

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjadi salah satu dari 10 negara dengan penggunaan internet terbesar didunia Indonesia menduduki posisi kelima dengan total pengguna internet sebanyak 143,26 juta berdasarkan data tahun 2019. Hadirnya pandemi covid-19 terjadi peningkatan khususnya dengan munculnya wabah virus *COVID-19*. Menurut pernyataan Sekretaris Jenderal APJII Henri Kasyfi Soemartono menjelaskan hasil utama dari survei Pengguna Internet Indonesia 2019-2020. Penetrasi pengguna internet Indonesia berjumlah 73,7 persen, naik dari 64,8 persen dari tahun 2018 (Irso, “Dirjen PPI: Survei Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Bagian Penting dari Transformasi Digital” (Kominfo, 2020). Data APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2017 menyebutkan jika pengguna internet didominasi dengan jumlah penetrasi pengguna internet berdasarkan usia paling banyak pada usia 13 – 18 tahun (75,5%) dan disusul oleh usia 19 – 34 tahun (49,52%) (Sabrina Gayatri, Zahroh Shaluhiah, 2020).

Para remaja dalam hal ini individu yang berusia 12-21 tahun menurut Monks(2002), menjadi beresiko mendapatkan efek samping dari mudahnya akses internet seperti menjumpai iklan-iklan yang mengandung unsur pornografi selama melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ) hadir tak pada tempatnya (Gunawan et al., 2021). Hal ini dapat beresiko menjerumuskan remaja pada ketagihan konten dewasa dikarenakan remaja yang berusia 12-21 tahun menurut Monks(2002), pada masa ini terjadi perkembangan yang pesat berfokus pada pematangan seksualitas dan terjadi perubahan dalam perkembangan sosial remaja (Monks dan Haditono, 2002). Menurut tokoh psikologi lainnya yaitu Erikson juga mengemukakan pada fase ini remaja mulai bereksperimen dan terjadi periode *trial and error* dengan mencoba beberapa cara dan untuk membantu perkembangan identitas ego dari remaja (Santrock, 2008). Sehingga

ditakutkan pornografi menjadi wadah remaja untuk bereksplorasi terkait seksualitasnya yang seharusnya diberitahukan melalui orang dewasa yang lebih paham dengan bertujuan memberikan Pendidikan seksual.

Pornografi memiliki pengertian yang dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi 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/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat. Berdasarkan *ECPAT (End Child Prostitution, Child Pornography And Trafficking of Children for Sexual Purposes)* konsumsi konten dewasa pada masyarakat Indonesia menduduki tahap yang prihatin. Menurut survei penyedia situs konten dewasa yang berdomain di amerika dan juga tercantum dalam data Koordinator *ECPAT* Indonesia memberitahukan di tahun 2015 dan 2016 negara Indonesia menempati posisi tertinggi kedua dalam frekuensi pengaksesan dan konsumsi konten pornografi (Sabrina Gayatri, Zahroh Shaluhiah, 2020). Sedangkan Haksoro pada tahun 2018 menyatakan Indonesia menempati urutan ketiga pengguna akses pornografi terbesar di dunia Tobing (2020). Angka tersebut tentunya dapat saja meningkat dengan kenaikan jumlah pengakses situs pornografi terkenal yaitu *PornHub* Selama Pandemi *covid-19*, *PornHub* pada tahun 2020 telah mencatat peningkatan penggunaan konten seksual di penjuru dunia sebesar 11,6% pada 17 Maret 2020 dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya (Mestre-Bach et al., 2020). Merujuk pada data penelitian *ECPAT* Indonesia di tahun 2017, terdapat sekitar 97% anak usia 14-18 tahun tercemari oleh hal-hal pornografi yang terdapat dalam internet (Mudhokhi, 2022). Remaja yang tercemari oleh konten dewasa akan merasakan meningkatnya hasrat seksual melampaui batas wajar karena rasa ingintahu yang secara alamiah terdapat dalam diri mereka (Donevan & Mattebo, 2017; dalam Narang, 2020).

