

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

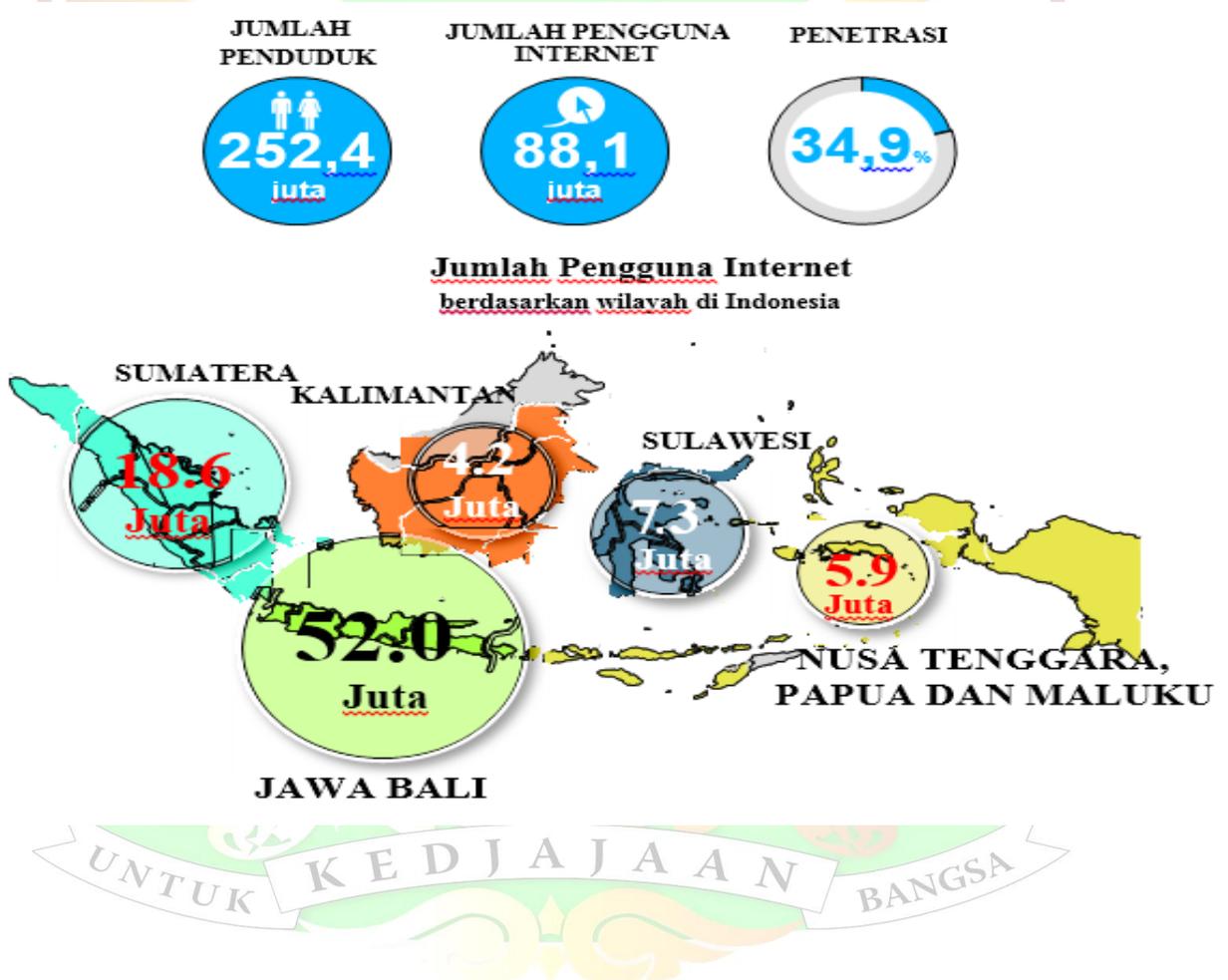
Media yang muncul pertama kali yaitu TV, Radio, VCD, dll yang dikategorikan dalam media lama. Walaupun media lama ini juga mengalami perkembangan teknologi misalnya TV LED Screen yang menyesuaikan tema masa kini. Namun muncul media baru yang banyak digunakan oleh manusia di seluruh dunia, walaupun media lama ini tidak bisa ditinggalkan begitu saja. Hal ini terjadi karena kemajuan ilmu pengetahuan selalu diikuti dengan kemajuan teknologi. Terbukti dengan banyaknya penemuan dalam bidang teknologi guna memenuhi kebutuhan hidup manusia dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari.

Kemajuan teknologi memang sangat bermanfaat bagi manusia karena dapat membantu pekerjaan yang sulit menjadi mudah, seperti internet yang merupakan media baru. Banyak manusia yang semakin menyatu dengan program canggih itu, hal ini terjadi karena perangkat-perangkat komputer baik *hardware* maupun *software* terus disempurnakan (Bungin, 2005: 25). Terutama bagi orang-orang yang tinggal di kota, peran internet dijadikan kebutuhan informasi utama karena masyarakat kota haus akan informasi.

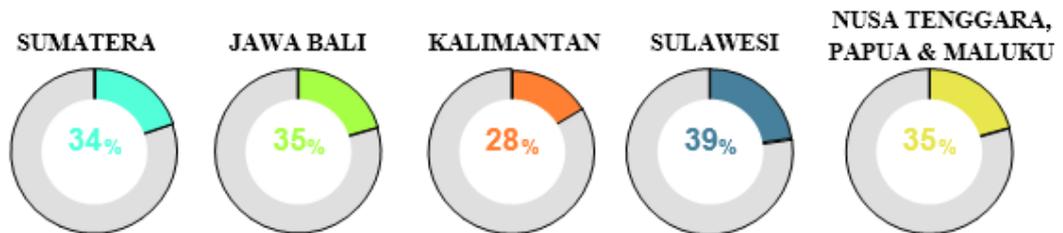
Hasil riset dari kerja sama antara Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dengan Pusat Kajian Komunikasi (PusKaKom) Universitas Indonesia menunjukkan pertumbuhan penggunaan internet di Indonesia terus

meningkat. Dalam penelitian mengenai profil pengguna internet di Indonesia tahun 2012, APJII melaporkan penetrasi pengguna internet di Indonesia adalah 24,23% (APJII, 2012). Sementara survei di tahun 2014 menunjukkan penetrasi pengguna internet di Indonesia adalah 34,9%. Jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 88 juta orang hingga akhir tahun 2014.

**GAMBAR 1.1.**  
**Jumlah Pengguna Internet di Indonesia**



### Penetrasi Pengguna Internet berdasarkan wilayah di Indonesia



Sumber: Survei APJII tahun 2014.

Menurut APJII, terkait dengan teknologi berbasis internet, 85% dari total pengguna internet di Indonesia mengakses internet dengan menggunakan *mobile phone*. Pengguna internet di Indonesia didominasi oleh pengguna yang telah menamatkan pendidikannya di tingkat SMU sederajat yang berusia 18-25 tahun. Sebanyak 60% pengguna internet dari kategori usia ini mengakses internet dari telpon selular.

Menurut Data survey APJII menyatakan bahwa ada tiga alasan utama orang Indonesia menggunakan internet. Tiga alasan itu adalah untuk mengakses sarana sosial atau komunikasi (72%), sumber informasi harian (65%), dan mengikuti perkembangan zaman (51%). Tiga alasan utama mengakses internet itu dipraktikkan melalui empat kegiatan utama, yaitu menggunakan jejaring sosial (87%), mencari informasi (69%), *instant messaging* (60%) dan mencari berita terbaru (60%).

Peningkatan pengguna *smartphone*, secara tidak langsung menggambarkan bahwa pengguna semakin aktif dalam membangun jejaring sosial atau media sosial. Menurut Fahmi (2011: 25), adanya situs media sosial menunjukkan bahwa kehidupan manusia mengikuti pola berjejaring, bukan

berkelompok. Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Contoh media sosial yaitu *Twitter, BBM, Line, FB, WhatsApp, Skype*, dll.

Analisis sosiologis terhadap media sosial yang semakin berkembangnya internet memunculkan pola interaksi dapat dilakukan tanpa harus berada dalam ruang dan waktu yang bersamaan. Dalam kajian sosiologi, maraknya media sosial erat hubungannya dengan bagaimana kita bersosialisasi. Dengan munculnya media sosial tersebut kita mampu berkomunikasi satu sama lain. Dimana media sosial itu memiliki fitur dapat membuat grup membuat kita lebih mudah berinteraksi satu sama lain tanpa batas jarak, ruang, dan waktu. Bukan hanya itu, kita juga bisa mendapatkan teman baru dan kita juga bisa saling *sharing* atau berbagi ilmu dan juga bisa memecahkan masalah yang sedang dihadapi di masyarakat, menjadi media promosi, serta sarana untuk mengekspresikan diri.

Kemudahan-kemudahan yang telah disediakan oleh media sosial kepada masyarakat, ternyata dapat menimbulkan bentuk aktivitas negatif, sehingga menimbulkan permasalahan sosial di masyarakat. Kelompok yang rentan akan dampak modernisasi ini adalah remaja karena remaja dikenal dengan jiwanya yang labil dan masih mencari jati diri atau masa pubertas, sehingga mudah terbawa arus dari perubahan.

Remaja menurut definisi BKKBN adalah penduduk laki-laki atau perempuan yang berusia antara 10-19 tahun dan belum menikah. Sedangkan menurut WHO, remaja adalah penduduk laki-laki atau perempuan yang berusia

antara 15-24 tahun. Hurlock menyatakan bahwa remaja sedang mengalami berbagai macam perubahan (baik pada aspek fisik, seksual, emosional, religi, moral, sosial, maupun intelektual) yang menyebabkan dorongan seksual anak meningkat. Remaja makin sadar terhadap hal-hal yang berkaitan dengan seks dan berusaha mencari lebih banyak informasi mengenai seks, termasuk informasi tentang seks melalui internet. Oleh karena itu, remaja menjadi rentan terhadap keberadaan pornografi.

