

Perilaku *Cybersex* pada Generasi Milenial

Cybersex Behavior in Millenial Generation

Christiany Juditha

Balai Pengembangan SDM dan Penelitian Komunikasi dan Informatika Manado, Kementerian Komunikasi dan Informatika RI
Jl. Pumorow No.76, Banjer, Kec. Tikala, Kota Manado, Sulawesi Utara, Telp. (0431) 858268

christiany.juditha@kominfo.go.id

Diterima : 31 Oktober 2019 || Revisi : 3 April 2020 || Disetujui: 4 April 2020

Abstrak- Salah satu fenomena dalam masyarakat modern saat ini adalah peningkatan penggunaan internet *cybersex*. Dampak negatif dari *cybersex*, adalah prostitusi, kejahatan *cyber*, pelecehan anak dan pornografi. Sebagai generasi yang paling banyak mengakses internet memungkinkan generasi milenial ikut terlibat dalam aktivitas *cybersex*. Karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang perilaku *cybersex* generasi milenial. Penelitian menggunakan metode survei dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa sebagian besar responden melakukan aktivitas seks *offline* (masturbasi/onani, senggama/berhubungan badan, bercumbu dan seks oral) selama kurun enam bulan terakhir. Mayoritas responden juga mengaku berhubungan badan dengan pacar, teman dekat, orang asing (baru dikenal) tanpa ikatan pernikahan. Sebagian besar responden melakukan aktivitas *cybersex* sebanyak satu-dua kali seminggu di rumah sendiri. Tujuannya karena mereka ingin tahu, sebagai hiburan dan rekreasi. Kebanyakan responden dalam melakukan aktivitas *cybersex* dengan menjelajah situs porno, sisanya melakukan percakapan seks, mengunduh pornografi dan mengakses multimedia/software seks. Temuan lain menyebutkan responden juga mengaku melakukan percakapan seks dengan pacar, suami/istri, teman dekat dan orang yang baru dikenal serta telah bertemu muka dengan seseorang untuk tujuan seks, yang sebelumnya hanya bertemu *online*.

Kata Kunci: perilaku, *cybersex*, generasi milenial

Abstract- One of the phenomena in modern society now because of the increasing use of internet is *cybersex*. The negative effects of *cybersex* are prostitution, cyber crime, child abuse and pornography. As the most accessed generation of the internet allows millennials to get involved in *cybersex* activity. The purpose of this study, therefore, is to get an idea of the current millennial-generation *cybersex* behavior. The research used survey method with quantitative approach. The results concluded that most of the respondents performed offline sexual activity (masturbation, sex, and oral sex) during the last 6 months. It was also revealed that most respondents had sex offline with boyfriends, close friends, strangers without marriage bonds. As for *cybersex* activity, most respondents do it everyday as much as one to two times a week at home. The purpose of doing *cybersex* is mostly out of curiosity, as entertainment and recreation. Most respondents in doing *cybersex* activity by porn sites, the rest to have sex conversations (sex chatting), download pornography and access multimedia/software sex. Other findings say respondents also confessed to having sex conversations with boyfriends, spouses, close friends and new people and meeting face-to-face with someone who previously only met online for sexual purposes.

Keywords: behavior, *cybersex*, millennial generation

PENDAHULUAN

Penggunaan internet masyarakat Indonesia dari tahun ke tahun selalu meningkat. Survei penggunaan teknologi komunikasi informasi (TIK) dari Kominfo (2017), penggunaan internet mencapai 45% atau sekitar 217 juta pengguna. Nilai ini naik dari tahun-tahun sebelumnya. Penggunaan internet yang pesat ini juga diikuti penggunaan media sosial dan *instant messaging* (IM) yang juga cukup tinggi yaitu 92, 82% untuk media sosial dan 84, 76% untuk penggunaan IM (Kominfo, 2017). Penggunaan internet yang cenderung meningkat dari tahun ke tahun ini juga

memungkinkan orang lebih mudah melakukan apa saja baik untuk berkomunikasi, mencari informasi hingga bertransaksi jual beli. Internet sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari evolusi sosialisasi manusia. McKenna dan Bargh mengatakan bahwa internet dapat digunakan untuk tujuan baik dan buruk tergantung penggunaannya (Baron dan Byrne, 2000).

Hasil survei Kominfo (2017) menyebutkan bahwa media sosial dan *instant messaging* (IM) adalah medium yang paling banyak digunakan saat mengakses internet oleh kalangan muda. Ini terlihat dari usia responden yang menggunakan kedua

medium ini rata-rata di atas 90 persen untuk media sosial dan untuk IM rata-rata di atas 80 persen hingga 91 persen berkisar antara 17 hingga 40 tahun, dengan usia generasi milenial termasuk di dalamnya.

Seperti diketahui salah satu generasi yang paling mencolok karena terkenal dengan keragamannya adalah generasi Y atau yang biasa dikenal dengan *echo boomers* atau pun *millennials* (Solomon, 2009). Young *et al.* (2014) secara spesifik menyatakan bahwa generasi milenial lahir pada kisaran tahun 1981-2000 dan menggunakan kemajuan teknologi untuk melakukan komunikasi di samping melalui tatap muka, seperti melalui pengirim email dan media sosial. Aktivitas ini pula yang memungkinkan mereka memiliki pergaulan yang luas dengan beragam orang dari seluruh dunia (Roebuck, *et.al.* 2013).

Salah satu fenomena yang berkembang dan dikenal dalam masyarakat modern di seluruh dunia adalah *cybersex*. *Cybersex* bukan merupakan topik baru, namun keberadaannya semakin dikenal karena praktiknya juga ikut berkembang. Goldberg (2004) mengatakan bahwa banyaknya orang yang menggunakan internet untuk *cybersex* telah meningkat 10 tahun terakhir ini. Hal ini berdampak serius pada dorongan seksual pengguna, karena seringkali tidak mampu menahan dorongan seksual karena sajian seks di internet tersebut. Ada beberapa dampak negatif dari praktek *cybersex*, seperti prostitusi, kejahatan *cyber* termasuk pelecehan anak dan pornografi. Bell dan Lyall mengatakan pengguna *cybersex* memungkinkan juga akan berbagi minat mereka dengan orang lain yang memiliki minat yang sama, bahkan hingga lintas batas (Durkin *et al.*, 2008).

Masyarakat dari latar belakang budaya yang berbeda memiliki nilai-nilai sendiri berkaitan dengan seksualitas. Indonesia misalnya merupakan negara bagian timur yang memandang aktivitas seks sebagai hal yang tabu untuk dilakukan sebelum menikah. Sementara negara di bagian barat menganggap hal tersebut sudah umum terjadi, meski tanpa ikatan pernikahan. Perbedaan budaya, sejarah dan lingkungan sosial masyarakat memiliki peran penting dalam melihat dan bereaksi terhadap fenomena tersebut. Namun hal ini bisa saja berbeda ketika masyarakat diperhadapkan dengan *cybersex*. Pengaruh penggunaan TIK yang begitu besar memungkinkan budaya dengan norma-norma yang dianut masyarakat timur selama ini menjadi luntur. Serta menganggap hal tersebut bisa saja dilakukan secara bebas.

