

## BAB II

### KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR

#### A. Kerangka Teoretis

##### 1. Penyalahgunaan Informasi dan Teknologi (IT)

###### a. Pengertian Penyalahgunaan Informasi dan Teknologi (IT)

Kehadiran teknologi sekejap membuat perubahan besar dalam kehidupan. Teknologi memberikan kemudahan dalam setiap aktivitas yang dilakukan oleh manusia, misalnya saja dalam penyampaian informasi yang dahulu dilakukan melalui surat, membutuhkan waktu berhari-hari untuk sampai pada penerima pesan, kini dengan teknologi manusia lebih mudah dalam berkirim pesan melalui aplikasi *message*, *chat*, dan *email* yang terdapat pada ponsel, tidak butuh waktu lama, dalam hitungan detikpun pesan dapat sampai pada penerima pesan. Di perguruan tinggi, teknologi tidak dapat dipisahkan dari berbagai aktivitas kampus, seperti menginput nilai, mengakses jadwal perkuliahan, penyimpanan dan pengisian data mahasiswa. Dalam proses belajar mengajar, teknologi dapat dipakai untuk pertemuan tatap muka melalui *video call*, melakukan ujian *online*, *quis online*,

berkirim tugas melalui *email*, dan membuat dan menampilkan media presentasi.

Menurut Turban, Rainer dan Potter (2006),

*“Information technology relates to any computer-based to that people use to work with information and to support the information and information processing needs of an organization”.*

Teknologi informasi berkaitan dengan segala sesuatu yang berbasis komputer yang digunakan orang untuk melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan informasi untuk mendukung dan mengolah informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Sedangkan menurut O'Brien (2007) teknologi informasi adalah teknologi pendukung dari sistem informasi, yaitu sistem berbasis TI yang mengelola komponen-komponennya berupa *hardware, software, netware, dataware, dan brainware* untuk melakukan transformasi data menjadi informasi.

Pada teknologi digital maka tidak dapat dipisahkan dengan internet sebagai penghubung individu dengan dunia digital, internet dapat digunakan secara sehat maupun tidak sehat. Menurut Kementrian Komunikasi dan Informasi (2012), dalam buku “Pemahaman Internet Sehat dan Aman di Komunitas Masyarakat” menyatakan bahwa internet yang dikategorikan sehat adalah yang

bermanfaat untuk meningkatkan nilai tambah bagi komunitas penggunanya. Internet saat ini banyak berperan dalam kehidupan manusia dan kemajuan teknologi saat ini mendukung pula peran tersebut sehingga teknologi komputer dan internet dimanfaatkan pada berbagai bidang seperti misalnya mengerjakan tugas, belajar, mengatur keuangan keluarga, mendengarkan musik, menonton video, dan menikmati permainan (Maryono dan Istiana, 2007).

Menurut Maryono dan Istiana (2007) pemanfaatan teknologi, khususnya komputer dan internet, memang memiliki banyak manfaat. Mahasiswa dapat memperoleh bahan-bahan pembelajaran melalui perpustakaan elektronik (*e-library*) atau buku elektronik (*e-book*) untuk mendapatkan koleksi perpustakaan berupa buku, modul, jurnal, majalah atau surat kabar. Kehadiran internet juga memungkinkan dilakukannya pembelajaran jarak jauh (*e-learning*). Maksudnya untuk mendapatkan materi perkuliahan, mahasiswa tidak harus terikat dengan ruang dan waktu di ruang kelas pada jam-jam kuliah. Materi bisa didapat melalui komputer di rumah yang tersambung dengan internet atau melalui warnet-warnet yang memberikan layanan akses internet. Bahkan, dimungkinkan mahasiswa melakukan komunikasi dengan dosen melalui fasilitas *e-mail* atau berbicara atau bertatap muka melalui fasilitas *teleconference*(*video-conference*).

Teknologi memberikan perubahan yang cukup signifikan dalam kehidupan manusia, membuat jarak yang jauh menjadi dekat dan waktu yang lama menjadi cepat. Keadaan yang serba mudah ternyata tak hanya memberikan dampak positif tetapi seperti dua sisi mata uang, teknologi juga memberikan dampak negatif bagi penggunanya, dampak negatif lahir dari penggunaan internet yang tidak sehat, yaitu memberikan kerugian bagi penggunanya misalnya saja mahasiswa menjadi malas untuk membuat tugas karya tulis dari hasil pekerjaan sendiri, oleh karena itu mahasiswa mengambil langkah cepat dengan melakukan plagiat dari hasil karya tulis milik orang lain. Selain itu penggunaan teknologi sebagai hiburan ternyata memberikan dampak buruk, seperti kecanduan *game online*. Keadaan tersebut dapat dikatakan sebagai masalah yang muncul akibat penyalahgunaan IT. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penyalahgunaan merupakan proses, cara, perbuatan menyalahgunakan; penyelewengan. Dalam Bimbingan dan Konseling, permasalahan individu dapat dilihat dari 4 bidang permasalahan, yaitu bidang pribadi, sosial, belajar, dan karir. Kini, seiring dengan perkembangan zaman, penyalahgunaan teknologi informasi menambah permasalahan baru pada diri Individu.

Teknologi informasi merupakan sesuatu yang diciptakan dengan tujuan untuk memudahkan hidup manusia dengan bekal pengetahuan melalui akal manusia. Teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat, kini sangat dirasakan manfaatnya oleh umat manusia dalam memperoleh informasi, proses belajar mengajar, hiburan dan berbagai manfaat lainnya. Namun apabila dalam pemanfaatannya terjadi penyimpangan, maka akan berakibat buruk bagi kehidupan manusia. Sehingga dapat diketahui bahwa penyalahgunaan informasi dan teknologi (IT) merupakan persoalan yang muncul akibat dari perkembangan teknologi informasi yang memberikan kerugian bagi para penggunanya, permasalahan tersebut harus diselesaikan, agar pengguna IT dapat menggunakan perangkat-perangkat IT secara bijak dan tepat guna.