Di era globalisasi, lingkungan sosial sangat dinamis dan terbuka. Konteks sosial remaja sangat bervariasi, salah satunya yaitu perubahan gaya hidup remaja. Kombinasi antara usia perkembangan remaja dengan dinamisnya lingkungan sosial dan budaya dewasa ini, membuat remaja masuk diberbagai lingkungan atau dunia yang sering kali tidak bisa diikuti dan dipahami lagi secara benar oleh generasi sebelumnya, termasuk orang tuanya sendiri (M. Hidayana, et.al, 2004: 156). Seperti media sosial mampu merubah sebagian gaya hidup penggunanya. Interaksi antar manusia telah berubah dari interaksi fisik menjadi interaksi virtual. Situs jejaring sosial, aplikasi *instant messagging*, *game online* dan lain-lain menyebabkan manusia sering menciptakan dunia kedua bagi dirinya. Salah satu dari wujud interaksi ini adalah munculnya fenomena *cybersex*.

Menurut Cooper and Griffin-Shelley (2002: 3), *cybersex* yaitu penggunaan internet untuk terlibat dalam aktivitas kesenangan seksual, seperti melihat gambar-gambar erotis, berpartisipasi dalam *chatting* tentang seks, saling tukar menukar gambar atau email tentang seks, dan lain sebagainya, yang terkadang diikuti oleh masturbasi. Maksudnya kegiatan seksual secara online yang

melibatkan pasangan dan aktivitas seksual yang berbeda (Shaughnessy, et.al, 2011: 178).

Kegiatan *cybersex* dapat terjadi pada pasangan mereka sendiri yang terpisah secara geografis, atau dengan orang yang baru saja mereka kenal melalui *chatting*. Mereka melakukan *cybersex* ada yang dengan sukarela untuk mencari kesenangan dan ada juga yang dibayar untuk melakukan aksi yang erotis. Jarak geografis yang mencirikan semua jenis praktik *cybersex* dan ketiadaan interaksi fisik, menyulitkan identifikasi praktik-praktik ini sebagai pelanggaran dalam artian perselingkuhan (Ballester, et.al, 2014: 445). Menurut hasil penelitian Shaughnessy dan Byers (2014: 179), orang cenderung melakukan kegiatan *cybersex* dengan pasangannya atau bukan pasangannya tetapi dikenal, jika memang tidak memiliki pasangan, barulah seseorang memilih orang asing untuk pasangan *cybersex*-nya.

*Cybersex* menyangkut kehidupan masturbasi nyata, karena saat seseorang sedang melakukan perilaku seksual dengan lawannya, ia seakan-akan melakukannya secara nyata melalui bantuan *webcam*. Inilah realitas virtual, walaupun kegiatan yang dialami tak ubahnya seperti mengalami di dunia nyata, tetapi sebetulnya ia hanya simulasi dari realitas yang dipancarkan oleh media-media elektronik. Perkembangan teknologi informasi membuat manusia hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*). Masyarakat nyata adalah sebuah kehidupan masyarakat yang secara inderawi dapat dirasakan secara nyata, dimana hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui penginderaan. Sedangkan

masyarakat maya adalah kehidupan masyarakat yang tidak dapat secara langsung dirasakan melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas (Bungin, 2007: 160). Manusia mendiami suatu ruang realitas yang perbedaan antara nyata dan fantasi, atau yang benar dengan yang palsu itu menjadi sangat tipis.

Jean Baudrillard menyatakan bahwa pada zaman ini masyarakat hidup di dunia simulacra, dunia yang dipenuhi citra atau penanda suatu peristiwa dan telah menggantikan pengalaman nyata. Seperti hubungan seksual yang biasa kita ketahui merupakan hubungan badan antara laki-laki dan perempuan dengan kontak secara langsung. Namun sekarang, kehidupan nyata dapat digantikan dengan kehidupan dunia maya. Sehingga orang dapat melakukan aktivitas seksual di dunia maya.

Menurut Ballester, et.al.(2014: 444) *cybersex* menawarkan kemungkinan bertemu dengan seseorang untuk memiliki praktik seksual secara online atau offline, untuk membangun hubungan romantis, atau untuk menikmati seksualitas mereka secara bebas. Dimana aktivitas *cybersex* yang berawal dari *chatting*, *video call*, serta bisa lanjut pada tahap bertemunya pasangan *cybersex* ini, karena telah adanya rasa nyaman dan kepercayaan dari masing-masing individu ini, maka bisa saja mereka melakukan pertemuan dan melakukan hubungan seksualnya secara langsung.

Teknologi dan pengaruh budaya luar telah masuk dalam kehidupan masyarakat, tidak terkecuali di Kota Padang. Kehidupan masyarakat Minangkabau diatur oleh adat, dan adatnya berpedoman pada ajaran Islam. Adat

Minangkabau melarang laki-laki dan perempuan berpacaran, namun karena masuknya budaya Barat, merubah sikap dan perilaku masyarakat Minangkabau. Terlihat dari penampilan serta gaya hidupnya, seperti berpacaran sudah menjadi hal yang wajar, bahkan melakukan hubungan seks sudah marak terjadi (Attubani, 2008: 32-33). Kota Padang yang juga merupakan kota pendidikan yang memiliki 60 perguruan tinggi, namun banyak terjadi perilaku yang merusak akhlak dan moral yang tidak lagi sesuai dengan falsafah adat “adat basandi syara’, syara’ basandi kitabullah”.

Masyarakat Minangkabau yang rentan terhadap dampak modernisasi yaitu mahasiswa yang masih tergolong remaja dan banyak menggunakan internet dengan *smartphone*-nya dalam aktivitas sehari-hari untuk tugas kuliah serta menggunakan media sosial sebagai tempat berinteraksi. Dengan begitu, mahasiswa memiliki kecenderungan untuk terlibat dalam aktivitas *cybersex* karena hasrat seksualnya yang masih bergejolak, membuat dia mencoba aktivitas *cybersex*.

Menurut hasil penelitian tentang Perbedaan Sikap Terhadap Seks Dunia Maya Pada Mahasiswa ditinjau dari Jenis Kelamin (dalam Satria, 2009) dimana sikap mahasiswa terhadap *cybersex* lebih positif dibandingkan mahasiswi. Menurut Schneider (2000: 249) yang menyatakan kebanyakan wanita kurang tertarik dalam kegiatan seksual secara visual, seperti mendownload film pornografi dibandingkan laki-laki. Karena wanita lebih menyukai kegiatan seksual secara nyata walaupun melalui media online dengan bantuan *webcam* yang seolah-olah tampak nyata.

Aktivitas *cybersex* dapat terjadi pada semua usia, baik remaja maupun orang yang sudah berkeluarga. Terlihat pada pengakuan para informan yang salah satunya berusia 51 tahun dengan usia pernikahan selama 20 tahun yang bercerita akan pengalamannya dalam aktivitas *cybersex*-nya pada penelitian Schneider (2000: 250). Dengan begitu, aktivitas *cybersex* dapat terjadi pada semua kalangan. Hanya saja fokus penelitian ini pada remaja yaitu mahasiswa dengan kategori usia sekitar 18-25 tahun. Karena menurut APJII pengguna internet didominasi oleh kategori usia yang sudah menamatkan pendidikannya di tingkat SMU sederajat melalui telepon selular. Serta mahasiswa juga berkecimpung dalam aktivitas internet dalam kehidupan sehari-harinya.

Penelitian dari Delores Dorton Rimington and Julie Gast pada tahun 2007 yang berjudul “*Cybersex Use and Abuse*” menyatakan bahwa jika kegiatan *cybersex* ini berkelanjutan, terutama pada pasangan yang sudah menikah, membuat hubungan pernikahan menjadi terganggu, seperti terjadinya perselingkuhan dan membuat si pengguna *cybersex* susah untuk berhubungan langsung dengan orang lain di dunia nyata.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dengan semakin majunya teknologi, membantu pekerjaan manusia yang sulit menjadi mudah, seperti mudah dalam mendapatkan informasi terbaru di seluruh penjuru dunia. Perkembangan teknologi ini juga masuk ke ranah Minang yaitu di Kota Padang. Kota Padang yang mayoritas masyarakatnya beragama Islam, dan memiliki falsafah adat yaitu “adat basandi syara’, syara’ basandi

kitabullah”. Dimana kehidupan orang Minangkabau diatur oleh adat, dan adat itu bersumber dari ajaran Islam. Dengan begitu pergaulan masyarakatnya juga diatur menurut ajaran Islam. Dulunya masyarakat Minangkabau tidak memperbolehkan pemuda untuk berpacaran. Namun dengan masuknya budaya Barat, pergaulan antara laki-laki dan perempuan tidak lagi ada batasnya. Aturan adat tidak lagi dihiraukan.

Ditambah lagi dengan munculnya internet, membuat remaja terutama mahasiswa yang bergelut di dunia internet untuk aktivitas sehari-harinya, menyalahgunakan manfaat dari internet, sehingga terjerumuskan ke perilaku menyimpang. Meningkatnya kemudahan mengakses informasi di internet, memberikan kesempatan bertemunya antar pribadi tanpa batasan jarak, ruang dan waktu, memunculkan masalah sosial baru yaitu *cybersex* karena adanya penyalahgunaan dari kemudahan-kemudahan yang diberikan internet.

