

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi atau TIK, menjadi salah satu bukti telah terjadinya modernisasi dalam suatu masyarakat. Dimana masyarakat berkembang dari tradisional ke modernitas untuk mengejar ketinggalan melalui upaya modernisasi. Sebagaimana dijelaskan Abraham, bahwa modernisasi merupakan proses dimana individu berubah dari gaya hidup tradisional menuju gaya hidup lebih kompleks, dan maju secara teknologis.<sup>1</sup> Beberapa contoh teknologi nyata di era sekarang ini, semuanya berawal dari teknologi yang sering kita gunakan, seperti komputer, *laptop*, *Handphone*, mobil, sepeda motor, mesin dan lain-lain. Dahulu yang mana *Handphone* digunakan untuk sekedar menanyakan kabar seseorang, sekarang ini *Handphone* tidak hanya bisa telepon dan *SMS*, akan tetapi sudah menjadi sebuah komputer mini yang canggih dan bisa menjadi sebuah tv.

Zaman reformasi sekarang ini, keikutsertaan teknologi informasi dalam kehidupan tidak diragukan lagi berpengaruh besar. Hal ini tidak jauh dari kegiatan kita sehari-hari, dan teknologi informasi sendiri seringkali mampu memenuhi

---

<sup>1</sup> Abraham, M. Francis, 1991, *Modernisasi di Dunia Ketiga Suatu Teori Umum Pembangunan*, (Terjemahan M. Rusli Karim), University Press of America, (Buku asli diterbitkan tahun 1980), Hlm 4-5

kebutuhan yang lebih cepat, mudah, murah, dan menghemat waktu.<sup>2</sup> Ambil contoh *Internet*, ada berbagai macam pengetahuan yang tersedia di *Internet*, semuanya ada di *Internet*, dan ini karena situs jejaring sosial semakin diminati oleh orang Indonesia, baik anak-anak maupun orang dewasa. Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin berkembangnya kebutuhan akan kehadiran *Internet* untuk menunjang kebutuhan setiap masyarakat, baik itu kegiatan sosial, pendidikan, bisnis, dll. Menurut studi Badan Pusat Statistik dalam “Statistik Telekomunikasi Indonesia 2018”, penggunaan *Internet* penduduk Indonesia meningkat dari tahun ke tahun selama 5 tahun terakhir selama periode 2014-2018.

**Gambar 1.1**  
**Persentase Penduduk Usia 5 Tahun Ke Atas yang Mengakses *Internet***  
**dalam Tiga Bulan Terakhir menurut Klasifikasi Daerah, 2014—2018**



Sumber : Data Statistik Telekomunikasi Indonesia 2018

<sup>2</sup> Kuntowijoyo, 1991, *Budaya Elite dan Budaya Massa dalam ECStasy Gaya Hidup: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*. Jakarta: PT. Remaja Bodakarya. Hlm-79

Gambar 1.1 Dijelaskannya pada tahun 2014, sekitar 17,14% penduduk berusia 5 tahun ke atas mengatakan telah mengakses *Internet* dalam tiga bulan terakhir, dan pada tahun 2018 meningkat menjadi 39,90%. Pertumbuhan penggunaan *Internet* terjadi di dua kota. dan daerah pedesaan. Proporsi netizen perkotaan sekitar 25,84% pada tahun 2014, meningkat menjadi 50,92% pada tahun 2018, proporsi netizen pedesaan sekitar 8,37% pada tahun 2014, dan meningkat menjadi 26,56% pada tahun 2018”.<sup>3</sup>

Dikutip oleh Yesi Puspita dalam Jurnal Pekommas: “Melalui teknologi komunikasi seperti komputer dan smartpone yang terhubung dengan *Internet*, masyarakat dapat dengan mudah dan cepat menemukan informasi yang mereka butuhkan dan berkomunikasi tanpa hambatan. Hampir setiap masyarakat kontemporer menggunakan media sosial ini pada dasarnya adalah yang terbaru. pengembangan teknologi jaringan baru berbasis *Internet* yang memudahkan setiap orang untuk berkomunikasi, berpartisipasi, berbagi, dan jaringan online untuk mengomunikasikan sendiri Konten mereka.

*Chatting* merupakan salah satu sarana media sosial yang ditawarkan *Internet* untuk saling tukar informasi. *Chatting* adalah aplikasi pendamping untuk berkomunikasi satu sama lain, bisa individu ke individu atau individu ke grup. Dalam praktiknya, pengguna aplikasi chat dapat saling bertukar informasi antar pengguna

---

<sup>3</sup>Data statistik presentase penduduk yang menggunakan internet  
<https://www.bps.go.id/publication/2019/12/02/6799f23db22e9bdcf52c8e03/statistik-telekomunikasi-indonesia-2018.html> di akses pada hari Kamis 18 Juli 2019 pukul 21.20

aplikasi chat dalam bentuk teks, simbolik, audio atau audiovisual. Seperti yang dijelaskan Ismail dan Jodi Mansur dalam *CESS* (Jurnal Teknik Komputer, Sistem dan Ilmu Pengetahuan), “Chat adalah suatu fungsi atau program di *Internet* untuk berkomunikasi langsung dengan pengguna *Internet* yang sedang online dan semuanya menggunakan *Internet*. Komunikasi ini bisa di berupa teks (text chat) atau voice chat”.<sup>4</sup>

Perkembangan teknologi juga dapat menimbulkan berbagai implikasi permasalahan global. Efek ini baik positif atau negatif. Dampak positif dapat dijelaskan dengan kemudahan memperoleh informasi dan pengetahuan, kemudahan berkomunikasi, kemudahan menanggapi kebutuhan, dll, tetapi tidak hanya efek positif yang diberikan, tetapi juga efek negatif dari BAKTI (Telekomunikasi dan Badan Aksesibilitas Informasi), yang mencakup informasi tanpa filter, konsumerisme, dan masuknya budaya Barat, juga menyatakan: “Berbagai penemuan dan inovasi di bidang teknologi komunikasi telah menciptakan peradaban baru bagi Anda dan kita semua. Era digital yang mutakhir memungkinkan teknologi komunikasi menawarkan manfaat yang belum pernah ada sebelumnya. Namun, juga memiliki beberapa efek negatif yang menghambat perkembangan teknologi komunikasi yang ada.

---

<sup>4</sup> Fitri Kasih dan Muhammad Yasin S, “Perancangan Chating Room Berbasis Network Program Studi Teknik Informatika Universitas Asahan *CESS (Journal Of Computer Engineering, System And Science)*” p-ISSN :2502-7131 Juli 2016 Vol 1, Hlm-12  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/cess/issue/view/671> pada tanggal 20 Juli 2019 pukul 20.45

Dampak positif berdasarkan perkembangan teknologi merupakan menghubungkan warga pada semua global, penyebaran kabar yang cepat, keluarnya media sosial, fasilitas arsip sharing, dan kenaikan pangkat global pendidikan. Salah satu dampak negatif berdasarkan perkembangan teknologi komunikasi sudah menurunnya moral sebagian orang. Lantaran semuanya terkesan mudah, contohnya siswa SD anak didik yang hanya *copy paste* waktu merampungkan tugas yang diberikan. Di bidang komersial, kemajuan teknologi komunikasi pula memicu maraknya kejahatan global maya atau *Cyber Crime*.

Pesatnya kemajuan teknologi komunikasi yang terdapat pula berdampak dalam kehidupan sosial warga diseluruh global. *Cyberbullying*, ujaran kebencian, penyebaran *hoax* atau kebohongan, dan pornografi pada nilai relatif meresahkan warga. Efek yg disebabkan pun bukan masalah sepele lantaran akan Mengganggu generasi bangsa & memecah belah persatuan”.<sup>5</sup>

Di era reformasi saat ini, perkembangan teknologi informasi telah mendorong perubahan seksualitas. Di era media baru semuanya berubah jadi singkat. Media baru menimbulkan pengaruh perilaku seksual, termasuk iklan pornografi. Sosial media juga merupakan salah satu media baru yang dapat digunakan untuk komunikasi dengan kerabat contohnya mengirim *chat*, serta di gunakan sebagai media untuk berbagi gambar dan video. Tetapi dengan berbagi foto berbau pornografi ke teman

---

<sup>5</sup>Data Bakti Kominfo mengenai dampak perkembangan teknologi  
[https://www.baktikominfo.id/en/informasi/pengetahuan/dampak\\_positif\\_dan\\_negatif\\_perkembangan\\_teknologi\\_komunikasi\\_di\\_era\\_digital-806](https://www.baktikominfo.id/en/informasi/pengetahuan/dampak_positif_dan_negatif_perkembangan_teknologi_komunikasi_di_era_digital-806) di akses pada hari kamis tanggal 18 juli 2019 pukul 22.41

lain memberikan suatu rangsangan seksualitas tersendiri bagi yang melakukannya.<sup>6</sup> Perilaku semacam ini merupakan salah satu kejahatan dari *CyberSex*.

*Cybersex* sudah ada di Indonesia sejak munculnya media baru di Indonesia. Saat teknologi khususnya *Internet*, komputer dan *smartphone* belum matang seperti sekarang ini, cepat dan tidak dalam skala besar. *CyberSex* bukan merupakan masalah baru tetapi masalah lama, namun keberadaannya semakin dikenal karena praktiknya juga ikut berkembang. *CyberSex* merupakan kegiatan mengakses pornografi pada *Internet*, terlibat pada saat sebenarnya (*real-time*) yaitu dialog mengenai seksual *Online* menggunakan orang lain, dan mengakses multimedia aplikasi seks. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden 85% mengatakan telah melakukan aktivitas *CyberSex* dalam enam bulan terakhir, dan 15% mengatakan tidak melakukan.<sup>7</sup>

**Gambar 1.2**  
**Perangkat Teknologi yang digunakan saat melakukan aktivitas *CyberSex***



Sumber : hasil survei Kominfo 2019

<sup>6</sup> Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*, (Yogyakarta: Graha ilmu), hlm - 116

<sup>7</sup> Christiany Juditha, 2020, Perilaku *Cybersex* pada Generasi Milenial, *Jurnal Kominfo* April Vol. 5 No. 1, Hlm 52 <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/pekommas/article/viewFile/2050106/pdf> di akses pada tanggal 18 Juli 2019 pukul 23.01

Pada Gambar 1.2 Sebagian besar aktivitas *CyberSex* ini dilakukan menggunakan ponsel (90,9%), diikuti oleh *laptop* (16,7%), komputer (PC) (6,8%) dan *tablet* (2, 3%). Tujuan responden melakukan kegiatan *CyberSex* ini kebanyakan mengungkapkan lantaran ingin mencari tau atau semata-mata hiburan dan rekreasi saja yaitu sebanyak (88,7%). Namun sebanyak (11,3%) mengungkapkan kecanduan seks secara *Online* dan (5,3%) mengatakan senang melakukan kegiatan seks dengan banyak orang.<sup>8</sup>

**Gambar 1.3**  
**Tujuan melakukan aktivitas *CyberSex***



Sumber : hasil survei Kominfo 2019

Sekarang sedang maraknya masalah-masalah *CyberSex*. Pada Gambar 1.3 Masalah yang dihadapi seperti perilaku seksualitas di telepon genggam (*phone Sex*) ini merupakan perilaku menyimpang. Pada *phone Sex*, mereka menyalurkan seksualitas melalui telepon genggam tanpa harus bertemu satu sama lain, salah satunya *ChatSex* atau yang sekarang dikenal dengan sebutan *Sexting*. Dimana mereka melakukan *Chatting* dengan lawan jenis atau sesama jenis menggunakan bahasa yang

<sup>8</sup> *Ibid.*

menjerumus kearah *Sex*, ataupun mengirim gambar-gambar berbaur *Sex* untuk memancing fantasi seksual mereka. Sehingga mereka bisa membayangkan fantasinya tersebut dan melakukan *Sex* onani maupun masturbasi. Hal ini merupakan salah satu pelanggaran yang terdapat dalam KUHP UU Pers (UU NO 40/1999), UU Penyiaran (No. 32/ 2002) salah satu isi pasal yang menjelaskan mengenai *CyberSex* yaitu pasal 282-283: Menyiarkan, membuat, mempertunjukkan, menawarkan, tulisan, gambar yang melanggar kesusilaan atau bersifat porno dan dikenakan sanksi atau denda.<sup>9</sup>

Di Indonesia, kasus *Sexting* pun merupakan kasus lama yang kemudian marak lagi. Contoh kasusnya adalah penangkapan RK yang diberitakan oleh liputan6.com yaitu mahasiswa yang tinggal di Desa Sidosari, Lampung Selatan, karena memposting foto telanjang seorang gadis remaja di media sosial pada tahun 2020. Hal ini terjadi setelah RK membujuk korban untuk membagikan foto bugilnya di Facebook dan korban menanggapi dan menurutinya. Hasil pemeriksaan mengungkap bahwa ada 14 korban RK, rata-rata perempuan muda di bawah umur. RK akhirnya terjerat pasal berlapis UU ITE dan pornografi.