#### **b. Jenis-jenis penyalahgunaan informasi dan teknologi (IT)**

Di perguruan tinggi maupun di rumah, mahasiswa dikelilingi oleh teknologi digital seperti komputer, internet, dan ponsel. Teknologi digital kini bukan sekedar kebutuhan melainkan juga menjadi bagian dari gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan mahasiswa. Teknologi memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk melakukan kegiatan akademik maupun non akademik, teknologi juga

dapat dijadikan media hiburan oleh mahasiswa, dan berbagai kemudahan lainnya. Di sisi lain, teknologi juga banyak disalah gunakan oleh mahasiswa dalam kegiatan akademik maupun non akademik, dalam bukunya Subrahmanyam & Smahel menjabarkan tentang jenis-jenis permasalahan IT yang dilakukan oleh mahasiswa, diantaranya sebagai berikut:

#### 1) Seksualitas di Internet

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Subrahmanyam, Smahel, & Greenfield dalam Subrahmanyam & Smahel (2006) penemuan bahwa seksualitas merupakan bagian terbanyak yang terdapat pada *chat online*. Seksualitas dari dimensi biologis berkaitan dengan organ reproduksi dan alat kelamin, termasuk bagaimana menjaga kesehatan dan memfungsikan secara optimal organ reproduksi dan dorongan seksual. Seksualitas dari dimensi psikologis erat kaitannya dengan bagaimana menjalankan fungsi sebagai makhluk seksual, identitas peran atau jenis, serta bagaimana dinamika aspek-aspek psikologis (kognisi, emosi, motivasi, perilaku) terhadap seksualitas itu sendiri. Dari dimensi sosial, seksualitas dilihat pada bagaimana seksualitas muncul dalam hubungan antar manusia, bagaimana pengaruh lingkungan dalam membentuk pandangan tentang seksualitas yang akhirnya

membentuk perilaku seksual. Dimensi kultural menunjukkan perilaku seks menjadi bagian dari budaya yang ada di masyarakat.

a) *Cybersex*

Para cendekiawan mendefinisikan *cybersex* secara beragam, dari definisi tersebut bahwa *cybersex* terlibat dalam mengamati konten pornografi dan membawanya pada komunikasi seksual secara *online* antar individu. Noonan, dkk dalam Subrahmanyam & Smahel (2011) mendefinisikan

*“Cybersex as sexual chatting/talking between two or more individuals that may or may not include role playing and masturbatory activities for one or more of them.”*

*Cybersex* sebagai obrolan/percakapan antara dua atau lebih individu yang mungkin atau tidak termasuk bermain peran dan melakukan aktivitas masturbasi terhadap satu atau lebih di antara mereka.

Hal ini diperkuat oleh Adimoelja sebagaimana dikutip oleh Zubaidah (2001) bahwa *cybersex* merupakan aktivitas seksual yang dilakukan melalui jaringan komputer dengan bantuan modem yang dapat dijadikan sarana atau tempat untuk memperoleh gambar atau foto “obrolan gurem” bahkan sampai menemukan teman kencan.

Penelitian menunjukkan bahwa pemuda yang terlibat dalam *cybersex* bermaksud untuk memperoleh pengetahuan mengenai seks (Divinova dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011). Beberapa pemuda bahkan menceritakan bahwa mereka memulai hubungan *online* sebagai pengalaman tambahan dalam aktivitas *cybersex*. Mereka juga mengakui bahwa hubungan seksual pertama mereka telah terjadi di internet. Partisipasi pemuda dalam *cybersex* tidak mengherankan mengingat ketertarikan mereka terhadap seks meningkat (Suler dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011). Meskipun *cybersex* pada pemuda mungkin dipandang tidak baik karena dipandang dangkal, palsu, tak wajar, namun hal tersebut mungkin dianggap sebagai cara yang paling aman untuk menambah pengalaman seksual, selama mereka mengikuti aturan dasar, dan tidak mengungkapkan rincian identitas mereka, seperti nama, alamat, nomor telepon, dll. (Divinova dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011). Namun, salah satu kekhawatiran tentang *cybersex* adalah potensi untuk perilaku kompulsif atau kecanduan.



## b) Pornografi

Sejak awal kemunculan internet, situs yang berisi konten seksual dan pornografi telah menjadi halaman web yang paling sering dikunjungi dan kata kunci “seks” dan “pornografi” merupakan dua kata kunci yang paling sering dicari (Cooper, dkk dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011). Cooper dan kawan-kawan melaporkan bahwa 50% laki-laki dan 50% perempuan melakukan pencarian dengan menggunakan kata kunci “sex”, 96% laki-laki dan 4% perempuan melakukan pencarian dengan menggunakan kata kunci “porn”, dan 36% laki-laki dan 64 perempuan menggunakan kata kunci “*Adult Dating*” (Subrahmanyam & Smahel, 2011)

Adanya perbedaan diantara peneliti dalam mendefinisikan “seks” dan “pornografi”, contoh kategori spesifik pada konten seksual *online* dalam satu studi termasuk (a) gambar yang memperlihatkan kemaluan secara jelas, (b) film yang mempertunjukkan kemaluan secara jelas, (c) gambar yang memperlihatkan orang-orang berhubungan seks, (d) film yang mempertunjukkan orang-orang berhubungan seks, (e) situs kontak erotis (Peter & Valkenburg dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011).

