

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perilaku Mengakses Situs Porno

2.1.1 Definisi Pornografi

Lesmana (1995) Mengemukakan bahwa pornografi dari bahasa Yunani yang terdiri atas dua suku kata yaitu *porne* yang berarti pelacur dan *graphein* yang artinya menulis atau menggambar, sedangkan *Pornographos* diartikan sebagai tulisan atau penggambaran mengenai pelacur atau pelacuran. Secara harafiah, definisi pornografi menjadi tulisan atau gambar yang dimaksud untuk membangkitkan nafsu birahi orang yang melihat atau membacanya. Porno sendiri merupakan kata sifat yang berarti cabul atau tidak senonoh. Istilah porno dapat mencakup baik tulisan, gambar, lukisan, maupun kata-kata lisan, tarian serta apa saja yang bersifat cabul.

Pornografi didefinisikan oleh Ernst dan Seagle (1964) adalah berbagai bentuk atau sesuatu yang secara visual menghadirkan manusia atau hewan yang melakukan tindakan seksual, baik secara normal ataupun abnormal.

Menurut UU No 44 tahun 2008 Pornografi sendiri adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.

Pornografi menurut HB, Yassin dalam Lesmana (1994) adalah tulisan atau gambar yang dianggap kotor, karena dapat menimbulkan perasaan nafsu seks atau perbuatan immoral, seperti tulisan-tulisan yang sifatnya merangsang, gambar-gambar wanita telanjang dan sebagainya. Kalau dari sudut yang melihatnya pornografi itu

tidak selalu akan menimbulkan perbuatan immoral, tergantung kepada apakah yang melihatnya itu sudah dewasa atau belum.

Berdasarkan Penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pornografi adalah suatu konsep yang berisi hal-hal mengenai seksualitas dan bertujuan untuk memuaskan hasrat seksual pada seseorang yang dapat berupa beberapa media seperti gambar, video dan tulisan.

2.1.2 Definisi Situs.

Situs web (bahasa Inggris: *website*) adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti Internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat Internet yang dikenali sebagai URL.

Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di Internet disebut pula sebagai World Wide Web atau lebih dikenal dengan singkatan WWW. Meskipun setidaknya halaman beranda situs Internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada praktiknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs web mewajibkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk dapat menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surel (*e-mail*), dan lain-lain. Pembatasan-pembatasan ini umumnya dilakukan karena alasan keamanan, menghormati privasi, atau karena tujuan komersil tertentu.

Sebuah halaman web merupakan berkas yang ditulis sebagai berkas teks biasa (plain text) yang diatur dan dikombinasikan sedemikian rupa dengan instruksi-instruksi berbasis HTML atau XHTML, kadang-kadang pula disisipi dengan sekelumit bahasa skrip. Berkas tersebut kemudian diterjemahkan oleh peramban web dan ditampilkan seperti layaknya sebuah halaman pada monitor komputer.

Halaman-halaman web tersebut diakses oleh pengguna melalui protokol komunikasi jaringan yang disebut sebagai HTTP, sebagai tambahan untuk meningkatkan aspek keamanan dan aspek privasi yang lebih baik. (https://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa situs adalah daerah jelajah dalam internet yang menggunakan fasilitas hiperteks sehingga dapat menampilkan data berupa teks, gambar, bunyi, animasi, dan data multimedia lainnya dengan www sebagai sistem komunikasi dan informasi yang digunakan dalam jaringan komputer yang tersambung internet.

2.1.3 Definisi mengakses situs porno

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), kata akses adalah pencapaian berkas di disket untuk penulisan atau pembacaan data. Sedangkan dalam dictionary.com mengakses adalah kegiatan untuk mendapatkan atau mengambil informasi dari perangkat penyimpanan secara langsung di perangkat komputer. Menurut Carners, Delmonico dan Griffin (Sari & Purba, 2012) mengatakan bahwa mengakses pornografi di internet merupakan suatu bentuk gambar, cerita, video, film dan game yang sangat bervariasi dan mudah diakses, materi porno dapat ditemukan pada halaman web pribadi atau komersial, hanya dengan cara mengklik mouse.

Kebebasan media dan pers yang menyertai era globalisasi, diantaranya menyebabkan materi-materi seks kian mudah didapatkan dan beredar dimasyarakat. Media komunikasi internet yang bebas sensor menjadi lahan subur bagi perkembangan materi-materi seks, terutama yang berbau porno. Kemudahan dan fasilitas seperti yang disediakan internet pun menjadikan sajian-sajian seksual di internet sangat variatif dan mengundang para pengguna internet untuk mengaksesnya. Kemudahan dan fasilitas yang dimaksud antara lain: tersedianya *privacy* (Kerahasiaan dan keleluasaan pribadi); *efficiency* (tepat guna); serta bersifat harmless (kebebasan mengeksplorasi seksualitas dan aman)(Elmer-Dewitt, 1995)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa mengakses pornografi di internet merupakan kegiatan mendapatkan atau mengambil informasi berupa gambar,

majalah, cerita, video, film atau game yang menunjukkan persenggamaan, ketelanjangan, kekerasan seksual, masturbasi atau onani, menampilkan alat kelamin, atau pornografi anak dalam halaman web pribadi atau komersial.

2.1.4 Dampak Mengakses Situs Porno

Permasalahan dari mengakses situs porno adalah kemampuannya merangsang nafsu seks orang lain secara tidak wajar, tidak pada tempat dan waktunya, sehingga dapat menimbulkan tindakan-tindakan seksual yang tidak wajar, tidak pada tempatnya dan tidak pada waktunya (Iesmana, 1995).

Rakhmat (1995) mengemukakan bahwa *The Commission on Obscenity and Pornography* di Amerika pernah melakukan penelitian yang cukup luas dan merupakan proyek besar serta berskala nasional. Hasil menunjukkan bahwa terpaan erotika, walaupun singkat dapat membangkitkan gairah seksual pada kebanyakan laki-laki dan perempuan, disamping juga menimbulkan reaksi-reaksi emosional lainnya seperti impulsif, agresif, dan gelisah. Selain kemampuannya dapat merangsang gairah seksual, pornografi, diduga dapat meruntuhkan nilai-nilai moral, mendorong orang gila seks atau menggalakkan perkosaan.

