dari ketergantungan internet dalam melakukan kegiatan seks terlihat dari pengaruh ketergantungan pada media ketika melakukan *cybersex* terhadap aspek kognitif, afektif dan terakhir tingkah laku (psikomotor) si pelaku.

Melihat perilaku *cybersex* sebagai efek dari penggunaan media internet sebagai pemberi stimulus-stimulus seksual untuk merubah perilaku seks seseorang dari *real seks* kepada *cybersex*. Teori efek komunikasi massa *stimulus-respons* disebutkan bahwa efek merupakan reaksi terhadap stimulus tertentu. Dengan demikian, seseorang dapat menjelaskan suatu kaitan erat antara pesan-pesan media dan reaksi *audience* McQuail (1994).⁵ Internet dalam perilaku *cybersex* menjadi media untuk memberi stimulus-stimulus seksual untuk merubah perilaku seks seseorang dari *real seks* kepada *cybersex*.

Media massa secara teoritis memiliki fungsi sebagai saluran informasi, saluran pendidikan dan saluran hiburan, namun kenyataannya media massa memberi efektif lain di luar fungsinya itu. Efek media massa tidak saja memengaruhi sikap seseorang namun pula dapat memengaruhi perilaku, bahkan pada tataran yang lebih jauh efek media massa dapat memengaruhi sistem-sistem sosial budaya masyarakat.

⁵ Teori Efek Komunikasi Massa. Sosiologi Komunikasi. Prof. Dr. H.M. Burhan Bungin, S.Sos. M.Si. hal 275.

Efek media dapat pula memengaruhi seseorang dalam waktu pendek sehingga dengan cepat memengaruhi mereka, namun juga memberi efek dalam waktu yang lama, sehingga memberi dampak pada perubahan-perubahan dalam waktu yang lama. Hal tersebut karena efek media massa terjadi secara disengaja, namun juga ada efek media yang diterima masyarakat tanpa sengaja.

Denis McQuail (2002)⁶ menjelaskan, bahwa efek media massa memiliki *typology* yang terdiri dari empat bagian yang besar. *Pertama*, efek media merupakan efek yang direncanakan, sebagai sebuah efek yang diharapkan terjadi baik oleh media massa sendiri ataupun orang yang menggunakan media massa untuk kepentingan berbagai penyebaran informasi. *Kedua*, efek media massa yang tidak direncanakan atau tidak dapat diperkirakan, sebagai efek yang benar-benar di luar kontrol media, di luar kemampuan media ataupun orang lain yang menggunakan media untuk penyebaran informasi melalui media untuk mengontrol terjadinya efek media massa. Jadi, pada efek kedua ini, efek media terjadi dalam kondisi tidak dapat diperkirakan dan efek media terjadi dalam kondisi tidak dapat dikontrol. *Ketiga*, efek media massa terjadi dalam waktu pendek namun secara cepat, instan, dan keras memengaruhi seseorang atau masyarakat. *Keempat*, efek media massa berlangsung dalam waktu yang lama, sehingga memengaruhi sikap-sikap adopsi inovasi, kontrol sosial sampai dengan perubahan kelembagaan, dan persoalan-persoalan perubahan budaya.⁷

Inovasi teknologi memberikan bukti bahwa teknologi merupakan mekanisme perubahan sosial. Teknologi sebagai mekanisme perubahan sosial terutama

⁶ Teori Efek Komunikasi Massa. Sosiologi Komunikasi. Prof. Dr. H.M. Burhan Bungin, S.Sos. M.Si. hal 315

⁷ Efek Media Massa. Prof. Dr. H.M. Burhan Bungin, S.Sos.M.Si. Hal 315

bagaimana cara teknologi mendorong perubahan. Terdapat dua pendekatan yang dilakukan untuk menunjukkan kekuatan memaksa teknologi. Pertama melihat berbagai perubahan khusus dan mencoba mencari penyebab ke perubahan teknologi yang terjadi, dan yang kedua memperhatikan penemuan teknologi tertentu dan mencoba merunut perkembangan selanjutnya. Akibat perkembangan teknologi membawa dampak kepada perubahan sosial yang sangat besar.

Teknologi yang berkembang memberi dampak yang besar kepada perubahan sosial yang cukup besar. Perubahan sosial yang terjadi cukup besar, masyarakat yang sebelumnya beraktivitas secara manual sekarang menjadi serba digital. Salah satu aspek sosial yang berubah menjadi digital adalah kehidupan seksual.

Terdapat tiga cara teknologi mempengaruhi perubahan; (1) Teknologi meningkatkan alternatif bagi manusia, (2) Dengan mengubah pola-pola interaksi, (3) Kecenderungan perkembangan teknologi menimbulkan masalah sosial baru. Teknologi sangat berpengaruh dan memberikan implikasi terhadap perubahan sosial.

Komputer dan internet sebagai satu bentuk inovasi teknologi telah merubah perilaku seks manusia. Lembaga pernikahan sebagai satu lembaga dalam masyarakat memberikan legalitas untuk hubungan seksual, namun pada zaman modern saat ini telah digantikan sebuah teknologi yang berbentuk komputer.

F. Penjelasan Konseptual

1. Internet

Internet adalah kumpulan dari jutaan komputer di seluruh dunia yang terkoneksi antara satu dengan yang lain. Media koneksi yang digunakan bisa melalui

sambungan telepon, serat optik (*fiber optic*), kabel koaksial (*coaxial cable*), satelit atau dengan koneksi *wireless*. Ketika kita *log on* (dalam hal ini terhubung) dengan internet, kita diberikan hak akses ke komputer-komputer lain di seluruh dunia yang terhubung juga dengan internet. Kemajuan teknologi yang semakin pesat, saat ini internet telah bisa terhubung dengan koneksi *wireless* dari *handheld* PC atau dari sebuah komputer notebook.⁸

Internet adalah kumpulan yang luas dari jaringan komputer besar dan kecil, yang saling bersambungan menggunakan jaringan komunikasi yang ada di seluruh dunia (telepon, gelombang radio, TV kabel, dll). Internet dapat diakses oleh setiap orang yang memiliki komputer pribadi, saluran telepon, dan sebuah modem.⁹

2. Perilaku

Perilaku manusia merupakan hasil segala macam pengalaman serta interaksi manusia yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan suatu tindakan yang mempunyai frekuensi lama, dan tujuan khusus, baik yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar (Green, 2000).¹⁰

Menurut Skinner (2001) seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Perilaku manusia dari segi biologis adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas seperti berjalan, berbicara,

⁸ Apa itu internet. http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/www/1-apaitu_internet.html
Diunduh pada tanggal 20 Agustus 2010

⁹ Mawan A. Nugroho, S.Kom. 2002. Buku Panduan Internet

¹⁰ Green L.W, Krue ter MW. 2000. *Health Promotion Planning An educational and Environmental Approach*. Mayfield Publishing Company

menangis, bekerja dan sebagainya. Dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus Skinner membedakan perilaku menjadi dua:

a. Perilaku tertutup

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respon terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

b. Perilaku terbuka

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut dalam bentuk tindakan atau praktik yang dengan mudah diamati atau dilihat orang lain.

Skinner dalam Notoatmodjo (2001) mengemukakan bahwa perilaku adalah merupakan hasil hubungan antara perangsang (stimulus) dan tanggapan atau respon.¹¹

Perilaku *cybersex* sendiri merupakan bentuk dari respon seseorang terhadap media, dengan apa yang disampaikan oleh pasangan atau orang lain secara maya melalui media internet. Respon ini terlihat dengan cara melihat media apa yang digunakan seperti *webphone*, *webcam* dan *chatting*.

