

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Adiksi *Cybersex*

2.1.1. Adiksi

2.1.1.1. Definisi Adiksi

Adiksi atau kecanduan merupakan ketergantungan fisiologis dan psikologis terhadap beberapa obat-obatan, seperti nikotin, kanabis, alkohol atau kokain dan sebagainya dimana penggunaan narkoba tersebut disertai dengan masalah fisik, psikologis, sosial dan dalam beberapa kasus merupakan masalah hukum (Sussman, Lisha & Griffiths, 2011).

Orford (1985; DiClemente, 2003) mendefinisikan adiksi sebagai penggunaan zat kimia (obat-obatan) atau pola perilaku berulang, kompulsif, merusak diri sendiri dan sulit untuk dikontrol, dihentikan atau diubah. Menurut DiClemente (2003) adiksi merupakan suatu kebiasaan yang dipelajari dan setelahnya sulit untuk dihentikan meskipun tingkah laku tersebut telah dilakukan secara berlebihan dan memiliki konsekuensi negatif.

Pada era globalisasi ini adiksi tidak hanya merujuk pada ketergantungan yang disebabkan oleh zat-zat kimia, akan tetapi merujuk pada tingkah laku yang berpotensi adiktif seperti, judi, makan berlebihan, seks, bermain *video game*, kerja, dan penggunaan internet untuk tujuan seks (Griffiths, 2005).

Grant, Potenza, Weinstein, dan Gorelick (2010) mengemukakan jenis adiksi lain, yaitu *behavioral addiction* merupakan tingkah laku yang menghasilkan *reward* dalam waktu singkat yang dapat membuat perilaku tersebut dapat dilakukan secara berulang-ulang walaupun konsekuensi negatif hadir dan kehilangan kontrol atas perilaku tersebut. Sedangkan, Goodman (1990) mendefinisikan adiksi sebagai

suatu proses dimana tingkah laku dapat berfungsi untuk menghasilkan kepuasan dan menyediakan pelarian dari ketidaknyamanan internal. Definisi ini dikarakteristikan dengan suatu pola yang ditandai dengan, (1) kegagalan yang berulang-ulang terjadi untuk mengontrol perilaku; (2) tingkah laku yang terus-menerus dilakukan meskipun konsekuensi yang signifikan berbahaya sudah diketahui.

Dari berbagai definisi mengenai adiksi yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa adiksi adalah suatu pola tingkah laku berulang, kompulsif dan sulit untuk dikontrol yang berfungsi untuk menghasilkan kepuasan dan menyediakan pelarian dari ketidaknyamanan pada individu.

2.1.1.2. Elemen Adiksi

Griffiths (1995; Griffiths, 2013) menyatakan terdapat dua subtype dari adiksi, yaitu *primary addiction* dan *secondary addiction*. Griffiths menjelaskan bahwa *primary addiction* adalah individu yang kecanduan pada aktivitas tertentu, seperti *gambling*, *cybersex*, seks, atau *video games* (Griffiths, 2013). Perilaku tersebut dilakukan dengan tujuan mendapatkan rasa *excited* ataupun untuk mendapatkan rangsangan. Sementara itu, *secondary addiction* adalah individu yang terlibat dalam perilaku tertentu yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan seperti, menghindari masalah atau menenangkan diri (Griffiths, 2013).

Griffiths (2005) menjelaskan bahwa suatu tingkah laku (termasuk perilaku *cybersex*) dapat dikatakan adiktif jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. *Salience*, terjadi ketika perilaku tersebut menjadi satu-satunya aktivitas yang paling penting dalam kehidupan seseorang mendominasi pikirannya (preokupasi dan distorsi kognitif), perasaannya (hasrat), dan tingkah laku (kemerosotan perilaku bersosialisasi dengan orang lain).
2. *Mood modification*, merujuk pada pengalaman subjektif yang dialami oleh seseorang sebagai akibat dari keterlibatannya dalam aktivitas tersebut dan dapat dilihat sebagai strategi *coping* (misalkan, mereka mengalami perasaan

“buzz” atau “high” atau suatu perasaan tenang dari “pelarian diri” atau “mati rasa”).

3. *Tolerance*, merupakan suatu proses dimana terdapat peningkatan frekuensi dalam melakukan aktivitas tersebut untuk mencapai efek *mood modifying*. Dengan kata lain, sejak seseorang terlibat dalam suatu aktivitas tertentu, orang tersebut secara bertahap meningkatkan waktu yang mereka gunakan untuk terlibat dalam aktivitas tersebut setiap hari.
4. *Withdrawal symptoms*, merujuk pada suatu kondisi perasaan yang tidak menyenangkan atau efek fisik (misalkan gemetar, perasaan muram, mudah marah, dan lain-lain) yang terjadi karena orang tersebut tidak dapat terlibat dalam aktivitas tersebut.
5. *Conflict*, mengacu pada konflik yang terjadi antara individu dan orang-orang di sekeliling mereka (konflik interpersonal), konflik dengan aktivitas lainnya (misalkan pekerjaan, kehidupan sosial, hobi, dan ketertarikan) atau dengan individu itu sendiri (seperti konflik intrafisik atau perasaan subjektif karena kehilangan kontrol) yang diakibatkan karena meluangkan banyak waktu untuk terlibat dalam aktivitas tersebut.
6. *Relapse*, merupakan kecenderungan untuk mengulangi pola keterlibatan dalam suatu aktivitas tertentu yang berlebihan dan bahkan pola yang paling ekstrem dari keterlibatan yang terlalu berlebihan dalam suatu aktivitas yang secara cepat terulang kembali setelah periode kontrol.

2.1.2. Cybersex

2.1.2.1. Definisi Cybersex

Banyak definisi berkaitan dengan *cybersex* yang didefinisikan sebagai penggunaan internet dengan tujuan untuk terlibat dalam pemuasan hasrat seksual (Cooper, Delmonico, Griffin-Shelley, & Mathy, 2004). Terdiri dari berbagai kegiatan, termasuk menonton pornografi, terlibat dalam percakapan seksual, menggunakan *webcam sex*, mencari pasangan seksual, atau terlibat dalam bermain peran seksual secara tiga dimensi (3D) (Cooper et al., 2004; Döring, 2009; Wéry, Karila, De Sutter, & Billieux, 2014; Wéry & Billieux, 2015).

Dalam arti yang lebih luas Döring (2009) mendefinisikan *cybersex* dengan tidak hanya menonton materi seksual, akan tetapi juga terlibat dalam kontak seksual dalam internet, membeli secara *online* dalam toko seks, mengarahkan pencarian informasi tentang permasalahan seksual, penggunaan layanan seksual *online* (mis. pertunjukan seks), atau membuat kontak berbasis internet untuk prostitusi. Daneback, Cooper, dan Mansson (2005) menambahkan bahwa aktivitas di atas dilakukan untuk tujuan kesenangan secara seksual (*sexual pleasure*) yang melibatkan atau tidak melibatkan masturbasi.

Carnes, Delmonico, Griffin, dan Moriarty (2007) menyatakan bahwa *cybersex* adalah berbagai tingkah laku yang berhubungan dengan seks yang dilakukan melalui komputer. Berbagai tingkah laku tersebut dibagi ke dalam empat kategori, yaitu:

1. Mengakses pornografi *online*, suara, video, dan teks cerita.

Materi seksual dapat diperoleh dari situs di internet dengan mudah. Materi seksual seperti gambar, audio, video, ataupun teks dapat diperoleh melalui *email* atau forum-forum tertentu. Selain itu, individu dapat mengunduh dan menyimpan materi seksual yang telah didapatkan dari internet sesuai dengan ketertarikan rangsangan seksualnya.

