

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Teori yang Digunakan	Metode Penelitian	Hasil
1	Anna Salisa	Perilaku Seks Bebas di Kalangan Mahasiswa (Studi Deskriptif Kualitatif Terhadap Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta)	Teori Atribusi	Deskriptif Kualitatif	Penyebab munculnya perilaku seks pranikah berdasarkan hasil penelitian diantaranya adalah 1) Kegagalan fungsi keluarga, hal ini memicu mereka untuk berperilaku bebas bahkan melanggar norma sekalipun, karena merasa tidak ada yang peduli atau mencegah hal tersebut. 2) Pengaruh media, hal tersebut menunjukkan bahwa media sangat berpengaruh terhadap

					<p>perilaku seks pranikah 3) rendahnya pendidikan nilai- nilai agama, hal tersebut nampak dari pendapat responden yang mengakui bahwa mereka masih belum memahami pendidikan agama yang mereka peroleh selama ini.</p>
2	Fitri Purnawati	<p>CYBERSEX (Studi tentang Pergeseran Media Penyaluran <i>Sexual Drive</i> Pada Mahasiswa Pelaku <i>Cybersex</i> di Warnet X3Net, Surabaya)</p>	<p>Teori Planned Behavior</p>	<p>Deskriptif Kualitatif</p>	<p>Dari hasil analisis dilapangan ditemukan bahwa penyebab pergeseran cara penyaluran <i>sexual drive</i> adalah (1) budaya latah, (2) <i>curiosity</i>, (3) iseng, (4) pembelajaran seks, (5) <i>download file</i> situs porno (6) kecanduan, (7) sebagai media mendapatkan pasangan secara gratis, (8) tidak memiliki pasangan, (9) lebih privasi. Sedangkan prosesnya melalui tiga</p>

					<p>tahapan, yaitu tahap awal, tahap penyaluran dan tahap kecanduan. Selanjutnya, aktivitas ini akan berakibat pada perilaku seksual pelakunya, diantaranya kecanduan, seks bebas, dan memperagakan apa yang dilihat di situs porno ke dunia nyata.</p>
3	<p>Agus Mustofa</p>	<p>Pengaruh Konten Pornomedia Dalam Situs-Situs Dewasa Terhadap Perubahan Norma Dan Perilaku Seks Remaja Surabaya</p>	<p>Teori Stimulus Respons</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh tayangan pornomedia internet terhadap perubahan norma dan perilaku seks remaja Surabaya. Meski demikian tayangan pronomedia bukan satu-satunya faktor penyebab terjadinya perubahan norma dan perilaku seks remaja Surabaya, yaitu faktor</p>

					<p>agama yang merupakan salah satu tiang untuk menjaga mereka dari pergaulan bebas, keluarga yang kurang memberi perhatian dan edukasi tentang seks, lingkungan yang tidak mendukung, kurangnya pendidikan agama, institusi agama yang kurang efektif, dorongan hormonal, tingkat kedewasaan yang rendah, dan faktor lainnya.</p>
--	--	--	--	--	---

Critical Review

Dari tiga penelitian terdahulu dapat diambil beberapa kesimpulan yang bisa dibuat tinjauan untuk penelitian berikutnya apakah masih sama atau sudah banyak perubahan dari masyarakat sosial tentang pengaruh *cybersex* terhadap perilaku seks pranikah.

Dari penelitian pertama yang ditulis oleh Anna Salisa penelitian ini membahas tentang perilaku seks pranikah dikalangan remaja Kota Surakarta.

