

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cyberpornography mempermudah pengaksesan pornografi di era postmodern ini. Teknologi dan internet yang terus berkembang merupakan salah satu pengaruh globalisasi yang mempermudah mendapatkan pengetahuan. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, APJII (2019) menunjukkan pertumbuhan pengguna internet Indonesia pada tahun ke tahun dari 143,2 juta jiwa (2017) menjadi 171,1 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta orang (2018). Didapatnya kemudahan penggunaan internet juga tidak dapat dipungkiri dampak negatif seperti *cyber crime* salah satunya adalah kejahatan *cyberpornography*.

Anak dapat menjadi aset yang berpengaruh besar untuk perkembangan suatu bangsa. Warga internet (netizen) anak yang melihat materi pornografi bukan hanya karena mereka sengaja mencari materi pornografi tersebut, dapat juga karena materi pornografi muncul sebagai iklan. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyatakan Indonesia mengalami keadaan darurat pornografi dan kejahatan online pada anak. Pada tahun 2017 hingga 2019 jumlah anak yang menjadi korban pornografi sebanyak 329 anak dan sebagai pelaku kejahatan 299 anak. Sebanyak 314 anak memiliki materi pornografi (Indonesia, 2020). Anak – anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Penemuan materi pornografi dapat membuat sebagian anak merasa jijik, terkejut, bersalah atau malu sebagian juga merasa bergairah yang ditakutkan akan menyebabkan adanya keinginan sebagai pemuas rasa bergairahnya dengan mencari materi pornografi lebih banyak lagi (Sabina, et al., 2008). Beberapa situs juga bahkan menyediakan berbagai bentuk pornografi.

Pada tanggal 10 Agustus 2018 pemerintah melalui kementerian komunikasi dan informatika telah melakukan pemblokiran pada situs-situs internet bermuatan pornografi untuk menghindari rusaknya anak bangsa, masih dirasa belum maksimal. Masih banyak bertebaran di mesin pencari seperti *Google, Bing, Yahoo*

yang menyediakan jasa untuk membuka situs-situs yang diblokir pemerintah, situs tersebut masih ditemukan walau sudah mengaktifkan fitur “*safe search*” (Razak, 2019). Usaha lainya yakni dengan dibuatnya undang undang tentang pornografi dan undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yakni undang-undang nomer 44 tahun 2008 pasal 4 ayat 1 dan 2 yang membahas larangan dan pembatasan dalam bentuk pornografi dan undang-undang nomer 11 tahun 2008 pasal 27 ayat 1 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Yuridis.id, 2019).

Kementerian telah menangani 1.109.416 materi bermuatan konten pornografi pada tanggal 30 november 2021 (Nashrullah, 2020), dari sebelumnya pada tahun 2017 komunikasi dan informatika memperkirakan total situs pornografi mencapai 28 - 30 juta. Adanya sistem penampisan saat itu hanya menyaring sekitar 700 ribu situs, dianggap masih kecil dibandingkan dengan situs yang masih ada (Ivan, 2017). Selain masih ditemukannya di berbagai situs, beberapa aplikasi di sosial media yang tidak hanya berguna sebagai komunikasi online yakni mengirim pesan melainkan juga mengirim gambar bahkan panggilan video yang tidak luput dipergunakan sebagai media penyebaran pornografi. Penjahat internet menyalahgunakan situasi dan kesederhanaan anak-anak mencoba untuk menyimpang dengan menggunakan *chat room* juga *e-mail* yang menyiksa mereka dalam bentuk pornografi dan mengungkapkan gambar pornografi mereka di situs pornografi (Bastani 2007 dalam Najmadini et al., 2014). *Cyberpornography* dikalangan anak-anak bukan lagi hal yang tabu. Di sekolah-sekolah bahkan siswa mampu menunjukkan gambar atau video yang telah mereka unduh kepada temannya dan tidak jarang mereka melihat bersama dalam jumlah teman yang tidak sedikit. Melakukan penyebaran secara online dengan mengambil video atau foto teman sendiri atau bahkan mereka menjajakan dirinya sendiri secara online (Sitarz, et al., 2014).