2. Interaksi dengan pasangan fantasi (*real time with a fantasy partner*)

Internet menyediakan *chat room* dan *video live cam* sehingga memberikan kemudahan bagi individu untuk berinteraksi dengan *partner* yang berada di internet. Lewat fasilitas tersebut individu dapat melakukan perbincangan berbaur seksual, bertukar video seks, foto, dan suara sehingga dapat memenuhi fantasi seksual individu.

3. Tempat lain untuk melakukan aktivitas *cybersex* (*other cybersex venue*)

Kemajuan teknologi membuat internet tidak hanya dapat diakses melalui komputer. Hadirnya telepon genggam dengan berbagai fasilitas atau yang disebut dengan "*smartphone*" dapat memudahkan mengakses internet. Selain itu, terdapat pula bentuk tablet, iPod dan *device* lainnya.

Device tersebut dapat dengan mudah membuat individu mengakses dan melakukan aktivitas *cybersex*.

Selain *device*, dalam internet terdapat *social networking sites* (SNS), seperti twitter, facebook, instagram, path, youtube dan lain-lain yang mengandung unsur pornografi. Pada SNS, individu dapat bertukar foto, mengunggah video dan foto, berkomunikasi dengan yang lainnya, dan bertukar informasi. Kegunaan dari SNS ini dapat memiliki kerentanan untuk penggunaan *cybersex*. Terdapat satu *venue* atau tempat lain untuk melakukan aktivitas *cybersex*, yaitu situs *dating (internet-based dating services)*. Situs *dating* membantu individu untuk menemukan pasangan di dunia *online* dan dapat bertemu di dunia nyata. Situs ini digunakan untuk mendapatkan pasangan dan menjalin hubungan romantis atau mencari pasangan untuk melakukan hubungan seksual.

4. Multimedia *software*

Kategori ini tidak menggunakan internet atau tanpa *online*. Materi seksual yang telah diunduh bisa dilihat kembali dengan menggunakan *software* yang ada di komputer. Penggunaan CD-ROM yang menyediakan suara dan video dapat membuat individu menggunakan teknologi tersebut untuk melihat *erotic information*.

Berdasarkan definisi yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa *cybersex* adalah tingkah laku seksual yang dilakukan melalui *device* (komputer, *smartphone*, atau tablet) dengan koneksi atau tanpa koneksi internet yang bertujuan untuk mendapatkan rangsangan seksual atau stimulasi maupun untuk mencari pasangan romantis ataupun mencari pasangan untuk melakukan hubungan seksual yang meliputi aktivitas mengakses dan mengunduh materi seksual seperti suara, video, foto, ataupun teks secara *online*, mengakses materi seksual eksplisit di internet, melakukan interaksi dengan pasangan fantasi seperti *chat sex* atau *video chat sex*, bergabung dalam situs *dating*, melakukan transaksi jual-beli *online* produk seksual, hingga terlibat dalam prostitusi *online*, serta materi seksual yang telah diunduh atau materi seksual yang ada di *device* dilihat kembali dalam keadaan tanpa koneksi internet. Sehingga, peneliti memilih untuk menggunakan definisi *cybersex*

dari Carnes, Delmonico, Griffin, dan Moriarity (2007) yaitu, tingkah laku seksual yang dilakukan melalui *device* dengan atau tanpa menggunakan internet.

2.1.2.2. Kategori Pengguna *Cybersex*

Cooper et al. (1999; Cooper, Delmonico dan Burg, 2000) menjelaskan tiga kategori pengguna *cybersex*, yaitu *recreational user*, *at-risk user*, dan *sexual compulsive user*. Atau dalam penelitian ini akan dikenal dengan kategor *Low-risk*, *At-risk*, dan *High-risk*. Berikut penjabaran masing-masing kategori.

1. *Recreational User*

Recreational user merupakan orang-orang yang terlibat dalam *cybersex* karena rasa penasaran atau untuk hiburan. Para *recreational user* tidak memiliki masalah dengan aktivitas *cybersex* yang dilakukan.

2. *At-risk User*

At-risk user ialah orang-orang yang tidak memiliki riwayat adiksi seksual namun rentan terhadap penggunaan *cybersex*. Jika internet tidak ada, kemungkinan orang-orang yang berada pada kategori ini tidak mengalami masalah penggunaan *cybersex*. Keberadaan internet yang aksesnya mudah (*accessability*), menjamin anonimitas *user*, dan memiliki harga yang cenderung murah, bahkan gratis untuk mengakses situs seks (*affordability*) atau yang dikenal dengan sebutan “*Triple A Engine*”. Kekuatan dari “*Triple A Engine*” membuat individu rentan untuk terlibat dalam aktivitas seks *online*.

Kerentanan *At-risk user* ini dapat meningkatkan tingkah laku *online* seksual menjadi adiksi *cybersex*. Pengguna pada kategori ini menggunakan *cybersex* sebagai tempat “pelarian” sementara dari masalah yang sulit diatasi, menghilangkan perasaan yang tidak menyenangkan, atau sebagai distraksi sementara bagi mereka.

3. *Sexual Compulsive User*

Sexual compulsive user merupakan pengguna yang mengalami masalah seksual dalam kehidupannya, baik di masa lalu maupun saat ini. Pengguna ini

melihat internet sebagai wadah yang mudah diakses untuk memenuhi hasrat seksualnya.

2.1.3. Adiksi *Cybersex*

2.1.3.1. Definisi Adiksi *Cybersex*

Griffiths (2001) menyebutkan bahwa adiksi *cybersex* merupakan *nonchemical (behavioral) addiction* yang melibatkan *human-machine* dan tingkah laku seksual yang dilakukan secara berlebihan. Tingkah laku ini bisa dalam bentuk pasif (mis. menonton video) atau aktif (mis. melakukan *chat sex*), dan biasanya tingkah laku tersebut mengandung *reward* dalam waktu singkat yang mendorong dan memperkuat kecenderungan adiksi.

Berdasarkan definisi adiksi, *cybersex*, dan adiksi *cybersex* menurut para ahli yang telah disebutkan di atas, peneliti mendefinisikan adiksi *cybersex* sebagai suatu pola tingkah laku seksual yang menggunakan *device* dengan atau tanpa menggunakan internet (*online* atau *offline*) dengan rentang waktu lebih dari 5 jam per minggu yang memberikan kepuasan dan pelarian dari ketidaknyamanan sehingga menyebabkan kontrol diri terganggu dan tidak dapat berhenti walaupun konsekuensi berbahaya dari tingkah laku *cybersex* telah diketahui.

2.1.3.2. Gejala Perilaku Adiksi *Cybersex*

Delmonico & Miller (2003) dalam hasil penelitian yang dilakukan menyebutkan bahwa individu yang menghabiskan waktu untuk mengakses situs seksual dalam rentang 5 sampai 10 jam per minggu menunjukkan dampak terhadap kecenderungan adiksi *cybersex* pada individu. Meskipun dalam hal ini diperlukan tinjauan lebih lanjut tidak hanya dilihat dari segi durasi mengakses saja.