Kasus RK merupakan contoh dari kasus maraknya foto-foto asusila di dunia maya akibat fenomena *Sexting*. Masih banyak kasus lain yang jelas merugikan dan membahayakan, tidak hanya bagi para korban, tetapi juga banyak pihak terkait, terutama para remaja yang tertarik melihat foto-foto asusila yang beredar dan ikut

---

<sup>9</sup>Data KPI mengenai UU di <http://www.kpi.go.id/download/regulasi/UU%20No.%2032%20Tahun%202002%20tentang%20%20Penyiaran.pdf> akses pada hari jum'at tanggal 19 juli 2019 pukul 17.45

melakukannya. Kasus RK juga mengakibatkan transmisi foto-foto bertema asusila atau sensual, dan *Sexting* dapat berujung pada pembagian foto di ruang publik di media sosial memiliki landasan hukum atau landasan hukum yang dapat dilakukan oleh para pihak.<sup>10</sup> Mahasiswa tersebut terjerat hukum pidana dengan “Pasal 6 juncto Pasal 35 dan atau Pasal 4 ayat 1 juncto Pasal 29 Undang-Undang Nomor 44 tahun 2008 tentang Pornografi”.<sup>11</sup>

*Sexting* itu sendiri adalah aktivitas mengirim pesan berupa teks, foto, ataupun video seksual melalui Roomchat media sosial baik di telepon maupun di komputer. Tidak jarang foto dan video yang dikirimkan adalah foto pribadi yang seharusnya tidak boleh diberikan kepada orang lain. *Sexting* kerap dilakukan untuk membangkitkan gairah atau hasrat antara pengirim dan penerima.<sup>12</sup> Berdasarkan pra riset yang dilakukan oleh penulis, *Whisper* menjadi salah satu aplikasi *Chatting* media sosial *Online* yang banyak membawa dampak negatif di kaum muda dan sebagai tempat yang sangat mendukung perilaku seksualitas. Dimana aplikasi *Whisper* sekarang sedang diminati oleh banyak orang. Dampak negatif yang ada mengarah pada perilaku seksualitas salah satunya yaitu *Sexting*.

---

<sup>10</sup>Berita seorang Mahasiswa lampung tertangkap mengenai menyebarkan foto asusila dalam *Chat Sexting* <https://www.liputan6.com/regional/read/4340078/kena-bujuk-rayu-pria-di-medsos-14-remaja-putri-rela-kirim-foto-dan-video-bugil> di akses pada hari Minggu tanggal 19 Desember 2021 pukul 15.32

<sup>11</sup>Data DPR mengenai UU [http://www.dpr.go.id/dokjdi/document/uu/UU\\_2008\\_44.pdf](http://www.dpr.go.id/dokjdi/document/uu/UU_2008_44.pdf) di akses pada hari Minggu tanggal 19 Desember 2021 pukul 17.11

<sup>12</sup>Pemberitaan di koran tempo mengenai bahaya *Sexting* <https://gaya.tempo.co/read/1248225/kegiatan-Sexting-sangat-berbahaya-waspada-dampaknya/full&view=ok> di akses pada hari Jum'at tanggal 19 juli 2019 pukul 19.02

Perbedaan *Whisper* dengan media sosial lainnya adalah *Whisper* memiliki Rating *chat* terhadap setiap penggunanya dan selalu menjaga privasi penggunanya. Oleh karena itu, sangat membantu bagi para pelaku *Sexting* untuk memberikan layanan tanpa mengungkapkan identitas (*privacy*) pemilik *account* sebelum kesepakatan terjadi. Dapat dilihat dalam tampilan dan postingan pengguna akun *Whisper* bahwa hampir semua berbau seksual dengan bahasa sensual dan bahkan beberapa akun bersifat pekerja seks komersial tanpa takut diblokir (*banned*) dari aplikasi *Whisper*.

Pengguna *Whisper* dapat mengungkapkan pikiran mereka. Cukup ketik apa yang anda pikirkan dan aplikasi akan secara otomatis menambahkan gambar latar belakang untuk memberi anda kesan yang lebih jelas dari kata-kata yang Anda buat. *Whisper* sangat mementingkan anonimitas dan pengguna tidak perlu mendaftar, masuk, dan lain-lain. Namun pengguna tetap disediakan halaman profil sederhana yang tidak berisi data apapun hanya nama samaran, rating (penilaian penggunaan *Whisper*), usia, jenis kelamin, dan jarak.

Disisi lain, dengan kemajuan teknologi yang pesat, teknologi secara fungsional telah menguasai masyarakat, mengubah beberapa sistem di masyarakat. Komunikasi melalui media membuat orang terjebak dalam permainan simulasi yang tidak ada hubungannya dengan kenyataan. Situasi inilah yang disebut Jean Baudrillard sebagai hiperealitas. Kemajuan yang seperti ini masyarakat telah menelan informasi, makna dan transparansi sehingga melampaui batas dan mengalami ekstasi

yaitu ekstasi sosial (massa), tubuh (kegemukan), kekerasan (teror), seks (kecabulan), dan informasi (simulasi).<sup>13</sup>

Kita berada di era simulacra di mana keaslian dan dunia kultural yang lenyap itulah yang di kemukakan oleh Jean Baudrillard. Dimana citra dan penanda suatu peristiwa telah menggantikan pengalaman nyata di dunia. Pada perkembangan teknologi digital, gambar elektronik juga mengalami lima perkembangan penting, yaitu foto digital, efek khusus (animasi) gambar bergerak, *game*, *virtual reality* dan *Internet*. Diantaranya, realitas visual telah dimanipulasi di luar realitas visual. Pencitraan membuat manusia seolah-olah keluar dari dunia nyata dan memasuki dunia fantasi, dunia maya yang terlihat sangat nyata. Ada proses simulasi di sana, penuh dengan manipulasi visual.<sup>14</sup> Mereka tidak sadar bahwa mereka terperangkap dalam simulasi yang disuguhkan oleh media, hal tersebut di luar kendali karena menganggap aktivitas itu sama sekali tidak mengganggu aktivitas lainnya.

Kemampuan teknologi media elektronik memungkinkan perancang media untuk mengatur agenda untuk menciptakan realitas dengan menggunakan apa yang disebut Jean Baudrillard sebagai simulasi model produksi, yaitu menciptakan model

---

<sup>13</sup> Jean Baudrillard. 2016. *Ekstasi Komunikasi*, terj. Jimmy Firdaus. (Yogyakarta: Kreasi Wacana) hlm-75.

<sup>14</sup> Martadi. "Hiper-realitas Visual", *jurnal Nirmana, Jurusan Desain Komunikasi Visual*, Fakultas Seni dan Desain –Universitas Kristen Petra. Januari 2003 Vol. 5. No. 1. Hlm-85.

<http://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/16096> di akses pada tanggal 22 Juli 2019 pukul 15.21

yang tidak memiliki asal atau realitas awal.<sup>15</sup> Simulakra dan simulasi Jean Baudrillard menjelaskan bidang pengetahuan (ruang) yang dikonstruksi oleh media informasi melalui pencitraan media. Manusia hidup dalam ruang nyata, dan perbedaan antara kenyataan dan fantasi atau antara kenyataan dan kebatilan menjadi sangat tipis.<sup>16</sup> Perkembangan masyarakat saat ini ke dunia maya telah sepenuhnya memindahkan hampir semua aktivitas yang biasanya dilakukan di dunia nyata ke dunia maya, termasuk aktivitas seksual biasa disebut dengan istilah *Cybersex*. Menurut Peter David Goldberg (dalam Barda), "*Cybersex Is The Use Of Internet For Sexual Purpose*" yang artinya *Cybersex* merupakan penggunaan *Internet* untuk tujuan seksual. Pada saat yang sama, seperti David Greenfield, *Cybersex* menggunakan komputer untuk segala bentuk ekspresi atau kepuasan seksual, yang dianggap sebagai kepuasan virtual, yang merupakan bentuk baru keintiman seksual.<sup>17</sup> Cooper dan Griffin-Shelley mengungkapkan *Cybersex* sebagai penggunaan *Internet* untuk terlibat dalam aktivitas yang berisi stimulasi atau rangsangan dan kesenangan seksual, aktivitas tersebut dapat berupa melihat gambar porno, berbicara tentang seks, bertukar gambar atau informasi tentang seks termasuk akses *Online* ke pornografi.

---

<sup>15</sup> Burhan Bungin. 2007. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana. Hlm-173

<sup>16</sup> Barda Nawawi Arief. 2006. *Tindak Pidana Mayantara: Perkembangan Kajian Cybercrime di Indonesia*. Jakarta: Raja Grifindo Persada. Hlm-174

<sup>17</sup> Ibid. Hlm-179

Konten dalam bentuk audio, teks maupun video terkadang disertai dengan masturbasi.<sup>18</sup>

*Sexting* merupakan salah satu permasalahan dari *Cybersex*. *Sexting* dilakukan dalam bentuk berupa teks yang membicarakan adegan seksual dengan intens dan seringkali disertai foto *Selfie* dengan berpose seksi. Dimana bentuk pesan ini adanya sebuah proses citraan, halusinasi, simulasi dalam stimulasi seks dan fantasi layaknya sedang berhubungan intim. Berdasarkan data tersebut, menjadikan penulis tertarik mengkaji pengguna aplikasi *Whisper* yang melakukan *Sexting*. Subjek informan penelitian ini kepada beberapa pengguna akun *Whisper*. Aplikasi *Whisper* yang menjadi tempat para pengguna dalam melakukan *Sexting* di *Smartphone*. Ketertarikan penelitian ini tidak hanya tentang seksualitas yang terjadi di aplikasi *Whisper* ini namun menjadi kajian yang menarik bagi penulis untuk melihat bagaimana cara pengguna akun *Whisper* dalam menjalankan *Sexting* di media sosial berbasis *Online* dan anonim dengan judul penelitian **Aktivitas *Sexting* Melalui Aplikasi Berbasis Anonim** (Studi Kasus: 5 pengguna aplikasi *Whisper* wilayah Jakarta).

## 1.2 Permasalahan Penelitian

Sarwono menjelaskan, perilaku seksual merupakan segala tingkah laku yang dilakukan dengan lawan jenis maupun sesama jenis dan didorong oleh hasrat seksual. Mulai dari perasaan tertarik, lalu berkencan, kemudian bercumbu dan

---

<sup>18</sup> Cooper, 1998. *Sexuality and the Internet : Surfing into the New Millenium*. Routledge : New York. Hlm-2

bersenggama. Objek seksualnya berupa orang lain, orang dalam imajinasinya atau diri sendiri. Adapun beberapa bentuk perilaku seksual, antara lain adalah :aberpegangan tangan, berciuman, berpelukan, meraba bagian tubuh, oral seks, masturbasi atau onani, dan melakukan hubungan seksual.<sup>19</sup>

Perilaku seksualitas dalam bentuk *Masturbasi* atau *Onani*, yaitu rangsangan yang dilakukan dengan menggunakan jari tangan atau benda lain sehingga mengeluarkan sperma atau cairan dan mencapai orgasme. *Masturbasi* dan *Onani* itu sendiri merupakan aktivitas dalam mencari kepuasan dan keinginan nafsu seksual tanpa bersenggama. Perilaku seperti itu sering dilakukan oleh pengguna aplikasi berbasis anonim untuk kepuasan dan kesenangan dalam menyalurkan seksualnya melalui imajinasi diri mereka. *Sexting* ini berisikan hal-hal fantasi mereka, dengan membayangkan jika mereka sedang melakukan hubungan intim dan bahasa yang digunakan juga berisikan unsur saat berhubungan intim hanya saja melalui teks. Tindakan *Sexting* dapat dipastikan terdapat faktor yang membuat seseorang memutuskan ingin melakukan hal tersebut. Faktor ini mungkin timbul karena ada rasa ingin mencoba dan ingin mengetahui hal tersebut, lalu apa karena aplikasi ini tidak ada identitas profil, akhirnya mereka berani menggunakan media sosial itu sebagai alat bantu atau tempat berkumpulnya seksualitas untuk kepuasan dan kesenangan. Seperti apakah mereka melakukan *Sexting* yang memancing fantasi seksual mereka. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah:

---

<sup>19</sup>Sarlito W Sarwono. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. RajaGRFndo Persada. Hlm - 174

1. Apa dasar motif informan menggunakan akun *Whisper* ?
2. Bagaimana proses hingga bentuk pesan *Sexting* dalam penggunaan akun *Whisper* ?
3. Bagaimana dampak sosial dari aktivitas *Sexting* pada penggunaan akun *Whisper*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan motif pengguna akun *Whisper*.
2. Untuk mendeskripsikan proses dan bentuk pesan yang dilakukan pengguna *Whisper*.
3. Untuk mengetahui apa saja dampak sosial pengguna akun *Whisper* dalam melakukan *Sexting* .

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat secara teoritis, Pada hasil penelitian ini dapat menambah kontribusi dalam mata kuliah sosiologi digitalisasi, karena *Sexting* termasuk salah satu bentuk penyimpangan *Cybersex* dalam digitalisasi media sosial. Diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian yang berkaitan dengan permasalahan tersebut atau sebagai bahan informasi untuk menambah wawasan dan mampu menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian ini lebih lanjut tentang seks dalam media sosial.

Ada juga manfaat praktis yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah, penulis dapat menjelaskan kepada masyarakat bahwa aplikasi berbasis anonim ini

dapat dikaji dalam berbagai permasalahan sosial, salah satunya adalah dimana aplikasi berbasis anonim ini menjadi fenomena seksualitas yaitu *Sexting* dalam media sosial. Disisi lain dapat dijadikan sebagai literatur referensi dalam penelitian atau kajian ilmiah lainnya mengenai aplikasi berbasis anonim, dalam segi praktis, penulis berharap penelitian ini juga dapat memberikan masukan untuk peneliti lain yang melakukan penelitian serupa. Adapun kegunaan dalam melaksanakan penelitian ini adalah:

1. Dapat menggambarkan bagaimana realitas aktivitas seksual terjadi di *Whisper*.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana pengalaman para pengguna dalam melakukan *Sexting*.
3. Untuk mendeskripsikan bentuk pesan dalam sebuah percakapan fantasi berbau *Sex*.
4. Untuk dijadikan bahan pemikiran praktisi dalam mengembangkan Ilmu Sosiologi komunikasi dan Ilmu Komunikasi yang berkaitan dengan kajian virtual seks atau *CyberSex*, aktivitas seksual, media baru atau *new media*, dan *Whisper*.

