

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Alasan Pemilihan Teori

Teori yang digunakan adalah teori *Cybersex* menurut Delmonico dan Miller (2009) dan teori *Pre-marital Sex* menurut Duvall dan Miller (2005). *Cybersex* adalah mengakses pornografi di internet, yang terlibat dalam *real-time* yaitu percakapan tentang seksual *online* dengan orang lain, dan mengakses *multimedia software*. Sedangkan perilaku seksual didefinisikan sebagai tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual, baik dengan lawan jenisnya maupun dengan sesama jenis.

Alasan dipilihnya teori karena teori sudah lengkap dalam menguraikan aspek-aspek *cybersex* dan *pre-marital sex*.

2.2 Perilaku

2.2.1 Pengertian Perilaku

Perilaku manusia adalah aktivitas dari manusia itu sendiri, bentuk dari respon maupun reaksi terhadap stimulus yang berasal dari organisme (Luthviatin *et al.*, 2012:73). Tetapi, hal tersebut bergantung pada karakteristik serta faktor lain dari yang bersangkutan. Perilaku yaitu apa

yang dikerjakan oleh organisme tersebut, baik yang diamati secara langsung maupun tidak langsung (Luthviatin *et al.*, 2012:59). Dalam Luthviatin *et al.*, (2012:73), ciri-ciri perilaku menurut Irwanto yaitu sebagai berikut:

- a. Perilaku dapat dilihat, tetapi mungkin penyebabnya tidak dapat diamati secara langsung.
- b. Perilaku mempunyai berbagai tingkatan, dari perilaku sederhana hingga kompleks.
- c. Klasifikasi perilaku antara lain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang pada akhirnya merujuk pada karakter rasional, emosional, serta gerakan motorik saat berpikir.
- d. Terdapat 2 jenis perilaku, yaitu perilaku dalam kontrol kesadaran dan tidak disadari. Walaupun secara dominan, perilaku sehari-hari seseorang dilakukan melalui kontrol kesadaran, tetapi tetap saja terdapat sebuah ruang-ruang tertentu yang menyebabkan seseorang tidak menyadari alasan mereka melakukan suatu aktifitas.

2.2.2 Determinan Perilaku

Determinan perilaku adalah faktor yang membedakan respon individu terhadap stimulus yang berbeda (Luthviatin *et al.*, 2012:73). Terdapat dua determinan perilaku, yaitu:

- a. Faktor internal, yaitu karakteristik dari yang bersangkutan dan bersifat bawaan. Seperti tingkat kecerdasan, tingkat emosional, jenis kelamin, dan sebagainya.

- b. Faktor eksternal, yaitu lingkungan. Lingkungan yang dimaksud dapat berupa lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, politik dan lainnya. Faktor lingkungan merupakan faktor yang dominan dalam perilaku seseorang.

Dalam kutipan Luthviatin *et al.*, (2012:74), Bloom (1908) membedakan perilaku dalam 3 domain, yaitu *cognitive*, *affective*, dan *psychomotor*. Pada perkembangan selanjutnya, Bloom mengembangkan teorinya menjadi 3 tingkat ranah perilaku, yaitu:

a. Pengetahuan (*knowledge*)

Kata pengetahuan didapatkan dari sebuah rangkaian proses penginderaan manusia (penciuman, penglihatan, pendengaran dan sebagainya). Pengetahuan tersebut dibagi menjadi enam tingkatan, yaitu:

1) Mengetahui (*know*)

Merupakan upaya manusia untuk melakukan *recall* atas gambaran tentang sesuatu dalam memori ingatan yang sebelumnya didapatkan melalui pengamatan terhadap sesuatu.

2) Memahami (*comprehension*)

Yaitu kapabilitas seseorang dalam mendefinisikan objek pengetahuan yang telah dimiliki oleh seseorang secara operatif dan interpretatif.

Pada tahapan ini, manusia telah mencapai setingkat yang lebih tinggi, dan merupakan tindak lanjut dari tahapan sebelumnya.

3) Aplikasi (*application*)

Kemampuan untuk menjabarkan materi ke dalam komponen yang ada. Dapat dilihat dari penggunaan kata kerja seperti membuat diagram, membedakan atau memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

4) Sintesis (*synthesis*)

Yaitu kemampuan untuk menghubungkan atau meletakkan bagian-bagian ke dalam satu bentuk keseluruhan baru.