Carnes, Delmonico, dan Griffin (2007) menjelaskan bahwa terdapat sepuluh kriteria gejala jika seseorang mengalami adiksi terhadap *cybersex* sebagai berikut:

1. Mengalami obsesi atau terokupasi dengan perilaku *cybersex*;
2. Sering terlibat dalam perilaku *cybersex*, bahkan lebih sering atau lama daripada waktu yang dialokasikan;
3. Secara terus-menerus gagal melakukan usaha untuk mengontrol, mengurangi, menghentikan keterlibatan melakukan perilaku *cybersex*;
4. Merasa gelisah ketika sedang berusaha untuk membatasi atau menghentikan keterlibatan dalam melakukan perilaku *cybersex*;
5. Melakukan perilaku *cybersex* sebagai pelarian dari masalah atau melegakan perasaan seperti keputusasaan, perasaan bersalah, kecemasan, atau depresi;
6. Kembali melakukan perilaku *cybersex* hari demi hari dengan tujuan untuk mencari pengalaman seksual yang lebih intens atau lebih beresiko;
7. Berbohong kepada anggota keluarga, terapis, atau orang lain untuk menyembunyikan keterlibatan dirinya dalam melakukan perilaku *cybersex*;
8. Terjadinya tindakan seksual yang ilegal secara *online* (mis, mengirimkan atau mengunduh konten pornografi anak atau meminta tindakan seksual yang ilegal secara *online*);
9. Membahayakan hubungan dengan *significant others*, pekerjaan, pendidikan atau kesempatan karir karena perilaku *cybersex*;
10. Menimbulkan konsekuensi finansial yang signifikan sebagai hasil dari keterlibatan dalam perilaku *cybersex*.

2.1.3.3. Faktor-faktor yang Berkaitan dengan Adiksi *Cybersex*

Cooper (1998) menyebutkan terdapat tiga faktor yang menjadi daya tarik internet sebagai tempat untuk mendapatkan rangsangan atau stimulasi seksual yang dikenal dengan "*Triple A Engine*", yaitu *accessibility*, *anonymity*, dan *affordability*.

1. *Accessibility*, yaitu kemudahan untuk mengakses internet karena saat ini internet telah ditemui di berbagai tempat dalam keseharian manusia dan dapat diakses kapan saja. Access juga merujuk pada kemudahan untuk mendapatkan jawaban dari apa yang ingin diketahui atau apa yang sedang dicari.
2. *Anonymity*, merujuk pada identitas yang tidak diketahui oleh orang lain. Faktor anonimitas ini sangat kuat pengaruhnya bagi individu, sebab dengan tidak diketahuinya identitas, individu dengan bebas melakukan eksplorasi berani untuk melakukan *self-disclosure*, dan secara terbuka melakukan perbincangan mengenai kehidupan seks orang lain, serta berfantasi.
3. *Affordability*, internet menyediakan harga yang murah dan bahkan tanpa biaya berbayar bagi siapa saja yang ingin terlibat dalam *cybersex*.

Selain itu, terdapat pula faktor lain yang dikemukakan oleh Young (2008) :

1. *Emotional Problems*

Masalah emosi seperti stres, depresi, kesepian, cemas, atau merasa *burnout* dapat membuat individu melakukan aktivitas *cybersex* dengan tujuan untuk melakukan distraksi sementara agar emosi negatif yang dirasakan menghilang (Peele dan Bronsky, 2000 dalam Young 2008).

2. *Interpersonal Problems*

Individu dengan *self-esteem* rendah yang merasa kesepian, gelisah dan menarik diri biasanya menggunakan internet untuk berinteraksi dengan orang lain agar merasa lebih baik. *Cybersex* membuat individu dapat berfantasi secara bebas dan orang-orang yang *surfing cybersex* tidak terbatas, sehingga membuka peluang bagi mereka untuk berhubungan secara personal dengan orang lain.

3. *Relapse from sex addiction*

Individu yang memiliki riwayat adiksi seksual melihat internet sebagai tempat pelarian dari masalah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Schneider (2000) yang menemukan bahwa responden yang memiliki riwayat perilaku adiksi seksual mengalami peningkatan kecanduan seks yang cepat

ketika mereka menemukan seks *online*. Mereka menggunakan internet sebagai pemenuhan seks dan untuk menghilangkan perasaan negatif. Perasaan seperti *out of control* terhadap penggunaan internet serta tidak mampu mengontrol perilakunya akan berdampak pada kehidupannya.

4. *Unlocking hidden sexual feelings*

Berbagai macam kemampuan perkembangan komputer terlebih hadirnya internet, terdapat layanan *chat room* dan fasilitas *online* lainnya dapat membantu untuk membangun fantasi seksual yang baru. Mengingat varietas ini, pengguna dapat memanfaatkan bentuk-bentuk baru identitas seksual mereka, membuka perasaan seksual yang selama ini tersembunyi atau *repressed*.

Dengan demikian, faktor-faktor yang berkaitan dengan individu mengalami adiksi *cybersex* tidak hanya berasal dari adanya "*Triple A Engine*", akan tetapi terdapat pula faktor lain yang berasal dari dalam dan luar diri individu sehingga kemudahan teknologi saat ini dapat menstimulasi terjadinya adiksi *cybersex*.

2.2. Konsep Diri

Sebelum membahas konsep diri terlebih dahulu perlu dikemukakan teori mengenai *self* (diri), dikarenakan pembentukan konsep diri tidak akan terlepas dari hal yang paling utama yaitu, *self* (diri). Konsep mengenai *self* dapat dijabarkan dalam berbagai macam yaitu, emosi dan motivasi (Sedikides & Gaertner; Sedikides & Brewer, 2001), regulasi (Higgins & May; Sedikides & Brewer, 2001) dan lain sebagainya. Akan tetapi, terdapat hal lain yang sangat berperan dalam berkembangnya *self* yaitu, memori. *Self* dan memori memiliki hubungan yang sangat erat karena *self* dapat menjadi produk memori dalam masa lalu seseorang (Stanley B Klein; Sedikides & Brewer, 2001).

Menurut Rogers individu memahami objek-objek eksternal dan pengalaman-pengalaman serta memberinya makna. Keseluruhan sistem dari persepsi dan makna membentuk *phenomenal field*. Bagian tersebut dari *phenomenal field* dilihat oleh individu sebagai "*self*", "*me*" atau "*I*" yang

membentuk *self*. Konsep diri menampilkan pola persepsi-persepsi yang terorganisasi dan konsisten. Meskipun *self* berubah, *self* tetap memiliki pola, terintegrasi dan terorganisasi (Pervin & John, 1996).

2.2.1. Definisi Konsep Diri

Definisi konsep diri secara umum dalam psikologi merupakan sebuah konsep pusat (*central construct*) untuk dapat memahami manusia dan tingkah lakunya serta merupakan suatu hal yang dipelajari manusia melalui interaksinya dengan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan nyata di sekitarnya.

Konsep diri menurut Fitts (1971) adalah diri seperti yang terlihat, dirasakan dan dialami oleh dirinya, hal ini merupakan diri yang dirasakan atau dapat disebut juga sebagai konsep diri individu.