Remaja yang mengakses konten dewasa pun bisa mengarah pada perilaku *cybersex*, Fenomena mengakses konten pornografi menggunakan teknologi atau internet ini diperkenalkan oleh Carnes, Delmonico, dan Griffin pada tahun 2001 dengan istilah *cybersex* yaitu mengarah pada serangkaian tindakan menjurus pada

seks saat beraktifitas dengan komputer atau internet (Anggreiny & Sarry, 2018). *Cybersex* secara sederhana didefinisikan sebagai Penggunaan Internet untuk Seks, dan terdiri dari keterlibatan dalam beragam perilaku bermotivasi seksual seperti melihat teks, gambar, video, obrolan seks, menggunakan *webcam*, pencarian informasi spesifik tentang masalah seksual, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat dikelompokkan menjadi *solitary-arousal* (misalnya menonton dan mengunduh pornografi) (Ghoroghi et al, 2017).

Alasan utama menurut Cooper et al.(1999) menjelaskan bahwa terdapat tiga alasan seseorang untuk melakukan *cybersex* yang diberikan istilah *Triple A*, yang mengarah pada *Accesibility*, *Annonimity*, dan *Affordability*. Pertama, *Accesibility* artinya akses untuk melakukan *cybersex* dapat dilakukan dengan mudah menggunakan internet terutama dengan kecanggihan teknologi seperti sekarang dapat melalui gadget seperti *smartphone*, hingga munculnya media atau aplikasi yang dapat dimanfaatkan seseorang untuk berbagi konten porno. *Annonimity* yaitu perilaku *cybersex* dapat dilakukan secara anonim, dimana seseroang tidak perlu membagikan identitas asli dirinya di dunia nyata. Sedangkan *Affordability* ini mengarah pada *cybersex* yang dinilai tak perlu mengeluarkan banyak biaya dan hanya bermodalkan koneksi internet sudah dapat mengakses stimulus yang serupa dengan berhubungan seksual maka dari itu *cybersex* dinilai lebih murah dibandingkan kegiatan seksual lainnya.

Ahli lainya Schwartz & Southern (2000) juga mengatakan bahwa individu melakukan perilaku seksual secara online atau *cybersex* untuk melepaskan tekanan mereka atau sebagai pelarian dari kebosanan, kesepian dan kekosongan yang mereka alami (Habibi & Kurniawan, 2021). Sejalan dengan pernyataan Reid et al. (2011) yaitu ketika seseorang memiliki perasaan negatif seperti stres atau kecemasan, melihat pornografi dapat memberikan perasaan lega sementara dari perasaan negatif tersebut. Namun jika mengakses pornografi secara rutin minimal tiga kali atau lebih pada kurun waktu satu minggu, beresiko lebih tinggi untuk terpapar pornografi atau tindakan yang mengandung pornografi pula dibandingkan orang yang hanya menonton film pornografi hanya sekali dalam sebulan (Novita, 2018).

Resiko terburuk dapat terjadi jika hal ini sudah menjadi kebiasaan hingga timbul adiksi. Cooper et al.(2000) memaparkan bahwa orang yang melakukan *cybersex* dapat dikategorikan kedalam 3 jenis kategori yaitu *Recreational user*, *At-risk user*, dan *Sexually Compulsive user*. Tipe pertama, *Recreational user* yaitu mereka yang mengakses konten seksual atas dasar rasa penasaran atau hanya bersifat sebagai hiburan dan mencapai kepuasan seksual. Selanjutnya *At-risk user* yaitu individu dengan durasi akses konten seksual selama 11 hingga 25 jam dalam satu minggu, namun mereka tak ada kecenderungan seksual kompulsif dan hanya beresiko jika terlalu sering dihadapkan dengan internet maka perilaku aktivitas seksualnya secara online pun dapat meningkat. Tipe ketiga, *Sexually Compulsive user* yaitu mereka yang berkecenderungan untuk mengekspresikan patologi seksual atau gangguan pada perilaku seksual, melalui internet untuk memenuhi hasrat seksualnya. Dampak terburuk dapat terjadi jika hal ini sudah menjadi kebiasaan hingga timbul adiksi maka akan berdampak buruk bagi fisik maupun psikologis. Seperti yang dijelaskan Dr.Mark B. Kastlemaan, seorang ahli terkait kecanduan atau adiksi pornografi yang berasal dari USA (dalam Diana, 2018), Menurutnya, konten seksual mampu memberikan efek rusak pada lima bagian otak, terkhusus bagian *Pre Frontal Corteks* (bagian otak yang bertempat di balik dahi). Individu yang mengalami perusakan pada posisi otak ini nantinya berdampak pada menurunnya pencapaian dalam hal akademik seseorang, sulit kontrol nafsu dan emosi, sulit menentukan pilihan dan fungsi peran utama otak sebagai yang memegang kendali dari impulsifitas. Manusia dengan hewan dapat dibedakan dengan fungsi bagian ini dalam otak.