Sebagai generasi yang paling banyak mengakses internet dalam keseharian mereka, memungkinkan generasi milenial kerap diperhadapkan dengan fenomena *cybersex* atau bahkan ikut terlibat dalam aktivitasnya. Dengan demikian penting dilakukan penelitian tentang perilaku *cybersex* generasi milenial. Karena itu berdasarkan latar belakang penelitian yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perilaku *cybersex* generasi milenial saat ini? Penelitian ini juga bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang perilaku *cybersex* generasi milenial saat ini.

Penelitian tentang *cybersex* pernah dilakukan oleh Rianto (2015) dengan judul “Seksualitas *Cybersex* sebagai Kesenangan dan Komoditas” Tujuan penelitian ini ingin mengeksplorasi lebih jauh bagaimana seksualitas hadir dalam dunia *cyber*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa seks lebih dipahami sebagai sebuah kesenangan dan komoditas. Berbagai reportasi pelaku seksual menggambarkan kesenangan akan hubungan seksual dipuja sedemikian rupa. Sementara di sisi lain, seks juga sebagai komoditas. Maka berbagai penawaran atau iklan pun menjual sebagai cara menjajakan tubuh dan seks. Orientasinya untuk mendapatkan keuntungan ekonomi atas aktivitas seks yang mereka lakukan.

“Gambaran Perilaku *Cybersex* pada Remaja Pelaku *Cybersex* di Kota Medan” juga merupakan penelitian lainnya yang dilakukan oleh Sari dan Purba (2012). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi gambaran perilaku *cybersex* pada remaja di Kota Medan. Partisipan di dalam penelitian ini merupakan individu yang mengaku pernah melakukan kegiatan *cybersex*. Mereka direkrut secara insidental di beberapa warung internet (warnet) yang berlokasi di sekitar areal persekolahan dan universitas di Kota Medan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 67% remaja yang melakukan aktivitas *cybersex* dalam rangka rekreasi, 29% merupakan pengguna beresiko, dan hanya 4% merupakan pengguna kompulsif. Penelitian ini juga menemukan bahwa alasan utama para remaja pelaku *cybersex* melakukan aktivitas *cybersex* adalah kemudahan dalam mengakses atau memperoleh materi seksual, keterjagaan privasi, dan kebebasan dalam mengekspresikan fantasi seksual.

Hening (2015) pernah melakukan penelitian dengan judul: “*Cybering's Future Acceptance in Germany and Indonesia*”. Penelitian ini bertujuan ingin membandingkan antara aktivitas *cybering*

(*cybersex*) pada masyarakat Jerman dan Indonesia. Penelitian komparatif ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan yang ditemukan di antara orang-orang Indonesia dan Jerman dalam memandang atau menerima ide-ide seksualitas baru seperti *cybering*. Akan tetapi, terdapat cukup perbedaan pada penerimaan mereka terhadap fenomena *cybering* apabila aktivitas tersebut akan terus terjadi di masa mendatang. Hasil penelitian, diketahui bahwa orang Indonesia tampak lebih dapat menerima keberadaan aktivitas *cybersex* di masa mendatang dibanding dengan orang-orang Jerman. Aspek-aspek sosial dan budaya tampak dibayangi oleh kenyataan bahwa masyarakat kini sudah menjadi semakin global. Hal ini sejalan dengan pengaruh penetrasi internet dan teknologi media baru yang makin meningkat.

Persamaan penelitian-penelitian sebelumnya di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang *cybersex* namun perbedaannya terletak di objek penelitiannya. Jika penelitian sebelumnya mengambil responden remaja dan umum, namun penelitian ini menitikberatkan pada generasi milenial yang memiliki ciri khas yang khusus dan dengan rentang usia yang cukup panjang mencakup usia remaja hingga dewasa awal. Di samping itu, penelitian tentang generasi milenial yang dihubungkan dengan *cybersex* belum pernah dilakukan sebelumnya karena itu penelitian ini penting untuk dilakukan.

Konsep generasi menurut (Ryder, 1965) adalah sebuah kelompok yang terdiri atas individu dengan kisaran umur yang sama yang telah mengalami peristiwa sejarah yang sama dalam periode waktu yang sama. Constanza, *et al* (2012) menyatakan bahwa sejarah, kejadian, fenomena budaya dan berbagai hal yang muncul pada era para generasi ini hidup ternyata mempengaruhi memori individu-individu pada generasi terkait, sehingga menimbulkan perkembangan sikap, nilai, perspektif dan kepribadian tertentu. Karena itu Roebuck *et.al*. (2013) menyatakan bahwa setiap generasi menjalani berbagai pengalaman yang berbeda, perspektif, seperti nilai, ekspektasi dan sikap dalam bekerja yang ditimbulkan pun jadi berbeda

Generasi milenial (*milenium*) atau yang dikenal dengan generasi Y adalah generasi yang lahir setelah tahun 1980 (Idrus, Ng dan Jee, 2014). Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan

seperti email, SMS, *instant messaging* dan media sosial seperti facebook dan twitter, dengan kata lain generasi Y adalah generasi yang tumbuh pada era internet *booming* (Lyons, 2004). Ciri-ciri generasi Y adalah karakteristik masing-masing individu berbeda, tergantung di mana ia dibesarkan, strata ekonomi, dan sosial keluarganya. Pola komunikasinya sangat terbuka dibanding generasi-generasi sebelumnya. Pemakai media sosial yang fanatik dan kehidupannya sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi, lebih terbuka dengan pandangan politik dan ekonomi, sehingga mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya, memiliki perhatian yang lebih terhadap kekayaan (Lyons, 2004).

Cates (2014) menggambarkan ciri lain generasi Y adalah partisipatif, tidak menganut paham hierarki atau level kekuasaan, yang berarti semua orang memiliki level yang setara, sehingga mereka bersikap sama baik kepada atasan maupun rekan kerja, sosialis, optimis, bertalenta, kolaboratif, dan berorientasi pada kesuksesan. Sedangkan Idrus, *et.al*, (2014) menggambarkan bahwa generasi Y hidup di zaman yang berteknologi maju dan diasuh dengan cara tersebut, sehingga mereka memiliki ekspektasi tinggi, menuntut mendapat jawaban secara instan, lebih menyukai distribusi sumber pengetahuan dan informasi, berpikiran terbuka, memiliki keterampilan yang beragam, mampu mengerjakan pekerjaan yang banyak secara simultan, tidak sabar.