3. Cybersex

¹¹ Notoatmodjo S. 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta. Jakarta

Cybersex, komputer seks atau internet seks adalah seks virtual pertemuan dimana dua orang atau lebih terhubung secara digital melalui jaringan komputer mengirim pesan satu sama lain secara eksplisit menggambarkan pengalaman seksual. Ketika melakukan *real seks*, hubungan seksual ini adalah bentuk dari fantasi yang dilakukan oleh para pelaku. Pesan yang dikirim menjelaskan tindakan mereka dan menanggapi mitra *chatting* mereka dalam bentuk tulisan, yang dirancang untuk merangsang perasaan seksual mereka sendiri/khayalan.¹²

Cybersex biasanya dilakukan di *Internet Chat Room* (seperti IRC, pembicara atau *web chatting*) dan pada *instant message*. Selain itu juga dapat dilakukan dengan menggunakan *webcam*, *voice chat sistem* seperti *skype*, atau *online game*.

Cybersex, seperti terlihat dari namanya adalah kegiatan virtual, rekaan ciptaan yang bukan sesungguhnya. Dominannya teknologi virtual, bukan tanpa sebab. *Cybersex* menunjukkan keunggulan yang tidak bisa diciptakan teknologi informasi lainnya, audio, visual, kebaruan, permainan identitas, anonimitas, keterlibatan dan lain-lain telah disediakan *cyber space*. Siapa saja bisa menjadi pemain dalam dunia maya bukan hanya sebagai penonton.¹³

Cybersex berbeda dengan *seks phone* dalam menawarkan tingkat yang lebih besar anonimitas dan memungkinkan para peserta untuk bertemu dengan mitra lebih mudah. Sebagian besar dari *cybersex* terjadi antara pasangan yang baru saja bertemu

¹² Download seks. <http://id.shvoong.com/internet-and-technologies/1965654-download-seks/>. Diunduh pada tanggal 11 Juni 2010

¹³ Mencapai orgasmaya. <http://www.wikimu.com/News/Display/News.aspx?id=8206>. diunduh pada tanggal 12 Mei 2010

secara *online*. Tidak seperti *seks phone*, *cybersex* di chat room jarang yang bersifat komersial.

Cybersex memungkinkan “kehidupan nyata” mitra yang terpisah secara fisik untuk terus intim secara seksual. Hubungan yang terpisah secara geografis, *cybersex* dapat berfungsi untuk mempertahankan dimensi seksual suatu hubungan dimana pasangan hanya saling melihat muka melalui layar. Selain itu, dapat memungkinkan pelaku untuk keluar dari masalah yang mereka miliki dalam kehidupan sex, seperti keadaan fisik yang membuat tidak nyaman.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan sebelumnya, dapat dideskripsikan bahwa *cybersex* merupakan bentuk gabungan perilaku masturbasi/onani dengan *Exhibitionisme*. Dikatakan bagian dari *exhibitionisme* karena tindakan pelaku *cybersex* yang mempertontonkan alat kelamin kepada pasangan dunia mayanya. Hanya saja bedanya adalah *cybersex* dilakukan via media.

G. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Dalam proses memahami perilaku *cybersex*, peneliti melakukan observasi dan interview pada beberapa orang pelaku. Baik itu secara kontak langsung (bertatap muka) maupun melalui media (*chatting*) di warnet. Warnet yang peneliti pilih adalah Unicorn.Net yang berada di Jl. Adinegoro Km 13. Alasan peneliti memilih warnet ini untuk kenyamanan fasilitas pendukung (*webcam* dan *webphone*), selain itu untuk keamanan server selama proses penelitian berlangsung.

Proses pertemuan dengan pelaku *cybersex* penelitiawali dengan bergabung di *Yahoo Messenger* semenjak tahun 2005-an. Alasan peneliti memilih aplikasi ini karena YM menjadi aplikasi favorit pengguna jejaring sosial saat itu di Kota Padang, seperti yang teramati oleh peneliti bahwa di tahun 2005 awal aplikasi jejaring sosial yang banyak diminati adalah *MIRC*, *Friendster* dan *Yahoo Messenger*, dari aplikasi-aplikasi tersebut yang memiliki fasilitas penunjang melakukan *cybersex* seperti *webcam*, *webphone* dan *chatting* hanyalah *Yahoo Messenger*. Setelah bergabung di *room regional Indonesia* peneliti saling menyapa dengan pengguna-pengguna YM lainnya. Perkenalan awal di *room* dilanjutkan dengan saling *add* dan *invite*, sementara itu untuk *chatting* lebih lanjut bisa dilakukan di *room* yang lebih kecil.

Penelitian dilakukan di dunia maya dan di dunia nyata, untuk dunia maya peneliti lakukan di warnet yang sudah peneliti tentukan sebelumnya. Sedangkan untuk dunia nyata peneliti lakukan ketika melakukan *kopi darat* dengan pelaku di kediaman informan dan *cafe-cafe* di Kota Padang.

2. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Perilaku *cybersex* sebagai satu bentuk dampak perubahan teknologi internet di tengah masyarakat Kota Padang. Melihat dan memahami perilaku ini peneliti mencoba mengemukakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang sebagai pelaku yang diamati.

Adapun tipe penelitian yang peneliti gunakan dalam mengungkap fenomena *cybersex* ini adalah studi kasus. Penggunaan studi kasus memungkinkan peneliti

mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang perilaku *cybersex* di Kota Padang. Penelitian melalui proses pemeriksaan yang *longitudinal* dimulai dari pengamatan, pengumpulan, analisis data sampai pembuatan laporan hasil perilaku *cybersex* di Kota Padang. Metode studi kasus observasi mengutamakan pengamatan dalam pengumpulan data. Dalam penelitian ini peneliti memberikan fokus pada pelaku yang hanya berdomisili di Kota Padang, dan masih melakukan *cybersex* hingga penelitian ini berlangsung (tahun 2010).

3. Teknik Pemilihan Informan

Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling* (penarikan sampel secara sengaja). Penggunaan teknik ini dimaksudkan untuk mampu menemukan informan yang sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu pelaku *cybersex*. Dalam kegiatan sosialisasi di dunia maya tidak semua yang bergabung dalam *chat room* bertujuan untuk *chatting* erotis. Karena itu yang menjadi informan adalah *netter* yang bergabung dalam *room chat* dengan tujuan untuk *chatting* erotis. Hal lain yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan informan adalah pelaku yang berdomisili di Kota Padang, dan masih aktif melakukan *cybersex* selama penelitian ini berlangsung (tahun 2010). Klasifikasi informan yang dipilih dalam penelitian ini juga difokuskan kepada pelaku *cybersex* yang masih berstatus lajang dan belum menikah. Hal ini didasari keinginan peneliti untuk mendapatkan adanya keseragaman latar belakang pelaku, yaitu sama-sama belum menikah.

Jumlah informan peneliti ditetapkan sebanyak 10 (sepuluh) orang agar proses pengumpulan data secara wawancara mendalam dapat berjalan dengan semestinya, sehingga data yang diperoleh lebih maksimal.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu melalui observasi dan wawancara.

a. Observasi

Observasi merupakan teknik awal yang peneliti gunakan dalam pengumpulan data. Pengamatan langsung terhadap perilaku *cybersex* untuk mengetahui dan mengumpulkan data awal yang formal dan kausal. Observasi memberikan catatan yang sistematis terhadap gejala-gejala *cybersex* yang akan diteliti.

Observasi awal peneliti lakukan di tahun 2005 ketika pertama kali menjadi operator warnet. Di tahun 2005-an jejaring sosial yang sangat disukai adalah *Yahoo Messenger*, *MIRC*, dan *Friendster*. Facebook belum terlalu terkenal saat itu, adapun yang *chatting* di *camfrog* masih dalam jumlah yang kecil. Bagi peneliti saat itu *chatting* di *Yahoo Messenger* lebih menarik, bergabung dengan berbagai room regional di Indonesia dan Asia. Setelah kenal melalui *chatting* di *Yahoo Messenger* biasanya saling tukar alamat *Friendster* yang pada saat itu belum ada fasilitas *chatting*. *Friendster* hanya sebatas akun profile untuk melihat data pribadi dan foto-foto pemiliknya.

