

# **Cyber Sex Sebagai Implikasi Perkembangan Teknologi Komunikasi**

---

**Galih Akbar Prabowo**

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Ponorogo

[galihakbar77@gmail.com](mailto:galihakbar77@gmail.com)

---

## **Abstract**

*Along with its development, internet technology brings so many impacts to society. Not only in the way of communicating and seeking information, the development of the internet itself also has an impact on the sexual life of its users. The phenomenon of cybersex as one of the deviations in internet consumption patterns in society is a manifestation of the impact of the development of the internet on a person's sexual life. The existence of the internet have changed the concept of traditional sexuality to be more modern, where now the fulfillment of sexual needs can also be done through virtual activities, not just physical contact. As a result, the internet is now widely used as a tool to satisfying the sexual desires of cybersex perpetrators themselves. And Indonesia, is one of the countries where the cybersex phenomenon is growing so rapidly.*

**Keywords:** *Internet, Cybersex, Pornography*

## **Abstrak**

Seiring perkembangannya, teknologi internet membawa begitu banyak dampak bagi masyarakat. Bukan hanya dalam cara berkomunikasi serta pencarian informasi, perkembangan internet itu sendiri juga berdampak pada kehidupan seksual para penggunanya. Fenomena cybersex sebagai salah satu penyimpangan pola konsumsi internet di masyarakat merupakan wujud dari dampak perkembangan internet terhadap kehidupan seksual seseorang. Keberadaan internet disebut-sebut telah mengubah konsep seksualitas tradisional menjadi lebih modern, dimana kini pemenuhan kebutuhan seksual pun juga dapat dilakukan melalui aktivitas virtual, bukan lagi kontak fisik semata. Akibatnya, internet kini banyak dimanfaatkan sebagai sarana pemuas nafsu seksual para pelaku cybersex itu sendiri. Dan Indonesia, merupakan salah satu negara dimana fenomena cybersex tersebut berkembang dengan begitu pesat.

**Keywords:** *Internet, Cybersex, Pornografi*

## **Pendahuluan**

Teknologi Informasi dan Komunikasi ini pada dasarnya terdiri dari dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Menurut Rogers (1986), teknologi komunikasi adalah perangkat keras, struktur organisasional, dan nilai-nilai sosial yang

dimanfaatkan oleh individu untuk mengumpulkan, memproses, dan bertukar informasi dengan individu lain (Rogers, 1986 : 2). Sedangkan teknologi informasi adalah pemrosesan, pengolahan, dan penyebaran data oleh kombinasi komputer dan telekomunikasi, maka teknologi informasi lebih merupakan pengerjaan terhadap data (Abrar, 2003 : 4). Sebutan teknologi komunikasi dan teknologi informasi sering saling dipergantikan, kendati komunikasi dan informasi memiliki makna yang berbeda. Teknologi pada satu sisi, melalui perubahan moda komunikasi mengubah struktur masyarakat (secara makro), dan pada sisi lain mengubah cara-cara pemanfaatan informasi (secara mikro) (Noegroho, 2010 : 4).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi demikian pesat, memberikan begitu banyak kemudahan bagi masyarakat. Proses komunikasi serta pencarian informasi yang sebelumnya berjalan begitu rumit, kini telah teratasi seiring dengan hadirnya peralatan-peralatan canggih yang memungkinkan proses komunikasi maupun pencarian informasi tersebut dapat dilakukan kapanpun dan di manapun. Perkembangan media teknologi komunikasi dan informasi yang sangat pesat saat ini, diperkirakan memunculkan berbagai produk teknologi komunikasi baru, seperti internet, teknologi *e-commerce*, blog, *facebook*, internet *bandwidth* lebar, dan layanan-layanan video atas permintaan, radio, koran, dan televisi *on-line* (televisi nirkabel, kabel, dan satelit), telepon seluler, misalnya *Blackberry* (Nasution, 2010 : 113).

Rogers (1986), membagi evolusi teknologi komunikasi dalam empat era, yaitu era *writing*, era *printing*, era *telecommunication*, dan era *interactive communication* (Rogers, 1986: 25). Dan saat ini merupakan fase dimana era komunikasi interaktif terus berkembang, yang salah satunya ditandai dengan perkembangan pesat teknologi internet.

Internet, sebagai salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi baru, kini telah mengalami evolusi. Bukan lagi sebatas difungsikan sebagai media komunikasi maupun informasi, teknologi internet tersebut saat ini sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang kehidupan. Dengan semakin dekatnya relasi antara manusia dengan teknologi internet tersebut, tak mengherankan apabila kemudian teknologi internet disebut-sebut telah menjadi bagian dari kehidupan manusia.