5) Evaluasi (*evaluation*)

Berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap objek tertentu. Penilaian ini didasari oleh kriteria yang ditentukan sendiri atau norma yang ada pada masyarakat.

b. Sikap (*attitude*)

Merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus atau objek. Secara nyata, sikap menunjukkan konotasi adanya kesesuaian reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial (Luthviatin *et al.*, 2012:77). Sikap memiliki beberapa tingkatan, yaitu:

1) Menerima (*receiving*)

Keadaan ketika seseorang mampu menampung stimulus yang telah diberikan dari hasil transfer pengetahuan.

2) Merespon (*responding*)

Yaitu kemampuan seseorang dalam menanggapi permasalahan, seperti seseorang dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan mampu untuk menyelesaikan tugas. Apabila seseorang telah sanggup dengan baik pada level ini, maka seseorang dapat dikatakan menerima ide tersebut.

3) Menghargai (*valuing*)

Pada tingkatan ini, diindikasikan ketika seseorang berkapabilitas untuk menghimbau orang lain untuk turut dalam pengerjaan serta pendiskusian terhadap suatu permasalahan.

4) Bertanggung jawab (*responsible*)

Yaitu tingkat kesadaran sampai kesiapan seseorang untuk menanggung konsekuensi dari setiap opsi yang dipilihnya. Level ini merupakan sikap yang bernilai tinggi.

c. Tindakan atau praktek (*practice*)

Menurut Luthviatin *et al.*, (2012:79), sikap belum terwujud dalam tindakan, karena untuk terwujudnya suatu tindakan memerlukan faktor lain, yaitu adanya fasilitas atau sarana dan prasarana. Sikap mampu diwujudkan menjadi suatu perbuatan nyata dengan adanya faktor pendukung atau kondisi lain yang memang memungkinkan, yaitu fasilitas.

2.3 Cybersex

2.3.1 Pengertian Cybersex

Cybersex merupakan permainan peran antara pengguna yang menganggap diri mereka adalah seseorang yang melakukan hubungan seksual secara nyata dengan menggambarkan sesuatu untuk mendorong fantasi seksual mereka (Supusepa, 2011:68). Menurut Asiku (2005:91), *cybersex* adalah bercinta di dunia maya yang kemunculannya didukung sejak ditemukannya *webcam* yang dipadukan dengan *software chatting*.

Saputro (2015:852) mengatakan bahwa *cybersex* merupakan rangkaian kegiatan yang menggunakan media komputer untuk mengakses konten seksual seperti dalam bentuk teks maupun audio visual. Konten tersebut didapatkan melalui *software* atau situs internet tertentu dengan tujuan khusus untuk menampilkan objek pelaku seksual yang saling meningkatkan gairah seksual. Dalam penelitian Lestari dan Hartosujono (2014:67), Djatmiko mengatakan bahwa *cybersex* merupakan kegiatan seks tanpa melalui kontak tubuh maupun hubungan kelamin, dimana gejala birahi, ereksi dan penetrasi dilakukan melalui kata-kata internet.

Cybersex merupakan kegiatan melakukan online sexual activity untuk tujuan seksual (menonton pornografi, pencarian materi mengenai seksualitas digunakan untuk pengetahuan maupun hiburan/ masturbasi, jual beli terkait seksual, komunikasi seksual dengan mencari pasangan seksual untuk hubungan tertentu) (Goldberg, 2004) yang dapat berkembang menjadi seksual kompulsif (Grubbs, dkk., 2010).

Menurut Cooper, *cybersex* merupakan aktivitas melihat gambar erotis, terlibat dalam chatting tentang seks, saling tukar menukar gambar, atau pesan email tentang seks, dan lain sebagainya yang terkadang diikuti oleh masturbasi (Erawati, Kristiyawati & Solechan, 2011). Menurut Carners, Delmonico, dan Griffin (2001) *cybersex* adalah mengakses pornografi di internet, yang terlibat dalam *real-time* yaitu percakapan tentang seksual *online* dengan orang lain, dan mengakses *multimedia software*.

Definisi yang paling tegas dan pendek *cybersex* adalah suatu kombinasi antara komunikasi dan masturbasi. Dengan kata lain, *cybersex*

adalah kepuasan seksual bagi seseorang yang menginginkan hubungan dengan seseorang lainnya tanpa harus kontak langsung, bahkan tanpa harus mengetahui wujud asli masing-masing pengguna.