Sehari-hari menjadi operator warnet menjadikan jejaring sosial sebagai alternatif bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain. *Yahoo Messenger* yang saat itu menjadi pilihan favorit membawa peneliti mengenal banyak teman dan mengenalkan banyak hal termasuk *cybersex*. Ketika melakukan *chatting* di *Yahoo Messenger* kurang lengkap jika tidak saling *invite cam* dari saling *invite cam* inilah peneliti secara tidak sengaja kenal dengan perilaku seks dunia maya.

Observasi awal yang peneliti alami ketika melihat adegan onani yang dibagi teman *chatting* saat itu dan menulis kata-kata porno di *room chatting personal*. Penasaran dengan apa yang dilihat peneliti mencoba bertanya dan mencari informasi melalui *Google*¹⁴. Setelah melihat beberapa artikel yang memuat keterangan tentang perilaku seks dunia maya yang peneliti ingin ketahui ternyata perilaku itu lebih dikenal dengan istilah *cybersex* (seks secara maya).

Lebih jauh observasi yang peneliti lakukan observasi tidak berstruktur dimana observasi yang dilakukan tanpa menggunakan panduan observasi. Pada observasi ini peneliti mengembangkan daya pengamatan dalam mengamati perilaku *cybersex* di tempat pelaku biasa melakukannya seperti; di warnet, kamar kos atau kamar rumah. Observasi ini peneliti lakukan via *Yahoo Messenger* di warnet Unicorn.

Pengamatan yang lebih peneliti fokuskan adalah pada keterangan atau tulisan-tulisan yang di-*chat* pelaku *cybersex* selama *chatting* berlangsung. Dari beberapa informan ada yang mengetahui kegiatan observasi penelitian yang

¹⁴ Website yang dijadikan sebagai mesin pencari data

sedang berlangsung, mereka adalah para informan yang kenal lama dengan peneliti di dunia nyata dan dunia maya.

Observasi dilakukan dengan dua cara secara maya dan secara nyata. Secara maya melalui *chatting online*, di warnet Unicorn.net dengan keberadaan informan yang *online* di tempat lain seperti di warnet-warnet, di kantor tempat pelaku bekerja dan di rumah atau kos-kosan tempat informan tinggal. Secara nyata biasanya ketika informan main di warnet Unicorn.net tempat penelitian berlangsung dan di tempat tinggal informan (informan yang mengetahui proses penelitian ini berlangsung).

Observasi yang peneliti lakukan ketika di dunia nyata sebatas mengamati perubahan perilaku informan sebagai pelaku dalam berinteraksi dan komunikasi dengan orang lain. Observasi di dunia maya lebih kepada observasi mengamati perilaku *cybersex* informan seperti apa saja yang mereka lakukan dengan *webcam*, yang mereka bicarakan dengan *webphone* dan terakhir yang mereka bahas dalam ketikan-ketikan selama *chatting*.

b. Wawancara

Dalam penelitian ini wawancara yang peneliti lakukan adalah wawancara mendalam. Wawancara bebas terstruktur peneliti pilih agar selama berlangsungnya penelitian, pelaku tidak merasa kaku dan canggung. Proses wawancara dijaga agar tidak terkesan formal sehingga diskusi yang tercipta lebih santai namun mendalam dan berada dalam setting yang natural. Tanpa mengabaikan pedoman wawancara dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan

penelitian, poin-poin penting dapat diketahui dan informan dapat lebih leluasa mengungkapkan hal yang mereka alami.

Wawancara dilakukan dengan dua cara, secara langsung tatap muka dan melalui media *online via chatting* dan *via SMS (Short Message Service)*. Wawancara langsung tatap muka berlangsung di beberapa tempat yang telah disepakati sebelumnya, yaitu di warnet tempat penelitian berlangsung dan juga ditempat tinggal informan. Melalui media tempat yang peneliti pilih adalah warnet Unicorn.net sementara keberadaan para informan *online* di berbagai tempat, seperti di warnet tempat informan bekerja sebagai operator atau hanya sekedar pengguna umum, rumah kos atau tempat tinggal dan juga kantor tempat informan bekerja.

Beberapa informan ada yang mengetahui berlangsungnya penelitian ada juga yang tidak tahu sama sekali. Bagi informan yang mengetahui proses wawancara peneliti merasa lebih gampang dalam memperoleh informasi, karena sudah saling kenal dan bisa lebih terbuka. Sementara itu proses wawancara dengan informan yang tidak mengetahui penelitian ini, peneliti merasa sedikit kesulitan dalam memperoleh keterangan agar mendapatkan data yang dibutuhkan. Contohnya setiap kali peneliti menanyakan beberapa hal tentang dampak perilaku seks dunia maya mereka dengan kehidupan pelaku, mereka cenderung mengelak dan mengalihkan pembicaraan dan mengajak melakukan *cybersex*.

5. Validitas Data

Agar memperoleh data yang valid, peneliti melakukan triangulasi data. Cara yang dilakukan adalah dengan mengakses sumber-sumber yang lebih bervariasi. Data akan dianggap valid setelah dicek ulang kepada sumber-sumber yang berbeda dengan maksud untuk membandingkan, sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih memadai mengenai perilaku *cybersex* di Kota Padang. Selanjutnya hasil yang didapatkan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik dan metodologis.

6. Analisa Data

Analisa dilakukan secara berkelanjutan, di mulai dari pengumpulan hingga penyajian data. Analisa data dalam penelitian ini peneliti berpedoman pada model analisis Milles Hubberman dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan bentuk analisa yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data-data yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir diambil.

Reduksi data dalam penelitian ini dapat diartikan proses penulisan data-data secara kasar selama observasi. Seperti mencatat nama-nama pelaku, umur, tempat pelaku berdomisili, profesi dan status informan. Selanjutnya dilakukan klasifikasi terhadap data yang sudah ada.

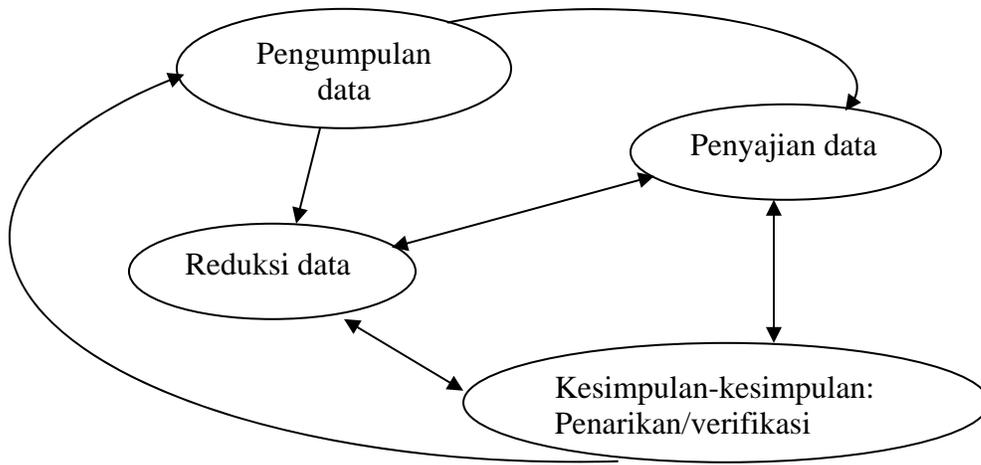
b. Penyajian data

Penyajian data merupakan kegiatan lanjutan dari reduksi data. Setelah data-data yang dibutuhkan terkumpul, data yang ada dianalisa dan disajikan berdasarkan fokus penelitian yang tergambar dalam pertanyaan penelitian, yaitu mengenai pengaruh internet dalam merubah perilaku seksual pelaku *cybersex* dan pengaruhnya terhadap diri dan kehidupan pelaku. Setelah penyajian data langkah berikutnya adalah penarikan kesimpulan.

c. Penarikan Kesimpulan

Setelah reduksi data dan penyajian data selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan semacam kesimpulan (verifikasi) untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai perilaku *cybersex* di Kota Padang. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan reduksi data dan sajian data. Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari satu kegiatan konfigurasi yang utuh. Kesimpulan awal bersifat longgar dan akhirnya semakin rinci dan menjalar dengan kokoh.