Internet merupakan yang terbaru, yang paling banyak dibicarakan, dan mungkin manifestasi paling penting dari media baru. Ketika menggunakan istilah seperti *cyberspace*, dunia maya, masyarakat jaringan dan arus informasi super cepat sehubungan dengan media baru, semuanya merujuk pada kemungkinan-kemungkinan baru yang muncul dari perkembangan internet. Internet merupakan jaringan elektronik yang menghubungkan manusia dan informasi melalui komputer, serta melalui teknologi media digital lain, dan

memungkinkan bagi komunikasi interpersonal serta pengambilan informasi (Flew, 2005: 4). Saat ini, internet dapat menyampaikan berbagai macam media – cetak, siaran, film, dan rekaman, menggunakan sistem tanpa batas. Internet telah menyebabkan munculnya produk media baru dan persaingan baru dalam bisnis media. Sesuatu yang tidak mungkin diramalkan ketika internet pertama kali muncul (Biagi, 2010: 231).

Sebagaimana yang telah diuraikan, penetrasi teknologi internet berjalan begitu pesat dengan tingkat konsumsi yang begitu tinggi di kalangan masyarakat, tak terkecuali di Indonesia. Di Indonesia sendiri, teknologi internet telah banyak dimanfaatkan di berbagai bidang, mulai dari bidang pendidikan, ekonomi, politik, kesehatan, hingga sosial. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, membawa begitu banyak implikasi.

*“From virtual reality to the information highway, the new media technology lanscape is as diverse as it is fast changing. These new technology are radically transforming almost every aspect of how we communicate and with whom, as well as just about any other dimension of our lives, from dating to making money to health care. Each year the pace of technological change seems to accelerate, as bold new technological advances are announced nearly every day”* (Pavlik, 1996: 1).

Pernyataan Pavlik di atas, menunjukkan bahwasanya dalam bidang komunikasi misalnya, perkembangan teknologi baru tersebut secara radikal telah merubah hampir semua aspek terkait cara manusia dalam berkomunikasi. Sedangkan dalam hal pencarian informasi, fenomena konvergensi yang terjadi seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, berimplikasi pada semakin luas dan tak terbatasnya arus informasi, sebagaimana yang diungkapkan oleh John Hartley (2010),

*“Perubahan yang dibawa oleh konvergensi memiliki maksud bahwa struktur distribusi informasi tradisional satu untuk semua tidak lagi layak dipertahankan. Hal tersebut lebih merupakan korban dari batasan teknologis. Hasil dari kekuatan industrial, politis, atau budaya, lebih dari sekedar batasan teknis, membuat masyarakat tetap menerima informasi dari sumber tunggal, “tertutup”, atau tidak dapat diakses tanpa memasuki dialog partisipatoris dan produksi”* (Hartley, 2010: 169).

Akan tetapi, implikasi yang muncul sebagai akibat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut, tidak hanya sebatas terjadi di bidang informasi maupun komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, juga berdampak pada kehidupan seksual seseorang. Keberadaan internet disebut-sebut telah mengubah konsep seksualitas tradisional menjadi lebih modern, dimana melalui fasilitas internet, seseorang dapat memenuhi kebutuhan biologisnya. Dunia nyata telah diganti oleh

dunia maya. Keberadaan *cybersex* telah mengubah gaya seks manusia, jauh melampaui sifat alamiah seksual. Sebelum ada internet manusia mengenal seks sebatas hubungan intim nyata, yaitu bersentuhan fisik. Namun, seiring perkembangan internet, orang bisa berhubungan intim tanpa harus bersentuhan.

Di sinilah kemudian muncul penyimpangan dalam pola konsumsi internet yang selanjutnya biasa disebut dengan fenomena *cybersex*. Secara harfiah, *cybersex* dapat diartikan sebagai pemuasan hasrat seksual menggunakan fasilitas internet. Bahkan, fenomena ini telah merambah dunia bisnis, tentunya untuk meraup keuntungan dari berbagai jasa yang ditawarkan. Oleh sebab itu, tak mengherankan apabila kemudian *cybersex* menjadi salah satu isu sentral dalam perkembangan internet. Dan Indonesia, merupakan salah satu negara, dimana fenomena *cybersex* tersebut begitu banyak terjadi.

## **Pembahasan**

Noonan (1999) menyatakan bahwa *cybersex* adalah pertukaran pesan erotis yang sugestif atau eksplisit atau fantasi seksual melalui komputer yang terhubung dengan orang lain yang sedang *online* pada saat yang sama. Sedangkan Deuel (1996) menyebutkan, *cybersex* adalah seperangkat protokol komunikasi dan tindakan virtual yang terjadi secara *real-time* antara dua peserta (atau lebih) yang mengatur rangsangan seksual secara eksplisit sebagai fokus untuk interaksi (Thurlow, et.al., 2004 : 141). Secara garis besar, terdapat 3 kategori *cybersex* :

1. *Online Porn* : Gambar porno dan cerita-cerita erotis.
2. *Real time interaction* : *chatting* dimana topik yang dibicarakan adalah seks, "berhubungan seksual" lewat dunia maya, webcam sex.
3. *Multimedia software* : game erotis, video porno.