faktor-faktor yang mempengaruhi Rasa ingin tahu remaja tentang seks sebagai berikut : 1) Kegagalan fungsi keluarga, hal ini memicu mereka untuk berperilaku bebas bahkan melanggar norma sekalipun, karena merasa tidak ada yang peduli atau mencegah hal tersebut. 2) Pengaruh media, hal tersebut menunjukkan bahwa media sangat berpengaruh terhadap perilaku seks pra nikah. 3) rendahnya pendidikan nilai-nilai agama. Yang mengakibatkan mereka terjerumus dalam pergaulan seks bebas. Menurut analisa saya penelitian ini memiliki kekurangan pada faktor ke tiga tentang rasa ingin tahu remaja akan seks yaitu rendahnya pendidikan nilai-nilai agama, faktor ini bukan sebagai acuan yang kuat karena pada praktiknya di masyarakat orang-orang yang memiliki nilai-nilai agama yang bagus pun banyak yang melakukan tindakan seksualitas. Persamaan dengan penelitian yang akan saya tulis yaitu membahas tentang seks bebas di kalangan remaja / perilaku seks pranikah.

Selanjutnya dari penelitian yang kedua di tulis oleh Fitri Purnawati penelitian ini membahas pergeseran media penyaluran *sexual drive* pada mahasiswa pelaku *cybersex*, Dari hasil analisis dilapangan ditemukan bahwa penyebab pergeseran cara penyaluran *sexual drive* adalah (1) budaya latah, (2) keingintahuan, (3) iseng, (4) pembelajaran seks, (5) *download file* situs porno (6) kecanduan, (7) sebagai media mendapatkan pasangan secara gratis, (8) tidak memiliki pasangan, (9) lebih privasi. Sedangkan prosesnya melalui tiga tahapan, yaitu tahap awal, tahap penyaluran dan tahap kecanduan. Selanjutnya, aktivitas ini akan berakibat pada perilaku seksual pelakunya, di antaranya kecanduan, seks bebas, dan memperagakan apa yang dilihat di situs porno ke dunia nyata. Menurut

analisa saya penelitian ini memiliki kelebihan yaitu menjelaskan bagaimana bentuk pergeseran media penyaluran *sexual drive* pada mahasiswa pelaku *cybersex*, dan juga dipaparkan mengenai tahapan apa saja yang dilalui oleh pelaku *cybersex*. Persamaan dengan penelitian yang akan saya tulis yaitu membahas tentang perilaku *cybersex* di kalangan mahasiswa.

Dan penelitian yang ketiga ditulis oleh Agus Mustofa (2016), tentang pengaruh konten pornomedia dalam situs-situs dewasa terhadap perubahan norma dan perilaku seks remaja Surabaya, dari hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh tayangan pornomedia internet terhadap perubahan norma dan perilaku seks remaja Surabaya. Meski demikian tayangan pronomedia bukan satu-satunya faktor penyebab terjadinya perubahan norma dan perilaku seks remaja Surabaya, yaitu faktor agama yang merupakan salah satu tiang untuk menjaga mereka dari pergaulan bebas, keluarga yang kurang memberi perhatian dan edukasi tentang seks, lingkungan yang tidak mendukung, kurangnya pendidikan agama, institusi agama yang kurang efektif, dorongan hormonal, tingkat kedewasaan yang rendah, dan faktor lainnya. Menurut analisa saya penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan saya tulis yaitu dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh konten pornomedia dalam situs-situs dewasa, seperti dalam penelitian yang akan saya tulis bahwa *cybersex* adalah salah satu bentuk dan tindakan yang diakibatkan oleh konten pornomedia.

2.2 Definisi Konsep

2.2.1 Proses Komunikasi

Proses komunikasi dibagi menjadi dua bagian yaitu :

1. Proses komunikasi primer, merupakan proses penyampaian pikiran dan perasaan seseorang kepada orang dengan menggunakan lambing (symbol) sebagai media. Lambang sebagai media dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna dan lain sebagainya secara langsung mampu menerjemahkan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan. Apakah itu bentuk ide, informasi, atau opini, baik mengenai hal yang konkret maupun yang abstrak, bukan saja tentang hal atau pariwisata yang terjadi pada saat sekarang, melainkan juga pada waktu yang lalu dan masa yang akan datang. Berkat kemampuan bahasa maka kita dapat mempelajari ilmu pengetahuan sejak ditampilkan oleh Aristoteles, Plato, Socrates. Kita dapat menjadi manusia yang beradab dan berbudaya serta dapat memberikan apa yang akan terjadi pada tahun, dekade, bahkan abad yang akan datang (Effendy, 2009, 11-12).
2. Proses komunikasi sekunder, adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan komunikator terhadap komunikan dengan menggunakan alat bantu seperti media dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Media seperti surat, telepon, surat kabar, majalah, radio, televisi, film dan banyak lagi adalah alat kedua yang sering digunakan dalam komunikasi (Effendy, 2009, 16).