Model Analisis Interaktif (*Interactive Model of Analysis*)



Sumber: Miles dan Huberman (1984) dalam Sutopo, 1988:20

BAB II

KOTA PADANG DAN PERILAKU CYBERSEX

A. Keadaan Geografis

Kota Padang adalah ibukota Propinsi Sumatera Barat yang terletak di Pantai Barat Pulau Sumatera dan berada antara 0 44' 00" dan 1o 08' 35" Lintang Selatan serta antara 100 05' 05" dan 100 34' 09" Bujur Timur. Menurut PP No. 17 Tahun 1980, luas Kota Padang adalah 694,96 km² atau setara dengan 1,65 persen dari luas Propinsi Sumatera Barat. Kota Padang terdiri dari 11 kecamatan dengan kecamatan terluas adalah Kota Tengah yang mencapai 232,25 km².

Dari keseluruhan luas Kota Padang sebagian besar atau 52,52 persen berupa hutan yang dilindungi oleh pemerintah. Berupa bangunan dan perkarangan seluas 9,01 persen atau 62,63 km² sedangkan yang digunakan untuk lahan sawah seluas 7,52 persen atau 52,25 km².

Selain di daratan Pulau Sumatera, Kota Padang memiliki 19 pulau dimana yang terbesar adalah Pulau Sikuai di Kecamatan Bungus Teluk Kabung seluas 38,6 km², Pulau Toran di Kecamatan Padang Selatan seluas 25 km² dan Pulau Pisang Gadang seluas 21,12 km² juga di Kecamatan Padang Selatan.

Wilayah daratan Kota Padang yang ketinggiannya sangat bervariasi, yaitu antara 0-1853 m di atas permukaan laut dengan daerah tertinggi adalah Kecamatan Lubuk Kilangan. Kota Padang memiliki banyak sungai, yaitu 5 sungai besar dan 16 sungai kecil, dengan sungai terpanjang yaitu Batang Kandis sepanjang 20 km. Tingkat curah hujan Kota Padang mencapai rata-rata 405,58 mm perbulan dengan

rata-rata hari hujan 17 hari per bulan pada tahun 2003. suhu udaranya cukup tinggi yaitu antara 230-320 C pada siang hari dan pada malam hari adalah antara 220-280 C. Kelembabannya berkisar antara 78-81 persen.

B. Kondisi Demografis

1. Jumlah Penduduk

Berdasarkan catatan BPS Kota Padang, jumlah penduduk Kota Padang tahun 2009 adalah sebanyak 875.750 jiwa dengan kepadatan 1.233 jiwa/km yang tersebar pada 11 kecamatan yaitu: Kecamatan Bungus Teluk Kabung, Lubuk Kilangan, Lubuk Begalung, Padang Selatan, Padang Timur, Padang Barat, Padang Utara, Nanggalo, Kuranji, Pauh dan Koto Tengah. Mengenai komposisi penduduk masing-masing Kecamatan dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Data Jumlah Penduduk Kota Padang

Nama Kecamatan	Jumlah Penduduk	%
1. Bungus Teluk Kabung	24.417	2.80
2. Lubuk Kilangan	44.552	5.08
3. Lubuk Begalung	109.793	12.7
4. Padang Selatan	64.458	6.40
5. Padang Timur	88.510	10.30
6. Padang Barat	62.010	7.40
7. Padang Utara	77.509	5.08
8. Nanggalo	59.815	6.94
9. Kuranji	123.771	13.76
10. Pauh	54.846	6.26
11. Koto Tengah	166.033	21.05
Total	875.750	100

Sumber. BPS Kota Padang 2009

Kecamatan dengan jumlah penduduk yang paling banyak adalah Kecamatan Koto Tengah dengan jumlah 166.033 jiwa atau dengan persentase 21.05% dari

keseluruhan jumlah penduduk Kota Padang. Sedangkan kecamatan dengan jumlah penduduk yang paling sedikit adalah kecamatan Lubuk Kilangan dengan jumlah 44.552 jiwa. Perbedaan jumlah penduduk masing-masing kecamatan disebabkan oleh berbagai faktor. Diantaranya disebabkan oleh luas wilayah kecamatan yang tidak sama dan letak kestrategisan suatu wilayah yang berbeda-beda.

Sedangkan perbandingan jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Data Jumlah Penduduk Kota Padang Berdasarkan Jenis Kelamin

Nama Kecamatan	Penduduk		Jumlah	Rasio
	Laki-laki	Perempuan		
1. Bungus Teluk Kabung	12.237	12.180	24.417	100.47
2. Lubuk Kilangan	22.138	22.414	44.552	98.77
3. Lubuk Begalung	55.869	53.924	109.793	130.61
4. Padang Selatan	31.775	32.863	64.458	97.22
5. Padang Timur	43.208	45.302	88.510	95.38
6. Padang Barat	31.425	30.585	62.020	102.75
7. Padang Utara	33.265	44.244	77.509	75.19
8. Nanggalo	29.272	30.579	59.851	95.73
9. Kuranji	60.559	63.212	132.771	95.80
10. Pauh	27.815	27.031	54.846	102.90
11. Koto Tengah	84.952	81.081	166.033	104.77
Total	432.515	443.235	875.750	97.58

Sumber. BPS Kota Padang 2009

2. Mata Pencaharian

Persentase penduduk berumur 15 tahun keatas yang bekerja menurut lapangan usaha tertinggi dari 11 kecamatan, adalah usaha dibidang perdagangan, hotel dan restoran yaitu sebesar 31.90%. Sementara persentase terkecil adalah usaha

pertambangan dan penggalian. Data persentase penduduk menurut lapangan usahanya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Data Mata Pencaharian Penduduk Kota Padang

No	Lapangan Usaha	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Pertanian, kehutanan, perburuan dan perikanan	7.55	1.54	5.49
2	Pertambangan dan penggalian	1.48	0.00	0.98
3	Industri	4.49	4.37	4.45
4	Listrik, gas dan air bersih	1.22	0.21	0.88
5	Konstruksi	8.54	0.64	5.83
6	Perdagangan, hotel dan restoran	24.31	46.48	31.90
7	Komunikasi dan transportasi	14.83	1.01	10.10
8	Keuangan	3.20	1.04	2.46
9	Jasa-jasa	25.89	36.43	29.50
10	Lainnya	8.50	8.28	8.42
		100.00	100.00	100.00

BPS Kota Padang 2009

3. Pendidikan

Pendidikan membawa dampak kepada peluang kerja yang akan didapatkan dalam masyarakat kota. Di Kota Padang terdapat klasifikasi pencari kerja menurut tingkat pendidikan dan jenis kelamin. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Data Tingkat Pendidikan Penduduk Kota Padang

No	Tingkat Pendidikan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Sekolah Dasar	21	3	21
2	SMTP	105	98	203
3	SMU	3.965	3.252	7.220
4	D1 da D2	62	424	486
5	Sarjana Muda/D3	866	1.942	2.808
6	Sarjana	2.099	3.570	5.669

		7.121	9.289	16.410
--	--	-------	-------	--------

BPS Kota Padang 2009

4. Agama

Mayoritas penduduk Kota Padang adalah beragama Islam yang tersebar di sebelas kecamatan dengan persentase 96.94% diikuti dengan agama Khatolik dengan persentase 1.51%. Persentase agama yang dianut Kota Padang di sebelas kecamatan dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 6. Data Agama yang Dianut Penduduk Kota Padang

