

BAB I

PENGANTAR

A. Latar Belakang

Remaja yang dalam Bahasa Latin disebut *adolescence* yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Remaja adalah mereka yang berusia 10-20 tahun. Remaja adalah suatu masa di mana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual. Masa remaja memiliki signifikansi yang besar dalam kehidupan manusia karena di dalamnya terjadi tahap awal dari kematangan organ reproduksi manusia yang dikenal sebagai pubertas, Handayani & Sunyahni, 2018 (dalam Siregar, 2019). Selama masa remaja, terjadi perubahan dalam aspek biologis, sosial, dan kognitif yang secara khusus berfokus pada perkembangan seksual, yang membuat remaja sering mencari informasi mengenai seksualitas atau organ reproduksi (Siregar, 2019).

Remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum-minuman keras, mengkonsumsi obat-obatan, dan terlibat dalam aktivitas *cybersex*. Di Indonesia, kemajuan teknologi dan informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi dianggap sebagai alat yang dapat mendorong terwujudnya masyarakat yang cerdas dan maju. Salah satu produk dari kemajuan teknologi adalah internet yang memiliki manfaat yang besar dalam berbagai bidang seperti pendidikan, penelitian, bisnis, sosialisasi, dan aspek kehidupan lainnya.

Namun selain manfaatnya, internet juga memiliki kekhawatiran terkait kelemahan dalam sistem pengamanan, seperti sensor yang dapat mengakibatkan

adanya aspek negatif, seperti aktivitas *chatting* tentang seks, tukar menukar gambar, fil dan vidio porno, pesan atau email percakapan seks, dan terlibat dalam *game* seksual. Sebagaimana fenomena yang ditemukan oleh peneliti di SMK Al Amien Jatigunting. Terdapat siswa yang merasakan hilangnya kontrol diri terhadap perilaku *cybersex*. Hal ini menunjukkan bahwa adanya hubungan tingkat *self control* terhadap perilaku *cybersex*. Menurut Young (2017; Azizah, 2022) mengemukakan bahwa *cybersex* dapat merugikan individu karena tingkat *self control* yang rendah cenderung lebih rentan terhadap perilaku *cybersex* dan begitupun sebaliknya.

Menurut Sari dan Purba (2012; dalam Rahman, 2022), remaja adalah kelompok yang paling banyak menggunakan internet untuk keperluan *cybersex*. Internet memiliki banyak situs yang berkaitan dengan aktivitas seksual, sejalan dengan temuan Ulinuha (2013; dalam Rahman, 2022) yang menyebutkan bahwa terdapat 4,2 juta situs *cybersex*. Mayoritas kasus perilaku *cybersex* pada remaja di Indonesia disebabkan oleh mudahnya akses ke situs pornografi, dengan pengakses terbanyak berasal dari pelajar SMP dan SMA, mencapai 97% (Habibi, 2021). Menurut Christiany (2020), remaja cenderung mudah terpengaruh oleh konten media sosial, meskipun dampaknya bisa merugikan mereka. Remaja tidak selalu mempertimbangkan konsekuensi baik atau buruk dari tindakan mereka. Sebagai contoh, salah satu dampak negatif dari penggunaan internet pada remaja adalah *cybersex* dengan mengakses pornografi (Hidajat dkk, 2015; dalam Rahman, 2022).

Di Indonesia, pengaksesan perilaku *cybersex* terus meningkat, terutama selama pandemi Covid-19, di mana situs pornhub melaporkan peningkatan akses sebesar 11,6% pada bulan Maret 2020 (Pornhub, 2020). Dari data nasional

Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) juga melaporkan menerima 21.305 temuan konten negatif yang tersebar, dan 5.948 di antaranya adalah perilaku *cybersex* (Kominfo, 2020). Hasil survei yang dilakukan oleh ECPAT Indonesia menunjukkan bahwa perilaku *cybersex* di Indonesia menempati peringkat kedua setelah India, dengan mayoritas pengakses konten video pornografi adalah generasi muda, mencapai 74% (Julheri, 2018; dalam Rahman, 2022). Hal ini dapat dilihat bahwa perilaku *cybersex* pada generasi mudah di Indonesia dinyatakan tinggi. Presentase data tingkat perilaku *cybersex* di sekolah SMK Al Amien Jatigunting dalam empat tahun terakhir mencapai 49% tingkat perilaku *cybersex* pada tahun 2019, 54% tingkat perilaku *cybersex* pada tahun 2020, 60% tingkat perilaku *cybersex* pada tahun 2021 dan 58% tingkat perilaku *cybersex* pada lima bulan terakhir tahun 2023.