Istilah Pornografi berasal dari kata "*pornographic*" yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *pornographos* (*porne*= pelacur, dan *graphien*= tulisan atau lukisan, jadi tulisan atau lukisan tentang pelacur, atau suatu deskripsi dari perbuatan para pelacur). Dalam *Encyclopedia Britanica* disebutkan bahwa *pornography* adalah:

*"The representation or erotic behavior, as in book, picture, or films, intended to cause sexual excitement"*

Suatu pengungkapan atau tingkah laku yang erotik seperti di dalam buku-buku, gambar-gambar, dan film-film, yang ditunjukkan untuk menimbulkan kegairahan seksual. Sedangkan menurut Prodjokoro termasuk juga dalam pornografi ini gambar atau barang pada umumnya yang berisi atau menggambarkan sesuatu yang menyinggung rasa susila dari orang yang membaca atau melihatnya. Termasuk di dalamnya bukan saja ketelanjangan, tetapi juga peluk-pelukan dan cium-ciuman yang berdaya menimbulkan nafsu birahi antara pria dan wanita (Santoso dalam Widiarti, 2008).

Menurut H.B Jassin dalam Widiarti (2008), pornografi adalah setiap tulisan atau gambar yang ditulis atau gambar dengan maksud sengaja untuk merangsang seksual. Pornografi

membuat fantasi pembaca menjadi bersayap dan “ngelayap” ke daerah-daerah kelaminan yang menyebabkan syahwat berkobar-kobar. Sedangkan menurut Budiman dalam Widiarti (2008), pornografi adalah sesuatu yang berhubungan dengan persoalan seksual yang tidak pantas diungkapkan secara terbuka kepada umum. Penelitian tentang pemuda di Amerika Serikat menunjukkan bahwa media seksual dipandang lebih oleh para pemuda Afrika-Amerika (dibandingkan dengan orang kulit putih), pemuda dengan status sosial ekonomi yang rendah, pemuda dari keluarga yang kurang berpendidikan, sensasi yang lebih tinggi yang dicari oleh para pemuda (Brown & L’Engle dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011).

Studi Belanda juga menemukan bahwa pemuda lebih cenderung mengakses materi seksual jika mereka sebagai pencari sensasi, kurang puas dengan kehidupan mereka, menggunakan konten seksual di media lain, memiliki ketertarikan lebih pada hal-hal seksual, memiliki teman-teman yang dominan lebih muda. Pada perempuan, pengalaman seksual lebih besar berhubungan dengan penurunan paparan materi seksual. Sedangkan di antara laki-laki tidak adanya hubungan antara pengalaman seksual dan pengaruh materi

seksual *online*. Dapat disimpulkan bahwa adanya penambahan pada faktor demografi seperti usia, gender, dan etnis, permasalahan tingkah laku dalam kehidupan *online* seperti kesejahteraan psikologis melakukan prediksi pada pemuda yang berusaha keluar dari jerat pornografi.

## 2) Moral dan Etika *Online*

Moral dan etika merupakan standar pedoman benar dan salah serta tuntunan bagaimana individu dalam masyarakat harus bersikap untuk menegakkan standar-standar tersebut (Velasquez, Andre, Shanks, & Meyer dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011). Dunia *online* juga datang dengan peraturan, etika, dan kebiasaan sosial (Bradley dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011). Di era perkembangan teknologi, moral dan etika *online* merupakan bagian penting yang dibutuhkan oleh para masyarakat digital guna menciptakan kehidupan digital yang harmonis dan memproteksi privasi masyarakat digital di internet.

Menyoroti kehidupan digital di dunia pendidikan, khususnya mahasiswa sebagai intelektual muda. Dalam dunia pendidikan mengunduh maupun mengunggah *file*, mencari memberikan,

mentransfer/memindahkan informasi sudah menjadi aktivitas rutin yang dilakukan oleh mahasiswa dalam menunjang proses belajar, moral dan etika sangat dibutuhkan untuk mengontrol aktivitas tersebut, seperti mengutip perkataan maupun kalimat seseorang dengan menyertakan sumbernya secara lengkap.

Contoh lainnya penyimpangan yang dilakukan oleh mahasiswa seperti pada mahasiswa yang berada pada jurusan yang terkait dengan teknologi informasi, yang mempelajari seluk beluk teknologi, namun disalahgunakan untuk kepentingan pribadi, misalnya melakukan meretas pada akun orang lain, membajak software, memalsukan akun atas nama orang lain, dan masih banyak lagi. Kegiatan tersebut tentunya akan merugikan banyak pihak, terutama pemilik akun, ataupun orang yang namanya digunakan untuk akun palsu. Permasalahan moral dan etika menjadi sangat serius untuk ditindak, permasalahan-permasalahan tersebut adalah sebagai berikut.

a) Pemalsuan Informasi *Online*

Harman, Hansen, Cochran, & Lindsey dalam Subrahmanyam & Smahel (2011)

*“Young people may lie about demograpich details, such as age, gender, and weight, and their online behavior, might be different from their face-to-face behavior“*

Dari penjelasan tersebut dapat dijelaskan bahwa Harman dan rekan mencatat bahwa saat *online*, anak-anak muda mungkin berbohong tentang rincian demografi, seperti usia, jenis kelamin, dan berat, serta perilaku *online* mereka yang mungkin berbeda dari perilaku saat berhadapan langsung dengan mereka.