Nama Kecamatan	Islam	Katolik	Protestan	Hindu	Budha	Jumlah
1. Bungus Teluk Kabung	99.56	0.08	0.35	0.00	0.01	100.00
2. Lubuk Kilangan	99.82	0.09	0.09	0.00	0.00	100.00
3. Lubuk Begalung	97.10	0.94	1.61	0.11	0.24	100.00
4. Padang Selatan	84.53	8.88	3.69	0.50	2.40	100.00
5. Padang Timur	96.99	1.05	1.77	0.02	0.17	100.00
6. Padang Barat	87.10	7.48	1.72	0.79	2.91	100.00
7. Padang Utara	98.64	0.49	0.71	0.04	0.12	100.00
8. Nanggalo	99.89	0.00	0.11	0.00	0.00	100.00
9. Kuranji	99.91	0.03	0.06	0.00	0.00	100.00
10. Pauh	99.57	0.17	0.24	0.01	0.00	100.00
11. Koto Tangah	99.18	0.19	0.59	0.00	0.04	100.00
Total	96.94	1.51	0.99	0.11	0.45	100.00

Sumber. BPS Kota Padang

5. Data Warnet di Kota Padang

Berdasarkan data yang dikemukakan oleh Kepala Bidang Pos dan Telekomunikasi Kota Padang Hannibal Husein, saat ini jumlah warnet yang telah beroperasi di Kota Padang sekitar 680 warnet yang tersebar di sebelas Kecamatan.

<http://inioke.com/konten/2155/>

C. Profil Pelaku Cybersex Di Kota Padang

1. AR

Menjadi operator disalah satu warnet di daerah Ulak Karang Padang dari tahun 2005-2007 ini sekarang menjadi pengusaha warnet di kota kelahirannya. Bertahun-tahun menjadi operator dan dekat dengan dunia maya AR sangat hapal dengan berbagai bentuk interaksi dan komunikasi dunia maya. Sebelum menjadi operator setelah lulus SMA, AR sudah mengenal internet dari bangku SMA saat inilah perkenalan AR dengan film porno dan juga *cybersex*.

Kesehariannya AR bersikap agak pendiam dan tertutup bahkan kalau baru pertama kenal dengannya orang akan mengira kalau AR anak manja dan rumahan. Namun kalau di dunia maya AR akan menjadi sosok yang berbeda dia lebih komunikatif dan sangat terbuka apalagi dalam masalah seks. Peneliti mengenal AR dari tahun 2005, AR teman yang baik dan bisa dikatakan salah satu sahabat peneliti. Dari pertama kali kenal sampai skripsi ini mulai ditulis AR tidak memiliki pacar, ketika ditanya kenapa AR akan selalu menjawab menjawab “Susah cari cewek yang bisa nerima AR apa adanya Ana, cewek sekarang pada matre semua mana ada yang mau sama AR yang serba kekurangan begini”.

Informan laki-laki satu ini mengaku perkenalannya dengan *real seks* bersamaan dengan *cybersex*, pasangan seks pertama AR adalah pacar yang dikenalnya di dunia nyata. Selama melakukan *cybersex* AR mengungkapkan bahwa dia pernah melakukan *real seks* dengan pacar yang dikenalnya melalui *cybersex*, hubungan itu tidak berlangsung lama karena menurut AR orang itu berbeda ketika di dunia maya dengan dunia nyata, terkadang orang yang asyik di dunia maya berubah jadi tidak asyik ketika kenal di dunia nyata.

Dari sikap dan ungkapan AR selama ini peneliti menangkap ada rasa kurang percaya diri pada AR untuk menjalin sebuah hubungan dengan perempuan di dunia nyata. Rasa minder dan takut untuk tidak diterima membuat AR lebih cenderung melarikan diri ke komputer dan dunia maya. Bahkan harapan untuk melaksanakan niat kuliahnya di luar negeri sudah dikubur di usaha warnet yang dijalaninya sekarang.

2. AL

Peneliti mengenal AL sebagai seorang teman lama di sekolah menengah pertama awal kepindahan peneliti ke Kota Padang. Saat di SMP AL adalah anak populer di sekolah dengan sikap anak gaul masa itu, berpakaian rapi dan disukai beberapa teman perempuan. AL termasuk salah satu anak cowok di sekolah yang terkenal suka ganti-ganti pacar apakah itu anak cewek di satu sekolah maupun beda sekolah.

Beberapa tahun tidak bertemu peneliti melihat perubahan yang cukup jauh dari AL, sikap dan gaya berpakaianya sudah tidak seperti pertama kali mengenalnya. Sikap ala anak gaulnya mulai berubah menjadi lebih dewasa dan memiliki cara pandang. Saat ini AL bekerja sebagai karyawan di salah satu anak cabang perusahaan kontraktor di Kota Padang.

Informan laki-laki yang juga teman lama peneliti ini menyatakan bahwa dia mengenal seks di masa sekolah menengah pertama akibat pergaulan dan kebiasaan menonton film porno. Akibat kebiasaan menonton *film biru* membuat AL kecanduan onani, bahkan kebiasaan onani sekali dalam seminggu menjadi kebutuhan baginya.

Mulai masuk sekolah menengah atas pemahaman seks AL lebih terarah melalui pelajaran Biologi yang diajarkan dengan sangat cerdas oleh gurunya. Setelah mengenal seks secara lebih jauh kebiasaan onani AL mulai berkurang karena dilain sisi dalam pemahamannya onani juga membawa dampak buruk bagi dirinya.

Kenal *cybersex* ditahun 2005 secara tidak sengaja waktu *chatting* di *Camfrog* bergabung disalah satu room ID cewek Bandung. Pengalaman pertama melihat atraksi perempuan di *cam chatting*-nya membuat AL terpancing tiap kali *online* bergabung di ID dan *room* seks sebagai hiburan. AL menjadikan *cybersex* sebagai hiburan dan media mengenal perilaku narsis biasa sampai narsis seksual orang-orang didunia maya yang *chatting* dengannya.

3. IDR

Peneliti memanggil IDR dengan sapaan *ajo* karena asal daerah informan di Pariaman. *Ajo* salah satu teman di *Yahoo Messenger* yang paling sering *online* karena kesibukannya mempromosikan usaha yang sedang dirintis di bidang transportasi.

Kenal *ajo* dari tahun 2007 karena peneliti bekerja sebagai operator warnet *online* dan *chatting* salah satu hiburan operator untuk mengisi waktu agar tidak bosan seharian di depan komputer. *Ajo* teman bicara yang baik dan karena usianya juga beberapa tahun di atas peneliti membuat *ajo* menjadi sosok kakak yang menyenangkan.

Ajo pernah menjalani hubungan pacaran selama 2 tahun sampai ditahun 2009 akhirnya putus ditinggal nikah oleh sang kekasih. Pengalaman sakit hati menjadikan *ajo* sulit untuk membuka hati kembali memulai hubungan asmara. Kekecewaan *ajo*

dan kenal dengan *cybersex* membuatnya betah melajang dan sedikit melupakan usianya yang sudah pantas untuk menikah di lingkungan keluarganya.

Seks bukan hal yang baru bagi *ajo* pacaran selama 2 tahun telah mengenalkan *ajo* kegiatan yang menurut dia memberi kenikmatan. Pertama kali mengenal seks dan melakukan hubungan seks dengan mantan pacarnya. Pernah mengalami hubungan seks dan sering melakukannya membuat *ajo* merasa seks adalah kebutuhannya, sehingga ketika berstatus *jomblo* seperti sekarang ini *cybersex* dijadikan *ajo* sebagai pelarian atau pelampiasan hasrat untuk melakukan hubungan seks.

4. IHN

Karyawan pria berusia 26 tahun ini teman *chatting* dan diskusi peneliti tentang banyak hal. Sekilas mengenalnya IHN adalah sosok yang pintar, berwawasan luas dan teman diskusi yang hangat. Hal yang berbeda kalau topik pembicaraan mengenai seks. Dia akan punya banyak bahan untuk memancing lawan bicaranya agar bisa menceritakan pengalaman seks mereka.