### **1.5 Tinjauan penelitian sejenis**

Penelitian yang akan diangkat oleh penulis akan diberikan beberapa perbandingan dengan penelitian sejenis yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya.

Penelitian sejenis ini dapat dijadikan sebagai rujukan peneliti untuk menulis penelitian ini dengan maksud menghindari penelitian yang sama.

**Pertama**, hasil penelitian “Merengguk Kenikmatan di Dunia Maya Virtualitas dan Penubuhan dalam *CyberSex*” ditulis oleh Dr. Budi Irawanto, M.A., Universitas Gadjah Mada (2017). Jurnal ini mendalami masalah seksualitas di dunia maya, terutama dalam dimensi virtualitasnya dan persoalan penubuhan (embodiment), serta kebebasan seksual yang ditawarkan oleh dunia maya dan melihat batas praktik seks di dunia maya. Hasil penelitian ini lebih dari seksual pada umumnya dimana mengubah makna kenikmatan seksual dan erotika yang diperantai oleh perangkat komputer.<sup>20</sup>

**Kedua**, penelitian yang berjudul Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Kehidupan Seksual (Studi Kasus Akses Pornografi *Online* Di Kalangan Mahasiswi Universitas Riau) di tulis oleh Febry Kosdanita, dalam Jom FISIP Volume 3 No.2 Oktober 2016. Komunikasi adalah bagian dari hidup manusia pada berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. Bahkan interaksi perteleponan, yang semula hanya menggunakan alat yang dikenal dengan sebutan telepon tetap (fixed telephone) atau dikenal sebagai telepon genggam (*Handphone*) atau telepon selular (*cell phone*). semakin maju perkembangan zaman, kebutuhan manusia akan teknologi semakin meningkat.

---

<sup>20</sup> Dr. Budi Irawanto, M.A. 2017 (online). “Merengguk Kenikmatan di Dunia Maya Virtualitas dan Penubuhan dalam *Cybersex*” *Jurnal nasional Pusat Studi Sosial Asia Tenggara (PSSAT)* <https://www.researchgate.net> di akses pada tanggal 22 Juli 2019 pukul 16.22

Teknologi menjadi kebutuhan yang wajib dikonsumsi oleh masyarakat. Salah satunya *Internet*. Adanya *Internet* maka terciptanya terobosan baru di seluruh dunia perteleponan sebagai alat pendukung untuk memaksimalkan kerja dari *Internet* tersebut. *Smartphone* menjadi daya tarik tersendiri bagi seluruh konsumen elektronik. *Smartphone* adalah bukti konkrit semakin canggihnya perkembangan teknologi di dunia khususnya teknologi informasi.

Semakin canggihnya aplikasi yang diciptakan, ada sebagian kalangan yang menyalahgunakan telepon pintar ini. Berikut contoh, dengan aplikasi *Internet* yang lebih canggih dalam *Smartphone* ternyata menaruh ruang bagi penyebaran pornografi. *Internet* yang sering digunakan untuk transaksi dagang, penyebaran ilmu pengetahuan, penyebaran berita, kini merupakan kebutuhan dasar bagi kehidupan sosial manusia, Dimana manusia saling berinteraksi dengan cara-cara yang bisa mereka lakukan. Kegiatan telekomunikasi sudah berkembang melalui berbagai media terutama telekomunikasidapat pula dimanfaatkan untuk menyebarkan pornografi dalam bentuk informasi elektronik yang berupa gambar, foto, kartun, gambar bergerak, history seks, dan bahkan film-film porno. Dikarenakan akses yang sangat mudah dicari oleh semua kalangan baik dari usia anak-anak sampai remaja bahkan dewasa.

Untuk mencegah dan memberantas penyebaran pornografi melalui *Internet*, Indonesia telah memiliki peraturan perundang-undangan yang memuat larangan

penyebaran pornografi dalam bentuk informasi elektronik yakni UU ITE Nomer 11, Tahun 2008 mengenai informasi dan transaksi elektronik.

Pihak pemerintah seharusnya lebih tegas dalam mengawasi peredaran pornografi di *Internet* dan merealisasikan Undang-undang pornografi agar memberikan rasa perlindungan terhadap masyarakat. Pihak pemerintah diharapkan dapat menaruh solusi terbaik untuk mencegah dan mempersulit pengguna *Internet* dalam mengakses pornografi.<sup>21</sup>

**Ketiga**, penelitian Nugrayni Dwihayu Ningtias yang berjudul Simulasi Seksualitas Di Dunia Maya : Kajian Semiotika Terhadap Permainan Tanda-tanda Seksual Dalam Aplikasi *Sex Chat* (2015) pada eJournal Sosiatri - Sosiologi, 2015, 3 (2). Dijelaskan Aplikasi *Chatting* adalah aplikasi pendukung untuk saling berkomunikasi sifatnya bisa melalui individu dengan individu atau individu dengan kelompok. Dalam pelaksanaannya pengguna *Chatting* dapat berupa teks, simbol, audio, maupun audio visual.

Dahulu ditemukan dalam sebuah penelitian Jackson dimana seseorang jatuh cinta dengan orang yang sudah dikenal dengan baik, seperti teman sekolah, teman bermain ataupun tetangga. Hadirnya *Internet*, interaksi seseorang semakin bervariasi, dahulu berkenalan secara langsung seperti ketemu disekolah, dijalan, atau diacara

---

<sup>21</sup> Febry Kosdanita. 2016. (online) "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Kehidupan Seksual (Studi Kasus Akses Pornografi Online Di Kalangan Mahasiswi Universitas Riau)" *Jom FISIP* Volume 3 No.2 <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFISIP/article/view/10677/0> di akses pada tanggal 23 Juli 2019 pukul 13.11

tertentu. Kini adanya *Internet* seseorang dapat lebih mudah berkenalan dengan orang asing dan peluang untuk jatuh cinta di *Chatting* sangat terbuka lebar.<sup>22</sup>

Aplikasi yang membantu untuk melakukan seksual secara virtual dalam bentuk teks yang disampaikan ke pada orang lain dengan libido yang mereka kendalikan sendiri. Kebebasan dan anonimitas yang ada pada *Internet* memudahkan mereka untuk melakukan seks melalui *Chatting* sehingga dapat tampil dilayar monitor, dapat dimainkan, dieksperimentasikan, dan bisa dibelokkan ke luar bentuk aslinya. Inilah Cara alternatif yang aman dalam berhubungan dengan seks dimana generasi cinta gratis dan seks bebas (*Free Love And Freesex*) bisa digantikan.

**Keempat,** Penelitian ini membahas bagaimana fenomena realitas virtual bersanding dengan realitas nyata dengan meninjau komunikasi virtual melalui media sosial di cyberspace yang ditulis oleh Yanti Dwi Astuti yang berjudul “Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga *Hiper-Realitas* Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di *Cyberspace*” dalam Jurnal Komunikasi PROFETIK (2015). Pembahasan akan dimulai berdasarkan diskusi tentang komunikasi virtual melalui *Internet* atau new media, lalu mengenai pembentukan identitas diri, nyata, dan virtual. Setelah itu akan dipaparkan teori simulasi hiper-reality oleh Jean Baudrillard. Selanjutnya akan menganalisis sebuah model perkara terkait penggunaan media sosial

---

<sup>22</sup> Nugrayni Dwihayu Ningtias. 2015. (online) “Simulasi Seksualitas Di Dunia Maya : Kajian Semiotika Terhadap Permainan Tandatanda Seksual Dalam Aplikasi Sex Chat” *eJournal Sosiatri – Sosiologi*. Vol.3 no.2 <https://studylibid.com/doc/631138/jurnal-seksualitas---ejournal-sosiatri-sosiologi> di akses pada tanggal 23 Juli 2019 pukul 15.31

yang melampaui realitas yang ada untuk menemukan sebenarnya kita yang ada di realitas virtual atau kita yang berada di realitas nyata.

Komunikasi merupakan bagian yang terpenting dalam kehidupan masyarakat. Yang menyangkut persoalan yang ada kaitannya dengan substansi interaksi sosial dalam masyarakat; termasuk interaksi yang dilakukan secara langsung maupun dengan menggunakan media komunikasi cetak, elektronik ataupun digital yang terhubung dengan *Internet*. *Internet* mampu mengatasi hambatan waktu, ruang dan jarak. Komunikasi virtual adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan yang terjadi di dalam ruang maya atau dunia virtual yang bersifat interaktif. Menciptakan suatu ilusi kehadiran melalui alat peraga dan simulasi.

Perkembangan teknologi digital telah membawa imajinasi manusia menembus batas-batas, membentuk ruang-ruang 3 dimensi berikut berdasarkan objek yang ada di dalamnya, hingga dalam tahapan dimana realitas maya telah melampaui manipulasi citra visual sehingga manusia melangkah dari dunia nyata menuju dunia maya. dunia fantasi, dunia maya terlihat nyata. Hiperrealitas adalah keadaan seakan-akan sudah melampaui realitas nyata, dimana fantasi dan mimpi berusaha untuk diwujudkan sehingga batas antara keduanya nyaris tiada. Meskipun komunikasi virtual melalui *Internet* menjadi trend baru yang banyak memberikan kemudahan.

tetapi perlu kita ingat kembali pentingnya komunikasi menjadi aktivitas yang sangat vital pada kehidupan sosial manusia, sehingga dapat meminimalisir kesalahan persepsi, prasangka dan salah paham. Kita menjalin hubungan komunikasi yang seimbang antara dunia nyata dan dunia virtual, serta komunikasi antara 2 arah atau

silaturahmi secara langsung yang mana bisa meminimalisir fenomena simulakra hiperealitas yang mampu menciptakan kita semakin jauh dari interaksi yang nyata. Sebaiknya penggunaan media virtual tidak dilakukan secara berlebihan waktu akan terbuang, pencitraan diri yang berlebihan, kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar (keterasingan diri), merenggangkan relasi sosial di dunia nyata. lantaran pada dasarnya posisi kita yang nyata merupakan diri kita yang berada di dunia nyata bukan diri kita yang berada di dunia virtual.<sup>23</sup>

**Kelima**, Penelitian berikutnya yaitu dari Dewi Rostiana dan Murtiningsih yang berjudul “Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Perilaku Seksual Bebas Pada Remaja Di Smk X Gunung Putri Bogor” dalam jurnal Kesehatan Kusuma Husada (2020) Mengenai hubungan *Smartphone* dengan perilaku seksual bebas. Dimana *Smartphone* merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi, termasuk adanya sistem operasi mobile di dalamnya. Smartphone mempunyai dampak negatif yaitu sexting dapat didefinisikan sebagai pengiriman, penerimaan atau meneruskan pesan seksual eksplisit, foto atau gambar melalui smartphone, komputer, atau perangkat digital lainnya.

Survey terbaru mengungkapkan bahwa 20% remaja telah mengirimkan atau ditandai pada foto atau video porno oleh orang yang tidak dikenal atau iklan terselubung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan

---

<sup>23</sup> Yanti Dwi Astuti. 2015. “fenomena realitas virtual bersanding dengan realitas nyata dengan meninjau komunikasi virtual melalui media sosial di cyberspace” *Jurnal Komunikasi PROFETIK*. Vol.8 no.2 <https://docplayer.info/35554655-Vol-08-no-02-oktober-2015-issn.html> 23 Juli 2019 pukul 17.11

penggunaan smartphone dengan perilaku seksual pada remaja. berdasarkan hasil penelitian ini disarankan bagi sekolah agar memfasilitasi siswa mengenai informasi kesehatan reproduksi dan berkolaborasi dengan petugas kesehatan dalam melakukan penyuluhan kesehatan seksual remaja, bahaya pornografi, bijak menggunakan smartphone.<sup>24</sup>

**Keenam,** penelitian sejenis lainnya dari C. J. Pascoe yang berjudul Sumber Daya dan Risiko: Seksualitas Remaja dan Penggunaan Media Baru (2011). Artikel ini berupaya memasukkan konteks cerita seperti Jessie Logan dengan mengeksplorasi hubungan antara seksualitas anak muda dan penggunaan media baru dalam kehidupan sehari-hari mereka. Praktik-praktik ini menunjukkan bahwa remaja, dalam studi ini, tidak harus bertemu orang dewasa yang lebih tua untuk penghubung seksual, mengalami trauma oleh predator *Online*, atau mengalami *Cyberbullying* yang secara kuantitatif lebih umum daripada intimidasi *Offline* yang mungkin mereka alami. Faktanya, pengalaman *Online* mereka jauh lebih kompleks dari itu. Remaja dengan cepat menggunakan media baru untuk digunakan dalam hubungan intim mereka.

Praktik seksual di mana orang muda terlibat terjadi dalam konteks sosial ini hubungan. Forum pribadi, berorientasi pada rekan, dan terkadang anonim yang ditawarkan oleh media baru membantu mengelola kerentanan yang melekat dalam hubungan semacam itu. Dengan demikian, media baru adalah tempat yang ideal

---

<sup>24</sup> Dewi Rostiana, Murtiningsih. 2020. "Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Perilaku Seksual Bebas Pada Remaja Di Smk X Gunung Putri Bogor" dalam *jurnal Kesehatan Kusuma Husada* <https://jurnal.ukh.ac.id/index.php/JK/article/download/411/319/> di akses pada hari sabtu tanggal 19 Februari 2022 pukul 13.37

untuk menyampaikan informasi tentang topik sensitif dan berpotensi memalukan seperti seks dan seksualitas.