Menurut Gross (1998), ada beberapa ciri seseorang yang sudah kecanduan situs porno: Tidak memiliki keterampilan sosial yang memadai; Sering bergelut dengan fantasi-fantasi yang bersifat seksual; Suka berkomunikasi dengan figur-figur ciptaan hasil imajinasinya sendiri; Tidak mampu mengendalikan diri untuk tidak mengakses situs porno; Intensitas mengkonsumsi media pornografi sering, dalam hal ini 1-3 kali sehari. Adapun efek yang ditimbulkan dari situs porno, menurut tokoh lainnya yaitu; Dalam berkegiatan, situs porno membuat turunnya konsentrasi seseorang dalam berkegiatan, karena setelah melihat situs porno seseorang jadi lebih suka berkhayal; Dari segi finansial, individu akan menghabiskan banyak waktu untuk mengakses situs porno tersebut yang secara otomatis akan meningkatkan biaya akses internet; Pornografi merusak perkembangan kepribadian. Jika stimulus (pendorong) awal adalah foto-foto, remaja akan terkondisikan untuk terangsang dengan foto-foto. Jika ini terjadi beberapa kali, besar kemungkinan akan menjadi permanen. Akibatnya,

remaja tersebut akan tumbuh menjadi orang yang susah membangun hubungan yang normal dengan lawan jenis yang normal, tanpa pengaruh foto-foto porno; Situs porno mendorong terjadinya perilaku seksual menyimpang; Pornografi di internet dapat menyebabkan tindakan kriminal. Ada teori yang mengatakan bahwa belajar dapat dilakukan melalui pengamatan (*observational learning theory*) yang dikembangkan oleh Bandura (1963). Teori ini diasumsi bahwa anak-anak maupun orang dewasa dapat belajar mengenai perilaku tertentu dengan cara mengamati perilaku orang lain dan mencontoh film, sinetron atau tayangan televisi termasuk *games online* dan situs porno di internet

Young dkk (2000) mengemukakan sebuah model untuk menjelaskan bagaimana internet dapat menciptakan kecanduan *cybersex* (situs porno). *ACE Model of Cybersexual Addiction* digunakan untuk menjelaskan tentang bagaimana adanya anonimitas dari interaksi online tersebut dapat meningkatkan perilaku seksual menyimpang. Kemudahan akses dan tersedianya situs-situs porno menjadi alat yang dapat menyenangkan hidup serta menjadikannya tempat pelarian untuk ketegangan mental dan memperkuat pola perilaku yang mengarah pada kecanduan.

Cooper dkk (1999) menyebutkan bahwa sekitar 8% dari pengguna internet menghabiskan 11 jam atau lebih per-minggunya untuk mengunjungi situs-situs porno dan melakukan aktifitas seksualitas online. Perilaku tersebut merupakan tanda dari kompulsivitas, dalam hal ini adalah keinginan yang tidak dapat dikontrol untuk mengunjungi situs-situs porno.

Pengguna yang kecanduan, disebut *non-dependent user*, menurut Young (1998) hanya menghabiskan waktu online rata-rata sekitar 8 jam perminggunya. *Dependent user* menggunakan waktu untuk online rata-rata hampir sekitar 38 jam perminggunya diluar kegiatan akademis atau pekerjaan, sehingga menyebabkan efek yang mengganggu seperti prestasi yang menurun pada pelajar atau mahasiswa, perselisihan diantara pasangan dan menurunnya prestasi kerja para pegawai.

Wallace (1999) mengemukakan pemikirannya mengenai dampak materi internet yang berbau pornografi yaitu: Orang mungkin akan menggunakan materi porno di internet lebih banyak dari materi eksplisit seksual lain yang pernah

didapatkan sebelumnya. Misalnya untuk hiburan dan meningkatkan nafsu seks; Distribusi materi porno di internet lebih luas dari pada materi porno dalam bentuk media lain sehingga dapat diakses oleh lebih banyak orang lagi; Materi porno di internet dapat mempengaruhi perilaku seperti misalnya penyimpangan-penyimpangan seksual; Munculnya kemungkinan materi porno dapat mempromosikan perilaku agresi seksual terhadap kaum perempuan.

Berdasarkan penjabaran di atas maka dapat di simpulkan bahwa mengakses situs porno merupakan suatu kegiatan yang memiliki dampak negatif dan juga dapat menimbulkan kecanduan serta perilaku seksual yang menyimpang.

2.1.5 Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku mengakses situs porno

Situs porno begitu mengundang para pengguna internet untuk mengaksesnya. Hal ini dikarenakan adanya berbagai macam fasilitas, kemudahan, dan banyaknya materi seks yang disediakan. Beberapa faktor yang menyebabkan individu ingin melihat situs porno yaitu: Keingintahuan tentang seks merupakan faktor utama dalam melihat situs porno; Agar menjadi lebih bergairah; ingin meningkatkan kehidupan seksual mereka dengan pacar dikehidupkan sebenarnya dengan mencontohkan berbagai hal yang ada di situs porno tersebut; Kurangnya pemberian informasi tentang pendidikan seksual secara benar.

2.1.5.1 Young (2001) mengemukakan faktor-faktor seseorang mengakses situs porno dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

a. Faktor Kepribadian

Pengguna internet yang memiliki frekuensi tinggi dalam mengakses situs porno terlihat kurang dapat menyesuaikan diri dengan norma sosial dan secara emosional kurang reaktif, cenderung sensitif, waspada dan tertutup. (Young dan Rodgers, 1998). Pengguna yang mempunyai sifat seperti ini lebih menyukai komunikasi melalui internet karena mereka dapat mengemukakan ideologi yang radikal serta mendiskusikan hal-hal yang dianggap tabu.

b. Faktor Situasional

Penelitian Young dan Rodgers (1998) menunjukkan depresi secara signifikan berhubungan dengan kenaikan tingkat kecanduan internet. Pada saat depresi individu cenderung menggunakan internet sebagai tempat melarikan diri. Menurut young (1998) individu yang memiliki kebutuhan akan materi seks atau tempat pelarian sebagai akibat keterbatasan dalam bisang seksualitas cenderung memilih situs porno untuk mewadihanya.

c. Faktor Lingkungan

Jasa internet mudah diperoleh baik itu di lingkungan kerja, dilingkungan akademis, maupun masyarakat umum. Hal tersebut membuat pengguna internet dapat bertahan online lebih lama tanpa mengalami beban finansial sehingga mendorong pada yang adiktif (young, 1997). Budaya memberikan kontribusi terciptanya individu mengalami kecanduan untuk mengakses situs porno. Budaya yang menganggap seks sebagai hal tabu untuk diperbincangkan dan bersifat privasi, menciptakan suatu kondisi bahwa membicarakan seks bertentangan dengan nilai, norma, dan religi yang dianut. Hal tersebut menyebabkan sikap orangtua yang tidak terbuka terhadap anak dan cenderung membuat jarak dengan anak dalam masalah seksualitas, sehingga anak cenderung mencari informasi tentang seksualitas pada sumber lain yang tidak akurat (Sarwono, 1994).

d. Faktor Interaksional

Seringnya frekuensi mengakses situs porno didukung dengan adanya interaksi antara internet pada komunikasi dua arah. Penelitian Young (1997) menunjukkan bahwa lebih dari 90% pengguna internet menjadi kecanduan dengan fungsi komunikasi dua arah dan mengandung tiga aspek penting yang memengaruhi interaksi pengguna internet dengan materi-materi yang ada di internet. Aspek-aspek tersebut antara lain: Dukungan sosial; Pemuasan hasrat seksual; dan Pembentukan pesona.

