

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan dampak yang sangat besar terhadap proses pertukaran informasi dan sekaligus memberikan kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Terutama aktivitas yang terpisah oleh jarak, ruang dan waktu. Salah satu produk dari perkembangan teknologi tersebut adalah internet. Dengan menggunakan internet kita bisa mengakses berbagai macam informasi dan juga sebaliknya bisa menyebarkan informasi dalam waktu yang singkat ke seluruh belahan penjuru dunia.

Menurut Giles (2003: 261) bahwa, "Internet adalah jaringan komputer sedunia yang menghubungkan jaringan komputer lokal satu sama lain". Hanya dengan fasilitas *search engine* (situs pencari informasi) pengguna internet dapat menemukan banyak sekali alternatif dan pilihan informasi yang diperlukannya dengan mengetikkan kata kunci di *form* yang disediakan.

Pengertian *situs* dari kamus komputer dan teknologi informasi yang bersumber dari internet <http://www.total.or.id/info.php?kk=situs> (diunduh pada tanggal 30 Desember 2010) adalah bahwa kata *situs* berasal dari kata *site* dalam bahasa Inggris, yaitu suatu tempat yang menyediakan informasi secara elektronik, dimana informasi tersebut diolah oleh komputer. Sehingga situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar, gambar gerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu

baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan link-link.

Sedangkan pengertian dari kata *pornografi* yang dikutip dari Linz & Malamuth dalam Giles (2003: 88) bahwa kata *pornografi* berasal dari bahasa Yunani dari kata *porne* dan *graphein*. *Porne* berarti prostitusi atau pelacur. *Graphein* artinya menulis, menggambar, tulisan atau gambar. Jadi *pornografi* adalah tulisan atau gambar yang dimaksudkan untuk membangkitkan nafsu seksual orang yang melihat atau membacanya. Secara harfiah diterjemahkan sebagai ‘penggambaran dari tindakan prostitusi’. Kata *pornografi* biasanya bermakna merendahkan, pemaknaannya cenderung berbeda dengan erotika, yang menyatakan secara tidak langsung suatu tingkatan dari ketrampilan seni atau ‘selera yang baik’ dalam menggambarkan seks dan ketelanjangan. Karena selera adalah suatu faktor dan untuk itu memperkenalkan suatu elemen dari subjektivitas ke dalam definisi proses, banyak peneliti di area ini yang lebih suka istilah yang lain dari telanjang bulat, seperti material seksual yang jelas (Check & Guloine dalam Giles, 2003: 89). Sedangkan Smith dalam Giles (2003: 89) menegaskan pornografi sebagai beberapa “material seksualitas yang jelas dalam hubungan atau gambaran visual anatomi laki-laki dan perempuan”, yang mana akan termasuk pendidikan seks manual dan adegan erotika di dalam sinema utama.

Muatan pornografi lazimnya berupa eksploitasi dan komersial seks yaitu penggambaran ketelanjangan baik sebagian atau penuh, penggambaran gerakan-gerakan erotis, serta penggambaran aktivitas seksual sosok perempuan dan laki-

laki. Sehingga dengan berdasarkan pada pengertian *situs* dan *pornografi* serta kelaziman dari muatan pornografi yang ada, dapat dilakukan pembatasan bahwa yang disebut dengan *situs porno* adalah pokok materi yang terdapat di internet yang secara spesifik menjual gambar-gambar erotik dan informasi porno yang isinya tidak senonoh atau cabul dan sengaja dimaksudkan untuk membangkitkan nafsu seksual para pengaksesnya.

Komunikasi melalui internet sering digunakan untuk mengeksploitasi yang melibatkan anak-anak dan remaja serta alat-alat yang dipakai untuk menyamarkan identitas seksual seseorang dengan tujuan tertentu. Tidak sedikit pula remaja yang menghabiskan waktunya hanya untuk keperluan hura-hura melalui internet. Terlebih lagi pada remaja atau pelajar yang tanpa rasa malu atau rasa takut untuk membuka situs porno. Walaupun sebenarnya menurut Haney (2010: 49) bahwa "keingintahuan remaja tentang seksualitas merupakan aspek yang normal dan sehat dalam perkembangan manusia". Pengaksesan biasa mereka lakukan di warung internet bersama teman-teman ataupun di komputer dan *handphone* pribadi. Yang harus diperhatikan adalah materi-materi seksual yang dapat ditemukan di internet berbeda dan sering lebih berani dibandingkan yang bisa didapatkan di media cetak.

Adapun faktor ketersediaannya sajian seks (situs porno) di internet dengan segala kemudahan mengaksesnya, pada akhirnya dapat menjadi tempat pelarian dan memperkuat pola perilaku yang mengarah pada kecanduan. Sekali seorang remaja berusaha untuk menemukan pornografi (seperti dari file sampah atau dari ayah temannya), tetapi kini anak-anak dengan kemampuan dasar komputer dapat

menemukan ribuan gambar bernilai X dengan hanya mengklik *mouse* komputer mereka, dan banyak remaja yang kemudian dibanjiri dengan stimulan seksual sebelum mereka mempunyai perkembangan kemampuan dalam mengintegrasikan materi dalam pembentukan identitas seksual yang sehat (Benedek & Brown dalam Haney, 2010: 49). Sebenarnya banyak sekali manfaat-manfaat yang dapat diambil dari internet. Semua tergantung oleh orang-orang yang memanfaatkan media internet tersebut.

Menurut Menkominfo Tiffatul Sembiring dalam raker dengan Komisi I DPR RI, Rabu (16-6-2010) bahwa data berdasarkan penelitian yang dilakukan Komnas Perlindungan Anak, yaitu dari 4500 anak SMP/SMA sebagai responden didapatkan bahwa 97 persen diantaranya pernah melihat situs porno, dimana dari jumlah itu ada 92,7 persen pernah melakukan kissing, oral dan lain-lain dengan pasangannya. Terungkap juga ada 62,7 persen siswi SMP/SMA pernah melakukan hubungan badan.

Sedangkan beberapa data fakta tentang pornografi di internet yang dirangkum dari berbagai sumber yaitu dalam <http://ictwatch.com/internetsehat> (diunduh pada tanggal 14 Oktober 2010), menyatakan data fakta sebagai berikut:

- Diperkirakan ada 111 juta blog, 157 juta gambar, 568 ribu video, 662 juta situs, dan ada 26 milyar halaman pornografi di internet.
- Kurang lebih setiap 5 menit sekali muncul satu situs porno baru.
- Kira-kira 25% data yang dicari di mesin pencari (seperti Google) adalah pornografi.
- Sebanyak 60% kunjungan internet adalah menuju situs porno.

- Kurang lebih 35% data yang diunduh adalah data pornografi.
- Setiap detiknya ada 28.258 orang yang melihat pornografi di internet.
- Ada 39.000 lebih komunitas “dewasa” di Yahoogroups.
- Kata “sex” adalah kata yang paling banyak dicari di internet.

Data tersebut di atas adalah berdasarkan populasi pengguna internet di seluruh penjuru dunia. Khusus untuk perilaku pengguna Internet di Indonesia, *Google Trends* memaparkan sejumlah data. Ternyata meskipun jumlah pengguna Internet masih terkonsentrasi di ibukota, Jakarta hanya menduduki posisi ke-5 kota dengan jumlah pencari konten dewasa dengan memasukkan kata kunci yang sangat umum, ‘sex’. Setelah Jakarta, kemudian disusul oleh Bandung. **Adapun juaranya adalah kota Semarang**, kemudian Yogyakarta, Medan dan kemudian disusul Surabaya. Kenyataan situasi di Indonesia tersebut menyatakan bahwa kondisinya tidak jauh berbeda, data situasi di Indonesia ini didukung pula dari sumber <http://www.antaranews.com/berita/1277318261/indonesia-urutan-empat-dunia-buka-situs-pornografi> diunduh pada tanggal 25 Nopember 2010 yaitu Ketua Gerakan Jangan Bugil Depan Kamera (JBDK) sebuah LSM di tanah air menyebutkan bahwa berdasarkan hasil survey yang dilakukan selama 2010, masyarakat Indonesia berada pada urutan ke empat di dunia yang suka membuka internet untuk situs pornografi. “Pada tahun 2008 dan 2009, Indonesia berada pada urutan ke tiga dari beberapa negara di Asia setelah Vietnam, Kroasia dan beberapa negara Eropa lainnya,” kata Ketua Gerakan JBDK pusat, Peri Umar Farouk, saat tampil sebagai nara sumber pada sosialisasi Undang-Undang Nomor:44/2008 tentang Pornografi di Kendari.

## **1.2. PERUMUSAN MASALAH**

Internet memberikan berbagai manfaat yang berguna untuk mendukung kita dengan menawarkan serangkaian luas seperti pengalaman positif dan materi pendidikan sehingga menyebabkan internet lebih populer di kalangan para pelajar. Disamping untuk mendukung pelajaran dan tugas-tugas di sekolah, internet juga memberikan peluang dalam pencarian hiburan antara lain berupa *game*, musik, film, cerita-cerita dan lain sebagainya bahkan sampai pada mengakses situs porno.

Fakta yang ada menyebutkan bahwa intensitas mengakses situs porno di Semarang sangat tinggi dan Kota Semarang adalah juara mengakses situs porno dibandingkan dengan kota-kota besar di Indonesia. Adapun dari data dukung disebutkan pula bahwa mengakses terbesar adalah pengguna pada kelompok usia remaja atau pelajar.

Berangkat dari permasalahan tersebut maka penelitian ini perlu dilakukan terutama mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pelajar dalam mengakses situs porno, khususnya di Kota Semarang.

## **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pelajar dalam mengakses situs porno.

## **1.4. KEGUNAAN PENELITIAN**

**AKADEMIS** : Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian yang berkaitan dengan teori komunikasi massa dalam hal ini *Uses and Gratification Theory* yang dikemukakan

Palmgreen dan kawan-kawan khususnya yang berkaitan dengan perilaku mengakses situs porno di internet.

**PRAKTIS** : Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi perencanaan kegiatan sosialisasi internet sehat dalam upaya meningkatkan kesadaran para pelajar dan masyarakat pada umumnya akan arti pentingnya manfaat berinternet sehat.

**SOSIAL** : Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi pihak lain guna menambah wawasan dan pengetahuan serta kesadaran untuk dapat memberikan perubahan perilaku sosial yang positif kepada para pelajar serta masyarakat sehingga bisa mengambil manfaat dari sisi yang positif di era digital.