Berbohong dan berpura-pura merupakan perilaku yang tidak monolitik pada pemuda setiap kali mereka *online*, namun lebih cenderung tidak menggunakan nama seperti di *chat room* (Konecny & Smahel dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011). Dibandingkan pada email atau pesan instan, yang lebih sering digunakan untuk berinteraksi dengan orang-orang di kehidupan *offline* mereka. pemuda mungkin berbohong tentang usia dan penampilan mereka di ruang-ruang *online*, seperti ruang *chatting*, di mana mereka mudah untuk ditemukan, tetapi tidak dalam situs jejaring sosial, tempat mereka berinteraksi dengan

teman-teman *offline* mereka. Pemuda juga menjadi mahir berurusan dengan berbohong bahwa pertemuan *online*. Dalam penelitian kualitatif pada tujuh pemuda berpengalaman sebagai pengguna *chatting*, peserta mengakui bahwa berbohong merupakan hal biasa dan mereka juga menggunakan strategi untuk mendeteksi ketika seseorang berbohong seperti dengan menggunakan intuisi mereka, gaya tipografi, dan menyimpan serta menyelidiki komunikasi sebelumnya dengan julukan tertentu (Koubalikova & Smahel, dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011)

b) Pencurian dan Penipuan *Online*

Mencuri dan kecurangan *online* merupakan kegiatan yang menimpa perkembangan moral dan etika. Pada tahun 2007, polisi Belanda menangkap seorang pemuda pencuri *online* untuk mencuri *furniture* dari Habbo Hotel, sebuah situs jejaring Belanda *online* untuk pemuda. Rupanya, pemuda tersebut telah menyusup ke dalam akun pengguna lain dan mencuri mebel *online* senilai 4000 Euro (Evan & Thomasson dalam Subrahmanyam & Smahel 2011). Kurang ekstrim, namun lebih umum, adalah insiden di mana pengguna dapat memiliki dan menghapus konten/ akun pengguna lain di dunia maya; hal

ini sering terjadi ketika password pengguna terungkap baik sengaja atau tidak dalam pertukaran untuk sesuatu, seperti merubah avatar (Samuels dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011).

c) *Cyber Plagiarism*

Plagiarisme berasal dari bahasa latin *plagiarus* yang bermakna penculik (Saunders, dkk dalam Zalnur (2012), telah menetapkan tujuh ciri-ciri tindakan plagiarisme yaitu:

1. Karya kelompok sebagai kepunyaan atau hasil sendiri.
2. Menyajikan tulisan yang sama dalam kesempatan yang berbeda tanpa mengakui tulisan orang lain sebagai tulisan sendiri.
3. Mengakui gagasan orang lain sebagai pemikiran sendiri.
4. Mengakui temuan orang lain sebagai kepunyaan sendiri.
5. Mengakui menyebutkan asal-usulnya.
6. Meringkas dan memparafrasekan (mengutip tak langsung) tanpa menyebutkan sumbernya.
7. Meringkas dan memparafrasekan dengan menyebut sumbernya, tetapi rangkaian kalimat dan pilihan katanya masih terlalu sama dengan sumbernya.



Subrahmanyam dan Smahel (2011), menjelaskan definisi *cyber plagiarism*, yaitu

*“Cyber plagiarism is the unattributed use of information from the web, and ranges from copying and pasting a couple of lines of text to buying whole papers and using digital objects such as images, films, movies, and other online material without crediting the creator.”*

*Cyber plagiarism* adalah tidak mengkaitkan penggunaan informasi dari *web*, menyusun dari menyalin dan menyisipkan beberapa baris teks untuk membeli seluruh surat-surat dan menggunakan benda-benda digital seperti gambar, film, dan bahan *online* lainnya tanpa mengkredit pencipta.

Condradson & Hernandez-Ramos dalam Subrahmanyam & Smahel (2011) menjelaskan bahwa

*“The most common way that youth use the internet to cheat is copying sentences from the internet without paper citation of the source; less common is buying a paper from a Paper Mill web site.”*

Cara yang paling umum yang digunakan oleh pemuda yang menggunakan internet untuk menjiplak adalah menyalin kalimat dari internet tanpa kutipan sumber yang tepat; yang kurang umum seperti membeli kertas dari *web site* Paper Mill.

Selain kertas dan situs esai, dan sumber internet lainnya yang digunakan oleh pelajar termasuk dalam penjiplakan

meliputi, situs *web* catatan kuliah (Conradson & Hernandez Ramos dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011). Terkadang plagiarisme dilakukan tanpa sengaja seperti pada kasus kriptomnesia, sesuai dengan yang didefinisikan oleh Sisti dalam Subrahmanyam & Smahel (2011), bahwa

*“Unconscious appropriation of another author’s work by plagiarist who thinks the work they are producing is original.”*

Pencurian yang dilakukan secara tidak sadar oleh penulis lain sebagai plagiator yang berpikir bahwa hasil karya mereka adalah *original*, karena kemudahan dengan melakukan *copy-paste* informasi dari *web*, beberapa pelajar yang melakukan plagiat karena penulis tidak memiliki pemahaman yang jelas terhadap parafrase, menggunakan kutipan langsung, dan kutipan sumber, terutama digital (Conradson & Hernandez-Ramos, dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011).

d) Pembajakan *Software* dan *Illegal Download* Konten Digital

Subrahmanyam dan Smahel (2011), menjelaskan bahwa pembajakan *online* (*online piracy*) adalah,

*“Unauthorized copying and sharing of digital products, such as music, software, and other digital content” (Yar, 2007).*

Berdasarkan definisi diatas pembajakan *online* adalah ketidaksahan dalam menyalin dan membagi produk digital, seperti musik, *software*, dan konten digital lainnya. Pembajakan *online* muncul ke permukaan melalui jaringan *peer-to-peer* (P2P) *file sharing*, yang mana jaringan pada komputer mengizinkan pengguna untuk mencari secara langsung dan mengunduh *file* (seperti audio dan *file* video) dari komputer lain ke dalam jaringan. Setelah *Napster* yang terkenal di tutup, *software* P2P seperti *Kazaa*, *LimeWire*, and *Direct Connect* mengizinkan pengguna untuk terhubung dengan orang lain secara langsung tanpa melalui transaksi entitas di antara komputer. Jaringan tersebut digunakan untuk mengunduh *software*, musik, video musik, dan film serta dapat menyebabkan tuntutan pidana.