Dengan munculnya fenomena *cybersex* yang menjadi trend bagi berkembangnya kebiasaan seksual, dapat menambah masalah sosial, seperti kekerasan seksual meningkat, kehamilan yang tidak diinginkan, penularan penyakit menular seksual (Attubani, 2012: 188). Menurut Attubani (2008: 86), pada tahun 2004 terdapat kasus pemerkosaan sebanyak 42, perbuatan cabul 35 kasus, melarikan anak gadis dibawah umur 33 kasus, perzinahan 13 kasus, persetubuhan anak dibawah umur 3 kasus.

Sehubungan dengan permasalahan diatas, maka pertanyaan penelitian ini adalah “*Seperti apa aktivitas cybersex mahasiswa di Kota Padang?*”

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

#### **Tujuan Umum:**

Mendeskripsikan aktivitas *cybersex* mahasiswa di Kota Padang.

#### **Secara lebih khusus, penulis ingin:**

1. Mendeskripsikan proses keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas *cybersex*.
2. Mengidentifikasi bentuk-bentuk aktivitas seksual mahasiswa dalam melakukan aktivitas *cybersex*.
3. Menjelaskan alasan mahasiswa melakukan aktivitas *cybersex*.

### 1.4. Manfaat Penelitian

#### **1. Bagi Aspek Akademis**

Berpotensi untuk mengembangkan konsep-konsep sosiologi yang berkaitan dengan isu-isu seksualitas yang berkaitan dengan media internet, terutama bagi studi Sosiologi Perilaku Menyimpang.

#### **2. Bagi Aspek Praktis**

Bahan masukan bagi peneliti lain khususnya bagi pihak-pihak yang tertarik untuk meneliti permasalahan ini lebih lanjut.

## 1.5. Tinjauan Pustaka

### 1.5.1. Dampak Media Sosial

#### A. Dampak Positif:

- a) Sebagai tempat promosi
- b) Ajang memperbanyak teman
- c) Sebagai media komunikasi
- d) Tempat berbagi foto, dokumen maupun suara

#### B. Dampak Negatif:

- a) Munculnya tindak kejahatan
- b) Mengganggu hubungan antar pasangan
- c) Menimbulkan sifat candu yang mengakibatkan sifat penggunanya menjadi autis atau lebih menutup diri pada kehidupan sekitar (<http://nusindo.co.id/dampak-positif-dan-negatif-menggunakan-sosial-media.html>).

### 1.5.2. Jenis Media Sosial yang Banyak Digunakan Untuk Aktivitas *Cybersex*

Teknologi saat ini terus berkembang, salah satunya yaitu media sosial. Masyarakat Indonesia banyak menggunakan media sosial untuk berinteraksi dengan orang lain secara mudah tanpa ada batasan jarak, waktu, dan wilayah. Media sosial sudah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian orang, mereka seperti orang kecanduan yang akan merasa aneh bila sehari saja tidak menggunakan situs berbagi informasi ini.

Berikut ini akan dikemukakan beberapa media sosial berdasarkan yang paling banyak digunakan:

### 1. BlackBerry Mesangger (BBM)

BBM adalah aplikasi pengirim pesan instan yang disediakan untuk para pengguna perangkat *BlackBerry*, yang dirancang untuk berkomunikasi diantara pengguna. Cara menggunakan BBM adalah dengan menghubungkan nomor PIN yang dimiliki masing-masing perangkat BBM. Mulai tanggal 23 Oktober 2013, layanan BBM secara resmi bisa digunakan lintas platform dengan dirilisnya BBM untuk iOS dan Android ([https://id.wikipedia.org/wiki/BlackBerry\\_Messenger.html](https://id.wikipedia.org/wiki/BlackBerry_Messenger.html)).

Dampak positif BBM membuat orang dengan mudah berkomunikasi dengan teman yang ada di kontak BBM-nya, walaupun ia mengganti nomor ponselnya karena BBM hanya membutuhkan nomor pin. Namun ia juga memiliki dampak negatif seperti *facebook*, yaitu penyebaran video porno, penipuan, dll.

### 2. Line

*Line* dikembangkan oleh perusahaan Jepang bernama NHN Corporation. *Line* pertama kali dirilis pada Juni 2011 dan mulanya hanya dapat digunakan pada sistem iOS dan Android. Setelah sukses pada kedua sistem tersebut, *line* masuk dalam sistem operasi BlackBerry. Kesuksesan *line* sebagai aplikasi pengirim pesan instan terlihat dari pengguna yang mencapai 101 juta di 230 negara di dunia (<https://id.wikipedia.org/wiki/LINE.html>).

*Line* adalah sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai platform seperti telepon cerdas, tablet, dan komputer. *Line* difungsikan dengan menggunakan jaringan internet sehingga pengguna *line*

dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, pesan suara, dll.

### 3. Facebook

*Facebook* pertama kali hadir pada bulan Februari 2004 dengan Mark Zuckerberg sebagai pendirinya. *Facebook* hanya ditujukan untuk kalangan mahasiswa Universitas Harvard. Di tahun 2005 *facebook* membuka keanggotaan untuk kalangan anak sekolah. Setahun kemudian, *facebook* membuka keanggotaan secara universal dari belahan bumi manapun orang bisa bergabung dengan *facebook*.

Pada September 2012, *facebook* memiliki lebih dari satu miliar pengguna aktif dan lebih dari separuhnya menggunakan telepon genggam. Pengguna harus mendaftar sebelum dapat menggunakan situs ini. Setelah itu, pengguna dapat membuat profil pribadi, menambahkan pengguna lain sebagai teman, dan bertukar pesan, termasuk pemberitahuan otomatis ketika mereka memperbarui profilnya (<https://id.wikipedia.org/wiki/Facebook.html>).

*Facebook* dapat membantu kita untuk memiliki teman sebanyak-banyaknya dan mampu berkomunikasi dengan mudah dan cepat, yang digunakan baik itu dari kalangan anak-anak sampai dewasa di wilayah manapun. Selain memiliki dampak positif, *facebook* juga memiliki dampak negatif salah satunya yaitu pornografi. *Facebook* sangat sangat memungkinkan untuk penyebaran foto-foto yang berbau pornografi.

### 4. Twitter

*Twitter* adalah layanan jejaring sosial dan mikroblog yang memungkinkan penggunaanya untuk mengirim dan membaca pesan berbasis teks hingga 140 karakter, yang dikenal dengan sebutan kicauan (*tweet*). *Twitter* didirikan pada bulan Maret 2006 oleh Jack Dorsey, dan situs jejaring sosialnya diluncurkan pada bulan Juli. Sejak diluncurkan, *Twitter* telah menjadi salah satu dari sepuluh situs yang paling sering dikunjungi di Internet, dan dijuluki dengan “pesan singkat dari Internet”. Di *Twitter*, pengguna tidak terdaftar hanya bisa membaca kicauan, sedangkan pengguna terdaftar bisa menulis kicauan melalui antarmuka situs web, pesan singkat (SMS), atau melalui berbagai aplikasi untuk perangkat seluler (<https://id.wikipedia.org/wiki/Twitter.html>).

Kelebihan dari *Twitter* yaitu jumlah teman yang tidak terbatas, fitur *trending topic*, menjangkau lebih luas tidak hanya teman, dan pendaftaran yang mudah. Namun *Twitter* juga memiliki kekurangan seperti tidak semua orang yang menemukan manfaat langsungnya, mudah disalahgunakan, banyak akun palsu.

#### 5. *Whatsapp*

*WhatsApp* adalah aplikasi pesan untuk smartphone yang mirip dengan BBM. *WhatsApp* didirikan pada tahun 2009 oleh dua orang pria bernama Brian Acton dan Jan Koum. *WhatsApp* merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya SMS, karena *WhatsApp* menggunakan paket data internet yang sama untuk email, browsing web, dan lain-lain. Aplikasi *WhatsApp* menggunakan koneksi 3G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan *WhatsApp*, kita dapat melakukan obrolan online, berbagi file, bertukar foto dan lain-lain. Dengan fitur-fitur yang tersedia, dapat

memberikan dampak negatif yaitu memudahkan orang untuk mengirim foto atau video porno.

Awalnya, *WhatsApp* dibuat untuk pengguna iPhone, kemudian seiring dengan perkembangannya, aplikasi *WhatsApp* tersedia juga untuk versi BlackBerry, Android, Windows Phone. Sampai pada November 2010, *WhatsApp* menduduki posisi peringkat ke 3 (<https://id.wikipedia.org/wiki/WhatsApp.html>).

#### 6. *Skype*

*Skype* adalah sebuah program komunikasi dengan teknologi P2P (*peer to peer*). Program ini merupakan program bebas (dapat diunduh secara gratis) dan dibuat dengan tujuan penyediaan sarana komunikasi suara (*voice*) berkualitas tinggi yang murah berbasis internet untuk semua orang diberbagai belahan dunia. *Skype* ditemukan oleh Niklas Zennstrom dan Janus Friis. Grup *Skype* yang dibentuk pada bulan September 2003. Pada bulan April 2006 *Skype* memiliki 100 juta pengguna.

Keunggulan *Skype* yaitu komunikasi global dan lokal yang lebih ekonomis melalui suara atau konferensi video, penggunaan yang mudah, dan kualitas suara yang lebih baik. Sedangkan kekurangannya yaitu registrasi identitas penggunanya belum tentu asli, kapasitas yang besar, dan tidak ada panggilan darurat (<https://id.wikipedia.org/wiki/Skype.html>).

#### 7. *WeChat*

*WeChat* adalah layanan komunikasi pesan suara dan teks telepon seluler (ponsel) yang dikembangkan oleh Tencent di Tiongkok. Aplikasi ini diluncurkan pada bulan Januari 2011. Pada bulan Maret 2012, *WeChat* memiliki lebih dari 200

juta pengguna. Pada bulan Januari 2013, ia memiliki 300 juta pelanggan diseluruh dunia.