## 1.5. KERANGKA TEORI

### 1.5.1. *State of the Art*

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada penelitian yang sudah ada sebelumnya (*State of the art*) sebagaimana telah dilakukan penelitian oleh Malamuth dan Huppin (2005) yang berjudul “*Pornografi and Teenagers: The Importance of Individual Differences*” atau istilah dalam bahasa Indonesianya adalah “Pornografi dan Remaja : Pentingnya Perbedaan Individu”. Sumber dari [http://www.abc.net.au/rn/backgroundbriefing/documents/Malamuth\\_article\\_on\\_adole\\_3.pdf](http://www.abc.net.au/rn/backgroundbriefing/documents/Malamuth_article_on_adole_3.pdf) (diunduh pada tanggal 13 Desember 2010). Dalam penelitiannya berfokus pada dampak pornografi pada remaja, khususnya laki-laki, berkonsentrasi pada hasil seksual agresif dan pada karakteristik individu sebagai

penentuan krusial apakah konsumsi pornografi mungkin atau tidak mungkin memberikan hasil seksual agresif.

Dari penelitian tersebut baik atas dasar teoritis dan empiris, ada dasar yang cukup untuk menegaskan bahwa dampak dengan paparan pornografi yang dijelaskan di sini setidaknya akan lebih mungkin terjadi dengan orang-orang muda yang lebih tua dari remaja. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa individu yang tinggi dalam karakteristik risiko, seperti permusuhan terhadap perempuan, lebih cenderung memilih untuk terkena pornografi kekerasan seksual dan menjadi terangsang seksual olehnya. Bukan saja mereka lebih cenderung terkena media tersebut tetapi ketika mereka terkena paparan, mereka mungkin akan diubah oleh paparan tersebut, seperti sebagai perubahan sikap tentang penerimaan kekerasan terhadap perempuan.

Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa individu-individu berisiko tinggi adalah orang-orang yang dalam penggunaan pornografi membuat perbedaan jelas dalam apakah mereka agresif secara seksual. Penelitian Malamuth dan Huppin didahului dengan penelitian oleh Seidman, gagal menemukan hubungan antara frekuensi penggunaan pornografi dengan variabel-variabelnya seperti kurangnya akses kepada mitra seksual, masalah interpersonal atau perasaan romantis yang tidak efektif, kecemasan, dan depresi.

Penelitian tersebut menemukan bahwa mereka mahasiswa yang terkena pornografi pada usia lebih dini lebih mungkin untuk menggunakan pornografi di kemudian hari dan itu di antara wanita, tetapi bukan laki-laki, mengalami

pelecehan seksual dan fisik masa kanak-kanak diprediksi tingkat yang lebih tinggi penggunaan pornografi di kemudian hari.

Lain halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Haney (2010) yang berjudul "*Teenagers and Pornography Addiction: Treating the Silent Epidemic*" atau istilah dalam bahasa Indonesianya adalah "Remaja dan Kecanduan Pornografi: Mengobati Epidemi Silent". Sumber dari <http://www.counseling.org/Resources/Library/VISTAS/vistas06/vistas06.10.pdf> (diunduh pada tanggal 25 Nopember 2010). Haney (2010: 50) beranggapan bahwa "keingintahuan remaja tentang seksualitas merupakan aspek normal dan sehat dalam perkembangan manusia". Namun dalam penelitiannya juga menegaskan bahwa pornografi dapat membuat kecanduan remaja untuk mengalami kembali sensasi yang diperoleh ketika mengingat gambar porno yang pertama kali mereka ekspos. Adapun faktor-faktor yang digunakan dalam penelitiannya tersebut adalah multi budaya, agama, dan pertimbangan sosial ekonomi dengan menyebutkan pornografi dan tuntutan remaja. Multi budaya memiliki parameter yang jauh lebih luas yang dianggap sesuai dengan seksualitas. Juga harus ditambahkan bahwa sementara mayoritas remaja yang masalah pornografinya berkembang adalah laki-laki, semakin banyak perempuan remaja menemukan ketergantungan mereka terhadap pornografi (dalam beberapa kasus *chatroom online*), atau beralih sebagai model perkembangan dan aktifitas seksual mereka. Penduduk yang telah mengalami masalah berat dengan seks di internet, 40 % adalah perempuan (Carnes, Delmonico, dan Griffin dalam Haney, 2010: 50).

Demikian juga faktor spiritual dan agama dapat memiliki dampak besar pada perkembangan seksual remaja dan tidak selalu seperti yang orang tua maksud. Contohnya beberapa remaja yang berlatar belakang dari agama yang kaku dan legalistik membungkus seksualitas karena malu dan rasa bersalah, mencoba untuk tegas menekan keinginan mereka. Faktor ketersediaan fasilitas dan keterjangkauan juga memberikan kesempatan dalam mengakses situs porno, menurut Haney (2010: 50) yaitu “ketika remaja tumbuh di rumah dengan beberapa komputer dan kemampuan mengoperasikannya tinggi memiliki banyak kesempatan untuk terlibat dalam perilaku online, beberapa remaja yang paling rentan terhadap pornografi adalah mereka yang berasal dari latar belakang sosial ekonomi rendah dan lebih menantang”.

Menurut Benedek dan Brown dalam Haney (2010: 50) bahwa “Remaja yang tumbuh di rumah dengan orang tua tunggal (terutama ketika televisi digunakan sebagai *babysitter*) berada dalam resiko ini, juga remaja dengan tantangan emosional dan mental dan remaja yang telah terlebih dahulu mengalami kekerasan fisik dan seksual”.

Penelitian tersebut menemukan beberapa pertimbangan terapi bagi profesional untuk menangani atau mengobati epidemi silent pada remaja yang kecanduan pornografi antara lain:

- Mengurangi malu (*Reduce Shame*): seorang praktisi harus berusaha meminimalkan rasa malu dengan mendukung dan tidak menghakimi perjuangan remaja dari pornografi.

- Menormalkan Permasalahan (*Normalize the Issue*): banyak remaja yang mempunyai masalah kecanduan merasa terisolasi dan telah melakukan penyimpangan serta merasa sendirian dalam tindakan mereka.
- Menghormati Norma Budaya (*Respect Cultural Norms*): seorang konselor profesional harus bisa membedakan cara menangani kliennya yang berbeda latar belakang budaya. Demikian pula, dalam banyak kasus, karena kepekaan materi, seorang klien wanita mungkin lebih nyaman dengan seorang konselor perempuan dan sebaliknya.
- Sadarlah dengan Penilaianmu sendiri (*Be Aware of Your Own Value Set*): seorang profesional tidak harus memaksakan asumsi tentang nilai-nilai klien mereka (atau keluarganya) atau mencoba untuk memaksakan sudut pandang agama atau moral pribadi, bahkan jika mereka merasa itu adalah demi kepentingan terbaik klien.
- Jangan Meremehkan Kekuatan Kecanduan (*Never Underestimate the Power of the Addiction*): seorang profesional kadang-kadang gagal memahami kekuatan kecanduan yang dialami remaja. Jenis pendekatan “dengan mengatakan tidak” justru hanya membuat lebih banyak frustrasi dan menggagalkan diri sendiri pada remaja yang tidak memiliki kemauan untuk berhenti. Untuk orang-orang muda yang tak dapat lagi mengontrol tindakan mereka, modalitas intervensi dan pengobatan harus mengenali masalah sebagai kecanduan penuh, dan mengobatinya dengan pertimbangan yang sama diberikan kepada alkohol atau zat kimia.

Namun ada alasan mengenai keterbatasan penelitian tersebut termasuk keengganan banyak remaja untuk berbicara tentang kebiasaan seksual mereka dan dilema etika dalam menyiapkan studi penelitian yang melibatkan remaja dan paparan pornografi.

Berikutnya adalah penelitian oleh Nyland dan Near (2007) yang berjudul “*Jesus is My Friends: Religiosity as a Mediating Factor in Internet Social Networking Use*” atau istilah dalam bahasa Indonesianya adalah “Jesus adalah Temanku: Religiusitas sebagai Faktor Mediasi dalam Penggunaan Internet Jaringan Sosial”. Sumber dari [http://www.gentletyrants.com/wp-content/uploads/2007/03/Nyland\\_Jesus%20is%20my%202007.pdf](http://www.gentletyrants.com/wp-content/uploads/2007/03/Nyland_Jesus%20is%20my%202007.pdf) (diunduh pada tanggal 13 Desember 2010), yang meneliti tentang hubungan religiusitas dengan bagaimana mereka menggunakan jaringan sosial di internet. Penelitian tersebut berusaha untuk mengeksplorasi penggunaan internet jaringan sosial dan penggunaan dimediasi oleh keyakinan agama.

Hasil dari analisis faktor eksploratori menunjukkan ada 5 (lima) kegunaan utama penggunaan situs jaringan sosial: bertemu orang baru, hiburan, mempertahankan hubungan, belajar tentang kegiatan sosial dan media berbagi. Dalam analisisnya di antara wanita ditemukan hubungan antara religiusitas dan penggunaan jaringan sosial untuk menjaga kegiatan sosial. Analisis yang lain mengungkapkan hubungan antara religiusitas dan penggunaan jaringan sosial yang lebih kuat bagi pengguna yang berada di bawah usia 24 tahun, hal ini menunjukkan lebih muda individu yang religius lebih cenderung menggunakan internet untuk tujuan seperti menjaga kontak dengan kegiatan sosial dan

mempertahankan hubungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa individu yang lebih religius lebih cenderung menggunakan jaringan sosial untuk menjaga hubungan yang sudah ada.

Penelitian terdahulu selanjutnya oleh Markey P.N. dan Markey C.N. (2010) yang berjudul "*Changes in Pornography – seeking Behaviors following Political Elections: an examination of the challenge hypothesis*" atau istilah dalam bahasa Indonesianya adalah "Perubahan dalam Perilaku Pencarian Pornografi dalam Mengikuti Pemilihan Politik : suatu uji Hipotesis Tantangan". Sumber dari <http://www65.homepage.villanova.edu/patrick.markey/pornseeking-EHB.pdf> (diunduh pada tanggal 13 Desember 2010). Penelitian tersebut menguji apakah individu yang memenangkan kompetisi relatif lebih sering mencari pornografi atau tidak daripada yang kalah dalam kompetisi. Adapun peserta dalam penelitian ini adalah semua individu yang tinggal di Amerika Serikat yang memasukkan pilihan kata kunci pornografi ke dalam mesin pencari Google pada tahun 2004, 2006 dan 2008.

Dalam penelitian tersebut diuji perilaku mencari pornografi dalam tiga pemilu yang berbeda di Amerika Serikat. Seperti yang diperkirakan, untuk pemilu 2004, 2006 dan 2008 individu yang berlokasi di negara bagian yang memilih partai politik yang menang cenderung memiliki tingkat perilaku mencari pornografi yang lebih tinggi dalam mengikuti pemilihan daripada individu yang berlokasi di negara bagian yang memilih partai politik yang kalah. Sehingga dari penelitian tersebut ditemukan bahwa seseorang yang dalam kondisi suasana hati lebih baik yaitu ketika memenangkan kompetisi atau mendukung para pemenang

kompetisi (kadar testoteron tinggi) maka akan cenderung mengakses situs porno lebih tinggi daripada yang kalah atau mendukung yang kalah.