2.1.5.2 Cooper mengungkapkan bahwa sebab pengguna internet mengakses situs porno dikarenakan adanya “Triple A Engine” yaitu:

- a. *Accessibility*, yaitu kemudahan dalam mengakses beragam informasi serta berbagai informasi lain yang ingin diketahui.
- b. *Affordability*, yaitu nilai ekonomis yang terdapat pada aktivitas mengakses situs porno, materi seks yang terdapat di internet jumlahnya yang melimpah dengan biaya yang relatif murah bahkan terdapat layanan gratis
- c. *Anonymity*, yaitu keyakinan bahwa orang lain tidak mengetahui dirinya sebagai pengguna situs porno merasa aman dan mendapatkan kebebasan dalam mengekspresikan fantasi seksual, mendiskusikan materi seksual secara lebih terbuka, serta pengungkapan diri yang relatif cepat yang ditandai dengan pembentukan pesona baru.

Cooper (1998) juga mengemukakan ada empat aspek dasar yang dapat digunakan untuk mengukur frekuensi mengakses situs porno para pengguna internet. Aspek – aspek dasar yang dimaksud antara lain:

a. **Aktivitas**

Aktivitas merupakan kegiatan mengakses situs porno secara langsung yaitu berupa mengunduh gambar-gambar pornografi maupun chatting erotis. Pengguna situs porno pada awalnya secara tidak sengaja terangsang oleh aktivitas situs porno, namun pada akhirnya pengguna menyadari dirinya secara aktif mencari situs porno ketika sedang menjelajahi internet. Pengguna situs porno yang memiliki tingkat aktivitas mengakses situs porno yang relatif tinggi, cenderung akan mengalami problematika dalam kehidupan nyata (Cooper, 1998). Problematika tersebut ditandai dengan menurunnya interaksi dengan pasangans seks, menarik diri secara emosional dengan keluarga maupun lingkungan sosial, dan mengalami hambatan konsentrasi pada pekerjaan.

b. Refleksi

Refleksi merupakan keterlibatan efek kognitif pada pengalaman aktivitas mengakses situs porno. Menurut Putman (1999), frekuensi aktivitas mengakses situs porno yang relatif tinggi menyebabkan perilaku obsesif dan kompulsif. Perilaku obsesif ditandai dengan pikiran yang terobsesi pada situs porno dan cenderung dibayang-bayangi oleh perasaan bersalah. Perilaku kompulsif ditandai dengan pengalaman melakukan aktivitas mengakses situs porno yang memberi kepuasan dengan materi seksual yang diperoleh dan dapat memenuhi perilaku seksual penggunanya.

c. Kesenangan

Kesenangan yaitu tingkat kepuasan, perasaan senang, dan bergairah dengan aktivitas mengakses situs porno tanpa disertai adanya efek perangsangan. Pengguna situs porno cenderung tidak terangsang maupun merasa bersalah dengan aktivitas tersebut.

d. Rangsangan

Rangsangan merupakan pengalaman mengakses situs porno yang menggairahkan dan menimbulkan perangsangan, hal ini sering diliputi perasaan malu dan bersalah. Rangsangan yang ditimbulkan akibat aktivitas mengakses situs porno, ditandai dengan masturbasi yang dilakukan sesudah *online* maupun saat *online*. Hal tersebut dilakukan dengan mengembangkan fantasi seksual melalui kata-kata erotis yang didukung dengan stimulasi dari gambar-gambar porno.

2.2 Religiusitas

2.2.1 Definisi Religiusitas

Pengertian religiusitas adalah keberagamaan yaitu suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bertingkah laku sebagaimana ajaran yang dianut dan diyakini oleh agamanya (Jalaluddin, 2007).

Zakiah Daradjat (1991) berpendapat bahwa religiusitas merupakan satu sistem yang kompleks dari kepercayaan keyakinan dan sikap-sikap dan upacara-upacara

yang menghubungkan individu dengan satu keberadaan atau kepada sesuatu yang bersifat ketuhanan

Pruyser (2003) berpendapat bahwa religiusitas lebih bersifat personal dan mengatas namakan agama. Agama mencakup ajaran-ajaran yang berhubungan dengan Tuhan, sedangkan tingkat religiusitas adalah perilaku manusia yang menunjukkan kesesuaian dengan ajaran agamanya. Jadi berdasarkan agama yang dianut, individu berlaku secara religius. Religiusitas adalah suatu kesatuan unsur-unsur yang komprehensif, yang menjadikan seseorang disebut sebagai orang beragama (*being religious*), dan bukan sekadar mengaku mempunyai agama (*having religion*). Religiusitas meliputi pengetahuan agama, keyakinan agama, pengamalan ritual agama, pengalaman agama, perilaku (*moralitas*) agama, dan sikap sosial keagamaan.

Fetzer (1999) menyatakan bahwa Religiusitas adalah sesuatu yang lebih menitikberatkan pada masalah perilaku, sosial dan merupakan sebuah doktrin dari setiap agama atau golongan. Oleh karena itu, doktrin dari setiap agama wajib diikuti oleh pengikutnya

Hawari menyatakan bahwa religiusitas merupakan penghayatan keagamaan atau kedalaman kepercayaan yang diekspresikan dengan melakukan ibadah sehari-hari, berdoa dan membaca kitab suci. Religiusitas diwujudkan dalam berbagai sisi kehidupan berupa aktivitas yang tampak dan dapat dilihat oleh mata, serta aktivitas yang tidak tampak yang terjadi dalam hati seseorang (Ancok dan Suroso, 1995).

Sedangkan menurut Glock dan Stark (1965) religiusitas merupakan sistem nilai, keyakinan dan sistem perilaku yang terlembaga yang semuanya terpusat pada persoalan-persoalan yang dihayati sebagai yang paling maknawi.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa religiusitas adalah ketaatan, kedisiplinan perilaku dan keyakinan seseorang di dalam menyikapi menjalankan ajaran-ajaran agamanya, yang diwujudkan dalam kehidupan manusia sehari-hari yang berkaitan dengan perilaku. Religiusitas seseorang merupakan suatu bentuk nyata dari komitmen beragama yang berdasarkan dari hal-hal yang berkaitan dalam keyakinan, praktek ritual, pengalaman, pengetahuan, dan konsekuensi.

