

KONTRIBUSI KECENDERUNGAN REMAJA DALAM
MENGAKSES *CYBERSEXUAL* DITINJAU DARI *SELF-
ESTEEM* DAN *LONELINESS*

SKRIPSI

Pembimbing

Grestin Sandy, S.Psi., M.Psi., Psikolog
Nirwana Permatasari, M.Pd., M.Psi., Psikolog

Oleh :

Andi Mutiah Amalia Haris
Q11114502



UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
MAKASSAR

2019



Optimization Software:
www.balesio.com

Halaman Persetujuan

**KONTRIBUSI KECENDERUNGAN REMAJA DALAM MENGAKSES
CYBERSEXUAL DITINJAU DARI SELF-ESTEEM DAN LONELINESS**

Disusun dan diajukan oleh:

Andi Mutiah Amalia Haris
Q11114502

Telah disetujui dan diajukan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Psogram Studi
Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin

Makassar, 18 Januari 2019

Pembimbing I

Pembimbing II



Grestin Sandy, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIP. 198606012014042001



Nirwana Permatasari, S.Psi., M.Psi., Psikolog
NIDK. 888550017

Ketua Program Studi Psikologi
Fakultas Kedokteran
Universitas Hasanuddin



Dr. Muh. Tamar, M.Psi
NIP. 196412311990021004



Optimization Software:
www.balesio.com

SKRIPSI

**KONTRIBUSI KECENDERUNGAN REMAJA DALAM MENGAKSES
CYBERSEXUAL DITINJAU DARI SELF-ESTEEM DAN LONELINESS**

Disusun dan diajukan oleh:

Andi Mutiah Amalia Haris
Q11114502

Telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi
Pada tanggal 22 Januari 2019

Menyetujui,
Panitia Penguji


No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Muhammad Tamar, M.Psi	Ketua	
2.	Elvita Bellani, S.Psi., M.Sc	Sekretaris	
3.	Mayenrisari Arifin, S.Psi., M.Psi., Psikolog	Anggota	
4.	Grestin Sandy R, S.Psi., M.Psi., Psikolog	Anggota	
5.	Nirwana Permatasari, S.Psi., M.Psi., Psikolog	Anggota	
6.	Umniyah Saleh, S.Psi., M.Psi., Psikolog	Anggota	

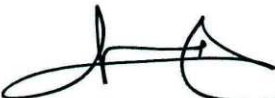
Mengetahui

Wakil Dekan Bidang Akademik, Riset,
dan Inovasi
Fakultas Kedokteran

Ketua Program Studi Psikologi
Fakultas Kedokteran




Idris, M.Kes
103 199802 1 001



Dr. Muhammad Tamar, M.Psi
NIP. 19641231 199002 1 004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
DAFTAR TABEL.....	4
DAFTAR GAMBAR.....	5
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	6
ABSTRACT.....	7
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I.....	8
PENDAHULUAN.....	8
1.1 Latar Belakang.....	8
1.2 Rumusan Masalah.....	20
1.3 Tujuan Penelitian.....	20
1.4 Manfaat Penelitian.....	20
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL.....	14
2.1 <i>Self-Esteem</i> (harga diri).....	14
2.1.1 Definisi <i>Self-Esteem</i> (harga diri).....	14
2.1.2 Karakteristik <i>Self-Esteem</i> tinggi dan rendah.....	15
2.1.3 Perkembangan <i>Self-Esteem</i> (harga diri) pada Remaja.....	17
2.1.4 Aspek-Aspek <i>Self-Esteem</i> (harga diri).....	18
2.1.5 Faktor yang Memengaruhi dan Penyebab Perkembangan <i>Self-Esteem</i> (harga diri).....	19
2.2 <i>Loneliness</i> (Kesepian).....	22
2.2.1 Definisi <i>Loneliness</i> (Kesepian).....	22
2.2.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi <i>Loneliness</i> (Kesepian).....	23
2.2.3 Penyebab <i>Loneliness</i> (Kesepian).....	25
2.2.4 Reaksi terhadap <i>Loneliness</i> (Kesepian).....	28
2.2.5 Jenis dan Aspek <i>Loneliness</i> (Kesepian).....	29
Kecenderungan Mengakses <i>Cybersexual</i>	30
Definisi Kecenderungan Mengakses <i>Cybersexual</i>	30
Bentuk-bentuk Perilaku <i>Cybersexual</i>	31



2.3.3	Aspek dan Dimensi Pengguna <i>Cybersexual</i>	33
2.3.4	Dampak Langsung Mengakses <i>Cybersexual</i>	36
2.3.5	Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kecenderungan Mengakses <i>Cybersexual</i>	37
2.4	Remaja	39
2.4.1	Definisi Remaja.....	39
2.5.1	Karakteristik Remaja.....	41
2.5	Kerangka Konseptual.....	44
BAB III.....		46
MATERI DAN METODE.....		46
3.1	Materi	46
3.2	Metode	47
3.2.1	Pendekatan Penelitian.....	47
3.2.2	Populasi dan Sampel.....	47
3.2.3	Hipotesis Penelitian.....	49
3.2.4	Teknik Pengumpulan Data	49
3.3.1	Uji Validitas.....	53
3.5	Prosedur Penelitian.....	56
3.5.1	Persiapan Pengambilan Data.....	56
3.5.2	Tahap Pelaksanaan	56
BAB IV		58
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		58
4.1	Deskripsi Karakteristik Subjek.....	58
4.1.1	Gambaran Umum Sampel Penelitian.....	58
4.2	Hasil Penelitian	58
	Tabel 4. 2 Profil hasil kecenderungan mengakses <i>cybersexual</i>	59
4.2.1	Profil Kecenderungan Mengakses <i>Cybersexual</i> pada Remaja.....	60
4.2.2	Profil <i>self-esteem</i> Remaja.....	63
4.2.3	Profil <i>loneliness</i> Remaja.....	64
	Hasil Analisis Data	65
	Uji Asumsi.....	65



4.3.2 Uji Hipotesis	67
4.4 Pembahasan	70
BAB V	83
KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Blue Print</i> skala <i>self-esteem</i> setelah uji <i>Confirmatory Factor Analysis</i> (CFA).....	50
Tabel 3. 2 <i>Blue Print</i> skala <i>self-esteem</i>	50
Tabel 3. 3 <i>Blue Print</i> Skala Loneliness	51
Tabel 3. 4 <i>Blue Print</i> Skala Loneliness setelah uji <i>Confirmatory Factor Analysis</i> (CFA).....	52
Tabel 3. 5 <i>Blue Print</i> Skala kecenderungan mengakses <i>cybersexual</i>	53
Tabel 3. 6 Estimasi Pelaksanaan	57
Tabel 3. 7 Uji Normalitas.....	65
Tabel 3. 8 Uji Linearitas.....	66
Tabel 3. 9 Uji Hipotesis	68
Tabel 3. 10 Uji Hipotesis	68
Tabel 3. 11 Persamaan Garis Regresi.....	68
Tabel 3. 12 Tabel Uji Hipotesis <i>Bootstrap</i>	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tingkat Kecenderungan Mengakses <i>Cybersexual</i>	60
Gambar 4. 2 Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	61
Gambar 4. 3 Subjek Berdasarkan Usia	62
Gambar 4. 4 Subjek Berdasarkan Pekerjaan	62
Gambar 4. 5 Tingkat self-esteem	63
Gambar 4. 6 Tingkat loneliness	64



ABSTRAK

Andi Mutiah Amalia Haris, Q11114502, Kontribusi Kecenderungan Remaja dalam mengakses *Cybersexual* ditinjau dari *Self-Esteem* dan *Loneliness*. *Skripsi*, Fakultas Kedokteran, Program Studi Psikologi, Universitas Hasanuddin Makassar, 2019.

vi + 90 + 41 lampiran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi kecenderungan remaja dalam mengakses *cybersexual* ditinjau dari *self-esteem* dan *loneliness*. Responden dalam penelitian ini berjumlah 223 orang. Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Skala *Coopersmith Self Esteem Inventory (CSEI)*, *R-UCLA loneliness scale version 3*, dan Kecenderungan mengakses *cybersexual* digunakan untuk pengambilan data. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi tertera sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dengan demikian, hipotesis diterima yaitu ada kontribusi kecenderungan remaja dalam mengakses *cybersexual* ditinjau dari *self-esteem* dan *loneliness*.

Kata kunci: *kecenderungan mengakses cybersexual, self-esteem, loneliness, remaja.*

Daftar Pustaka, 93 (1967-2018)



ABSTRACT

Andi Mutiah Amalia Haris, Q11114502, *The contribution of adolescent's tendency to access cyber sexual in terms of Self-Esteem and Loneliness. Undergraduate Thesis, Faculty of Medicine, Department of Psychology, Universitas Hasanuddin Makassar, 2019.*

vi + 90 + 41 *appendices*

The purpose of this study was to examine the contribution of the adolescent's tendency to access cyber sexual in terms of Self-Esteem and Loneliness. The study was conducted among 223 adolescents in the Makassar area. Multiple linear regression analysis is used to test the research hypothesis. The data are collected using the Coopersmith Self Esteem Inventory Scale (CSEI), R-UCLA loneliness scale version 3, and the tendency to access cyber sexual. The results showed that the significance value is 0.000 ($p < 0.05$). Thus, the hypothesis is accepted, namely that there is a contribution to the adolescent's tendency to access cyber sexual in terms of self-esteem and loneliness.

Kata kunci: *kecenderungan mengakses cybersexual, self-esteem, loneliness, remaja.*

Daftar Pustaka, 93 (1967-2018)



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan tahapan penting dalam siklus kehidupan manusia, masa remaja dimulai pada usia 11 atau 12 sampai awal usia dua puluhan atau remaja akhir. Masa remaja merupakan masa peralihan perkembangan antara masa kanak-kanak menuju masa dewasa awal yang meliputi perubahan pada aspek fisik, psikologis, otak, seksual, sosial, emosi serta intelektual (Papalia, Olds & Feldman, 2012). Havigurst (dalam Monks dkk, 2006) mengemukakan bahwa salah satu tugas perkembangan remaja yaitu menjalin pergaulan sosial. Pada masa ini hubungan sosial semakin tampak jelas, remaja mulai menjalin hubungan sosial dengan jenis kelamin sama maupun lawan jenis dalam kelompoknya. Sullivan (dalam Santrock, 2013) mengemukakan bahwa kebutuhan untuk memiliki teman akrab menjadi sangat penting selama masa remaja dan kebutuhan akan intimasi menjadi meningkat pada masa remaja.