Keunggulan *WeChat* yaitu dilihat dari fiturnya seperti tampilan *chat* yang sederhana, memiliki fitur *video call*, memiliki fitur *voice chat*, *emoticon* yang cukup lengkap, pengguna dapat membuat *group chat* dari beberapa kontak. Dalam penambahan teman bisa dengan cara yang pertama yaitu *shake* (memudahkan pengguna dalam mencari teman disekelilingnya dengan cara menggerakkan *handphone*), kedua yaitu *look around* (hampir sama fungsinya dengan *shake*, namaun *look around* menggunakan GPS untuk mencari pengguna lain disekitarnya, ketiga yaitu *drift bottle* (fitur ini dijalankan dengan cara membuang sebuah botol berisi pesan untuk mendapatkan teman secara acak, dan keempat yaitu *facebook connect* (*WeChat* juga dapat diakses dengan akun dan sandi *facebook* pengguna). Kelemahan *WeChat* yaitu grup hanya dibatasi 40 anggota, fitur goyang dan lempar botol selalu tertuju ke pengguna di Tiongkok, belum adanya fitur untuk melakukan *copy* dan *paste*, semua anggota grup dapat mengganti sendiri nama grupnya (<https://id.wikipedia.org/wiki/WeChat.html>).

### **1.5.3. Klasifikasi Pengguna *Cybersex***

Carners, Delmonico dan Griffin (2001: 169) mengklasifikasikan tiga kategori individu yang menggunakan internet untuk tujuan seksual, yaitu:

1. *Recreational users* yaitu individu yang mengakses materi seksual karena keingintahuan atau untuk hiburan dan merasa puas dengan ketersediaan materi seksual yang diinginkan.

2. *At-risk users* yaitu ditujukan pada orang yang 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 gangguan kejiwaan.
3. *Sexual Compulsive users* yaitu individu merasakan kesenangan terhadap pornografi, menjalin hubungan percintaan dengan banyak orang, melakukan aktivitas seksual dengan banyak orang yang tidak dikenal, karena menggunakan internet sebagai forum atau tempat untuk aktivitas seksual.

#### **1.5.4. Hal yang mendorong aktivitas *Cybersex***

Menurut Cooper (dalam Dorton, 2007: 36) mengemukakan ada 3 hal yang mendorong seseorang terlibat dalam aktivitas *cybersex* yang disebut dengan *triple A engine*, yaitu:

1. *Accessibility* yaitu berarti individu dapat mengakses dengan mudah aktivitas *cybersex* melalui internet tanpa batasan waktu.
2. *Anonymity* yaitu tidak mudah dikenali sehingga individu tidak merasa takut akan dikenali orang lain ketika melakukan aktivitas *cybersex*.
3. *Affordability* yaitu keterjangkauan individu dalam mengakses dan melakukan aktivitas *cybersex* yang didapatkan melalui situs internet dengan gratis.

Menurut Schneider (2000: 256) yang mengatakan karena adanya *triple A engine* membuat orang terjebak dalam kecanduan seks internet.

### 1.5.5. Risiko Keterlibatan *Cybersex*

Risiko utama terkait perilaku seksual secara *online* yaitu dapat merusak hubungan sosial. Pengguna *cybersex* banyak menghabiskan waktu di internet, sehingga dapat mengganggu pekerjaan, belajar, tanggung jawab, keuangan, dan kehidupan sosialnya. Hal ini terjadi karena mereka sibuk dengan dunia fantasinya sendiri, sehingga sulit bagi mereka untuk bersosialisasi dengan lingkungan. Menurut Dorton (2007: 37), yang mengatakan mereka yang terlibat dalam kegiatan *cybersex* menghabiskan waktu 8-12 jam per minggu. Pengguna *cybersex* dalam jangka waktu yang lama akan merasakan kehancuran, tidak percaya diri, perasaan seksual yang tidak memadai, tidak menarik, dll.

Menurut Goldberg menyatakan dampak buruk *cybersex*:

1. Merubah pola tidur
2. Mengisolasi diri dari keluarga
3. Mengabaikan tanggung jawab
4. Berdusta
5. Berubahnya kepribadian
6. Hilangnya rangsangan nafsu dan adanya gangguan ereksi
7. Suka berbicara dan berperilaku jorok

### 1.5.6. Jaringan Internet yang Digunakan Untuk Aktivitas *Cybersex*

Menurut Daneback, bagian-bagian di jaringan internet yang digunakan untuk aktivitas *cybersex*:

a) *Web Communities*

Pengguna memberikan identitas seperti jenis kelamin dan umur. Komunitas ini dapat berintegrasi dengan anggota komunitas yang lain dengan menggunakan *email* atau *web chat*. Menurut Bauman (dalam Daneback, 2006), komunitas ini dibedakan antara anggota kelompok dan bukan anggota kelompok.

b) *Web chat rooms*

Tempat dalam *www* dimana orang dapat berinteraksi dengan orang lain pada waktu yang sama. *Web chat rooms* juga memberikan kemungkinan pengguna berinteraksi dengan pengguna yang lain, walaupun tanpa menggunakan *www*. *Chat rooms* juga dapat dibedakan yaitu *chat rooms* yang dapat diakses oleh anggota komunitas dan *chat rooms* yang dapat diakses oleh siapa saja yang membuka *chat rooms*.

c) *Web sites*

Daneback menyatakan bahwa sejumlah *web site* memberikan materi seksual seperti situs pornografi, *sex web shop* dan situs informasi seks. Situs-situs di internet juga dapat dibagi menjadi 2 tipe yaitu interaktif dan non-interaktif.

- a. Non-interaktif meliputi seks, gambar dan film yang pada dasarnya ditemukan dalam *www* dan juga termasuk *web shops*. Dalam situs non-interaktif, tidak diketahui siapa penggunanya sehingga pembuat situs memberikan keterangan jumlah pengunjung situs.

- b. Interaktif meliputi *www chat rooms*, *web communities* dan *instant massaging software*. Karakteristik dari situs ini adalah bertujuan untuk komunikasi dan berinteraksi dengan yang lain. Pengguna *web chat rooms* dapat tidak diketahui identitasnya kecuali *instant massaging software* masih dapat diketahui identitas penggunanya, namun pengguna dapat memalsukan identitasnya.

#### 1.5.7. Tinjauan Sosiologis

Penelitian tentang aktivitas *cybersex* melalui media sosial dan perilaku seksual mahasiswa dapat dibahas dengan mengkombinasikan teori pertukaran oleh George Homans dan teori perbedaan pergaulan oleh Edwin Sutherland. Kombinasi itu diasumsikan menyempurnakan kelebihan kedua teori sambil memperbaiki kekurangannya. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa teori pertukaran dapat menjelaskan hubungan terjadinya pasangan *cybersex* untuk melakukan aktivitas seksual internet dikarenakan adanya hubungan yang saling menguntungkan antara kedua belah pihak, dan untuk menjelaskan seseorang dapat mengenal adanya aktivitas *cybersex* disebabkan oleh lingkungan yaitu teman terdekat. Maka digunakanlah teori perbedaan pergaulan untuk dapat menjelaskan hal tersebut.

##### a. Teori Pertukaran (George Homans)

Teori pertukaran sosial dilandaskan pada prinsip transaksi ekonomi, orang menyediakan barang atau jasa dan sebagai imbalannya berharap memperoleh barang atau jasa yang diinginkan. Pertukaran sosial tidak selalu dapat diukur

dengan nilai uang, sebab dalam berbagai transaksi sosial dipertukarkan juga hal-hal yang nyata dan tidak nyata (Poloma, 2007: 52-53).

Menurut Damsar (2009:163) terdapat 3 asumsi dasar teori pertukaran:

- a) Manusia adalah makhluk yang rasional, dia memperhitungkan untung dan rugi.
- b) Perilaku pertukaran sosial terjadi apabila perilaku tersebut harus berorientasi pada tujuan-tujuan yang hanya dapat dicapai melalui interaksi dengan orang lain, dan perilaku harus bertujuan untuk memperoleh sarana bagi pencapaian tujuan-tujuan tersebut.
- c) Transaksi-transaksi pertukaran terjadi hanya apabila pihak yang terlibat memperoleh keuntungan dari pertukaran itu.

Tindakan para aktor diorientasikan pada imbalan yang dilihat pada jenis-jenis tindakan tertentu untuk kepentingan mereka dalam memaksimalkan keuntungan yang dapat mereka raih. Seperti yang dikatakan oleh John Scott:

“...tidak ada pola interaksi yang akan muncul atau bertahan jika tidak semua partisipan dapat meraih keuntungan. Mereka yang akan mengalami kerugian dalam interaksi akan menarik diri dan akan beralih pada jenis-jenis tindakan yang lebih menguntungkan” (Scott, 2012: 244).

Menurut Homans, proses keluar dan masuk kedalam hubungan pertukaran akan terus berlanjut hingga pada titik ketika seluruh partisipan mampu untuk menyetarakan profit (keuntungan) dalam sebuah hubungan. Melalui interaksi, mereka mungkin dapat memperoleh keuntungan seperti meraih cinta, pengakuan, loyalitas, dan pengetahuan, dan mereka juga mungkin akan memperoleh kerugian seperti penyalahgunaan, kehilangan waktu, kelelahan, kebencian, dll.