*"Cybersex itself was experienced by some cybersex-initiates as "liberating". It allowed participants to explore new behaviours in terms of verbal/sexual self expression, and was particularly constructed as inhibition-freeing by some women (and men) whose social roles would "normally" preclude them from uninhibited sex talk and/or the writing of erotica. The fact that the communication exchange is two way (and the cybersex partner is fully involved in the development of the cybersex exchange) creates the potential for uncertainty and surprise and allow for the possibility of an ongoing relationship"* (Green, 2002 : 181-182).

*Cybersex* sendiri dialami oleh beberapa orang sebagai sebuah hal yang "membebaskan". Hal ini memungkinkan pelakunya untuk mengeksplorasi perilaku baru dalam hal verbal / ekspresi seksual diri. *Cybersex*, dimanfaatkan oleh beberapa perempuan (dan laki-laki) untuk bebas berbicara seks dan / atau menulis hal-hal yang erotis. Kenyataan bahwa

pertukaran komunikasi dua arah (dan partner *cybersex* sepenuhnya terlibat dalam perkembangan *cybersex*) menciptakan potensi ketidakpatian dan kejutan serta memungkinkan terciptanya hubungan yang berkelanjutan.

*Cybersex* merupakan sebuah permasalahan yang spesifik dan belum dipahami oleh masyarakat secara luas. Penyimpangan seksual tersebut menjadi sangat eksklusif, karena hanya diketahui oleh sebagian kecil masyarakat yang memahami tentang teknologi internet. *Cybersex* yaitu kondisi masyarakat yang menggunakan internet untuk melakukan berbagai aktivitas seksual. Perilaku seksual yang sering dilakukan di internet antara lain transaksi seksual, *freensex*, melakukan seks melalui internet, berkumpulnya komunitas penyimpangan seks, melakukan perekaman aktivitas dan sebagainya.

“*Cybersex* merupakan salah satu bagian dari kejahatan karena tiap perbuatan yang bersifat tidak susila, melanggar norma, mengacaukan, dan banyak menimbulkan banyak ketidaktepatan dalam kehidupan masyarakat, sehingga masyarakat berhak untuk mencela, mereaksi atau mengatakan penolakan atas perbuatan itu” (Wahid & Labib, 2005: vii).

Banyak kalangan menganggap *cybersex* adalah sebuah kebohongan, sebab tak melibatkan kontak secara fisik. Meskipun tak terjadi kontak fisik selama melakukan *cybersex*, namun pelaku *cybersex* ini dapat mengeluarkan semua fantasi seksual pada orang lain, selain pada pasangan tetapnya. Sebagian orang berpandangan, *cybersex* adalah kegiatan konyol, yang tidak menimbulkan reaksi emosional. Namun pada sebagian orang menilai bahwa reaksi seksual dan emosional dapat diperoleh dari *cybersex*, karena *cybersex* merupakan suatu yang nyata. Reaksi yang dirasakan tak jauh berbeda kala berhubungan seksual sesungguhnya. Bagi yang belum mengenal seks, *cybersex* juga bisa jadi sarana untuk belajar, begitu juga bagi pria yang mau menikah, bisa menjadi sarana simulasi.

Dalam buku *Computer Mediated Communication*, dicantumkan data-data terkait fenomena *cybersex*, antara lain:

- Pendapatan pornografi online di Amerika Serikat diperkirakan akan mencapai \$ 400 juta pada tahun 2006, dibandingkan dengan \$ 230 juta pada tahun 2001.
- 36% pengguna internet Inggris secara teratur log on ke situs dewasa, seperlima adalah mahasiswa.
- Sekitar 8.490.000 pengguna internet Asia mengunjungi situs dewasa pada bulan Januari 2001, yang setara dengan hampir 50% dari semua pengguna internet yang aktif di Asia;

di Korea, yang memiliki jumlah tertinggi pengunjung ke situs dewasa, 39% dari mereka adalah perempuan (Thurlow, et. al., 2004 : 143).

Di Indonesia sendiri, *cybersex* telah menjadi fenomena seksual yang tumbuh dengan begitu pesat, terutama di kota-kota besar. Salah satu indikasi dari semakin banyak bermunculannya fenomena *cybersex* di Indonesia itu sendiri adalah tingginya akses situs porno yang terjadi di Indonesia.

Menurut data yang telah dikumpulkan, belanja akses situs porno dari negara Indonesia mencapai US\$3.673 per detik atau setara dengan sekitar Rp 33 juta lebih setiap detiknya ([teknologi.vivanews.com/news/read/164817-indonesia-pengakses-situs-porno-tertinggi](http://teknologi.vivanews.com/news/read/164817-indonesia-pengakses-situs-porno-tertinggi)). Bila data dari pemerintah itu tidak salah, artinya, dalam sejam saja, belanja akses situs porno dari Indonesia mencapai Rp 1,98 miliar, dalam sehari mencapai Rp 47,52 miliar, dan Rp 14,256 triliun per bulan. Bila dikumpulkan selama satu tahun, angka itu bisa mencapai Rp 171 triliun rupiah, atau sekitar setengah dari APBN tahun 2020 yang hanya mencapai sekitar Rp 302,7 triliun rupiah (<http://sosbud.kompasiana.com/2011/04/13/indonesia-belanja-situs-porno-rp-perbulan/>).