Jean Piaget (dalam Ali & Asrori, 2012) mengemukakan bahwa remaja melakukan interaksi sebagai wadah untuk eksplorasi agar menemukan keunikan dalam diri dan mencari kekuatan yang dimiliki. Pada masa ini juga remaja mulai berinteraksi dengan lingkungannya, serta memperluas interaksinya yang tidak hanya keluarga namun membentuk hubungan baru dengan teman sebayanya. Interaksi dengan teman sebaya membantu remaja untuk mengembangkan

gaul sosial. Pada masa ini pula, remaja mulai ada rasa tertarik terhadap lawan jenis, hal ini menyebabkan remaja pada umumnya ingin memiliki teman



dekat dari lawan jenisnya. Pendapat lain dikemukakan oleh Santrock (2013) yang menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa transisi yang penuh gejolak dalam perkembangan hidup individu.

Tambunan (dalam Kamila & Mukhlis, 2013) menyatakan bahwa salah satu yang menentukan keberhasilan maupun kegagalan remaja di masa depan adalah faktor dari perkembangan *self-esteem*. Remaja dengan *self-esteem* yang relatif rendah memiliki pandangan yang negatif terhadap dirinya. Remaja memandang dirinya secara pesimis, hal ini akan menjadi kendala atau hambatan dalam berinteraksi dengan individu lain. Selain itu, remaja juga akan merasa kurang aman dan tidak diterima oleh individu lain. Menurut Baron dan Byrne (2005) remaja perlu mengevaluasi dirinya agar memandang dirinya lebih positif. Namun, tidak semua remaja memiliki gambaran diri positif yang menyeluruh tentang dirinya, bahkan tidak semua remaja mampu memahami dirinya. Untuk sebagian remaja, rendahnya *self-esteem* hanya menyebabkan rasa tidak nyaman. Namun bagi beberapa remaja, rendahnya *self-esteem* dapat menyebabkan depresi, bunuh diri, gangguan makan psikologis (*anorexia nervosa*), kenakalan (*delinkuensi*) remaja, dan masalah penyesuaian diri lainnya. Individu dengan harga diri rendah, selalu berpikir negatif tentang dirinya, cenderung pesimis tentang masa depan, selalu mengingat masa lalu dan tenggelam dalam suasana hati yang negatif. Individu juga cenderung memiliki reaksi emosional dan perilaku yang lebih buruk pada kritik atau umpan balik negatif (Taylor, Peplau, & Sears dalam Darney, Howcroft & Stroud, 2013).

Sebaliknya, individu yang memiliki *self-esteem* tinggi memandang dirinya secara

adar akan kelebihan yang dimilikinya dan memandang kelebihan-

n tersebut lebih penting dari pada kelemahannya. Remaja yang memiliki



self-esteem tinggi dapat mencapai keberhasilan dalam aspek akademis, hubungan sosial serta kesehatan mental. Oleh sebab itu, remaja perlu memiliki *self-esteem* yang tinggi agar remaja terhindar dari hal-hal negatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ma'rifah dan Budiani (2012) di Surabaya menunjukkan bahwa jumlah remaja yang memiliki *self-esteem* dengan kecemasan sosial di bawah rata-rata atau rendah cukup banyak, yaitu 46,1% dari 58 subjek. Hurlock (2011) mengemukakan bahwa *self-esteem* sebagai evaluasi atau sikap (tingkah laku) individu mengenai diri sendiri. Semakin tinggi *self-esteem* individu maka semakin cepat pula individu mengerti tentang dirinya. *Self-esteem* yang dimiliki setiap remaja dapat menentukan bagaimana remaja tersebut menempatkan dirinya dalam masyarakat.

Self-esteem terus menurun pada masa remaja, kemunduran *self-esteem* pada remaja dikaitkan dengan citra tubuh, tuntutan akademis yang semakin meningkat, masalah yang terkait dengan pubertas, serta pemikiran remaja yang masih abstrak mengenai dirinya dan masa depan (Robins & Trzesniewski, 2005). Berdasarkan hasil perbandingan *self-esteem* terhadap peran *gender*, kesenjangan *gender* terlihat di setiap jenjang usia. *Self-esteem* remaja laki-laki lebih tinggi dibandingkan *self-esteem* remaja perempuan hal ini dikarenakan adanya perubahan pubertas yang pesat pada remaja perempuan, selain itu lingkungan seperti perlakuan berbeda terhadap remaja laki-laki dan perempuan di sekolah serta pandangan remaja perempuan mengenai citra tubuh dapat memengaruhi *self-esteem*. Akan tetapi, pada masa remaja *self-esteem* laki-laki dan perempuan sama-sama mengalami penurunan dibandingkan pada masa

hidup yang lainnya (Kling, Hyde, Hujan, & Buswell, 1999; Robins

02 dalam Robins & Trzesniewski, 2005).



Yadav dan Iqbal (dalam Aunillah & Adiyanti, 2015) mengemukakan beberapa penyebab dan akibat dari *self-esteem* rendah yaitu kurang percaya akan potensi yang dimiliki, merasa tidak diterima oleh lingkungannya, menganggap dirinya tidak berharga, rasa malu (*shyness*), keterasingan, rendahnya performansi di sekolah, depresi, bunuh diri, dan gangguan makan psikologis (*anorexia nervosa*). Selain itu rendahnya *self-esteem* akan menyebabkan masalah sosial pada remaja, seperti kenakalan remaja, kekerasan, kriminalitas, penggunaan obat terlarang, seks pranikah, dan sebagainya. Kecenderungan seks pranikah tidak terlepas dari stimuli yang di dapatkan dari media sosial, lingkungan/pergaulan dengan teman sebaya maupun rasa penasaran, salah satu dorongan individu melakukan seks pranikah yaitu karena mengakses *cybersexual* (Kartono dalam Salisa, 2010). Pemaparan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2015) di Jakarta yang menunjukkan hasil bahwa *self-esteem* berpengaruh terhadap adiksi *cybersex*, dimana remaja yang memiliki *self-esteem* rendah cenderung lebih sering mengakses *cybersexual*.

Penelitian yang dilakukan oleh Ghaisani (2016) menunjukkan hasil bahwa *self-esteem* dan *loneliness* memberikan kontribusi yang besar terhadap *cybersexual*. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa 85,71% remaja memiliki *self-esteem* rendah pada pelaku *cybersexual* dan 45,45% remaja memiliki *loneliness* rendah pada pelaku *cybersexual*. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa *self-esteem* dan *loneliness* secara bersama-sama memiliki kontribusi besar terhadap *cybersexual* pada remaja.

Adapun penyebab dari *loneliness* yaitu ketidakadekuatan dalam kemampuan yang dimiliki individu, terjadi perubahan terhadap apa yang diinginkan



individu dari suatu hubungan, *self-esteem*, perilaku interpersonal, dan atribusi (Brehm, 2002). *Loneliness* yang terjadi pada remaja merupakan masalah yang serius dibandingkan pada masa perkembangan lainnya. Perlman dan Peplau (1998) dalam penelitian menunjukkan hasil bahwa *loneliness* lebih tinggi terjadi diantara remaja dan dewasa muda, serta menjadi lebih rendah pada individu-individu yang sudah tua. Hal tersebut juga didukung oleh hasil survey *loneliness* yang dilakukan oleh *mental health foundation* di Inggris pada Mei tahun 2010, dari 2256 orang ditemukan 54% yang merasakan *loneliness* yaitu remaja, yang dimana subyek berumur 18-34 tahun lebih merasakan *loneliness* dibandingkan subyek yang berusia di atas 55 tahun (Mental Health Foundation, 2010). *Loneliness* muncul sebagai perasaan sedih dan kosong yang diikuti oleh tingginya kebutuhan individu. Hal ini bertolak belakang dengan stereotipe masyarakat, dimana masyarakat beranggapan bahwa remaja tidak mungkin mengalami *loneliness* karena remaja memiliki banyak teman.

Rubenstein, Carin, Shaver, dan Peplau (1979) menyatakan bahwa hampir semua individu pernah mengalami *loneliness*, namun perasaan ini muncul bukan karena kondisi atau situasi yang dialami individu tersebut, melainkan dari bagaimana individu memaknai situasi yang dialaminya. Penelitian yang dilakukan oleh Bingham dan Piotrowski (dalam Ghaisani, 2016) menunjukkan bahwa salah satu perilaku *cybersexual* tersebut didorong oleh faktor *loneliness*. Dalam internet, remaja yang *loneliness* dapat mengontrol tampilan dirinya dan mengatur cara remaja berinteraksi sehingga dapat mengurangi beberapa harapan negatif dan kurangnya keterampilan sosial (Morahan & Martin, 2007).

yang merasa *loneliness* akan mencari persahabatan, dukungan atau mencoba menghindari suasana hati yang negatif dengan



berinteraksi dalam jaringan (*online*), namun dengan menghabiskan waktu untuk berinteraksi di internet dapat meningkatkan sejumlah risiko potensial, seperti misalnya *cybersexual* (Larranaga, Yubero, Ovejero, & Navarro, 2016). Dalam penelitian Ozgur, Demiralay, dan Demiralay (2014) di Turki menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *loneliness* dan penyalahgunaan internet seperti *cybersexual* dan bentuk-bentuk perundungan-siber. Kecenderungan mengakses *cybersexual* merupakan hasrat atau keinginan individu dalam mengakses *cybersexual* yang memiliki efek menyenangkan sesaat, meningkatkan perilaku seksual yang menyimpang serta menjadikan tempat pelarian (Young, 1999).

Manusia dapat lebih mudah untuk berkomunikasi serta mengakses informasi dengan menggunakan *gadget*. Adapun, salah satu dorongan remaja sering menggunakan *gadget* yaitu karena mengisi waktu ketika merasa bosan (*boring*), stres (*stress*), lelah (*tired*), marah (*anger*), dan kesepian (*loneliness*). Faktor lain yang menyebabkan remaja melakukan *cybersexual* yaitu karena dorongan teman sebaya atau ikut-ikutan, tidak memiliki teman dekat serta untuk mengisi waktu luang. Individu yang memiliki waktu luang lebih banyak, cenderung mengakses *cybersexual* lebih lama dibandingkan individu yang memiliki waktu luang lebih sedikit (Young & Robert, 1998).

Pada masa remaja, individu lebih banyak menghabiskan waktunya di lingkungan dengan cara menjalin hubungan dengan *peer*, hal ini dikarenakan tugas perkembangan pada masa remaja yaitu menjalin relasi. Masa remaja memiliki ciri perkembangan yang khas yaitu remaja memiliki rasa ingin tahu yang

serta hormonal seksual yang sedang berkembang. Pada masa ini juga an masa untuk eksperimen dan mengeksplorasi hal yang terkait dengan



hal-hal yang berbau seksual. Rasa ingin tahu mengenai seksualitas sangatlah penting terutama dalam pembentukan hubungan dengan lawan jenisnya. Besarnya keingintahuan remaja mengenai hal-hal yang berhubungan dengan seksualitas menyebabkan remaja selalu berusaha untuk mencari tahu informasi mengenai seksualitas. Rasa ingin tahu yang besar mengenai seks dapat membuat remaja menjadi rentan pada stimulus seks (Santrock, 2013).