Sebelum masuk ke pembahasan *cybersex*, perlu diketahui konsep perilaku seksual secara umum terlebih dahulu. Menurut Sarwono (2011) perilaku seksual adalah segala tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual baik yang dilakukan sendiri, dengan lawan jenis maupun sesama jenis. Bentuk bentuk tingkah laku ini bisa bermacam-macam, mulai dari perasaan tertarik sampai tingkah laku berkencan, bercumbu, dan bersenggama. Objek seksualnya bisa berupa orang lain, orang dalam khayalan atau diri sendiri.

Cybersex menurut Carners (dalam Carners dan Griffin, 2001) adalah aktivitas mengakses pornografi di internet, terlibat dalam *real-time* yaitu percakapan tentang seksual *online* dengan orang lain, dan mengakses multimedia *software*. Tujuan seseorang melakukan *cybersex* menurut Cooper & Griffin-Shelley adalah untuk kesenangan seksual dan untuk dapat merasakan orgasme, baik itu hanya dengan

berfantasi melalui alam pikiran atau bisa juga diimbangi dengan melakukan onani atau masturbasi (Sari & Purba, 2012). Hal yang sama juga diungkapkan oleh Suler bahwa seseorang mengakses situs yang berhubungan dengan seks di internet karena alasan untuk memuaskan kebutuhan biologisnya dan untuk memenuhi kebutuhan psikis dan sosialnya. Kebutuhan biologis adalah seks itu sendiri, sedangkan kebutuhan psikis dan sosial adalah kebutuhan untuk berkomunikasi secara mendalam dengan orang lain tentang hal-hal yang berhubungan dengan seks (Shvoong, 2011).

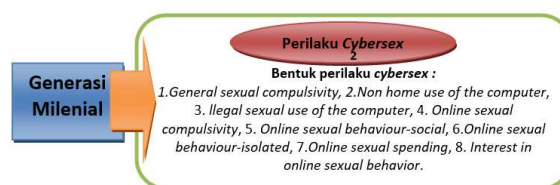
Menurut Cooper & Sportolari (2002) ada tiga karakteristik individu melakukan aktivitas *cybersex* yaitu, a) *Accessibility*, internet menyediakan jutaan situs porno dan menyediakan ruang *chatting* yang akan memberikan kesempatan untuk melakukan *cybersex*; b) *Affordability*, mengacu pada mengakses situs porno melalui internet tidak perlu mengeluarkan biaya mahal; dan c) *Anonymity*, individu tidak perlu takut dikenali oleh orang lain.

Perilaku seseorang dalam mengakses *cybersex* berbeda-beda antara satu orang dengan orang yang lain. Menurut Carners dan Miller (dalam Young & Cristiano, 2010) *cybersex* dapat digambarkan berdasarkan tingkat permasalahan yang ditampilkannya melalui suatu alat ukur Internet Sex Screening Test (ISST). Selain itu, dapat dilihat gambaran perilaku yang kemudian digunakan sebagai *self-administered* untuk menggambarkan tingkat masalah perilaku *cybersex* (Ballester, et.al, 2010; Carners, 2001).

ISST mempunyai delapan bentuk perilaku *cybersex*, yaitu: 1) *Online sexual compulsivity* adalah perilaku *cybersex* yang kompulsif atau mengenai masalah seksual *online*; 2) *Online sexual behaviour-social* adalah perilaku seksual *online* yang terjadi dalam konteks hubungan sosial atau melibatkan interaksi interpersonal dengan orang lain saat *online* misalnya *chat room*, email; 3) *Online sexual behaviour-isolated* adalah perilaku seksual yang mengukur faktor secara *online* terjadi dengan interaksi interpersonal yang terbatas dengan orang lain, misalnya menjelajah situs web, mengunduh pornografi dan lain-lain; 4) *Online sexual spending* yaitu perilaku yang mengkaji sejauhmana subjek menghabiskan uang untuk mendukung kegiatan seksual *online* mereka; 5) *Interest in online sexual behavior* yaitu perilaku yang membahas kepentingan umum dalam aktivitas seksual secara *online*; 6) *Non*

home use of the computer yaitu perilaku yang mengukur sejauh mana individu menggunakan komputer di luar rumah mereka untuk tujuan seksual, misalnya penggunaan komputer di tempat kerja, rumah teman, warnet, dan lain-lain; 7) *Illegal sexual use of the computer* yaitu perilaku *cybersex* yang dianggap ilegal atau batas kegiatan seksual ilegal, termasuk mengunduh pornografi anak atau mengeksploitasi anak secara *online*; dan 8) *General sexual compulsivity* yaitu perilaku yang melihat secara umum seksual kompulsif secara *offline* (Carners, 2001).

Berdasarkan paparan konsep dan teori di atas maka kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Konsep Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang perilaku *cybersex* generasi milenial. Tiga variabel pertama digunakan yaitu *General Sexual Compulsivity* untuk mengukur aktivitas seksual mereka secara umum (*offline*); akses penggunaan internet responden dalam melakukan aktivitas *cybersex* yaitu *Non Home Use of the Computer* (perilaku yang mengukur penggunaan komputer individu di luar rumah mereka untuk tujuan seksual); dan *Illegal Sexual Use of the Computer* yaitu perilaku *cybersex* yang dianggap ilegal.

Sementara untuk bentuk perilaku *cybersex* dengan menggunakan alat pengukuran ISST meliputi lima variabel yaitu *Online Sexual Compulsivity* (OSC) adalah kehilangan kontrol atas perilaku sendiri, dan indikator patologis lainnya; *Online Sexual Behaviour-Social* (OSBS) adalah interaksi *cybersex* dengan pengguna lain dan kemungkinan membawa hubungan itu ke dalam kehidupan nyata (menjelajah situs web, mengunduh pornografi, *chatting*, email dan lain-lain); *Online Sexual Behaviour-Isolated* (OSB-I) adalah kegiatan seksual *online* yang tidak memerlukan interaksi dengan pengguna lain, dan penggunaannya untuk kepuasan seksual; *Online Sexual Spending* (OSS) adalah perilaku yang mengkaji sejauhmana subjek menghabiskan uang untuk mendukung kegiatan seksual *online* mereka; *Interest In Online*

Sexual Behavior (IIOSB) adalah persepsi tentang tingkat keparahan dari aktivitas *cybersex* itu sendiri.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode survei dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) metode kuantitatif adalah dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan survei menurut (Singarimbun, 2006) adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok. Menurut Sugiyono (2013) metode survei dilakukan dengan menggunakan angket sebagai alat penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian relatif, distribusi, dan hubungan antarvariabel, sosiologis maupun psikologis.