Begitu tingginya tingkat akses serta begitu besarnya estimasi biaya belanja akses situs porno di Indonesia tersebut secara tidak langsung mengindikasikan bahwasanya Indonesia merupakan salah satu negara dimana fenomena *cybersex* tersebut tumbuh dengan begitu subur. Sebagai sebuah negara berkembang, muncul dan berkembangnya fenomena *cybersex* di Indonesia ini merupakan suatu hal yang cukup memprihatinkan. Mengingat, keberadaan teknologi internet itu sendiri sebenarnya ditujukan untuk menyokong serta mempermudah berbagai hal dalam kehidupan masyarakat. Namun pada kenyataannya, teknologi internet tersebut kemudian mengalami penyimpangan, khususnya dalam hal konsumsinya, dimana teknologi internet tersebut dimanfaatkan sebagai sarana untuk melakukan aktivitas *cybersex* oleh para pelakunya.

Fenomena *cybersex* di Indonesia tidak hanya terbatas pada akses terhadap situs porno saja. Fasilitas *chatting* pun kerap kali dimanfaatkan pula oleh para pelaku untuk melakukan aktivitas *cybersex*. *Chatting* sebenarnya berasal dari istilah *synchronous chats* (ngobrol bareng) melalui internet. *Chatting* merupakan fasilitas ke empat yang tersedia di internet, setelah *the web*, *e-mail*, dan *asynchronous discussion forum*. *Chatting* ini sendiri akhir-akhir ini sangat populer di kalangan remaja.

“Ketika dua pengguna internet sedang berada *online* pada saat yang bersamaan, mereka disebut sedang memasuki sebuah forum yang disebut *chat room*. Lewat

*chat room* ini, mereka bebas berbicara perkara apa saja. Tatkala mereka berbicara, tidak ada pihak lain yang akan mengganggu. Tidak heran bila *chat room* ini digunakan orang untuk berbagai kegiatan yang positif, seperti kegiatan belajar-mengajar dan silaturahmi. Tetapi, ada juga orang yang menggunakan *chat room* untuk pelampiasan nafsu rendah manusia. Kegiatan yang terakhir ini, kadang-kadang meluncur pada pelecehan seksual. Pada titik inilah kita biasa mengatakan bahwa *chat room* tidak hanya digunakan para remaja, melainkan juga orang dewasa” (Abrar, 2003: 118).

Sama dengan mengobrol, *chatting* diawali dengan keinginan untuk memuaskan kerinduan psikologis individu yang alamiah, seperti kontak sosial, hiburan, informasi baru, hingga kebutuhan seksual. Ini merupakan kebutuhan dasar manusia, sehingga setiap individu berusaha untuk memuaskannya. *Chatting* juga kerap kali dimanfaatkan sebagai sarana pencarian identitas dan harapan baru. Dengan begitu, *chatting* juga berfungsi sebagai pelarian (*escapism*) dari masalah psikologis penggunanya.

Dalam kaitannya dengan fenomena *cybersex* di Indonesia, fasilitas *chatting* kerap kali digunakan untuk memuaskan hasrat seksual seseorang. Dalam *cyber sex*, *chat* seks atau yang biasa disebut dengan CS merupakan salah satu cara yang lazim digunakan untuk mengeksplorasi gairah seksual si pelaku melalui aktivitas sensual *chat*. Ketika melakukan *chatting online*, permainan identitas memegang peranan penting. *Chat sex* sangat memungkinkan pemakainya untuk menggunakan identitas apapun yang diinginkannya, meski tidak sesuai dengan kenyataan yang melekat pada dirinya. Situs [www.Janganbugildidepankamera.org](http://www.Janganbugildidepankamera.org) mensinyalir sebanyak 89 % *chatting* yang dilakukan kaum muda merupakan *chatting* yang berkonotasi seksual ([www.bijisesawi.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=73:knowledge-is-power-ignorance-is-weakness&catid=38:the-way-of-cross](http://www.bijisesawi.com/index.php?option=com_content&view=article&id=73:knowledge-is-power-ignorance-is-weakness&catid=38:the-way-of-cross)). Data tersebut menjadi salah satu indikasi bagaimana aktivitas *cybersex* yang dilakukan melalui fasilitas *chatting* merupakan aktivitas yang banyak dilakukan oleh kaum muda di Indonesia.

Namun, seiring dengan perkembangannya, *chatting* kini tidak hanya terbatas pada tulisan atau teks belaka.

*“Of course, nowadays, cybersex is not just text based, which is Deuel was writing about back in 1996. Online romantics and lovers also supplement their text based interactions by sending photos, directing each other to personal homepages, or connecting up by means of webcams. It’s in this way that online romances often end up offline”* (Thurlow, et. el., 2004 : 142).