### 3) Penggunaan Internet yang Berlebihan dan Perilaku Adiktif

Pemuda menjadi pengguna terbesar internet dengan frekuensi tertinggi di seluruh dunia, diantara anak-anak dan orang dewasa. Hal tersebut juga berdampak pada meningkatnya jumlah pemuda yang mengalami kecanduan dalam menggunakan internet,

menggunakan internet melebihi batas normal, tidak bisa terlepas dari internet, dan lain-lain sebagainya. Permasalahan perilaku adiktif atau kecanduan adalah sebagai berikut,

a) Kecanduan *Game Online*

Hovart (dalam Kusumadewi, 2009) mendefinisikan mengenai kecanduan adalah sebagai berikut:

*“An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences).”*

Berdasarkan definisi diatas, kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa menimbulkan zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *softlifting*, aktivitas seksual, dsb. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan *video games* (Keepers, 1990).

*Game online* adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (Internet). *Game online* dapat juga menghasilkan uang tambahan yaitu dengan menukarkan mata

uang di *game online* dengan bentuk rupiah atau bisa juga dengan menjual karakter *game online* kepada orang lain (Ayu Rini, 2011).

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “The Heart of Addiction” (dalam Kusumadewi, 2009) ada dua jenis kecanduan, yaitu *physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain, dan *non-physical addiction*, adalah jenis kecanduan yang tidak melibatkan dua hal diatas. Kecanduan terhadap *internet game online* termasuk pada jenis *non-physical addiction*.

b) *Cyber Relationship*

Internet menyediakan berbagai kesempatan bagi orang untuk bertemu dan berinteraksi dengan orang lain. Karakter anonim komunikasi *online*, yang terutama terjadi di tahun-tahun awal munculnya internet, mendukung pertukaran cepat informasi pribadi yang bersifat intim dan bahkan dapat menciptakan ikatan emosional antara peserta dalam berkomunikasi. Akibatnya pengguna dapat ditarik ke dalam komunikasi *online* dan bahkan mungkin merasa dukungan sosial merupakan

sesuatu yang mungkin mereka merasa kurang dalam kehidupan *offline* mereka.

Beberapa karakteristik pemuda mungkin meningkatkan resiko mereka untuk melakukan komunikasi *online* secara berlebihan. Bukti awal menunjukkan bahwa, pengguna yang mengalami kecanduan berkomunikasi lebih sering dibandingkan dengan pengguna *online* lainnya. Individu yang tidak mengalami kecanduan (pada semua usia) hampir sering menggunakan aspek-aspek pada internet yang mengizinkan mereka mengakses informasi, sedangkan pengguna rentan mengalami kecanduan dalam menggunakan aplikasi online yang mendukung komunikasi diantara pengguna (Young dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011). Niemze dkk. Menjelaskan bahwa

*“Addictive behavior on the internet were friendlier and more open online compared to offline context; they have more friends on the internet and share all their secrets with them.”*

Perilaku adiktif/ kecanduan terhadap internet yang ramah dan teman-teman yang lebih terbuka di internet dan berbagi semua rahasia diantara mereka.

Kesepian adalah faktor lain pengguna yang memainkan peran dalam berkontribusi terhadap komunikasi *online* yang berlebihan. Morahan-Martin & Schumacher dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011) melakukan hipotesis dan berasumsi bahwa

*“Loneliness is part of an individual’s makeup”*

Kesepian adalah bagian dari riasan individu. Morahan-Martin & Scumacher melakukan studi kepada 277 kepada mahasiswa tingkat akhir sebagai pengguna internet yang diteliti hubungan antara kesepian serta kebiasaan dan penggunaan internet. Individu yang mengalami kesepian menggunakan internet untuk dukungan emosional, untuk bertemu orang baru, untuk berinteraksi dengan orang lain, dan berperilaku secara *online* dengan cara yang kurang disetujui, dan komunikasi *online* lebih disukai, merasa lebih terbuka di sana, berbagi kerahasiaan dan menyatakan bahwa sebagian besar teman mereka adalah teman-teman *online*. Orang-orang yang kesepian *online* juga pada saat mereka merasa sendiri, depresi, cemas, mereka juga lebih sering mengembangkan hubungan permasalahan internet dengan dalam fungsi sehari-hari.

c) Dorongan Perilaku Seksual dan Perilaku Seksual Adiktif di Internet

Cooper, dkk (dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011) telah menetapkan perilaku kompulsif seksual sebagai "dorongan tak tertahankan untuk melakukan perilaku seksual yang tidak rasional . "Jenis perilaku ditemukan di kalangan pengguna internet dari berbagai usia dan jenis kelamin dan dapat didefinisikan dalam hal karakteristik dasar hidup.

- (1) Penyangkalan: Individu meremehkan atau menyembunyikan aktivitas seksual *online*.
- (2) Pengulangan dan penghentian yang tidak berhasil: dari kegiatan ini: individu mencoba berulang kali untuk mengurangi perilaku seksual tetapi tidak berhasil.
- (3) Waktu yang berlebihan: individu menghabiskan waktu *online* secara ekstrim untuk aktivitas / kegiatan seksual.
- (4) Efek negatif dari perilaku seksual secara *online*: kegiatan seksual individu secara *online*, menyebabkan permasalahan dan konflik sosial, individu, dan masalah pribadi.
- (5) Mengulangi perilaku seksual secara *online*: individu mengulangi seksual secara *online* meskipun dengan konsekuensi yang tidak menguntungkan.



#### d) Judi *Online*

Cabot (dalam Subrahmanyam dan Smahel, 2011) menjelaskan bahwa,

*“Gambling is defined as any activity in which an individual risks something of value on the outcome of an uncertain event, whose results he or she does not have control over.”*

Perjudian didefinisikan sebagai setiap kegiatan di mana seorang individu beresiko atas sesuatu yang bernilai pada hasil dari suatu peristiwa yang tidak pasti, yang hasilnya ia tidak memiliki kontrol.