Berdasarkan hasil survei awal yang telah dilakukan melalui kuisioner online kepada 20 responden, didapatkan presentase perilaku *cybersex* remaja pada indikator menghabiskan waktu untuk aktivitas *cybersex* diketahui bahwa 85% responden ada pada kategori tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmawati dkk (2019) pada remaja di SMK Palapa Semarang menunjukkan bahwa 73% remaja berada pada kategori tinggi dalam hal perilaku *cybersex*, sementara 27% sisanya berada pada kategori rendah. Hasil presentase kuesioner terhadap indikator mampu melawan godaan sebesar 75% yang artinya remaja sering kehilangan kendali terhadap perilaku *cybersex*. Hal ini sejalan dengan Papalia dkk (2012; dalam Azizah, 2021) yang mengungkapkan bahwa remaja mulai mencoba aktivitas seksual tertentu dengan kenalan di dunia maya, bergabung dalam *chat room online* atau situs bagi para lajang yang disebut sebagai *cybersex*.

Cybersex sebagian besar bermula dari penggunaan internet yang tidak memanfaatkan internet secara positif, melainkan menggunakannya sebagai sarana untuk *cybersex*. Peningkatan dorongan seksual pada masa remaja cenderung meningkat karena masa tersebut merupakan periode transisi dari masa anak-anak menjadi dewasa. Terpapar aktivitas *cybersex* dapat menimbulkan perasaan nikmat dan kepuasan, yang membuat remaja cenderung mengulangi penggunaan internet untuk memuaskan hasrat seksual mereka (Puspitasari & Hastaning, 2018; dalam Siregar, 2019). Lebih jauh, Svhoong (2011; dalam Rahman, 2022) mengemukakan bahwa *cybersex* adalah aksi mengakses konten seksual di internet dengan tujuan memenuhi kebutuhan biologis dan psikologis.

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2022), pada remaja usia 12-16 tahun, ditemukan bahwa tingkat *self control* memiliki hubungan negatif dengan perilaku mengakses *cybersex*. Temuan serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2019) pada 96 mahasiswa usia 18-22 tahun. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan negatif antara *self control* dan perilaku *cybersex*. Menurut Kurniawan, (2019) *self control* mempengaruhi perilaku negatif remaja terhadap *cybersex*. Sebuah penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andani dkk (2020) telah mengungkapkan adanya hubungan negatif antara *self control* dan kecenderungan perilaku *cybersex* pada siswa dan siswi di SMA Padang.

Penemuan ini sejalan dengan temuan Hani dkk (2020) yang menjelaskan bahwa remaja yang memiliki kemampuan *self control* yang baik dalam menggunakan internet dianggap dapat menghindari perilaku *cybersex*. Anwari (2019) melakukan penelitian tentang hubungan *self control* dengan *cybersex* pada remaja. Hasil penelitiannya menunjukkan ada hubungan negatif antara *self control*

dengan perilaku *cybersex* pada remaja dengan hasil koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar -0,494 dengan taraf signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,050$) sehingga dapat disimpulkan bahwa keeratan korelasi ini kuat (Gani dan Amalia, 2013). Kuatnya keeratan korelasi ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *self control* maka semakin rendah perilaku *cybersex* pada remaja. Sebaliknya, semakin rendah *self control* maka semakin tinggi *cybersex*.