2.2.2 Dimensi Religiusitas

Di luar perbedaan-perbedaan yang bersifat khusus pada setiap agamanya, dalam keyakinan dan prakteknya, nampak bahwa terdapat konsensus umum dalam semua agama dimana keberagamaan itu di ungkapkan.

2.2.2.1 Glock dan Stark (1965) mengemukakan beberapa dimensi dari religiusitas.

Dimensi-dimensi itu adalah keyakinan, praktek, pengalaman, pengetahuan, dan konsekuensi-konsekuensi.

a. Dimensi Keyakinan.

Dimensi ini berisikan pengharapan-pengharapan dimana orang yang religius berpegang teguh pada pandangan teologis tertentu, mengakui kebenaran doktrin-doktrin tersebut. Setiap agama mempertahankan seperangkat kepercayaan dimana para penganut diharapkan akan taat. Walaupun demikian, isi dan ruang lingkup keyakinan itu bervariasi tidak hanya diantara agama-agama, tetapi seringkali juga di antara tradisi-tradisi dalam agama yang sama.

b. Dimensi Praktek Agama.

Dimensi ini mencakup perilaku pemujaan, ketaatan, dan hal-hal yang dilakukan orang untuk menunjukkan komitmen terhadap agama yang di anutnya. Praktek-praktek keagamaan ini terdiri dari dua kelas penting yakni : *Ritual* mengacu kepada seperangkat ritus, tindakan keagamaan formal dan praktek-praktek suci yang semua agama mengharapakan para penganutnya melaksanakan. Dalam Kristen sebagian dari pengharapan ritual formal itu diwujudkan dalam kebaktian di gereja, persekutuan suci, baptis, perkawinan dan semacamnya. Ketaatan dan ritual bagaikan ikan dengan air, meski ada perbedaan penting. Apabila aspek ritual dari komitmen sangat formal dan khas publik, semua agama yang dikenal juga mempunyai perangkat tindakan persembahan dan kontemplasi personal yang relatif spontan, informal, dan khas pribadi. Ketaatan di kalangan penganut Kristen diungkapkan melalui sembayang pribadi, membaca Injil dan barangkali menyanyi himne bersama-sama.

c. Dimensi Pengalaman.

Dimensi ini berisikan dan memperhatikan fakta bahwa semua agama mengandung pengharapan-pengharapan tertentu, meski tidak tepat jika di katakan bahwa seseorang yang beragama dengan baik pada suatu waktu akan mencapai pengetahuan subjektif dan langsung mengenai kenyataan terakhir (Kenyataan terakhir: bahwa ia akan mencapai suatu keadaan kontak dengan perantara supernatural). Seperti telah kita kemukakan, dimensi ini berkaitan dengan pengalaman keagamaan, perasaan-perasaan, persepsi-persepsi, dan sensasi-sensasi yang dialami seorang pelaku atau dialami seorang pelaku atau didefinisikan oleh suatu kelompok keagamaan (atau suatu masyarakat) yang melihat komunikasi, walaupun kecil, dengan suatu esensi Ketuhanan, yakni dengan Tuhan, dengan kenyataan terakhir, dengan otoriti transendental (Glock dan Stark, 1965). Tegasnya, ada kontras-kontras yang nyata dalam berbagai pengalaman tersebut yang dianggap layak oleh berbagai tradisi dan lembaga keagamaan, dan agama juga bervariasi dalam hal dekatnya jarak dengan prakteknya. Namun, setiap agama memiliki paling tidak nilai minimal terhadap sejumlah pengalaman subjektif keagamaan sebagai tanda keberagamaan individual.

d. Dimensi Pengetahuan Agama.

Dimensi ini mengacu kepada harapan bahwa orang-orang yang beragama paling tidak memiliki sejumlah minimal pengetahuan mengenai dasar-dasar keyakinan, ritus-ritus, kitab suci, dan tradisi-tradisi. Dimensi pengetahuan dan keyakinan jelas berkaitan satu sama lain karena pengetahuan mengenai suatu keyakinan adalah syarat bagi penerimanya. Walaupun demikian, keyakinan tidak perlu diikuti oleh syarat pengetahuan, juga semua pengetahuan agama tidak selalu bersandar pada keyakinan. Lebih jauh, seseorang dapat berkeyakinan kuat tanpa benar-benar memahami agamanya, atau kepercayaan bisa kuat atas dasar pengetahuan yang amat sedikit.

e. Dimensi Konsekuensi.

Konsekuensi komitmen agama berlainan dari empat dimensi yang sudah dibicarakan. Dimensi ini mengacu kepada identifikasi akibat-akibat keyakinan keagamaan, praktek, pengalaman, dan pengetahuan seseorang dari hari ke hari. Istilah “kerja” dalam pengertian teologis digunakan di sini. Walaupun agama banyak menggariskan bagaimana pemeluknya seharusnya berfikir dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari, tidak sepenuhnya jelas sebatas mana konsekuensi-konsekuensi agama merupakan bagian dari komitmen keagamaan atau semata-mata berasal dari agama.

2.2.2.2 Fetzer (1999) mengemukakan dimensi religiusitas yang berbeda dengan yang disebutkan oleh Glock dan Stark.

Menurut Fetzer, terdapat 12 dimensi religiusitas yaitu : (1) Pengalaman beragama sehari-hari, (2) Makna beragama, (3) Nilai-nilai beragama, (4) Keyakinan, (5) Pengampunan, (6) Praktek keberagamaan individual (7) Pengaruh beragama, (8) Dukungan agama, (9) Riwayat beragama/spiritual, (10) Komitmen beragama, (11) Pengorganisasian agama, dan (12) Pilihan terhadap agama.

a. Pengalaman beragama sehari-hari (*daily spiritual experiences*).