Dari hasil survey yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) pada tahun 2014 remaja dalam jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) sebanyak 97% mengakses situs porno. Hal tersebut menunjukkan bahwa sejak usia remaja banyak remaja yang telah mengakses informasi seksual dalam internet. Sifat universal yang dimiliki oleh internet dan akses yang tidak terbatas, membuat remaja dapat dengan mudah mengakses situs pornografi (Kominfo, 2014). Penelitian yang dilakukan oleh Ditman (dalam Muhammadin & Christia, 2014) mengemukakan bahwa faktor memiliki waktu luang tanpa aktivitas merupakan salah satu faktor remaja untuk menggunakan *gadget*. Saat ini, internet dianggap dapat memberikan dukungan sosial (*social support*), mengurangi rasa kesepian, percaya diri dan membentuk persahabatan secara *online*. Akan tetapi, jika individu lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan internet, maka individu tersebut akan menyediakan waktu lebih sedikit untuk berhubungan tatap muka di dunia nyata. Weiten dan Llyod (2008) mengemukakan bahwa penggunaan internet yang berlebihan memiliki dampak negatif, karena dapat mengganggu dalam hal pekerjaan, sekolah dan rumah. Selain itu, internet juga

salahgunakan seperti *cybersexual* yang menimbulkan beberapa hal ggu, seperti pada aspek sosial, psikologis, dan fisiologis.



Penelitian yang dilakukan oleh Cooper (2002) menunjukkan bahwa yang paling banyak mengakses internet dalam tujuan seksual yaitu remaja. Sejalan dengan rangsangan kuat dari film-film seks, sinetron, majalah bergambar seksi, godaan dan rangsangan dari lawan jenis, serta pengamatan secara langsung terhadap perbuatan seksual, tidak hanya membuat keinginan seksual meningkat namun juga menyebabkan kematangan seksual yang lebih cepat pada diri remaja. Hurlock (2011) mengemukakan bahwa ketertarikan remaja terhadap materi porno di internet berkaitan dengan masa transisi yang sedang dialaminya, dimana remaja sedang mengalami berbagai macam perubahan, baik pada aspek fisik, seksual, emosional, religiusitas, moral, sosial, maupun intelektual. Pada masa remaja, terjadi perubahan pada aspek seksual yang berkaitan dengan matangnya kelenjar hipofisa yang merangsang pengeluaran hormon dan memengaruhi organ-organ reproduksi pada remaja. Hal tersebutlah yang menyebabkan dorongan seksual remaja menjadi meningkat. Remaja menjadi semakin peka terhadap hal-hal yang berkaitan dengan seks dan remaja juga berusaha mencari lebih banyak informasi mengenai seks.

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa remaja cenderung mengakses situs porno dikarenakan mudahnya dalam mengakses, selain itu remaja juga mulai peka akan hal-hal yang berbau seksual. Remaja juga mulai tertarik terhadap materi porno di internet, hal ini berkaitan dengan masa transisi yang sedang dialaminya. Hal tersebut sejalan dengan perkembangan seksual yang sedang dialami oleh remaja, dimana pada masa remaja terjadi perubahan pada aspek seksual yang berkaitan dengan matangnya kelenjar hipofisa yang

yang pengeluaran hormon dan memengaruhi organ-organ reproduksi
remaja.



Berdasarkan *pilot study* yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 14 dan 15 April 2018 dengan 3 subjek di kota Makassar, terdapat beberapa alasan remaja mengakses *cybersexual*, diantaranya yaitu tidak memiliki waktu yang banyak bersama orang tua, tidak memiliki teman dekat, ikut-ikutan dengan teman, memiliki waktu luang tanpa aktivitas, bosan, merasa *loneliness* dsbnya. Hal tersebutlah yang menjadi alasan remaja mengakses *cybersexual*. Dari *pilot study* yang dilakukan oleh peneliti, remaja mengakses *cybersexual* pertama kali dengan teman-temannya. Pada masa remaja, individu cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya bersama teman-temannya. Hal tersebutlah yang membuat remaja menjadi lebih mudah untuk mengakses *cybersexual*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ghaisani (2016) yang mengungkapkan bahwa remaja melakukan *cybersexual* yaitu untuk mengisi kekosongan waktu, tidak memiliki hubungan yang mendalam dengan orang disekitarnya sehingga merasa kesepian, mencari kesenangan dengan mengakses situs ataupun aplikasi yang menunjang untuk berkomunikasi dengan individu lain tanpa kontak langsung sehingga dapat mengekspresikan apapun yang diinginkannya tanpa adanya penolakan, dan sebagainya. Hal tersebut juga sejalan oleh penelitian yang dilakukan oleh Candrasari dan Kusumawati (2015) yang mengungkapkan bahwa alasan individu mengakses *cybersexual* yaitu karena kemudahan dalam mengakses atau memperoleh materi seksual, terjaganya privasi, dan kebebasan dalam mengekspresikan fantasi seksual.

Dari pemaparan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pada masa remaja, banyak remaja yang memiliki *self-esteem* yang rendah dan hal ini menjadi alasan remaja untuk mengakses *cybersexual* dan pada masa remaja, rasa *self-esteem* ini menjadi lebih meningkat dikarenakan perkembangan yang sedang



dialaminya. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, remaja berpotensi untuk mengakses *cybersexual*, hal tersebut dikarenakan dengan mengakses *cybersexual*, individu merasa dirinya mendapatkan dukungan sosial (*social support*), mengurangi rasa kesepian, percaya diri dan membentuk persahabatan secara *online*. Individu yang *loneliness* cenderung mencari aktivitas lain untuk mengurangi rasa kesepiannya, salah satu caranya yaitu dengan cara mengakses *cybersexual*. *Cybersexual* dianggap dapat mengurangi rasa kesepian dikarenakan dengan mengakses *cybersexual* individu dapat mengisi waktu luang tanpa aktivitas dengan berkomunikasi dengan individu lain (Young & Robert, 1998). Di zaman era modern ini individu sangat mudah untuk mengakses *cybersexual*. Hal tersebut dikarenakan mudahnya akses internet. *Cybersexual* saat ini dianggap bukan hanya untuk mengurangi *loneliness*. Namun, dengan kemudahan dalam akses internet individu yang merasa *loneliness* ataupun tidak *loneliness* tetap mengakses *cybersexual*.

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat diketahui bahwa remaja cenderung menghabiskan banyak waktunya dengan teman sebayanya. Remaja cenderung bergabung dengan salah satu komunitas, hal tersebut sejalan dengan masa perkembangan remaja, dimana remaja lebih senang menghabiskan waktu dengan teman sebayanya. Remaja juga lebih suka berada di lingkungan yang memiliki kesamaan yang banyak dengannya. Hal tersebutlah yang mendorong remaja untuk bergabung dalam suatu komunitas. Komunitas merupakan sebuah wadah untuk bertukar informasi. Dalam komunitas, individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan

kondisi lain yang serupa. (Wenger, 2002). Salah satu komunitas yang oleh remaja yaitu komunitas *anime*. Hal tersebut di dorong oleh



tayangan-tayangan di televisi Indonesia yang sering kali menayangkan *anime* sehingga banyak remaja yang menggemari *anime*, adapun salah satu tayangan di televisi yaitu seperti *doraemon*, *rouruni*, *sailormoon*, dan sebagainya. Selain itu, *anime* juga dapat di nonton secara *online*/mengunduh *anime* di internet. Komunitas *anime* merupakan suatu komunitas bagi para pecinta/penyuka budaya Jepang seperti *anime/manga* yang bertujuan sebagai wadah untuk saling *share*, diskusi mengenai *anime* dan menemukan orang-orang yang sehoobi (Venus & Helmi, 2017). Desain karakter perempuan dalam *anime* seringkali digambarkan secara *sexist* dan *hypersexual*. Seperti bertubuh langsing, berambut lurus, berhidung mancung, berkaki panjang, berdada besar, dan memakai pakaian minim/ketat yang mempertunjukkan lekuk tubuh secara sensual (Kumoro & Kom, 2018).

Dari pemaparan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa *self-esteem* dan *loneliness* secara bersama-sama memiliki kontribusi besar terhadap *cybersexual* pada remaja. hal tersebut didukung oleh beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa *self-esteem* memiliki keterkaitan terhadap kecenderungan mengakses *cybersexual*, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2015) di Jakarta yang menunjukkan hasil bahwa *self-esteem* berpengaruh terhadap adiksi *cybersex*. *Self-esteem* merupakan hal yang sangat penting dalam masa perkembangan remaja, dikarenakan salah satu yang menentukan keberhasilan maupun kegagalan remaja di masa mendatang adalah faktor dari perkembangan *self-esteem*. Namun, pada kenyataannya *self-esteem* yang dimiliki oleh setiap remaja berbeda-beda. Selain itu, *loneliness* juga menjadi salah satu dorongan

untuk mengakses *cybersexual*, dikarenakan individu yang *loneliness* cara untuk dapat mengurangi rasa ketidaknyamanan yang dialaminya,



salah satu caranya yaitu mengakses *cybersexual*, hal tersebut didukung oleh penelitian Ozgur, Demiralay, dan Demiralay (2014) di Turki yang menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *loneliness* dan penyalahgunaan internet seperti *cybersexual* dan bentuk-bentuk perundungan siber (*cyberbullying*), dimana *loneliness* mampu memprediksi kecenderungan menjadi pelaku perundungan siber (*cybersexual*) pada remaja.