*“In ‘online gambling’, such activities occur on the internet and typically. Involves money, but individuals may also spend virtual currency in digital worlds”* (e.g., The Linden Dollar in Second Life).

Dalam 'judi *online* ', kegiatan tersebut terjadi di internet dan biasanya. Melibatkan uang, tetapi individu juga dapat menghabiskan uang virtual di dunia digital

#### 4) Interaksi Agresif Secara *Online*

Secara tradisional masa pemuda dianggap sebagai periode “badai dan tekanan”, suatu masa dimana ketengangan emosi meninggi sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar (Hurlock,

1980). Kondisi emosi pemuda tersebut terkait pula dengan kondisi sosial yang mengelilingi pemuda. Adapun meningkatnya emosi terutama karena anak laki-laki dan perempuan berada dibawah tekanan sosial dan menghadapi kondisi baru, sedangkan selama masa kanak-kanak, ia kurang mempersiapkan diri untuk keadaan-keadaan itu (Hurlock, 1980).

Hubungan sosial pemuda kini tidak hanya terjalin secara tatap muka, perkembangan teknologi membawa pemuda pada dunia baru, seperti adanya fasilitas sosial media yang dapat menghubungkan pemuda dengan teman sebayanya, keluarga, maupun beragam orang-orang dari seluruh dunia, dengan media sosial memberikan kemudahan bagi masyarakat digital khususnya pemuda untuk terkoneksi satu sama lain, namun dibalik itu terdapat penyimpangan dan tekanan-tekanan sosial yang dilakukan secara *online*, media sosial digunakan untuk mengejek, mencemarkan nama baik, mengintimidasi seseorang, permasalahan tersebut termasuk dalam kasus *cyber bullying* yang kini marak dilakukan oleh para pemuda.

a) *Cyber bullying*

Menurut Subrahmanyam dan Smahel (2011) menyatakan bahwa

*“Cyber bullying is a broadly defined as the use of the internet or other digital communication devices to insult or threaten someone.”*

*Cyber bullying* didefinisikan secara luas sebagai penggunaan internet atau perangkat komunikasi digital lainnya untuk menghina atau mengecam seseorang

*“Cyber bullying includes taunting, insulting, threatening, harassing, and intimidation behavior using text messaging, emails, defaming web sites, and online slam books (online spaces to post anonymous comments about peers).”*

*Cyber bullying* termasuk mengejek, menghina, mengancam, mengganggu, dan mengintimidasi dengan menggunakan pesan teks, email, *web site* fitnah, dan buku kecaman *online* (ruang *online* untuk memposting komen tanpa nama tentang teman sebaya)

*Cyber bullying can also involve hacking into server and releasing users private information, as in the case on the Czech server “libimseti.cz” (“likeyou.cz”), where hackers downloaded private pictures from the profiles of thousand girls and published them on internet.”*

*Cyber bullying* juga dapat terlibat dalam meretas ke dalam *server* dan melepaskan informasi privasi para pengguna. Seperti dalam kasus *server* Czech “libimseti.cz” (likeyou.cz), *hacker* mengunduh gambar-gambar privasi dari ribuan profil perempuan dan menyebarkannya di internet.”

### (1) Karakteristik *Bully* dan Korban *Bully*

Penelitian yang dilakukan di USA dan Czech menemukan bahwa laki-laki dan perempuan sama-sama menjadi pelaku dan korban (Hinduja & Patchin, Sevcikopa & Smahel dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011). Hal ini bertentangan pada kasus *bullying* biasanya berhadapan langsung, lelaki umumnya menjadi pelaku, khususnya kasus *bully* yang melibatkan fisik (Hinduja & Patchin dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011).

Aspek lainnya pada perilaku pemuda dalam *online* maupun *offline* terkait dengan *cyber bullying*. Kedua tingkat penggunaan pemuda pada internet dan jenis aplikasi *online* mereka gunakan berhubungan dengan risiko *bullying* secara *online*. Pemuda pengguna internet lebih berat tidak hanya *dibully* (Hinduja & Patchin dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011), mereka juga seringkali diintimidasi secara *online* (Juvonen & Gross dalam Subrahmanyam dan Smahel, 2011). Beberapa perangkat komunikasi *online* yang digunakan oleh pemuda dengan resiko besar dapat mengalami *bullying*.- Juvonen and Gross melaporkan bahwa pemuda yang menggunakan pesan instan dan *web cam*,

antara satu dan setengah sampai tiga kali mungkin berulang kali diganggu dibandingkan yang tidak menggunakan (Juvonen & Gross, dalam Subrahmanyam dan Smahel, 2011) Selain perilaku *online*, perilaku *offline* pemuda, khususnya masalah yang berhubungan dengan *cyber bullying*. Pemuda yang melaporkan masalah sekolah baru-baru ini, perilaku menyerang, dan penggunaan narkoba lebih mungkin untuk menjadi pelaku dan korban *cyber bullying* (Hinduja & Patchin dalam Subrahmanyam & Smahel, 2011)

## **2. Mahasiswa**

### **a. Pengertian Mahasiswa**

Menurut Susantoro dalam Ramadha (1990) mahasiswa merupakan kalangan muda yang berumur antara 19 sampai 28 tahun yang memang dalam usia tersebut mengalami suatu peralihan dari tahap remaja ke tahap dewasa atau masa menjelang dewasa (*emerging adulthood*)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mahasiswa adalah mereka yang sedang belajar di perguruan tinggi (Poerwadarminta,

2005). Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelegualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi. Mahasiswa adalah manusia yang tercipta untuk selalu berpikir yang saling melengkapi (Siswoyo, 2007). Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi, mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi.

Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatan dengan perguruan tinggi. Mahasiswa juga merupakan calon intelektual atau cendekiawan muda dalam suatu lapisan masyarakat yang sering kali syarat dan predikat. Mahasiswa umumnya masih relatif muda baik dalam usia maupun kematangan berpikir, artinya masih membutuhkan bimbingan orang tua atau dosen dalam setiap gerak tindakannya.

Mahasiswa secara menyeluruh termasuk kategori tahap perkembangan dewasa awal. Menurut Hurlock, mahasiswa berada

dalam rentang usia 19-26 tahun, mengalami transisi dari masa perkembangan remaja awal.

Untuk menjadi mahasiswa seseorang harus memenuhi syarat-syarat tertentu yang ditentukan oleh universitas, diantaranya memiliki surat tanda tamat belajar pendidikan menengah atas dan sederajat, dan memiliki kemampuan yang disyaratkan oleh suatu perguruan tinggi tertentu.

#### b. Karakteristik Mahasiswa

Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat, karena berkurangnya gejala-gejala yang ada di dalam perasaan. Mereka cenderung memantapkan dan berpikir matang terhadap sesuatu yang diraihinya, sehingga mereka memiliki pandangan yang realistis tentang diri sendiri dan lingkungannya. (Ganda, 2004).

Karakteristik mahasiswa yang paling menonjol adalah mereka mandiri, dan memiliki perkiraan tentang masa depan, baik dalam hal karir maupun hubungan percintaan. Mahasiswa akan memperdalam keahliannya di bidangnya masing-masing untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang membutuhkan mental yang kuat (Ganda, 2004).

c. Mahasiswa Strata 1 Universitas Negeri Jakarta (UNJ)

Berdasarkan pengertian mahasiswa maka dapat didefinisikan bahwa mahasiswa S1 UNJ merupakan sekumpulan individu yang menempuh pendidikan program sarjana (S1) dan terdaftar sebagai mahasiswa di UNJ yang terikat dengan aturan dan standar yang berlaku di Universitas, Fakultas, maupun Jurusan. Mahasiswa S1 UNJ tersebar di 7 fakultas yaitu, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Fakultas Teknik (FT), Fakultas Bahasa dan Sastra (FBS), Fakultas Ilmu Sosial (FIS), Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), dan Fakultas Ekonomi (FE).

Dalam Buku Pedoman Akademik 2010/2011 menyatakan bahwa program sarjana (S1) memiliki tujuan menghasilkan lulusan yang memiliki kualifikasi:

- 1) Menguasai dasar-dasar ilmiah dan keterampilan dalam bidang keahlian tertentu sehingga mampu menemukan, memahami, menjelaskan, dan merumuskan cara penyelesaian masalah yang ada dalam kawasan keahliannya;
- 2) Mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya sesuai dengan bidang keahliannya dalam kegiatan



produktif dan pelayanan kepada masyarakat dengan sikap dan perilaku yang sesuai dengan tata kehidupan bersama;

- 3) Mampu bersikap dan berperilaku dalam membawakan diri berkarya di bidang keahliannya maupun dalam kehidupan bersama di masyarakat;
- 4) Mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni yang merupakan keahliannya. (Kepmen Nomor 232/U/2000).

### **3. Hasil Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Noni Novika Sari dan Ridhoi Meilona Purba pada tahun 2012 tentang gambaran perilaku *cybersex* pada remaja pelaku *cybersex* di kota Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, pendekatan kuantitatif. penelitian ini, kami mengeksplorasi gambaran perilaku *cybersex* pada remaja di kota Medan. Partisipan di dalam penelitian ini merupakan individu yang mengaku pernah melakukan kegiatan *cybersex*. Mereka kami rekrut secara insidental di beberapa warung internet (warnet) yang berlokasi di sekitar areal persekolahan dan universitas di kota Medan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 67% remaja yang melakukan aktivitas *cybersex* melakukan aktivitas tersebut dalam rangka rekreasi (*recreational users*), 29% merupakan pengguna beresiko (*at risk users*), dan hanya 4% merupakan pengguna kompulsif (*sexual compulsive users*). Penelitian ini juga menemukan bahwa alasan utama para remaja pelaku *cybersex* melakukan aktivitas *cybersex* adalah: (1) kemudahan dalam mengakses atau memperoleh materi seksual, (2) keterjagaan privasi, (3) dan kebebasan dalam mengekspresikan fantasi seksual.

Hasil penelitian relevan selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zalnur pada tahun 2012 tentang Plagiarisme Di Kalangan Mahasiswa Dalam Membuat Tugas-Tugas Perkuliahan Pada Fakultas Tarbiyah lain Imam Bonjol Padang. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bentuk-bentuk perilaku plagiarisme yang dilakukan oleh mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan. Faktor-faktor penyebab timbulnya perilaku plagiarisme tersebut ada tiga bentuk, yaitu: (1) mengambil tulisan orang lain kemudian diakui sebagai karya sendiri, (2) mengambil ide atau batang tubuh pikiran orang lain untuk selanjutnya dirubah ke dalam bahasa sendiri dan (3) mengambil teks secara keseluruhan tanpa mengubah tulisan maupun menambah dengan analisis maupun komentar apapun. Pemicu terjadinya plagiarisme: (1)

perkembangan teknologi informasi dan (2) tingginya intensitas tugas perkuliahan sedangkan alokasi waktu yang tersedia sangat terbatas.