Kaum muda sangat ingin menerima informasi tentang seksualitas dan informasi hubungan secara statistik, tidak mungkin menerimanya di tempat lain. Mereka beralih ke situs *Web*, papan diskusi, dan pesan teks untuk belajar tentang seksualitas mereka sendiri, tubuh mereka, dan praktik seks yang lebih aman. Mereka juga saling berpaling melalui cara-cara yang dimediasi, dengan mempublikasikan sumber daya ini dan memastikan informasinya tersedia dan akurat, praktisi kesehatan dapat menghindari beberapa batasan yang dialami pendidik ketika membahas topik seks dan hubungan intim. Namun, tidak semua remaja memiliki akses yang sama ke media baru, jadi ketika intervensi dirancang untuk memberikan informasi kepada orang muda tentang kesehatan seksual, kita perlu mengingat audiens yang mungkin dijangkau oleh intervensi yang diberikan. Kesenjangan ras dan kelas masih ada, baik dalam hal akses maupun partisipasi.

Demikian pula, beberapa minoritas seksual, tunawisma, dan pemuda yang kehilangan haknya lainnya yang paling membutuhkan informasi tentang kesehatan seksual, mungkin juga mengalami tempat-tempat *Online* sebagai ruang berisiko sejauh mereka memiliki akses ke sana. Artikel ini menyoroti fakta bahwa pemecah booster atau detractor merindukan nuansa dalam hal risiko dan sumber daya yang diberikan oleh media baru, dari catatan cinta sehari-hari antara Alice dan Josh hingga pelecehan Jesse yang lebih bermasalah, hingga berbagai kemungkinan untuk belajar informal di luar dari lembaga formal (seperti pendidikan seks di luar lingkungan

sekolah).<sup>25</sup> Bisa dilihat dalam bentuk Tabel 1.1 persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sejenis

**Tabel 1.1**  
**PERBANDINGAN**

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Jurnal pustaka</b>	<b>Tahun publikasi</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>perbedaan</b>
Budi Irawanto	Jurnal nasional Pusat Studi Sosial Asia Tenggara (PSSAT) dan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	2017	Mereguk Kenikmatan Di Dunia Maya Virtualitas Dan Penubuhan Dalam <i>CyberSex</i>	Persamaannya yaitu adanya kehadiran teknologi <i>Internet</i> telah mentransformasikan praktik seks serta mengeksplorasi persoalan seksualitas di dunia maya yakni dimensi virtualitasnya dan anonimitas yang seakan menarik garis tegas antara dunia maya dan nyata.	jurnal ini tidak menjelaskan terperinci dalam penggunaan aplikasi hanya berpaku pada dunia maya tidak terpusatkan.
Febry Kosdanita	Jurnal nasional Jom FISIP	2016	Dampak Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Kehidupan Seksual (Studi Kasus Akses Pornografi <i>Online</i> Di Kalangan	adanya keterkaitan penelitian yaitu perilaku seksual melalui <i>Smartphone</i> untuk menirukan atau hanya untuk meningkatkan fantasi mereka.	berbedanya karena hasil wawancara peneliti lebih kecanggihan <i>Smartphone</i> seperti <i>Internet</i> dalam mengakses pornografi (film porno) sedangkan

<sup>25</sup>C. J Pascoe. "Sumber Daya dan Risiko: Seksualitas Remaja dan Penggunaan Media Baru" *Jurnal internasional Sex Res Soc Policy* 2011  
<https://link.springer.com/article/10.1007/s13178-011-0042-5> diakses pada tanggal 24 Juli 2019 pukul 13.02

			Mahasiswi Universitas Riau)	anonim berupa chatseks.	penulis melalui perantara aplikasi.
Nugrayni Dwi Hayu Ningtias	Jurnal nasional eJournal Sosiatri - Sosiologi	2015	Simulasi Seksualitas Di Dunia Maya : Kajian Semiotika Terhadap Permainan Tandatanda Seksual Dalam Aplikasi Sex Chat	jurnal ini membahas penelitian yang sama dengan penulis mengenai seksualitas di media sosial dan perihal kasus perilaku seksualnya sama yaitu Sex chat atau chat seks (CS).	namun perbedaannya yaitu jurnal dalam ruang lingkup besar yaitu dunia maya di media sosial sedangkan penulis lebih ke fitur aplikasi berbasis anonim untuk Sex chat.
Yanti Dwi Astuti	Jurnal nasional Jurnal Komunikasi PROFETIK	2015	Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace	Jurnal ini memiliki kesamaan dimana perkembangan teknologi ini muncul <i>Internet</i> yang membuat perbedaan kebudayaan masyarakat, membahas adanya hiperealitas simulra pada komunikasi virtual.	Perbedaan jurnal ini adalah hanya membahas penggunaan media virtual tidak dilakukan secara berlebihan untuk meminimalisir efek negatif yang timbul dari penggunaan berlebih tersebut, seperti waktu terbuang, pencitraan diri yang berlebihan, kurang berinteraksi dengan lingkungan yang ada disekitarnya (keterasingan diri).
Dewi Rostiana dan Murtiningsih	Jurnal Kesehatan Kusuma Husada	2020	Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Perilaku Seksual Bebas Pada Remaja Di Smk X Gunung Putri Bogor	Persamaan penelitian ini sama-sama membahas masalah kemajuan teknologi dan dampak negatifnya yaitu pembahasan sexting dapat didefinisikan sebagai	Perbedaannya terletak pada tujuan dari penelitiannya untuk menganalisis hubungan penggunaan smartphone dengan perilaku seksual pada remaja. Dan lebih membahas

				pengiriman, penerimaan atau meneruskan pesan seksual eksplisit, foto atau gambar melalui smartphone, komputer, atau perangkat digital lainnya.	seks bebas. Sedangkan peneliti lebih mengarah kepada bagaimana isi sexting yang kemudian dianalisis menggunakan teori hiperrealitas simulacra tidak berkaitan dengan
C. J. Pascoe	Jurnal internasional <i>Sex Res Soc Policy</i>	2011	Sumber Daya dan Risiko: Seksualitas Remaja dan Penggunaan Media Baru	jurnal internasional ini membahas dalam media sosial baru adanya sumber daya dan resiko. Dimana media sosial menjadi tempat yang mungkin baik atau buruk bagi remaja.	jurnal ini mungkin hanya secara seluruhan dari media sosial sedangkan penulis lebih ke salah satu fitur yang ada di media sosial

Sumber: Diolah dari tinjauan penelitian sejenis 2018

## 1.6 kerangka konseptual

### 1.6.1 Aktivitas seksual

Aktivitas seksual itu terdiri dari 2 istilah yaitu kegiatan dan seksual, Menurut Anton M. Mulyono (2001 : 26), Aktivitas artinya “aktivitas/keaktifan”. Maka apapun yang dilakukan atau aktivitas yang dikerjakan baik fisik juga nonfisik, merupakan suatu kegiatan.<sup>26</sup> Namun yang dimaksud dengan seksual adalah masalah alat kelamin, hubungan intim dengan orang lain, atau masalah lain yang berkaitan dengan distribusi hasrat seksual (Dariyo: 2004). Pada prinsipnya, seks adalah kegiatan atau

<sup>26</sup> Anton. M. Mulyono. 2001. *Aktivitas Mengajar*. Bandung: Yrama. Hlm - 26

tindakan hubungan seksual antar manusia.<sup>27</sup> Dalam arti luas, seks lebih dari sekedar pertemuan antar alat kelamin manusia, karena berimplikasi sebagai tindakan yang berkaitan dengan penyaluran hasrat seksual dan dapat menggantikan tindakan hubungan seksual.

Oleh karena itu, aktivitas seksual dapat didefinisikan sebagai aktivitas interaktif yang melibatkan dua orang atau lebih yang terlibat dalam aktivitas seksual dalam proses pengambilan keputusan.

### **1.6.2 Aktivitas Seks Secara Virtual / *Cybersex***

Dimana yang dijelaskan dalam jurnal yang dibuat oleh Dr. Budi Irawanto yang berjudul “Mereguk Kenikmatan di Dunia Maya Virtualitas dan Penubuhan dalam *Cybersex*” *Cybersex* dikenal dengan sejumlah istilah termasuk; *Computer Sex*, *Internet Sex*, *Netsex* atau *Cyber* dalam bahasa informal sehari-hari. Ini adalah pertemuan seksual virtual antara dua orang atau lebih yang dipisahkan oleh jarak jauh, yang kemudian terhubung melalui jaringan komputer dan bertukar pesan berisi seks.

Contoh *Cybersex* adalah ilusi seksual yang dilakukan oleh pelaku dengan menggambarkan tindakan mereka dan menanggapi lawan bicara, sebagian besar dalam bentuk teks yang dibuat untuk membangkitkan atau membayangkan secara seksual terjadi antara orang-orang yang memiliki hubungan intim di dunia nyata, tetapi terpisah. dengan jarak atau antara mereka yang tidak saling kenal dan yang

---

<sup>27</sup> Agoes Dariyo. (2004). *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta: Grasindo. Hal 1

belum pernah bertemu, di dunia maya mereka menyembunyikan identitas asli mereka.<sup>28</sup>

Perkembangan teknologi begitu pesat sehingga perangkat yang mengakses *Internet* pun beragam, mulai dari ponsel pintar atau smart phone hingga jam tangan yang terkoneksi. juga menggunakan sarana smartphone untuk berkomunikasi satu sama lain. *Sexting* juga bisa disebut sebagai *Cybersex*.

### **1.6.3 Aplikasi *Whisper***

*Whisper* adalah aplikasi obrolan anonim berbasis smartphone. Aplikasi ini adalah tempat di mana siapa pun dapat dengan bebas menceritakan kisah mereka tanpa diidentifikasi. Seperti dikutip di *Web*, “*Whisper* ini merupakan terobosan hasil pengembangan media sosial. Layanan *Whisper* tidak terlalu mendukung pengguna yang ingin tampil menonjol di dunia maya, karena dalam *Whisper* identitas pengguna dirahasiakan. *Whisper* seolah-olah berfungsi sebagai tempat untuk berbagi rahasia pribadi, dimana pengguna boleh menulis gosip hingga pengakuan dengan menggunakan akun anonim menggunakan kata kiasan untuk orang dewasa. *Whisper* memungkinkan pengguna untuk menyuarakan keluhan mereka tentang peristiwa aktual yang mengalir dalam pikiran dan emosi mereka”.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Dr. Budi Irawanto, Op. Cit., 31-32

<sup>29</sup> <https://inovasi.com/2014/05/20/Whisper-pengakuan-rahasia-dari-pengguna-anonim-mengatakan-keADan-sebenarnya-yang-ada-dalam-pikiran-danperasaan/#:~:text=Whisper%20diluncurkan%20pada%20musim%20semi,pasar%20sekitar%20%24200%20juta%20dollar>. Website mengenai komentar terhadap Aplikasi *Whisper* Hari senin tanggal 16 november 2020 pukul 15.22

**Gambar 1.4**  
**Logo *Whisper***



Sumber : Hasil dokumentasi peneliti, 2020

*Whisper* dalam Gambar 1.4 merupakan aplikasi pesaing terberat *Secret*. Pada aplikasi ini para pengguna dapat mengutarakan apa yang dipikirkan mengenai suatu hal secara bebas tanpa harus takut nama aslinya diketahui orang lain. Sehingga dapat mengirim pesan dengan pengguna lain dengan privasi yang terlindungi.<sup>30</sup>

**Gambar 1.5**

**Bentuk tampilan *Whisper***



Sumber : Hasil dokumentasi peneliti, 2020

<sup>30</sup> <https://dailysocial.id/post/daftar-aplikasi-chat-anonim-android> Website mengenai komentar terhadap Aplikasi *Whisper* Hari senin tanggal 16 november 2020 pukul 15.45

Pada Gambar 1.5 dalam kutipan Wikipedia, Ryan Lawler menjelaskan bahwa *Whisper* adalah aplikasi seluler Android dan iOS yang tersedia secara gratis. Aplikasi ini adalah bentuk media sosial anonim yang memungkinkan pengguna untuk mengirim dan berbagi pesan dan foto secara anonim.<sup>31</sup> Namun Adanya protes keras atas komentar anonim di situs web seperti *Yik Yak* dan *Reddit*, Alih-alih menyebut nama, pelecehan, ejekan rasis, penindasan hingga fitnah yang merupakan salah satu dari beberapa komentar *Online* tanpa nama. Beberapa mengungkapkan bahwa *Whisper* adalah anonimitas yang bagus.

#### Gambar 1.6

**Michael Heyward, pendiri dan CEO *Whisper* berusia 27 tahun**



Sumber: hasil penelitian, 2021

*Whisper* telah menemukan cara untuk membuat anonimitas itu berfungsi, seperti yang di katakan Michael Heyward pada Gambar 1.6 "Apa yang membuat *Whisper* berbeda dari platform lain adalah *Whisper* hanya memungkinkan Anda untuk menggunakan anonimitas sebagai perisai dan bukan sebagai pedang, orang tidak dapat menggunakan aplikasi ini untuk mencemarkan nama baik orang lain,

<sup>31</sup> Ryan Lawler. (May 16, 2013). "Now With More Than 1.5B Page Views A Month, Secret Sharing App *Whisper* Launches On Android". *TechCrunch*. San Francisco, California.

mengatakan hal-hal buruk tentang orang lain, hanya sebagai selimut keamanan untuk melindungi diri sendiri". *Whisper* di luncurkan pada tahun 2012 yang memiliki 10 juta pengguna aktif, pada awal 2014 mengalami kenaikan menghasilkan 10 miliar pengguna.<sup>32</sup>

Untuk postingan di *Whisper* orang-orang menuliskan pemikiran mereka dalam sebuah kalimat dan *Whisper* menyarankan karya seni untuk diletakkan di latar Belakang yang di ambil dari perpustakaan besar stok seni, tetapi mereka juga dapat mengunggah foto sendiri dan dapat membalas atau berkomentar tentu saja secara anonim. *Whisper* sebagai anti-*Facebook*, yaitu di mana orang-orang tidak menggunakan jejaring sosialnya untuk membanggakan hari jadi, liburan, dan lain-lain tetapi sebaliknya untuk mengungkapkan perasaan batin mereka tanpa ada yang mengetahui. Rata-rata jejaring sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan lain-lain yang semuanya tentang menampilkan wajah terbaik mereka dan mengikat mereka dengan nama asli, dan mereka mendapatkan julukan "highlight reel" sehingga membuat aplikasi anonim seperti *Whisper* menjadi lebih relevan dan lebih aman di mana mereka bisa menjadi diri mereka sendiri tidak perlu mengkhawatirkan tentang stigma sosial.