Teknik penetapan sampel dilakukan adalah *probability sampling* dengan cara *simple random sampling*. Adapun penentuan jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Estok Navitte Cowan (Estok & Cowan, 2002):

$$n = \frac{Z^2 [p(1 - p)]N}{Z^2 [p(1 - p)] + (N - 1)E^2}$$

Di mana: E = sampling error (0.05); Z= tingkat kepercayaan yang dipakai (tingkat kepercayaan dalam penelitian ini 95% maka Z = 1.96; p = tingkat homogen responden (1% atau 0, 01); dan N= populasi sampling generasi milenial dari usia 18-37 tahun adalah 100.418.626 jiwa (BPS, 2010); Adapun total responden dalam penelitian ini adalah 168 orang. Jumlah ini dibagi secara proporsional untuk dua belas kota besar di Indonesia yaitu Medan, Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, Makassar, Manado, Banjarmasin, Pontianak, Bali, Ambon dan Jayapura masing-masing sebanyak empat belas responden untuk tiap kota.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebar secara *online* dengan menggunakan aplikasi *google form*. Survei *online* menurut Burhan (2009) merupakan salah satu cara pengumpulan data dalam survei yang dilakukan dengan menggunakan web atau email. Banyak keuntungan dalam penggunaan survei *online* dalam rangka meningkatkan fungsi dari sistem survei yang sudah ada sebelumnya.

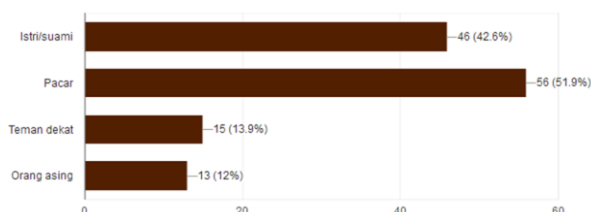
Hasil perolehan data melalui kuesioner kemudian diinput dalam SPSS untuk kemudian diolah dan dianalisis. Data hasil penelitian digambarkan dalam bentuk grafik atau tabel kemudian dianalisis secara deskriptif. Terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk memastikan apakah instrumen tersebut akurat, untuk mendapatkan validitas dan realibilitas instrumen yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menysasar 168 responden yang tersebar di dua belas kota besar di Indonesia. Profil responden secara umum yang berjenis kelamin laki-laki lebih banyak yaitu 59,5%, sedangkan perempuan 40,5%. Usia responden tertinggi berada dikisaran 18-25 tahun (remaja akhir) sebanyak 66,1%, sedangkan usia 26-37 tahun (dewasa awal) berjumlah 33,9%. Tingkat pendidikan terakhir responden paling banyak di tingkat SMA yaitu 49,4%, menyusul berijazah S1 sebanyak 41,1%. Sementara untuk S2/S3 hanya 7,7%. Pekerjaan responden terbanyak adalah mahasiswa sebanyak 48,2% dan pekerja swasta (30,4%). Sementara PNS, tidak bekerja dan ibu rumah tangga jumlahnya di bawah sepuluh persen. Hasil penelitian ini juga didominasi oleh responden dengan status belum menikah sebanyak 75,6%, sudah menikah sebanyak 23,8%, dan duda/janda sebanyak 0,6%.

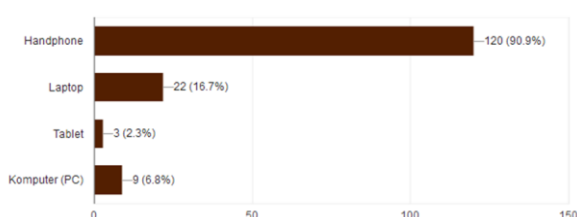
Sebelum masuk ke pembahasan *cybersex*, perlu diketahui secara umum aktivitas seksual (*offline*) responden. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa 91,7% responden melakukan aktivitas seks *offline* selama kurun enam bulan terakhir. Adapun aktivitas seks responden yang paling banyak dilakukan dalam bentuk masturbasi/onani sebanyak 53,5%, senggama/berhubungan badan sebanyak 46,5%, bercumbu (38,2%), dan seks oral (9,7%). Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa dari status responden, tergambar bahwa sebanyak 88, 98% responden (n=154) yang belum menikah melakukan aktivitas seksual *offline*.

Penelitian ini juga menanyakan jika pernah melakukan senggama atau hubungan badan selama enam bulan terakhir, dengan siapa responden melakukannya? Hasil penelitian mengungkapkan bahwa sebanyak 51,9% responden melakukannya dengan pacar, 42,6% dengan suami/isteri (pasangan sah), 13,9% dengan teman dekat dan 12% dengan orang asing atau orang yang baru dikenal (Gambar 2).



Gambar 2 Aktivitas senggama/hubungan badan responden dengan pasangan (n=108)

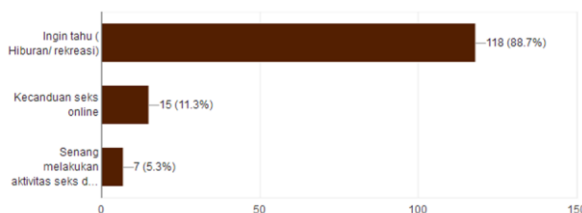
Salah satu fenomena yang berkembang dan dikenal dalam masyarakat modern di seluruh dunia saat ini adalah *cybersex*. *Cybersex* bukan merupakan topik baru, namun keberadaannya semakin dikenal karena praktiknya juga ikut berkembang. *Cybersex* adalah aktivitas mengakses pornografi di internet, terlibat dalam *real-time* yaitu percakapan tentang seksual *online* dengan orang lain, dan mengakses multimedia *software* seks. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa sebagian besar responden (85%) menyatakan melakukan aktivitas *cybersex* dalam enam bulan terakhir dan 15% menyatakan tidak melakukan.



Gambar 3 Perangkat TIK yang digunakan saat melakukan aktivitas *cybersex* (n=142)

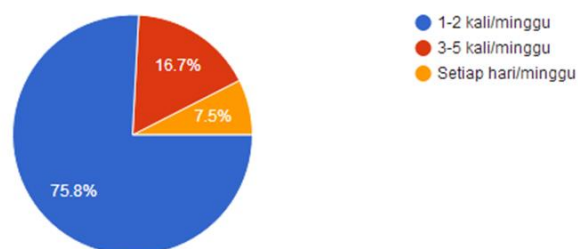
Aktivitas *cybersex* paling banyak dilakukan dengan menggunakan *handphone* yaitu sebanyak 90,9%. Menyusul laptop (16,7%), komputer (PC) sebanyak 6,8% dan tablet sebanyak 2,3%). *Cybersex* juga banyak dilakukan di rumah sendiri (89,9%), tempat kerja (43%), rumah teman (3,6%), warnet (1,4%) dan sekolah/kampus (0,7%). Sedangkan tujuan responden melakukan aktivitas *cybersex* kebanyakan menyatakan karena ingin tahu atau sebagai hiburan dan rekreasi saja yaitu sebanyak 88,7%. Sementara

sebanyak 11,3% menyatakan kecanduan seks *online* dan 5,3% mengaku senang melakukan aktivitas seks dengan banyak orang.