Kini, dengan adanya fasilitas *chatting* yang dilengkapi dengan *webcam*, para pelaku bisa menangkap gambar lawan bicara atau “partner”nya secara *real time*. Dan fasilitas yang

sedang menjadi trend sekarang ini adalah *camfrog video chat*. Dengan sarana *web cam* yang tersedia tersebut, para pecinta *cyber sex* saling berinteraksi dan menikmati keindahan tubuh lawan bicaranya. Keberadaan produk perkembangan teknologi internet, khususnya fasilitas *camfrog video chat* ini tentu semakin mendorong serta memperbesar minat pelaku *cybersex* untuk memanfaatkan aktivitas *cybersex* sebagai salah satu alternatif pemenuhan kebutuhan biologisnya. Tak pelak, hal tersebut pun membuat fenomena *cybersex* tumbuh semakin subur di Indonesia.

Para pengguna internet akan mengalami kecanduan *cybersex* melalui beberapa tahap. Pertama kecanduan, pengguna *cybersex* awalnya sebatas tertarik terhadap materi-materi pornografi. Lama kelamaan, ingin mendapat lebih banyak materi pornografi lainnya. Ke dua eskalasi, seiring dengan waktu, untuk memuaskan kebutuhan seks pecandu *cybersex* akan mencari materi seks yang lebih menggairahkan. Akibat dari kecanduan adalah hidup menjadi tidak produktif. Para pecandu *cybersex* bisa merasa tidak berdaya untuk meninggalkan perilaku konsumtifnya. Hal ini membuat kehidupan mereka menjadi tidak teratur. Pada tahap lebih fatal, pecandu *cybersex* lebih senang masturbasi dengan komputer dibandingkan dengan berhubungan seksual nyata. Pada kondisi tertentu ingin merealisasikan seks maya ke dunia nyata.

Fenomena *cybersex* dapat menimbulkan kecanduan pada para pelakunya disebabkan oleh beberapa hal, antara lain:

1. Aksesibilitas

Saat ini fasilitas internet telah dapat diakses dengan sangat mudah. Dalam arti dapat dikonsumsi secara publik dari berbagai golongan sosial tanpa memandang usia, pekerjaan, jenis kelamin, dll.

2. Isolasi *Cybersex*

*Cybersex* menawarkan kesempatan seseorang untuk terpisah dari orang lain, dan lebih jauh lagi untuk terperosok dalam hal fantasi seksualnya tanpa takut tertular penyakit, kehamilan tak diinginkan, dan lain-lain.

3. Anonim

Kondisi para pelaku *cybersex* yang anonim ini membuatnya lebih kecanduan menggunakan internet sebagai fasilitas pemuas hasrat seksual. *Cybersex* menawarkan anonimitas, dimana pelakunya tidak perlu takut dikenali masyarakat bila mengunjungi prostitusi, mengunjungi *sex shop*, *striptease club*, dan lain-lain. Dan identitas di dunia maya pun dapat dikaburkan.

4. Terjangkau



Saat ini, fasilitas *cybersex* sangat terjangkau, dan internet juga cukup murah. Fasilitas *chatting* gratis, begitu pula materi-materi porno yang terkandung dalam berbagai situs porno juga banyak yang dapat dilihat tanpa biaya hingga dapat di-download dengan cepat. Tentu saja dibandingkan dengan jasa prostitusi yang berbayar dan berisiko tertular penyakit.

#### 5. Fantasi *Cybersex*

*Cybersex* juga menawarkan bagi pelakunya untuk berfantasi secara bebas dimana mungkin fantasinya tersebut bertentangan dengan norma masyarakat. Termasuk di dalamnya adalah menentukan kriteria fisik lawan jenis yang diinginkan, skenario *chat sex* yang nantinya akan dinikmati, dan lain-lain.

Salah satu teori yang dapat digunakan untuk mengkaji fenomena *cybersex* ini adalah teori *uses and gratifications*. Meskipun kerap kali digunakan untuk mengkaji fenomena terkait media massa konvensional, namun teori ini juga dapat digunakan untuk mengkaji teknologi internet, khususnya dalam pemanfaatannya.

*“Finally, John Dimmick, Yan Chen, and Zhan Li (2004) observe that although the internet is a relatively new medium, it overlaps the traditional media in term of uses and gratification. People seek out the internet for news in the same way that they previously used other forms of media for that need. This finding has significance for possible displacement of older media by the internet, but it shows that Uses and Gratifications is still useful and is applicable to new media”* (West & Turner, 2010 : 406).

Menurut Blumler dan Katz (1974), beberapa asumsi mendasar dari teori *Uses and Gratifications* adalah sebagai berikut :

1. Khalayak itu aktif. Khalayak bukanlah penerima yang pasif atas apapun yang media siarkan. Khalayak memilih dan menggunakan isi program.
2. Para anggota khalayak secara bebas menyeleksi media dan program-programnya yang terbaik yang bisa mereka gunakan untuk memuaskan kebutuhannya.
3. Media bukanlah satu-satunya sumber pemuasan kebutuhan.
4. Orang bisa atau dibuat bisa menyadari kepentingan dan motifnya dalam kasus-kasus tertentu.
5. Pertimbangan nilai tentang signifikansi kultural dari media massa harus dicegah (Fiske, 2007 : 213-214).