Seorang analis di Altimeter Group, Brian Solis mengatakan bahwa *Whisper* telah menemukan "ruang" yang tidak ditemukan oleh aplikasi anonim lainnya

---

<sup>32</sup> <https://www.usatoday.com/story/tech/2015/08/12/anonymity-working-Whisper-app-secret-snapchat/31514503/> Jefferson Graham USA TODAY, published 11:11 a.m ET Aug.12,2015 nd updated 8:13 p.m ET Aug.12,2015 di akses pada Senin, 24 Mei pukul 21.15

“anonimitas produktif”. Dimana orang tidak dapat lampirkan namanya, tetapi tanpa sifat beracun dari orang lain. Reddit, misalnya, baru-baru ini melihat *CEO*-nya mengundurkan diri setelah komentar anonim rasis dan seksis yang diarahkan padanya di situs tersebut. Aplikasi anonim lainnya seperti Secret rusak dan terbakar setelah terlalu banyak rahasia buruk tentang orang sungguhan, sementara dua lainnya, yaitu *Yik Yak* dan *AskFM*, menjadi sangat populer di kalangan remaja namun bermasalah dengan pihak berwenang ketika anak-anak menggunakan aplikasi tersebut untuk menindas orang lain dan membuat ancaman terhadap sekolah.

### Gambar 1.7

#### Staf di *Whisper*



Sumber : hasil penelitian, 2021

*Whisper* sangat percaya pada kebebasan berbicara, tetapi ada batasan. Pada Gambar 1.7 *Whisper* memiliki 130 moderator penuh waktu dan sistem komputerisasi *Whisper* untuk menjaga *Whisperers* tetap sejalan, dan untuk menghapus apa pun yang mereka buat seperti "menindas atau memfitnah."

Namun belum sepenuhnya berjalan mulus. Pada tahun 2014, The Guardian mencetak serangkaian artikel yang menunjukkan bahwa *Whisper* tidak terlalu pribadi dan bahwa perusahaan *Whisper* melacak lokasi pengguna dan membagikan alamat IP mereka dengan pemerintah. Namun Heyward menulis tanggapan yang dia posting secara Online, dan tidak lama The Guardian mundur. Ia mengatakan *Whisper* hanya membagikan informasi pribadi dalam hal pencegahan bunuh diri, dan komentar yang di utarakan oleh The Guardian membuat kami menjadi perusahaan yang lebih kuat. Berbagai investor termasuk *Shasta Ventures*, *Lightspeed* dan *Sequoia Capital*, *Creative Arts Agency* dan *Brian Lee*, CEO dari *Honest Co* mereka datang dengan ide untuk *Whisper* dan mengumpulkan \$61 juta. Perusahaan tetap tidak menguntungkan, tetapi telah mulai berkecimpung dalam periklanan dan bertujuan untuk segera memasang lebih banyak pos *Whisper* yang disponsori.

#### **1.6.4 *Whisper* dan Kaitannya Dengan Cybersex**

*Whisper* ini bertujuan untuk menghindari ulasan buruk dari masyarakat. Individu dapat mengungkapkan kepribadian dan sifatnya yang sebenarnya secara anonim sehingga identitas aslinya tidak dapat diketahui oleh keluarga, kerabat, dan teman. Jadi dalam *Whisper* ini, seseorang dapat memposting apa pun yang mereka inginkan. Secara umum, *Whisper* diatur menjadi akun anonim, sehingga identitas seseorang tidak diketahui. *Whisper* terkait erat dengan orang-orang yang sering memposting hal-hal yang berhubungan dengan seksual, seperti foto, ilustrasi gambar, dan pesan teks. Hal ini terjadi karena dengan menggunakan *Whisper*, individu akan

terhubung dengan individu lain yang memiliki minat yang sama, dalam hal ini minat seksual.

*Cybersex* biasanya dilakukan oleh akun *Whisper*, hal ini dikarenakan Indonesia merupakan negara yang cukup konservatif terhadap norma sosial budaya, sehingga Indonesia memiliki beberapa produk normatif seperti norma agama, norma hukum, kode etik dan standar kesopanan. Dalam hal ini, penerapan *Cybersex* seperti *Internet Sexting* menggunakan aplikasi *Whisper* dapat menyebabkan individu mengabaikan norma-norma ini karena interaksi tidak terjadi di ruang publik nyata tetapi di ruang virtual. Adanya norma-norma yang dirasa cukup membatasi seseorang untuk mengekspresikan kepribadiannya yang sebenarnya, mendorong individu untuk menciptakan ruang sendiri dalam aplikasi *Whisper* untuk mengekspresikan diri mereka yang sebenarnya tanpa harus takut pada orang yang tidak ingin mereka kenal.

### **1.6.5 Teori Hiperrealitas simulacra (Teori Sosial Postmodern dalam Jean Baudrillard)**

#### **A. Hiperrealitas**

Nilai dan etika seksual masyarakat berubah ketika orang mulai berhubungan dengan komunitas lain melalui teknologi. Kita berada di era teknologi di mana kita mengubah cara seks melalui obrolan. Seks yang dilakukan orang saling tidak mengenal satu sama lain dan tanpa mempunyai rasa cinta sekalipun. Ini dapat mengubah makna seks yang sudah ada sebelumnya.

Adanya digitalisasi tubuh dan seksualitas telah membuka ruang bagi seksualitas di mana seks (dalam bentuk virtual) telah berevolusi untuk "melampaui" seks alami. Seks tidak lagi "nyata" tetapi berlangsung di ruang virtual dengan jalur atau pasangan seksual yang sama-sama virtual. Seks digital telah melampaui seks alami karena tidak lagi dapat dipahami dalam pengertian konvensional seks dua tubuh atau pengalaman fisik tetapi sebagai seks yang melibatkan ruang dan tubuh digital.

Seksualitas dan realitas seks kini telah menjadi faktor evolusi dunia informasi dan digital. Hal ini karena kenyataan tidak lagi menampilkan dirinya dalam bentuk fantasi, tetapi "...merekonstruksi dirinya dengan cara yang lebih nyata dari kenyataan: surealis. Lebih nyata dari kenyataan: itu adalah simulasi ... Tidak akan menghilang ke dalam sublimasi, depresi, dan moralitas, tapi pasti akan hilang menjadi seks... hiperseksualitas." Hiperseksualitas adalah pengalaman seksual yang menggunakan teknologi informasi dan digitalisasi sebagai media, sehingga kepuasan yang dihasilkan juga "di luar" kepuasan alami.<sup>33</sup>

### **B. Simulasi dan Simulacra**

Jean Baudrillard adalah seorang teoretikus yang penting dan provokatif selama periode 1970-an. Jean Baudrillard menggambarkan munculnya masyarakat postmodern yang dijalankan oleh simulasi. Selain prinsip menciptakan realitas secara artifisial dengan bantuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni terkini, Jean Baudrillard menyebutnya sebagai teknologi simulasi. Simulasi merupakan proses

---

<sup>33</sup> Yasraf Amir Piliang (2016), Digitalisasi Seks dan Kepuasan Virtual *Journal.unpar.ac.id*, hlm- 6

penciptaan bentuk nyata melalui model yang tidak memiliki referensi atau asal-usul realitasnya sehingga mampu membuat sesuatu hal menjadi fantasi, ilusi dan imajinasi tampak nyata. Simulasi dibangun oleh dimensi ruang baru yang disebut dengan ruang simulakrum. Simulakrum dapat diartikan sebagai ruang nyata dari imajinasi yang terciptakan oleh data komputer. Pada hakikatnya ruang simulakrum merupakan ruang digital, yang disebut dunia hiperrealitas. Dunia di luar kenyataan dan ruang imajiner yang diciptakan oleh teknologi komunikasi mutakhir. Munculnya perkembangan pemikiran simulakra (*Simulacra*) berawal dari hasil bacaan Jean Baudrillard terhadap realitas kebudayaan masyarakat Barat. Era postmodern dikenal dengan kebudayaan yang memiliki ciri-ciri hiperrealitas, simulakra, dan simulasi, pengaruh tanda-tanda yang menggantikan realitas sebenarnya, serta representasi nilai guna dan nilai tukar.<sup>34</sup>

Jean Baudrillard menjelaskan model perkembangan simulasi. Ada tiga tatanan revolusi simulacra atau hubungan antara tanda (citra) dan realita, yaitu yang Pertama adalah tahap *Counterfait* dimana simulasi dalam tatanan ini dapat memalsukan salinan asal. tidak memberikan kontrol sosial dalam simulasi tetapi hanya merupakan tanda palsu dan tampak berbeda dari produk asli atau alami. Kedua adalah tahap simulacra yang dicirikan dengan produksi dan rangkaian reproduksi murni. Rangkaian pengulangan atas objek yang sama. Di sini orang mulai memproduksinya, antara objek dan alur kerja menjadi jelas, tidak perlu mensimulasikan zaman industri karena produk diproduksi dalam skala besar dan tidak ada masalah keaslian. Ketiga

---

<sup>34</sup> Bagong Suyanto, 2010, *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial*, Yogyakarta: ADtya Media Publishing, hlm. 39

adalah tahap simulacra yang dimana era ini didominasi oleh kode dan simulasi oleh model. Era ini ditandai dengan reproduksi daripada produksi. Selain itu prinsip reproduksi itu tertera dalam kode. Informasi dan hiperrealitas pada level simulasi ini merupakan bentuk kode dan tanda budaya yang tidak lagi merepresentasikan realitas (nilai membentuk struktur dan memberi makna pada realitas).<sup>35</sup>

Menurut Jean Baudrillard masyarakat tidak lagi mempedulikan soal pesan yang terkandung di dalamnya. Keinginan dalam mengkomunikasikan, memproduksi, mensirkulasikan dan mengkonsumsi segala hal dalam bentuk tanda, citra (*image*) yang dipentingkan bukanlah sampainya pesan, makna dan tujuan melainkan hanya untuk sekedar kesenangan dan ketertarikan, terhadap komunikasi. Bahwa komunikasi telah kehilangan arah dan tujuan. Tampaknya telah kehilangan fungsinya, dan hanya ada kepuasan dan kesenangan dalam proses komunikasi. Penyebaran ekstasi menandai hilangnya transendensi, kedalaman dan keaslian dalam penyebarannya. Pada ekstasi komunikasi tanda kehilangan hubungan dengan realitas yang ditampilkan melalui pesan serta makna yang ingin disampaikan dalam penampakan citra diri (*apprance*) dengan menggunakan seluruh potensi citra yang ada, bahkan citra yang telah melewati kapasitas.<sup>36</sup>

---

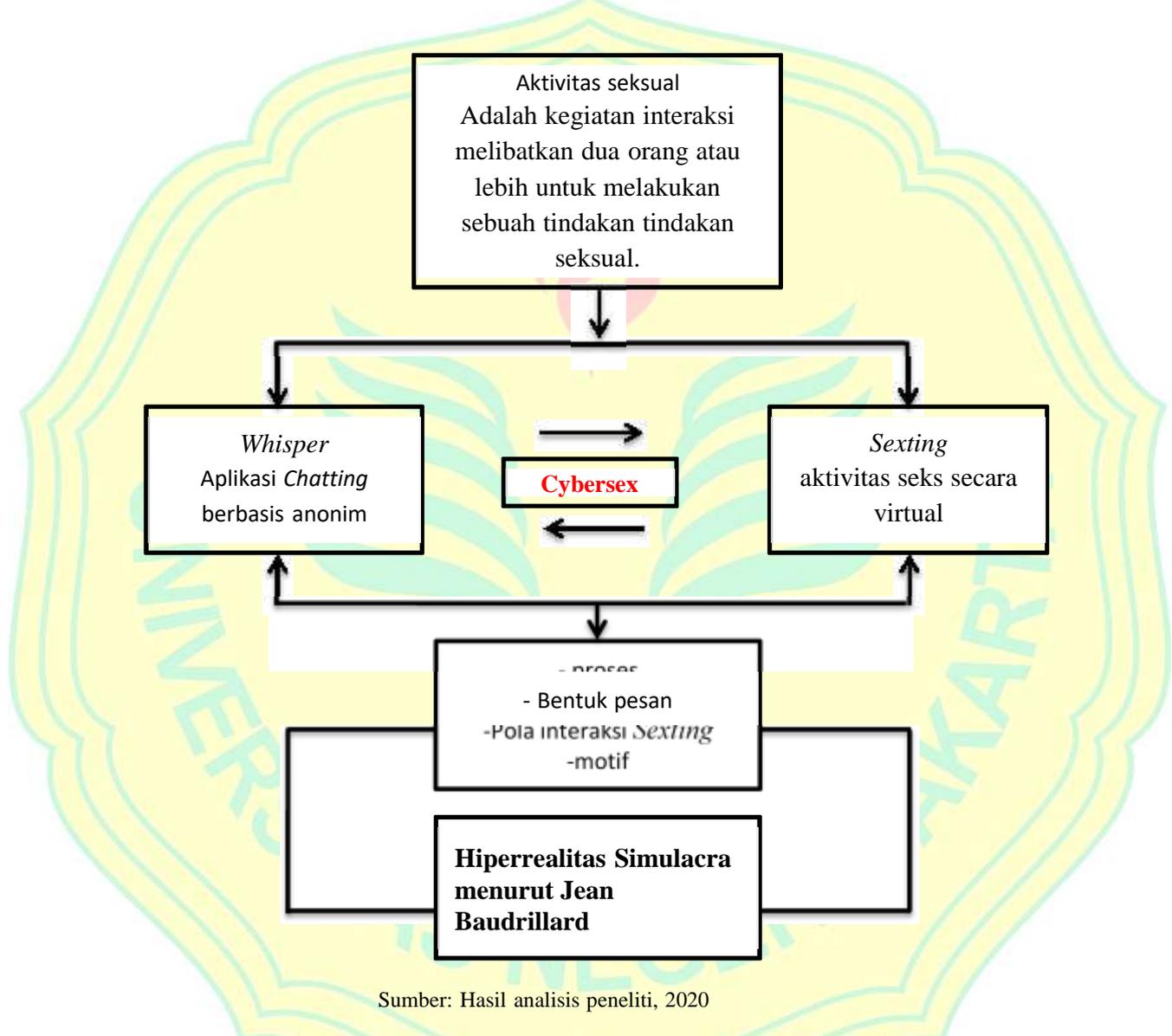
<sup>35</sup> Jean Baudrillard, 1998, *Symbolic Exchange and Death*, terj. Hamilton Grant, (London: SAGE Publications), hlm. 50.