Cybersexual menjadi lebih meningkat dikarenakan adanya stimulus-stimulus yang diberikan oleh lingkungan. Semakin sering individu melihat hal-hal yang berbau seksual, maka akan mendorong individu untuk terus menontonnya dan akan membentuk sikap yang positif terhadap seksual, seperti misalkan tayangan-tayangan *anime* yang ada di televisi semakin sering individu melihat tayangan *anime* yang berbau seksual, maka individu akan terus-menerus menontonnya dan akan meningkatkan intensitas untuk menonton hal-hal yang berbau seksual, hal tersebut dikarenakan adanya stimulus yang diberikan oleh tayangan *anime* dan adanya anggapan bahwa hal tersebut sudah menjadi aktivitas yang biasa dilakukannya. Mengakses *cybersexual* akan membuat remaja merefleksikan aktivitas tersebut dan berpendapat bahwa aktivitas tersebut menyenangkan dan menghibur sehingga cenderung mengulangi aktivitas tersebut (Jufri dalam Hikmah & Hikmah, 2013). Desain karakter perempuan dalam *anime* seringkali digambarkan secara *sexist* dan *hypersexual*. Seperti bertubuh langsing, berambut lurus, berhidung mancung, berkaki panjang, berdada besar, dan memakai pakaian minim/ketat yang mempertunjukkan lekuk tubuh secara sensual (Kumoro & Kom, 2018). Dari pemaparan tersebut, peneliti

untuk menjadikan komunitas *anime* sebagai subjek penelitian pada ini. Alasannya karena, komunitas *anime* ada kecenderungan



mengakses *cybersexual* dikarenakan adanya aktivitas untuk terus terpapar hal-hal yang berbau dengan *sexist* dan *hypersexual*, serta hobi yang dijalankannya. Individu akan lebih mengakses/mencari tahu hal yang diminatinya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai kontribusi kecenderungan remaja dalam mengakses *cybersexual* ditinjau dari *self-esteem* dan *loneliness*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu seberapa besar kontribusi kecenderungan remaja dalam mengakses *cybersexual* ditinjau dari *self-esteem* dan *loneliness*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui seberapa besar kontribusi kecenderungan remaja dalam mengakses *cybersexual* ditinjau dari *self-esteem* dan *loneliness*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi pada pengembangan dunia psikologi khususnya pada psikologi klinis, psikologi sosial, dan psikologi perkembangan serta dapat menjadi referensi untuk mereka yang ingin

dan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan *cybersexual*.



b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta pengetahuan bagi masyarakat umum, remaja serta khususnya orang tua agar dapat mendampingi anaknya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL

2.1 *Self-Esteem* (harga diri)

2.1.1 Definisi *Self-Esteem* (harga diri)

Coopersmith (1967) mengemukakan bahwa *self-esteem* merupakan hasil penilaian individu terhadap dirinya sendiri yang ditunjukkan melalui perilaku. *Self-esteem* merupakan evaluasi yang dibuat individu dan kebiasaan memandang dirinya terutama mengenai sikap menerima atau menolak, dan indikasi besarnya kepercayaan individu terhadap kemampuannya, keberartian, kesuksesan dan keberhargaan. Secara singkat *self-esteem* adalah "*personal judgment*" mengenai perasaan berharga atau berarti yang di ekspresikan dalam sikap-sikap individu terhadap dirinya. *Self-esteem* yang dibuat individu, biasanya untuk dipertahankan, dan sebagian berasal dari interaksi individu dengan lingkungannya dan dari sejumlah penghargaan, penerimaan dan perhatian individu lain yang diterimanya.

Burger (2008) juga mengemukakan bahwa *self-esteem* merupakan penilaian individu mengenai dirinya, persepsi individu mengenai nilai-nilai yang dimilikinya, dan penilaian keberhargaan dirinya terhadap individu lain. Harga diri memengaruhi perasaan percaya individu terhadap individu lain, hubungan sosial, pekerjaan, atau bisa dikatakan memengaruhi hampir seluruh sisi kehidupan manusia. *Self-esteem* yang positif akan memberikan kekuatan dan fleksibilitas pada individu untuk bertahan dalam hidup dan tetap bersikap positif menghadapi kesalahan yang dibuat tanpa menyebabkan rasa takut atau

n. Pendapat lain dikemukakan oleh Rosenberg, Schooler dan
ach (1989) yang menyatakan bahwa individu yang memiliki *self-esteem*



tinggi akan menghormati dirinya dan menganggap dirinya sebagai individu yang berguna. Sedangkan individu yang memiliki *self-esteem* yang rendah individu tidak dapat menerima dirinya dan menganggap dirinya tidak berguna dan serba kekurangan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *self-esteem* merupakan pandangan individu terhadap dirinya, bagaimana individu menerima dirinya dari evaluasi yang biasa dilakukannya. Individu yang memiliki *self-esteem* tinggi akan menghormati dirinya dan sebaliknya, jika individu memiliki *self-esteem* yang rendah, individu tidak dapat menerima dirinya.

2.1.2 Karakteristik *Self-Esteem* tinggi dan rendah

Coopersmith (1967) mengemukakan ciri-ciri individu sesuai dengan tingkat harga dirinya:

1. Harga Diri Tinggi (*high self-esteem*)
 - a. Menganggap diri sendiri sebagai individu yang berharga dan sama baiknya dengan individu lain yang sebaya dengan dirinya dan menghargai individu lain.
 - b. Dapat mengontrol tindakannya terhadap dunia luar dirinya dan dapat menerima kritik dengan baik.
 - c. Menyukai tugas baru dan menantang serta tidak cepat bingung bila sesuatu berjalan di luar rencana.
 - d. Berhasil atau berprestasi di bidang akademik, aktif dan dapat mengekspresikan dirinya dengan baik.

tidak menganggap dirinya sempurna, tetapi tahu keterbatasan diri dan mengharapkan adanya perkembangan dalam dirinya.



f. Memiliki nilai-nilai dan sikap yang demokratis serta orientasi yang realistis.

g. Lebih bahagia dan efektif menghadapi tuntutan dari lingkungan

Dari penjelasan diatas, secara garis besar ciri-ciri individu yang memiliki harga diri yang tinggi yaitu individu menganggap dirinya berharga seperti individu lain. Selain itu, ciri individu yang memiliki harga diri yang tinggi individu dapat mengontrol setiap tindakannya serta menerima umpan balik.

2. Harga Diri Rendah (*low self-esteem*)

a. Menganggap dirinya sebagai individu yang tidak berharga dan tidak sesuai, sehingga takut gagal untuk melakukan hubungan sosial. Hal ini sering kali menyebabkan individu yang memiliki harga diri yang rendah, menolak dirinya sendiri dan tidak puas akan dirinya.

b. Sulit mengontrol tindakan dan perilakunya terhadap dunia luar dirinya dan kurang dapat menerima saran dan kritikan.

c. Tidak menyukai segala hal atau tugas yang baru, sehingga akan sulit baginya untuk menyesuaikan diri dengan segala sesuatu yang belum jelas baginya.

d. Tidak yakin akan pendapat dan kemampuan diri sendiri sehingga kurang berhasil dalam prestasi akademis dan kurang dapat mengekspresikan dirinya dengan baik.

e. Menganggap diri kurang sempurna dan segala sesuatu yang dikerjakannya akan selalu mendapat hasil yang buruk, walaupun individu tersebut telah berusaha keras, serta kurang dapat menerima segala

perubahan dalam dirinya.



- f. Kurang memiliki nilai dan sikap yang demokratis serta orientasi yang kurang realitis.
- g. Selalu merasa khawatir dan ragu-ragu dalam menghadapi tuntutan dari lingkungan.

Dari penjelasan diatas, secara garis besar ciri-ciri individu yang memiliki harga diri yang rendah yaitu, individu menganggap dirinya tidak berharga, sulit mengontrol dirinya, tidak dapat menerima umpan balik serta individu tidak yakin dengan potensi yang dimilikinya.

2.1.3 Perkembangan *Self-Esteem* (harga diri) pada Remaja

Klein (dalam Frey & Carlock, 1987) menyatakan bahwa identitas bayi menyatu dengan individu-individu disekitarnya. Bayi yang baru lahir tidak dapat membedakan dirinya dengan lingkungannya. Saat individu memasuki masa kanak-kanak, individu akan memperoleh *self-esteem* dari orang tua dan guru. Individu belum dapat mengevaluasi diri mereka karena perkembangan kemampuan kognitif anak belum cukup untuk mengevaluasi diri mereka (Davis dalam Papalia, Olds & Feldman, 2012). Kualitas *self-esteem* berubah selama masa remaja, perubahan tersebut umumnya dimulai pada usia 11-13 tahun dan mencapai titik yang rendah pada saat usia 17 tahun (Rosenberg, Schooler, & Schoenbach, 1989).

Rosenberg, Schooler, dan Schoenbach (1989) menyatakan bahwa kebanyakan individu pada masa remaja awal mengalami *simultaneous challenges* yang dapat memberikan pengaruh yang rendah terhadap *self-esteem*

Tantangan-tantangan tersebut meliputi perubahan sekolah, perubahan hubungan antara orang tua dan remaja serta perubahan biologis yang berkaitan



dengan pubertas. *Self-Esteem* menjadi tidak stabil pada masa ini, karena remaja sangat memperhatikan dan mementingkan kesan yang mereka buat terhadap individu lain. Usaha untuk menyenangkan banyak individu akan menghasilkan frustrasi, umpan balik yang diterima dari individu lain akan berkontradiksi sehingga akan memperbesar keraguan dan kebingungan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Erikson (dalam Calhuoun & Acocella, 1995), bahwa pandangan yang tidak stabil dan tidak teratur tentang diri normal terjadi pada remaja oleh karena transisi peran yang dialaminya.

Dari pemaparan diatas, secara garis besar perkembangan harga diri (*self-esteem*) pada remaja terjadi transisi peran hal tersebut yang membuat pandangan remaja tidak stabil dan tidak teratur mengenai dirinya. Faktor lainnya yaitu dikarenakan tantangan-tantangan seperti perubahan di sekolah, hubungan dengan orang tua serta perubahan secara biologis. Hal tersebutlah yang membuat harga diri remaja menjadi tidak stabil

2.1.4 Aspek-Aspek *Self-Esteem* (harga diri)

Coopersmith (1967) mengemukakan bahwa terdapat 4 aspek yang terkandung dalam *self-esteem*, antara lain:

1. *Power*

Kekuasaan dalam arti kemampuan untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku individu lain. Kemampuan ini ditandai oleh adanya pengakuan dan rasa hormat yang diterima individu dari individu lain.

2. *Significance*

Significance atau keberartian adalah kepedulian dan afeksi yang diterima individu dari individu lain. Hal tersebut merupakan penghargaan dan



minat dari individu lain dan pertanda penerimaan serta popularitas. Keadaan tersebut ditandai oleh kehangatan, keikutsertaan, perhatian, dan kesukaan individu lain terhadapnya.

3. *Virtue*

Virtue atau kebajikan adalah ketaatan atau mengikuti standar moral dan etika. Kebajikan ditandai oleh ketaatan untuk menjauhi tingkah laku yang harus dihindari dan melakukan tingkah laku yang diperbolehkan atau diharuskan oleh moral atau etika dan agama.

4. *Competence*

Kemampuan dalam memenuhi tuntutan prestasi yang ditandai oleh keberhasilan individu dalam mengerjakan bermacam-macam tugas atau pekerjaan dengan baik dari level yang tinggi dan usia yang berbeda.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek dalam harga diri yaitu kemampuan individu untuk mengontrol tingkah laku individu lain, serta individu menghindari hal-hal yang dilarang oleh agama, etika dan moral. Individu juga memiliki kemampuan untuk mengerjakan bermacam-macam tugas atau pekerjaan dengan baik dari level yang tinggi dan usia yang berbeda.

2.1.5 Faktor yang Memengaruhi dan Penyebab Perkembangan *Self-Esteem* (harga diri)

Coopersmith (1967) menyimpulkan bahwa terdapat 4 faktor utama yang memberi kontribusi pada perkembangan *self-esteem*, yaitu:

1. *Significant Others*.