Cyberpornography mempengaruhi anak-anak yang merupakan generasi penerus terbanyak di Indonesia dianggap dapat memperburuk masa depan anak maupun negara. Pacaran yang saat ini bukan lagi *tren* orang dewasa kini juga dilakukan oleh anak-anak dibawah usia 13 tahun yang memiliki dampak kejahatan

seksual semakin meningkat. Bukan hanya pacaran anak-anak juga telah mampu mengoperasikan gadget yang tidak hanya memiliki pengaruh positif juga adanya pengaruh negatif salah satunya kemudahan akses pornografi. Usia yang dapat dinyatakan anak menurut undang-undang tentang pornografi yakni sebelum berusia 18 tahun. Tidak hanya di negara Indonesia saja *cyberpornography* banyak diakses, banyak negara yang mengalami permasalahan yang sama. Masalah yang terdapat pada *cyberpornography* yakni seperti kecanduan untuk sering mencari secara terus menerus dan bahkan memeraktekan setelah mengakses *cyberpornography*. *Cyberpornography* juga selain diperlihatkan dan diunduh, saling berbagi website antar pengguna, juga dapat diperdagangkan sebagai bisnis (Sitarz, et al., 2014). *Cyberpornography* berbeda dengan tindakan asusila yang dapat dihapus atau dicabut materi pornografi tersebut begitu saja. Pada *cyberpornography* dapat dengan mudah diunduh, disimpan, diperbanyak, dan disebarluaskan oleh pihak ketiga dengan waktu yang singkat dan berjalan terus menerus karena melibatkan banyak orang dan tidak berhenti begitu saja. Korban dari tindakan *cyberpornography* dapat digolongkan menjadi dua yakni model pornografi maupun ketertiban umum masyarakat dimana tindakan itu dilakukan yaitu orang yang dipublikasikan dan masyarakat yang mengetahui materi pornografi (Christianto, 2016).

Anak sebagai korban *cyberpornography* tidak terlepas dari media sosial yang tersembunyi yang membuat para pelaku *cyberpornography* dapat lebih tersembunyi seperti *Whisper* dan *Secret* yang berbentuk aplikasi. Berbeda dengan aplikasi *facebook* yang memiliki kebijakan untuk menerima pelaporan masyarakat dinilai menyimpang (Linggasari, 2015). Penyadaran dalam masyarakat akan bahaya pornografi juga diperlukan agar gerakan perlawanan *cyberpornography* ini dapat terus menjadi milik masyarakat (Soebagijo, 2008).

Beberapa penelitian yang membahas *cyberpornography*. Penelitian terdahulu dengan judul “Ancaman *cyberpornography* terhadap anak-anak” oleh Atem (2016), mengkaji dan mendeskripsikan bagaimana ancaman kejahatan berbasis pornografi di ruang *cyber*. Anak-anak memiliki resiko kejahatan lebih tinggi salah satu

kejahatannya adalah *cyberponography*. Peneliti mengaitkan keamanan ruang *cyber*, kontrol akses pada internet dan integrasi produk hukum dengan teknologi yang belum baik, yang tidak jauh berbeda dengan penelitian berikutnya.

Penelitian Adebayo dan Ojedokun, (2018), “*Trajectories of University of Ibadan Undergraduates’ Exposure to Cyber Pornography*” Pada penelitian ini mengakui dibutuhkannya *Stakeholder* yang relevan seperti orangtua, media, Badan Organisasi Nasional, sekolah, badan keagamaan dan peran Lembaga pemerintah khususnya Komisi Komunikasi Nigeria dan Organisasi Penyiaran Nigeria dapat mengambil tanggung jawab ini. Perbedaan berada pada subjek lebih terfokus menggunakan responden mahasiswa universitas Ibadan Nigeria yang menghasilkan banyaknya mahasiswa yang terpapar *cyberpornography* yakni menggunakan internet tidak hanya sebagai kegiatan akademik melainkan juga kegiatan mengakses materi pornografi berupa gambar atau video seks.