2.2.2 Media Baru

New Media adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi. Secara sederhana media baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antar manusia dengan komputer dan internet secara khususnya. Menurut McQuail, media baru adalah tempat dimana seluruh pesan komunikasi terdesentralisasi, distribusi pesan lewat satelit meningkatkan penggunaan jaringan kabel dalam komputer, keterlibatan audience dalam proses komunikasi yang semakin meningkat. Karakteristik new media : (Effendy, 2009, 38).

1. Digital : Digital merupakan syarat wajib untuk dapat dikategorikan sebagai media baru, berbeda dengan yang lalu, pada media baru, semuanya tersimpan dalam digital.
2. Interaktif : Kebebasan dalam berinteraksi adalah syarat wajib juga untuk dikategorikan sebagai media baru, user pada media baru tidak hanya memberikan pesan namun juga dapat menerima pesan saat itu juga.
3. Hypertextual : Merupakan potongan kata-kata yang akan masuk ke laman yang akan dituju saat kita klik. Contoh: penggunaan google, yang memudahkan orang untuk mencari informasi yang dibutuhkan.
4. Virtual : Adalah sesuatu yang dapat diartikan “tidak nyata”. Tidak nyata yang dimaksud adalah tidak terdapat wujud fisiknya. Contoh: saat menggunakan foto profil pada sebuah akun aplikasi sosial media, foto

yang terpasang adalah wajah kita saja melainkan bukan wujud kita yang sebenarnya.

5. Jaringan : Sebuah internet tidak dapat berguna jika tidak terdapat user/pengguna nya. Dalam hal ini internet dapat menyebabkan sebuah hubungan antar satu pengguna, dengan pengguna lain.
6. Simulasi : Adalah penyajian kembali peristiwa yang telah terjadi sebelumnya, tetapi dalam penyajian barunya diperlukan penambahan efek tertentu.

2.2.3 Media Sosial

Media Sosial adalah media berbasis internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara seketika ataupun tertunda, dengan khalayak luas maupun yang tidak mendorong nilai dari *user-generated content* dan persepsi interaksi dengan orang lain. (Hayes, 2015:54).

Jenis-jenis media sosial dibagi menjadi 6 jenis yaitu : (Kaplan,2010:76).

1. *Collaborative Projects*, memungkinkan adanya kerjasama dalam kreasi konten yang dilakukan oleh beberapa pengguna secara stimulan, misalnya adalah Wikipedia. Beberapa situs jenis ini mengizinkan penggunanya untuk melakukan penambahan, menghilangkan, atau merubah konten. Bentuk lain dari *collaborative projects* adalah *social bookmarking* yang

mengizinkan koleksi berbasis kelompok dan peringkat kaitan internet atau konten media.

2. *Blogs*, merupakan salah satu bentuk media sosial yang paling awal yang tumbuh sebagai web pribadi dan umumnya menampilkan *date-stamped entries* dalam bentuk kronologis. Jenis blog yang sangat populer adalah blog berbasis teks.
3. *Content Communities*, memiliki tujuan utama untuk berbagi konten media diantara para pengguna termasuk di dalamnya adalah teks, foto, video, dan powerpoint presentation. Para pengguna tidak perlu membuat halaman profil pribadi.
4. *Social networking sites*, memungkinkan para pengguna untuk terhubung dengan menciptakan informasi profil pribadi dan mengundang teman serta kolega untuk mengakses profil dan untuk mengirim surat elektronik serta pesan instan. Profil pada umumnya meliputi foto, video, berkas audio, blogs dan lain sebagainya, contohnya adalah Facebook, MySpace, dan Google+.
5. *Virtual Games Worlds*, merupakan platform yang mereplikasi lingkungan ke dalam bentuk tiga dimensi yang membuat para pengguna tampil dalam bentuk avatar pribadi dan berinteraksi berdasarkan aturan-aturan permainan.
6. *Virtual Sosial Worlds*, memungkinkan para inhabitan untuk memilih perilaku secara bebas dan untuk hidup dalam bentuk avatar dalam sebuah