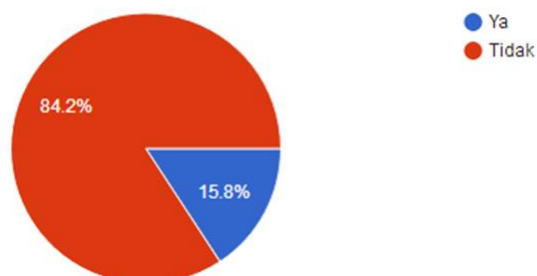
Gambar 4 Tujuan melakukan aktivitas *cybersex*

Kebanyakan responden melakukan aktivitas *cybersex* sebanyak 1-2 kali dalam seminggu yaitu sebanyak 75,8%, 3-5 kali seminggu sebanyak 16,7% dan setiap hari sebanyak 7,5%.



Gambar 5 Frekuensi melakukan aktivitas *cybersex*

Ketika ditanyakan tentang jenis aktivitas *cybersex* yang dilakukan, sebanyak 81,5% responden menyatakan menjelajah situs porno, 23,8% melakukan percakapan seks (*sex chatting*), 16% mengunduh pornografi dan 6,9% mengakses multimedia/*software* seks. Sebanyak 43,3% responden juga mengaku melakukan percakapan seks, (*sex chatting*) dengan pacar, 26% dengan suami/istri, dan 25% dengan teman dekat dan orang asing atau orang yang baru di kenal.



Gambar 6 Telah bertemu muka dengan seseorang yang sebelumnya hanya bertemu *online* untuk tujuan seks

Sebanyak 95,9% responden mengaku tidak pernah mengeluarkan uang khusus untuk membeli materi seksual *online* dan 4,1% menyatakan iya.

Sedangkan sebanyak 93,9% responden menyatakan tidak bergabung dalam situs atau akun seks dan 6,1% responden yang mengaku bergabung. Sebanyak 15,8% responden juga mengaku telah bertemu muka dengan seseorang, yang sebelumnya hanya bertemu *online* untuk tujuan seks.

Hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas menemukan beberapa hal yang menonjol yang menarik untuk dibahas yaitu bahwa ternyata mayoritas responden melakukan hubungan aktivitas seks *offline* dalam hal ini bersenggama atau berhubungan badan dengan pacar tanpa ikatan pernikahan. Bahkan meski presentasinya lebih kecil, namun responden juga melakukan hal yang sama dengan teman dekat dan orang asing atau orang yang baru dikenal. Hasil ini menunjukkan bahwa seks di luar nikah tidak lagi tabu dilakukan seperti yang selama ini dianut oleh adat dan budaya masyarakat timur. Sebuah riset yang dilakukan Rahyani dkk. (2012) dengan judul “*Premarital Sexual Inisiation of Adolescence*” memperkuat temuan ini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa remaja laki-laki lebih banyak yang telah melakukan hubungan seks pranikah dibandingkan dengan remaja perempuan. Remaja perempuan juga lebih banyak pernah dipaksa oleh pacar/pasangan untuk melakukan hubungan seks pranikah. Perilaku ini banyak dilakukan karena pengaruh dari keterpaparan media berupa tayangan pornografi dan sikap yang mendukung hubungan seks pranikah merupakan prediktor yang kuat bagi ditampilkannya perilaku hubungan seks pranikah remaja di Bali.

Sementara untuk aktivitas *cybersex* bukanlah aktivitas yang masih tabu dilakukan oleh responden seperti yang ditemukan dari hasil penelitian ini. Sebagian besar responden melakukan hal tersebut dalam kehidupan sehari-hari dalam kurun enam bulan terakhir sebanyak satu hingga dua kali dalam seminggu. Bahkan presentasi ini tidak jauh berbeda dengan aktivitas seks *offline* yang juga dilakukan oleh mayoritas responden (91,7%). Penelitian Hening (2015) sebelumnya sudah menunjukkan bahwa orang Indonesia tampak lebih dapat menerima keberadaan aktivitas *cybersex* di masa mendatang dibanding dengan orang-orang Jerman. Aspek-aspek sosial dan budaya tampak dibayangi oleh kenyataan bahwa masyarakat kini sudah menjadi semakin global.

Hasil ini sekaligus menekankan bahwa pengaruh penetrasi internet dan teknologi media baru yang makin meningkat menjadikan penggunaan internet

ikut memberi andil besar dalam melakukan aktivitas *cybersex* responden. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Goldberg (2004) bahwa banyaknya orang yang menggunakan internet untuk *cybersex* telah meningkat signifikan dalam sepuluh tahun terakhir. Bahkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arnal et.al. (2016) dengan judul “*Cybersex Addiction: A Study on Spanish College Students*” mengungkapkan 58% mahasiswa Spanyol kecanduan *cybersex*.

Apalagi, aktivitas ini banyak dilakukan oleh responden dengan menggunakan *handphone*, yang merupakan perangkat yang dapat dibawa-bawa serta digunakan di mana saja dan sifatnya sangat pribadi. Ini juga membuktikan bahwa masifnya kepemilikan *handphone* dan penggunaannya di kalangan anak muda memungkinkan hal ini terjadi. Sesuai hasil penelitian yang dilakukan oleh Kominfo (2017) yang menyebutkan bahwa kepemilikan *smartphone* sebanyak 66,31% dan kebanyakan dimiliki oleh responden berusia 20-29 tahun (75,96%). Kepemilikan *smartphone* ini berbanding lurus dengan penggunaannya, sebanyak 66,36% responden menggunakan perangkat tersebut.

Persentasi aktivitas *cybersex* yang tinggi ini berhubungan erat dengan apa yang disampaikan Cooper (2002) bahwa terdapat tiga komponen (*triple 'A' engine*) yang menyebabkan individu melakukan aktivitas *cybersex* yaitu *accessibility* (aksesibilitas), *affordability* (keterjangkauan), dan *anonymity* (anonimitas). Aksesibilitas mengacu pada kenyataan bahwa internet menyediakan jutaan situs porno dan menyediakan ruang mengobrol yang memberikan kesempatan untuk melakukan *cybersex*. Hal ini sesuai dengan hasil temuan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika yang telah memblokir 773 ribu situs selama tahun 2016. Dan kategori situs pornografi adalah yang paling banyak diblokir yaitu berjumlah 767 ribu (Kominfo, 2017).