Homans memilih kelompok kecil untuk analisa deskriptifnya. Menurut Paul (1986: 61), terdapat 3 konsep yang digunakan Homans untuk menggambarkan kelompok kecil:

- a) Kegiatan. Adalah perilaku aktual yang digambarkan pada tingkat yang sangat kongkret. Individu dan kelompok dapat dibandingkan menurut persamaan dan perbedaan dalam kegiatan mereka, dan dalam tingkat penampilan dari berbagai kegiatan itu.
- b) Interaksi. Adalah kegiatan apa saja yang merangsang atau dirangsang oleh kegiatan orang lain. Individu atau kelompok dapat dibandingkan menurut frekuensi interaksi, menurut siapa yang memulai interaksi, menurut saluran dimana interaksi itu terjadi, dan seterusnya.
- c) Perasaan. Adalah suatu keadaan yang subyektif (seperti mungkin diharapkan menurut akal sehat) tetapi sebagai suatu tanda yang bersifat eksternal atau yang bersifat perilaku yang menunjukkan suatu keadaan internal. Seperti reaksi emosional yang positif atau negatif terhadap suatu peristiwa.

Ketiga elemen ini membentuk suatu keseluruhan yang terorganisasi dan berhubungan secara timbal-balik. Artinya, interaksi akan mempengaruhi dan dipengaruhi oleh kegiatan dan perasaan, dan perasaan akan berhubungan timbal-balik dengan kegiatan dan interaksi. Jadi, konsep Homans menunjuk pada kebiasaan pada kegiatan dan pola interaksi yang diulang-ulang.

Homans percaya bahwa proses pertukaran ini dapat dijelaskan lewat lima pernyataan proposisional yang saling berhubungan, yaitu:

- a) *Proposisi sukses*. Jika seseorang berhasil memperoleh ganjaran atau menghindari hukuman, maka ia akan cenderung untuk mengulangi tindakan itu. Misalnya, seseorang yang melakukan aktivitas *cybersex*, dan hal itu tidak diketahui oleh orang tua atau lingkungan sekitarnya, maka ia akan terus mengulangi aktivitas tersebut karena merasa aman dalam melakukannya.
- b) *Proposisi stimulus*. Jika di masa lalu terjadinya stimulus (tindakan yang memperoleh ganjaran), maka akan semakin mirip stimulus yang ada sekarang ini dengan yang lalu, akan semakin mungkin seseorang melakukan tindakan serupa atau yang agak sama. Misalnya, seseorang yang telah melakukan aktivitas *cybersex*, dan suatu saat ada kondisi yang mendukung. Maka dia akan mengulangi hal yang sama di hari yang lain dengan kondisi yang sama.
- c) *Proposisi nilai*. Semakin tinggi nilai suatu tindakan, maka semakin senang seseorang melakukan tindakan itu. Misalnya, seseorang yang merasa hasrat seksualnya terpuaskan dan merasa puas dalam aktivitas tersebut, maka semakin senang seseorang melakukan tindakan tersebut.
- d) *Proposisi Deprivasi-Satiassi*. Semakin sering di masa yang baru berlalu seseorang menerima suatu ganjaran tertentu, maka semakin kurang bernilai bagi orang tersebut peningkatan setiap unit ganjaran itu. Misalnya, seseorang yang sering atau setiap hari melakukan aktivitas *cybersex*, maka seseorang itu merasa biasa saja melakukan aktivitas tersebut dan dia tidak

perlu untuk meningkatkan tindakannya itu agar terlihat *perfect* di depan pasangannya.

- e) *Poposisi Restu-Agresi*. Bila tindakan seseorang tidak memperoleh ganjaran yang diharapkannya, atau menerima hukuman yang tidak diinginkan, maka dia akan marah. Begitu sebaliknya, bila seseorang menerima ganjaran yang lebih besar dari yang diharapkan, maka dia akan merasa senang dan dia akan terus melakukan tindakan tersebut. Misalnya, seorang laki-laki yang ingin melampiaskan hasrat seksual dan mencari pasangan *cybersex* melalui *online*, namun dia tidak mendapatkan pasangan yang diharapkan seperti dia susah mendapatkan pasangan lawan jenis, maka dia akan kecewa dan marah. Begitu juga sebaliknya.

#### **b. Teori Perbedaan Pergaulan (Edwin Sutherland)**

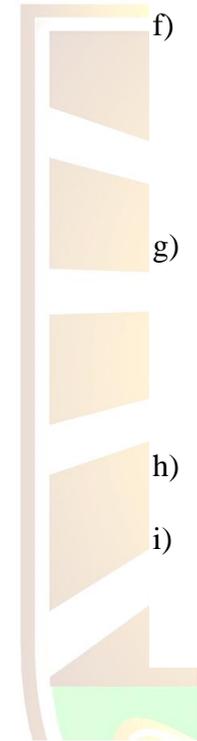
Sutherland mengembangkan teorinya ini sebagai suatu usaha untuk menjelaskan dua perangkat gejala yang timbul di dalam masyarakat:

1. Ia ingin menjelaskan tentang kenapa persentase kriminal berbeda diantara berbagai kelompok masyarakat.
2. Tingkah laku kriminal yang dilakukan oleh individu. Menurut Sutherland perilaku kriminal seseorang disebabkan oleh “perbedaan pergaulan”.

Teori perbedaan pergaulan:

- a) Perilaku kriminal adalah hasil belajar atau dipelajari.
- b) Perilaku kriminal itu dipelajari dalam suatu interaksi.

- c) Bagian yang terpenting dari proses belajar tentang perilaku kriminal itu terjadi di dalam suatu kelompok sosial yang akrab.
- d) Belajar mengenai perilaku kriminal.
- e) Seseorang menganut sikap dan motif untuk berperilaku kriminal.
- f) Seseorang akan melanggar UU karena dia lebih banyak berkenalan dengan pengertian yang tidak menghargai UU dari pada yang menghargainya.
- g) Perbedaan lingkungan pergaulan. Seseorang yang bergaul dengan orang yang berperilaku kriminal dengan waktu yang lebih lama, maka dia cenderung akan berperilaku kriminal.
- h) Proses belajar perilaku kriminal melalui pergaulan
- i) Meskipun perilaku kriminal merupakan pernyataan dari kebutuhan umum, tapi tidak bisa dijelaskan oleh kebutuhan umum tersebut.



Dari pernyataan diatas, dapat dikatakan seseorang yang memiliki perilaku yang menyimpang bisa disebabkan oleh lingkungannya seperti teman dekatnya, karena kemungkinan besar dia akan mencoba untuk melakukannya. Dorongan dari temannya untuk menyuruh melakukan aktivitas yang sama, membuat seseorang tergoda untuk mencobanya. Yang awalnya dimulai dari iseng-iseng, namun karena mereka saling berbagi informasi seperti informasi akan pasangan *cybersex*, maka aktivitas itu dilakukan berulang-ulang kali, hingga menjadi kebiasaan dan menimbulkan candu.

### 1.5.8. Penelitian Terdahulu

Berikut akan disajikan penelitian yang dianggap relevan dengan topik yang akan dikaji dalam penelitian ini. Hasil penelitian terdahulu ini digunakan sebagai bahan perbandingan guna menunjukkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yakni mengenai kaitan *cybersex* dengan mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Aldina Meirianita pada tahun 2014 yang berjudul “*Self Disclosure* Pengguna *Cybersex* Kepada *Peer Group* Mengenai Perilaku Seksualnya”. Penelitian ini lebih menekankan pada pengungkapan diri yang dilakukan oleh para pengguna *cybersex* kepada kelompok sebaya (*peer group*) yang bukan pengguna *cybersex*. Pemilihan pengungkapan diri kepada *peer group* juga dilatarbelakangi oleh sifat *peer group* yang dapat memuaskan kebutuhan-kebutuhan pribadi mereka, para pengguna *cybersex*, untuk dapat disukai dan diterima oleh *peer group*. *Peer group* disini bisa berasal dari teman sekolah/ satu perkuliahan atau bisa juga dari teman-teman perkumpulan yang dekat dengan tempat tinggal.

Dan penelitian yang dilakukan oleh Delores Dorton Rimington and Julie Gast pada tahun 2007 yang berjudul “*Cybersex Use and Abuse*”. Penelitian ini lebih menekankan pada dampak dari ketergantungan penggunaan *cybersex* dapat mengganggu kehidupan manusia seperti pekerjaan, pendidikan, dan hubungan sosialnya. Jika kegiatan *cybersex* ini berkelanjutan, terutama pada pasangan yang sudah menikah, membuat hubungan pernikahan menjadi terganggu, seperti

terjadinya perselingkuhan dan membuat si pengguna *cybersex* susah untuk berhubungan langsung dengan orang lain di dunia nyata.

Berbeda dengan penelitian yang sudah ada, penelitian ini lebih memfokuskan pada aktivitas *cybersex* yang dilakukan oleh mahasiswa, dengan menggunakan teori pertukaran sosial.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Pendekatan penelitian adalah sudut pandang yang dipakai oleh para peneliti untuk melakukan penelitian untuk menjawab permasalahan penelitian suatu perspektif teoritis yang dipakai oleh para peneliti dalam melakukan penelitian (Afrizal, 2014: 11). Pendekatan penelitian kualitatif adalah sudut pandang kualitatif yaitu post-positivistis atau naturalistis dalam melakukan penelitian (Afrizal, 2014: 11).

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka (Afrizal, 2014: 13).

Alasan penggunaan metode penelitian kualitatif berkaitan dengan teori-teori yang mendasari penelitian, pandangan tentang hakikat ilmu dan data yang diperlukan secara detail oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan dan mencapai

tujuan penelitian mengenai aktivitas *cybersex*. Hal ini berarti penentu penggunaan metode penelitian kualitatif adalah pertanyaan-pertanyaan penelitian, perumusan masalah penelitian dan tujuan penelitian (Afrizal, 2014: 10). Dengan pendekatan kualitatif, peneliti bisa mendapatkan informasi yang lebih rinci berupa informasi yang diberikan informan melalui kata-kata pada saat wawancara, dan dokumen mengenai keadaan serta bukti dari aktivitas *cybersex* yang dilakukan mahasiswa. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif ini sehingga mampu mendapatkan keadaan yang sebenarnya terjadi dan mampu menjawab pertanyaan penelitian.

Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu hasil dari penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta, sifat serta hubungan antara fenomena yang terjadi. Penelitian deskriptif melihat perbuatan-perbuatan manusia melalui panca indera dan menuangkannya kedalam bentuk tulisan mulai dari kondisi awal penelitian sampai proses akhir, dalam penelitian ini penulis menjelaskan bagaimana aktivitas *cybersex* yang ada di media sosial dapat mempengaruhi perilaku seksual, terutama kalangan mahasiswa.

#### **1.6.2. Informan Penelitian**

Informan adalah orang yang dimanfaatkan oleh peneliti untuk memberi informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian, karena itu diharapkan informan adalah orang yang benar-benar paham dengan segala situasi dan kondisi penelitian dan menguasai permasalahan penelitian (Moleong, 1998: 17). Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi baik tentang

dirinya ataupun orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti atau pewawancara mendalam (Afrizal, 2014: 139).

Pemilihan informan dilakukan dengan metode tertentu yang tujuannya untuk menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai sumber dan menggali informasi yang menjadi dasar penulisan laporan (Moleong, 2013). Oleh sebab itu, orang yang dipilih untuk dapat menjadi informan adalah mahasiswa yang berada di Kota Padang yang melakukan aktivitas *cybersex*.

Teknik pemilihan informan yang dipakai dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dan *snowballing sampling*. Yang mana penulis hanya mengetahui satu target informan dengan kriteria seperti mahasiswa yang ada di Kota Padang, pernah melakukan aktivitas *cybersex* dan melakukan *self disclosure* tentang aktivitasnya tersebut. Selanjutnya penulis menggunakan teknik *snowballing sampling* dikarenakan penulis tidak mengetahui kriteria siapa saja yang dapat diwawancarai untuk mendapatkan informasi tertentu. Penulis hanya tahu bahwa orang-orang yang perlu diwawancarai adalah mereka yang mengetahui isu yang sedang diteliti. Cara mendapatkan informan dengan teknik ini adalah dari seorang informan atau dari dokumen.

Dalam menentukan informan awal dengan metode *purposive sampling* yaitu teman sekolah penulis dan dia pernah bercerita tentang kencannya dengan seorang tante-tante, saat itulah penulis menjadikannya target informan. Selanjutnya teknik bola salju diperlukan karena keterbatasan penulis untuk mencari kriteria informan. Yang mana teknik bola salju ini memiliki beberapa tahapan, tahap awalnya penulis menanyakan kepada orang-orang yang

mengetahui isu-isu yang diteliti, lalu pada tahapan selanjutnya berdasarkan informasi dan petunjuk dari pihak lainnya, maka ditentukan informan lain yang akan diwawancarai. Dari pengakuan satu informan, maka penulis bisa mendapatkan informan lain dari informasi yang telah diberikan oleh informan pertama.

Dalam penelitian ini diperlukan observasi terlibat saat penulisan proposal agar penulis mengetahui dan merasakan sendiri aktivitas *cybersex*. Hal ini dilakukan sebelum terjun ke lapangan untuk melakukan wawancara dengan mahasiswa yang dijadikan sebagai subyek penelitian. Yang dilakukan terhadap tiga orang informan. Tahap ini benar-benar diperlukan untuk memahami bagaimana *chat room* berfungsi, mendapatkan gambaran dari berbagai kegiatan dan interaksi yang terjadi di sana, dan mengalami bagaimana rasanya menjadi pengunjung ke situs. Dimana aktivitas *cybersex* yang berawal dari *chatting* untuk tahap pendekatan. Dengan begitu penulis mendapatkan berbagai alasan informan melakukan aktivitas *cybersex*, dimana aktivitas *cybersex* dilakukan dimulai dari tahap coba-coba sampai pada tahap kecanduan. Bentuk aktivitasnya ada yang melalui *chatting*, *video call*, maupun *dating* dengan pasangan *cybersex*-nya. Gambaran itu didapatkan setelah berkomunikasi beberapa minggu dengan para informan. Setelah data dirasa sudah cukup, maka observasi terlibat pun berakhir.

Dalam mencari informan, penulis juga menggunakan aplikasi *WeChat* untuk melihat perbandingan aktivitas *cybersex* di beberapa media sosial. Yang sebelumnya aplikasi yang digunakan yaitu *BlackBerry Messenger* dan *WhatsApp* dalam melakukan observasi terlibat untuk berinteraksi dengan informan. Dengan

begitu, terdapat perbedaan perilaku diantara beberapa aplikasi tersebut. Dalam aplikasi *WeChat*, orang yang terlibat dalam aktivitas *cybersex* cenderung lebih agresif dibandingkan dengan aplikasi *BlackBerry Messenger* dan *WhatsApp*.

Saat menggunakan *WeChat*, informan langsung *to do point* untuk mengajak aktivitas *cybersex*, seperti mengajak *video call* untuk memperlihatkan tubuh dan mengajak bertemu untuk melakukan hubungan seksual. Walaupun penulis mencoba berbagai cara untuk mengalihkan seperti penulis ingin berkenalan lebih dekat terlebih dahulu dengan informan, namun informan tetap memaksa untuk melakukan aktivitas *cybersex* terlebih dahulu. Sehingga penulis terkendala untuk mendapatkan informan melalui *WeChat* dan kesulitan dalam mengarahkan informan agar mampu menjawab pertanyaan. Penulis telah mencoba mencari sekitar 10 orang dengan melihat status akunnya yang mengarah ke arah seksual, namun penulis hanya memperoleh satu orang yang mampu diajak untuk berkomunikasi dan terbuka dalam aktivitas *cybersex*-nya.

Berikut tabel informan dari observasi terlibat:

**Tabel 1.1.**  
**Informan dalam Observasi Terlibat**

<b>NO.</b>	<b>Nama Mahasiswa</b>	<b>Usia</b>
1.	Tommi (nama samaran)	24 tahun
2.	Mondy (nama samaran)	24 tahun
3.	Edwin (nama samaran)	25 tahun

**Sumber: Data Primer**

Setelah mendapatkan gambaran dari aktivitas *cybersex* dari observasi terlibat. Maka lanjutlah pada tahap mencari informan di lapangan yaitu mahasiswa

di Kota Padang yang melakukan aktivitas *cybersex* dengan melakukan *self disclosure* (pengungkapan diri) kepada penulis tentang keterlibatannya dalam aktivitas tersebut dengan melakukan wawancara. Adapun informan dalam penelitian ini berjumlah enam orang mahasiswa yang melakukan aktivitas *cybersex*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.2.**  
**Informan dalam Melakukan Wawancara**

NO.	Nama Mahasiswa	Usia
1.	Taufan (nama samaran)	22 tahun
2.	Raymon (nama samaran)	21 tahun
3.	Ricko (nama samaran)	21 tahun
4.	Sandi (nama samaran)	26 tahun
5.	Lisa (nama samaran)	22 tahun
6.	Viona (nama samaran)	21 tahun

**Sumber: Data Primer**

Adanya perbedaan dalam informan untuk observasi terlibat dan informan dalam melakukan wawancara karena observasi terlibat dilakukan saat proses awal penelitian yang tujuannya untuk memberikan gambaran akan aktivitas *cybersex* dan *chatting* dengan mereka juga dapat sebagai bukti saat melakukan wawancara mendalam dengan mahasiswa yang melakukan aktivitas *cybersex*. Karena masalah penelitian ini sangat sensitif dan perlunya *self disclosure* informan kepada penulis, maka diperlukan taktik tertentu yaitu salah satunya dengan memperlihatkan bukti *chatting* saat melakukan observasi terlibat dengan subyek informan yaitu mahasiswa yang melakukan aktivitas *cybersex*.

Informan saat melakukan observasi terlibat tidak bisa dijadikan subyek informan untuk melakukan wawancara karena mereka berada di Kota yang berbeda-beda dan tidak semuanya yang menjadi mahasiswa. Sehingga penulis tidak bisa menjadikannya kedalam kriteria informan dalam penelitian.

### **1.6.3. Data Yang Diambil**

Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data awal yang dijadikan dicari sumber pertama baik dari individu ataupun kelompok. Data sekunder merupakan data yang memperkuat data primer dan tindakan yang tidak bisa diabaikan kegunaannya (Moleong, 2013: 52). Data primer dalam penelitian ini adalah hasil hasil dari wawancara yang dilakukan dengan informan secara mendalam mengenai aktivitas *cybersex* dengan menggunakan pertanyaan yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Data yang diambil melalui penjelasan dan pemaparan informasi dari mahasiswa di Kota Padang.

Sedangkan data sekunder merupakan data pendukung yang melengkapi data primer, dapat berupa buku-buku dan majalah ilmiah, arsip, dokumen pribadi dan dokumen resmi (Moleong, 2013: 159). Sumber-sumber itu berkaitan dengan pornografi media, perilaku seksual, dan *cybersex*.

**Tabel 1.3.**  
**Data yang Diambil**

NO.	Tujuan Khusus	Informan	Jenis Data	Alat Pengumpulan Data
1.	Proses keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas <i>cybersex</i> .	Mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas <i>cybersex</i> .	Primer	Wawancara mendalam dan Observasi
2.	Bentuk-bentuk aktivitas seksual mahasiswa dalam menggunakan jasa layanan <i>cybersex</i> .	Mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas <i>cybersex</i> .	Primer	Wawancara mendalam
3.	Alasan mahasiswa menggunakan jasa layanan <i>cybersex</i> .	Mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas <i>cybersex</i> .	Primer	Wawancara mendalam

#### **1.6.4. Teknik dan Proses Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan untuk data primer yaitu observasi terlibat dan wawancara mendalam.