Significant Others merupakan usaha individu untuk memberi dan menghilangkan ketidaknyamanan, meningkatkan dan mengurangi



ketidakberdayaan. Serta meningkatkan dan mengurangi keberhargaan diri. *Self-esteem* bukan merupakan faktor yang dibawa sejak lahir, tetapi merupakan faktor yang dipelajari dan terbentuk dari pengalaman individu ketika berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Dalam berinteraksi tersebut akan terbentuk suatu penilaian atas dirinya berdasarkan reaksi yang diterima dari individu lain. Keluarga merupakan lingkungan sosial yang pertama bagi individu. Perilaku yang diberikan orang tua kepada anaknya akan membentuk *self-esteem*. Individu yang merasa dirinya dihormati, diterima dan diperlakukan dengan baik akan cenderung membentuk *self-esteem* yang tinggi, dan sebaliknya individu yang diremehkan, ditolak dan diperlakukan buruk akan cenderung akan membentuk *self-esteem* yang rendah.

2. Sejarah keberhasilan, status dan posisi yang pernah dicapai individu.

Keberhasilan, status dan posisi yang pernah dicapai individu tersebut akan membentuk suatu penilaian terhadap dirinya, berdasarkan dari penghargaan yang diterima dari individu lain. Status merupakan suatu perwujudan dari keberhasilan yang diindikasikan dengan pengakuan dan penerimaan dirinya oleh masyarakat.

3. Nilai-nilai dan aspirasi-aspirasi.

Pengalaman-pengalaman individu akan diinterpretasi dan dimodifikasi sesuai dengan nilai-nilai dan aspirasi yang dimilikinya. Individu akan memberikan penilaian yang berbeda terhadap berbagai bidang kemampuan dan prestasinya. Perbedaan ini merupakan fungsi dari nilai-nilai yang

seka internalisasikan dari orang tua dan individu lain yang signifikan

m hidupnya. Individu pada semua tingkat harga diri mungkin



memberikan standar nilai yang sama untuk menilai keberhargaannya, namun akan berbeda dalam hal bagaimana mereka menilai pencapaian tujuan yang telah diraihinya.

4. Cara individu berespon terhadap evaluasi dirinya.

Individu dapat mengurangi, mengubah, atau menekan dengan kuat perlakuan yang merendahkan diri dari individu lain atau lingkungan, salah satunya adalah ketika individu mengalami kegagalan. Pemaknaan individu terhadap kegagalan tergantung pada caranya mengatasi situasi tersebut, tujuan, dan aspirasinya. Cara individu mengatasi kegagalan akan mencerminkan bagaimana individu mempertahankan harga dirinya dari perasaan tidak mampu, tidak berkuasa, tidak berarti, dan tidak bermoral. Individu yang dapat mengatasi kegagalan dan kekurangannya adalah dapat mempertahankan harga diri.

Adapun beberapa penyebab penyebab harga diri rendah (*low self-esteem*) dan penyebab harga diri tinggi (*high self-esteem*), antara lain:

Yadav dan Iqbal (dalam Aunillah & Adiyanti, 2015) mengemukakan bahwa terdapat beberapa penyebab harga diri rendah (*low self-esteem*), antara lain yaitu, kurang percaya akan potensi yang dimiliki, merasa tidak diterima oleh lingkungannya, menganggap dirinya tidak berharga, rasa malu (*shyness*), keterasingan, rendahnya performansi di sekolah, depresi, bunuh diri, dan gangguan makan psikologis (*anorexia nervosa*).

Larasati (2012) mengemukakan beberapa penyebab harga diri tinggi (*high self-esteem*), yaitu percaya diri, menghargai dirinya, mengenali

uan/potensi yang dimilikinya, tidak malu dengan keterbatasan yang a, merasa puas dengan dirinya, dan bangga terhadap dirinya.



Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa beberapa faktor yang memengaruhi harga diri yaitu keluarga, dimana keluarga merupakan lingkungan sosial yang pertama bagi individu. Hal tersebut dikarenakan harga diri bukan faktor yang dibawa sejak lahir, namun hal tersebut berdasarkan pengalaman individu dengan lingkungan sosialnya. Faktor lainnya yaitu, bagaimana individu tersebut memaknai kegagalan yang dialaminya. Adapun penyebab dari harga diri rendah (*low self-esteem*) yaitu rasa malu (*shyness*), keterasingan, rendahnya performansi di sekolah, depresi, bunuh diri, dan gangguan makan psikologis (*anorexia nervosa*).

2.2 *Loneliness* (Kesepian)

2.2.1 Definisi *Loneliness* (Kesepian)

Menurut Brehm (2002) *loneliness* adalah perasaan kurang hubungan sosial yang diakibatkan ketidakpuasan dengan hubungan sosial yang ada. *Loneliness* itu sendiri bukan berarti individu sendirian, melainkan kondisi atau situasi yang dialami individu tersebut, bagaimana individu memaknai situasi yang sedang dialaminya. Fieldman (dalam Basuki, 2015) juga berpendapat bahwa *loneliness* merupakan ketidakmampuan untuk mempertahankan tingkatan dari keinginan untuk berhubungan dengan individu lain. *Loneliness* juga didefinisikan sebagai perasaan kehilangan dan ketidakpuasan yang dihasilkan oleh ketidaksesuaian antara jenis hubungan sosial yang individu inginkan dan jenis hubungan sosial yang individu miliki. Individu yang *loneliness* cenderung menjadi tidak bahagia, tidak puas dengan diri sendiri, tidak membuka diri, merasakan

an (*hopelessness*), dan merasa putus asa. Pendapat lain dikemukakan sel (dalam Perlman & Peplau, 1998) *loneliness* merupakan keterbatasan



dalam diri sehingga membawa individu tersebut sulit dan kurang dalam berhubungan sosial.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *loneliness* bukan suatu kondisi saat individu sendirian, namun *loneliness* bisa saja terjadi saat individu berada ditengah keramaian. *Loneliness* merupakan pandangan individu dalam memaknai kondisinya, serta perasaan tidak puas terhadap hubungan sosialnya.

2.2.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi *Loneliness* (Kesepian)

Faktor-faktor yang memengaruhi *loneliness*, diantaranya (Brehm, 2002) :

1. Usia

Individu yang berusia tua memiliki stereotipe tertentu di dalam masyarakat. Banyak individu yang menganggap semakin tua seseorang semakin merasa *loneliness*.

2. Status Perkawinan

Secara umum, individu yang tidak menikah lebih merasa *loneliness* bila dibandingkan dengan individu yang menikah (Freedman, Perlman & Peplau, dalam Brehm, 2002). Berdasarkan penelitian Perlman, Peplau, Rubeinstein dan Shaver (dalam Brehm, 2002), menyimpulkan bahwa *loneliness* lebih merupakan reaksi terhadap kehilangan hubungan perkawinan (*marital relationship*) dan ketidakhadiran dari pasangan suami/isteri pada diri seseorang.

3. Gender Studi

Gender studi mengenai *loneliness* menunjukkan bahwa tidak adabedaan *loneliness* antara laki-laki dan perempuan. Menurut Borys dan man (dalam Brehm, 2002) laki-laki lebih sulit menyatakan *loneliness*



secara tegas bila dibandingkan dengan perempuan. Hal ini disebabkan oleh stereotipe peran gender yang berlaku dalam masyarakat. Dimana berdasarkan stereotipe peran gender, pengekspresian emosi kurang sesuai bagi laki-laki bila dibandingkan dengan perempuan.

4. Status sosial ekonomi

Individu dengan tingkat penghasilan rendah cenderung mengalami *loneliness* lebih tinggi daripada individu dengan tingkat penghasilan tinggi.

5. Karakteristik latar belakang

Karakteristik latar belakang individu sebagai prediktor *loneliness*. Individu dengan orang tua yang bercerai akan lebih *loneliness* bila dibandingkan dengan individu dengan orang tua yang tidak bercerai. Semakin muda usia seseorang ketika orang tuanya bercerai semakin tinggi tingkat *loneliness* yang akan dialami individu tersebut ketika dewasa. Tetapi hal ini tidak berlaku pada individu yang orangtuanya meninggal ketika masih kanak-kanak, individu tersebut tidak lebih *loneliness* ketika dewasa bila dibandingkan dengan individu dengan orang tua yang berpisah semasa kanak-kanak atau remaja. Menurut Brehm (2002) proses perceraian meningkatkan *loneliness* ketika anak-anak tersebut dewasa.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi *loneliness* yaitu usia, status perkawinan, gender studi, status sosial ekonomi, serta karakteristik latar belakang. Adanya stereotipe dalam masyarakat yang menganggap bahwa semakin tua individu maka akan semakin *loneliness*, faktor lainnya yaitu status perkawinan dianggap menjadi salah satu faktor yang

aruhi *loneliness*, hal tersebut didukung oleh beberapa penelitian yang kan bahwa individu yang tidak menikah lebih merasa *loneliness*



dibandingkan dengan individu yang menikah. Faktor selanjutnya yaitu status sosial ekonomi, dimana individu dengan tingkat penghasilan rendah cenderung mengalami *loneliness*. Selanjutnya, karakteristik latar belakang hal ini merupakan salah satu faktor yang memengaruhi *loneliness* hal tersebut dikarenakan karakteristik latar belakang individu yang kuat sebagai prediktor *loneliness*.

2.2.3 Penyebab *Loneliness* (Kesepian)

Menurut Brehm (2002) terdapat beberapa hal yang dapat menyebabkan individu mengalami *loneliness*, yaitu:

1. Ketidakadekuatan dalam hubungan yang dimiliki individu.

Menurut Brehm (2002) hubungan individu yang tidak adekuat akan menyebabkan individu tidak puas akan hubungan yang dimilikinya. Ada banyak alasan individu merasa tidak puas dengan hubungan yang dimilikinya. Rubenstein, Carin, Shaver dan Peplau (1979) menyimpulkan beberapa alasan, yaitu sebagai berikut: (1) *Being unattached*; tidak memiliki pasangan, tidak memiliki *partner* seksual, berpisah dengan pasangannya atau pacarnya, (2) *Alienation*; merasa berbeda, merasa tidak dimengerti, tidak dibutuhkan dan tidak memiliki teman dekat, (3) *Being Alone*; pulang ke rumah tanpa ada yang menyambut, selalu sendiri, (4) *Forced isolation*; dikurung di dalam rumah, dirawat inap di rumah sakit, tidak bisa kemana-mana, (5) *Dislocation*; jauh dari rumah (merantau), memulai pekerjaan atau sekolah baru, sering pindah rumah, sering melakukan perjalanan.