Selain penelitian terdahulu di atas ada juga penelitian oleh Longe, dan kawan-kawan (2007) yang berjudul “*Exposure of Children and Teenagers to Internet Pornography in South Western Nigeria: Concerns, Trends & Implications*” atau istilah dalam bahasa Indonesianya adalah “Paparan Anak-anak dan Remaja untuk Pornografi Internet di South Western Nigeria: Kekhawatiran, Trend dan Implikasi”. Sumber dari <http://www.jiti.net/v07/jiti.v7n3.195-212.pdf> (diunduh pada tanggal 23 Desember 2010).

Penelitian tersebut menyelidiki tingkat konsumsi pornografi internet di kalangan anak-anak dan remaja usia sekolah dasar dan menengah di South Western Nigeria. Hasilnya ditemukan bahwa ada hubungan positif antara umur, pendapatan orang tua dengan tingkat paparan pornografi internet artinya bahwa semakin bertambah usia anak tingkat paparan pasti akan meningkat. Anak-anak dengan pendapatan orangtua golongan ekonomi menengah ke atas juga menunjukkan di atas rata-rata tingkat kecanduan pornografi internet. Tren seksualitas di antara remaja dan anak-anak di Nigeria menurut pendapat Ojo dan Fasubaa dalam Longe dan kawan-kawan (2007: 197-198) adalah bahwa perilaku seksualitas remaja di Nigeria dan Sub-Sahara Afrika dengan serius akan melalui transformasi dari apa yang dulu di masa lalu. Mereka menghubungkan ini pada pengaruh modernisasi disebabkan oleh industrialisasi, pendidikan, paparan dan enkulturasi melalui impor budaya asing, yang asing bagi budaya Nigeria khususnya dan Afrika secara keseluruhan. Di negara dimana tingkat kemiskinan

terus meningkat, anak-anak yang terlibat dalam menjajakan barang-barang untuk membantu dalam memenuhi kebutuhan di rumah secara terus menerus terkena keadaan yang dapat membahayakan perilaku seksual yang sehat. Mereka kadang-kadang menjadi korban bujukan anak-anak yang lebih tua atau orang muda yang dewasa (*peer groups*) yang mengekspos mereka ke pornografi internet dalam upaya membangkitkan respon seksual mereka di internet (Longe dan kawan-kawan, 2007: 198).

Dari berbagai penelitian sebelumnya dapat ditarik benang merah bahwa banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi pelajar dalam mengakses situs porno, yaitu sebagai berikut :

No.	Penelitian sebelumnya	Variabel	Hasil Temuan
1.	Malamuth dan Huppin, 2005 berjudul <b>“Pornografi dan Remaja: Pentingnya Perbedaan Individu”</b> .	<b>Jenis kelamin, usia, karakteristik individu, dan konsumsi pornografi</b>	Menemukan bahwa akibat pemaparan pornografi terutama terlihat pada laki-laki dengan laporan diri yang lebih tinggi kecenderungan untuk seksual agresif.
	Penelitian Malamuth dan Huppin, 2005 didahului dgn penelitian oleh Seidman (dalam Malamuth dan Huppin, 2005: 319)	Jenis kelamin, usia, kurangnya akses kepada mitra seksual, masalah interpersonal atau perasaan ketidakefektifan romantis, kecemasan dan depresi serta frekuensi penggunaan pornografi	Penelitian ini <b>gagal menemukan hubungan antara frekuensi penggunaan pornografi dan variabel-variabel seperti kurangnya akses kepada mitra seksual, masalah interpersonal atau perasaan ketidakefektifan romantis, kecemasan dan depresi.</b> Penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa yang terkena pornografi pada usia lebih dini maka lebih mungkin untuk menggunakan pornografi di kemudian hari bagi di antara wanita bukan laki-laki, mengalami pelecehan

			seksual dan fisik di masa kanak-kanak diprediksi tingkat yang lebih tinggi penggunaan pornografi di kemudian hari.
2.	Haney, 2010 yang berjudul <b>“Remaja dan Kecanduan Pornografi: Mengobati Epidemii Silent”</b>	Budaya, jenis kelamin, usia, agama, <b>sosial ekonomi ortu, keingintahuan tentang seksualitas, kondisi keluarga, intensitas komunikasi dengan ortu, ketersediaan fasilitas/keterjangkauan,</b> tantangan emosional dan mental, pengalaman kekerasan fisik dan seksual	Penelitian ini menemukan beberapa pertimbangan terapi bagi professional untuk menangani atau mengobati epidemii silent pada remaja yang kecanduan pornografi a.l.: <i>Reduce Shame, Normalize the Issue, Respect Cultural Norms, Be Aware of Your Own Value Set, Never Underestimate the Power of the Addiction</i>
3.	Nyland dan Near, 2007 yang berjudul <b>“Jesus adalah Temanku: Religiusitas sebagai Faktor Mediasi dalam Penggunaan Internet Jaringan Sosial”</b>	Jenis Kelamin, Usia, <b>Religiusitas</b>	Tidak ditemukan hubungan antara religiusitas dan exposure secara keseluruhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa individu yang lebih religius lebih cenderung menggunakan jaringan sosial untuk menjaga hubungan yang sudah ada.
4.	M. Markey dan N. Markey, 2010 yang berjudul <b>Perubahan dalam Perilaku Pencarian Pornografi dalam mengikuti Pemilihan Politik: suatu uji Hipotesis Tantangan.</b>	Jenis Kelamin, usia, <b>Suasana hati (mood),</b> minat pornografi	Ditemukan bahwa seseorang yang dalam kondisi memenangkan kompetisi atau mendukung para pemenang kompetisi (kadar testoteron tinggi) maka akan cenderung mengakses situs porno lebih tinggi dari pada yang kalah atau mendukung yang kalah.
5.	Longe dan kawan-kawan, 2007 yang berjudul <b>“Paparasi Anak-anak dan Remaja untuk Pornografi Internet di South Western Nigeria: Kekhawatiran, Trend dan Implikasi”</b>	Umur, Pendapatan Orang tua, <b>Intensitas komunikasi dengan peer group,</b> tingkat paparan/konsumsi pornografi internet	Hasilnya ditemukan bahwa ada hubungan positif antara umur, pendapatan orang tua dengan tingkat paparan pornografi internet

### **1.5.2. *Uses and Gratification Theory***

Penelitian ini berusaha untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pelajar dalam mengakses pornografi di internet, sehingga untuk kajian lebih mendalam secara umum menggunakan Teori Komunikasi Massa (dalam hal ini internet sebagai mediana). Salah satu teori yang paling populer tentang Komunikasi Massa adalah *Uses and Gratification Theory*.

Menurut Blumler and Katz dalam Palmgreen, dan kawan-kawan (1985: 11) bahwa *Uses and Gratification Theory* memiliki semboyan yang jelas berbeda “*ask not what media do to people, but ask what people do with media*”. Pendekatan ini lebih berfokus pada konsumen (anggota audiens) dibandingkan pada pesan media sebagai titik awalnya dan menelusuri perilaku komunikasinya dalam artian pengalaman langsungnya dengan media. Di sini audiens dianggap sebagai audiens yang aktif dan diarahkan oleh tujuan. Audiens sangat bertanggungjawab dalam memilih media untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Teori ini didasarkan pada penelitian yang menunjukkan pengguna media sebagai aktif dan menyadari pilihan dan keputusan dalam kaitannya dengan interaksi media mereka (Ko dan kawan-kawan dalam Nyland dan Near, 2007: 9-10). Pengguna media memiliki motivasi dan kebutuhan sehingga mereka menggunakan media untuk memenuhi tuntutan itu. *Uses and Gratification Theory* juga dianggap sebagai teori aksiomatik berarti bahwa keyakinan utama yang berlaku umum dan relevan untuk berbagai situasi yang melibatkan efek media komunikasi (Ko dan kawan-kawan dalam Nyland dan Near, 2007: 10).

*Uses and Gratification Theory* berusaha untuk menjelaskan penggunaan media dan kepuasan yang berasal dari mereka dalam hal motif dan kebutuhan sendiri yang dirasakan audiens (McQuail dalam Nyland dan Near, 2007: 9). Teori ini menunjukkan bahwa orang yang berbeda dapat menggunakan media massa atau pesan yang sama untuk tujuan yang berbeda secara luas (Severin dan Tankard dalam Nyland dan Near, 2007: 9).

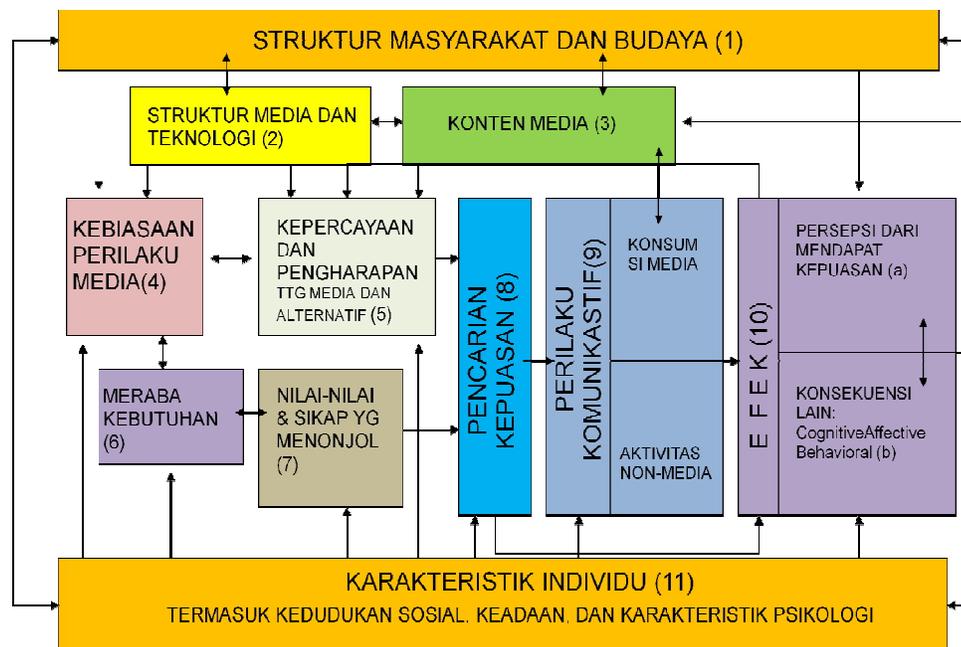
Sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan model *Uses and Gratification* menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Jadi bobotnya kepada khalayak yang aktif sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus. Lewat *Uses and Gratification Theory* kita akan melihat bagaimana media akan memenuhi kebutuhan sosial pribadi khalayak (Effendy, 1993: 289).