Selanjutnya hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Yana Choria Utami pada tahun 2013 tentang *Cyber bullying* di Kalangan Remaja (Studi tentang Korban *Cyber bullying* di Kalangan Remaja di Surabaya). Permasalahan tersebut dianalisa menggunakan teori kekerasan simbolik dari Pierre Bourdieu. Bourdieu menyebutkan terdapat tiga konsep dalam teorinya, yaitu Habitus, Lingkungan (*field*), dan modal. Metodologi yang digunakan adalah metodologi kualitatif, dengan tipe penelitian deskriptif dan berparadigma fenomenologi. Informan yang diambil dalam penelitian ini berjumlah empat remaja, dengan karakteristik informan di bawah 18 tahun. Penelitian ini dilakukan di Surabaya yang dipilih secara *snowball*. Pengumpulan data diambil dengan menggunakan indept interview dan studi pustaka. Sementara itu, teknik analisis data menggunakan transkrip, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa, habitus dan lingkungan siswa mempunyai pengaruh dalam penggunaan media sosial di kalangan remaja, serta didukung oleh modal atau alat untuk mengakses dunia maya. Keberadaan habitus dan lingkungan yang mendukung, menyebabkan munculnya kekerasan simbolik yang dilakukan di media sosial atau disebut sebagai *cyber bullying*. *Cyber*

*bullying* tersebut didapatkan melalui *direct attack* dan *by proxy*. *Direct attack* , yaitu berbentuk pesan langsung/ hinaan, ejekan, dan ancaman. Sedangkan *by proxy* adalah pengambilan alih akun. Dampak dari *cyber bullying* mengakibatkan perubahan sikap dan timbulnya pengucilan terhadap korban.

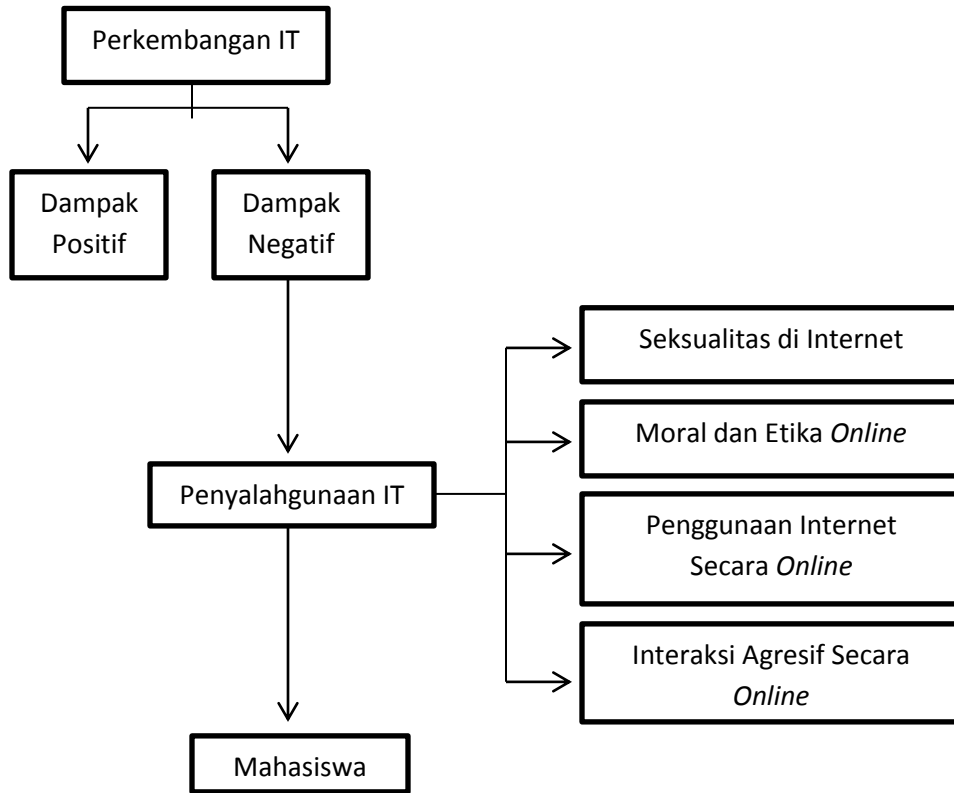
#### **4. Kerangka Berpikir**

Penyalahgunaan informasi dan teknologi (IT) merupakan dampak negatif dari kemajuan teknologi di era *digital*. Penyalahgunaan informasi IT adalah masalah-masalah yang timbul akibat dari penggunaan informasi dan teknologi dengan tidak tepat guna, sehingga menimbulkan kerugian bagi individu yang bersangkutan maupun orang lain. Penyalahgunaan IT banyak dilakukan oleh mahasiswa, hal tersebut berdasarkan penelitian yang menjelaskan bahwa pengguna internet terbanyak adalah pemuda usia 18-25 tahun, rentang usia tersebut juga termasuk pada masa menjelang dewasa (*emerging adulthood*). Mahasiswa berada pada rentang usia 18-25 tahun, sehingga penyalahgunaan IT banyak dilakukan oleh mahasiswa.

Permasalahan tersebut terbagi menjadi empat aspek, yaitu aspek seksualitas di internet, yaitu perilaku seksual yang dilakukan untuk

memenuhi kepuasan diri terhadap seks. Selanjutnya aspek moral dan etika *online* merupakan hal yang penting yang perlu diperhatikan sebagai *netizen* (warga internet). Moral dan etika *online* merupakan norma-norma dan etika yang mengatur tata cara dalam beraktivitas dan berperilaku di dunia *online*. Aspek penggunaan internet secara berlebihan dan perilaku adiktif juga merupakan masalah yang timbul akibat dari penyalahgunaan IT, penggunaan internet secara berlebihan adalah kebiasaan buruk netizen dalam menggunakan internet melebihi batas normal dan wajar penggunaan internet, sedangkan perilaku adiktif adalah dampak dari penggunaan internet secara berlebihan, yaitu kecanduan. Aspek yang terakhir adalah interaksi agresif secara *online*. Perilaku agresif sendiri merupakan perilaku yang sengaja menyakiti atau merugikan orang lain.

Berdasarkan asumsi di atas dapat dilihat kerangka berpikir dalam penelitian ini dalam bentuk bagan sebagai berikut.



Gambar 2.1

Kerangka berpikir penelitian