2. Terjadi perubahan terhadap apa yang diinginkan individu dari suatu hubungan

Menurut Brehm (2002) *loneliness* juga dapat muncul karena terjadi perubahan terhadap apa yang diinginkan individu dari suatu hubungan. Pada saat tertentu hubungan sosial yang dimiliki individu cukup memuaskan. Sehingga individu tersebut tidak mengalami *loneliness*. Tetapi di saat lain hubungan tersebut tidak lagi memuaskan karena individu itu telah merubah apa yang diinginkannya dari hubungan tersebut. Menurut Peplau (dalam Brehm, 2002), perubahan itu dapat muncul dari beberapa sumber yaitu, (1) Perubahan *mood* individu. Jenis hubungan yang diinginkan seseorang ketika sedang senang berbeda dengan jenis hubungan yang diinginkan ketika sedang sedih. Bagi beberapa individu akan cenderung membutuhkan orangtuanya ketika sedang senang dan akan cenderung membutuhkan teman-temannya ketika sedang sedih, (2) Usia, seiring dengan bertambahnya usia, perkembangan seseorang membawa berbagai perubahan yang akan memengaruhi harapan atau keinginan individu terhadap suatu hubungan, (3) Perubahan situasi. Banyak individu tidak mau menjalin hubungan emosional yang dekat dengan individu lain ketika sedang membina karir. Ketika karir sudah mapan individu tersebut akan dihadapkan pada kebutuhan yang besar akan suatu hubungan yang memiliki komitmen secara emosional.

3. *Self-Esteem* (Harga Diri)

Self-esteem (harga diri) dan *loneliness* (kesepian) berkaitan dengan harga diri yang rendah. Individu yang memiliki harga diri yang rendah cenderung merasa tidak nyaman pada situasi yang beresiko secara sosial.



Dalam keadaan seperti ini individu tersebut akan menghindari kontak-kontak sosial tertentu secara terus menerus akibatnya akan mengalami *loneliness*. Individu yang *loneliness* cenderung menjadi berkurang kesadaran terhadap dirinya serta memiliki harga diri yang rendah. Ketika berbicara dengan orang asing, individu yang *loneliness* lebih banyak membicarakan diri sendiri dan menaruh sedikit ketertarikan terhadap lawan bicaranya. Setelah pembicaraan selesai biasanya kenalan baru tersebut memberi kesan yang negatif terhadap individu yang *loneliness* tersebut.

4. Perilaku *interpersonal*

Perilaku *interpersonal* akan menentukan keberhasilan individu dalam membangun hubungan yang diharapkan. Dibandingkan dengan individu yang tidak mengalami *loneliness*, individu yang mengalami *loneliness* akan menilai individu lain secara negatif, tidak begitu menyukai individu lain, tidak mempercayai individu lain, menginterpretasikan tindakan individu lain secara negatif, dan cenderung memegang sikap-sikap yang bermusuhan. Individu yang mengalami *loneliness* juga cenderung lambat dalam membangun keintiman dalam hubungan sosial dengan individu lain. (Peplau & Perlman, Saks & Krupart, dalam Brehm, 2002).

5. Atribusi

Atribusi menurut pandangan Peplau dan Perlman (dalam Brehm, 2002) perasaan *loneliness* muncul sebagai kombinasi dari adanya kesenjangan hubungan sosial pada individu ditambah dengan atribusi penyebab.

Dari pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa

o *loneliness*, misalkan saja tidak memiliki pasangan, merasa tidak
ti, hubungan dengan individu lain telah berubah dan tidak sesuai



dengan yang diinginkannya, adanya kesenjangan hubungan sosial dengan individu lain, serta harga diri yang rendah.

2.2.4 Reaksi terhadap *Loneliness* (Kesepian)

Rubeinstein dan Shaver (dalam Brehm, 2002) menyatakan bahwa terdapat beberapa reaksi terhadap *loneliness*, yaitu:

1. Melakukan kegiatan aktif, reaksi terhadap *loneliness* berupa kegiatan-kegiatan aktif dan membangun terhadap diri sendiri seperti belajar atau bekerja, menulis, mendengarkan musik, melakukan olahraga, melakukan hobi, pergi ke bioskop, membaca atau memainkan alat musik, serta menggunakan internet.
2. Membuat kontak sosial, reaksi terhadap *loneliness* berupa membuat kontak sosial dengan individu lain seperti: menelepon teman, *chatting*, membuat relasi secara *online* dan mengunjungi seseorang.
3. Melakukan kegiatan pasif, reaksi terhadap *loneliness* yang sifatnya pasif seperti: menangis, tidur, duduk, dan berpikir, tidak melakukan apapun, makan berlebihan, memakan obat penenang, menonton televisi, mabuk.
4. Kegiatan selingan yang kurang membangun, reaksi terhadap *loneliness* berupa menghabiskan uang dan berbelanja.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa reaksi individu terhadap *loneliness*, misalkan saja individu memanfaatkan waktunya dengan belajar/bekerja, membuat kontak sosial dengan individu lain, menangis, menghabiskan uang dan berbelanja.



2.2.5 Jenis dan Aspek *Loneliness* (Kesepian)

Menurut Weiss (dalam Santrock, 2013) *loneliness* dapat dibedakan dalam dua jenis, yaitu :

1. *Loneliness* Emosional: merupakan ketidak hadirannya sebuah hubungan intim atau ikatan emosional yang dekat pada pasangan atau sahabat.
2. *Loneliness* Sosial: merupakan ketidak hadirannya kelompok yang lebih luas dari hubungan atau jaringan sosial yang menarik, misalnya teman, kerabat, dan individu yang berada dilingkungan sekitarnya.

Menurut Rusell (1996) *loneliness* di didasari tiga aspek, yaitu:

1. *Personality* atau kepribadian merupakan sistem psikofisik yang menentukan karakteristik perilaku dan berfikir.
2. *Social diserbility*, yaitu adanya keinginan kehidupan sosial yang di senangi individu dan kehidupan lingkungannya.
3. *Depression* terjadi karena adanya tekanan dari diri yang tidak dapat diatasi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *loneliness* dapat dibedakan dalam 2 tipe yaitu *loneliness* emosional dan *loneliness* sosial. *Loneliness* emosional adalah suatu keadaan yang dimana tidak adanya hubungan dekat dengan pasangan atau sahabat. Sedangkan *loneliness* sosial adalah keadaan dimana individu tidak memiliki hubungan atau jaringan sosial dengan teman, kerabat, dsbnya. Selain itu, *loneliness* juga memiliki 3 aspek yaitu *personality*, *social diserbility*, dan *depression*.



2.3. Kecenderungan Mengakses *Cybersexual*

2.3.1 Definisi Kecenderungan Mengakses *Cybersexual*

Kecenderungan merupakan hasrat atau keinginan yang selalu timbul secara berulang-ulang, yang merupakan suatu sikap dan berwujud pada keinginan yang mengarah pada suatu objek tertentu. Kecenderungan dapat menimbulkan dasar kegemaran terhadap sesuatu (Chaplin, 2011). *Cybersexual* atau situs porno merupakan media erotis yang memberikan rangsangan seksual. Dalam mengakses situs porno, dapat diartikan juga sebagai aktivitas dunia maya (*cyber*) yang dapat memberikan rangsangan serta mendukung bentuk komunikasi yang bersifat pribadi dengan memberikan fantasi seksual secara berlebihan. Adapun materi yang terkandung dalam *cybersexual* (situs porno), seperti *paedophilia*, *hebephilia*, *paraphilia*, *chat sex*, cerita erotis serta video hubungan seksual (Young, et.al. 2000). Young (1999) mengemukakan bahwa kecenderungan individu mengakses *cybersexual* merupakan bagian dari *internet addiction*. Kecenderungan mengakses *cybersexual* diartikan sebagai kecenderungan kegiatan individu melakukan penelusuran dalam situs-situs porno atau *cybersexual* yang secara berulang-ulang dapat mengganggu kehidupan sehari-hari.

Young, et. al. (2000) menjelaskan mengenai bagaimana internet dapat menciptakan keinginan mengakses *cybersexual*. *ACE Model of Cybersexual* digunakan untuk menjelaskan bagaimana anonimitas dari interaksi *online* yang dapat meningkatkan perilaku seksual menyimpang. Kemudahan dalam mengakses serta tersedianya situs porno menjadikan alat yang dapat

meningkatkan hidup sesaat dan menjadikan tempat pelarian dalam ketegangan serta memperkuat perilaku yang mengarah kepada peningkatan



kebutuhan seksual. Oleh sebab itu, jika secara terus-menerus dilakukan, individu tersebut akan mendapatkan efek menyenangkan sesaat dan pengguna dapat mengarah kepada peningkatan kebutuhan terhadap *cybersexual*.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan mengakses *cybersexual* merupakan hasrat atau keinginan individu dalam mengakses situs porno yang memiliki efek menyenangkan sesaat, meningkatkan perilaku seksual yang menyimpang serta menjadikan tempat pelarian.

2.3.2 Bentuk-bentuk Perilaku *Cybersexual*

Carners, Delmonico dan Griffin (2001) mengemukakan bahwa terdapat beberapa bentuk-bentuk perilaku *cybersexual*, antara lain:

1. Mengakses pornografi di internet

Di zaman yang canggih seperti sekarang ini, berbagai macam situs pornografi sudah banyak tersedia di internet serta bervariasi secara luas. Hal ini dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, yaitu seperti gambar, majalah, video, film dan game. Selain itu, materi pornografi dapat ditemukan pada halaman web pribadi ataupun komersial, hanya dengan cara mengklik mouse.

2. Terlibat dalam *real time* dengan pasangan *online*

Chatting real time dapat disamakan dengan versi komputerisasi *Citizen Band* (CB) radio. Setelah meninjau area topik ruangan chat, tidak sulit untuk memahami bagaimana individu dapat terlibat dalam percakapan seksual dengan individu lain secara *online*. Teknologi canggih juga menyediakan

cara untuk bertukar gambar dan file *online* saat percakapan langsung. Teknologi saat ini juga memungkinkan untuk pertukaran suara



dan gambar video melalui internet. Dengan hanya memberikan nomor kartu kredit, anda dapat memanfaatkan kamera video langsung yang menangkap dan mengirimkan gambar-gambar laki-laki atau perempuan yang terlibat dalam segala hal dari kegiatan seksual. Namun, beberapa situs juga dapat diakses secara gratis. Beberapa situs video langsung menerima permintaan untuk perilaku seksual tertentu dari pengguna *online*, sehingga memungkinkan individu untuk membuat dan memenuhi fantasi personalnya.

3. *Multimedia Software* (tidak harus *online*)

Berdasarkan penemuan dari sistem *multimedia modern*, individu bisa memainkan film, terlibat dalam permainan seksual, atau melihat isu-isu terbaru di majalah erotika dari komputer desktop atau laptop. Teknologi *Compact disc read-only memory* (CD-ROM) memungkinkan perusahaan untuk menciptakan software dengan suara dan video klip. Produksi multimedia juga dapat mencakup informasi erotis.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 bentuk perilaku *cybersexual*, yaitu mengakses pornografi di internet, terlibat dalam *real time* dengan pasangan *online* dan *multimedia software* (tidak harus *online*). mengakses pornografi di internet merupakan bentuk perilaku seperti mengirim/melihat foto, video, film dsbnya yang dapat dilakukan di internet. Selanjutnya, terlibat dalam *real time* dengan pasangan *online* merupakan bentuk dimana individu terlibat dalam percakapan seksual dengan individu lain secara *online* dan saling bertukar gambar dan file *online*. Berikutnya yaitu *multimedia software* (tidak harus *online*), dalam hal ini individu dapat memainkan film, terlibat

permainan seksual/melihat isu-isu terbaru dimajalah.