Dari cerita IHN selama ini semenjak kenal perempuan diawal pubertasnya tidak pernah pacaran. Alasan awalnya untuk tidak berpacaran karena dilarang oleh orang tua dan keluarga terutama kakaknya. Seiring waktu IHN sendiri yang memutuskan untuk tidak berpacaran, mendengarkan curhatan teman-teman yang memiliki kekasih bermasalah semakin memperkuat prinsip tidak berpacaran IHN.

Pengalaman seks IHN sangat minim dengan pasangan atau kenalan di dunia nyata, bahkan tidak pernah. Ketika sedang *chatting* dan berbagi cerita seks dengan teman mayanya, secara jujur IHN mengaku kepada peneliti kalau pengalaman seks yang diceritakannya itu diperoleh IHN dari berbagai cerita dari portal-portal seks di

internet atau bisa juga video porno. *Cybersex* sendiri menjadi sumber informasi pengalaman seks orang lain yang memberi kesenangan bagi IHN. Tanpa ada keinginan melakukan seks lebih jauh atau bentuk perubahan lain dalam perilaku seks IHN lebih lanjut. *Cybersex* komunikasi seks IHN dengan orang yang baru dikenalnya dan juga sarana IHN untuk melatih kemampuan membaca karakter orang lain dari kata-kata atau ungkapan-ungkapan lawan *chat*-nya.

5. RB

Mahasiswa salah satu perguruan tinggi swasta di Kota Padang ini salah satu teman *chatting* laki-laki peneliti yang paling sering *online* di *Yahoo Messenger*. Jarang sekali melihat status RB dalam keadaan *offline* di *friendlist* peneliti. Kebiasaan *online* RB dimulai sejak lulus SMA dan menjelang masuk perguruan tinggi. Gagal lulus seleksi masuk perguruan tinggi di musim pertama kelulusan RB membuatnya lebih banyak menghabiskan waktu di rumah. Melihat keadaan RB orangtuanya merasa tidak tega dan membelikannya seperangkat komputer dan internet untuk membunuh rasa kebosanan sang anak selama tidak ada kegiatan.

Selama 2 tahun RB menganggur di rumah menunggu keberuntungan untuk bisa masuk ke Perguruan Tinggi baru di tahun ketigalah dia berhasil dan harus puas dengan penerimaannya di Perguruan Tinggi Swasta jurusan Informatika. Kecanduan internet membawa RB pada kecanduan *cybersex* tanpa disadari RB keisengannya selama *online* di *Yahoo Messenger* mengerjai orang-orang dengan berpura-pura menjadi perempuan membawa dia sendiri terjebak di seks maya.

Sebelum mengenal *cybersex* RB tidak pernah mengalami berhubungan seks, setelah kenal *cybersex*-lah RB baru mengalami dan merasakan hubungan seks.

Berkenalan dengan seorang cewek di dunia maya membuat RB merasa ada kecocokan dalam banyak hal bahkan dalam hal seks. Kecanduan *cybersex* memicu perilaku *real seks* RB dengan pasangan *cybersex*-nya.

6. SC

SC merupakan salah satu pengguna warnet wanita tempat peneliti bekerja dan melakukan penelitian ini. Bertahun-tahun mengenal sosok SC sulit mempercayai perilaku *cybersex* yang telah dijalaninya dengan sang pacar selama dua setengah tahun belakangan ini. Menjalani LDR (*Long Distance Relationship*) bersama kekasih yang bekerja di luar kota membuat SC dan kekasihnya harus lebih kreatif dalam menjaga komunikasi mereka.

Melakukan *cybersex* SC mengaku pertama kali diajak pacarnya secara tidak sengaja. Awal pertama kali SC dengan pacarnya hanya melakukan PS (*phone sex*). Kemudian beralih ke *chatting* karena biaya untuk *ngobrol* lebih murah dari pada telepon. Sampai penelitian ini berlangsung perilaku itu masih belum berhenti dilakukan SC dengan pacarnya.

Pengalaman seks SC sebelum mengenal *cybersex* hanya sebatas ciuman, pegangan tangan dan pelukan, untuk melakukan seks seperti yang umum dikenal orang yaitu hubungan intim SC mengaku tidak pernah. Bersama pacarnya yang sekarangpun SC belum berani dan ingin untuk melakukan hubungan seks. Terakhir bertemu dengan kekasihnya di pertengahan bulan Februari 2011 mereka belum berani melakukan apa yang sering mereka bicarakan di dunia maya, untuk berciuman dan saling meraba saja mereka masih merasa kaku dan takut. Diakui SC sosok kekasihnya

jauh berbeda ketika di dunia maya dengan di dunia nyata. Di dunia maya dia terkesan liar dan terbuka namun ketika sudah berada di dunia nyata dia akan terkesan pemalu, lebih banyak diam dan takut untuk menyentuhnya.

Bagi SC keperawanan itu adalah segalanya, mahkota berharga miliknya yang hanya suaminya saja yang boleh merenggutnya. Seks selama pacaran tidak menjadi masalah untuk SC selama tidak mengancam keselamatan diri dan masa depannya. Banyak cara agar seks bisa dirasakan dan dinikmati dengan perilaku-perilaku yang menjurus kepada hubungan seks intim juga bisa dikatakan perilaku seks menurut SC.

7. RN

Informan perempuan kedua ini merupakan sahabat peneliti dari bangku sekolah menengah pertama sama halnya dengan AL. Peneliti dengan RN satu sekolahan dari Sekolah Menengah Pertama sampai Sekolah Menengah Atas. Kami lebih dekat ketika di kelas 3 SMA karena kebetulan satu kelas dan dekat tempat duduk. RN termasuk tipikal anak cewek yang pendiam dan tertutup keadaan keluarga menjadi faktor sikapnya tersebut. Selama mengenal dan saling curhat dari SMP sampai SMA RN hanya pernah sekali berpacaran dengan teman dekat rumahnya. Tidak pernah ada cerita tentang seks antara RN dengan pacarnya saat itu.

Lulus SMA kami berpisah peneliti melanjutkan kuliah dan RN mencari pekerjaan di beberapa tempat. Sampai akhirnya RN mendapat pekerjaan menjadi operator di salah satu warnet di daerah Jati¹⁵ dan setelah berpisah selama hampir satu tahun, kami bertemu kembali secara tidak sengaja melalui *chatting* ketika peneliti bekerja di warnet juga. Persahabatan kami berlanjut dan komunikasi yang sempat

¹⁵ Nama salah satu wilayah di kota Padang

terputus beberapa waktu lalu terjalin kembali. Ada yang berubah pada diri RN yang dulunya pendiam dan tertutup menjadi lebih terbuka dalam segala hal. Dari cerita dan *curhatan* RN dalam berpacaran sekarang jauh berbeda dari dia yang dulu, perkenalan dengan banyak orang baru di dunia maya yang beberapa orang diantaranya menjadi pacar RN. Membuatnya lebih bebas menjadi apa yang dia mau dan meyakinkan dirinya untuk lebih membuka diri pada semua orang. Pacar dunia maya RN-lah yang mengenalkannya pada *cybersex*.

Mengenal *cybersex* dengan pacar di dunia maya kemudian selanjutnya mengenalkan RN kepada *free sex* dan sekarang menjadi pemicu retaknya hubungan RN dengan keluarga terutama ibunya. Saat penyusunan skripsi ini berlangsung RN sedang tidak berada di Kota Padang, RN memutuskan kabur dari rumah menyusul kekasihnya yang menjadi pasangan *cybersex* dan pacarnya sekarang di Pulau Jawa.