dunia virtual yang sama dengan kehidupan nyata. Contohnya adalah Second life.

2.2.4 Pornomedia

Dalam konteks media massa, pornografi, pornoteks, pornosuara, dan pornoaksi menjadi bagian-bagian yang saling berhubungan sesuai dengan karakter media yang menyiarkan porno itu. Namun dalam banyak kasus, pornografi memiliki kedekatan dengan pornoteks, karena gambar dan teks dapat disatukan dalam media cetak. Sedangkan pornoaksi dapat bersamaan pemunculannya dengan pornografi (elektronik) karena ditayangkan di televisi. Kemudian pornosuara dapat bersamaan muncul dalam media audiovisual seperti televisi, ataupun media audio seperti radio dan media telekomunikasi seperti telepon. Bahkan varian-varian porno ini menjadi satu dalam media jaringan, seperti internet yaitu yang sering dikenal dengan *cybersex*, *cyberporn*, dan sebagainya. Agenda media tentang varian pencabulan (porno) dan menggunakan media massa dan telekomunikasi ini untuk menyebarkan pencabulan tersebut ini yang dimaksud pornomedia (Bungin, 2006:343).

2.2.5 Cybersex

Teknologi e-mail dan chatting memang merupakan tonggak awal perkembangan dunia Internet. Melalui kedua sarana itulah setiap orang bisa leluasa berkirim surat atau berkomunikasi dengan setiap orang lainnya di berbagai penjuru dunia hanya dalam hitungan detik saja. Melalui ribuan *chatroom* yang

tersebar di jagad maya, setiap orang yang tidak saling mengenal satu sama lain bisa berkumpul dan mendiskusikan topik apa saja yang diminatinya, dengan perkembangan teknologi yang kian pesat adanya fasilitas *Webcam*, meskipun terpisah jarak ribuan kilometer setiap orang dapat bertatap muka secara langsung, dan bagi mereka yang tingkat pacarannya menjerumus terlalu jauh, berbagai gerakan erotis dan perbuatan tak senonoh bukan tidak mungkin bisa dinikmati bersama di layar komputer masing-masing. *Cybersex* merupakan hubungan seksual yang terjadi lewat dunia maya, *cybersex* merupakan fenomena seksual yang tumbuh karena kemudahan akses internet dengan mengakses konten pornografi seseorang dapat terpuaskan hasrat seksualnya tanpa menggunakan jasa prostitusi. Melalui perkembangan teknologi adanya fasilitas *webcam*, *chatting*, dan media sosial membuat setiap orang dapat melakukan kegiatan *cybersex* dengan siapa saja tanpa batasan jarak dan waktu. Bentuk - bentuk kegiatan *Cybersex* : (Desmon, 2005:50).

1. Mengakses pornografi di internet : berbagai macam pornografi yang tersedia di internet meliputi gambar, cerita, video, film, pada halaman *web* pribadi tau komersial.
2. Terlihat dalam *real time* dengan pasangan *online* : menggunakan ruang *chatting* / *chat room* dengan saling mengirimkan gambar dan suara saat percakapan berlangsung dan melakukan *video call* melalui *gadget* masing-masing.
3. Multimedia *software* (tidak harus *online*) : mengunduh film atau video dengan konten seksual dan dapat dimainkan berulang-ulang.