Komponen kedua *cybersex* menurut Cooper (2002) adalah keterjangkauan yang mengacu pada tidak perlu mengeluarkan biaya mahal disaat mengakses situs porno yang disediakan internet sehingga aktivitas *cybersex* banyak dilakukan. Sedangkan anonimitas mengacu pada individu yang tidak perlu takut dikenali oleh orang lain. Karena tidak bertemu secara langsung dan bisa saja akun yang digunakan adalah akun palsu dengan identitas yang tidak dikenal/diketahui. Hal inilah yang menyebabkan

para responden banyak melakukan aktivitas *cybersex* ini.

Aktivitas *cybersex* terbanyak dilakukan di rumah sendiri. Demikian juga terungkap dari hasil penelitian ini. Ini menunjukkan bahwa meski aktivitas seperti ini dilakukan oleh mayoritas responden, namun mereka tetap mengutamakan kenyamanan privasi dalam mengakses dan melakukan aktivitas tersebut. Meski ada beberapa responden yang melakukannya di tempat lain, bahkan ada yang melakukannya di kampus/sekolah meski dengan nilai presentasi yang relatif sangat kecil. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Carners, et.al. (2001) yaitu bahwa ada dua hal penyebab individu melakukan perilaku *cybersex* yaitu *isolation* (isolasi) dan *fantasy* (fantasi). Isolasi mengacu pada individu yang memiliki kesempatan untuk memisahkan dirinya dengan orang lain dan terlibat dalam fantasi apapun yang dipilih tanpa resiko atau gangguan dari dunia nyata. Sedangkan fantasi mengacu pada individu mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan fantasi seksual tanpa takut akan ditolak. Dan kegiatan ini hanya nyaman jika dilakukan di rumah.

Sedangkan tujuan responden melakukan aktivitas *cybersex* kebanyakan menyatakan karena ingin tahu atau sebagai hiburan dan rekreasi. Tujuan lainnya dengan presentasi yang relatif sedikit adalah kecanduan seks *online* dan senang melakukan aktivitas seks dengan banyak orang. Hasil ini didukung pendapat dari Cooper, et.al. (dalam Carners, et al., 2001) yang mengatakan bahwa individu yang mengakses materi seksual untuk memenuhi rasa ingin tahu atau untuk hiburan dan merasa puas dengan ketersediaan materi seksual yang diinginkan. Individu melakukan *cybersex* semata-mata untuk kenikmatan fisik di mana orgasme merupakan tujuan utamanya.

Hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa kebanyakan responden dalam melakukan aktivitas *cybersex* dengan menjelajah situs porno, melakukan percakapan seks (*sex chatting*), mengunduh pornografi dan mengakses multimedia/ *software* seks. Hasil ini juga sesuai yang diungkapkan Carners, et.al (2001) bahwa beberapa bentuk perilaku *cybersex*, yang pertama adalah mengakses pornografi di internet seperti gambar, video, cerita teks, majalah, film, dan *game*.

Mengakses pornografi di internet adalah hal yang paling mudah dilakukan oleh siapapun, apalagi perkembangan situs porno yang semakin hari semakin

meningkat di internet. Cooper (2002) juga menegaskan bahwa topik seks ataupun hal-hal yang berbau porno menempati urutan pertama yang paling digemari dan dicari oleh para *netizen* di Amerika. Bahkan Kementerian Kominfo sendiri merilis statistik aduan konten *website* per Juni 2018, yang menempatkan pornografi pada peringkat pertama yaitu sebanyak 8.264 aduan, sedangkan untuk statistik keseluruhan mencapai 825.863 aduan (Kominfo, 2018). Hal ini juga diperkuat data survei ECPAT Indonesia yang menyebutkan bahwa angka konsumsi konten pornografi masyarakat Indonesia menempati rangking kedua setelah India terbanyak sebagai pengakses video. Dari data tersebut diketahui bahwa mayoritas (74%) pengakses konten dewasa di Indonesia adalah generasi muda (Julheri, 2018).

Temuan lain menyebutkan bahwa mayoritas responden mengaku tidak pernah mengeluarkan uang khusus untuk membeli materi seksual *online* dan hanya sebagian kecil yang membeli materi seksual *online*. Sebagian besar juga responden menyatakan tidak bergabung dalam situs atau akun seks dan sebagian kecil yang mengaku bergabung. Jika dihubungkan dengan pembahasan sebelumnya yang menyebutkan bahwa seseorang sering melakukan *cybersex* salah satu alasannya karena aksesnya yang mudah dan terjangkau (Cooper, 2002) dengan hanya menggunakan internet. Seluruh materi tentang seks ataupun pornografi juga tersedia melalui internet sehingga kebutuhan responden sudah terpenuhi dari situ dan tidak begitu banyak lagi yang mau mengeluarkan uang hanya untuk membeli materi seks lainnya.

Hal lain yang dapat dianalisis bahwa responden yang merupakan kategori usia milenial kebanyakan masih berstatus sebagai pelajar dan mahasiswa sehingga belum memiliki penghasilan sendiri. Analisis selanjutnya adalah, dengan membeli materi seksual baik secara *online* maupun *offline*, paling tidak harus menyertakan identitas pribadi seperti alamat email, nomor rekening dan lainnya, sehingga agak membuka identitas diri. Padahal aktivitas *cybersex* meski dilakukan sehari-hari namun juga masih riskan jika diketahui oleh orang lain.

Responden juga mengaku melakukan percakapan seks (*sex chatting*) dengan pacar, suami/istri, teman dekat dan orang asing atau orang yang baru dikenal. Hal yang menarik juga dari temuan ini karena responden mengaku telah bertemu muka dengan seseorang, yang sebelumnya hanya bertemu *online*

untuk tujuan seks. Hasil ini menunjukkan bahwa kekuatan media baru melalui internet baik itu media sosial, *instant messanging*, email, *website* dan lain sebagainya yang digunakan oleh responden memiliki pengaruh besar dalam berinteraksi.

Seperti yang disebutkan oleh Flew (2002) bahwa media baru merupakan media yang menawarkan digitalisasi, konvergensi, interaktivitas dan pengembangan jaringan terkait pembuatan pesan dan penyampaian pesannya. Kemampuannya menawarkan interaktivitas ini memungkinkan pengguna di media baru memiliki pilihan informasi apa yang dikonsumsi, sekaligus mengendalikan keluaran informasi yang dihasilkan serta melakukan pilihan-pilihan yang diinginkannya. Kemampuan menawarkan suatu interaktivitas inilah yang merupakan konsep sentral dari pemahaman tentang media baru.