Dalam kaitannya dengan fenomena *cybersex*, asumsi dasar teori *Uses and Gratifications* tersebut tercermin dari bagaimana para pelaku *cybersex* tersebut secara aktif memilih internet sebagai media guna memenuhi kebutuhannya, dalam hal ini kebutuhan

seks. Dalam hal ini, para pelaku menyeleksi beberapa alternatif media yang akan digunakan sebagai sarana pemuas kebutuhan seksualnya. Hal ini disebabkan, internet bersaing dengan media-media lain dalam upaya memenuhi kebutuhan seksual audiens tersebut. Para pelaku *cybersex* pun memiliki kesadaran diri dalam memanfaatkan internet sebagai media pemuas kebutuhan seksualnya.

Dalam teori *Uses and Gratification*, terdapat beberapa motif yang mendorong khalayak untuk menggunakan media, yaitu kognitif (pencarian informasi atau pengetahuan), afektif (emosional atau kepuasan), integratif personal (peningkatan kredibilitas, kepercayaan diri, dan status), integratif sosial (peningkatan hubungan dengan teman atau saudara), serta motif pelepasan (West & Turner, 2010 : 398).

Dalam kaitannya dengan fenomena *cybersex*, faktor-faktor yang mendorong para pelaku untuk menggunakan internet sebagai sarana pemuas nafsu seksualnya meliputi kelima motif tersebut. Faktor yang pertama adalah rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu yang besar dari para pelaku biasanya menimbulkan dorongan kuat dalam diri pelaku tersebut untuk melakukan aktivitas *cybersex*. Faktor rasa ingin tahu inilah yang kemudian mendorong kalangan remaja untuk melakukan aktivitas *cybersex* tersebut. Banyak remaja yang mencoba melakukan *cybersex* untuk bereksperimen dengan pikiran seksual dan emosi. Di sinilah kemudian motif kognitif mendorong para remaja menggunakan internet sebagai sarana pencarian informasi seputar seks.

Di Indonesia sendiri, fenomena *cybersex* di kalangan remaja sudah begitu banyak terjadi. Pada umumnya, aktivitas *cybersex* dilakukan oleh kalangan remaja tersebut dengan mengakses situs-situs porno. Mengacu pada data Kementerian Kominfo, pengakses situs-situs porno itu bervariasi, termasuk kalangan siswa. Pengakses dari kalangan siswa SMP mencapai 4.500 pengakses, sedangkan 97,2 persen siswa SMU diperkirakan pernah mengakses situs esek-esek ini ([www.teknologi.vivanews.com/news/read/164817-indonesia-pengakses-situs-porno-tertinggi](http://www.teknologi.vivanews.com/news/read/164817-indonesia-pengakses-situs-porno-tertinggi)).

Tingginya tingkat akses situs porno oleh kalangan remaja tersebut menunjukkan bahwa kalangan remaja memiliki ketertarikan yang besar pada seks. Mengacu pada teori Monks (1999), usia 12 sampai dengan usia 21 tahun dapat dikategorikan pada usia remaja. Pada usia remaja, rasa ingin tahu yang tinggi terhadap seks membuat mereka selalu berusaha mencari lebih banyak informasi tentang seks ([www.padpdf.com/2a/2ae0d8bcbecbb1cd-download.pdf](http://www.padpdf.com/2a/2ae0d8bcbecbb1cd-download.pdf)).

Hurlock (1994) menyebutkan bahwa remaja lebih tertarik pada materi seks yang berbau porno dibandingkan dengan materi seks yang dikemas dalam pendidikan. Hurlock

juga menyebutkan bahwa pada kelompok remaja biasanya benteng pertahanan masih labil, terangsang sajian yang ada di internet yang berbau pornografi membuat remaja tidak mampu menahan dorongan seksualnya, karena tidak memiliki keterampilan yang diperlukan untuk melindungi diri dari kesulitan yang tidak diharapkan ([www.padpdf.com/2a/2ae0d8bcbecbb1cd-download.pdf](http://www.padpdf.com/2a/2ae0d8bcbecbb1cd-download.pdf)). Dalam hal ini, akses terhadap situs-situs porno yang awalnya ditujukan untuk memenuhi rasa ingin tahu di kalangan remaja, kemudian semakin memperbesar dorongan seksual yang kemudian menimbulkan kecanduan pada aktivitas *cybersex* di kalangan remaja tersebut. Oleh sebab itu, tak mengherankan apabila kalangan remaja, khususnya di Indonesia yang melakukan aktivitas *cybersex* dengan mengakses situs-situs porno.