2.2.6 Perilaku Seks Pranikah

Perilaku seksual adalah segala tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual baik yang dilakukan sendiri, dengan lawan jenis maupun sesama jenis. Bentuk-bentuk tingkah laku ini bisa bermacam-macam mulai dari perasaan tertarik sampai tingkah laku berkencan, bercumbu dan bersenggama, objek seksualnya berupa orang lain, orang dalam khayalan atau diri sendiri, perilaku seksual pranikah remaja adalah segala tingkah laku seksual yang didorong oleh hasrat seksual lawan jenisnya, yang dilakukan oleh remaja sebelum mereka menikah. faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku seksual pranikah : (Soetjiningsih, 2008,47-55)

1. Norma di masyarakat : melanggar norma agama untuk tidak melakukan hubungan seks sebelum menikah dengan tindakan seperti berciuman dan *mastrubasi*.
2. Penyebaran informasi melalui media massa : penyebaran informasi dan rangsangan seksual melalui media massa dengan adanya teknologi yang kian canggih menimbulkan rasa ingin tahu, ingin mencoba, dan akan meniru apa yang dilihat dari media massa, khususnya karena mereka pada umumnya belum pernah mengetahui masalah seksual secara lengkap.
3. Pergaulan yang semakin bebas : adanya kecenderungan pergaulan yang semakin bebas antara laki-laki dan perempuan dalam masyarakat, menimbulkan tindakan seksual mulai dari berciuman bibir, meraba bagian tubuh yang sensitif, *petting* (menempelkan alat kelamin), oral seksual

(menggunakan bibir, mulut dan lidah di sekitar alat kelamin), hingga bersenggama (berhubungan badan).

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Teori Stimulus-Respon

Stimulus responses theory atau S-R teori menunjukkan sebagai proses aksi (Stimulasi) dan reaksi (Respon) yang sangat sederhana. Jadi teori S-R ini mengasumsikan bahwa kata-kata verbal (lisan & tulisan), isyarat nonverbal, gambar, dan tindakan tertentu yang merangsang orang lain untuk memberikan respon dengan cara tertentu. Maka teori stimulus-respon dianggap sebagai proses pertukaran atau perpindahan informasi tersebut dapat merubah tindakan komunikasi berikutnya.

Dalam proses perpindahan informasi ada dua kemungkinan respon yang akan terjadi setelah stimulus diberikan oleh komunikator, yaitu reaksi negatif dan reaksi positif. Pada respon reaksi positif ini akan terjadi apabila komunikan menerima stimulus dari komunikator dan memberikan reaksi seperti apa yang diharapkan oleh komunikator.

Media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikan. S-R teori ini memiliki kapasitas sebagai perangsang (S) dan menghasilkan tanggapan (R) dan menghasilkan tanggapan (R) yang kuat pula (Skinner, 2008:119-120).

2.3.2 Teori Kognitif Sosial

Teori kognitif sosial merupakan pengembangan dari teori belajar sosial yang menyediakan kerangka kerja untuk memahami, memprediksi, dan merubah perilaku manusia. Teori ini memberikan kerangka pemikiran yang memungkinkan untuk menganalisa pengetahuan manusia (fungsi mental) yang akan menghasilkan suatu perilaku tertentu dan proses mental yang bekerja ketika seseorang belajar memahami lingkungannya secara lebih luas dan komprehensif. Gagasan mengenai identifikasi menjadi penting bagi para ahli teori komunikasi massa yang meneliti efek media massa terhadap perilaku seseorang.

Albert Bandura mengemukakan bahwa pemikiran dan tindakan manusia sebagai proses dari apa yang dinamakan dengan *triadic reciprocal causation* (tiga penyebab timbal balik) yang berarti bahwa pemikiran dan perilaku ditentukan oleh tiga faktor berbeda yang saling berinteraksi dan saling mempengaruhi satu sama lainnya dengan berbagai variasi kekuatannya, baik dalam waktu bersamaan maupun waktu yang berbeda. Ketiga penyebab timbal balik itu adalah perilaku, karakteristik personal seperti kualitas kognitif dan biologis, faktor lingkungan dan peristiwa.