Jika dihubungkan dengan fenomena *cybersex* ini, maka interaksi antara pengguna media baru juga terjadi meski sebelumnya sesama pengguna belum saling mengenal, namun mereka dipertemukan dalam media baru. Terlepas dari sisi negatif maupun positif yang dihasilkan oleh aktivitas *cybersex* kaum milenial ini, tidak dipungkiri bahwa media baru menawarkan interaksi yang cair dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat sehingga orang bisa saja melakukan aktivitas ini sesuka hati mereka. Jaringan yang terbentuk didalamnya juga memperluas pertemanan mereka dan memungkinkan bertemu orang lain dengan tujuan yang sama (melakukan aktivitas *cybersex*). Pengguna *cybersex* memungkinkan juga akan berbagi minat mereka dengan orang lain yang memiliki minat yang sama, bahkan hingga lintas batas (Durkin *et al.*, 2008). Hal ini sesuai juga dengan yang dikatakan oleh Flew (2002) bahwa realitas virtual muncul karena media baru memungkinkan penggunanya untuk menggunakan ruang seluas-luasnya, memperluas jaringan seluas-luasnya, dan menunjukkan identitas yang lain dengan yang dimiliki pengguna tersebut di dunia nyata.

Hal yang menarik dianalisis dari penelitian ini adalah responden yang adalah generasi milenial. Memang benar bahwa sebagai generasi yang paling banyak mengakses internet dalam keseharian mereka, memungkinkan generasi milenial menjadi bagian dari aktivitas *cybersex*. Hasil penelitian ini sudah membuktikan hal tersebut. Idrus, Ng dan Jee (2014) telah mendefinisikan bahwa generasi milenial banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti

email, SMS, *instant messaging* dan media sosial seperti Facebook dan Twitter. Lyons (2004) mengatakan bahwa generasi milenial (generasi Y) memang tumbuh pada era internet *booming*. Pola komunikasi mereka pun sangat terbuka dibanding generasi-generasi sebelumnya, pemakai media sosial yang fanatik dan kehidupannya sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi.

Namun hasil penelitian ini juga cukup memprihatinkan karena menemukan mayoritas responden yang adalah generasi milenial melakukan aktivitas seks *offline* tanpa ikatan pernikahan (seks bebas). Bisa jadi hal ini memicu masalah lain misalnya penyebaran virus HIV/AIDS di kalangan muda. Aktivitas seks *offline* ini berbanding lurus dengan aktivitas *cybersex* yang bersamaan juga mereka lakukan. Sedikit banyak aktivitas seks *offline* dipengaruhi oleh *cybersex*. Dalam kasus ini benteng agama dan budaya yang biasanya menjadi pelindung dalam berperilaku bagi kebanyakan masyarakat Timur termasuk Indonesia nyaris tidak lagi mulai berfungsi. Aspek-aspek sosial dan budaya tampak dibayangi oleh kenyataan bahwa masyarakat kini sudah menjadi semakin global. Hal ini sejalan dengan pengaruh penetrasi internet dan teknologi media baru yang makin meningkat (Hening, 2015). Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan Irene (dalam Ngafifi, 2012) bahwa di samping memberikan banyak manfaat bagi manusia, kemajuan teknologi akan juga berpengaruh negatif pada aspek sosial budaya di antaranya kemerosotan moral di kalangan masyarakat, khususnya remaja dan pelajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku *cybersex* generasi milenial saat ini. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa sebagian besar responden melakukan aktivitas seks *offline* (masturbasi/onani, senggama/berhubungan badan, bercumbu dan seks oral) selama kurun enam bulan terakhir. Dari status responden, tergambar bahwa kebanyakan responden belum menikah tetapi melakukan aktivitas seksual *offline* ini dengan pacar tanpa ikatan pernikahan. Bahkan meski persentasinya lebih kecil, responden juga melakukan hal yang sama dengan teman dekat, orang asing atau orang yang baru dikenal.

Sedangkan untuk aktivitas *cybersex*, dalam kurun enam bulan terakhir sebagian besar responden

melakukannya dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebanyak satu-dua kali/minggu yang kebanyakan dilakukan di rumah sendiri. Tujuannya kebanyakan karena ingin tahu atau sebagai hiburan dan rekreasi juga karena kecanduan seks *online* dan senang melakukan aktivitas seks dengan banyak orang.

Aktivitas *cybersex* dilakukan dengan menjelajah situs porno, percakapan seks (*sex chatting*), mengunduh pornografi dan mengakses multimedia/ *software* seks. Responden juga mengaku tidak pernah mengeluarkan uang khusus untuk membeli materi seksual *online* dan hanya sebagian kecil yang membeli materi seksual *online*. Sebagian besar juga responden menyatakan tidak bergabung dalam situs atau akun seks. Responden juga mengaku melakukan percakapan seks (*sex chatting*) dengan pacar, suami/istri, teman dekat dan orang asing atau orang yang baru dikenal. Dan responden juga mengaku telah bertemu muka dengan seseorang, yang sebelumnya hanya bertemu *online* untuk tujuan seks.

Hasil penelitian ini juga merekomendasikan beberapa hal penting dilakukan di antaranya, generasi penerus bangsa yang masih masuk kategori generasi milenial hendaknya tetap membatasi diri dalam penggunaan internet dengan aktivitas *cybersex* yang berlebihan. Mengingat dampaknya hingga sampai pada seks bebas yang dapat terinfeksi penyebaran virus HIV AIDS, penyakit kelamin dan lain sebagainya. Karena itu pelaku juga tetap mengutamakan keamanan kesehatan dalam aktivitas seks *offline* dengan menggunakan kondom. Pengguna internet dalam hal ini adalah generasi milenial untuk tetap bijak menggunakan internet secara positif yang dapat menunjang kegiatan-kegiatan baik pekerjaan maupun pendidikan.

Penyedia akses internet baik di sekolah-sekolah, kantor-kantor maupun akses publik umum lainnya sebaiknya tetap membatasi akses terhadap *link-link* negatif yang mengarah pada penyalagunaan seks. Kementerian Kominfo tetap meneruskan pemblokiran situs-situs porno sebagai antisipasi aktivitas *cybersex* meluas. Di samping itu Kominfo bekerja sama dengan institusi-institusi terkait seperti Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak, Kementerian Pemuda dan Olahraga, Kementerian Pendidikan Nasional, Kementerian Agama, Kementerian Sosial dan lainnya untuk membuat kegiatan berkelanjutan tentang literasi internet bagi kalangan anak-anak muda usia sekolah. Juga terus menyosialisasikan konten-konten positif melalui