2.3.2 Jenis Perilaku *Cybersex*

Dalam Sari dan Ridhoi (2012:64), Carners, Delmonico, dan Griffin mengategorikan beberapa bentuk perilaku *cybersex*, yaitu:

- a. Mengakses pornografi di internet, seperti video, gambar, cerita seks, film, majalah, dan *game*). Akses yang mudah bagi para pengguna internet untuk menjelajahi atau *browsing* situs apapun di dunia maya, akan memberikan peluang yang luas bagi para pengguna tersebut dalam membuka konten pornografi, dimana saat ini perkembangan situs porno yang semakin hari semakin meningkat di internet.
- b. Mengakses pornografi melalui *multimedia software* yang tidak harus diakses secara *online*, seperti menonton VCD/DVD berisi film dan *game* yang mengandung konten pornografi di laptop atau komputer)
- c. *Real time* dengan pasangan fantasi melalui fitur *chatting* yang memberi kemudahan bagi pengguna untuk melakukan komunikasi dengan konten erotis, bahkan sampai menggunakan *webcam* untuk melihat lawan bicara.

Masih dalam penelitian Sari dan Ridhoi (2012:65), Cooper dan Griffin menyebutkan bahwa pada beberapa kasus, terdapat mereka yang saling tukar gambar diri atau gambar-gambar erotis maupun gambar bergerak yang didapatkan melalui internet.

Percakapan dilakukan mulai dari kata-kata yang tergolong godaan maupun kata-kata kotor untuk memberikan gambaran bahwa mereka sedang melakukan hubungan seksual. Tak jarang juga dari mereka yang dapat merasakan orgasme, baik itu dengan berfantasi melalui alam pikiran, atau juga diimbangi dengan melakukan onani atau masturbasi. *Real time* dengan pasangan fantasi dapat dibagi menjadi 3, yaitu:

1) *Chatsex*

Hasil dari penelitian Saputro pada tahun 2015 menyebutkan bahwa mahasiswa menggunakan media komunikasi berupa *handphone*, laptop dan komputer untuk melakukan *cybersex* jenis *chatsex*. Pada saat pelaku *cybersex* sudah terangsang dan mendekati orgasme, mereka melanjutkan dengan pesan suara atau *voice note* dengan saling mendesah satu sama lain.

Sedangkan menurut Muttaqin (2009:30), *chatsex* atau obrolan erotis dapat diartikan dengan dua orang yang berlainan jenis dan terpisah secara ruang dan waktu, tetapi dapat terkoneksi melalui jaringan internet untuk melakukan praktik seksual imajiner berupa obrolan bermuatan erotis. Meskipun keduanya hanya menggunakan fitur *chatsex* untuk berkomunikasi via dialog kata-kata, tetapi para pengguna tersebut telah mendapat pemenuhan atas hasrat seksual mereka bahkan hingga orgasme.

2) *Phone sex*

Merupakan bentuk fantasi hubungan seksual menggunakan dialog komunikasi via telepon. Para penggunanya tidak berhubungan intim

secara langsung, melainkan dengan berkomunikasi via telepon. Pengguna *phone sex* dapat mencapai klimaks seksual mereka walaupun hanya dengan fitur tersebut. Dengan cara ini, mereka membayangkan sedang berhubungan intim secara langsung lewat komunikasi dengan memperdengarkan suara-suara yang seolah mereka sedang melakukan hubungan intim (Amila dan Diyah 2014).

3) *Videocall sex*

Pelaku *cybersex* biasanya menggunakan *videocall* agar fantasi yang dirasakan bisa menjadi lebih nyata. Seperti *phone sex*, tetapi pengguna *videocall sex* memiliki alat tambahan berupa *webcam* yang membantu pengguna untuk memperlihatkan anggota tubuhnya satu sama lain. Terlebih lagi, *videocall sex* ini terbukti menjadi media transaksi sebagai bisnis pelacuran *online*, dengan cara memberikan *service* tertentu oleh seorang pekerja seksual yang telah melakukan transaksi secara *online* kepada pembeli melalui kamera yang tersedia. Dengan seperti itu, aktifitas pelacuran online dilakukan secara digital tanpa harus melakukan kontak fisik antara kedua belah pihak (Muttaqin, 2009:30).

2.3.3 Layanan *Chatting* sebagai perantara *Cybersex*

Saputro (2015:856) diketahui melakukan penelitian yang menyebutkan bahwa umumnya dalam menlancarkan praktik *cybersex* dengan metode *chatsex* biasanya adalah kalangan mahasiswa yang memanfaatkan media komunikasi berupa *handphone*, laptop ataupun *Personal Computer (PC)*.