Dengan segala dampak negatif dari perilaku *cybersex* yang telah disebutkan, remaja yang menjadi penerus bangsa ini pun dikhawatirkan akan terjerumus pada perilaku merugikan tersebut. Penelitian tahun 2017 oleh *ECPAT* Indonesia membagikan data sekitar 97% anak dengan usia 14-18 tahun telah tercemari oleh konten seksual dari internet sehingga mengakibatkan 40% dari jumlah persentase tersebut melakukan tindakan kekerasan secara seksual. Faktor penyebab masalah pornografi berdasarkan penelitian Haidar & Apsari (2020), pada umumnya kalangan remaja datang dari dua faktor diantaranya pertama yaitu berasal dari dalam diri

individu dengan potensi yang dimilikinya. Penyebab lainnya yaitu faktor sistem yang berupa keluarga, teman, sekolah dan masyarakat yang merupakan stimulus nantinya dapat memberikan efek dan menciptakan suatu perilaku dari individu.

Penulis melakukan wawancara pada beberapa anggota komunitas obrolan online yang didalamnya berisi individu dengan kecenderungan melakukan perilaku *cybersex*, diantaranya MV(17 tahun) dan RC (20 tahun). Mereka mengeluhkan bahwa mereka menyesal mengenal pornografi karena mempengaruhi aspek kehidupannya dimasa sekarang. Keduanya memberikan pernyataan yang sama bahwa awalnya terpapar pada pornografi karena pengaruh dari pergaulan bersama teman. Seperti halnya MV (17 tahun) yang mengaku disugukan video dewasa saat masih berada di bangku kelas 6 Sekolah Dasar oleh temannya yang berusia lebih tua dan menjadi kecanduan hingga usianya sekarang dan menyesal karena salah memilih teman. Begitu pun dengan RC (20 tahun) yang mengatakan bahwa saat di bangku kelas 5 Sekolah Dasar dia pernah disugukan video dewasa dan hingga diusianya sekarang pun menjadi candu dan sulit untuk terlepas dari pornografi. Pernyataan dari kedua informan ditunjang melalui hasil yang terdapat pada penelitian oleh Syarifuddin et al., (2019) menunjukkan teman kelompok sebaya atau *peer group* berkontribusi sebesar (51%) pada tindakan *cybersex*.

Teman sebaya atau *peer group* (kelompok teman sebaya) merupakan suatu kelompok dari orang-orang yang seusia dan memiliki status yang sama, dengan siapa seseorang umumnya berhubungan atau bergaul. Kelompok teman sebaya bisa terbentuk karena seprofesi, sehobi, sekantor, selingkungan tempat tinggal dan sebagainya (Damsar, 2015 dalam Agustin et al., 2018). sebagai sumber dukungan secara emosional *peer group* secara khusus hadir dalam masa peralihan tahap perkembangan remaja (Papalia, dkk, dalam Hendayani & Abdullah, 2018). Maka dari itu Teman seumuran atau sebaya adalah indikator yang berperan mempengaruhi keseharian dalam tahap perkembangan remaja, Bahkan remaja yang berusia 13–21 tahun sering mengarah atau lebih terbuka dengan rekan sebayanya dari pada dengan orangtua atau individu yang lebih dewasa untuk menyelesaikan tantangan yang dihadapi (Carandang et al., 2019; Kandah, 2017; Rahmawati & Suwarjo, 2019; dalam Permatasari et al., 2021).