<sup>36</sup> Yasraf Amir Piliang, *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2004), hlm. 54.

### Skema 1.1

#### Hubungan antar konsep

#### Aktivitas *Sexting* Dalam Media Sosial Berbasis Anonim



Hubungan antar kerangka konsep diatas pada Skema 1.1 dengan penelitian

ini adalah bahwa *Whisper*, sebagai aplikasi berbasis anonim/anonimitas memiliki

kesamaan dengan aplikasi media sosial lainnya yang merupakan hasil dari perkembangan teknologi *Internet*. Namun aplikasi *Whisper* menjadi aplikasi yang sangat diminati karena sangat menjunjung tinggi privasi dan identitas seseorang. Para pengguna akun *Whisper* tentu saja memiliki alasan atau motif serta dorongan internal maupun eksternal untuk memutuskan untuk memainkan aplikasi ini. Melalui aplikasi *Whisper* ini, pengguna yang bergabung berharap mendapatkan suatu kebebasan dalam melakukan hal apapun tanpa di ketahui identitas aslinya. Bergabungnya pengguna dalam memainkan aplikasi *Whisper* rata-rata mencari atau melakukan suatu tindakan seksualitas. Tindakan ini sudah menjadi sebuah aktivitas seksual bagi para pengguna akun *Whisper*. Dimana sebuah kegiatan interaksi yang melibatkan dua orang atau lebih untuk melakukan sebuah tindakan seksual. Salah satunya adalah melakukan *Sexting*.

*Sexting* merupakan aktivitas seks secara virtual. Mulai dari adanya perilaku *Sexting* dalam bentuk foto, perilaku *Sexting* dalam bentuk text atau kalimat rayuan, perilaku *Sexting* dalam bentuk *Emoticon*. Saat melakukan *Sexting* di aplikasi *Whisper* ini pengguna memiliki latar Belakang. Dimana latar Belakang ini memberikan alasan mengapa mereka melakukan *Chat sex* dan apa alasan mereka melakukan *Chat sex* melalui aplikasi *Whisper*, dari *Sexting* ini mereka mendapatkan sebuah pengalaman dalam berfantasi. Mendapatkan kepuasan seksual tanpa harus tau identitas satu sama lain dan tidak memerlukan biaya apapun.

Berawal dari motif, bentuk pesan, hingga pola transaksi *Sexting* yang terjadi pada pelaku pengguna akun *Whisper*, dimana adanya suatu hiperrealitas simulacra dalam *Sexting*. *Sexting* sendiri merupakan realitas simulasi, sebuah realitas yang diabadikan melalui kemajuan teknologi komunikasi. Kompleksitas media *Internet* memudahkan munculnya simulasi aktivitas seksual, di era teknologi. Yakni mengubah jalur seksual melalui chat, seks yang dilakukan oleh orang yang tidak saling mengenal bahkan tidak merasakan cinta. Isu ini berpotensi mengubah pemaknaan seksualitas yang sudah ada sebelumnya melalui proses sosial.

## **1.7 Metodologi Penelitian**

### **1.7.1 Pendekatan Penelitian**

Mengingat penelitian ini relevan dengan bentuk pesan, alasan dan konteks terjadinya aktivitas seksual dalam *Whisper*, untuk lebih memahami dan mengungkap lebih dalam realitas penelitian, maka digunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif.

Pendekatan kualitatif berdasarkan John A Cress Well adalah jenis penelitian yang menghasilkan hasil yang tidak dapat diperoleh dengan prosedur statistik atau cara kuantitatif atau terukur lainnya. Secara umum, pendekatan kualitatif dapat digunakan untuk mempelajari kehidupan, sejarah, perilaku manusia, aktivitas sosial, dll. Mencoba memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, mulai dari tingkah laku, motif, tindakan dan lain-lainnya secara umum dengan cara

mendeskripsikan melalui kata-kata dan bahasa dalam konteks ilmiah.<sup>37</sup> Alasan menggunakan pendekatan kualitatif adalah karena pendekatan kualitatif digunakan untuk mempertimbangkan objek-objek alami, dimana peneliti akan menjadi alat yang penting, analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.

Pendekatan ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang melatarbelakangi fenomena yang terkadang sulit untuk dipahami, sehingga penulis akan mendeskripsikan sebuah fenomena yang sedang terjadi saat ini. Berfokus pada pemecahan masalah dunia nyata dengan mengumpulkan data menggunakan teknik pengumpulan data lapangan melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi literatur. Adapun teknik wawancara mendalam, banyak pengguna *Whisper* diidentifikasi sebagai pelaku prostitusi untuk melihat apakah aplikasi *Whisper* menjadi faktor adanya *Sexting* yang dapat mengarah pada pelecehan seksual, apakah seseorang kecanduan atau tidak dan untuk melihat seperti apa bentuk *Sexting* itu sendiri.

### **1.7.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Jakarta. Lokasi ini dipilih atas ketertarikan peneliti pada aktivitas *Sexting* yang dilakukan oleh para pengguna akun *Whisper* di sebuah aplikasi *Chatting* berbasis anonim di wilayah Jakarta. Penelitian ini membutuhkan waktu selama 6 bulan yang dimulai bulan Agustus 2020 sampai Januari 2021. Selama

---

<sup>37</sup> John W. Creswell, 2014. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm - 59

6 bulan mendapatkan 10 informan dan terpilih 5 informan yang sesuai karakteristik. Dengan membuat kesepakatan antara informan penelitian dan peneliti, lalu membuat jadwal waktu dan tempat untuk bertemu melakukan wawancara yaitu tempat-tempat umum seperti tempat makan, cafe dan juga melakukan wawancara melalui komunikasi telepon.

### 1.7.3 Subjek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pihak-pihak yang dapat memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Untuk membuat penelitian ini lebih fokus, penulis membatasi masalah pada: Deskripsi pengguna akun *Whisper* yang hanya terlibat dalam aktivitas *Sexting*. Subjek penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah mereka yang menggunakan akun *Whisper* sebagai pelaku aktivitas seksual. Saat meneliti subjek penelitian, penulis terlebih dahulu melakukan observasi atau mengamati aktivitas dalam *Sexting* di *Whisper* untuk sementara waktu. Teknik pengambilan sampel dan purposive informan yang dipilih menurut kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti.

Selanjutnya berdasarkan hasil pengamatan tersebut telah ditetapkan subjek penelitian oleh peneliti yaitu 3 pria yang melakukan *Sexting*, dan 2 wanita yang melakukan *Sexting* melalui aplikasi *Whisper* yang terdiri dari 2 golongan yaitu 2 pekerja dan 3 kalangan mahasiswa serta berusia 18-25 tahun yang merupakan fase perkembangan dewasa awal. Dimana fase dewasa awal dimulai usia 18-25 tahun,

yang merupakan fase peralihan remaja ingin beranjak menjadi dewasa dan memasuki dunia yang sebenarnya. Kriteria ini harus sesuai dengan topik penelitian, oleh karena itu mereka yang dipilih harus relevan untuk menjawab masalah penelitian. Bisa dilihat dalam Tabel 1.2 mengenai karakteristik informan.

**Tabel 1.2**  
**Karakteristik Informan Penelitian**

No	Posisi subjek penelitian	Nama	Umur	Pekerjaan	Cakupan isi data
<b>Informan kunci</b>					
	<b>Remaja Pria</b>	RF	23 tahun	Karyawan swasta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Latar Belakang</li> <li>- Awal mula menggunakan aplikasi Whisper</li> <li>- Awal mula melakukan Sexting</li> <li>- Alasan melakukan Sexting</li> <li>- Bentuk pesan yang digunakan dalam Sexting</li> <li>- Motif melakukan Sexting</li> </ul>
		SM	24 tahun	Karyawan swasta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Latar Belakang</li> <li>- Awal mula menggunakan aplikasi Whisper</li> <li>- Awal mula melakukan Sexting</li> <li>- Alasan melakukan Sexting</li> <li>- Bentuk pesan yang digunakan dalam Sexting</li> <li>- Motif melakukan Sexting</li> </ul>
		NF	21 tahun	Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Latar Belakang</li> <li>- Awal mula menggunakan aplikasi Whisper</li> <li>- Awal mula melakukan Sexting</li> <li>- Alasan melakukan Sexting</li> <li>- Bentuk pesan yang digunakan dalam Sexting</li> <li>- Motif melakukan Sexting</li> </ul>
	<b>Remaja wanita</b>	DL	19 tahun	Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Latar Belakang</li> <li>- Awal mula menggunakan aplikasi Whisper</li> </ul>

					<ul style="list-style-type: none"> <li>- Awal mula melakukan Sexting</li> <li>- Alasan melakukan Sexting</li> <li>- Bentuk pesan yang digunakan dalam Sexting</li> <li>- Motif melakukan Sexting</li> </ul>
		NN	22 tahun	Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Latar Belakang</li> <li>- Awal mula menggunakan aplikasi Whisper</li> <li>- Awal mula melakukan Sexting</li> <li>- Alasan melakukan Sexting</li> <li>- Bentuk pesan yang digunakan dalam Sexting</li> <li>- Motif melakukan Sexting</li> </ul>
<b>Narasumber tambahan</b>					
	<b>Remaja pria</b>	AD	25 tahun	Karyawan swasta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- yang paling lama menggunakan akun Whisper</li> <li>-Latar Belakang</li> <li>- Awal mula menggunakan aplikasi Whisper</li> <li>- Awal mula melakukan Sexting</li> <li>- Alasan melakukan Sexting</li> <li>- Bentuk pesan yang digunakan dalam Sexting</li> <li>- Motif melakukan Sexting</li> <li>-Adanya bukti percakapan sexting</li> <li>-Adanya bukti foto dalam sexting</li> <li>-Adanya bukti screeshot roomchat sexting dalam aplikasi whisper</li> </ul>

Sumber: Diolah dari hasil wawancara penelitian 2020

#### A. Informan 1 RF

RF adalah seorang karyawan swasta di sebuah perusahaan dalam bidang arsitektur, berusia 23 tahun. Ia mengetahui aplikasi *Whisper* sejak bulan oktober 2020, sudah 6 bulan menggunakannya. RF mengetahui aplikasi *Whisper* dari hasil searching di google, selain *Whisper* dia juga mengetahui aplikasi yang sejenis yaitu

Michat. Menurut RF, *Whisper* adalah aplikasi yang berbasis anonim, dan sesuai *Nearby*. Alasan dia menginstal aplikasi ini karena aplikasinya bebas download di playstore dengan gratis, dan aplikasinya juga berbasis anonimitas jadi identitas kita tidak di ketahui. Kesan pertama RF menggunakan aplikasi *Whisper* yaitu menarik, tidak perlu pasang foto, bisa buat status dengan anonim dan memiliki perbedaan yaitu *Whisper* menggunakan latar Belakang gambar yang menggambarkan makna dari *Postingan* tersebut. Tujuannya menggunakan *Whisper* adalah untuk mengisi waktu kosong, mencari teman atau partner *Chat sex*. Yang ia dapatkan dari menggunakan aplikasi *Whisper* yaitu mendapatkan teman *Chatting*, kesenangan atau kepuasan dalam hal-hal nakal.

Menurutnya aplikasi *Whisper* ini sangat mendukung terjadinya *Sexting/Chat sex* dimana aplikasi ini mendukung anonim dan penggunaanya yang biasa melakukan *Chat sex*. Kekurangan dari *Whisper* itu sendiri menurutnya tidak ada mungkin hanya di permasalahan kinerja *Whisper* sekarang menurun, seperti dalam mem*Posting* menjadi agak susah kadang terkirim kadang tidak. Sedangkan kelebihan dari aplikasi *Whisper* adalah bisa mengisi waktu kosong dan bisa mencari kesenangan tersendiri dalam melakukan *Chat sex*. Ia sendiri sudah melakukan *Chat sex* selama satu tahun, dan ia mengetahui istilah *Chat sex* dari *Internet* atau googling. Biasanya RF melakukan *Chat sex* saat pulang kerja atau weekend dengan kondisi lagi *Stress* karena masalah kerjaan. Kesulitan dalam mencari partner, menurut RF lumayan sulit. Namun jika nyarinya yang berbayar gampang seperti nyari partner *Chat sex* melalui

perempuan butuh uang (BU) atau open booking order (BO), sulitnya jika sedang tidak ada uang susah cari yang mau.