Faktor ke dua yang turut mendorong perilaku seks di dunia maya tersebut adalah faktor emosional serta kepuasan yang didapatkan oleh pelaku ketika melakukan aktivitas *cybersex*. Sebagaimana yang telah diuraikan, reaksi seksual dan emosional dapat diperoleh dari *cybersex*, karena *cybersex* merupakan suatu yang nyata. Reaksi yang dirasakan tak jauh berbeda kala berhubungan seksual sesungguhnya. *Cybersex* menawarkan berbagai kelebihan dalam memenuhi kebutuhan emosional dan kepuasan dari para pelakunya. Salah satunya, *cybersex* mampu memenuhi kebutuhan emosional serta kepuasan seksual pada pelakunya hanya dengan mengakses internet, tanpa harus mengunjungi *sex shop* ataupun *striptease club*. Hal ini tentu saja semakin menarik minat para pelakunya untuk memenuhi kebutuhan seksualnya melalui aktivitas *cybersex*. Faktor emosional dan kepuasan tersebut termasuk dalam motif afektif, dimana para pelaku *cybersex* memilih untuk memanfaatkan internet sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan emosional serta kepuasan seksualnya.

Faktor selanjutnya adalah status atau harga diri. *Cybersex* merupakan aktivitas seksual yang disebut bersifat sangat eksklusif, karena hanya diketahui dan dilakukan oleh sebagian kecil masyarakat yang memahami tentang teknologi internet. Aktivitas *cybersex* yang masih bersifat eksklusif ini sangat mungkin mempengaruhi status maupun kepercayaan diri pelakunya, sebab *cybersex* ini hanya dilakukan oleh orang-orang yang begitu dekat dengan teknologi internet. Selain itu, aktivitas *cybersex* dapat menjamin kerahasiaan identitas dari para pelakunya, sehingga para pelakunya dapat melakukan aktivitas *cybersex* tanpa merasa khawatir akan diketahui oleh orang lain, yang nantinya dapat merusak kredibilitas dari para pelakunya tersebut. Faktor ke tiga ini merupakan contoh dari bagaimana motif integratif personal mendorong para pelaku untuk melakukan aktivitas *cybersex*. Dalam hal ini, para pelaku *cybersex* tersebut memanfaatkan internet

sebagai sarana untuk meningkatkan status dan harga dirinya, khususnya dalam hal pemuasan nafsu seksual.

Faktor ke empat yang juga mendorong terjadinya fenomena *cybersex* adalah aktivitas *cybersex* dapat memberikan kemudahan bagi para pelakunya untuk menjalin hubungan, khususnya dengan pecinta *cybersex* lain. Di Indonesia, para pecinta *cybersex* telah membentuk sebuah komunitas, dimana terdapat situs lokal tempat penggemar *cybersex* berkumpul. Untuk masuk ke sana, pelaku *cybersex* harus mendaftar menjadi anggota. Dalam hal ini, aktivitas *cybersex* yang pernah atau biasa dilakukan oleh seseorang, memberikan kemudahan bagi seseorang tersebut untuk menjalin atau meningkatkan hubungan dengan pelaku *cybersex* lain atau anggota komunitas *cybersex* itu sendiri. Hal ini disebabkan, antara seseorang tersebut dengan pelaku *cybersex* lain atau anggota komunitas *cybersex* terdapat kesamaan ketertarikan, terutama dalam hal pemuasan kebutuhan seksual melalui internet. Faktor ke empat ini termasuk dalam motif integratif sosial. Hal ini disebabkan, para pelaku *cybersex* juga menggunakan internet untuk mengidentifikasi diri dengan orang lain dan menguatkan rasa saling memiliki.

Faktor yang terakhir adalah *cybersex* dapat dimanfaatkan oleh para pelakunya untuk melampiaskan hasrat seksualnya. Aktivitas *cybersex* menjanjikan pelampiasan hasrat seksual yang tidak beresiko. Bagi pelaku yang sudah menikah, aktivitas *cybersex* ini umumnya digunakan untuk melampiaskan fantasi seks tanpa kekhawatiran akan terjadinya masalah yang dapat berujung perceraian. Sedangkan bagi pelaku yang belum menikah, aktivitas *cybersex* ini dianggap sebagai pelampiasan nafsu seksual yang aman sebab tidak mengakibatkan kehamilan. Kasus yang menimpa salah satu anggota DPR, yakni Arifinto merupakan salah satu contoh bagaimana aktivitas *cybersex* dimanfaatkan sebagai pelampiasan hasrat seksual. Meskipun Arifinto sendiri menyangkal bahwa ia dengan sengaja melihat gambar-gambar porno melalui komputer tabletnya, namun apa yang dilakukannya tersebut merupakan aktivitas *cybersex* yang ditujukan untuk melampiaskan hasrat seksualnya. Selain itu, tingginya akses terhadap situs porno di Indonesia juga menunjukkan bagaimana aktivitas *cybersex* kerap dijadikan sebagai sarana untuk melampiaskan hasrat seksual seseorang. Faktor ke lima ini termasuk dalam motif *tension release* atau pelepasan. Dalam hal ini, para pelaku *cybersex* menggunakan internet sebagai sarana pelampiasan hasrat seksualnya.