Dimensi ini merupakan persepsi individu terhadap sesuatu yang berkaitan dengan dampak menjalankan agama (pengalaman spiritual) dalam kehidupan sehari-hari. Secara terperinci dimensi ini berkaitan dengan pengalaman-pengalaman, perasaan-perasaan, persepsi-persepsi dan sensasi-sensasi yang dialami seseorang yang melihat komunikasi dalam suatu esensi ketuhanan.

b. Makna Beragama (*meaning*)

Meaning adalah pencarian makna tentang agama dari kehidupan dan berbicara mengenai pentingnya makna atau tujuan hidup tersebut sebagai bagian dari fungsi penting untuk mengatasi hidup atau unsur kesejahteraan psikologis.

c. Nilai-nilai Beragama (*values*)

Values adalah pengaruh keimanan terhadap nilai-nilai hidup, seperti mengerjakan tentang nilai saling menolong, saling melindungi dan sebagainya. Nilai-nilai agama tersebut mengatur tata kehidupan manusia untuk mencapai ketentraman, keselamatan dan kebahagiaan.

d. Keyakinan (*beliefs*)

Konsep belief merupakan sentral dari religiusitas. Dalam bahasa Indonesia disebut keimanan yakni, kebenaran yang diyakini dengan nilai dan diamalkan dengan perbuatan. Keyakinan dan kecintaan kepada agama merupakan karakter dasar dan ciri khas ekspresi kesadaran bawah sadar seseorang yang mengimani ajaran agama tersebut.

e. Pengampunan (*forgiveness*)

Secara harfiah *forgiveness* adalah memaafkan, yakni suatu tindakan yang bertujuan untuk memberi maaf bagi orang yang melakukan kesalahan dan berusaha keras untuk melihat orang itu dengan belas kasihan, kebajikan dan cinta.

f. Praktek Keberagamaan Individual (*private religious practices*)

Menurut Fetzer (1999) *private religious practices* merupakan perilaku beragama dalam mempelajari agama meliputi ibadah, mempelajari kitab suci, dan kegiatan-kegiatan lain untuk meningkatkan religiusitasnya. Secara mendasar dimensi ini dapat dipahami untuk mengukur tingkatan sejauh mana seseorang mengerjakan ritual agamanya. Dimensi ini mencakup perilaku beribadah, ketaatan dan hal-hal yang dilakukan orang untuk menunjukkan komitmen terhadap ajaran agama yang dianut.

g. Pengaruh Beragama (*religious/spiritual coping*)

Fetzer (1999) menawarkan pola religious/spiritual coping yang merupakan coping stress guna mengatasi kecemasan, kegelisahan dan

stress. Hal ini dilakukan dengan cara berdoa, beribadah untuk menghilangkan stress dan sebagainya.

h. Dukungan Agama (*religious support*)

Religious support adalah aspek hubungan sosial antar individu dengan pemeluk agama sesamanya. Agama mengandung otoritas dan kemampuan pengaruh untuk mengatur kembali nilai-nilai dan sasaran yang ingin dicapai masyarakat.

i. Riwayat Beragama (*spiritual religious/spiritual history*)

Spiritual religious/spiritual history merupakan seberapa jauh individu berpartisipasi untuk agama dalam hidupnya dan seberapa jauh agama mempengaruhi perjalanan hidupnya.

j. Komitmen Beragama (*commitment*)

Konsep *commitment* adalah seberapa jauh individu mementingkan agamanya, komitmen, serta berkontribusi kepada agama yang dianut (Williams,1994;Fetzer,1999).

k. Pengorganisasian Agama (*organizationan religiousness*)

Organizational religiousness yaitu memandang sejauh mana individu membuat pilihan dan memastikan pilihan agamanya. (Idler,1999; Fetzer, 1999)

l Pilihan Terhadap Agama (*religious preference*)

Konsep *religious preference* bisa diartikan sebagai pijakan untuk menentukan sejauh mana individu membuat pilihan dan memastikan agama yang dianutnya.

2.2.3 Fungsi Religiusitas

Fungsi religiusitas bagi manusia erat kaitannya dengan fungsi agama. Agama merupakan kebutuhan emosional manusia dan merupakan kebutuhan alamiah.

2.2.3.1 Menurut Jalaluddin (2007) fungsi agama bagi manusia meliputi:

a. Berfungsi Edukatif.

Ajaran agama secara yuridis berfungsi menyuruh dan melarang. Kedua unsur suruhan dan larangan ini mempunyai latar belakang mengarahkan bimbingan agar pribadi penganutnya menjadi baik dan terbiasa dengan yang baik menurut ajaran agama masing-masing.

b. Berfungsi Penyelamat.

Keselamatan yang diberikan oleh agama kepada penganutnya adalah keselamatan yang meliputi dua alam yaitu dunia dan akhirat. Dalam mencapai keselamatan itu agama mengajarkan para penganutnya melalui pengenalan kepada masalah sakral, berupa keimanan kepada Tuhan.

c. Berfungsi Sebagai Pendamaian.

Melalui agama seseorang yang bersalah atau berdosa dapat mencapai kedamaian melalui tuntunan agama. Rasa berdosa dan rasa bersalah akan segera menjadi hilang dari batinnya apabila seseorang pelanggar telah menebus dosanya melalui tobat, pensucian ataupun penebusan dosa.

d. Berfungsi Sebagai Sosial Kontrol.

Ajaran agama oleh penganutnya dianggap sebagai norma, sehingga dalam hal ini agama dapat berfungsi sebagai pengawasan sosial secara individu maupun kelompok.

e. Berfungsi Sebagai Pemupuk Rasa Solidaritas.

Para penganut agama yang sama secara psikologis akan merasa memiliki kesamaan dalam satu kesatuan, yaitu iman dan kepercayaan. Rasa kesatuan ini akan membina rasa solidaritas dalam kelompok

maupun perorangan, bahkan kadang-kadang dapat membina rasa persaudaraan yang kokoh.

f. Berfungsi Transformatif.

Ajaran agama dapat mengubah kehidupan kepribadian seseorang menjadi kehidupan baru sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya. Kehidupan agama yang baru diterimanya berdasarkan ajaran agama yang dipeluknya itu kadang kala mampu mengubah kesetiaannya kepada adat atau norma kehidupan yang dianutnya sebelum itu.

g. Berfungsi Kreatif.

Penganut agama bukan saja disuruh bekerja secara rutin dalam pola hidup yang sama, akan tetapi juga dituntut untuk melakukan inovasi dan penemuan baru.

h. Berfungsi Sublimatif.