RF sendiri pun memiliki syarat untuk mencari partner *Chat sex* yaitu free atau berbayar, jika berbayar ia menginginkan partner *Chat sex* yang bisa kirim pap dan memiliki *body* yang bagus. Saat *Chat sex* pun ia pernah memberikan identitas nama saja dan pernah pindah ke aplikasi lain seperti line. Saat sedang *Chat sex* biasanya ia memfantasikan atau membayangkan sedang melakukan hubungan suami istri dan membayangkan sedang dilayani *Blowjob/Handjob*. Biasanya partner *Chat sex* RF satu partner bisa berkali-kali. RF juga tidak terlalu sering *Chat sex*, namun rutin seminggu sekali. Kendala atau masalah yang biasa di dapatkan RF yaitu susah kalau di minta pap. Kekurangan dalam *Chat sex* menurutnya tidak ada, dan kelebihanannya ya bisa menghilangkan *Stress* sejenak di saat jenuh dengan kerjaan.

#### **B. Informan 2 SM**

SM berusia 23 tahun seorang karyawan swasta, ia mengetahui aplikasi *Whisper* sejak tahun 2017 namun penggunaannya belum *intens*, pada tahun 2018 barulah secara *intens*. Selain *Whisper* sebelumnya dia sudah banyak menggunakan aplikasi berbasis anonim atau sejenisnya yaitu ada *Chetos*, *Gabut*, *Omegle*, dan *Michat*. Ia mengetahui aplikasi *Whisper* dari beberapa iklan yang ada di aplikasi-aplikasi anonim yang ia gunakan. Menurutnya aplikasi *Whisper* itu sebagai tempat buat keluh kesah yang sangat bebas tanpa ada yang tahu.

Alasan ia menginstal aplikasi ini karena awalnya mencoba-coba akhirnya berujung ketagihan dan dibandingkan aplikasi lain, aplikasi *Whisper* lebih banyak peminatnya dan seluruh dunia menggunakan ini. Kesan pertama SM menggunakan aplikasi ini merasa kebingungan sama fitur-fitur tampilan yang ada namun hanya butuh waktu sehari ia sudah bisa memahaminya, dan aplikasi ini mempunyai background gambar yang bisa menambah daya tarik seseorang untuk berkomentar. Tujuan dia memainkan aplikasi *Whisper* karena waktu itu sebagai pelampiasan stres saat mengerjakan skripsi di bab 4 yang selalu di revisi dan karena bosan (Gabut). Yang ia dapat dari bermain aplikasi *Whisper* adalah mendapat teman chat, mendapat teman “lain” (teman *Sex*). Dari apa yang dia dapat, menurutnya aplikasi *Whisper* ini mendukung untuk *Sexting* ataupun tempat seksual.

Mengenai tentang *Chat sex*, awal dia mengetahui istilah *Chat sex* dari aplikasi Omegle. Sejak duduk di bangku SMA dia sudah melakukan *Chat sex*, biasanya ia melakukan itu kapan saja tidak hanya pas hasrat naik. Kesulitan dalam mencari partner *Chat sex*, menurutnya susah tapi tidak terlalu sulit pintar-pintarnya kita saja. Kalau untuk syarat dalam mencari partner tidak ada yang terpenting sama-sama mau. Untuk mengaku atau memberi identitas paling hanya memberi tahu asal daerah dan usia. SM biasa melakukan *Chat sex* kalau dulu pagi dan malam, sedangkan sekarang hanya malam saja karena sudah ada kesibukan kerja. Saat melakukan *Chat sex* biasanya ia membayangkan teman *Chat sex*nya melalui foto yang diberikan jika tidak ada foto dari teman *Chat sex* biasanya ia membayangkan mantannya. Untuk partner

*Chat sex*, satu partner untuk berulang (bertahan), tapi kalau teman partner *Chat sex*nya tidak mau lagi berarti dia harus mencari lagi. Seberapa sering *Chat sex*, kalau untuk setiap minggu pasti ada kemungkinan seminggu bisa 1 sampai 2 kali. Untuk kepuasan tersendiri dalam *Chat sex* kurang, karena tujuan *Chat sex* hanya untuk meningkatkan hasrat dan meningkatkan imajinasi. Dan biasanya SM melakukan onani setelah melakukan *Chat sex* tidak bebarengan seperti yang lain. Kendala yang SM dapatkan yaitu partnernya suka tiba-tiba hilang, makanya kadang dia lebih suka yang *move* namun tetap menggunakan Account fake (akun palsu). Kekurangan dari *Chat sex* kurang merasakan kepuasan yang maksimal namun bisa meningkatkan horny atau hasrat, sedangkan kelebihan *Chat sex* yaitu sebagai pancingan atau dorongan sebelum melakukan onani.

### **C. Informan 3 NF**

NF dengan nama samarannya ia merupakan salah satu informan dalam penelitian saya. Berusia 21 tahun dan dia adalah seorang mahasiswa jurusan hukum semester lima di salah satu universitas di Jakarta. Latar Belakang dia menggunakan aplikasi *Whisper* karena aplikasi ini sifatnya anonim dan menurutnya aplikasi ini merupakan aplikasi untuk 18+. Alasan dia akhirnya menginstal aplikasi *Whisper* karena penasaran sebenarnya aplikasi *Whisper* itu seperti apa. Tujuan dia memainkan aplikasi ini sesuai kebutuhan dan untuk mengisi waktu luang di saat dia sedang gabut (atau tidak ada kerjaan). NF menggunakan aplikasi *Whisper* sudah hampir setahun lebih, ia mengetahui aplikasi *Whisper* bukan dari seorang teman atau kerabat lebih

kepada sebuah aplikasi media sosial lainnya seperti twitter. Namun selain *Whisper*, ia juga mengetahui aplikasi lain yg sejenis yaitu *Michat*.

Kesan pertama yang dia dapat saat menggunakan *Whisper* adalah merasa tertarik dengan tampilan *Whisper* dimana setiap postingan mempunyai latar Belakang gambar yang menggambarkan makna dari postingan tersebut. Dari bermain *Whisper* tidak hanya mendapatkan partner CS, ia juga mendapatkan teman *Chatting*, teman mabar suatu game dan mendapatkan teman untuk di kehidupan nyata. Menurutnya aplikasi *Whisper* ini sangat mendukung bagi anonim untuk melakukan *Sexting* karena kerahasiaan di jamin aman. Kekurangan dari aplikasi ini terdapat beberapa masalah yaitu sekarang kinerja dari *Whisper* menurun, setiap *Postinging* kadang terkirim kadang tidak lalu bisa timbulnya penipuan kaya seperti laki-laki mengaku perempuan atau yang sudah di transfer tiba-tiba ngilang. Namun di aplikasi *Whisper* tidak ada sistem tarik pesan jadi kalau ada kesalahan ketik tidak bisa di hapus, sedangkan kelebihanannya aplikasi ini sangat menjaga anonimitas setiap orang yang menggunakannya.

Mengenai *Sexting/Chat sex*, dia melakukan *Chat sex* sejak setelah beberapa minggu menggunakan aplikasi *Whisper*. Ia melakukan *Chat sex* di saat kondisi sedang tidak ada kerjaan tiba-tiba membuka media sosial lain seperti instagram, twitter kemudian merasa bosan akhirnya membuka aplikasi *Whisper* dan membacabaca postingan orang lalu terbawa suasana yang meningkatkan hasrat akhirnya ingin melakukan *Chat sex*. Kesulitan dalam mencari partner *Chat sex* menurutnya agak

sulit, karena perempuan jarang muncul seperti mem*Posting* hal-hal yang mengarah kesana itu sangat dikit tetapi ada saja yang mau, biasanya laki-laki yang sering memposting hal-hal tersebut. Untuk mencari partner pun ia tidak memiliki syarat dalam mencari partner yang terpenting ada lawan *Chat sex* saja sudah cukup. Saat melakukan *Chat sex* NF tidak pernah memberikan identitas aslinya hanya menggunakan nama samaran dan hanya memberi lokasi seperti dari pancoran.

NF biasanya melakukan itu di malam hari saat sudah tidak ada lagi kegiatan atau kerjaan. Biasanya NF melakukan *Chat sex* dua kali dalam seminggu dan itu tidak tentu, dan dia tidak menggunakan cerita yang membangun fantasi seseorang tetapi langsung kepada inti dari *Chat sex*. Saat *Chat sex* ia memfantasikan seperti membayangkan sedang berhubungan atau membayangkan seseorang. NF sendiri kurang merasakan adanya suatu kepuasan dalam melakukan *Chat sex* lebih kearah meningkatkan hasrat dan imajinasi sebelum melakukan onani, kepuasan di dapat setelah NF melakukan onani. Dan ia kurang suka aktivitas seksual lainnya seperti *video call Sex* (vCS) atau pun *free call Sex* (fCS) karena kurang aman dan sedikit malu kalau harus menunjukkan tubuh atau mengeluarkan suara, ia lebih tertarik *Chat sex* karena bisa berfantasi dengan rasa aman dan tidak malu dengan partnernya. Dari NF sendiri pun tidak pernah mendapatkan masalah atau kendala saat sedang *Chat sex*. Menurutnya kekurangan dari *Chat sex* yaitu sulit nyari partnernya, sedangkan kelebihanannya ya bisa menghilangkan *Stress*.

#### D. Informan 4 DL

DL dengan nama samarannya ia merupakan salah satu informan perempuan dalam penelitian saya. Berusia 19 tahun dan dia adalah seorang mahasiswa di salah satu universitas di Jakarta. Dia menggunakan aplikasi *Whisper* karena aplikasi ini sifatnya anonim dan menurutnya aplikasi ini merupakan aplikasi yang sangat aman untuk hal-hal negatif. Alasan dia akhirnya menginstal aplikasi *Whisper* karena penasaran sebenarnya aplikasi *Whisper* itu seperti apa. Tujuan dia memainkan aplikasi ini sesuai kebutuhan dan untuk mengisi waktu luang di saat dia sedang gabut (atau tidak ada kerjaan). DL menggunakan aplikasi *Whisper* sudah hampir 2 tahun lebih, ia mengetahui aplikasi *Whisper* dari seorang teman. Selain *Whisper*, ia juga mengetahui aplikasi lain yg sejenis yaitu *Gabut*, *Baper*, *Secreto*, dan *tell*.

Kesan pertama yang dia dapat saat menggunakan *Whisper* adalah merasa tertarik dengan tampilan *Whisper* mempunyai latar belakang gambar. Dari bermain *Whisper* tidak hanya mendapatkan teman *Chatting* biasa, ia juga mendapatkan partner CS, dan mendapatkan teman untuk di kehidupan nyata. Menurutnya aplikasi *Whisper* ini mendukung bagi anonim untuk melakukan *Sexting* karena sangat privasi. Kekurangan dari aplikasi ini terdapat beberapa masalah yaitu sekarang kinerja dari *Whisper* menurun atau lemot, posting jarang masuk, lalu bisa timbulnya penipuan seperti penyamaran wanita menjadi laki-laki, dan di aplikasi *Whisper* tidak ada sistem tarik pesan tidak bisa di hapus. Sedangkan kelebihanannya aplikasi ini sangat menjaga kerahasiaan anonimitas setiap orang yang menggunakannya.

Mengenai *Sexting/Chat sex*, dia melakukan *Chat sex* sejak setelah setengah tahun menggunakan aplikasi *Whisper*. Ia melakukan *Chat sex* di saat kondisi sedang tidak ada kerjaan dan disaat sehabis haid (halangan), biasanya hasrat tinggi ingin melakukan itu. Kesulitan dalam mencari partner *Chat sex* menurutnya tidak sulit dan tidak susah bagi perempuan, karena setiap perempuan yang mencari banyak pria yang merespon apalagi untuk hal tentang seks bisa lebih dari 10 pria yang mau untuk menemaninya itu enakny jadi perempuan main *Whisper*. Saat mencari partner pun DL tidak memiliki syarat dalam mencari partner yang terpenting ada lawan *Chat sex* saja, seru dan bisa memuaskannya sudah cukup. Saat melakukan *Chat sex* DL tidak pernah memberikan identitas aslinya hanya menggunakan nama samaran seperti sebutan “DL” dan hanya memberi lokasi seperti dari Jakarta Timur.

DL biasanya melakukan itu kapan saja selagi mau dan pengen dan kondisi tidak ada kerjaan, tapi keseringan malam hari. Biasanya DL melakukan *Chat sex* dua kali dalam seminggu dan itu tidak nentu, dan dia tidak menggunakan cerita yang membangun fantasi seseorang tetapi melalui basa-basi *Chatting* biasa secara pelan-pelan memancing kearah sana. Saat *Chat sex* ia memfantasikan seperti membayangkan sedang berhubungan dengan pria yang ia sukai. DL sendiri merasakan adanya suatu kepuasan dalam melakukan *Chat sex* karena sangat aman. Dibandingkan dengan aktivitas seksual lainnya seperti *video call Sex* (VCS) atau pun *free call Sex* (FCS) dia tidak berani melakukan hal-hal itu karena kurang aman dan sedikit malu kalau harus menunjukkan tubuh atau mengeluarkan suara secara

langsung. Ia lebih tertarik *Chat sex* karena bisa berfantasi dengan rasa aman dan tidak malu dengan partnernya. DL sendiri pun tidak pernah mendapatkan masalah atau kendala saat sedang *Chat sex*. Menurutnya kekurangan dari *Chat sex* tidak ada, sedangkan kelebihanannya ya bisa menghilangkan *Stress* dan bisa merasakan kesengan dan kepuasan setelah melakukan itu.