Fenomena *cybersex* sebagai perilaku seks baru, diakui atau tidak, saat ini telah banyak berkembang di Indonesia. Data serta uraian di atas telah menunjukkan bagaimana internet kini banyak dimanfaatkan sebagai sarana pemuas hasrat seksual melalui aktivitas

*cybersex* tersebut. Perkembangan *cybersex* di Indonesia tersebut tampaknya cukup menyita perhatian pemerintah. Terbukti, pemerintah pun telah memberlakukan berbagai regulasi terkait penyimpangan konsumsi internet, khususnya yang berkaitan dengan pornografi. Namun, alih-alih mampu memberantas penyimpangan-penyimpangan dalam hal konsumsi internet tersebut, regulasi-regulasi yang telah diberlakukan itu sendiri seolah tak banyak berfungsi dan hanya menjadi manifestasi hukum yang tak berarti. Oleh sebab itu, bukan tidak mungkin jika nantinya hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menumbuhkan suburkan fenomena *cybersex* di Indonesia.

## **Kesimpulan**

Perkembangan internet telah membawa begitu banyak dampak, baik dampak positif maupun negatif. Fenomena *cybersex* yang semakin berkembang dengan begitu pesat di Indonesia merupakan contoh dampak negatif dari perkembangan internet itu sendiri. Dengan begitu banyaknya kemudahan serta kenyamanan para pelaku dalam melakukan aktivitas *cybersex*, bukan tidak mungkin fenomena *cybersex* itu sendiri akan semakin berkembang di kemudian hari. Dalam hal ini, sosialisasi kepada masyarakat tentang bahaya dari *cybersex* bagi kelangsungan kehidupan merupakan salah satu faktor penting di samping pemberlakuan regulasi-regulasi yang mengatur pemanfaatan internet itu sendiri. Dengan begitu, etika berinternet di kalangan pengguna bukan lagi merupakan suatu hal yang tidak mungkin untuk diwujudkan.

## **Referensi**

- Abrar, Ana Nadya. 2003. *Teknologi Komunikasi : Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta : LESFI.
- Biagi, Shirley. 2010. *Media/Impact : Pengantar Media Massa, Edisi 9*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Fiske, John. 2007. *Cultural and Communication Studies : Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta : Jalasutra
- Flew, Terry. 2005. *New Media : An Introduction, 2nd Edition*. Australia : Oxford University Press.
- Green, Lelia. 2002. *Communication, Technology, and Society*. Australia : Allen & Unwin.
- Hartley, John. 2010. *Communication, Cultural, and Media Studies : Konsep Kunci*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Nasution, Zulkarnain. 2010. *Teknologi Industri Media dan Perubahan Sosial*. Malang : Program Studi Magister Sosiologi UMM.
- Noegroho, Agoeng. 2010. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Pavlik, John Vernon. 1996. *New Media Technology : Cultural and Commercial Perspectives*. Massachusetts : Needham Height.
- Rogers, Everett M. 1986. *Communication Technology : The New Media in Society*. New York : The Free Press.
- Thurlow, Crispin, et. al. 2004. *Computer Mediated Communication : Social Interacion and The Internet*. London : Sage Publication Ltd.
- Wahid, Abdul & Mohammad Labib. 2005. *Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*. Bandung: Refika Aditama.
- West, Richard & Lynn H. Turner. 2010. *Introducing Communication Theory : Analysis and Application, Fourth Edition*. New York : Mc Graw Hill.

## **Referensi Internet**

- Amarullah, Amir. 2010. *Indonesia Pengakses Situs Porno Tertinggi*. ([www.teknologi.vivanews.com/news/read/164817-indonesia-pengakses-situs-porno-tertinggi](http://www.teknologi.vivanews.com/news/read/164817-indonesia-pengakses-situs-porno-tertinggi) Akses 8-3-2021).
- Muntako, Kiki. 2011. *Indonesia Belanja Situs Porno Rp 85,5 Trilyun per Bulan*. (<http://sosbud.kompasiana.com/2011/04/13/indonesia-belanja-situs-porno-rp-855-trilyun-per-bulan/> Akses 8-3-2021).

Artikel "*Knowledge is Power, Ignorance is Weakness*" (2009)

([www.bijisesawi.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=73:knowledge-is-power-ignorance-is-weakness&catid=38:the-way-of-cross](http://www.bijisesawi.com/index.php?option=com_content&view=article&id=73:knowledge-is-power-ignorance-is-weakness&catid=38:the-way-of-cross) Akses 9-3-2021).

Artikel "*Gambaran Perilaku Seks Pada Remaja*"

([www.padpdf.com/2a/2ae0d8bcbecbb1cd-download.pdf](http://www.padpdf.com/2a/2ae0d8bcbecbb1cd-download.pdf) Akses 10-3-2021).