Penyebabnya dapat dipengaruhi oleh faktor tertentu. Pertama, pada usia remaja seseorang lebih mudah dipengaruhi oleh grup atau kelompoknya, dengan bermotif rasa ingin terhadap penerimaan dari kelompoknya inilah yang menjadi motivasi dari remaja untuk mematuhi aturan yang berlaku pada kelompoknya begitupun dengan berperilaku dalam konteks seksual. Kedua, keingintahuan dari remaja yang tinggi menjadi pengaruh dalam predisposisi penentuan bertindak perilaku seksual. Ketiga, kelekatan antara anggota kelompok pada tahap loyal menjadikan hubungan remaja dengan keluarganya menjadi tergantung dari aspek simpati, afeksi, serta saling berbagi aktifitas untuk terbentuk otonom dan independent. Kesimpulannya pada usia remaja rentan mengadopsi berbagai informasi yang didapatkan melalui temannya tanpa menghiraukan keaslian asal dari informasi tersebut (Suwarni, 2009 dalam Afrizawati et al., 2020).

Peran teman sebaya menjadi perhatian tersendiri karena memelihara hubungan yang positif dengan teman sebaya pada lingkungannya merupakan langkah efektif sehingga mampu tercapai demi menunjang tahap perkembangan dari remaja. Laursen (2005) memberikan pendapat dengan adanya kelompok sebaya yang positif mampu membuat remaja merasakan penerimaan, memungkinkan remaja untuk melampiaskan emosi secara positif, membentuk nilai, saling memahami dan memungkinkan adanya sudut pandang baru. Kelompok sebaya memungkinkan individu didalamnya memberikan bantuan berupa pemecahan masalah secara positif. Interaksi antar teman sebaya juga mungkin untuk menampilkan solusi yang sangat berguna bagi seorang remaja yang mengalami masalah (Widiasari et al., 2017). Salah satu langkah penyelesaian masalah pada remaja yaitu dapat melalui *peer group education* yang mengarah pada suatu model pendidikan kesehatan yang mengacu pada bentuk pendidikan dimana individu berbagi informasi, ide, atau keterampilan perilaku karena mereka memiliki kesamaan tertentu untuk alasan yang sama, seperti usia, jenis kelamin, lingkungan hidup dan pengalaman, dan status budaya dan sosial (Yoo & Lee 2018). *Peer group education* melingkupi pemberdayaan anggota sebaya yang terlibat di dalamnya, sehingga dianggap dapat memberikan model peran yang akurat bagi usia remaja (Nur & Sudarman, 2021).

Pendekatan menggunakan *Peer group education* juga lebih diminati oleh kalangan remaja, terutama bagi isu-isu bersifat sensitif seperti seksualitas (Fatimah et al., 2019). Penelitian terbaru yang dilakukan Sari et al. (2021) membuktikan bahwa *peer group education* lebih efektif untuk meningkatkan kesehatan terkait seksualitas dan reproduksi pada remaja. Pendapat serupa di berikan juga oleh dalam Purnomo et al. (2013), terdapat temuan yang dipercayai bahwa *peer group education* lebih unggul jika disandingkan dengan pendekatan ceramah. Sedangkan, Selain memberikan promosi terkait kesehatan dalam penerapannya *peer group education* menggunakan aspek-aspek dalam dukungan sosial seperti yang diutarakan House (dalam Sarafino, 1994) yaitu aspek Pertama berupa Dukungan emosional yaitu berupa pemberian kasih sayang, kepedualian, perhatian, kehangatan, mengutarakan rasa percaya serta mekspresikan rasa simpati dan empati kepada temannya. Aspek kedua terdapat dukungan penghargaan, memberikan apresiasi secara positif pada remaja, memberikan motivasi untuk semangat dan bergerak maju, menyetujui pendapat atau gagasan yang disampaikan teman. Aspek ketiga yaitu Dukungan informasi, dapat berupa pemberian informasi, saran, nasehat, ataupun tanggapan kepada teman jika dibutuhkan. Aspek keempat yaitu Dukungan instrumental, bertindak memberikan dukungan secara personal seperti meminjamkan dari segi finansial atau menolong berupa bentuk kesempatan bekerja sebagai upaya meringankan kesulitan dari teman (Mz & Marhani, 2020).