Apabila ditinjau berdasarkan jenis fasilitas *chatting* tersebut, Zuliarso dan Herny (2013:113) berpendapat bahwa sebenarnya terdapat banyak aplikasi *chatting* yang dapat digunakan oleh para pengguna dunia maya. Beberapa contoh dari aplikasi layanan *chatting* tersebut antara lain yaitu *WhatsApp*, *BlackBerry Messenger (BBM)*, *LINE*, *WeChat*, dan beberapa aplikasi *chatting* lainnya. Dengan adanya aplikasi tersebut, para pengguna media sosial dapat saling berkomunikasi dengan cara memberikan pesan singkat dengan user lain.

Untuk dapat mengakses layanan aplikasi *chatting* tersebut umumnya para pengguna harus terlebih dahulu melakukan registrasi yang beragam, mulai dengan menggunakan nomor telepon seluler, PIN atau *e-mail* mereka, tergantung dari persyaratan masing-masing aplikasi. Setelah melakukan registrasi, pengguna dapat menggunakan jasa layanan dari aplikasi *chatting* tersebut dari mulai percakapan pesan melalui teks yang diketik, mengirim gambar, *voice note* (rekaman suara) maupun video dengan cara melibatkan 2 user (*personal*) maupun *group chat* (berkelompok).

2.3.4 Penyebab terjadinya *Cybersex*

Terdapat beberapa hal yang menyebabkan terjadinya *cybersex*, yang pertama yaitu dapat terjadi karena adanya pengaruh dari lingkungan sosial seseorang, dan yang kedua yaitu keinginan dari dalam individu itu sendiri, seperti keinginan untuk menanggapi pesan seks yang dikirimkan oleh lawan komunikasi mereka. Selain itu, faktor lain yang mendominasi

untuk mempengaruhi seseorang untuk melakukan *cybersex* adalah dorongan eksternal dari lingkungan, seperti dalam kondisi kesepian, tidak dalam kesibukan, saat sendiri di tempat tinggal mereka ataupun ketika berada dalam jarak jauh dengan pasangan (Saputro, 2015:855)

Dalam penelitian Young dan Cristiano (2017:196), menurut Cooper terdapat 3 karakteristik yang menyebabkan individu melakukan aktivitas *cybersex*. Ketiga karakteristik tersebut disingkat dengan *triple A engine*, yaitu:

1) *Accessibility*

Mengacu pada kenyataan bahwa internet menyediakan ruang *chatting* yang akan memberikan kesempatan untuk melakukan *cybersex*

2) *Affordability*

Mengacu pada mengakses situs porno yang disediakan internet, serta tidak perlu mengeluarkan biaya mahal

3) *Anonymity*

Mengacu pada individu yang tidak takut dikenali oleh orang lain.

2.3.5 Dampak dari *Cybersex*

Cybersex dapat menjadi pengganti dari kontak seksual di kehidupan nyata dan memiliki potensi untuk berakibat kecanduan (Laier *et al.*, (2013:2015). Hasil penelitian dari Saputro pada tahun 2015 menyebutkan bahwa responden penelitian yang mengakses konten seksual di dunia maya (*cybersex*) yaitu terdiri dari mahasiswa dan pelajar.

Menurut Supusepa (2011:68), dampak negatif yang disebabkan dari penggunaan *cybersex*, seperti pada diri sendiri dan kemungkinan terhadap hubungan perkawinan, kekeluargaan serta anak-anak dari para pelaku. Akibat terhadap diri pelaku antara lain yaitu:

a. Kecanduan

Menurut Irawanto (2017:38) kecanduan terjadi ketika seseorang tidak lagi mampu mengontrol aktifitas seksualnya di dunia *online* dan menghabiskan waktunya di depan layar komputer.

b. Merubah pola tidur

Menurut Young dan Christiano (2017:293) pola tidur terganggu akibat kegiatan *online* larut malam, sehingga waktu istirahat tidak cukup.

c. Mengisolasi diri dari keluarga

Young dan Christiano (2017:291) mengatakan bahwa dampak dari *cybersex* mengakibatkan kesempatan untuk berbicara dengan anggota keluarga lain semakin sedikit karena sibuk dengan kegiatan *onlinenya*.

d. Mengabaikan tanggung jawab

Selain masalah komunikasi dan hubungan interpersonal, Young dan Christiano (2017:291) mengatakan bahwa dampak dari *cybersex* yaitu adanya kecenderungan untuk mengabaikan tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas sekolah, kegiatan ekstrakurikuler dan pekerjaan.