Menurut (Rice, 2008) konsep diri merupakan sebuah kesadaran, persepsi kognitif dan evaluasi individu terhadap dirinya sendiri yang merupakan bagian dari pikiran dan pendapat tentang diri sendiri. Selain itu, konsep diri dinilai memiliki lingkup yang lebih terbatas dibandingkan dengan *identity* yang mana konsep diri jauh lebih lengkap, lebih koheren, dan lebih maju memproyeksikan, karena mencakup tujuan jangka panjang. Baron & Byrne (2000) mengungkapkan konsep diri merupakan sekumpulan kepercayaan (*belief*) yang terorganisasi dan persepsi tentang diri sendiri.

Dari berbagai definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli terdapat persamaan yaitu, bahwa konsep diri selalu berkaitan dengan aspek kognitif, perasaan, dan persepsi individu terhadap dirinya sendiri sebagai hasil interaksi individu dengan pengalaman dan lingkungan disekitarnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konsep diri merupakan pandangan atau persepsi, pikiran, perasaan, dan sikap individu mengenai dirinya dan hubungannya dengan orang lain yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Konsep diri akan mengarahkan serta memengaruhi tingkah laku individu.

2.2.2. Perkembangan Konsep Diri

Para ahli mengemukakan teori mengenai perkembangan konsep diri. Satu hal yang pasti mengenai perkembangan konsep diri tersebut adalah bahwa konsep diri tidak langsung dimiliki individu sejak lahir, akan tetapi konsep diri merupakan hasil dari interaksi individu dengan dirinya, orang lain, dan lingkungan di sekitarnya. Hal inilah yang disebut dengan konsep diri selalu mengalami perkembangan.

Jersild (dalam Fitts, 1971) menyatakan bahwa perkembangan konsep diri pada awalnya melibatkan proses differensiasi. Seorang bayi memulai kehidupannya dan harus bergantung tidak berdaya pada orang tuanya. Pada awalnya proses differensiasi diri ini berjalan lambat, tetapi sejalan dengan berkembangnya bahasa, proses ini berlangsung dengan cepat. Secara khusus, kemampuan berbahasa membuat anak dapat membuat perbedaan yang tajam antara dirinya dengan hal-hal lain yang ada pada dunianya, serta menandai dan memahami pengalamannya. Setelah differensiasi awal dari diri dengan lingkungan sekitarnya terjadi, proses perkembangan konsep diri selanjutnya secara umum diyakini lebih banyak berifat sosial, termasuk identifikasi dengan orang lain, memproyeksikan karakteristik diri sendiri berdasarkan pandangan orang lain dan pada akhirnya perluasan dari ruang pelibatan ego (Taylor; Fitts, 1971).

Coley (dalam Bracken, 1996) mengungkapkan istilah *looking glass self*. Menurut Coley, individu memandang dirinya merupakan refleksi dari perlakuan dan pendapat orang lain mengenai dirinya yang nantinya akan memengaruhi tingkah laku individu tersebut. Terdapat tiga elemen utama mengenai konsep diri yaitu, persepsi tentang penampilan individu terhadap orang lain, persepsi tentang penilaian orang lain terhadap penampilan individu tersebut, dan perasaan dinilai seperti bangga atau malu. Melalui elemen-elemen inilah konsep diri akan terbentuk dan mencapai kesesuaian antara persepsi individu tentang dirinya dengan persepsi orang lain terhadap individu itu sendiri.

Keluarga merupakan tempat pertama bagi individu berinteraksi. Hal ini sejalan dengan pendapat Combs dan Snygg (dalam Fitts, 1971) bahwa keluarga sangat berperan penting terhadap pembentukan konsep diri. Terjadinya

perkembangan konsep diri menunjukkan bahwa konsep diri tidak terberi dan menetap tetapi merupakan satu proses panjang yang dapat berubah. Simmons (dalam Fitts, 1971) mengatakan bahwa perubahan konsep diri yang terbesar terjadi pada usia 12 tahun (remaja awal), dimana pada usia ini individu cenderung menunjukkan konsep diri serta persepsi yang kurang baik pada dirinya. Hal ini disebabkan karena perubahan fisik yang sangat cepat. Tetapi seiring berjalannya waktu konsep diri menjadi semakin menetap dan stabil pada usia remaja akhir dan menjelang dewasa (Hurlock, 1990; Burns, 1990).

2.2.3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Konsep Diri

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para ahli, ada beberapa faktor yang dianggap memengaruhi konsep diri, yaitu:

1. Usia

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Grant (dalam Fitts, 1971) menunjukkan bahwa perasaan individu terhadap dirinya cenderung menuju perubahan ke arah yang lebih positif seiring berjalannya usia.

2. Lingkungan sosial

Ada 3 hal dalam lingkungan sosial yang berpengaruh terhadap konsep diri (Middlebrook, 1980; Setiawan 2008), yaitu:

a. Pengaruh orang tua dan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan sosial pertama bagi individu dimana keluarga yang beranggotakan orang tua dan anggota keluarga lainnya memiliki pengaruh dan peranan yang penting bagi pembentukan konsep diri individu. Pandangan individu terhadap diri sendiri merupakan cerminan dari pikiran individu terhadap bagaimana orang tua memandang individu (Middlebrook, 1980; Setiawan 2008).

b. Kelompok acuan (*reference group*)

Menurut Hyman (dalam Middlebrook, 1980; Setiawan 2008), individu mengidentifikasi diri sesuai dengan norma dan keyakinan dari suatu kelompok untuk menjadi kelompok acuan. Kelompok ini memiliki dua

fungsi, yaitu normatif dan pembandingan. Fungsi normatif menciptakan norma dari tingkah laku dan memaksa individu untuk mengikuti norma tersebut. Sedangkan fungsi pembandingan membuat individu menggunakan kelompok acuan sebagai tempat untuk mengevaluasi keyakinannya tentang berbagai hal termasuk dirinya sendiri.

c. Situasi sosial yang secara psikologis menekan

Menurut Zimbardo (dalam Middlebrook, 1980; Setiawan 2008) beberapa peristiwa psikologis yang menekan dapat merubah konsep diri dalam waktu yang relatif singkat.

3. Kompetensi

Kompetensi merupakan kemampuan individu untuk melakukan suatu tugas. Dengan memiliki suatu kemampuan yang dapat dibanggakan seseorang akan memandang dan menilai diri lebih positif. Menurut Coopersmith (dalam Fitts, 1971) kecenderungan menilai diri merupakan komponen utama dalam persepsi diri. Bagaimana penilaian individu terhadap dirinya (baik positif atau negatif) akan berpengaruh pada pembentukan konsep diri.

4. Aktualisasi diri

Aktualisasi diri merupakan kecenderungan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri individu. Menurut Maslow (dalam Middlebrook, 1980; Setiawan, 2008) dengan mengaktualisasikan diri individu akan merasa lebih mampu berinteraksi dengan dunianya. Tindakannya akan lebih terarah dan bertujuan serta kecemasan dalam diri akan menghilang. Keadaan ini akan menyebabkan individu memandang dirinya lebih positif.

2.2.4. Dimensi Konsep Diri

1. Aspek Konsep Diri

a. Pertahanan Diri (*Self Defensiveness*) atau Kritik Diri (*Self Critism*).