Menurut Blumler dan Katz dalam Palmgreen dan kawan-kawan (1985: 14) menggambarkan logika yang mendasari penelitian terhadap *Uses and Gratification* sebagai berikut: “Pendekatan ini mempersoalkan (1) sumber-sumber sosial psikologis dari (2) kebutuhan-kebutuhan, yang menimbulkan (3) harapan-harapan tentang (4) media massa atau sumber-sumber lain yang mengarah pada (5) pola-pola yang berbeda dalam penghadapan (exposure) media atau keterlibatan dalam aktifitas yang lain, menghasilkan (6) gratifikasi kebutuhan dan (7) konsekuensi-konsekuensi lain yang sebagian besarnya barangkali tidak diinginkan”. Dalam hubungannya dengan penelitian ini adalah khalayak bebas memilih isi media berupa program informasi berita yang dianggap mampu

memenuhi kebutuhannya melalui proses komunikasi massa, termasuk kebutuhan akan informasi yang dapat terpenuhi melalui berbagai situs yang ada di internet.

Dalam perkembangannya Teori Gratifikasi Media lebih dari 10 (sepuluh) tahun, telah ada perubahan dari penelitian isolasi khusus yang mencoba menjelaskan untuk usaha berkelanjutan dengan teori eksplisit dan framework metodologi. Model Gratifikasi Media Palmgreen merencanakan untuk mengintegrasikan apa yang diketahui tentang proses kepuasan media dengan penelitian yang terkait terutama teori nilai harapan (*Expectancy Value Theory*). Model Gratifikasi Media Palmgreen secara umum dapat digambarkan adalah sebagai berikut :

**GAMBAR 1.1. MODEL GRATIFIKASI MEDIA SECARA UMUM**



Sumber: Palmgreen, dkk (1985: 17)

Model Gratifikasi Media secara umum dipresentasikan ini, ketika menghitung pengaruh arus balik dari mendapatkan kepuasan (*gratifications obtained*) kepada pencariannya (*gratifications sought*), juga mempertimbangkan (diantara yang lain) asal sosial psikologi dari kebutuhan, nilai-nilai dan kepercayaan, yang meningkatkan motivasi dalam berperilaku, yang dapat kembali menunjukkan kepercayaan, nilai-nilai, dan keadaan sosial dalam pencarian berbagai kepuasan melalui konsumsi media dan perilaku non media lainnya. Proses gratifikasi diperlihatkan sebagai pengambilan tempat dengan sebuah interaksi bidang antara struktur sosial dan karakteristik individu, sebuah panggilan interaksi ke depan realisasi khusus pada potensi dan pembatasan melekat dalam struktur dan karakteristik. (Palmgreen dan kawan-kawan, 1985: 16).

Keterbatasan tempat dapat menghalangi kembali sebuah penelitian dari semua elemen dan hubungan pada model tersebut, tetapi ada 6 (enam) kategori utama dari penelitian yang diidentifikasi meluruskan lebih dari sedikit mendekati penyebab rangkaian kesatuan. Temuan Penelitian di sini dalam Palmgreen, dan kawan-kawan (1985: 18-33) adalah :

1. Asal Sosial Psikologi dari Kepuasan Media (*Social and Psychological origins of media gratifications*)

Penelitian secara perlahan telah mulai untuk memetakan bentuk yang pasti dari peranan konteks sosial dalam meningkatkan motivasi untuk konsumsi media (kotak 4, 8 dan 11 dalam Skema Palmgreen). Setidaknya duapuluh penelitian dapat diidentifikasi yang melengkapi data empiris yang merupakan fakta peran dari faktor demografis dan kondisi sosial. Sebagian besar dari

investigasi *social origins* dari kepuasan yang tidak hanya fokus pada satu penelitian dan data fakta empiris dalam pengaruh faktor demografis (dalam banyak kasus) dan variabel sosial kepuasan ditunjukkan pada cara tambahan. Bahkan dalam penelitian ini menetapkan paling sedikit bahwa variasi dari mencari dan mendapatkan kepuasan (*gratifications sought and obtained*) yang mempunyai hubungan empiris dengan variabel-variabel seperti usia, pendidikan, jenis kelamin, pendapatan, pola komunikasi keluarga, jarak tempat tinggal, diskusi dengan orang lain, dan keanggotaan dalam organisasi. Setidaknya dua kesimpulan tentang sosial origin dari media hubungannya dengan kepuasan tampak dijamin. Pertama, data fakta empiris secukupnya telah diakumulasi sehingga ada kemungkinan untuk menyatakan beberapa kegunaan media massa tampaknya mempunyai asal usul mereka dalam struktur sosial dan proses sosial. Kedua, kita hanya mulai untuk mengetahui sifat dasar hubungan teori. Tentu saja Katz, dan kawan-kawan serta Levy dalam Plamgreen, dan kawan-kawan (1985: 20) membenarkan observasi bahwa tidak ada framework teori secara umum yang ada menghubungkan kepuasan dengan sosial origin mereka. Faktor Psikologi juga berperan dalam menstimulus motivasi atau sebagai titik awal untuk penggunaan media.

2. Pendekatan Nilai Harapan (*An Expectancy Value Approach*)

Suatu konsep dasar untuk sebagian besar model *Uses and Gratifications Phenomena* adalah “Harapan”. Konsep dari harapan audiens berkonsentrasi pada karakteristik media dan kepuasan potensial untuk mendapatkan esensi pada asumsi *Uses and Gratifications* bahwa audiens adalah aktif.

3. Kegiatan Audiens (*Audience Activity*)

Levy dan Windahl dalam Palmgreen, dan kawan-kawan (1985: 24) menyusun tipologi kegiatan audiens terkonstruksi dari dua dimensi. Dimensi pertama, orientasi audiens adalah kualitatif alami dan terdiri dari tiga tingkatan : 1)Selektivitas 2)Keterlibatan 3)Kegunaan. Meminjam dari Blumler dalam Palmgreen, dan kawan-kawan (1985: 24) mereka mengemukakan dimensi kedua yang terbagi dalam kegiatan dasar pada kejadian sebelum, selama atau sesudah paparan.

4. Pencarian dan perolehan Kepuasan (*Gratifications Sought and Obtained*)

Pada awal sampai pertengahan 1970-an sejumlah media pendidikan (contohnya Greenberg, 1974; Katz dan kawan-kawan, 1973; Lometti dan kawan-kawan, 1977) menekankan kebutuhan untuk membedakan antara motivasi dalam mengkonsumsi media atau pencarian kepuasan (*Gratifications Sought*) dan kepuasan dirasakan setelah mendapatkan konsumsi media (*Gratifications Obtained*) dari pengalaman ini (kotak 8 dan 10a).

5. Kepuasan dan Konsumsi Media (*Gratifications and Media Consumption*)

Penelitian pada hubungan antara kepuasan (keduanya pencarian dan perolehan) dan konsumsi media jatuh pada dua kategori utama: 1. Tipologi studi dari media gratifikasi (kotak 8 dan/atau 10a) dan 2. Penelitian yang menginvestigasi asosiasi empiris antara pencarian kepuasan dan/atau perolehan dalam satu pihak dan mengukur paparan media atau medium atau pilihan konten di lain pihak (kotak 8, 9 dan 10a).

6. Kepuasan dan Efek Media (*Gratifications and Media Effect*)

Katz, dan kawan-kawan dalam Palmgreen, dan kawan-kawan (1985: 30) menyimpulkan pada satu dekade yang lalu bahwa dengan keras beberapa empiris atau upaya teoritikal telah mengeluarkan percobaan untuk menguji hubungan, jika ada, antara motivasi penggunaan media dan efeknya sesudah itu (anak panah antara kotak 8 dan 10b, anak panah antara kotak 10a dan 10b).

**1.5.3. *Uses and Gratification Theory* terhadap Internet**

Beberapa studi telah berusaha untuk menerapkan pendekatan *Uses and Gratification* terhadap Internet. Papacharissi dan Rubin dalam Nyland dan Near (2007: 11) mengidentifikasi 5 (lima) perbedaan menggunakan Internet dalam studi mereka yaitu untuk mencari informasi, untuk utilitas interpersonal, untuk menghabiskan waktu, untuk kenyamanan dan hiburan. Mereka menemukan bahwa orang-orang yang memiliki kepribadian yang lebih sosial (yaitu yang hangat, sosial dan aktif) lebih cenderung menggunakan internet untuk menghabiskan waktu, untuk kenyamanan dan hiburan dan untuk utilitas interpersonal. Sedangkan bagi para pengguna yang dalam realitas kehidupannya menemukan interaksi tatap muka kurang bermanfaat dan yang menemukan lingkungan sosial mereka kurang berharga, maka mereka lebih sering menggunakan internet untuk interaksi sosial. Sementara mereka yang menemukan lingkungan sosial mereka lebih berharga maka mereka lebih cenderung menggunakan internet sebagai sebuah alat utama mencari informasi.

LaRose dan Eastin dalam Nyland dan Near (2007: 11) mengidentifikasi 6 (enam) perbedaan hasil yang diharapkan dari penggunaan internet, banyak yang sangat mirip dengan yang diidentifikasi dalam studi gratifikasi sebelumnya. Ini adalah hasil kegiatan (mirip dengan menggunakan hiburan), hasil moneter (menggunakan internet untuk mendapatkan uang), hasil novel (memperoleh informasi), hasil sosial (mirip dengan utilitas interpersonal), hasil reaktif pribadi (menggunakan untuk menghabiskan waktu, santai) dan hasil status. Menggunakan ini ditemukan menjadi prediktor signifikan total penggunaan internet, dengan penggunaan status ( $r = 0,53$ ) menjadi prediktor terbesar.

Studi juga melihat aspek-aspek lain dari pengalaman online. Flanagine dalam Nyland dan Near (2007: 11) mengidentifikasi 4 (empat) faktor penggunaan signifikan dalam penggunaan pesan instan oleh mahasiswa yaitu untuk hiburan sosial, manfaat sosial, prestasi hiburan dan tugas. Selain itu, para peneliti membandingkan gratifikasi relatif yang dipenuhi oleh media yang berbeda. Mereka menemukan bahwa sementara komunikasi tatap muka terlihat sebagai saluran komunikasi yang paling bermanfaat dan serbaguna, sedangkan pesan instan dan telepon seluler menempati posisi berikutnya.

Sebagian besar studi yang telah menggunakan pendekatan *Uses and Gratification* terhadap media internet melakukannya dengan maksud mengidentifikasi alasan dari individu yang menggunakannya. Demikian pula dalam penelitian ini, penggunaan cenderung serupa. Namun fokusnya adalah penggunaan media internet dalam mengakses situs porno. Difokuskan pada penggunaan media internet dalam mengakses situs porno karena situs porno

adalah merupakan situs yang paling diminati dan merupakan bisnis terbesar dari pengalaman internet. Sehingga Teori Komunikasi Massa yang tepat untuk digunakan dalam mendasari penelitian analisis faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pelajar dalam mengakses situs porno adalah *Uses and Gratification Theory*.