e. Berbohong

Young dan Christiano (2017:293) mengatakan bahwa selain mengurangi kesempatan berbicara dengan anggota keluarga, pelaku

cybersex juga kemungkinan akan mulai berbohong terkait penggunaan internetnya.

f. Terjadi perubahan kepribadian

Remaja mungkin mengalami peningkatan amarah, kegelisahan, iritabilitas, apati, dan perubahan suasana perasaan (Young dan Christiano, 2017:293)

g. Bersifat mendua

Menurut Irawanto (2017:38), untuk seseorang yang telah memiliki pasangan di dunia nyata, terutama yang terkait dengan tali perkawinan, *cybersex* dapat menjadi ajang mencari kepuasan atau kenikmatan seksual yang bukan dari pasangan sesungguhnya.

h. Timbul perasaan malu dan bersalah

Irawanto (2017:38) mengatakan bahwa perilaku yang mengarah pada perasaan rasa malu dan bersalah, atau karena sebenarnya tahu bahwa *cybersex* adalah sesuatu yang tidak ingin dilakukan.

i. Hilangnya rangsangan nafsu pada pasangan hingga pertengkarannya yang akan menjadi perceraian

Menurut Weinstein *et al.* (2015:5), pria dan wanita yang telah menikah menganggap bahwa *cybersex* merupakan ancaman terhadap pernikahan, karena mampu menurunkan kepuasan seksual dan keintiman seksual dalam perkawinan.

Sedangkan Irawanto (2017:31) mengatakan bahwa *cybersex* dianggap aman dan berbeda dengan seks di dunia nyata, karena mampu menjauhkan penggunanya dari sejumlah persoalan di dunia

nyata yang seringkali dikaitkan dengan seks, seperti penularan penyakit kelamin, kehamilan, aborsi, dan perasaan terluka saat ditinggalkan oleh pasangan. Lebih lanjut lagi, Irawanto menyebutkan beberapa keuntungan *cybersex* dibandingkan seks di dunia nyata, antara lain:

- 1) *Cybersex* dapat memuaskan hasrat seksual tanpa adanya resiko terpapar penyakit yang bisa ditularkan lewat hubungan intim (termasuk resiko kehamilan)
- 2) *Cybersex* kemungkinan membuat pasangan di dunia nyata secara fisik terpisah jauh tetapi dapat merawat intimitas seksualnya
- 3) *Cybersex* membuat eksplorasi seksual yang susah dilakukan di dunia nyata karena adanya batasan fisik maupun norma social, atau karena mengundang kontroversi, seperti berhubungan seks dengan mereka yang sadar
- 4) *Cybersex* memungkinkan membentuk relasi seksual instan yang diikuti respon maupun kepuasan yang instan, mengingat tidak rumit dan membutuhkan waktu yang lama untuk membangun hubungan dengan seseorang di internet.
- 5) *Cybersex* membuat penggunaanya memiliki kontrol atas apa yang dilakukannya, seperti setiap orang yang terlibat dalam *cybersex* memiliki kontrol terhadap durasi dari penggunaan *webcam*.

2.3.6 Aspek-aspek *Cybersex*

Delmonico dan Miller (2009) menyebutkan lima aspek yang terdapat pada *cybersex*, yaitu:

a. *Online Sexual Compulsivity*

Adanya perilaku berkelanjutan melakukan seksual online meskipun terdapat konsekuensi yang signifikan dan adanya pemikiran yang obsesif terkait dengan perilaku seksual *online*.

b. *Online Sexual Behaviour Social*

Kecenderungan untuk terlibat dalam interaksi interpersonal dengan orang lain selama perilaku seksual *online*, seperti email, ruang obrolan, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan konteks seksual.

c. *Online Sexual Behaviour-Isolated*

Seseorang yang melakukan *cybersex* biasanya memiliki interaksi interpersonal yang terbatas dengan orang lain, seperti menghabiskan waktu untuk menonton tayangan pornografi.

d. *Online Sexual Spending*

Sejauh mana seseorang menghabiskan uang untuk mendukung aktivitas seksual *onlinenya* dan konsekuensi yang terkait dengan pengeluaran tersebut.

e. *Interest in Online Sexual Behavior*

Kecenderungan seseorang untuk menggunakan komputer untuk tujuan seksual, seperti menandai situs yang berbau seksual.