Ajaran agama mengkoduskan segala usaha manusia, bukan saja yang bersifat ukhrawi, melainkan juga yang bersifat duniawi. Segala usaha manusia selama tidak bertentangan dengan norma-norma agama, bila dilakukan atas niat yang tulus karena dan untuk Allah merupakan ibadah

2.2.4 Faktor yang mempengaruhi religiusitas

2.2.4.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi religiusitas seseorang menurut Thouless (1992)

Thouless mengemukakan bahwa ada empat faktor yang mempengaruhi seseorang dalam perilaku religiusnya, yaitu faktor sosial, faktor emosional, faktor intelektual dan faktor konflik moral.

a. Faktor Sosial

Menurut Thouless (1992) faktor sosial dalam agama terdiri dari berbagai pengaruh terhadap keyakinan dan perilaku religius dari pendidikan yang kita terima pada masa kanak-kanak. Berbagai pendapat dan sikap orang-orang disekitar kita, serta berbagai tradisi

yang kita terima pada masa lampau. Sejak masa kanak-kanak samapi masa tua kita menerima perilaku dari orang-orang disekitar kita dan dari apa yang mereka katakan berpengaruh terhadap sikap-sikap religius kita. Selain itu, pola-pola ekspresi emosional kita pun bisa dibentuk oleh lingkungan sosial kita.

b. Faktor Emosional

Setiap pemeluk agama memiliki pengalaman emosional dalam kadar tertentu yang berkaitan dengan agamanya, bahkan boleh jadi lebih mendalam tanpa membedakan jenisnya dari pengalaman-pengalaman religius kebanyakan orang. Menurut Thouless (1992) ada peribadatan-peribadatan keagamaan lainnya yang juga dapat menimbulkan pengalaman-pengalaman emosional pada para pemeluknya, meskipun ini bukan merupakan tujuan utamanya. Tanpa adanya pengalaman emosional, peribadatan-peribadatan itu akan terasa agak kosong dan bersifat formal semata-mata.

c. Faktor Intelektual

Rasionalisasi merupakan proses verbal yang digunakan untuk memberikan justifikasi terhadap kepercayaan yang dikukuhkan dengan landasan-landasan lain. Hampir tidak dapat diragukan lagi, bahwa rasionalisasi memainkan peran dalam pembentukan system kepercayaan keagamaan sebagaimana terjadi dalam sistem kepercayaan-kepercayaan lainnya, unsur-unsur emosional juga ikut.

d. Konflik Moral

Hukum moral bisa dianggap sebagai sistem tatanan sosial yang dikembangkan oleh suatu masyarakat dan diteruskan kepada generasi-generasi berikutnya melalui proses pengkondisian sosial. Thouless juga berpendapat bahwa hukum moral dapat dianggap sebagai sistem kewajiban yang mengikat manusia tanpa mempermasalahakan apakah sistem itu bermanfaat atau tidak, dilihat dari sisi sosial. Konflik moral menurut Thouless dapat dianggap sebagai salah satu fakta yang

menentukan sikap religius. Konflik itu merupakan konflik antara kekuatan-kekuatan yang baik dan yang jahat dalam diri individu.

2.3 Dewasa awal

2.3.1 Definisi dewasa awal

Istilah *adult* atau dewasa awal berasal dari bentuk lampau kata *adultus* yang berarti telah tumbuh menjadi kekuatan atau ukuran yang sempurna atau telah menjadi dewasa. Hurlock (1999) mengatakan bahwa masa dewasa awal dimulai pada umur 18 tahun sampai umur 40 tahun

Menurut Hurlock (1980), istilah dewasa atau *adult* berasal dari kata kerja Latin, seperti istilah *adolescence – adolescere –* yang artinya “tumbuh menjadi kedewasaan.” Tetapi kata *adult* berasal dari kata lampau, partisipel dari kata kerja *adultus* yang artinya “telah tumbuh menjadi kekuatan dan ukuran yang sempurna” atau “telah menjadi dewasa.” Sehingga orang dewasa adalah individu yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kedudukan dalam masyarakat bersama dengan orang tua lainnya. Usia dewasa awal dikatakan sebagai masa transisi dari masa remaja menuju masa dewasa (Santrock, 2012).

Usia perkembangan dewasa dibagi menjadi 3, yaitu *early adulthood* atau dewasa dini yang berada pada rentang usia 18 sampai 40 tahun, *middle adulthood* atau dewasa madya yang berada pada rentang usia 40 sampai 60 tahun dan *later adulthood* atau dewasa lanjut yang berada pada rentang usia 60 sampai kematian (Hurlock, 1980).

Menurut Marini (1978, dalam Hurlock, 1980), fase dewasa awal merupakan periode penyesuaian diri terhadap pola-pola kehidupan dan harapan-harapan baru. Individu pada masa dewasa awal diharapkan memainkan peran baru seperti peran suami/isteri, orang tua, pencari nafkah dan mengembangkan sikap-sikap, keinginan-keinginan, dan nilai-nilai baru sesuai dengan tugas perkembangan barunya.

2.3.2 Perkembangan Fisik Dewasa Awal

Usia dewasa dikatakan sebagai usia puncak pada kesehatan, kekuatan, energi dan daya tahan. Mereka juga berada di puncak fungsi sensoris dan motoris. Pada pertengahan usia 20-an, semua fungsi tubuh sudah berkembang dengan sempurna. Ketajaman visual mencapai puncaknya dari usia 20 sampai usia 40 tahun; dan rasa, bau, serta sensitivitas terhadap rasa sakit, serta temperatur baru akan menurun pada usia 45 tahun. Namun, pendengaran akan menurun pada usia 25 tahun (Papalia, Olds & Feldman, 2008). Dengan kata lain, individu dewasa awal memiliki energi dan kemampuan yang lebih untuk beraktivitas.

2.3.3 Perkembangan Kognitif Dewasa Awal

Walaupun Piaget (dalam Papalia, Olds & Feldman, 2008) mendeskripsikan bahwa perkembangan kognitif usia dewasa berada pada tahapan operasi formal sebagai puncak pencapaian kognitif, para pakar kognitif bersikeras bahwa usia dewasa mencapai tingkat pencapaian kognitif lebih dari operasi formal.

Riset dan karya teoritis tahun 1970-an oleh Arlin, Labouvie-Vief & Hakim Larson (dalam Papalia, Olds & Feldman, 2008) telah menyatakan bahwa pemikiran dewasa jauh lebih kaya dari pada hanya sekedar manipulasi intelektual abstrak yang digambarkan oleh Piaget.

Pemikiran pada masa dewasa cenderung lebih fleksibel, terbuka, adaptif, dan individualistis. Hal tersebut didasarkan pada intuisi dan emosi serta logika untuk membantu orang-orang membantu dunia. Hal tersebut tampak seperti hasil dari pengalaman selama hidupnya dan ditandai dengan kemampuan berhadapan dengan ketidakpastian, ketidak konsistenan, kontradiksi, ketidaksempurnaan dan kompromi. Tahap kognisi dewasa ini seringkali disebut dengan pemikiran post formal (Papalia, Olds & Feldman, 2008)

Beberapa kriteria pemikiran postformal menurut Sinnott (dalam Papalia, Olds & Feldman, 2008) diantaranya:

- a. Fleksibel (*Shifting Gears*)

Kemampuan maju dan mundur antara pemikiran abstrak dan pertimbangan praktis dan nyata.

b. Multikausalitas, multisolusi (*Multiple Solution*)

Kesadaran bahwa sebagian besar masalah memiliki lebih dari satu penyebab dan lebih dari solusi, dan sebagian solusi berkecenderungan lebih besar untuk berhasil dibandingkan yang lain.

c. Pragmatis (*Pragmatism*)

Kemampuan untuk memilih yang terbaik dari beberapa kemungkinan solusi dan menyadari kriteria pemilihan tersebut.

d. Kesadaran akan paradoks (*Awareness of paradox*)

Menyadari bahwa masalah atau solusi mengandung konflik inheren atau tidak tuntas.