Sedangkan Genre yang tepat untuk digunakan dalam penelitian ini adalah genre *Cognitive and Behavioral* yaitu memberikan perhatian pada individu tentang bagaimana orang berpikir dan berperilaku dalam rangka pemrosesan informasi artinya bagaimana orang memproduksi dan menerima pesan, sehingga tradisi yang tepat digunakan adalah tradisi Sibernetika dimana komunikasi sebagai pemrosesan informasi. Tradisi Sibernetika menjadi gagasan yang berkaitan dengan pikiran, rasionalitas dan sistem yang kompleks (Littlejohn and Foss, 2008: 39).

Adapun dalam penelitian ini perlu untuk memahami individu manusia sebagai pelaku komunikasi maka perlu digunakan juga tradisi Sosiopsikologis, karena bertujuan untuk mengkaji individu sebagai makhluk sosial. Berasal dari kajian psikologi sosial, tradisi ini memiliki tradisi yang kuat dalam komunikasi. Teori-teori tradisi ini berfokus pada perilaku sosial individu, variabel psikologis, efek individu, kepribadian dan sifat, persepsi, serta kognisi. Meskipun teori-teori ini memiliki banyak perbedaan, mereka sama-sama memperhatikan perilaku dan sifat-sifat pribadi serta proses kognitif yang menghasilkan perilaku. Tradisi dalam sosiopsikologis dapat dibagi ke dalam tiga cabang besar: (1) perilaku (*the behavioral*); (2) kognitif (*the cognitive*) dan (3) biologis (*the biological*). Dalam

sudut pandang perilaku, teori-teori berkonsentrasi pada bagaimana manusia berperilaku dalam situasi-situasi komunikasi dan penekanan dalam psikologi adalah bagaimana kita mempelajari perilaku dengan menghubungkan antara stimulus dengan respons. Pendekatan kedua, yaitu teori kognitif berkonsentrasi pada bagaimana individu memperoleh, menyimpan, dan memproses informasi dalam cara yang mengarahkan output perilaku dengan kata lain apa yang kita lakukan dalam situasi komunikasi tergantung pada operasi mental yang digunakan untuk mengelola informasi. Dari sudut pandang biologis dipercaya bahwa banyak dari sifat, cara berpikir dan perilaku individu diikat secara biologis dan didapat bukan hanya dari pembelajaran atau faktor-faktor situasi, melainkan dari pengaruh-pengaruh neurobiologis sejak lahir (Littlejohn dan Foss, 2008: 42-43).

#### **1.5.4. Teori Tindakan yang Beralasan (*Theory of Reasoned Action*)**

Teori Sibernetika menekankan hubungan timbal balik di antara semua bagian dari sebuah sistem. Teori Tindakan yang Beralasan berasal salah satu genre teori Sibernetika yaitu dari rubrik penggabungan informasi (*informasi-integration*). Pendekatan penggabungan informasi (*informasi-integration*) bagi pelaku komunikasi berpusat pada cara kita mengakumulasi dan mengatur informasi tentang semua orang, objek, situasi dan gagasan yang membuat sikap atau kecenderungan untuk bertindak dengan cara yang positif atau negatif terhadap beberapa objek. Pendekatan penggabungan informasi adalah salah satu model paling populer yang menawarkan untuk menjelaskan pembentukan informasi dan perubahan sikap (Littlejohn dan Foss, 2008: 75). Model ini bermula dengan konsep kognisi yang digambarkan sebagai sebuah kekuatan sistem interaksi.

Informasi adalah salah satu dari kekuatan tersebut dan berpotensi untuk mempengaruhi sebuah sistem kepercayaan atau sikap individu. Sebuah sikap dianggap sebagai sebuah akumulasi dari informasi tentang sebuah objek, seseorang, situasi atau pengalaman.

Sebagai perluasan dari teori penggabungan informasi, teori tindakan yang beralasan yang dipopulerkan oleh Icek Ajzen dan Martin Fishbein dalam Littlejohn dan Foss (2008: 78) memperluas cakupan dari teori nilai ekspektasi dengan menambahkan faktor intensi dalam rumus. Secara spesifik, intensi dari perilaku tertentu ditentukan oleh sikap 'seseorang' terhadap perilaku dan kumpulan keyakinan tentang bagaimana orang lain ingin 'seseorang' berperilaku. Formula yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

$$BI = A_B\omega_1 + (SN)\omega_2$$

Keterangan :

BI = intense perilaku

$A_B$  = sikap terhadap perilaku

SN = norma subjektif (apa pikiran orang lain)

$\omega_1$  = bobot sikap

$\omega_2$  = bobot norma subjektif

Formula ini memprediksikan intense dari perilaku seseorang, tetapi tidak secara utuh memperkirakan perilaku sebenarnya. Ini karena kita tidak selalu berperilaku berdasarkan intense orang lain.

### **1.5.5. Paradigma Penelitian**

Paradigma penelitian ini adalah kuantitatif positivistik yaitu hasil penelitian untuk menarik kesimpulan (*nomotetik*). Dimana ditinjau dari aspek ontologi bahwa penelitian ini merupakan realitas nyata yang dapat ditangani dengan konsentrasi utamanya objektivitas yaitu dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas terhadap kuesioner yang digunakan. Adapun dari aspek epistemologi bahwa temuan-temuan benar yang diuji secara sangat matematis sehingga mengutamakan objektivitas dan bebas nilai (*value free*) artinya tidak terpengaruh atau tidak ada nilai-nilai dari luar yang masuk. Sedangkan dari aspek methodologi bahwa dimaksudkan untuk verifikasi hipotesis yaitu membuktikan hipotesis dengan metoda utama kuantitatif.

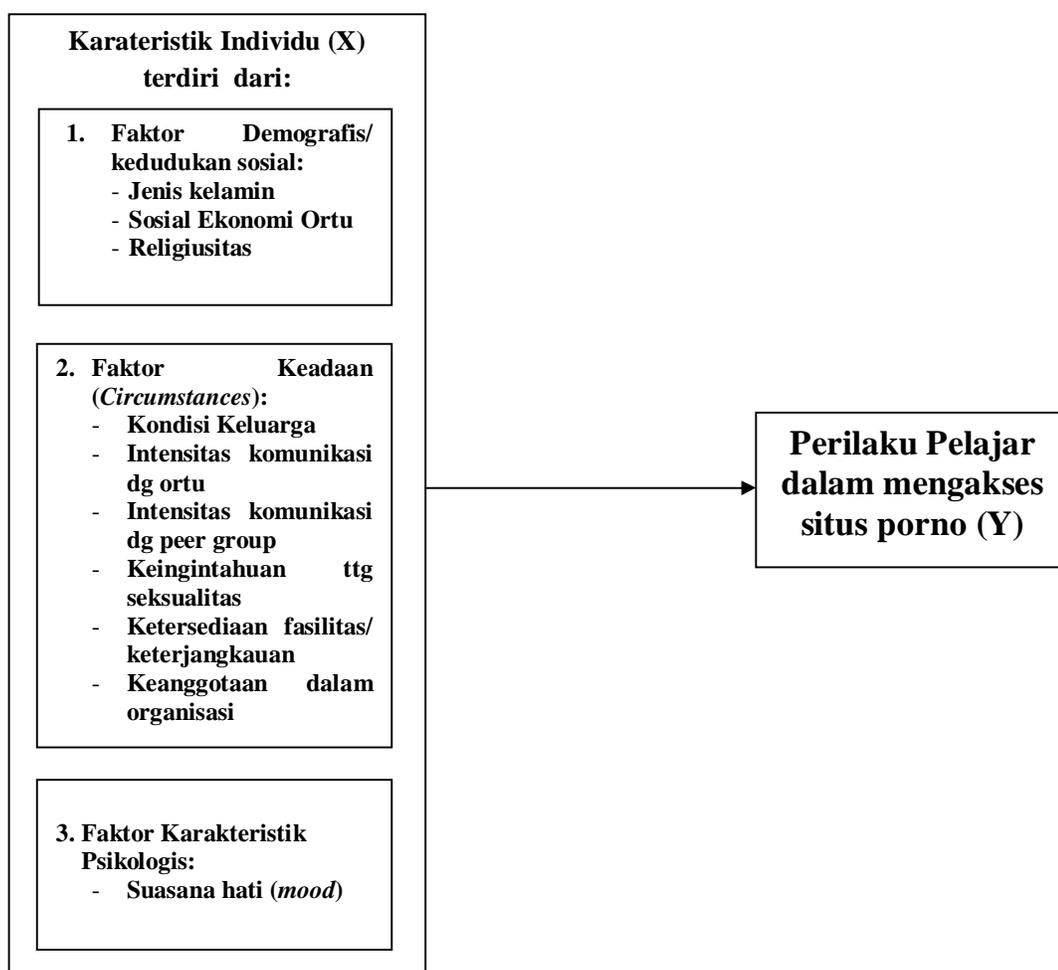
### **1.5.6. Variabel Bebas dan Variabel Terikat**

Adapun karakteristik individu sebagai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pelajar dalam mengakses situs porno adalah merupakan variabel bebas (*independen variable*) dilambangkan dengan X dan perilaku pelajar dalam mengakses situs porno adalah merupakan variabel terikat (*dependen variable*) dilambangkan dengan Y.

Dengan mengacu pada Model Media Gratifikasi secara umum (skema Plamgreen kotak 9 dan 11) maka dalam penelitian ini akan diuji faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pelajar dalam mengakses situs porno (*communicative behavior with media consumption*) dengan mempertimbangkan karakteristik individu (*characteristics of individuals*) termasuk kondisi

demografis/ kedudukan sosial (*social position*), keadaan (*circumstances*) dan karakteristik psikologi (*psychological characteristics*) dapat digambarkan dalam Skema Penelitian pada Gambar 1.2, sebagai berikut :

**GAMBAR 1.2. SKEMA PENELITIAN**



### **1.5.6.1. Faktor Kondisi Demografis/ Kedudukan Sosial (*Social Position*)**

#### **a. Jenis Kelamin (F1)**

Definisi jenis kelamin (*sex*) mengacu pada perbedaan fisiologis dan biologis antara laki-laki dan perempuan. (Littlejohn dan Foss, 2009: 426). Meskipun jenis kelamin dibedakan menurut kondisi anatomi yaitu laki-laki dan perempuan, namun menurut Horney dalam Alwisol (2009: 143) bahwa “perbedaan pria-wanita bukan sekedar perbedaan anatomi, tetapi lebih sebagai perbedaan harapan sosial dan kultural”.

#### **b. Sosial Ekonomi Orang tua (F2)**

Faktor ekonomi sangat besar pengaruhnya terhadap kelangsungan kehidupan keluarga. Keharmonisan hubungan antara orang tua dan anak kadang-kadang tidak terlepas dari faktor ekonomi ini. Begitu pula faktor keberhasilan seorang anak walaupun hal ini sebetulnya bukan sesuatu yang mutlak. (Sobur, 2010: 249).