Penelitian Prather dan Donna (2014), “*Sexting among Teenagers in the United States: A Retrospective Analisis of Identifying Motivating Factors, Potential Targets, and the Role of a Capable Guardian.*” Penelitian ini terfokus pada mahasiswa baru di salah satu Universitas selatan menengah Amerika Serikat mengenai sikap *sexting* dan perilaku selama di sekolah tinggi. Sepertiga peserta melaporkan mengirim gambar *sexting* dari dirinya sendiri untuk orang lain menggunakan ponsel di sekolah tinggi. Penggunaan SMS untuk pengiriman *sexting*, peneliti menyatakan responden lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman tanpa pantauan orang tua dalam pengawasan secara bermakna lebih mungkin melakukan *sexting*.

Penelitian oleh Noya et al. (2018), “*Paparan Pornografi Melalui Media Berpengaruh Terhadap Perilaku Seksual Remaja Pada 2 SMP Di Kota Ambon Maluku.*” Meneliti pengaruhnya terhadap perilaku seksual yang menjelaskan tentang paparan pornografi internet pada remaja SMP di Kota Ambon. Dibutuhkan peran orang tua sebagai pendamping, pihak sekolah sebagai bimbingan konseling dan diperlukan advokasi serta penguatan peran seperti Pusat Informasi dan Konseling Kesehatan Reproduksi Remaja baik pada remaja maupun orang tua.

Penelitian Fernandez et al. (2017), “*Do Cyber Pornography Use Inventory – 9 Score Reflect Actual Compulsivity in Internet Pornography Use? Exploring the Role of Abstinence Effort.*” Penelitian ini mengeksplor dengan memberi tantangan kepada pengguna *cyberpornography* laki-laki untuk tidak menggunakan pornografi online selama 14 hari dan juga memantau pantangan gagal. Namun, rincian yakni ketidaksetujuan moral hanya memperkirakan skor emosional dan bukan skor kompulsif yang dirasakan.

Penelitian Lecours et al. (2016), “*Cyberpornography: Time Use, Perceived Addiction, Sexual Functioning, and Sexual Satisfaction.*” Fokus subjek pada penelitian ini membedakan antara wanita dan pria dewasa dalam menanggapi penggunaan *cyberpornography*. Pelaporkan melihat pornografi secara online. Penelitian ini dikaitkan dengan kepuasan melalui hubungan kecanduan (perasaan kompulsif, upaya untuk mengakses, tekanan terhadap pornografi) dan masalah fungsi seksual (disfungsi seksual, paksaan, penghindaran). Peneliti menunjukkan nilai pemahaman yang lebih baik tentang personal dan relasi motivasi dan mempengaruhi penggunaan *cyberpornography*.

Penelitian oleh Sitarz et al. (2014), “*Internet Addiction to Child Pornography.*” Hampir dengan penelitian di atas yang membahas candu, pada penelitian ini menjelaskan tentang kecanduan pornografi anak, eksploitasi pada anak dalam materi pornografi. Materi pornografi online tidak hanya digunakan untuk menikmati (melihat) juga untuk mengunduh dan memperdagangkan, dan menampilkan perilaku internet membuat kecanduan yakni dengan menghabiskan banyak waktu terlibat penyebaran materi pornografi anak. Mereka melaporkan sendiri menggunakan materi pornografi anak akan mungkin dianggap kecanduan internet. Ditemukan hasil satu banding lima orang disetiap pelapor merupakan pecandu pornografi anak.

Penelitian Morelli et al. (2016), “*Sexting Behaviors and Cyber Pornography Addiction Among Adolescents: the Moderating Role of Alcohol Consumption.*” Berbeda dari penelitian sebelumnya yang membahas pornografi berakibat langsung kepada subjek, pada penelitian ini menjelaskan tentang hubungan sexting,

cyberpornography dan juga alkohol. Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa *sexting* dan *cyberpornography* memiliki tingkat lebih besar saat pengguna materi pornografi tersebut mengkonsumsi alkohol tinggi dan sebaliknya jika mengkonsumsi alkohol ringan maka tingkat *sexting* dan *cyberpornography* juga akan rendah.

Penelitian Najmadini et al. (2014), “*A Study Comparative Cyber Pornography And Penal Code Between Iran And Malaysia.*” Berbeda dari penelitian sebelumnya yang memiliki satu subjek dalam penelitiannya dan penggunaan penelitian berdasarkan jenis kelamin. Pada penelitian ini fokus peneliti menjelaskan tentang adanya korban pada *cyberpornography* yakni terjadi pada perempuan dan anak-anak. Peneliti menyatakan adanya kewajiban internasional yakni penting memisahkan pornografi anak dengan pornografi dewasa untuk urusan pornografi anak dibuat lebih ketat.