2.3.7 Kategori Individu yang Melakukan *Cybersex*

Cooper, Delmonico, dan Burg (2000) mengatakan bahwa terdapat 3 kategori individu yang melakukan perilaku *cybersex*, yaitu:

1) *Recreational users*

Individu mengakses materi seksual karena adanya keingintahuan, untuk hiburan, maupun merasa puas dengan ketersediaan materi seksual yang diinginkan.

2) *At-risk users*

Ditujukan pada individu yang tanpa adanya seksual kompulsif, tetapi mengalami beberapa masalah seksual setelah menggunakan internet untuk mendapatkan materi seksual. 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 senang terhadap pornografi, menjalin hubungan percintaan dengan banyak orang, melakukan aktivitas seksual dengan banyak orang yang tidak dikenal karena menggunakan internet sebagai tempat untuk aktivitas seksual, dan yang lainnya berdasarkan DSM-IV (Carners, Delmonico & Griffin, 2001).

Dalam penelitian Caners, Delmonico & Griffin (2001), Cooper, Delmonico dan Burg juga mengatakan bahwa individu dibedakan menjadi 3 (tiga) bagian berdasarkan waktu mengakses materi seksual, yaitu:

a. *Low users*

Individu yang mengakses materi seksual kurang dari 1 jam setiap minggu

b. *Moderate users*

Individu yang mengakses materi seksual antara 1-10 jam setiap minggu

c. *High users*

Individu yang mengakses materi seksual 11 jam atau lebih setiap minggu, dan menunjukkan perilaku kompulsif.

2.4 *Pre-marital Sex*

2.4.1 Pengertian *Pre-marital Sex* (Perilaku Seksual Pranikah)

Menurut Sarwono (2012), perilaku seksual didefinisikan sebagai tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual, baik dengan lawan jenisnya maupun dengan sesama jenis. Perilaku seksual dimulai dari pelukan dan berpegangan tangan, berciuman, meraba payudara, meraba alat kelamin, dan berhubungan badan (Sarwono, 2008).

Hurlock (2004) berpendapat bahwa kategori perilaku seksual yaitu berciuman, bercumbu ringan, bercumbu berat dan bersenggama. Sedangkan menurut Stenzel dan Krigiss (2003), seks adalah suatu ekspresi

fisik di atas komitmen, kepercayaan dan saling ketergantungan yang membentuk pernikahan.

Seseorang pada dasarnya dapat dikatakan sedang melakukan aktivitas seksual yaitu ketika ia tersenyum, memeluk, dan meremas tangan dengan pasangannya. Dari beberapa paparan tersebut, seks/seksual tidak sepenuhnya berarti hubungan kelamin atau masalah fungsi kelamin secara fisik/reproduksi, tetapi berkaitan juga dengan fungsi psikosial (berperilaku) yang tidak hanya menimbulkan kepuasan bagi diri sendiri, tetapi juga pada orang lain.

2.4.2 Bentuk-bentuk Perilaku Seksual

Menurut Duvall dan Miller (2005), terdapat beberapa bentuk perilaku seksual pranikah, yaitu:

1. Bersentuhan (*touching*)

Berpegangan tangan, berpelukan, berangkulan.

2. Berciuman (*kissing*)

Batasan perilaku ini mulai dari hanya sekedar kecupan (*light kissing*) sampai pada *French kiss (deep kissing)*.

3. Bercumbu (*petting*)

Segala kegiatan dengan tujuan untuk membangkitkan gairah seksual, seperti berupa sentuhan, rabaan pada daerah erogen atau erotis, tetapi belum sampai melakukan hubungan kelamin (*sexual intercourse*)

4. Berhubungan badan (*sexual intercourse*)

Adanya kontak antara penis dengan vagina dengan terjadinya penetrasi penis kedalam vagina.

2.4.3 Aspek-aspek Perilaku Seksual

Jersild (2005) mengemukakan aspek-aspek seksual, antara lain:

1. Aspek biologis

Meliputi respon fisiologis terhadap stimulus seks, reproduksi, pubertas, perubahan fisik, pertumbuhan serta perkembangan pada umumnya.

2. Aspek psikologis

Seks merupakan proses belajar yang terjadi pada diri individu untuk mengekspresikan dorongan seksual melalui perasaan, sikap, dan pemikiran tentang seksualitas.

3. Aspek sosial

Meliputi pengaruh budaya berpacaran, hubungan interpersonal dan semua hal tentang seks yang berhubungan dengan kebiasaan yang dipelajari individu di dalam lingkungannya.