##### **1.6.4.1. Observasi Terlibat**

Observasi terlibat dilakukan untuk mengetahui sesuatu yang terjadi atau yang sedang dilakukan merasa perlu untuk melihat sendiri, mendengarkan sendiri atau merasakan sendiri. Hal ini dapat dapat dicapai dengan cara peneliti menjadi bagian dan diterima menjadi bagian dalam kehidupan manusia yang diteliti. Peneliti hidup ditengah-tengah kelompok manusia tersebut, melakukan hal-hal yang mereka lakukan dengan cara mereka.

Hal ini dilakukan untuk mendapatkan pengungkapan diri dari mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas *cybersex* yang dijadikan sebagai subyek penelitian

dan mendapatkan pengetahuan serta pengalaman tentang kasus *cybersex* ini, sehingga dalam melakukan pendekatan dengan informan, penulis dan informan dapat saling *sharing* tentang aktivitas *cybersex* karena adanya suatu kepercayaan dari informan dan tidak terlihat seperti sedang diintrogasi, tetapi terlihat seperti memiliki kepentingan yang sama, yaitu sama-sama terlibat dalam aktivitas *cybersex*. Observasi terlibat ini juga dapat membantu penulis untuk beradaptasi terhadap suatu masalah (Afrizal, 2014: 21).

Observasi terlibat dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2015. Penulis mencari kontak informan di salah satu grup *cybersex* di media sosial dan berkomunikasi dengan mereka. Saat melakukan komunikasi pertama, informan langsung mengajak penulis untuk melakukan aktivitas *cybersex* melalui *chatting* dan *video call*. Penulis mencoba mengalihkan pembicaraan yang sudah mengarah ke aktivitas *cybersex* dengan pertanyaan dasar seperti penulis mengatakan bahwa ingin lebih dekat dengan informan dengan cara menanyakan identitasnya. Sedangkan saat informan mengajak untuk *video call*, penulis memberikan alasan bahwa jaringan internet sedang lemah. Sese kali penulis melayani pembahasannya mengenai hal-hal yang berbau seksual dengan diiringi pertanyaan penelitian, namun penulis akan mengalihkan pembicaraan saat dia mengajak melakukan aktivitas *cybersex*.

Kendala yang ditemukan yaitu saat mengalihkan pembicaraan untuk pengajakan aktivitas *cybersex* agar tidak terdapat kecurigaan bagi informan. Penulis juga harus menyiapkan mental untuk melihat dan mendengar hal-hal yang berbau porno saat berkomunikasi dengan informan.

#### 1.6.4.2. Wawancara

Penelitian ini melakukan wawancara mendalam. Teknik wawancara mendalam digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cara bertatap muka langsung dengan informan. Penulis tidak melakukan wawancara berdasarkan sejumlah pertanyaan yang telah disusun dengan jawaban yang telah dibuat sebelumnya, melainkan berdasarkan pertanyaan yang umum, kemudian dikembangkan ketika melakukan wawancara atau setelah melakukan wawancara untuk melakukan wawancara berikutnya. Mungkin ada sejumlah pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelum melakukan wawancara dengan bentuk pertanyaan terbuka (tidak ada alternatif jawaban). Hal ini berarti wawancara dalam penelitian kualitatif dilakukan seperti dua orang yang sedang bercakap-cakap tentang sesuatu (Afrizal, 2014: 21). Wawancara mendalam seperti dua orang yang sedang bercakap-cakap mestilah dilakukan dengan cara yang terkontrol, terarah dan sistematis (Afrizal, 2014: 137).

Wawancara mendalam ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang aktivitas *cybersex* melalui media sosial yang dapat mempengaruhi perilaku seksual mahasiswa. Dalam proses wawancara, alat pengumpulan data yang digunakan adalah buku catatan, pena dan *tape recorder* agar informasi yang didapat lengkap.

Untuk melaksanakan penelitian di lapangan, sebelumnya janji dibuat terlebih dahulu kepada masing-masing informan, tentunya pada waktu yang telah ditentukan oleh informan itu sendiri. Tujuan penelitian ini tidak diberitahu kepada informan, tetapi penulis mendekati diri sebagai teman informan, yang

tujuannya agar informan lebih terbuka dalam berbicara. Pendekatan ini memerlukan tahap-tahap yang berawal dari percakapan biasa, sering bertemu hingga sampai pada penulis menceritakan pengalaman tentang aktivitas *cybersex*, sehingga informan juga akan berbagi pengalamannya dalam melakukan aktivitas *cybersex*.

#### **1.6.5. Unit Analisis**

Dalam suatu penelitian, unit analisis berguna untuk memfokuskan kajian dalam penelitian yang dilakukan dengan kriteria yang sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian. Adapun dalam penelitian ini yang menjadi unit analisisnya adalah individu. Individu tersebut adalah mahasiswa yang ada di Kota Padang untuk melihat perilaku seksualnya terhadap aktivitas *cybersex*. Unit analisis yaitu mahasiswa karena mahasiswa cenderung menggunakan internet dalam aktivitas sehari-hari terkait untuk menambah pengetahuan dan berkomunikasi melalui media sosial. Terlihat dari data APJII, pengguna internet di Indonesia didominasi oleh pengguna yang telah menamatkan pendidikannya di tingkat SMU sederajat yang berusia 18-25 tahun.

#### **1.6.6. Analisis Data dan Interpretasi Data**

Analisis merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Dalam penelitian kualitatif, analisa data bersifat terbukadan fleksibel yang disesuaikan dengan data yang ditemukan di lapangan. Analisa merupakan proses penyusunan data, supaya data dapat ditafsirkan. Menyusun data berarti mengelompokkan data kedalam pola-pola atau kategori. Sedangkan interpretasi menurut Nasution yaitu memberikan makna pada

analisa dalam menjelaskan pola-pola kategori, dan mencari hubungan antar berbagai konsep. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tabulasi data, maka analisa yang digunakan adalah analisa kualitatif, dengan harapan mampu memberikan suatu penjelasan konkrit mengenai masalah yang diteliti.

Menurut Moleong, analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 2013: 103).

Miles dan Huberman membagi analisis data dalam penelitian kualitatif kedalam tiga tahap yaitu kodifikasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap kodifikasi data adalah tahap pengkodean data, yang mana peneliti memberikan nama atau penamaan terhadap hasil penelitian. Tahap penyajian data adalah sebuah tahap lanjutan analisis dimana peneliti menyajikan temuan penelitian berupa kategori atau pengelompokkan. Sedangkan tahap penarikan kesimpulan adalah suatu tahap lanjutan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data (Afrizal, 2014: 178-180).

Analisa data yang dilakukan mulai dari awal sampai akhir penelitian, dimana data sudah dapat dikatakan jenuh. Data yang dikumpulkan dari lapangan diklasifikasikan secara sistematis dan dianalisis menurut kemampuan interpretasi penulis dengan dukungan data primer dan data sekunder yang ada berdasarkan kajian teoritis yang relevan. Analisis data yang dilakukan oleh penulis yaitu penulis melakukan perluasan catatan lapangan. Kemudian, analisa dilakukan dengan melihat bagaimana hubungan *point* penting yang disampaikan informan

dengan pertanyaan penelitian dengan memberikan coding terhadap data tersebut. Penulis juga mengumpulkan data sekunder yang didapat seperti foto dari pasangan *cybersex*, *screenshoot* dari grup yang diikuti oleh informan, maupun *screenshoot* dari akun yang digunakan informan untuk melakukan aktivitas *cybersex*. Setelah menganalisis catatan lapangan dan melakukan analisis terhadap data sekunder yang diperoleh berupa kategori atau pengelompokan, kemudian mengambil kesimpulan dari hasil tersebut.

Agar data yang dikumpulkan valid, maka diperlukan *self disclosure* (pengungkapan diri) informan kepada penulis tentang keterlibatannya dalam aktivitas *cybersex*. Dari hasil analisis wawancara mendalam dan didukung oleh data sekunder, maka diperoleh proses keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas *cybersex*, bentuk-bentuk aktivitas seksual mahasiswa dalam melakukan aktivitas *cybersex*, dan alasan mahasiswa melakukan aktivitas *cybersex*.

#### **1.6.7. Proses Penelitian**

Masalah penelitian ini muncul ketika penulis melihat keadaan sekitar yaitu dengan munculnya internet menimbulkan masalah seperti orang yang menyalahgunakan manfaat komunikasi dari kamera depan *handphone* untuk mengirim video seseorang yang memperlihatkan tubuhnya dan mengirim video tersebut kepada pasangannya. Di internet juga ditemukan kontak-kontak orang yang bisa melayani seks melalui internet. Maka dari itu penulis terfikir dan tertarik untuk mengangkat masalah aktivitas *cybersex* yang subyek penelitiannya yaitu mahasiswa.

Dalam penelitian ini, penulis membagi tiga tahap proses yang dilalui dalam penelitian mulai dari awal sampai akhir penelitian. Tahap-tahap tersebut adalah tahap pra lapangan, tahap di lapangan, dan terakhir tahap pasca lapangan (analisa data).