Berbeda dengan Piaget, Schaie (dalam Papalia, Olds, & Feldman, 2008) melihat bahwa perkembangan kognitif dewasa awal dengan memperhatikan perkembangan intelektual dalam konteks sosial. Menurutnya, pada perkembangan kognitif dewasa awal, terjadi peralihan dari pendalaman informasi dan keterampilan (apa yang perlu saya tahu) ke integrasi praktis pengetahuan dan keterampilan (bagaimana menerapkan apa yang saya tahu), hingga pencarian makna dan tujuan (mengapa saya harus tahu). Tahap perkembangan Sachie diusia dewasa awal yaitu *Achieving stage* pada usia remaja akhir atau awal 20 tahun sampai awal 30 tahun. Tahap ini adalah tahap dimana dewasa awal menggunakan pengetahuan untuk memperoleh keahlian dan kemandirian.

Mengacu pada teori Schaie, usia dewasa awal berada pada tahap kognisi *achieving stage* atau tahap pencapaian. Para pemuda tidak lagi mendapatkan informasi bagi kepentingan mereka sendiri, melainkan mereka menggunakan apa yang mereka ketahui untuk mengejar target, seperti karir dan keluarga (dalam Papalia, Olds & Feldman, 2008).

Sejalan dengan Sachie, menurut Sternberg (dalam Papalia, Olds & Feldman, 2008) perkembangan kognitif pada dewasa muda dapat dilihat dari aspek

kecerdasannya. Menurut Sternberg, ada 2 aspek kecerdasan yang luput dari pengujian psikometri yaitu *experiential element* atau *insight* yang kreatif yaitu aspek kecerdasan, berwawasan dan kreatif. Kedua, *contextual element* atau kecerdasan praktis yaitu aspek praktis dan kecerdasan.

Pada dewasa awal, perkembangan kognitif juga dapat dilihat dari perkembangan emosi mereka. Peter Salovey & John Mayer (dalam Papalia, Olds & Feldman, 2008) menciptakan istilah *emotional intelligence* (EI), yaitu kemampuan untuk memahami dan mengatur emosi. Menurut Goleman (dalam Papalia, Olds & Feldman, 2007) terdapat kompetensi EI pada dewasa awal, yaitu: (1) *Self awareness* (kesadaran diri), penilaian diri yang akurat dan keyakinan diri. (2) *Self management* (menejemen diri), kepercayaan, kesungguhan, adaptasi, dorongan mencapai hasil, dan inisiatif. (3) *Social awareness* (kesadaran sosial), empati, orientasi pelayanan, dan kesadaran organisasi (4) *Relationship management* (menejemen relasi), mengembangkan orang lain, menggunakan pengaruh, komunikasi, manajemen konflik, kepemimpinan, menjadi katalisator perubahan, membangun ikatan dan kerja sama, serta kolaborasi.

Menurut Labouvie-Viet (dalam Santrock, 2012), ketika individu yang berada pada masa dewasa awal mulai memasuki dunia kerja, secara berpikir pun mereka berubah. Salah satu tandanya adalah mereka menghadapi paksaan realitas, yang disebabkan oleh pekerjaan, idealisme mereka menurun. Sehingga pemikiran dewasa awal dalam banyak hal pun ikut mengalami perubahan karena turunnya idealisme.

2.3.4 Perkembangan Psikososial Dewasa Awal

Dalam Papalia, Olds dan Feldman (2008), perkembangan kepribadian dewasa dibagi menjadi empat pandangan:

a. *Normative – stage models* (Model Tahap Normatif)

Menurut pendekatan ini, orang dewasa awal mengikuti dasar rangkaian yang sama dengan perubahan psikososial berdasarkan usia. Perubahan hal yang normative, yang umum terjadi pada semua orang.

Menurut Erickson (dalam Papalia, Olds & Feldman, 2008), dewasa awal masuk dalam tahap keenam perkembangan psikososial, yaitu *intimacy vs isolation*. *Intimacy* adalah kemampuan mengembangkan identitas dirinya untuk siap memadukannya dengan identitas orang lain tanpa takut kehilangan identitas dirinya sendiri.

Jika orang dewasa awal tidak dapat membuat komitmen yang dalam dengan orang lain, maka ia terisolasi dan asyik dengan diri sendiri. resolusi dari tahap ini menghasilkan *love*, pada saat itu orang dewasa muda akan menjalin hubungan serius dengan pasangannya dan menikah, memiliki anak dan membantu anak anak mencapai perkembangan kesehatan mereka sendiri.

Pada studi longitudinal yang dilakukan oleh Levinson (dalam Papalia, Olds, & Feldman, 2008), ditemukan bukti dari perubahan kepribadian normative pada dewasa awal. Satu perubahan tersebut di dewasa awal adalah meningkatnya dan kemudian penurunan sifat yang terkait dengan feminitas (simpati dan kasih sayang di kombinasikan dengan rasa kerentanan, kritik diri, dan kurang percaya diri serta inisiatif). Antara umur 27 dan 43 tahun, para wanita lebih mengembangkan disiplin diri dan komitmen, kemandirian, kepercayaan diri, dan keterampilan *coping*.

b. *Timing of events model* (Model Timing of Event)

Menurut pendekatan ini, perkembangan tergantung peristiwa tertentu yang dialami seseorang. Orang biasanya sadar dengan waktunya masing-masing dan *social clock*. *Social clock* adalah seperangkat norma budaya atau harapan terhadap peristiwa penting tertentu yang seharusnya terjadi, misalnya: menikah, bekerja, pensiun dan lain lain. Bila peristiwa kehidupan muncul tepat waktu maka perkembangannya berjalan lancar. Namun jika tidak, maka orang dewasa awal akan mengalami stress. Stress dapat muncul akibat peristiwa yang tidak diharapkan seperti: dipecat, menjadi janda pada usia dewasa awal, dll.

c. *Trait model*

Trait models menekankan pada stabilitas atau perubahan pada *trait* kepribadian.