4. Aspek moral

Hal yang termasuk dalam aspek ini adalah menjawab pertanyaan benar atau salah, harus atau tidak harus, serta boleh atau tidaknya suatu perilaku seseorang.

2.4.4 Faktor-faktor Perilaku Seksual

Sarwono (2006) mengatakan bahwa secara garis besar, perilaku seksual pada remaja disebabkan oleh:

1. Meningkatnya libido seksual

Seorang remaja dalam mendapatkan motivasinya dengan cara meningkatkan energi seksual atau libido untuk upaya mengisi peran sosial. Energi seksual ini berkaitan erat dengan kematangan fisik.

2. Penundaan usia perkawinan

Dengan taraf pendidikan masyarakat yang meningkat dan semakin banyaknya anak perempuan yang bersekolah, maka semakin tertunda kebutuhan untuk menikah karena lebih memilih untuk bersekolah terlebih dahulu sebelum menikah.

3. Tabu atau larangan

Selain usia perkawinan yang ditunda, norma agama tetap berlaku dimana seseorang tidak diperbolehkan melakukan hubungan seksual sebelum menikah. Pada masyarakat modern, larangan tersebut berkembang menjadi lebih lanjut pada tingkatan lain seperti ciuman dan masturbasi, untuk remaja yang tidak dapat menahan diri akan cenderung melanggar larangan tersebut.

4. Kurangnya pengetahuan tentang kesehatan reproduksi

Remaja yang sudah mulai berkembang kematangan seksualnya secara lengkap namun kurang mendapat pengarahan orang tua mengenai kesehatan reproduksi, khususnya tentang akibat dari perilaku seks, yang membuat mereka sulit untuk mengendalikan rangsangan dan banyaknya kesempatan seksual pornografi melalui media yang membuat mereka melakukan perilaku seksual secara bebas tanpa mengetahui resiko yang

dapat terjadi, seperti kehamilan yang tidak diinginkan dan infeksi menular seksual.

5. Pergaulan semakin bebas

Hal ini banyak terjadi di kota-kota besar, karena banyaknya kebebasan pergaulan antar jenis kelamin pada remaja. Semakin tinggi tingkat pemantauan orang tua terhadap anaknya, semakin rendah kemungkinan perilaku menyimpang menimpa remaja. Maka dari itu, selain komunikasi yang baik dengan anak, orang tua juga perlu mengembangkan kepercayaan anak pada orang tua.

2.5 Kerangka Pemikiran

Dari beberapa hasil penelitian yang telah dipaparkan, terdapat hasil penelitian yang berbeda, penelitian yang menyebutkan bahwa ada keterkaitan antara muatan pornografi dengan perilaku seksual pranikah dan penelitian yang mengatakan bahwa kedua hal tersebut tidak memiliki keterkaitan.

Terdapat 6 penelitian yang mengatakan bahwa adanya keterkaitan antara salah satu perilaku dari *cybersex*, yaitu menonton tayangan pornografi dengan perilaku seksual pranikah (*pre-marital sex*). 6 penelitian lainnya mengatakan bahwa tidak ada keterkaitan, dan 1 penelitian menyebutkan terdapat hubungan yang lemah antara kedua hal tersebut.