Nikkelen dkk (2019), yang mengatakan *self control* dengan *cybersex* memiliki hubungan yang negatif, dimana *self control* yang rendah mengkonsumsi lebih banyak *cybersex*. Sedangkan, remaja yang memiliki *self control* yang tinggi lebih jarang mengkonsumsi pornografi. Sari dan Purba (2012), yang menyatakan bahwa *cybersex* adalah aktivitas menggunakan perangkat lunak atau internet untuk merangsang gairah seksual melalui teks, suara, dan gambar. Grubbs dkk (2014; dalam Rahman, 2022) juga mengemukakan pandangan serupa, bahwa *cybersex* adalah kegiatan melakukan aktivitas seksual online untuk kepuasan seksual, seperti menonton pornografi, melihat gambar, dan berkomunikasi seksual dalam mencari pasangan seksual untuk hubungan tertentu, yang dapat berkembang menjadi perilaku seksual kompulsif. Sejalan dengan Penelitian Christiany (2020) mengungkapkan bahwa jenis perilaku *cybersex* yang dilakukan oleh remaja meliputi mengakses situs porno (81,5%), melakukan percakapan seks (*sex chatting*) (23,8%), mengunduh pornografi (16%), dan mengakses *multimedia/software seks* (6,9%).

Cybersex juga berdampak negatif bagi remaja, *cybersex* yang terjadi pada siswa perlu diperhatikan karena berdampak kecanduan, merubah pola tidur, depresi, kecemasan, isolasi interpersonal, mengabaikan tanggung jawab, perilaku seksual beresiko, dan berbohong (Wery & Billieux, 2015). Adapun faktor-faktor

penyebab terjadinya *cybersex* terdiri dari faktor internal dan eksternal. Menurut Young (2002; dalam Rahmawati dkk, 2019), faktor internal yang mempengaruhi *cybersex* yakni kondisi personal individu, yang terdiri dari dua hal utama yang pertama, faktor kepribadian dan *self control* individu, kedua, faktor situasional yang mencakup riwayat kesehatan dan kehidupan seks individu. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan luar individu, termasuk faktor interaksional dan lingkungan yang mempengaruhi perilaku *cybersex*. Menurut Rosdialena, (2022) faktor yang mempengaruhi perilaku *cybersex* adalah *self control* dan gender.

Peneliti mengambil faktor kepribadian ini karena peneliti ingin meneliti lebih dalam terkait kepribadian seorang terhadap perilaku *cybersex*. Salah satu yang termasuk dalam kepribadian yaitu *self control*. *Self control* adalah sikap bagaimana individu bisa mengontrol dirinya terhadap perilaku negatif yang merugikan dirinya sendiri. Misalnya, remaja yang tidak bisa mengontrol diri untuk keinginan mengakses konten seksual yang dapat memunculkan perilaku *cybersex*. Phelan dkk (2000; dalam Hani dkk, 2020), menjelaskan bahwa *cybersex* merupakan salah satu permasalahan rendahnya *self control*. Aram (2009) tingkat tinggi rendahnya *self control* pada individu mempengaruhi perilaku *cybersex*. *Self control* adalah kemampuan untuk mengakses *cybersex* secara terus menerus, yang menyebabkan seseorang merencanakan, mengatur, dan mengendalikan perilaku negatif (Ghufron 2012). *Self control* melibatkan kemampuan individu dalam mengatur emosi dan menahan dorongan-dorongan dalam dirinya, oleh Reginadewi (2019).

Perilaku *cybersex* berkaitan dengan *self control*, dimana *self control* memiliki peranan penting untuk mencegah munculnya perilaku *cybersex*, oleh Alizamar, (2020). Begitupun perilaku *cybersex* yang mengkhawatirkan dan bisa

menjadi masalah pada remaja dipengaruhi oleh rendahnya *self control* remaja dalam memfilter informasi yang diperoleh dari internet secara positif dan dengan tujuan mengantisipasi perilaku seksual, demikian seperti yang disampaikan oleh Fitri dkk (2020). Remaja yang sedang menghadapi fase perkembangan yang penuh gairah dan memiliki *self control* yang rendah cenderung menjadi sasaran mudah konten seksual yang ada di internet, terutama karena mudahnya akses ke situs-situs *cybersex*, seperti yang diungkapkan dalam penelitian oleh Lestari & Hartosujono (2017; dalam Hani dkk, 2020).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh *self control* terhadap perilaku *cybersex* siswa di SMK Al-Amien Jatigunting”.

B. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah ada Pengaruh *self control* terhadap perilaku *cybersex* siswa di SMK Al-Amien Jatigunting?”