#### **c. Religiusitas (F3)**

Untuk menentukan tingkat religiusitas seseorang, pertanyaan didasarkan pada skala aditif yang dirancang oleh Wallace dan William serta diadaptasi oleh Thomson dan Revke dalam Nyland dan Near (2007: 16) dengan mengukur dua komponen yaitu perilaku dan sikap yang berkaitan dengan agama yang dianut. Menurut Calhoun dan Acocella dalam Sobur (2010: 359) bahwa “*An attitude is a cluster of ingrained beliefs and feelings about a certain object and a predisposition to act toward that object in a certain way* (Suatu sikap adalah

sekelompok keyakinan dan perasaan yang melekat tentang objek tertentu dan kecenderungan untuk bertindak terhadap objek tersebut dengan cara tertentu).

Berdasarkan definisi tersebut suatu sikap mengandung tiga komponen yaitu:

- (1) komponen *kognitif* (keyakinan); (2) komponen *afektif* (emosi/ perasaan) dan
- (3) komponen *perilaku* (tindakan).

### **1.5.6.2. Faktor Keadaan (*Circumstances*)**

#### **a. Kondisi keluarga (F4)**

Keluarga adalah lembaga (wadah) tempat berkumpul anggota keluarga yang terdiri dari seorang ayah, seorang ibu dan satu atau lebih anak yang merupakan keluarga inti. Sedangkan keluarga besar adalah keluarga inti ditambah kerabat lainnya, seperti saudara perempuan dan laki-laki, orangtua dari istri atau suami, bibi dan paman dan lain-lain. (DeVito, 2007: 272).

Keluarga merupakan unit terkecil dari masyarakat. Keutuhan orang tua dalam keluarga sangat dibutuhkan dalam membantu anak untuk memiliki dan mengembangkan dasar-dasar disiplin diri. Keluarga yang utuh memberikan peluang yang besar bagi anak untuk membangun kepercayaan terhadap kedua orangtuanya. Kepercayaan dari orang tua yang dirasakan oleh anak akan mengakibatkan arahan, bimbingan dan bantuan orang tua yang diberikan kepada anak akan menyatu dan memudahkan untuk menangkap makna dari upaya yang dilakukan.

#### **b. Intensitas komunikasi dengan orang tua (F5)**

Keluarga merupakan tempat pertama seorang anak belajar mengenai norma-norma, agama maupun proses sosial sehingga komunikasi yang efektif perlu

diciptakan agar dapat membangun hubungan yang harmonis antara orang tua dan anak. Komunikasi antara orang tua dan anak termasuk komunikasi interpersonal dan berdasarkan sifatnya termasuk komunikasi diadik karena dilakukan antara dua orang dengan memiliki kedekatan atau hubungan yang jelas.

Definisi komunikasi interpersonal menurut DeVito (2007: 5) adalah “*The communication that takes place between two persons who have an established relationships; the people are in some way ‘connected’*”, artinya komunikasi antara dua orang yang mempunyai suatu hubungan tertentu; yaitu antara orang-orang yang ada hubungan”. Sehingga komunikasi interpersonal terjadi termasuk antara seorang anak dengan orangtuanya, seorang pegawai dengan majikan, antara dua bersaudara, seorang guru dengan seorang muridnya, dua orang yang saling cinta, dua orang yang berteman dan lain-lain.

Salah satu cara yang dapat membantu untuk memahami keluarga dan terutama hubungan, dalam hal ini pola komunikasi yang mempunyai pengaruh besar dalam hubungan. Ada empat pola komunikasi yang teridentifikasi; masing-masing hubungan interpersonal dapat ditunjukkan sebagai variasi dalam pola dasar menurut DeVito (2007: 277-278) yaitu:

1) Kesejajaran (*The Equality Pattern*)

Masing-masing individu berbagi secara sejajar dalam transaksi komunikasi dan membuat keputusan.

2) Keseimbangan Arah (*The Balanced Split Pattern*)

Masing-masing individu mempunyai hak untuk bertindak lebih berbeda tetapi kekuasaannya relatif sejajar.

### 3) Ketidakseimbangan Arah (*The Unbalanced Split Pattern*)

Dalam hubungan ketidakseimbangan arah, satu orang mendominasi. Satu orang menguasai hak untuk bertindak dan mempunyai kekuatan lebih dalam membuat keputusan dalam segala permasalahan dibandingkan yang lain.

### 4) Monopoli (*The Monopoly Pattern*)

Bahwa satu orang mendominasi dan menguasai hubungan dan membuat keputusan.

Salah satu faktor yang penting dalam media membahas interaksi antara lingkungan keluarga dan penggunaan media. Penelitian dari pengaruh keluarga terhadap perilaku makannya remaja menyarankan bahwa diet sehat diamati ketika keluarga makan daging bersama, ketika orangtua dan anak-anak mempunyai hubungan lebih positif dan ketika mereka berbelanja bersama (de Bourdeauhuij & van Oost dalam Giles, 2003: 161).

### **c. Intensitas komunikasi dengan *peer group* (F6)**

Komunikasi dengan *peer group* dapat membuat anak remaja memperluas dan mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mereka. Dimana *peer group* menjadi teladan atau model dalam gaya berfikir dan berperilaku. Sebagaimana menurut Bandura (1989: 64) bahwa “*A vast amount of social learning occurs among peers*” yang menekankan arti penting pergaulan dengan *peer group*. Dimana anak remaja cenderung memilih untuk berdekatan dengan mereka yang memiliki ketertarikan dan nilai yang sama.

Utamanya diantara pengaruh teman sebaya, yang biasanya disebutkan sebagai faktor paling penting. Tetapi apakah pengaruh teman sebaya

mempengaruhi? Livingstone dan Bovill dalam Giles (2003: 161) menemukan bahwa 44 % dari usia 12 sampai 14 tahun mendiskusikan konten majalah dengan teman mereka. Sebagian isinya termasuk fashion, pertunjukkan, diet, dan kelangsingan selebritis. Sehingga pengaruh teman sebaya tidak dapat dihilangkan sebagai pemisah sama sekali dari penggunaan media. Juga, TV dan video ditonton bersama teman-teman di usia ini, dan selanjutnya konsumsi media bersama mungkin perlu diperhitungkan.

#### **d. Keingintahuan tentang seksualitas (F7)**

Keingintahuan adalah rasa penasaran/ motivasi untuk mengetahui sesuatu hal. Keingintahuan tentang seksualitas pada masa remaja adalah disebabkan karena pada masa perkembangannya ini menurut Hurlock dalam Sobur (2010: 134) bahwa masa remaja yaitu usia 11/12 sampai dengan 20/21 tahun adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak menuju dewasa. Pada masa praremaja yaitu 11/12 sampai dengan 13/14 tahun dikatakan sebagai fase negatif karena terlihat tingkah laku yang cenderung negatif merupakan fase yang sukar untuk anak dan orang tua. Perkembangan fungsi-fungsi tubuh terutama seks juga mengganggu. Pada masa remaja awal yaitu 13/14 sampai dengan 17 tahun terjadi perubahan-perubahan fisik yang sangat pesat dan mencapai puncaknya. Ketidakseimbangan emosional dan ketidakstabilan dalam banyak hal terdapat pada masa ini. Dalam proses pencarian identitas diri pada masa ini karena statusnya tidak jelas inilah sehingga keingintahuan khususnya tentang seksualitas juga meningkat.

Keingintahuan disini diterjemahkan sebagai kebutuhan untuk mengetahui sesuatu. Menurut Simamora (2002: 11) bahwa “suatu kebutuhan akan berubah

menjadi motif apabila kebutuhan itu telah mencapai tingkat tertentu dan motif adalah suatu kebutuhan yang cukup menekan seseorang untuk mengejar kepuasan”. Pencarian Informasi menurut Simamora (2002: 16) terdiri dari dua jenis menurut tingkatnya: (1) perhatian yang meningkat yang ditandai dengan pencarian informasi yang sedang-sedang saja (2) pencarian informasi secara aktif yang dilakukan dengan mencari informasi dari segala sumber.

**e. Ketersediaan fasilitas/ keterjangkauan (F8)**

Suatu keadaan atau kondisi yang memberikan ketersediaan fasilitas dalam hal ini komputer yang terkoneksi dengan internet baik itu di rumah, di sekolah atau fasilitas umum seperti warnet termasuk *handphone* yang terkoneksi dengan internet dan keterjangkauan dalam arti untuk mengakses internet dan kemampuan mengoperasikan komputer yang tinggi memiliki banyak kesempatan untuk terlibat dalam perilaku online (Haney, 2010: 50).

**f. Keanggotaan dalam organisasi (F9)**

Menurut DeVito (2009: 273) suatu organisasi dapat didefinisikan sebagai (1) suatu aturan (2) sekelompok orang (3) yang bekerjasama (4) untuk mencapai suatu tujuan. Organisasi dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu organisasi formal dan organisasi informal. Organisasi formal adalah kumpulan dari dua orang atau lebih yang mengikatkan diri dengan suatu tujuan bersama secara sadar serta dengan hubungan kerja yang rasional. Contoh : Perseroan terbatas, Sekolah, Negara, dan lain sebagainya. Sedangkan organisasi informal adalah kumpulan dari dua orang atau lebih yang terlibat pada suatu aktifitas serta tujuan bersama yang tidak

disadari. Contoh: Arisan ibu-ibu sekampung, belajar bersama, kemping ke Gunung Pangrango bersama dengan teman, dan lain-lain.

Keanggotaan dalam organisasi dimaksudkan sebagai keterlibatan responden dalam suatu organisasi baik organisasi formal maupun organisasi informal dan peranannya dalam organisasi tersebut apakah sebagai pemimpin (*leader*) atau anggota biasa (*member*). Karakteristik tanggungjawab etis sebagai seorang pemimpin menurut DeVito (2009: 247) adalah CHAIR merupakan akronim yang tepat untuk:

- *Concern for the welfare of their members*

Seorang pemimpin yang hanya memperhatikan kepentingan individu dibandingkan kepentingan kelompok atau kebutuhan antar individu dalam anggota, jelas kurang memiliki tanggungjawab etis sebagai pemimpin.

- *Honesty*

Seorang pemimpin harus jujur dengan anggota kelompoknya.

- *Accountability*

Seorang pemimpin harus bertanggungjawab terhadap tindakan dan keputusannya, mengakui jika berbuat salah dan mengoreksi tindakan jika perlu.

- *Integrity*

Seorang pemimpin mempunyai integritas; mereka mengambil jalan yang benar. Mereka tidak berbohong atau menipu dan mereka menghindari tindakan yang mengganggu orang lain.

- *Responsiveness*

Seorang pemimpin harus bertanggungjawab kepada semua anggota dari group atau organisasi.