d. *Typological models*

Pendekatan ini melihat kepribadian sebagai suatu keseluruhan fungsi. Block mengidentifikasi tipe kepribadian dasar, yaitu; *Ego resiliency*, mampu beradaptasi terhadap stress, dengan mengaturnya melalui: percaya diri, mandiri, mampu mengutarakan pikiran, penuh perhatian, penolong, bekerja sama, dan focus pada tugas; *Ego control* / kontrol diri. Kontrol diri dibedakan menjadi dua, yaitu *overcontrolled* dan *undercontrolled*. *Overcontrolled* merupakan orang dewasa muda yang merasa malu, kesepian, cemas, dan bisa dipercaya, sehingga mereka cenderung menjaga pikiran mereka sendiri dan menarik diri dari konflik, dan mereka merupakan subyek yang kebanyakan mengalami depresi. Sedangkan *undercontrolled* merupakan orang dewasa muda yang aktif, energik impulsive keras kepala dan mudah merasa bingung

2.4 Hubungan antara Religiusitas dengan perilaku mengakses situs porno

Pada jaman yang serba maju ini, mudah bagi kita untuk mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia, jarak bukan lagi penghalang bagi kita untuk mendapatkan informasi. Terkadang informasi yang kita dapatkan bukan hanya informasi yang positif saja seperti kabar kesehatan, berita pendidikan dan sebagainya, namun ada juga informasi-informasi negatif salah satunya seperti situs-situs yang berbau pornografi.

Ditambah dengan akses internet yang semakin mudah didapat serta semakin banyaknya situs-situs porno yang tersedia, maka semakin sering pula kalangan masyarakat indonesia yang mengkonsumsi situs porno.

Situs porno sendiri memiliki banyak sekali efek negatif. Efek negatif yang didapatkan akibat mengkonsumsi situs porno antara lain adalah kecanduan, penyusutan otak, dan kurangnya konsentrasi dalam berinteraksi di lingkungan masyarakat.

Salah satu aspek yang diyakini dapat mengatasi permasalahan ini adalah religiusitas. Religiusitas sendiri memiliki fungsi sosial kontrol, yakni melakukan ajaran agama oleh penganutnya sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang ada, sehingga dalam hal ini agama atau religiusitas (penghayatan terhadap agama) dapat berfungsi sebagai pengawas sosial secara individu maupun kelompok.

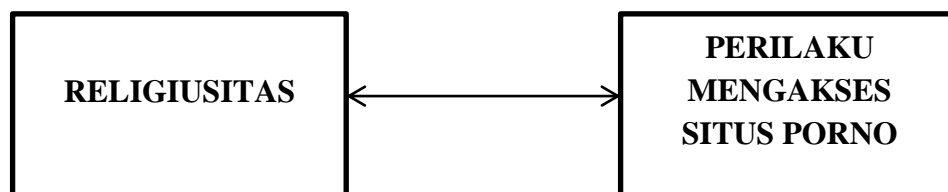
Hawari (1996) menyebutkan bahwa religiusitas merupakan penghayatan keagamaan dan kedalaman kepercayaan yang diekspresikan dengan melakukan ibadah sehari-hari, berdoa, dan membaca kitab suci.

Berdasarkan pemaparan diatas, diharapkan bahwa religiusitas memiliki hubungan dengan perilaku mengakses situs porno. Karena orang yang religius akan lebih bisa mengendalikan dirinya. Semakin tinggi religiusitas seseorang semakin baik pula dia dapat mengontrol diri untuk tidak mengakses situs porno begitupula sebaliknya, orang yang tidak religius akan semakin mudah terpengaruh oleh jaman dimana banyak sekali situs-situs porno dan akan melakukan perilaku mengakses situs porno.

Oleh karena itu, penelitian ini diyakini cukup penting untuk di teliti agar banyak orang-orang mengetahui bahaya dan efek negatif dari mengakses situs porno serta semakin banyak orang-orang yang peduli akan religisuitas dirinya.

2.5 Kerangka Konseptual

Gambar 2.1
Kerangka Kerangka Konseptual



Berdasarkan pemaparan sebelumnya, diyakini, bahwa masa dewasa awal merupakan masa transisi dari masa remaja. Pada masa dewasa awal ini, seseorang sudah mulai di hadapkan dengan permasalahan kehidupan serta tanggung jawab dalam pengambilan keputusan. Pada masa dewasa awal ini, diyakini bahwa individu sudah mencapai tingkat kematangan fisik, psikis maupun psikososial.

Perkembangan psikososial membentuk seseorang untuk memiliki keintiman baik dengan individu maupun kelompok. Pada masa ini, individu juga mulai mendapatkan kebebasanya dalam berperilaku baik secara positif maupun negatif, termasuk mengakses situs porno. Perilaku tersebut diyakini memiliki dampak yang buruk bagi pelakunya, baik secara fisik maupun psikis.

Perilaku mengakses situs porno dasumsikan dipengaruhi oleh beberapa factor antara lain religiusitas. Menurut Suharno (1992) semakin tinggi religiusitas seseorang, makin dapat ia mengontrol dan mengatur perilaku seksual sejalan dengan nilai dan norma yang ada. Karena itu diharapkan bahwa dengan semakin tinggi tingkat religisuitas seseorang dapat menekan perilaku mengakses situs porno orang tersebut.

2.6 Penelitian yang relevan

2.6.1 Hubungan Religiusitas dan Kontrol Diri Dengan Perilaku Seksual Pranikah Remaja DI MAN 1 Samarinda

Penelitian ini dilakukan oleh Ayu Khairunnisa dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman pada tahun 2013. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat ada atau tidaknya hubungan antara religiusitas dan kontrol diri dengan perilaku seksual pranikah remaja di MAN 1 Samarinda. Metode pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif yang signifikan antara religiusitas dan kontrol diri dengan perilaku seksual pranikah remaja di MAN 1 Samarinda yang berarti semakin tinggi religiusitas dan kontrol diri siswa MAN 1

Samarinda maka semakin rendah perilaku seksual pranikahnya, begitu pula sebaliknya.

2.6.2 Pengaruh Religiusitas Terhadap Kenakalan Remaja Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 02 Slawi Kabupaten Tegal

Penelitian ini dilakukan oleh Atika Oktafiani Palupi dari Fakultas psikologi Universitas Negeri Semarang. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh Religiusitas terhadap kenakalan remaja pada siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Slawi Kabupaten Tegal.

Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif yang signifikan antara religiusitas dengan kenakalan remaja. Pengaruh yang dihasilkan sebesar 59,4%. Berarti semakin tinggi religiusitas remaja, maka semakin rendah kenakalan yang di lakukan

2.7 Hipotesis

Berdasarkan penjelasan teori yang telah disajikan diatas maka hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh religiusitas terhadap perilaku mengakses situs porno pada dewasa awal yang beragama Kristen