8. BM

Anak laki-laki pertama dari 4 bersaudara ini bekerja sebagai karyawan di sebuah perusahaan di Kota Padang. Lulus dari kuliah 1 tahun yang lalu BM tidak perlu berlama-lama menganggur untuk bisa bekerja sebagai tulang punggung keluarga. Peneliti mengenal BM sebagai salah satu pelanggan warnet tempat peneliti menjadi operator di warnet tersebut.

Mengenal BM sebagai pelaku *cybersex* peneliti dari salah satu teman BM yang juga langganan main di warnet. BM sudah melakukan *cybersex* dari 3 tahun yang lalu. Putus dari pacar yang sudah menjalin hubungan selama 2 tahun memberi pelajaran buat BM agar lebih berhati-hati memilih kekasih dan agar dia lebih fokus sama studi dan keluarganya.

Bagi BM *cybersex* bagian lain dalam hiburan selama rutinitas pekerjaannya di kantor yang menyita waktu seminggu penuh. Namun sekali-kali BM juga menjadikan *cybersex* sebagai tempat melampiaskan hasrat ketika nafsu seksnya mulai timbul. Pengalaman seks BM pertama kali bersama teman kuliah yang juga menjadi sahabatnya sebelum mengenal *cybersex*. Sebaliknya dengan pacar sendiri BM tidak pernah melakukan hubungan seks. Setelah mengenal *cybersex* BM tidak pernah lagi melakukan hubungan seks secara nyata, ketika hasrat untuk melakukan seks muncul BM mencoba mengalihkannya ke *cybersex*.

9. ERK

ERK peneliti kenal sebagai pacar atau kekasih dari informan SC, perkenalan kami baru beberapa waktu belakangan ini kurang lebih 1 tahun. Meskipun baru kenal dalam kurun waktu yang sebentar tapi sikap ERK yang terbuka membuat siapa saja yang baru mengenalnya merasa nyaman dan akrab. Pertemuan peneliti dengan ERK terjadi selama 2 kali, pertemuan pertama di tahun 2010 dan yang kedua di tahun 2011 tepatnya di bulan Februari.

Ketika informan mengetahui peneliti ingin melakukan penelitian ini ERK dan SC sangat terbuka dan tidak sungkan menerima permintaan peneliti untuk dijadikan informan dalam penelitian. ERK saat ini bekerja di luar Kota Padang di salah satu kota di Sumatera Tengah. ERK asli Batusangkar yang semenjak kecil tinggal di Sumatera Tengah bersama orang tua dan saudara-saudaranya. Semenjak kematian ayahnya 3 tahun lalu otomatis ERK menjadi tulang punggung keluarga karena satu-satunya anak laki-laki di dalam keluarga. ERK anak ke-2 dari 5 bersaudara dan sekarang membuka usaha advertising di kota tempat dia menetap.

Hubungan jarak jauh yang sedang dijalani ERK dan SC tidak membuat ERK merasa harus tertekan dengan jarak yang memisahkan mereka. Diakui ERK dalam hubungan asmara yang pernah dijalani sebelumnya tidak pernah melakukan hubungan seks dalam bentuk apapun. Melakukan hubungan seks intim adalah hal yang sangat mustahil untuk dilakukan ERK, berciuman, berpelukan bahkan pegangan tangan saja itu sudah sangat sulit dilakukannya. Memiliki banyak saudara perempuan mengajarkan ERK untuk bisa menjaga diri perempuan lain agar saudari-saudarinya tidak mendapatkan karma dari perbuatannya.

Meski tidak pernah punya pengalaman seks intim sebelum dan setelah mengenal *cybersex*, namun pengalaman seks ERK hanya sebatas perilaku yang menjurus kepada hubungan seks. Perilaku tersebut berupa ciuman, pelukan dan pegangan tangan. Internet mengajari ERK mengenal *cybersex* dan menjadikannya alternatif hiburan dan komunikasi lain dengan pacar yang berada jauh darinya.

10. AND

Pertama kali mengenal AND di *room* regional Batam secara tidak sengaja pada tahun 2008. *Chatting* pertama AND sudah menunjukkan perilaku *cybersex*-nya dari simbol-simbol yang digunakan. Dari *profile picture* yang dipasang AND saat itu berupa gambar/foto alat kelamin laki-laki yang sedang ereksi dan juga nama ID *Yahoo Messenger* AND yaitu *big_sozis*.

AND saat ini bekerja sebagai karyawan perusahaan alat berat di Kota Padang. Tugas yang sering membuatnya harus *stay* di kantor dan jarang dapat tugas lapangan memberi kejenuhan bagi AND. Selama kurang lebih 4 tahun belakangan komputer dan internet di kantor menjadi teman baik AND dalam membunuh kebosanan.

Pengalaman seks AND pertama kali ketika masih di bangku kuliah 6 tahun yang lalu sebelum mengenal *cybersex*. Menjadi mahasiswa di salah satu Perguruan Tinggi Swasta favorit yang *identik* dengan kehidupan mahasiswanya yang *hedonis*, tentu saja pergaulan AND agak berbeda dengan mahasiswa-mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri dimasanya. Di kampus AND menemukan pacar yang cantik dan juga kaya serta memiliki pergaulan bebas dan hobi *clubbing*. Pergaulan membawa perubahan bagi diri AND, seks yang diawal puberitas sangat dihindari AND karena takut membawa dampak negatif secara perlahan membawanya untuk selalu ingin berada dalam fantasi itu.

Di akhir kuliah AND putus karena sang pacar harus kembali ke kota asalnya bersama orang tua dan calon suaminya. Patah hati dan kecewa membuat AND butuh waktu lama untuk bisa percaya dengan perempuan lain. Bahkan ketika usia AND yang saat ini sudah beranjak 30 tahun lebih tidak membuatnya harus berpikir mencari pasangan hidup. Sebagai pelampiasan ketika ada keinginan untuk melakukan seks, AND memilih untuk *online* dan mencari pasangan kencan untuk bisa diajaknya *cybersex*. Tekanan yang cukup terasa saat ini bagi AND adalah harapan orang tua supaya dia bisa menikah, berkeluarga dan memiliki anak.

D. Kecenderungan Perilaku Cybersex bagi Pelaku dengan Klasifikasi Pekerjaan

1. Wiraswasta

Informan yang berprofesi sebagai wiraswastawan memiliki kecenderungan bekerja bebas dari tekanan, karena setiap pekerjaan ada dalam kendali tangan mereka. AR dan IDR misalnya mengaku bahwa dengan menjadi wiraswastawan waktu untuk

menikmati hidup dan menjalani hidup lebih terasa, setiap keputusan yang diambil mutlak ada di tangan kita. Asumsi ini yang menguatkan mereka untuk bisa leluasa melakukan *cybersex* kapan saja mereka ingin dan butuh. AR saat ini menjadi wiraswasta sebagai pemilik sebuah warnet di kampungnya di Bukittinggi, usaha yang tidak jauh-jauh dari hobi *cybersex*-nya. AR bisa melakukan CS seharian tanpa perlu khawatir ada yang menegurnya. Begitupun IDR yang menjadi wiraswasta di bidang penjualan alat-alat otomotif via internet. IDR bekerja tidak dibawah tekanan atasan yang akan menghalangi apa saja kegiatannya termasuk untuk *cybersex*.

2. Karyawan

Penelitian ini menempatkan lima orang informan yang berprofesi sebagai karyawan kantoran yaitu AL, IHN, BM, ERK dan AND. Kelima informan yang disebutkan adalah karyawan perusahaan swasta yang bekerja sebagai staf di bagian administrasi. Dilihat dari pekerjaan mereka yang lebih sering berada di dalam gedung (kantor) dibandingkan di lapangan, menjadi peluang buat mereka bisa melakukan *cybersex* lebih besar karena fokus waktu pekerjaan mereka lebih banyak dihabiskan bersama komputer dan internet.