### **1.5.6.3 Karakteristik Psikologi (*Psychological Characteristics*)**

- **Suasana hati/*mood* (F10)**

Suasana hati (*mood*) merupakan keadaan perasaan sementara yang terjadi pada situasi atau waktu tertentu. Hal ini bukan merupakan variabel kepribadian, karena suasana hati bersifat sementara, sedangkan kepribadian bersifat lebih kekal. Hal ini tidak seperti emosi, yang jauh lebih hebat dan menuntut perhatian. (Gardner dalam Mowen dan Minor, 2002: 148).

Tetapi walaupun durasinya pendek dan intensitasnya sedikit, namun suasana hati mempengaruhi ingatan akan informasi. Menurut Taylor dan kawan-kawan (1997: 350) adalah “Terdapat fakta-fakta bahwa orang-orang akan lebih mau memberikan bantuan kepada orang lain ketika mereka dalam kondisi suasana hati yang bagus (*good mood*) dan kemungkinan lainnya adalah bahwa dengan suasana hati yang bagus akan menuntun kita untuk lebih berpikir positif.”

Ada pembatasan penting dalam efek “*feel good*” dimana “*The effect of positive moods can be quite short-lived – only 20 minutes in one study* (Isen, Clark dan Schwart dalam Taylor dan kawan-kawan, 1997: 350). Yang kedua, *a good mood may actually decrease helpfulness when giving assistance would detract from the person’s good mood* (Isen dan Simmonds dalam Taylor dan kawan-kawan, 1997: 350). Orang-orang dalam suasana hati yang bagus rupanya akan menjaga perasaan positif mereka.

Sedangkan “Jika suasana hati buruk menyebabkan kita fokus pada diri sendiri dan kebutuhan pribadi, ini mungkin mengurangi keinginan untuk memberi bantuan kepada orang lain”. (Thompson, Cowan dan Rosenhan dalam Taylor dan kawan-kawan, 1997: 350).

#### **1.5.6.4 Perilaku Pelajar dalam Mengakses Situs Porno (Y)**

Menurut Haney (2010: 49) adalah “bahwa bagi banyak orang muda, pornografi bukanlah ketertarikan biasa tetapi sebuah kekuatan adiktif yang mengarah ke *epidemic silent* orang-orang muda yang tidak bisa mengendalikan kebiasaan online mereka atau televisi”.

Skinner dalam Alwisol (2009: 320) sebagai pelopor behaviorisme mempunyai tiga asumsi dasar yang merupakan asumsi semua pendekatan ilmiah, yaitu :

- Tingkah laku itu mengikuti hukum tertentu (*Behavior is lawful*). Ilmu adalah usaha untuk menemukan keteraturan, menunjukkan bahwa peristiwa tertentu berhubungan secara teratur dengan peristiwa lain
- Tingkah laku dapat diramalkan (*Behavior can be predicted*). Ilmu bukan hanya menjelaskan tetapi juga meramalkan.
- Tingkah laku dapat dikontrol (*Behavior can be controlled*). Ilmu dapat melakukan antisipasi dan menentukan/membentuk (sedikit-banyak) tingkah laku seseorang.

## 1.6. HIPOTESIS PENELITIAN

Menurut Littlejohn dan Foss (2008: 67) yang paling diyakini oleh para psikolog saat ini adalah bahwa perilaku ditentukan oleh sebuah gabungan dari faktor sifat dan situasi. Sehingga untuk penelitian ini diyakini atau dapat diajukan beberapa hipotesis penelitian bahwa beberapa faktor sifat dan situasi mempengaruhi suatu perilaku, antara lain yaitu:

- a. Jenis kelamin mempengaruhi perilaku dalam mengakses situs porno;
- b. Sosial ekonomi orang tua mempengaruhi perilaku dalam mengakses situs porno;
- c. Religiusitas mempengaruhi perilaku dalam mengakses situs porno;
- d. Kondisi keluarga mempengaruhi perilaku dalam mengakses situs porno;
- e. Intensitas komunikasi dengan orang tua mempengaruhi perilaku dalam mengakses situs porno;
- f. Intensitas komunikasi dengan peer group dengan teman mempengaruhi perilaku dalam mengakses situs porno;
- g. Keingintahuan tentang seksualitas mempengaruhi perilaku dalam mengakses situs porno;
- h. Ketersediaan fasilitas/ keterjangkauan mempengaruhi perilaku dalam mengakses situs porno;
- i. Keanggotaan dalam organisasi mempengaruhi perilaku dalam mengakses situs porno;
- j. Suasana hati (*mood*) mempengaruhi perilaku dalam mengakses situs porno.

### 1.7. DEFINISI KONSEP

Definisi konsep dari faktor-faktor yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Jenis kelamin

Jenis seks manusia (kondisi biologis) yang merupakan identitas gender responden dibedakan laki-laki dan perempuan.

b. Sosial ekonomi orang tua

Kondisi kekuatan ekonomi seseorang yang diukur berdasarkan jumlah pendapatan setiap bulan.

c. Religiusitas

Perilaku dan sikap seseorang yang berkaitan dengan agama yang dianutnya.

d. Kondisi Keluarga

Kondisi suatu keluarga ditinjau dari keutuhan anggota dalam keluarga inti yaitu seorang ayah, seorang ibu dan satu atau lebih anak.

e. Intensitas komunikasi dengan orangtua

Tingkat kedekatan hubungan antara orangtua dengan anak yang diukur dari kadar kualitas dan kuantitas hubungan kedekatan antara mereka. Kesibukan orang tua, misalnya : kedua orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan atau aktivitas lain, sehingga waktu untuk anak kurang. Keberadaan orang tua di rumah juga mempunyai pengaruh, apabila orang tua jarang dirumah menyebabkan komunikasi atau waktu bersama dan perhatian untuk anak juga kurang bahkan tidak ada sama sekali.

f. Intensitas komunikasi dengan *peer group*

Tingkat kedekatan hubungan komunikasi antara individu (seorang anak) dengan *peer group* yaitu pertemanan yang intens dengan orang-orang di sekitarnya sehingga sedikit banyak memberikan pengaruh pada masing-masing individu.

g. Keingintahuan tentang seksualitas

Keinginan untuk memenuhi pengetahuan akan informasi seks yaitu informasi tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan meningkatnya minat seks sebagai konsekuensi dari terjadinya perubahan fisik dan psikis pada remaja. Rasa penasaran terhadap informasi merupakan suatu kebutuhan sehingga menimbulkan motivasi untuk mengetahui informasi tersebut.

h. Ketersediaan fasilitas/ keterjangkauan

Suatu kondisi yang memberikan kemudahan untuk melakukan kegiatan mengakses internet karena adanya fasilitas atau keterjangkauan dalam mengakses.

i. Keanggotaan dalam organisasi

Keterlibatan individu dalam suatu organisasi yang merupakan aturan sekelompok orang yang berkerjasama untuk mencapai tujuan tertentu baik dalam bentuk kelompok formal maupun informal.

j. Suasana hati (*mood*)

Suasana hati (*mood*) merupakan keadaan perasaan sementara yang terjadi pada situasi atau waktu tertentu. Yaitu ketika perasaan sedang bahagia atau suasana hati lebih baik dari kondisi normal dan juga sebaliknya ketika

perasaan sedang sedih atau suasana hati lebih buruk dari kondisi normal. Tetapi walaupun durasinya pendek dan intensitasnya sedikit, namun suasana hati (*mood*) mempengaruhi ingatan akan informasi dan juga mempengaruhi perilaku atau hubungan sosialnya.

k. Perilaku Pelajar dalam mengakses situs porno

Merupakan tindakan melakukan kegiatan mengakses situs-situs yang berisi tentang pornografi baik berupa cerita-cerita erotis, gambar-gambar vulgar, film erotis dan lain sebagainya atau sering disebut juga sebagai “*Cyberporn*”.

### 1.8. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi operasional untuk masing-masing konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Jenis kelamin

Dibedakan antara jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

b. Sosial ekonomi orang tua

Diukur berdasarkan jumlah pengeluaran keluarga per bulan dalam satuan rupiah dan jumlah uang saku yang diterima responden setiap hari.

c. Religiusitas

Dengan mengukur dua komponen yang berbeda yaitu:

- perilaku (partisipasi dalam kegiatan keagamaan)
- sikap (pentingnya agama dalam kehidupan seseorang).

d. Kondisi Keluarga

Dengan mengukur kondisi keutuhan keluarga yang dibedakan dari data responden yaitu:

- Apakah tinggal bersama kedua orang tuanya?
- Apakah tinggal dengan salah satu orang tua karena salah satu bekerja dengan jarak jauh/ sudah meninggal/ bercerai?
- Apakah tidak tinggal bersama kedua orangtua?

e. Intensitas komunikasi dengan orangtua

Diukur dari tingkat kedekatan antara orang tua dengan anak yaitu:

- Kuantitas dalam berkomunikasi anak dengan orangtua yang terdiri dari rata-rata frekuensi berkomunikasi dengan orangtua dan waktu pertemuan dengan orang tua.
- Kualitas dalam berkomunikasi anak dengan orangtua yang terdiri dari mengkomunikasikan masalah pribadi atau masalah umum dan perhatian orang tua terhadap masalah pribadi anak.

f. Intensitas komunikasi dengan *peer group*

Diukur dari tingkat kedekatan responden dengan *peer group*nya yaitu:

- Kuantitas dalam pergaulan anak dengan *peer group* yang terdiri dari rata-rata frekuensi berkomunikasi dengan *peer group*, frekuensi aktivitas pergaulan dengan *peer group*.
- Kualitas dalam pergaulan anak dengan *peer group* yang terdiri dari mengkomunikasikan masalah pribadi atau masalah umum dan tingkat solidaritas dengan *peer group*.

g. Keingintahuan tentang seksualitas

Diukur dari motivasi individu dalam memenuhi kebutuhannya untuk pencarian informasi tentang seksualitas, yaitu:

- Pencarian informasi tentang seksualitas oleh responden dilakukan secara aktif atau pasif.
- Pencarian informasi tentang seksualitas oleh responden dilakukan melalui media apa saja.

h. Ketersediaan fasilitas/ keterjangkauan

Diukur dengan membedakan antara adanya ketersediaan fasilitas/ keterjangkauan dan yang tidak tersedia/ tidak mudah terjangkau. Pengukuran dilakukan untuk mengetahui:

- ketersediaan atau adanya komputer yang terkoneksi dengan internet baik itu di rumah, di sekolah maupun disediakan oleh fasilitas umum seperti warnet
- frekuensi menggunakan fasilitas warnet dalam seminggu
- rata-rata durasi /waktu mengakses internet dalam sehari

i. Keanggotaan dalam organisasi

Diukur dengan membedakan keterlibatan responden dalam suatu organisasi yaitu menjadi bagian dari organisasi dan peranannya dalam organisasi tersebut apakah berperan sebagai pemimpin/ pengurus atau sebagai anggota aktif/ pasif.

j. Suasana hati (*mood*)

Diukur dengan membedakan responden dalam kondisi suasana hati yang bagus (*good mood*) dan responden yang dalam kondisi suasana hati yang buruk (*bad mood*). Dalam penelitian ini untuk mengetahui suasana hati (*mood*) yang dominan dalam diri responden.