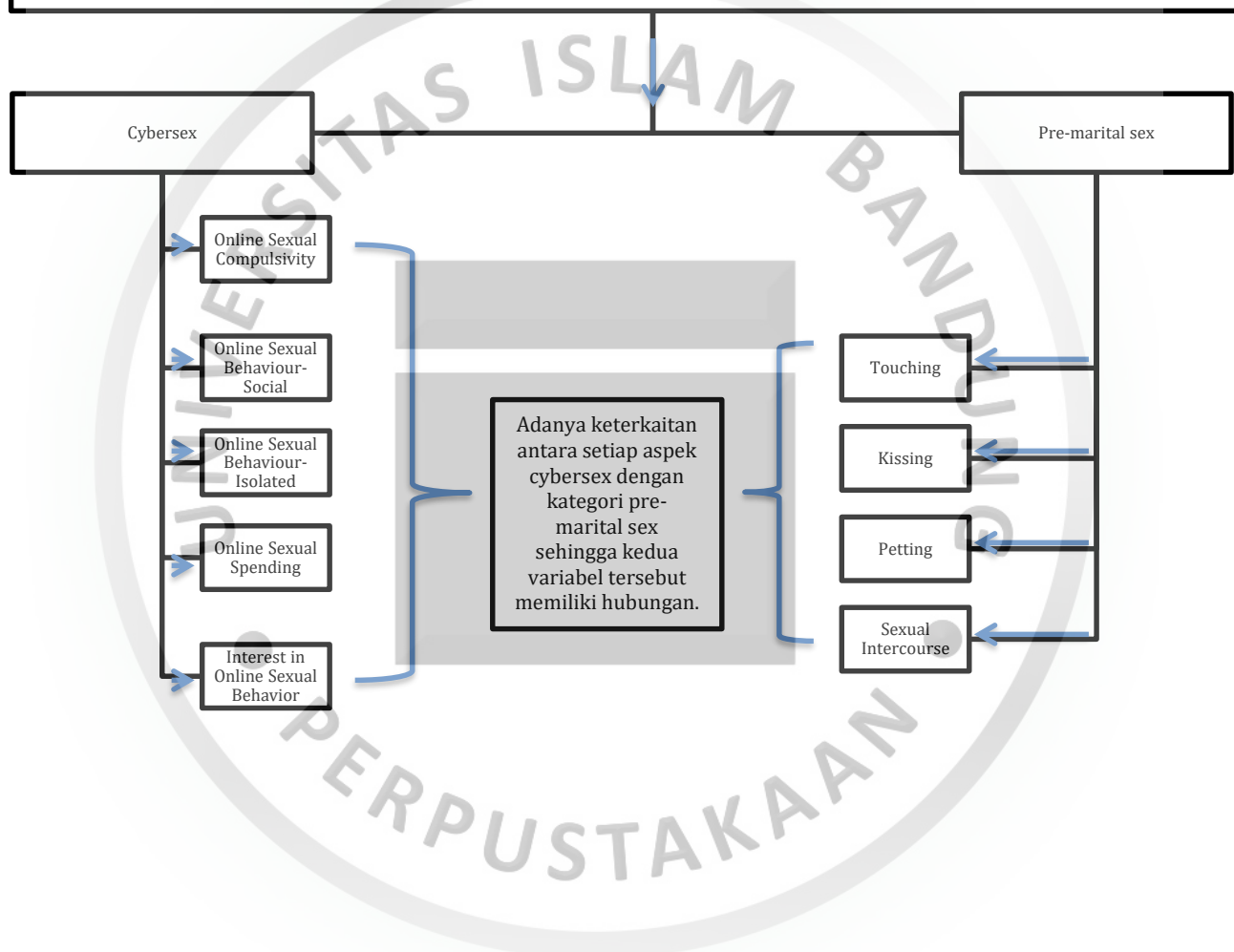
Peneliti mewawancarai 20 orang mahasiswa Universitas X di Kota Bandung, yang ternyata beberapa di antaranya melakukan perilaku *cybersex* dan *pre-marital sex*. Dari kedua hal tersebut, pengertian dari *cybersex* sendiri yaitu mengakses pornografi di internet, yang terlibat dalam *real-time* yaitu

percakapan tentang seksual *online* dengan orang lain, dan mengakses *multimedia software*. Sedangkan perilaku seksual didefinisikan sebagai tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual, baik dengan lawan jenisnya maupun dengan sesama jenis.

Cybersex memiliki 5 aspek, yaitu *Online Sexual Compulsivity*, *Online Sexual Behaviour-Social*, *Online Sexual Behaviour-Isolated*, *Online Sexual Spending*, dan *Interest in Online Sexual Behavior*. Sedangkan *Pre-marital Sex* memiliki 4 kategori, yaitu *Touching*, *Kissing*, *Petting*, dan *Sexual Intercourse*. Dari kelima aspek dari perilaku *cybersex* dan keempat kategori dari *pre-marital sex*, memiliki keterkaitan sehingga kedua variabel tersebut memiliki hubungan.

2.5.1 Skema Kerangka Pikir

Terdapat beberapa hasil penelitian yang berbeda, yaitu 6 penelitian yang mengatakan bahwa terdapat hubungan antara cybersex dengan pre-marital sex, dan terdapat 6 penelitian yang mengatakan bahwa tidak ada keterkaitan antara pornografi dengan pre-marital sex. 1 penelitian mengatakan bahwa terdapat hubungan yang lemah antara cybersex dengan pre-marital sex, serta adanya fenomena yang terjadi terkait cybersex dan pre-marital sex pada mahasiswa Universitas X di Kota Bandung.



2.6 Hipotesis

Berdasarkan masalah penelitian, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu semakin tinggi perilaku *cybersex* maka semakin tinggi *pre-marital sex* pada Mahasiswa Universitas X di Kota Bandung.