Pada saat seorang individu menggambarkan atau menampilkan dirinya, terkadang muncul keadaan yang tidak sesuai dengan diri yang sebenarnya. Keadaan

ini terjadi dikarenakan individu memiliki sikap bertahan dan kurang terbuka dalam menyatakan dirinya yang sebenarnya. Hal ini dapat terjadi, dikarenakan individu tidak ingin mengakui hal-hal yang tidak baik di dalam dirinya. Aspek pertahanan diri ini, membuat seorang individu mampu untuk "menyimpan" keburukan dari dirinya dan tampil dengan baik sesuai yang diharapkan oleh lingkungan dari dirinya.

b. Penghargaan Diri (*Self Esteem*).

Berdasarkan label-label dan simbol-simbol yang ada dan diberikan pada dirinya, seorang individu akan membentuk penghargaan sendiri terhadap dirinya. Semakin baik label atau simbol yang ada pada dirinya, maka akan semakin baik pula penghargaan yang diberikannya pada dirinya sendiri. Demikian pula bila individu memiliki label-label atau simbol-simbol yang kurang baik pada dirinya, maka penilaian tersebut akan diinternalisasikannya dan membentuk penghargaan diri yang kurang baik pada dirinya sendiri.

Fitts (1971) membagi konsep diri dalam dua dimensi pokok, yaitu sebagai berikut:

1. Dimensi Internal

Dimensi internal atau yang disebut juga kerangka acuan (*internal frame of reference*) adalah penilaian yang dilakukan individu yakni penilaian yang dilakukan individu terhadap dirinya sendiri berdasarkan dunia di dalam dirinya. Dimensi ini terdiri dari tiga bentuk:

a. Diri Identitas (*Identity Self*)

Bagian diri ini merupakan aspek yang paling mendasar pada konsep diri dan mengacu pada pertanyaan, "Siapakah saya?" Dalam pertanyaan tersebut tercakup label-label dan simbol-simbol yang diberikan pada diri (*self*) oleh individu-individu yang bersangkutan untuk menggambarkan dirinya dan membangun identitasnya, misalnya "Saya x". Kemudian dengan bertambahnya usia dan interaksi dengan lingkungannya, pengetahuan individu tentang dirinya juga bertambah, sehingga ia dapat melengkapi keterangan tentang dirinya dengan hal-hal yang lebih kompleks, seperti "Saya pintar tetapi terlalu gemuk" dan sebagainya.

b. Diri Pelaku (*Behavioral Self*)

Diri pelaku merupakan persepsi individu tentang tingkah lakunya, yang berisikan segala kesadaran mengenai apa yang dilakukan oleh diri. Selain itu bagian ini berkaitan erat dengan diri identitas. Diri yang adekuat akan menunjukkan adanya keserasian antara diri identitas dengan diri pelakunya, sehingga ia dapat mengenali dan menerima, baik diri sebagai identitas maupun diri sebagai pelaku. Kaitan dari keduanya dapat dilihat pada diri sebagai penilai.

c. Diri Penilai (*Judging self*)

Diri penilai berfungsi sebagai pengamat, penentu standar, dan evaluator. Kedudukannya adalah sebagai perantara mediator antara diri identitas dan diri pelaku.

Manusia cenderung memberikan penilaian terhadap apa yang dipersepsikannya. Oleh karena itu, label-label yang dikenal pada dirinya bukanlah semata-mata menggambarkan dirinya tetapi juga sarat dengan nilai-nilai. Selanjutnya, penilaian ini lebih berperan dalam menentukan tindakan yang akan ditampilkannya. Diri penilai menentukan kepuasan seseorang akan dirinya atau seberapa jauh seseorang menerima dirinya.

Kepuasan diri yang rendah akan menimbulkan harga diri (*self esteem*) yang rendah pula dan akan mengembangkan ketidakpercayaan yang mendasar pada dirinya. Sebaliknya, bagi individu yang memiliki kepuasan diri yang tinggi, kesadaran dirinya lebih realistis, sehingga lebih memungkinkan individu yang bersangkutan untuk merupakan keadaan dirinya dan memfokuskan energi serta perhatiannya ke luar diri, dan pada akhirnya dapat berfungsi lebih konstruktif. Ketiga bagian internal ini mempunyai peranan yang berbeda-beda, namun saling melengkapi dan berinteraksi membentuk suatu diri yang utuh dan menyeluruh.

2. Dimensi Eksternal

Pada dimensi eksternal, individu menilai dirinya melalui hubungan dan aktivitas sosialnya, nilai-nilai yang dianutnya, serta hal-hal lain di luar dirinya. Dimensi ini merupakan suatu hal yang luas, misalnya diri yang berkaitan dengan sekolah, organisasi, agama, dan sebagainya. Namun, dimensi yang dikemukakan oleh Fitts (1971) adalah dimensi eksternal yang bersifat umum bagi semua orang

dan dibedakan atas lima bentuk, yaitu:

a. Diri Fisik (*Physical Self*)

Diri fisik menyangkut persepsi seseorang terhadap keadaan dirinya secara fisik. Dalam hal ini terlihat persepsi seseorang mengenai kesehatan dirinya, penampilan dirinya (cantik, jelek, menarik, tidak menarik) dan keadaan tubuhnya (tinggi, pendek, gemuk, kurus).

b. Diri Etik-moral (*Moral-ethical Self*)

Bagian ini merupakan persepsi seseorang terhadap dirinya dilihat dari standar pertimbangan nilai moral dan etika. Maka ini menyangkut persepsi seseorang mengenai hubungan dengan Tuhan, kepuasan seseorang akan kehidupan keagamaannya dan nilai-nilai moral yang dipegangnya, yang meliputi batasan baik dan buruk.

c. Diri Personal (*Personal Self*)

Diri personal merupakan perasaan atau persepsi seseorang tentang keadaan pribadinya. Hal ini tidak dipengaruhi oleh kondisi fisik atau hubungan dengan orang lain, tetapi dipengaruhi oleh sejauhmana individu merasa puas terhadap pribadinya atau sejauh mana ia merasa dirinya sebagai pribadi yang tepat.

d. Diri Keluarga (*Family Self*)

Diri keluarga menunjukkan perasaan dan harga diri seseorang dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga. Bagian ini menunjukkan seberapa jauh seseorang merasa adekuat terhadap dirinya sebagai anggota keluarga, Serta terhadap peran maupun fungsi yang dijalankannya sebagai anggota dari suatu keluarga.

e. Diri Sosial (*Social Self*)

Bagian ini merupakan penilaian individu terhadap interaksi dirinya dengan orang lain maupun lingkungan di sekitarnya. Pembentukan penilaian individu terhadap bagian-bagian dirinya dalam dimensi eksternal ini dapat dipengaruhi oleh penilaian dan interaksinya dengan orang lain. Seseorang tidak dapat begitu saja

menilai bahwa ia memiliki fisik yang baik tanpa adanya reaksi dari orang lain yang memperlihatkan bahwa secara fisik ia memang menarik.

Demikian pula seseorang tidak dapat mengatakan bahwa dirinya memiliki diri pribadi yang baik tanpa adanya tanggapan atau reaksi orang lain di sekitarnya yang menunjukkan bahwa dirinya memang memiliki pribadi yang baik.