Pengukuran dilakukan dengan parameter :

- Penilaian karakteristik psikologis pribadi secara individu
- Penilaian karakteristik psikologis pribadi ketika berinteraksi dengan orang lain

#### 1. Perilaku Pelajar dalam mengakses situs porno

Perilaku mengakses situs porno merupakan perilaku khayalak dalam menggunakan media internet khususnya untuk mengakses situs porno. Tingkat penggunaan media pada responden dalam penelitian ini dihitung berdasarkan frekuensi dan waktu rata-rata dalam mengakses internet dengan penjelasan sebagai berikut:

- Frekuensi, yaitu tingkat keseringan responden dalam mengakses situs porno. Dalam penelitian ini adalah berapa kali responden mengakses situs porno dalam satu minggu.
- Curahan Waktu, adalah waktu rata-rata yang diberikan responden dalam sekali mengakses situs porno, yang dinyatakan dalam satuan jam.

### 1.9. METODA PENELITIAN

#### 1.9.1. TIPE PENELITIAN

Sesuai dengan tujuan penelitian maka tipe penelitian ini adalah **Eksplanatif**. Yang dimaksud dengan tipe penelitian eksplanatif adalah untuk menjelaskan sifat hubungan tertentu dengan menguji hipotesis yang ada dalam hal ini faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pelajar dalam mengakses situs porno.

## 1.9.2. POPULASI DAN SAMPEL

### 1.9.2.1. POPULASI

Populasi penelitian adalah siswa pelajar SMU Negeri 3 Semarang yang merupakan sekolah bertaraf internasional dan telah berbasis ilmu komputer sehingga para siswanya sudah mengenal, mengerti dan telah menggunakan internet. Adapun rekapitulasi data jumlah peserta didik SMA Negeri 3 Semarang pada tahun ajaran 2010/ 2011 adalah 1418 siswa sebagaimana Tabel. 1.1. berikut:

**TABEL 1.1.**  
**JUMLAH PESERTA DIDIK SMA NEGERI 3 SEMARANG**  
**PADA TAHUN AJARAN 2010/2011**

<b>KELAS</b>	<b>L</b>	<b>P</b>	<b>LP</b>
<b>X</b>	160	256	416
XI - Ilmu Alam	167	247	414
XI - Ilmu Sosial	19	34	53
<b>XI</b>	<b>186</b>	<b>281</b>	<b>467</b>
XII - Ilmu Alam	159	269	428
XII - Ilmu Sosial	30	37	67
<b>XII</b>	<b>189</b>	<b>306</b>	<b>495</b>
X – Aksel	8	12	20
XI – Aksel	10	10	20
<b>Akselerasi</b>	<b>18</b>	<b>22</b>	<b>40</b>
<b>JUMLAH TOTAL SISWA</b>	<b>553</b>	<b>865</b>	<b>1418</b>

Sumber: Tata Usaha SMA Negeri 3 Semarang

Untuk data jumlah peserta didik SMA Negeri 3 Semarang pada tahun ajaran 2010/ 2011 posisi bulan Januari 2011 dapat dilihat pada lampiran 2.

### 1.9.2.2. SAMPEL

Sampel diambil secara random dari seluruh populasi yaitu pelajar SMU Negeri 3 Semarang kelas X, XI dan XII yang kurang lebih berjumlah 1418 siswa. Untuk menghitung ukuran sampel didasarkan pada pendugaan proporsi populasi, rumus yang sederhana untuk ini ialah rumus Slovin dalam Umar (2002: 134) yaitu:

$$n = \frac{N}{Ne^2 + 1}$$

Dimana :

$n$  = ukuran sampel

$N$  = ukuran populasi

$e$  = batas kesalahan pengambilan sampel

Sehingga dari perhitungan menggunakan rumus di atas dengan batas kesalahan pengambilan sampel ditetapkan sebesar antara  $\pm 10\%$  dengan tingkat kepercayaan 95% ( $Z = 2$ ). Maka besar sampel yang diperlukan adalah:

$$n = \frac{1418}{(1418)(0,10)^2 + 1} = \frac{1418}{(1418 \times 0,01) + 1} = 94 \text{ orang}$$

Dari hasil pendataan tersebut maka responden yang memenuhi kriteria populasi sasaran dari penelitian ini akan dianalisa lebih lanjut.

### 1.9.3. TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan rancangan sampling (*sampling design*) adalah sampling berstrata yaitu pemilihan sampel

menggunakan teknik stratifide sampling (random sampling) dimana pengambilan sampel dibagi dalam 3 strata kelas X, XI dan XII ditambah kelas X dan XI untuk program akselerasi.

Maka dari masing-masing kelas diambil jumlah sampel sebagaimana dalam Tabel 1.2. berikut:

**TABEL 1.2.**  
**JUMLAH SAMPEL DARI POPULASI**

<b>STRATA</b>			<b>JML KELAS</b>	<b>UKURAN POPULASI</b>	<b>N SAMPEL</b>
Kelas X	→		: 13 Kelas	416	26
Kelas XI	→	Program Ilmu Alam	: 12 Kelas	414	24
		Program Ilmu Sosial	: 2 Kelas	53	4
Kelas XII	→	Program Ilmu Alam	: 11 Kelas	428	28
		Program Ilmu Sosial	: 2 Kelas	67	8
Kelas Akselerasi	→	Program IPA	2 Kelas	40	4
				<b>1418</b>	<b>94</b>

Sampel penelitian terhadap siswa SMU Negeri 3 Semarang diambil secara acak dengan mengundi sesuai nomor absen dimana tiap kelas akan diambil sampel rata-rata 2 (dua) orang siswa, dibuat proporsi yang sama berdasarkan jenis kelamin. Proporsi ini ditentukan untuk melihat perbedaan perilaku mengakses situs porno antara laki-laki dan perempuan. Sehingga masing-masing kelas sampelnya terdiri dari 1 (satu) perempuan dan 1 (satu) laki-laki untuk kelas X, XI dan kelas akselerasi.

Perkecualian untuk kelas XII karena jumlah siswanya lebih banyak maka dari 11 (sebelas) kelas XII IPA yang ada, 6 (enam) kelas pertama diambil sampel 3 (tiga) orang siswa yaitu dari 3 (tiga) kelas pertama terdiri dari 2 (dua) perempuan dan 1 (satu) laki-laki, untuk 3 (tiga) kelas berikutnya terdiri dari 1 (satu) perempuan dan 2 (dua) laki-laki. Adapun 5 (lima) kelas sisanya tetap diambil sampel 2 (dua) orang siswa terdiri dari 1 (satu) perempuan dan 1 (satu) laki-laki. Sedangkan untuk 2 (dua) kelas XII IPS yang ada masing-masing diambil sampel 4 (empat) orang siswa terdiri dari 2 (dua) perempuan dan 2 (dua) laki-laki.

Apabila sudah dilakukan pengambilan sampel dengan cara pengundian dan ternyata pada saat pelaksanaan penelitian siswa yang telah ditentukan berhalangan hadir maka akan digantikan oleh siswa yang berjenis kelamin sama pada nomor absen berikutnya.

Adapun hasil pengundian dalam pengambilan sampel secara acak (random sampling) dapat dilihat nama-nama dari 94 orang siswa sebagai responden pada tabel yang disajikan pada lampiran penelitian ini.

#### **1.9.4. JENIS DAN SUMBER DATA**

##### **1.9.4.1. JENIS**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian merupakan data kuantitatif (numerik) yang diperoleh melalui proses coding pada kuesioner yang telah diisi oleh responden yaitu mengubah data data berbentuk huruf menjadi data berbentuk angka atau bilangan dengan tujuan untuk mempermudah analisis data dan mempercepat proses *entry* data.

#### **1.9.4.2. SUMBER DATA**

Sumber data ada 2 yaitu :

- Data primer, berupa data yang diperoleh dari hasil jawaban responden terhadap item pertanyaan yang diberikan dalam angket mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pelajar dalam mengakses situs porno.
- Data sekunder, berupa data pendukung yang diperoleh dari literatur, instansi yang terkait dan data hasil penelitian sebelumnya.

#### **1.9.5. TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

##### **1. Pengisian Kuesioner**

Kuesioner tersebut digunakan untuk menggali informasi dari responden tentang perilaku mengakses situs porno beserta faktor-faktor yang mempengaruhi pelajar dalam mengakses situs porno termasuk data yang berkaitan dengan faktor demografinya.

##### **2. Dokumen**

Data sekunder yang berasal dari jurnal penelitian serta dokumen tentang jumlah mengakses situs porno dan lain sebagainya sebagai data penunjang analisis penelitian.

#### **1.9.6. INSTRUMEN PENELITIAN**

Alat penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah berupa kuesioner yang berisi pertanyaan tentang perilaku mengakses situs porno pada pelajar beserta faktor-faktor yang mempengaruhi sebagai sasaran penelitian dimana tipe

item pertanyaan dalam angket tersebut harus diuji terlebih dahulu tingkat validitas dan reliabilitasnya.

#### **1.9.7. TEKNIK ANALISIS**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah dimulai dengan tabel, grafik, gambar, diagram dan lain-lain dan karena tipe penelitian ini adalah eksplanatif maka dilanjutkan dengan analisis inferensial melalui penyajian dengan teknik statistik analisis faktor-faktor.

Analisis faktor adalah prosedur untuk mengidentifikasi item atau variabel berdasarkan kemiripannya. Kemiripan tersebut ditunjukkan dengan nilai korelasi yang tinggi. Item-item yang memiliki korelasi yang tinggi akan membentuk satu kerumunan faktor.

Dalam penelitian ini setelah dapat ditentukan faktor-faktor yang membentuk satu kerumunan faktor sehingga diperoleh jumlah faktor yang lebih sedikit dengan diberi nama variabel baru, selanjutnya analisis yang dilakukan adalah mengukur pengaruh variabel-variabel baru tersebut sebagai variabel independen terhadap variabel dependen dengan menggunakan analisis regresi untuk menguji hipotesis sehingga menghasilkan model persamaan regresi.

Adapun sebelum melakukan analisis regresi tentu saja didahului dengan melakukan uji asumsi klasik terhadap variabel-variabel penyusun model persamaan regresi tersebut. Menurut Ghozali (2006: 159) bahwa regresi dengan metode estimasi Ordinary Least Squares (OLS) akan memberikan hasil yang Best Linear Unbiased Estimator (BLUE) jika memenuhi semua asumsi klasik.