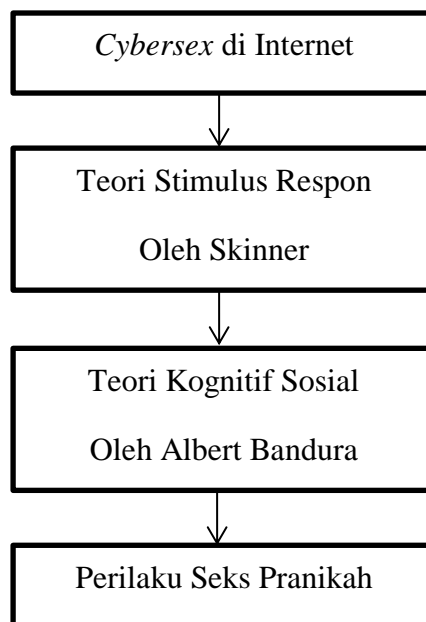
Teori kognitif sosial memberikan penekanan pada pentingnya karakteristik atau sifat manusia yang terdiri atas empat sifat yaitu : (Hergenhahn dan Osmon, 2012:382-386)

1. Simbolisasi (*symbolizing*) : Manusia memiliki kemampuan atau kapasitas untuk memahami dan menggunakan berbagai simbol yang memungkinkan manusia untuk menyimpan, memproses dan mentransformasikan pengalaman ke dalam berbagai model kognitif yang akan memandu mereka dalam melakukan berbagai tindakan atau membuat keputusan yang akan datang.
2. Pengaturan diri (*self-regulatory*) : Kemampuan untuk mengatur diri sendiri mencakup konsep seperti motivasi dan evaluasi, manusia memiliki kemampuan untuk memotivasi diri untuk mencapai tujuan tertentu dan memiliki kemampuan untuk mengevaluasi perilakunya sehingga bersifat mengarahkan diri.
3. Kemampuan belajar (*vicarious capacities*) : kemampuan untuk belajar dari sumber lain tanpa harus memiliki pengalaman secara langsung. kemampuan ini mengacu pada penggunaan media massa, baik secara positif maupun negatif.

Teori kognitif sosial memiliki argumentasi bahwa manusia meniru perilaku yang dilihatnya baik secara langsung maupun lewat media massa, proses peniruan ini terjadi melalui dua cara yaitu imitasi dan identifikasi. Imitasi adalah replikasi secara langsung perilaku yang diamati sedangkan dalam identifikasi pengamat tidak meniru secara persis sama dengan yang dilihat. Teori ini menyatakan bahwa imitasi dan identifikasi merupakan hasil dari tiga proses yaitu : (Hergenhahn dan oslon,2012:382-386)

1. Pengamatan : proses dimana orang yang mengamati suatu proses perilaku atau tindakan menerima perilaku atau tindakan itu hanya dengan cara melihat.
2. Efek larangan : terjadi ketika tindakan yang diamati menghalangi atau mencegah pengamat untuk menirunya.
3. Efek suruhan : mendorong orang untuk melakukan suatu tindakan atau perilaku yang sebelumnya dihindari atau tidak ingin dilakukan.

2.4 Kerangka Dasar Pemikiran



Gambar 2.1

Model Kerangka Pemikiran

2.5 Hipotesis

Secara teknis, hipotesis dapat didefinisikan sebagai pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang melekat pada populasi yang bersangkutan. Berdasarkan variabel yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah H_0 sebagai berikut :

1. $H_0 : \rho = 0$, nilai korelasi sama dengan nol. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara pengaruh *cybersex* terhadap perilaku seks pranikah mahasiswa S1 di kota Surabaya.
2. $H_a : \rho \neq 0$, nilai korelasi tidak sama dengan nol. Hal ini berarti menunjukkan bahwa adanya hubungan antara pengaruh *cybersex* terhadap perilaku seks pranikah mahasiswa S1 di kota Surabaya.