media sosial dalam bentuk infografis dan video inovatif yang cocok bagi generasi milenial. Penelitian lanjutan tentang *cybersex* perlu dilanjutkan untuk melihat bagian lain yang dapat menjadi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu komunikasi dan TIK.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian serta penulisan karya tulis ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik atas bantuan berbagai pihak. Karena itu saya mengucapkan terimakasih kepada pimpinan Kementerian Kominfo, yang telah menyediakan sarana dan prasarana. Juga kepada rekan-rekan yang telah membantu dalam penyebaran *link* kuesioner *online* serta seluruh responden milenial yang telah bersedia mengisi kuesioner penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnal, Ballester- R1, Castro Calvo J1, Gil-Llario MD2, Gil-Julia B1. (2017). *Cybersex* Addiction: A Study on Spanish College Students. *Journal Sex Marital Ther.* 2017 Aug 18;43(6):567-585. Doi: 10.1080/0092623X.2016.1208700. Epub 2016 Jul 11.
- Ballester, R., Gil, M. D., Gomez, S., & Gil, B. (2014). Relationship Status as an Influence on *Cybersex* Activity: *Cybersex*, Youth, and Steady Partner. *Journal of Sex & Marital Therapy*, 00(00), 1–13, 2014.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2000). *Social Psychology* (ed. ke-9). U.S.A.: Allyn & Bacon.
- BPS. (2010). Sensus Penduduk 2010. Diakses dari website: <https://www.bps.go.id/news/2011/11/01/5/bps-telah-merilis-hasil-sensus-penduduk-2010.html>, pada 1 April 2018.
- Bungin, Burhan. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebajikan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Carners, P. J. Delmonico, D. L., & Griffin, E. J. (2001). In the shadows of the net: Understanding *Cybersex* in the Seminary. *Journal Duquesne University; School of Education; Pittsburgh, PA*.
- Cates, S. V. (2014). The Young and The Restless: Why Don't Millennials Join Unions? *International Journal of Business and Public Administration*, 11(2), 107- 119.
- Costanza, D. P. et al. (2012). Generational differences in work- related attitudes: a meta- analysis. *Journal of Business Psychology*, 27, 375- 394. Doi: 10.1007/s10869-012-9259-4.
- Cooper, A. & Griffin-Shelley, E. (2002). Introduction. The internet: The next sexual revolution. In A. Cooper (Ed.) *Sex & the internet: A guidebook for clinicians*. New York: Brunner routledge.
- Durkin, K.F., Forsyth, C.J., and Quinn, J.F. (2008). Pathological internet communities: a new direction for sexual deviance research in a post modern era. *In*

- Revista Română de Sociologie XIX, 3-4 (2008), 193-203.*
- Estok M, Nevitte N & Cowan G. (2002). *The Quick Count and Election Observation*. Washington: NDI.
- Flew, Terry. (2002). *New Media: An Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Golberg, P. D. (2004). *An Exploratory Study About The Impacts That Cybersex (The Use Of The Internet For Sexual Purposes) Is Having On Families And The Practices Of Marriage And Family Therapists. Tesis*. Virginia Polytechnic Institute and State University, Falls Church, Virginia, U.S.A.
- Hening, Ratna Kusuma. (2015). *Cybering's Future Acceptance in Germany and Indonesia Penerimaan Aktivitas Cybering. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika, Volume 6 No. 2 November 2015*. ISSN: 2087-0132.
- Idrus, N., Ng, P. K., & Jee, K. S. (2014). *Sustaining Quality in Higher Education in Southeast Asia through Understanding Generational Changes. Journal of Applied Sciences, 14(16), 1819- 1827*. doi: 10.3923/jas.2014.1819.1827
- Julheri. (2018). *Miris! Indonesia Jadi Juara Negara Pengakses Situs Konten Dewasa*. Diakses dari website: <http://sumeks.co.id/miris-indonesia-jadi-juara-negara-pengakses-situs-konten-dewasa/> pada tanggal 20 Juli 2018.
- Kominfo. (2017). *773 Ribu Situs Diblokir Kemkominfo Setahun Pornografi Paling Banyak*. Diekases dari website: https://kominfo.go.id/content/detail/8639/773-ribu-situs-diblokir-kemkominfo-setahun-pornografi-paling-banyak/0/sorotan_media, pada tanggal 11 Mei 2018.
- Kominfo. (2017). *Penggunaan TIK serta Implikasinya terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat*. Jakarta: Puslitbang Apika IKP Kemkominfo.
- Kominfo. (2018). *Statistik Aduan Konten*. Diakses dari website: <https://www.kominfo.go.id/statistik> pada tanggal 20 Juli 2018.
- Lyons, S. (2004). *An exploration of generational values in life and at work. ProQuest Dissertations and Theses, 441-441*. Diakses dari website <http://ezproxy.um.edu.my/docview/305203456?accountid=28930>, pada 2 April 2018.
- Ngafifi, Muhamad. (2014). *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Volume 2, Nomor 1, 2014*.
- Rahyani, Komang Yuni, Adi Utarini, Siswanto Agus Wilopo, Mohammad Hakimi. (2012). *Perilaku Seks Pranikah Remaja*. Kesmas, Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional Vol. 7, No. 4, November 2012. Diakses dari website: <https://media.neliti.com/media/publications/39592-ID-perilaku-seks-pranikah-remaja.pdf>, pada tanggal 20 Juli 2018.
- Rianto, Puji. (2015). *Seksualitas Cyber: Sex Sebagai Kesenangan Dan Komoditas. Kajian Ilmu Komunikasi Volume 45. Nomor 2. Desember 2015*. Diakses dari website: <https://journal.uny.ac.id/index.php/informasi/article/view/7991/6760>, 2 April 2018.
- Roebuck, D. B., Smith, D. N., & Haddaoui, T. E. (2013). *Cross-Generational Perspectives on Work-Life Balance and Its Impact on Women's Opportunities for Leadership in The Workplace. Advancing Women in Leadership, 33, 52- 62*.
- Ryder, N. B. (1965). *The Cohort as a Concept in the Study of Social Change. American Sociological Review, 30(6), 843-861*. <https://doi.org/10.2307/2090964>
- Sari, Noni Novika, Ridhoi Meilona Purba. (2012). *Gambaran Perilaku Cybersex Pada Remaja Pelaku Cybersex di Kota Medan. Jurnal Psikologia-online, 2012, Vol. 7, No. 2, hal. 62-73*.
- Sarwono, S. W. 1989. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Shvoong, R. (2011). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Seksual*. Diakses pada <http://id.shvoong.com/social-sciences/counseling/2205685-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-kecanduan/>, pada 2 April 2018.
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. (2008). *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3ES.
- Solomon, M. (2009). *Consumer Behavior: Buying, Having, and Being*. 8th ed. Upper Saddle River, N.J.: Pearson Prentice Hall.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Young, S. J. et al. (2013). *Generational Differences and Job Satisfaction in Leisure Services. Managin Leisure, 18(2), 152- 170*. Doi: 10.1080/13606719.2013.752213.

Halaman ini sengaja dikosongkan