2.3.3 Aspek dan Dimensi Pengguna *Cybersexual*

Cooper, Delmonico dan Burg (dalam Carners, Delmonico & Griffin, 2001) mengklasifikasikan tiga aspek dan dimensi individu yang menggunakan internet untuk tujuan seksual, antara lain:

1. *Recreational users*

Individu yang mengakses pornografi di internet karena keingintahuan/untuk hiburan dan merasa puas dengan ketersediaan materi seksual yang diinginkan. Pada individu ini biasanya tidak terlihat bahwa dirinya memiliki masalah yang berhubungan dengan perilaku seksual *online*. Individu yang mengakses materi seksual kurang dari 1 jam setiap minggu. Pada individu juga ditemukan adanya masalah yang berhubungan dengan perilaku mengakses materi seksual. Dari penelitian yang dilakukan, individu yang mengakses situs yang berkaitan dengan seksual kurang dari 1 jam per minggu dan sedikit konsekuensi negatif, tergolong menjadi *recreational users*.

2. *At-risk users*

Individu yang tanpa adanya seksual kompulsif, tetapi mengalami beberapa masalah seksual setelah menggunakan internet untuk mendapatkan materi seksual. Individu yang mengakses materi seksual antara 1-10 jam setiap minggu. Individu menggunakan internet dengan kategori waktu yang moderat untuk aktivitas seksual dan jika penggunaan yang dilakukan individu berkelanjutan, maka akan menjadi kompulsif.

3. *Sexual Compulsive users*

Individu menunjukkan kecenderungan seksual kompulsif dan adanya konsekuensi negatif, seperti merasakan kesenangan/keasikan terhadap



pornografi, menjalin hubungan percintaan dengan banyak individu, melakukan aktivitas seksual dengan banyak individu yang tidak dikenal, karena menggunakan internet sebagai forum atau tempat untuk aktivitas seksual. Bagi individu dalam kelompok ini khususnya, isolasi, fantasi, *anonymity*, dan *affordability* untuk berinteraksi dengan faktor kepribadian tertentu yang mendasari individu meningkatkan penggunaan internet untuk kegiatan seksual, biasanya individu menunjukkan kecenderungan seksual kompulsif dan adanya konsekuensi negative, seperti merasakan kesenangan saat mengakses pornografi, menjalin hubungan percintaan dan aktivitas seksual dengan individu yang tidak dikenal di internet, karena menggunakan internet sebagai forum atau tempat untuk pemuasan dorongan seksual. Individu yang mengakses materi seksual 11 jam atau lebih setiap minggu.

Delmonico dan Miller (dalam Carners, Delmonico & Griffin, 2001), terdapat empat dimensi *cybersexual* :

1. *Online Sexual Compulsivity*

Kecenderungan *online* seksual kompulsif dan adanya konsekuensi negative, seperti merasakan kesenangan/keasikan terhadap pornografi, menjalin hubungan percintaan dengan banyak individu secara *online*, melakukan aktivitas seksual dengan banyak individu yang tidak dikenal secara *online*, karena menggunakan internet sebagai forum/tempat untuk aktivitas seksual.

2. *Online Sexual Behaviour-Social*

Individu lebih terlibat dan menikmati interaksi sosial pada perilaku *sexual*. Interaksi sosial ini terkait dengan seks *online* seperti merayu,



menggoda, dan digoda dalam sebuah interaksi di dalam ruang *chat* ataupun bertukar *e-mail*.

3. *Online Sexual Behaviour-Isolated*

Individu yang melakukan *cybersexual* lebih memilih untuk memiliki sedikit interaksi sosial yang diperlukan untuk mendapatkan cerita yang mengandung unsur pornografi, gambar, dan file lainnya. Biasanya, para pengguna mengunduh informasi ke komputer mereka dan melihatnya secara *offline*, dan kemudian mereka berfantasi seksual sendiri.

4. *Online Sexual Spending*

Individu yang terlibat dalam *cybersexual* rela membayar dengan kartu kreditnya untuk mendapatkan *line porn video streaming* serta membayar individu lain dalam video tersebut untuk melakukan apa yang diinginkan demi memenuhi dorongan seksualnya. Individu juga rela membayar ratusan *dollar* untuk menjadi anggota pada *internet porn site*.

Dari pemaparan diatas terdapat beberapa aspek dan dimensi pengguna *cybersexual* yaitu *recreational users*, *at-risk users* dan *sexual compulsive users*. *Recreational users* individu yang mengakses materi seksual kurang dari 1 jam setiap minggu, individu mengakses dikarenakan keingintahuan atau untuk hiburan. *At-risk users* individu yang mengakses materi seksual antara 1-10 jam setiap minggu, individu mengalami beberapa masalah seksual setelah menggunakan internet. *Sexual compulsive users* individu yang mengakses materi seksual 11 jam atau lebih setiap minggu, individu merasa senang terhadap pornografi. Beberapa dimensi lain dari perilaku *cybersexual* yaitu

sexual compulsivity yaitu individu merasa senang terhadap pornografi, dan *online sexual behavior-social* yaitu interaksi sosial dengan seks



online. Selanjutnya *online sexual behavior-isolated* individu yang melihat hal-hal yang berbau seks secara *online* dan yang terakhir yaitu *online sexual spending* yaitu individu yang rela membayar berapa pun agar dapat menonton video yang diinginkannya.

2.3.4 Dampak Langsung Mengakses *Cybersexual*

Mengakses *cybersexual* memiliki dampak langsung pada psikologis maupun fisiologis individu, adapun antara lain dampak yang terjadi (Young, 1999) :

1. Psikologis

Adapun dampak atau efek psikologis yang terjadi ketika individu mengakses *cybersexual* bagi yang baru mulai mengakses yaitu, individu akan merasa jijik, menjadi kebingungan, kaget, dan stres. Kemudian, jika individu melakukan secara terus-menerus untuk mengakses *cybersexual* individu akan merasa nyaman, melakukan masturbasi/onani, berfantasi serta reaksi ingin mencoba yang dilihatnya.

2. Fisiologis

Adapun dampak atau efek fisiologis yang terjadi setelah mengakses *cybersexual* dapat dilihat dari reaksi yang muncul dari tubuh misalnya seperti terangsang, ejakulasi, ereksi, tidak bisa tidur, pusing, sulit berkonsentrasi, serta reaksi-reaksi fisiologis lainnya.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa mengakses *cybersexual* memiliki dampak, yaitu dari segi psikologis dan fisiologis. Adapun dampak secara psikologis yaitu bagi individu yang baru mulai mengakses akan merasa jijik, kaget dan stres dan dari segi fisiologis yaitu adanya reaksi tubuh seperti tidak bisa tidur, terangsang, sulit berkonsentrasi, dsbnya.



2.3.5 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kecenderungan Mengakses *Cybersexual*

Remaja sangatlah rentan dalam mengakses situs porno, hal tersebut dikarenakan peningkatan *libido sex* yang juga didukung oleh adanya kondisi yang dimana remaja belum teikat oleh lembaga perkawinan. Oleh sebab itu, dorongan seksual meningkat secara alamiah dan tidak dapat disalurkan begitu saja (Sarwono, 2013). Pada tahapan perkembangan remaja, masa remaja disebut sebagai periode "*storm and stress*" yang dimana pada masa remaja terdapat berbagai masalah yang menimbulkan kesulitan serta frustrasi, dalam hal ini yang dimaksudkan yaitu adanya tekanan dari lingkungan sekolah, keluarga, serta teman-teman sekitarnya. Masalah serta tekanan yang dihadapi oleh remaja dapat disalurkan/dilepaskan di dunia *internet* yang bersifat anonim. *Cybersexual* bagi remaja memberikan kesempatan untuk memuaskan kebutuhan berekspresi, eksplorasi seta eksperimen dengan identitas remaja (Suler, 2006).

Young dan Robert (1998) menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi kecenderungan mengakses *cybersexual*, yaitu:

1. Faktor Kepribadian

Individu yang menggunakan internet dalam frekuensi yang tinggi untuk mengakses situs porno memiliki beberapa dampak, seperti misalkan kurang dapat menyesuaikan dirinya dengan norma sosial, Kurang reaktif secara emosional, cenderung sensitif, memiliki komunikasi *interpersonal* yang kurang baik, waspada serta tertutup dengan anonimitas. Dalam hal ini, rasa penasaran merupakan alasan individu mengakses situs porno. Namun,

gan seiring berjalannya waktu situs porno dijadikan sebagai tempat
rian serta ketegangan mental ataupun keterbatasan diri yang



diakibatkan oleh *loneliness*, kurang percaya diri dan kurang pengendalian diri terhadap masalah seksual.

Kebutuhan terhadap pornografi dapat dilihat dari tipe kepribadian setiap individu serta konsep diri (*self-concept*) yang dimiliki oleh setiap individu, terlebih oleh individu yang rentan mengalami rasa bosan (*boring*), *loneliness* (kesepian), stres (*stress*), depresi serta mengalami kecemasan sosial.

2. Faktor lingkungan

Budaya merupakan salah satu hal yang berpengaruh terhadap peningkatan kebutuhan individu akan situs porno, hal ini termaksud bagi individu yang menganggap bahwa seks merupakan hal yang tabu untuk diperbincangkan. Faktor lainnya yaitu, dari pendidikan seks formal/informal, serta lingkungan individu itu sendiri, seperti teman sebaya (*peer group*) dan tempat tinggal.

3. Faktor situasional

Salah satu faktor ini merujuk kepada riwayat kesehatan, jenis kelamin dan kehidupan seksual. Seperti kebutuhan individu dalam mengendalikan serta mewujudkan keinginan fantasi seksual yang terpendam tanpa diketahui oleh individu lain yang cenderung memilih situs porno untuk menyalurkannya. Hal ini dikarenakan situs porno digunakan sebagai tempat pelarian yang disebabkan oleh keterbatasan dalam bidang seksualitas, membantu menyembunyikan penampilan fisik, sehingga individu tersebut dapat berkonsentrasi pada seksualitas dengan cara baru, aman, serta tanpa batas yang merupakan sebagai bentuk *coping strategy*.



4. Faktor interaksional

Faktor ini berasal dari aspek interaktif aplikasi internet. Aplikasi komunikasi dua arah seperti *e-mail*, *chatting rooms*, MUDs (*Multi Users Dungeons*) dan *news group* bersikap adiktif hal tersebut dikarenakan dengan tersedianya hal tersebut, dapat memudahkan individu dalam mengakses situs-situs porno. Media sosial dalam hal ini merupakan media komunikasi dan pemberi informasi yang turut mengambil andil dalam faktor interaksional.