3. Mahasiswa

Informan yang berstatus mahasiswa memiliki keleluasaan lebih dalam menggunakan internet dibandingkan informan yang memiliki status pekerjaan lain dalam penelitian ini. RB dan SC misalnya waktu yang mereka gunakan untuk mengakses internet lebih lama dibandingkan dengan waktu yang digunakan untuk belajar atau kuliah. Seperti kasus RB ketika menunggu kesempatan untuk bisa masuk ke perguruan tinggi diberikan fasilitas internet oleh kedua orang tuanya, dengan

tujuan agar RB tidak merasa jenuh dengan keadaannya yang lebih banyak menghabiskan waktu dirumah. Kondisi inilah yang memicu timbulnya perilaku-perilaku kecanduan dan ketergantungan pada internet oleh RB, karena dengan internet dan *cybersex* RB bisa mendapatkan hiburan yang mampu membunuh rasa jenuhnya. Keadaan ini tidak terhenti meskipun sekarang RB sudah kuliah, biar bagaimanapun waktu yang terpakai untuk kuliah tidak banyak menyita kegiatan lainnya. SC sendiri berbeda dalam kecenderungannya melakukan *cybersex* ketika masih berstatus mahasiswa. SC melakukan *cybersex* lebih kepada tujuan menjalani komunikasi dengan pasangannya yang berada di luar kota. Status mahasiswanya yang memiliki lebih banyak waktu bebas daripada waktu terikat memberi celah untuk SC bisa melakukan *cybersex* lebih leluasa.

4. Operator Warnet

Profesi sebagai operator warnet lebih memberikan kesempatan terhadap perilaku *cybersex* bagi pengguna internet. Sehari-hari di depan komputer, dari pagi sampai malam bahkan sampai 24 jam waktu lebih banyak dihabiskan untuk *online*. RN yang menjadi salah satu informan pelaku *cybersex* menunjukkan bagaimana seorang pekerja operator warnet kehidupan mereka lebih banyak di dunia maya, berhubungan dengan orang-orang maya bahkan untuk mencari pacarpun adalah seseorang yang dikenal dan didekati di dunia maya. Kondisi pekerjaan yang menuntut operator warnet untuk lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer dan internet, membawa kecenderungan berperilaku *cybersex* dalam memenuhi kebutuhan seks mereka di saat keadaan untuk melakukan real seks tidak memungkinkan.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Penggunaan media massa selalu membawa efek terhadap penggunanya. Disadari atau tidak, cepat atau lambat efek media mempengaruhi pikiran dan perilaku yang selanjutnya akan memberi perubahan seseorang atau masyarakat. Perubahan yang terjadi melalui tiga tingkatan, yaitu kognitif, afektif dan tingkah laku atau psikomotor. Perubahan ini selanjutnya menimbulkan perubahan persepsi dan perilaku seks masyarakat pengguna dunia maya. Dari pandangan konvensional bahwa hubungan seks itu harus dilakukan dengan pasangan yang punya ikatan, pada satu tempat dan bersentuhan secara fisik, berubah bahwa seks bisa dilakukan tanpa ikatan, terpisah tempat dan jarak serta tanpa sentuhan fisik.

Internet dan *cybersex* memberikan berbagai alternatif bagi pelakunya, yaitu sebagai pelampiasan *real seks*, media informasi tentang seks, media komunikasi bagi pasangan yang sedang menjalani hubungan jarak jauh dan pemicu melakukan *real seks*.

Ada beberapa alasan yang membuat *cybersex* dilakukan informan, karena *cybersex* dianggap aman dari resiko penyakit kelamin, nyaman, tidak beresiko dan alternatif untuk menghindari dosa zina. Pada kenyataannya *cybersex* memberi dampak pada diri pelaku dan kehidupan sosialnya. Pada diri pelaku *cybersex* membawa dampak pada krisis kepercayaan diri, menurunkan produktivitas dalam bekerja, yang ada dalam pikiran pelaku hanya internet dan *cybersex*, dorongan untuk

bermasturbasi/onani berlebih dari sebelumnya dan terobsesi untuk merealisasikan *cybersex* ke *real seks*.

Dampak *cybersex* terhadap kehidupan sosial pelaku Perilaku *cybersex* membawa dampak pada diri dan kehidupan sosial pelakunya. Dampak *cybersex* dalam kehidupan sosial pelaku yaitu mereka bisa lupa waktu, mengakses internet lebih lama dari yang diniatkan, mengurangi kegiatan penting, bersifat lebih tertutup, selalu berusaha menyembunyikan perilaku seks maya mereka di internet dari keluarga atau teman dan berani mengorbankan apapun demi koneksi internet.

B. Saran

Disadari atau tidak kemudahan dan kesenangan yang diberikan komputer dan internet membawa dampak yang semakin memprihatinkan bagi penggunanya. Seks sebagai suatu hal yang pribadi setelah hadirnya komputer dan internet, beberapa orang mulai secara berani mengumbarnya di media publik.

Peneliti berharap akan adanya penelitian-penelitian selanjutnya yang mengungkap kecenderungan teknologi dalam member dampak dan efek perilaku penyimpangan pada masyarakat. Masalah seksual memiliki pembahasan yang tidak ada habisnya bagi semua orang. Hadirnya komputer dan internet yang mempengaruhi perilaku seks seseorang, masih memerlukan banyak penelitian untuk mengungkapkannya dengan cara yang berbeda.

Harapan juga peneliti sampaikan bagi pemerintah yang berwenang dalam mengelola peraturan pornografi di media massa, agar media publik seperti internet aman dari berbagai bentuk pornografi dan porno aksi. Pengendalian dari berbagai

pihak sangat dibutuhkan untuk menjaga keteraturan cara berpikir dan berperilaku individu sebagai anggota masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Apa itu internet. http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/www/I-apaitu_internet.html. Diunduh pada 20 Agustus 2010
- Burhan Bungin. 2005. Pornomedia Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika, dan Perayaan Seks di Media Massa. Jakarta. Kencana.
- Burhan Bungin. 2005. Sosiologi Komunikasi. Jakarta. Kencana.
- Denis McQuail dan Sven Windahl. 1985. Model-Model Komunikasi. Jakarta. Uni Primas.
- Denis McQuail. 1987. Teori Komunikasi Massa. Jakarta. Erlangga.
- Download Seks. <http://id.shvoong.com/internet-and-technologies/1965654-download-seks/>. Diunduh pada 11 Juni 2010
- Green L.W, Krue ter MW. 2000. *Health Promotion Planning An educational and Environmental Approach*. Mayfield Publishing Company
- Griffin, E. 2000. *A first look at communication theory* (4th ed.). Boston: McGraw-Hill.
- Mencapai orgasmaya. <http://www.wikimu.com/News/Displaynews..> Diunduh pada 12 Mei 2010
- Miles, Mb dan AM Hubberman. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. SAGE. Beverly Hills
- Notoatmodjo S. 2003. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta. Jakarta
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta. LkiS Yogyakarta.
- Perkembangan warnet Kota Padang 2009. <http://inioke.com/konten/2155/>. Diunduh pada tanggal 2 Januari 2011
- Robert H. 2001. *Lauer Perspektif Tentang Perubahan Sosial*. Yogyakarta. Rineka Cipta
- Samadikun, Samaun, 2000, *Pengaruh Perpaduan Teknologi Komputer, Telekomunikasi dan Informasi*. Kompas. 28 Juni;
- Sekelumit tentang kecanduan cybersex!. <http://artikel-kesehatan-online.blogspot.com/> Diunduh pada 9 Desember 2009
- Stanley J.Baran, Dennis K.Davis. 2010. *Teori Komunikasi Massa: Dasar, Pergolakan, dan Masa Depan*. Jakarta. Salemba Humanika.
- Slouka, Mark, 1999, *Ruang yang Hilang, Pandangan Humanis tentang Budaya Cyberspace yang Merisaukan*, Mizan, Bandung;
- Tantangan dalam Laju Teknologi. <http://zkarnain.tripod.com/ITS2.HTM> Diunduh pada 12 Agustus 2010