Pada tahap pra lapangan, penulis memulai dengan pembuatan dan penyusunan rancangan penelitian yang disebut juga dengan proposal penelitian. Sebelum menyusun proposal, maka observasi terlibat harus dilakukan terlebih dahulu yang dimulai pada tanggal 28 Oktober 2015 dan mencari mahasiswa yang melakukan *cybersex* yang dijadikan informan pertamadimulai pada tanggal 31 Oktober 2015. Penulis menjadikannya sebagai subyek penelitian karena dulunya dia pernah bercerita pernah kencan dengan tante-tante. Informan pertama adalah teman sekolah penulis dan dia mengaku pernah melakukan aktivitas *cybersex*.

Untuk informan kedua, penulis mengenal dari sepupu penulis, sebelumnya penulis hanya sekedar tahu dengan informan. Sepupu penulislah yang mendekatkan hubungan kami hingga kami bisa saling cerita pengalaman akan *cybersex*. Penulis mengetahui informan pernah melakukan aktivitas *cybersex* pada tanggal 7 November 2015 yang diberitahu oleh sepupu penulis. Pendekatan dilakukan dengan cara kami sering berkumpul dan bepergian bersama. Ini dilakukan untuk tahap pendekatan dan pertanyaan yang masih umum saja, karena pertanyaan yang detailnya akan dilakukan saat terjun ke lapangan setelah ujian seminar proposal. Selanjutnya informan ketiga, yang dikenal melalui informan kedua. Sebelum melakukan ujian seminar proposal, kami belum ada pendekatan.

Hanya saja penulis telah menemukan target informan untuk menjawab pertanyaan penelitian nantinya.

Setelah mendapatkan gambaran dari aktivitas *cybersex*, maka lanjut pada tahap penulisan proposal dan bimbingan dengan kedua dosen pembimbing, maka pada tanggal 26 Januari 2016 proposal tersebut diseminarkan. Setelah lulus ujian proposal, maka lanjut pada tahap pendekatan lebih lanjut melalui wawancara pada bulan Februari 2016. Penulis mulai menyusun strategi agar informan mau melakukan *self disclosure* kepada penulis mengenai aktivitas *cybersex* yang dilakukannya, yaitu dengan cara penulis bercerita tentang pengalaman melakukan aktivitas *cybersex*. Tujuannya agar informan mau mengungkapkan aktivitas yang dilakukannya dan merasa agar kami mempunyai sifat dan kegiatan yang sama, sehingga mereka dengan leluasa bercerita tanpa terlihat seperti di interogasi.

Pengambilan data sekunder yang merupakan kegiatan dalam pengambilan dokumentasi atau bukti informan melakukan aktivitas *cybersex* seperti foto pasangannya dan grup *cybersex* yang digunakan untuk mencari pasangan *cybersex*-nya. Peneliti juga sering berkumpul dan bepergian bersama informan yang tujuannya untuk menggali informasi lebih dalam dengan cara pendekatan melalui hubungan pertemanan, hingga informan mau memberikan dokumentasi dalam aktivitas *cybersex* tersebut.

Tahap terakhir adalah tahap pasca lapangan. Disini penulis mengklasifikasikan atau mengelompokkan data-data yang dapat di lapangan. Setelah dikelompokkan, penulis membuat suatu kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang diteliti. Kemudian hasil yang diperoleh disajikan dalam

bentuk tulisan ilmiah yang melalui perbaikan-perbaikan dan arahan dari dosen pembimbing dan dosen penguji yang akhirnya menjadi sebuah skripsi.

Pada tanggal 14 Juni 2016 penulis mencari tambahan informan untuk melengkapi data dan diperoleh tiga tambahan informan. Informan keempat yang berjenis kelamin laki-laki ditemukan melalui aplikasi *WeChat*. Selanjutnya informan kelima, berjenis kelamin perempuan didapatkan dengan cara penulis meminta bantuan teman lelaki untuk mendekati target informan karena semasa sekolah, target informan termasuk memiliki pergaulan yang bebas. Dengan bantuan tersebut, maka terungkaplah target informan pernah melakukan *cybersex*. Selanjutnya informan terakhir yang berjenis perempuan ini diperoleh saat penulis sebelumnya pernah melihat teman yang ada di kontak BBM memasang foto profil wanita yang memakai pakaian dalam dan ditutupi selendang transparan saja, lalu setengah wajahnya ditutupi dengan *emoticon* untuk menyensor wajahnya. Penulis mengenal si wanita karena waktu sekolah kami merupakan teman dekat dan memiliki tempat tinggal yang berdekatan. Awalnya si lelaki ini tidak percaya, namun lama-kelamaan mengaku saat dia memasang foto profil wanita itu tanpa disensor wajahnya. Selanjutnya penulis menanyakan dan melakukan pendekatan dengan si wanita yang dijadikan target informan selanjutnya. Lelaki ini tidak dijadikan informan karena penulis tidak dapat melakukan wawancara mendalam yang disebabkan dia sedang berada di Jawa.

Dalam penelitian ini terdapat kesulitan dan kemudahan saat berada di lapangan. Kemudahan yang didapatkan yaitu penulis memiliki teman yang dapat membantu untuk memperkenalkan dan mendekati dengan informan. Informan

lelaki yang diperoleh termasuk orang yang terbuka dan mudah bergaul, sehingga tidak membutuhkan waktu lama untuk pendekatan dengan mereka. Para informan juga bisa diajak untuk berteman baik dan tidak melecehkan penulis saat bergaul dengan mereka. Penulis juga dipermudah dengan arahan dan masukan-masukan yang sangat berharga yang diberikan oleh kedua pembimbing skripsi.

Di sisi lain, penelitian ini juga memberikan kendala saat melakukan observasi terlibat dan melakukan wawancara langsung dengan mahasiswa yang melakukan aktivitas *cybersex*. Saat observasi terlibat, penulis harus bisa membelokkan kata-kata seperti saat informan meminta untuk *cybersex* dan dialihkan ke topik yang lain agar dapat menjawab pertanyaan penelitian. Penulis juga kesulitan harus mencari gambar porno untuk dikirim saat *chatting* dengan informan karena informan meminta foto untuk aktivitas *cybersex*, dan penulis harus mengirim itu agar tidak terjadi kecurigaan dari informan. Penulis harus menyiapkan mental untuk melihat dan mendengar hal-hal yang berbau porno.

Selanjutnya kesulitan saat melakukan wawancara, penulis harus memiliki kepribadian yang pernah melakukan *cybersex*. Penulis harus menyesuaikan diri saat bergaul dengan informan. Penulis harus bisa menahan malu saat mengatakan pernah mencoba *cybersex* dan harus tahan mendengar kata-kata yang berbau porno yang keluar dari mulut informan. Saat terjun ke lapangan ada rasa cemas saat melakukan pertemuan dengan informan. Maka dari itu, harus menyusun strategi terlebih dahulu sebelum bertemu dengan informan.

### 1.6.8. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Kota Padang karena subyek penelitiannya adalah mahasiswa, dan di Kota Padang termasuk kota yang berpendidikan yang banyak terdapat universitas baik negeri maupun swasta. Ditambah lagi dengan Padang termasuk ibu kota dari Sumatera Barat, yang mana permasalahan remaja terhadap penyimpangan seksual banyak ditemukan di kota. Dimana menurut ahli Edwin Sutherland, penyimpangan itu banyak terjadi pada masyarakat kota dibandingkan masyarakat desa.

Di Kota Padang yang masyarakatnya memiliki adat Minangkabau yang berpegang teguh dengan ajaran Islam untuk mengatur kehidupannya. Namun karena masuknya budaya Barat, membuat masyarakat Minang, tidak lagi menghiraukan adatnya, sehingga perilakunya mengarah ke budaya Barat. Terlihat dari penampilan serta gaya hidupnya. Sehingga muncullah generasi mesum di Minangkabau yang tidak lagi bermoral (Attubani, 2012: 61). Seperti yang dipaparkan oleh Hendri Septa anggota DRPRD, banyak ditemukan kondom bekas ditempat wisata. Dan Satpol PP juga menemukan kondom berserakan di tenda-tenda di pantai Padang (Attubani, 2012: 7).

### 1.6.9. Definisi Konsep

- Aktivitas adalah suatu kegiatan yang mengandung arti fungsi individu dalam interaksinya dengan sekitarnya.
- *Cybersex* (Cooper, 2002: 3) adalah penggunaan internet untuk terlibat dalam aktivitas kesenangan seksual, seperti melihat gambar-gambar erotis, berpartisipasi dalam *chatting* tentang seks, saling tukar menukar gambar

atau email tentang seks, dan lain sebagainya, yang terkadang diikuti oleh masturbasi.

- Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institut atau akademi.
- Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual.

#### **1.6.10 Jadwal Penelitian**

Pada penelitian aktivitas *cybersex* mahasiswa di Kota Padang, penulis melakukan observasi terlibat saat penulisan proposal pada bulan September 2015 dan melakukan wawancara kepada mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas *cybersex* di Kota Padang pada bulan Januari sampai pada bulan Februari 2016 untuk tiga orang informan, dan pada bulan Juni 2016 penulis menambah tiga orang informan sebagai tambahan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap. Uraian kegiatan penelitian terdiri dari beberapa tahap yang dimulai dari penulisan proposal sampai selesai menjadi skripsi. Untuk lebih jelasnya, jadwal penelitian akan ditampilkan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 1.4.**  
**Rancangan Pelaksanaan Penelitian**

No	Kegiatan	Pelaksanaan Kegiatan											
		2015					2016						
		Agus	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mai	Jun	Jul
1.	TOR Penelitian												
2.	Mengusulkan TOR, menyerahkan ke jurusan sampai SK pembimbing keluar												
3.	Bimbingan Proposal												
4.	Seminar Proposal												
5.	Perbaiki Proposal												
6.	Penelitian, Penulisan Hasil Penelitian, dan bimbingan dengan dosen pembimbing												
7.	Mengajukan Ujian Skripsi												