2.2.5. Jenis Konsep Diri

Berdasarkan proses perkembangan konsep diri yang telah dijelaskan dapat terlihat bahwa konsep diri terbentuk karena hasil interaksi individu dengan lingkungannya, terutama hubungan dengan orang lain (Zurcher & Deux, et.al, 1977; Amaliah 2012). Dalam pembentukan konsep diri melalui interaksi sosial, hal yang terpenting bahwa hubungan interpersonal akan memengaruhi konsep diri yang dominan yaitu hubungan dengan *significant others*. Sehingga dapat terbentuk konsep diri negatif atau konsep diri positif pada setiap individu.

a. Konsep Diri Positif

Dalam pembentukannya, konsep diri dapat berkembang ke arah positif dan negatif pada setiap individu yang diperlukan untuk berinteraksi dengan orang lain. Burns (1982; Amaliah, 2012) mengatakan bahwa konsep diri yang positif dapat disejajarkan dengan evaluasi dan penerimaan diri yang positif. Individu dengan penilaian diri dan *self esteem* yang tinggi secara umum dapat menerima diri mereka sendiri dengan baik.

Calhoun & Acocella (1990) mengemukakan bahwa dasar dari konsep diri positif adalah bukan kekaguman berlebihan terhadap diri sendiri tetapi lebih merupakan penerimaan diri dan kualitas ini kemudian menghasilkan sikap kerendahan dan kemurahan hati daripada kesombongan dan keegoisan. Penerimaan diri yang ada pada individu terjadi karena individu dengan konsep diri positif memiliki pengetahuan menyeluruh tentang dirinya.

Montana (2001; Setiawan 2008) memberikan ciri-ciri tingkah laku individu yang mempunyai konsep diri positif:

1. Akan bercita-cita menjadi pemimpin (menginginkan kepemimpinan).
Mau menerima kritikan yang bersifat membangun.

2. Mau mengambil resiko lebih sering
3. Bersifat mandiri terhadap orang lain.
4. Keyakinan bahwa keberhasilan dan kegagalan tergantung usaha, tindakan dan kemampuan seseorang.
5. Bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukannya.
6. Percaya bahwa mereka mempunyai kontrol terhadap peristiwa atau kejadian dalam hidup mereka.
7. Menerima tanggung jawab atas tindakannya sendiri.
8. Sabar dalam menghadapi kegagalan atau frustrasi, tahu bagaimana cara menangani kerugian dengan cara positif.
9. Dapat menangani keadaan yang ambisius.
10. Merasa mampu menangani atau memengaruhi lingkungan mereka dan bangga terhadap perilaku dan tindakan mereka.
11. Dapat menangani persoalan dengan keyakinan dan kepercayaan.

Individu yang memiliki konsep diri positif dapat mengembangkan diri secara optimal sesuai dengan bakat dan kemampuannya, dan akan merasa puas dengan diri dan hidupnya.

b. Konsep Diri Negatif

Selain konsep diri positif, individu dapat membentuk konsep diri negatif. Menurut Burns (1982; Amaliah 2012) individu dengan konsep diri negatif serupa dengan evaluasi diri yang negatif, benci pada diri sendiri, merasa inferior, dan kurangnya perasaan berharga dalam penerimaan diri. Sedangkan, Calhoun & Acocella (1990) juga mengemukakan bahwa terdapat karakteristik individu dengan konsep diri negatif, yaitu individu yang memandang dirinya secara kacau (tidak memiliki *self* yang stabil dan terintegrasi) dan individu dengan konsep diri terlalu stabil dan terlalu teratur atau kaku.

Montana (2001; Setiawan 2008) memberikan ciri-ciri tingkah laku individu yang memiliki konsep diri negatif sebagai berikut :

1. Menghindari kepemimpinan.

2. Menghindari kritikan dan tidak mau mengambil resiko.
3. Tidak mempunyai atau kurang mempunyai kemampuan untuk bertahan terhadap tekanan.
4. Kurang memiliki motivasi untuk belajar, bekerja dan umumnya mereka mempunyai kesehatan emosi dan psikologi yang kurang baik.
5. Mudah terpegaruh pada penyalahgunaan obat-obatan terlarang, mengandung di luar nikah, keluar dari sekolah atau terlibat kejahatan pada orang lain.
6. Lebih merasa perlu untuk dicintai dan diperhatikan sehingga mereka lebih mudah untuk dipengaruhi orang lain.
7. Mereka akan berbuat apa saja untuk menyesuaikan diri dan menyenangkan orang lain. Orang dewasa berpikir mereka adalah anak-anak yang baik karena mereka adalah orang-orang yang menyenangkan. Tetapi keperluan untuk menyenangkan orang lain dapat menimbulkan masalah bagi mereka.
8. Mudah frustasi dan menyalahkan orang lain atas kekurangannya.
9. Menghindar dari keadaan-keadaan sulit untuk tidak gagal dan bergantung pada orang lain.

Individu yang memiliki konsep diri negatif akan cenderung tidak dapat menerima keadaan dirinya. Kemungkinan individu yang bersangkutan akan merasa rendah diri atau dapat menimbulkan efek yang kurang baik bagi pengembangan dirinya dan memengaruhi tingkah lakunya.

Dapat diambil kesimpulan bahwa anak-anak yang mengembangkan konsep diri positif akan merasa dirinya berharga sehingga lebih percaya pada dirinya dalam menghadapi berbagai situasi. Sebaliknya anak yang mengembangkan konsep diri negatif, mempunyai kesulitan dalam menerima dirinya sendiri dan sering menolak dirinya serta sulit bagi mereka melakukan penyesuaian diri yang baik.

Dari penjabaran mengenai konsep diri di atas dapat disimpulkan bahwa konsep diri merupakan persepsi, perasaan, pikiran dan sikap individu mengenai dirinya dan hubungannya dengan orang lain yang diperoleh melalui pengalaman

dan interaksi dengan lingkungan. Adanya interaksi antara diri dan lingkungan membuat konsep diri tidak hanya berasal dari luar diri saja atau dalam diri saja, akan tetapi keduanya internal dan eksternal diri, sehingga dari interaksi tersebut terbentuklah dua arah dalam konsep diri yaitu, konsep diri positif dan konsep diri negatif.

2.3. Remaja

2.3.1. Definisi Remaja

Remaja atau dalam bahasa Inggris disebut sebagai *adolescence* berasal dari bahasa Latin, yaitu *adolescere* yang berarti “*to grow*” atau “*to grow to maturity*” (Rice, 1996; Rice 2008). Dengan demikian dapat diartikan bahwa remaja merupakan masa pertumbuhan menuju kedewasaan. Lebih lanjut, Rice (1996) mengemukakan bahwa remaja merupakan suatu periode perubahan dari kanak-kanak menjadi dewasa.

Santrock (1990; Santrock 1999) mengungkapkan definisi remaja yang merupakan periode transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa, terdiri dari faktor biologis, fisik, kognitif dan sosial, emosional, dan perubahan diri.

Definisi lain dari remaja diungkapkan oleh Papalia, Olds, Feldman (2011), masa remaja adalah suatu masa yang ditandai dengan pubertas, merupakan proses menuju kematangan seksual dan kemampuan reproduksi.

Dengan demikian remaja dapat diartikan sebagai suatu masa transisi dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan yang dalam perkembangannya terdapat masa pubertas suatu proses menuju kematangan seksual dan reproduksi serta diiringi perkembangan faktor-faktor lain, seperti kognitif, sosial, emosional dan sebagainya.

2.3.2. Batasan Usia Remaja

WHO menetapkan batas usia remaja pada rentang 10-20 tahun, dengan dua bagian usia, yaitu remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun.