Dari pemaparan diatas dapat diketahui beberapa faktor yang memengaruhi individu mengakses *cybersexual*, antara lain faktor kepribadian, faktor lingkungan, faktor situasional dan faktor interaksional. Faktor kepribadian yaitu individu menjadikan situs porno sebagai tempat pelarian, individu rentan mengalami bosan, *loneliness*, stress depresi dan kecemasan sosial. Faktor lingkungan yaitu individu menganggap bahwa seks merupakan hal yang tabu untuk diperbincangkan. Faktor situasional yaitu seperti jenis kelamin, riwayat kesehatan dan kebutuhan individu dalam mengendalikan serta mewujudkan keinginan fantasi. Faktor interaksional yaitu mudahnya akses internet.

2.4 Remaja

2.4.1 Definisi Remaja

Menurut Piaget (Hurlock, 2011) secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak merasa di bawah tingkat individu yang lebih tua, melainkan berada gkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Pendapat



lain dikemukakan oleh Papalia, Olds dan Feldman (2012) dalam proses perkembangan masa remaja dapat diartikan sebagai masa pencarian identitas diri. Masa remaja merupakan masa peralihan perkembangan antara kanak-kanak menuju dewasa awal yang meliputi perubahan pada aspek fisik, psikologis, otak, seksual, sosial, emosi serta intelektual. Monks (2006) mengemukakan bahwa remaja merupakan transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Remaja dimulai dengan pubertas, proses yang mengarah pada kematangan secara seksual, ketika seseorang mampu untuk berproduksi. Pada masa ini terjadi perubahan fisik yang dramatis Monks (2006) juga membagi masa remaja ke dalam tiga tahap disertai karakteristiknya sebagai berikut:

1. Remaja awal (12-15 tahun)

Pada rentang ini, remaja sudah mulai memperhatikan bentuk dan pertumbuhan seksual dan fisiknya. Hal ini disebabkan karena pada masa ini remaja mulai mengalami perubahan bentuk tubuh dan perubahan proporsi tubuh.

2. Remaja Madya (15-18 tahun)

Pada tahap ini, remaja sangat membutuhkan teman-temannya. Remaja cenderung akan narsistik yaitu mencintai dirinya sendiri, dengan cara lebih menyukai teman-teman yang mempunyai sifat yang sama dengan dirinya. Umumnya pada usia remaja madya individu berintegrasi dengan sebayanya. Pada tahap ini pula, perkembangan seksual serta fisik remaja sedang sangat pesat perkembangannya.

3. Remaja akhir (18-21 tahun)

Pada tahap ini, remaja sudah mulai mendekati kedewasaan yang ditandai dengan pencapaian minat remaja yang semakin mantap terhadap



fungsi-fungsi intelek, egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan individu lain dan mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, terbentuknya identitas seksual yang tidak akan berubah lagi, pertumbuhan seksual pada masa ini sudah matang, egosentrisme (terlalu memutuskan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan individu lain dan tumbuh dinding pemisah antara diri sendiri dengan masyarakat umum.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan remaja merupakan individu yang sedang mengalami masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa remaja terjadi banyak perubahan dalam perkembangannya, seperti perubahan dalam bentuk tubuh, seksual, emosi, dsbnya.

2.5.1 Karakteristik Remaja

Hurlock (2011) mengemukakan bahwa terdapat beberapa karakteristik/ciri-ciri masa remaja, antara lain (Hurlock, 2011) :

Pada masa remaja, individu mengalami perkembangan yang pesat seperti perkembangan fisik, adanya penyesuaian mental, dan pembentukan sikap nilai dan minat baru, oleh sebab itu masa remaja dikatakan bahwa periode yang penting dalam rentang kehidupan manusia. Masa remaja juga dikatakan sebagai periode perubahan, yang dimana terdapat beberapa perubahan yang bersifat *universal*, seperti perubahan emosi, fisik, minat serta pola perilaku, dan perubahan nilai. Pada masa remaja merupakan masa peralihan, pada masa ini adanya suatu perubahan *attitude* dan *behavior* dari anak-anak menuju dewasa.

Di tahap perkembangan ini, remaja sedang mencari identitas dirinya.

Selain itu, remaja berusaha untuk mencari serta menjelaskan mengenai siapa



dirinya dan apa perannya. Masa remaja merupakan usia yang menimbulkan ketakutan, hal tersebut dikarenakan adanya anggapan atau stereotipe budaya yang menganggap bahwa remaja merupakan anak-anak yang tidak dapat dipercaya, tidak rapih dan cenderung merusak. Oleh sebab itu, remaja dianggap bahwa perlu bimbingan serta pengawasan oleh orang dewasa. Pada masa ini remaja sedang tidak realistik, hal ini dikarenakan remaja memandang bahwa dirinya dan individu lain sebagaimana yang dinginkannya dan bukan sebagaimana adanya, termaksud dengan cita-citanya. Pada tahapan ini, remaja cenderung mencoba-coba yang dimana merupakan konsekuensi atas penyesuaian diri dengan pola perilaku baru serta harapan sosial baru.

Perubahan dari perkembangan yang terjadi pada masa remaja dipengaruhi oleh hormon-hormon seksual. Hormon-hormon ini berpengaruh terhadap dorongan seksual individu. Dengan adanya perubahan hormonal pada remaja, baik pria maupun wanita, dapat meningkatkan dorongan seksual yang bisa muncul dalam bentuk ketertarikan dengan lawan jenisnya, keinginan untuk mendapatkan kepuasan seksual, dan sebagainya. Individu akan melakukan berbagai tingkah laku tertentu, misalnya pacaran dan juga mulai timbul minat dalam keintiman secara fisik. Hal tersebut di pengaruhi oleh hormon seks, baik pada laki-laki, maupun wanita, seperti testoteron, dan estrogen. Pada masa remaja, perkembangan seksual remaja mengakibatkan suatu perubahan dalam perkembangan social remaja (Dacey & Kenny, 1997).

Dari pemaparan diatas dapat diuraikan bahwa perubahan perkembangan pada remaja terjadi dipengaruhi oleh hormon-hormon yang sedang dialami oleh

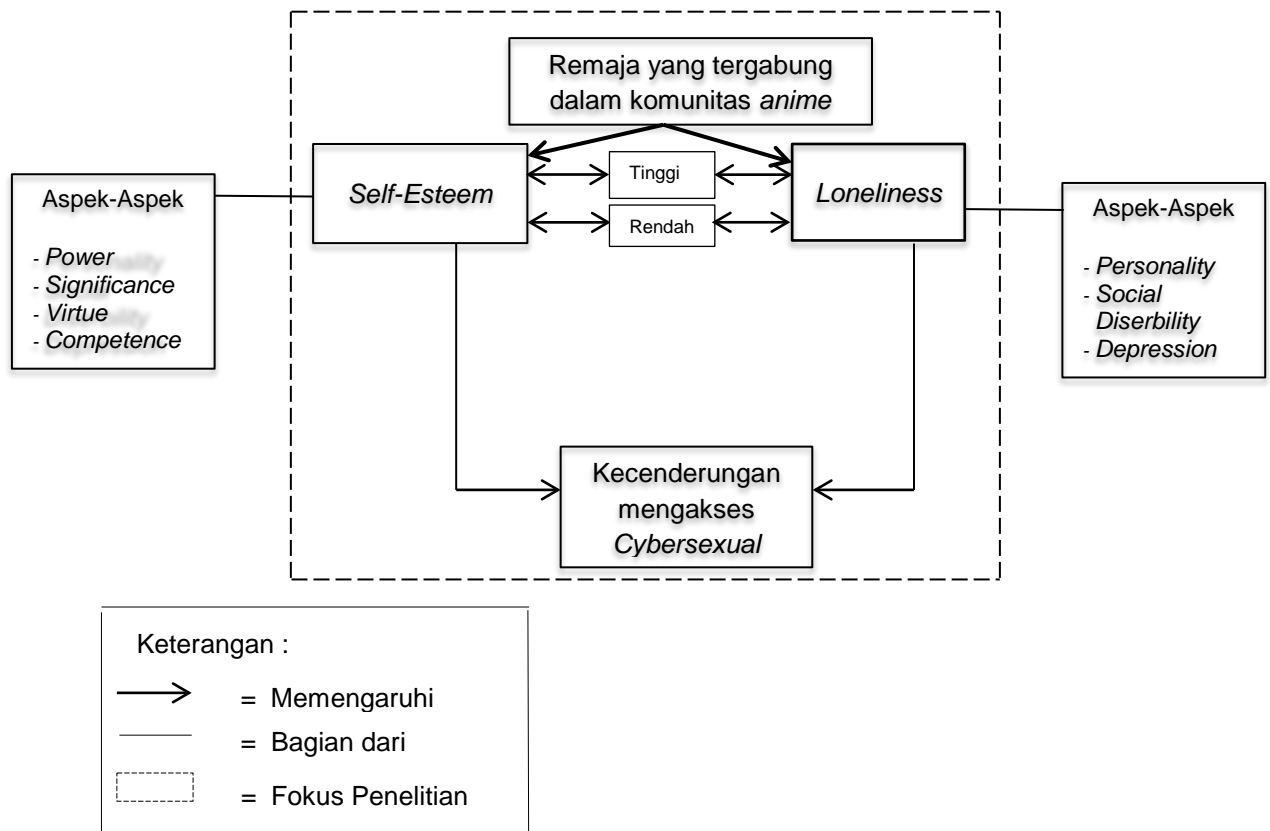
Perubahan hormonal tersebut meningkatkan dorongan seksual pada sehingga remaja muncul dara tertarik dengan lawan jenis. Pada masa



ini, remaja mengalami perubahan emosi, fisik, minat, dan pola pikir. Remaja tidak realistis, cenderung mencoba-coba hal tersebut dikarenakan remaja sedang mencari identitas dirinya.



2.5 Kerangka Konseptual



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual diatas, dapat dilihat bahwa *self-esteem* dapat memengaruhi remaja dalam mengakses *cybersexual*. *Self-esteem* merupakan pandangan individu terhadap dirinya, bagaimana individu menerima dirinya dari evaluasi yang dilakukannya sehari-hari, *self-esteem* yang dimiliki oleh setiap individu berbeda-beda, *self-esteem* memiliki tingkatan tinggi, sedang dan rendah. Adapun aspek-aspek dari *self-esteem* yaitu *power*, *significance*, *virtue*, dan *competence*. Selain *self-esteem*, *loneliness* juga merupakan salah satu faktor remaja dalam mengakses *cybersexual*. Adapun aspek-aspek dari *loneliness* yaitu *personality*, *social diserbility* dan *depression*. *Loneliness* pada individu berbeda pula, *loneliness* memiliki tingkatan tinggi, sedang dan



rendah. Kecenderungan mengakses *cybersexual* merupakan hasrat atau keinginan individu dalam mengakses situs porno yang memiliki efek menyenangkan sesaat, meningkatkan perilaku seksual yang menyimpang serta menjadikan tempat pelarian. *Cybersexual* dapat berpengaruh pada munculnya dampak langsung pada diri remaja, baik pada aspek psikologis dan fisiologis.