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil positif dari penggunaan *peer group education* untuk menyelesaikan isu permasalahan pada remaja, baik secara fisik maupun mental (Fatimah et al., 2019; Ding & Yao, 2021; Sari et al., 2021). Terkait dengan *cybersex*, memang benar terdapat hubungan hingga pengaruh dari teman sebaya pada perilaku *cybersex* (Priynggi, 2018; Syarifuddin et al., 2019). Namun seiring dengan berkembangnya isu *cybersex*, belum ada yang secara spesifik melakukan penelitian menggunakan metode *peer group education* untuk melihat perbedaan pada perilaku *cybersex*. Sehingga penulis melakukan penelitian dengan memanfaatkan pendekatan kuantitatif menggunakan desain *pre eksperimen*,

yang berjudul *Peer group Education* terhadap Penurunan Perilaku *Cybersex* Pada Remaja di Masa Pandemi *covid-19*.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dijelaskan pada latar belakang, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana gambaran *Peer group education* pada remaja ?
- 1.2.2 Bagaimana gambaran perilaku *cybersex* pada remaja ?
- 1.2.3 Bagaimana perbedaan setelah diberikan *Peer group education* terhadap penurunan perilaku *cybersex* pada remaja ?

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas cakupannya, maka berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu Penyuluhan *Peer group education* terhadap Penurunan Perilaku *cybersex* Pada Remaja yang berusia 12-21 tahun di Indonesia saat masa Pandemi *covid-19*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan sebelumnya, rumusan masalah yang akan diteliti adalah :

- 1.4.1 Bagaimana gambaran perilaku *Cybersex* pada Remaja Indonesia?
- 1.4.2 Bagaimana *Peer group education* berpengaruh pada perilaku *Cybersex* pada Remaja Indonesia ?
- 1.4.3 Apakah terdapat perbedaan perilaku *cybersex* setelah diterapkan *Peer group* pada remaja Indonesia?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1.5.1 Mendeskripsikan perilaku *Cybersex* pada remaja Remaja Indonesia
- 1.5.2 Mendeskripsikan *Peer group education* untuk mengurangi perilaku *Cybersex*.

1.5.3 Menguji perbedaan setelah diberikan *Peer group education* pada perilaku *Cybersex* dengan setting kelompok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau *Peer group education*.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Untuk memperkaya kajian teori mengenai *Cybersex* dan *Peer group education*, sehingga dapat digunakan sebagai pengembangan ilmu Psikologi dalam menghadapi permasalahan yang dialami oleh remaja.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta menyadarkan remaja tentang perilaku *cybersex* yang berdampak buruk pada perkembangan fisik, psikologis dan sosial mereka, dan mengerahkan remaja untuk menghindari berbagai bentuk perilaku *cybersex* ataupun perilaku seksual lainnya yang tak seharusnya dilakukan pada usia remaja. Dan penerapan *Peer group education* yang dapat membantu mengurangi kecenderungan berperilaku *cybersex* pada remaja.
- b. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para remaja di Indonesia, Khususnya yang berusia 12-21 tahun untuk tetap menjaga Kesehatan reproduksi dari perilaku *cybersex* dengan mengetahui faktor yang mempengaruhi timbulnya perilaku tersebut dan langkah-langkah menghadapinya melalui penelitian ini, sehingga kedepannya mereka dapat berperilaku secara sehat dan kedepannya mereka dapat membantu remaja lainnya pada lingkungan dan komunitasnya.
- c. Penulis berharap dapat memberikan informasi kepada orang tua, pendidik, psikolog, dan masyarakat sebagai cara untuk membantu remaja menghindari perilaku *cybersex* dan selalu memberikan dukungan yang positif bagi permasalahan yang dialami remaja.