Sedangkan menurut Mappiare (1982) masa remaja berlangsung antara umur 12-21 tahun (wanita) dan 13-22 tahun (pria). Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu usia 12/13 – 17/18 tahun merupakan remaja awal, dan usia 17/18 – 21/22 tahun adalah remaja akhir (Ali & Asrori, 2006). Sehingga remaja menurut para tokoh di atas dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu:

1. remaja awal (10-14 tahun)
2. remaja (15-17 tahun)
3. remaja akhir(17-22 tahun)

Dengan demikian, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja akhir dengan batasan usia 17-22 tahun.

2.3.3. Tugas Perkembangan Remaja

Hurlock (1980) menjelaskan bahwa semua tugas perkembangan pada masa remaja dipusatkan pada penanggulangan sikap dan pola perilaku yang kekanakan-kanakan dan mengadakan persiapan untuk menghadapi masa dewasa.

Tugas-tugas tersebut antara lain:

- a. Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
- b. Mencapai peran sosial pria dan wanita.
- c. Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif.
- d. Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.
- e. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.
- f. Mempersiapkan karier ekonomi.
- g. Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
- h. Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologi.

Dalam masa remaja, penampilan anak berubah, sebagai hasil peristiwa pubertas yang hormonal, mereka mengambil bentuk tubuh orang dewasa. Pikiran mereka juga berubah; mereka lebih dapat berpikir secara abstrak dan hipotesis. Perasaan mereka berubah terhadap hampir segala hal. Semua bidang cakupan perkembangan sebagai seorang remaja menghadapi tugas utama mereka: membangun identitas termasuk identitas seksual yang akan terus mereka bawa sampai masa dewasa (Papalia, Old, & Feldman; 2008).

2.4. Kecenderungan Adiksi *Cybersex* dan Dimensi-dimensi Konsep Diri

Menurut Brooks (2011) individu pada masa remaja akhir telah mencapai kematangan seksual dan sebagian diantaranya sudah terlibat dalam aktivitas seksual. Dewasa ini remaja akhir semakin berani dalam melakukan aktivitas seksual melalui internet. Dimana penggunaan internet untuk seksualitas yang berlebihan dapat menimbulkan adiksi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Schwartz dan Southern (2000) pengakses *cybersex* sebagian besar pernah mengalami *traumatic life events* (pengalaman trauma selama hidup), seperti misalnya ketidakamanan emosi, kecemasan dalam *attachment* (*attachment anxiety*), dan pengalaman traumatik lainnya. Adiksi *cybersex* juga berhubungan dengan kemampuan penilaian atau evaluasi diri yang rendah (Armstrong, et al. 2000; Niemz, Griffiths, dan Baynard, 2005). Individu penikmat *cybersex* kemungkinan memiliki banyak dorongan dan tekanan yang kurang dapat diatasi sehingga menghindari penyelesaian masalah dengan bersenang-senang secara seksual. Hubungan sebab-akibat pengakses *cybersex* yang telah disebutkan merupakan hasil dari interaksi individu dengan orang lain serta lingkungan.

Konsep diri merupakan hasil belajar individu melalui hubungannya dengan lingkungan. Konsep diri sangat penting dikarenakan sebagai kerangka acuan untuk menentukan sikap yang akan dilakukan oleh individu dalam situasi tertentu. Pada masa remaja akhir, individu umumnya mulai menyeimbangkan hubungan dengan keluarga dan teman-teman. Remaja akhir mengembangkan rasa yang lebih kuat dari identitas, nilai-nilai pribadi dan visi terhadap masa depan mereka (Bellavance, 2014). Di dalam konsep diri terdapat dimensi internal dan eksternal yang akan

selalu berinteraksi antara diri dan lingkungan, selain itu akan selalu berkembang dari waktu ke waktu dan akan cenderung menetap seiring bertambahnya usia dan banyaknya interaksi dengan lingkungan.

Memiliki nilai tinggi pada dimensi-dimensi konsep diri sangat penting sebab dengan nilai tinggi tersebut konsep diri yang positif akan terbentuk. Memiliki konsep diri positif sangat penting karena dapat memotivasi dan mengarahkan perilaku seseorang (Rice, 2008). Selain itu, memiliki konsep diri yang positif tidak hanya membuat seseorang lebih mudah untuk bergaul, tetapi juga dapat memberikan suatu kepercayaan diri untuk menghadapi tantangan (Rice, 2008). Ketika individu memiliki konsep diri yang positif perilaku yang muncul akan sejalan dengan konsep diri positif yang dimiliki seperti, ramah terhadap orang lain, membangun relasi, percaya diri, mampu menghadapi masalah, mengatasi kecemasan dan lain-lain.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Boies, Knudson, dan Young (2004) menyatakan bahwa orang-orang yang berada pada tahap perkembangan remaja menuju dewasa yang mencari informasi seksualitas secara *online* dengan tujuan masturbasi memiliki hubungan yang kuat dengan ketidakpuasan diri, penilaian serta penerimaan diri, dan kurang mendapatkan dukungan dari lingkungan, yaitu teman atau keluarga.

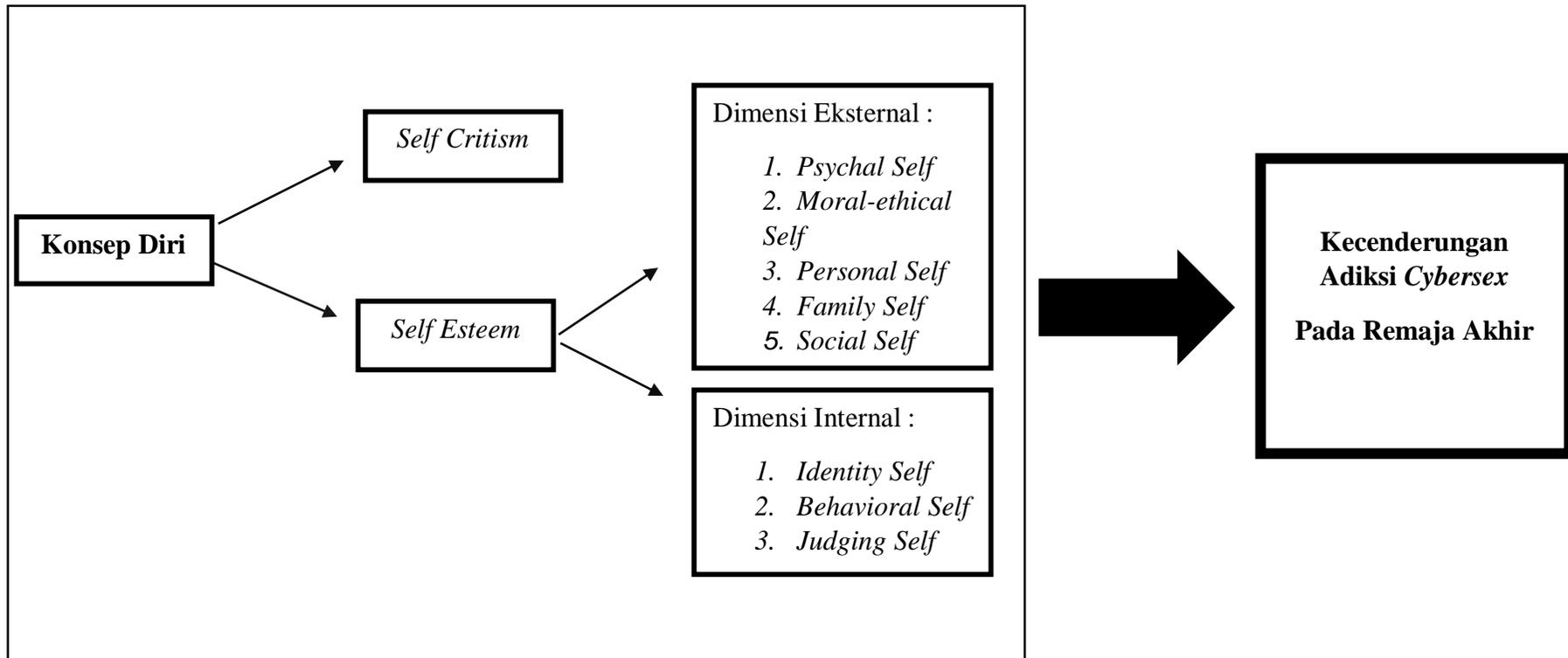
Dengan demikian, asumsi penulis adalah individu yang memiliki nilai dimensi konsep diri yang rendah atau secara keseluruhan memiliki konsep diri negatif lebih rentan mengalami kecenderungan adiksi *cybersex*. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan guna melihat apakah terdapat pengaruh antara dimensi-dimensi konsep diri dengan kecenderungan adiksi *cybersex* pada remaja akhir.