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *sel control* terhadap perilaku *cybersex* siswa di SMK Al Amien Jatigunting

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu menambah wawasan pengetahuan sekaligus ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Psikologi

pendidikan maupun psikologi perkembangan serta sebagai sumber informasi tentang pengaruh *self control* terhadap perilaku *cybersex* remaja.

b. Manfaat Praktis

1) Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah mengenai *self control* dan perilaku *cybersex* siswa-siswi SMK Jatigunting sehingga sekolah bisa memberikan treatment yang sesuai kepada siswasiswinya, memberikan ruang diskusi maupun kegiatan positif bagi siswa-siswi apabila kontrol diri memberi dampak terhadap perilaku *cybersex* di SMK Jatigunting.

2) Siswa-siswi

Dengan adanya penelitian ini, siswa/i diharapkan mampu mengontrol diri agar mampu untuk mengendalikan perilaku *cybersex* muncul.

D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

1. Penelitian oleh Alfin Riza M (2016), dengan judul pengaruh *sel control* terhadap kecanduan game online pada pemain dota 2 Malang, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat *self control* pada pemain dota 2 Malang, mengetahui tingkat kecanduan game online pada pemain dota 2 Malang, dan untuk membuktikan adanya pengaruh *self control* terhadap kecanduan game online pada pemain dota 2 Malang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif non-eksperimen bentuk regresi. Data yang didapatkan dianalisis menggunakan perhitungan statistik regresi sederhana. Pengambilan sampel menggunakan teknik *accidental sampling* diperoleh 100 subjek pemain dota 2 yang berada di Malang. Alat ukur yang digunakan adalah *self control* dan *game online addiction scale*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *self control* pemain dota 2 Malang adalah berada pada ketogori sedang dengan presentase 69%. Tingkat kecanduan game online juga pada kategori sedang dengan presentase sebesar 70%. Hasil analisis refresi sederhana antara *self control* dengan kecanduan game online yang ditunjukkan dari hasil koefisien determinasi (R^2) sebesar (0,194%) dengan sig (P) = 0,000 ($P < 0,01$), yang berarti bahwa terdapat pengaruh *self contro* terhadap kecanduan *game online* sebesar 19,4% pada pemain dota 2 Malang. Hal ini dapat dimaknai jika control diri tinggi, maka kecanduan game *online* rendah.

2. Penelitian oleh Lisnawati (2019), dengan judul Pengaruh kontrol diri dan kecerdasan emosional terhadap perilaku *cybersex* pada pria dewasa awal menggunakan metode Kuantitatif dengan hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh kontrol diri dan kecerdasan emosi pada kecenderungan *cybersex* pada pria dewasa awal, dengan nilai signifikan (P) 0,000 dan F hitung 18,412 dengan pengaruh besar 27,5%. Dalam pengendalian diri kecenderungan *cybersex* pada pria dewasa awal ada pengaruh dengan nilai koefisien beta (β) -0,457, dan nilai t-hitung 4,681, t tabel 2,70 dan (P) 0,000. Dalam kecerdasan emosi pada *cybersex* kecenderungan pada pria dewasa awal tidak ada pengaruh dengan nilai beta koefisien (β) -0,121 dan nilai t hitung -1,235, t tabel 1,984 dan nilai (p) 0,220. Penelitian ini menggunakan 3 variabel yaitu control diri dan kecerdasan emosional sebagai variabel X, dan perilaku *cybersex* sebagai variabel Y, juga penelitian ini mengkhususkan penelitian terhadap pria dewasa awal.
3. Penelitian oleh Evlin Kristina Wati Siregar (2019), dengan judul pengaruh *self control* dan *religiusitas* terhadap *cybersex behavior* pada remaja akhir,

menggunakan metode kuantitatif dengan hasil bahwa nilai self control dan religiusitas terhadap cybersex behavior adalah 0,117 (11,7%) dan 0,304 (30,4%). Terdapat pengaruh yang signifikan pada *self control* terhadap *cybersex behavior* dan *religiusitas* terhadap *cybersex behavior*. Perbedaan selanjutnya adalah penelitian ini menggunakan 3 variabel yaitu *self control*, dan *religiusitas* sebagai variabel X dan *cybersex behavior* sebagai variabel Y.