#### **E. Informan 5 NN**

NN merupakan informan perempuan kedua dan menjadi informan terakhir peneliti, ia berusia 22 tahun dan seorang mahasiswa Uhamka. Ia mengetahui aplikasi *Whisper* sejak tahun 2018. Sudah 3 tahunan ia menggunakan aplikasi *Whisper* namun tidak intens kadang uninstal kadang instal lagi. Mengetahui aplikasi *Whisper* dari seorang sahabat. Selain memainkan aplikasi *Whisper* dulu ia pernah menggunakan aplikasi *Gabut*, *Secret*, *Michat*. Yang NN tahu tentang aplikasi *Whisper* adalah aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis anonim. Alasan NN menginstal aplikasi *Whisper* karena aplikasi ini masih banyak peminatnya dan ramai. Kesan pertama saat NN menggunakan aplikasi ini biasa saja sama saja dengan aplikasi lain namun *Whisper* mempunyai keunikan yaitu adanya latar backgroud yang membuat *Posttingan* menjadi dramatis.

Tujuan dia main aplikasi *Whisper* awalnya karena gabut (bosan), lalu akhirnya ia ingin mencoba hal baru dan NN merasakan ketagihan dalam melakukan *Sexting*, lalu kebiasaan NN sekarang mencari teman untuk partner *Sex*. Yang ia dapat dari

memainkan aplikasi *Whisper* ini apa saja mulai dari teman *Chatting* sampai teman partner *Chat sex*. Apa yang ia dapatkan menurutnya aplikasi *Whisper* sangat mendukung sebagai tempat *Sexting* karena aman. Kekurangan yang ia rasakan lebih ke jaringan suka eror, dan kelebihannya sangat privasi sekali tanpa tahu identitas masing-masing.

NN mengetahui istilah *Chat sex* dari ia memainkan aplikasi *Whisper*, ia tertarik dan akhirnya mencobanya. NN melakukan *Chat sex* sejak ia memainkan *Whisper* selama setahun pemakaian. Biasanya ia melakukan *Chat sex* bukan karena hasrat lagi tinggi, namun awalnya iseng-iseng macing para pria namun Malah NN yang akhirnya ikut ke pancing. Menurutnya kalau untuk mencari partner *Chat sex* tidak sulit malah banyak yang meresponnya mungkin karena NN seorang perempuan yang sulit itu kalau pria yang mencari karena perempuan itu kadang malu untuk terbuka ketika sedang pengen padahal mau. Syarat dalam melakukan *Chat sex* dari NN sendiri tidak ada yang penting nyambung, seru dan bisa memancingnya. Biasanya NN sering mengirim pap untuk temen *Chat sex*nya agar merasa senang dan puas. NN tidak pernah mengaku hanya sekedar memberi pap badannya saja.

NN sering melakukan *Chat sex* di malam hari saja. Biasanya dia melakukan *Chat sex* kepada satu partner untuk satu kali *Chat sex*. NN *Chat sex* seminggu sekali atau saat setelah selesai haid. Dari *Chat sex* sendiri NN merasakan kepuasan karena saat ia *Chat sex* dibarengi dengan masturbasi. Saat *Chat sex* sendiri ia tidak pernah mendapatkan kendala atau masalah. Kekurangan dari *Chat sex* itu sebenarnya males

ngetiknya lebih suka baca dan fokus ke masturbasinya. Sedangkan kelebihanannya meningkatkan imajinasi yang bikin seseorang jadi terangsang.

#### **F. AD sebagai narasumber tambahan**

AD ia adalah salah satu karyawan swasta berusia 25 tahun. Ia mengetahui aplikasi Whisper sejak tahun 2019. Sudah 3 tahunan ia menggunakan aplikasi Whisper namun tidak intens kadang uninstal kadang instal lagi. Tahu aplikasi Whisper dari keisengan mencari aplikasi di play store akhirnya menemukan aplikasi Whisper yang menurutnya sangat menarik. Selain memainkan aplikasi Whisper dulu ia pernah menggunakan aplikasi Gabut, Baper, Secret, Michat. Yang ia tahu tentang aplikasi Whisper adalah aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis anonim dan sangat privasi sekali. Alasan AD menginstal aplikasi Whisper karena aplikasi ini masih banyak peminatnya ketimbang aplikasi lainnya. Kesan pertama saat AD menggunakan aplikasi ini merasa kaget, ternyata banyak orang yang isinya frontal semua.

Tujuan dia main aplikasi Whisper awalnya karena gabut (bosan), lalu akhirnya mencari teman untuk partner Sex. Yang ia dapat dari memainkan aplikasi Whisper ini apa saja pokoknya yang berbau hal-hal Sex. Dari apa yang ia dapatkan menurutnya aplikasi Whisper sangat mendukung sebagai tempat Sexting atau seksualitas. Kekurangan yang ia rasakan lebih ke server dimana aplikasi ini

jaringannya suka ngaco, dan kelebihanannya yaitu banyak hal-hal ++ yang ia dapat secara bebas tanpa tahu identitas masing-masing.

AD mengetahui istilah Chat sex dari aplikasi Michat, dan ia melakukan Chat sex dari tahun 2015. Biasanya ia melakukan Chat sex bukan karena hasrat lagi tinggi, namun awalnya iseng-iseng macing akhirnya AD yang ikut ke pancing. Karena ia merupakan orang yang gampang ke pancing. Menurutnya kalau untuk mencari partner Chat sex tidak sulit yang sulit itu yang lebih dari sekedar Chat sex, seperti video call Sex (VCS), atau berhubungan langsung. Syarat dalam melakukan Chat sex AD punya dua syarat yaitu tidak gendut dan mau kirim foto (pap naked). Untuk pernah mengaku atau tidak AD sering mengaku kepada partner Chat sexnya seperti nama, usia, daerah karena keseringan AD melakukan Chat sex di aplikasi Chatting lainnya seperti line atau telegram di aplikasi Whisper hanya untuk mencari partner Chat sex saja. Dari dulu sampai sekarang ia biasanya melakukan Chat sex di malam hari saja. Biasanya dia melakukan Chat sex kepada satu partner untuk berulang namun tergantung partnernya mau apa tidak.

AD melakukan Chat sex bisa setiap hari kalau sama yang sudah move (pindah ke line) kalau untuk yang masih di aplikasi Whisper biasanya seminggu bisa 2 kali. Dari Chat sex sendiri AD kurang merasakan kepuasan karena menurutnya Chat sex hanya untuk pancingan agar hasrat dan tingkat imajinasi bertambah. Untuk Chat sex sendiri ia tidak pernah mendapatkan kendala atau masalah. Kekurangan dari Chat sex

itu sebenarnya males bacanya, males ngetiknya. Sedangkan kelebihanannya cuman meningkatkan imajinasi yang bikin seseorang jadi terangsang.

#### **1.7.4 Peran Peneliti**

Peran Peneliti Dalam Penelitian Ini Sebagai penulis penelitian, peneliti meneliti informasi tentang aktivitas *Sexting* yang sedang berlangsung dan mengamati langsung aktivitas tersebut di aplikasi *Whisper*. Terjun langsung untuk bertemu informan untuk melakukan wawancara secara langsung dengan berpedoman pertanyaan wawancara agar mendapatkan data yang menyeluruh dan mendalam. Dimana peneliti ingin mengetahui bentuk aktivitas *Sexting* dalam media sosial berbasis anonim. Peneliti juga membuat instrumen, perencanaan, pengumpulan data dan menganalisis data yang telah dikumpulkan. Sehingga dalam kegiatan tersebut dapat berguna untuk data penelitian.

#### **1.7.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan penggunaan beberapa teknik antara lain:

##### **1. Observasi**

Teknik Observasi atau Pengamatan Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif ataupun non partisipatif. Observasi atau pengamatan yang dilakukan untuk melihat aktivitas

pengguna aplikasi *Whisper*. Dalam pengamatan ini, peneliti diarahkan ke aplikasi *Whisper* yaitu sebagai pengguna. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengumpulkan data untuk mendapatkan gambaran umum yang lebih jelas tentang subjek penelitian.

A. Dalam observasi partisipatif (*Participatory Observation*) penulis ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, penulis ikut sebagai pengguna akun *Whisper* dan ikut sebagai pelaku aktivitas *Sexting*. Karena dalam mencari informan yang melakukan *Sexting* ini sangat susah dicari kemudian penulis berinisiatif untuk melakukan partisipatif agar mendapatkan *Partner Sexting* dan bisa dijadikan subjek informan.

B. Dalam observasi non partisipatif (*Non Participatory Observation*) penulis berperan mengamati aplikasi *Whisper* dan mengamati berbagai aktivitas yang dilakukan pengguna akun *whisper*.

Dengan observasi penulis langsung akan mendapatkan gambaran yang jelas tentang bagaimana aktivitas *sexting* melalui aplikasi berbasis anonim.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data primer dalam penelitian. Penulis melakukan wawancara terstruktur dan tidak terstruktur dengan pengguna akun *Whisper* untuk mendapatkan informasi mengenai latar Belakang dan juga motif dalam melakukan *Sexting* di *Whisper*. Melalui wawancara ini peneliti dapat mencari informasi lebih dalam, lebih luas, dan beragam dari para informan dalam berbagai situasi dan konteks.

### 3. Dokumentasi dan Studi Kepustakaan

Dalam mengumpulkan data, dokumentasi ini dijadikan pengambilan data yang dapat diperoleh melalui dokumen terkait seperti data Roomchat di aplikasi *Whisper* dengan cara meng-*Capture* satu-persatu direct message atau Roomchat yang telah dibuat oleh penulis. Berikut data pendukung penelitian berupa gambar, artikel, dan rekaman. Hal tersebut dapat menjadi data pendukung setelah mendapatkan data dari hasil wawancara mendalam informan utama dan informan pendukung.

Dalam studi kepercayaannya, peneliti memanfaatkan berbagai sumber seperti buku, tesis, jurnal nasional dan internasional serta dokumentasi penggunaan aplikasi *Whisper* yang mendukung penelitian ini.

#### **1.7.6 Triangulasi data**

Dalam mengumpulkan datanya, data yang berasal dari beberapa sumber informan mendalam yang diperoleh untuk dapat memastikan bahwa data yang di dapat valid sehingga dapat memastikan kebenaran dan keakuratannya. Dapat diuji keabsahannya melalui sumber dari salah satu informan pada penelitian ini, triangulasi yang digunakan oleh peneliti adalah pengguna yang sudah lama melakukan aktivitas dan mempunyai banyak pengalaman dari berbagai aktivitas *Sexting* yaitu AD selaku informan yang sudah melakukan *Sexting* hampir 3 tahun dan menjadi informan kunci. Dengan mencocokkan hasil keterangan informan dengan bukti yang diberikan berupa *Screenshot* atau *History Chat Sexting*. Pendekatan ini dilakukan untuk menarik kesimpulan yang mantap dari sudut pandang yang berbeda, bahwa ada beberapa

orang atau pengguna akun *Whisper* yang hanya senang melakukan aktivitas *Sexting* demi keamanan diri dan terhindar dari penyakit. Informan diharapkan dapat menunjukkan kebenaran akan data yang disajikan, dan keakuratan data.

### **1.7.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan penelitian ini, agar tersusun dengan baik, meliputi lima bab, dimana setiap bab dibagi menjadi beberapa sub bab. Pada Bab I, membahas latar belakang atau konteks masalah yang menjadi pokok bahasan penelitian ini. Peneliti juga menjelaskan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, evaluasi penelitian sejenis, kerangka konseptual dan teoritis yang digunakan untuk melakukan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

Pada Bab II, peneliti menjelaskan mengenai gambaran *Sexting*. Mulai dari sejarah, perkembangan, tipe-tipe, faktor-faktor sampai dampak dari *Sexting* di dalam media sosial berbasis anonim.

Bab III, dalam bab ini menceritakan temuan penelitian yang akan menjelaskan motif informan menggunakan akun *Whisper*, lalu proses hingga bentuk aktivitas pesan *Sexting*, serta dampak sosial yang ditimbulkan dari aktivitas *Sexting* pada penggunaan akun *Whisper*. Bab ini juga memaparkan fantasi seksual dari para pengguna *Whisper* untuk kepuasan dan kesenangan dalam melakukan *Sexting*.

Bab IV, peneliti melakukan analisis teori dan konsep hasil penelitian yang telah dijabarkan pada Bab II dan Bab III. Permasalahan ini di analisis dengan teori yang dianggap relevan terhadap hasil dari temuan lapangan. Menjelaskan bahwa Sexting dalam media sosial seperti whisper itu terjadinya digitalisasi seks, hiperseksualitas, dan kepuasan virtual. Lalu dijelaskan bagaimana sexting dalam aplikasi whisper itu adanya suatu hiperrealitas yang terjadi pada sexting, kemudian menghasilkan simulasi yang mempunyai 3 tahap perubahan yaitu simulasi, simulakrum, dan simulcra.

Pada bab V, merupakan isi kesimpulan atau penjelasan pada hasil penelitian ini dan ditelaah secara sosiologis, serta beberapa saran yang akan diberikan peneliti kepada pengguna akun *Whisper* atau pengguna aplikasi anonim lainnya, serta kepada pencetus aplikasi di New media agar membatasi usia pengguna.