2.5. Kerangka Konseptual

Masa remaja identik dengan istilah pubertas dimana individu harus melewatinya untuk mencapai kematangan seksual dan kemampuan untuk melakukan reproduksi (Papalia, Olds, & Feldman 2008). Dengan demikian, hal yang berbau seksualitas tidak terlepas dari rasa keingintahuan remaja terhadap hal tersebut. Remaja saat ini memiliki kemudahan dalam mengakses internet. Internet memiliki berbagai konten positif maupun negatif. Salah satu konten negatif yang dimiliki internet adalah konten pornografi. Dampak dari konten pornografi bagi remaja dapat menyebabkan kecenderungan adiksi (kecanduan) terhadap seks di internet (*cybersex*).

Di sisi lain setiap individu memiliki kemampuan untuk mengontrol diri dan perilaku. Hal tersebut tidak terlepas dari konsep diri yang dimiliki oleh setiap individu. Konsep diri secara umum merupakan pemahaman individu mengenai atribut diri sesuai dengan persepsi individu sebagai hasil interaksi dari lingkungannya. Dimensi-dimensi dalam konsep diri saling berinteraksi sehingga menghasilkan perilaku pada individu. Semakin bertambahnya usia, konsep diri akan semakin berkembang dan cenderung menetap. Bagi remaja akhir, konsep diri seharusnya telah terbentuk ke arah positif atau negatif sehingga perilaku lebih dapat dikontrol.

Dalam penelitian ini dimensi-dimensi konsep diri digunakan sebagai independen variabel yang diasumsikan berpengaruh pada dependen variabel yaitu, kecenderungan adiksi *cybersex* serta remaja akhir sebagai subjek penelitian.



Gambar 2.1. Kerangka Konseptual

2.6. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dijabarkan, maka dapat disusun hipotesis penelitian, yaitu:

Ha1 : Terdapat pengaruh antara dimensi kritik diri (*self criticism*) pada konsep diri terhadap kecenderungan adiksi *cybersex* pada remaja akhir.

Ha2 : Terdapat pengaruh antara dimensi harga diri (*self esteem*) pada konsep diri terhadap kecenderungan adiksi *cybersex* pada remaja akhir.

Ha3 : Terdapat pengaruh antara dimensi diri fisik (*physical self*) pada konsep diri terhadap kecenderungan adiksi *cybersex* pada remaja akhir.

Ha4 : Terdapat pengaruh antara dimensi diri etik-moral (*moral-ethical self*) pada konsep diri terhadap kecenderungan adiksi *cybersex* pada remaja akhir.

Ha5 : Terdapat pengaruh antara dimensi diri personal (*personal self*) pada konsep diri terhadap kecenderungan adiksi *cybersex* pada remaja akhir.

Ha6 : terdapat pengaruh antara dimensi diri keluarga (*family self*) pada konsep diri terhadap kecenderungan adiksi *cybersex* pada remaja akhir.

Ha7 : terdapat pengaruh antara dimensi diri sosial (*social self*) pada konsep diri terhadap kecenderungan adiksi *cybersex* pada remaja akhir.

Ha8 : Terdapat pengaruh antara dimensi identitas (*identity self*) pada konsep diri terhadap kecenderungan adiksi *cybersex* pada remaja akhir.

Ha9 : Terdapat pengaruh antara dimensi diri tingkah laku (*behavior self*) pada konsep diri terhadap kecenderungan adiksi *cybersex* pada remaja akhir.

Ha10 : terdapat pengaruh antara dimensi diri penilai (*judging self*) pada konsep diri terhadap kecenderungan adiksi *cybersex* pada remaja akhir.

2.7. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini dikemukakan penelitian yang relevan dengan membahas permasalahan yang sesuai dengan penelitian :

- (1) Siti Rahmawati (2015) dalam penelitian yang berjudul Hubungan antara *Self-Esteem* dan Adiksi *Cybersex* pada Mahasiswa. Dalam penelitian tersebut dibahas secara luas hubungan antara *self-esteem* dan adiksi *cybersex* pada mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara *self-esteem* dan adiksi *cybersex* pada mahasiswa. Semakin rendah *self-esteem* pada mahasiswa, maka semakin banyak gejala adiksi *cybersex* yang muncul dan sebaliknya.
- (2) A. Wéry, J. Billieux (2015) dengan judul *Problematic Cybersex: Conceptualization, assessment, and treatment*. Dalam penelitian tersebut dibahas teori-teori yang berkaitan dengan *problematic cybersex* dari mulai pengertian, kriteria diagnostik adiksi *cybersex* menurut para ahli, faktor-faktor penyebab *problematic cybersex*, asesmen dan kumpulan alat ukur yang dapat digunakan, hingga *treatment* yang dianjurkan dilakukan pada pengakses *cybersex* pada tahap gejala atau adiksi. Sehingga kesimpulan dari penelitian tersebut adalah *problematic cybersex* sangat mengkhawatirkan seiring dengan majunya teknologi. Kemudian untuk penelitian akan datang diharapkan eksplorasi terhadap faktor-faktor yang memengaruhi dan cara mencegahnya lebih diperhatikan dan menjadi bahan penting dalam penelitian.
- (3) Amaliah (2012) penelitian dengan judul Gambaran Konsep Diri Dewasa Muda yang Bermain *E-Republik*. Dalam penelitian tersebut diberikan gambaran konsep diri dewasa muda pemain e-republik, hasil penelitian menunjukkan bahwa dewasa muda yang memiliki konsep diri positif lebih memiliki kecenderungan kecanduan bermain e-republik dibandingkan dengan dewasa muda yang memiliki konsep diri negatif.

Dalam penelitian ini akan dibahas pengaruh konsep diri terhadap kecenderungan adiksi *cybersex* pada remaja akhir. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang relevan,

maka peneliti akan membahas faktor lain yang dapat memengaruhi kecenderungan adiksi *cybersex* yaitu konsep diri