Peneliti oleh Ali dan Shahariar (2014), “*Nature of the Cyber Crime Activities among the Secondary Student in Dhaka City of Bangladesh: A Baseline Study.*” Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang membahas pornografi. Pada penelitian ini menjelaskan tentang kejahatan internet pada berbagai macam kejahatan yang dilakukan oleh siswa sekolah menengah di Kota Dhaka. *Cyber crime* tersebut merupakan kejahatan yang dilakukan secara sadar maupun tidak. Keterbatasan pengetahuan pada siswa mengenai undang-undang informasi dan transaksi elektronik juga karena kurangnya pengawasan yang tepat dan penerapan undang-undang remaja yang terlibat kejahatan *cyber crime*.

Penelitian *cyberpornography* semakin berkembang diikuti dengan perkembangan teknologi. Selain orang dewasa anak – anak turut terkena dampak negatif, akan tetapi dari berbagai studi yang telah didapatkan ini umumnya lebih banyak pada penelitian membahas *cyberpornography* anak sebagai eksploitasi yakni anak-anak memiliki resiko sebagai korban konten pornografi, pengguna akses pornografi adalah orang dewasa dan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian *cyberpornography* masih sedikit ditemukan pada penelitian sosiologi dengan menggunakan teori habituasi dan metode kualitatif.

1.2 Fokus Penelitian

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang konten pornografi pada anak karena konten pornografi ini mampu membentuk habits yang pada umumnya masyarakat menentang adanya konten tersebut. Tetapi masih ditemukannya anak-anak yang mengetahui konten pornografi secara individu maupun berkelompok. Perkembangan teknologi bukan hanya berdampak positif dapat pula memiliki dampak negatif ditambah kini masyarakat lebih membebaskan anak memiliki gadget sendiri yang salah satu dampaknya memudahkan pengaksesan konten pornografi.

1.1.1 Bagaimana habitus anak mengakses konten pornografi pada media sosial

1.1.2 Bagaimana dampak adiktif konten pornografi pada anak sebagai perilaku penggunaan sosial media

1.3 Tujuan Penelitian

1.1.3 Penelitian ini untuk mengungkapkan habitus anak mengakses konten pornografi dari media sosial

1.1.4 Penelitian ini untuk mengungkapkan dampak adiktif yang didapat dari konten pornografi pada perilaku penggunaan sosial media

1.4 Manfaat Penelitian

1.1.5 Manfaat penelitian praktis

Bermanfaat untuk menambah pengetahuan mengenai pornografi internet di kalangan netizen anak dan merubah cara pandang masyarakat untuk lebih berhati-hati dalam penggunaan gadget khususnya pada anak.

1.1.6 Manfaat penelitian akademis

Bermanfaat untuk menjadikan referensi pada penelitian *cyberpornography* selanjutnya serta menambah wawasan bagi pembaca.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Studi Terdahulu

Studi terdahulu memiliki persamaan dan perbedaan dalam penelitiannya. Pada penelitian Atem (2016) memiliki persamaan dengan penelitian Adebayo (2018) dan Noya (2018) yakni ketiga penelitian ini sama-sama membahas mengenai konten pornografi yang membutuhkan stakeholder relevan guna mencegah penyalahgunaan internet. Diharapkan dengan adanya *stakeholder* dari berbagai pihak yakni tidak hanya dari pihak orang tua, dibutuhkan pula peran negara beserta lembaga yang turut serta dirasa mampu membantu mengurangi pengaksesan *cyberpornography*. Pemerintah telah menjaga keamanan dalam ruang *cyber* seperti telah adanya *cyber security* dan undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik, akan tetapi bukan hanya pemerintah saja yang berperan melainkan dibutuhkan pihak lain seperti lembaga, orang tua, maupun pengguna internet turut serta mendorong diri dalam pengurangan penyalahgunaan ruang *cyber*, khususnya pada konten pornografi diperlukannya pusat informasi dan konseling kesehatan reproduksi remaja. Pengguna mampu menggunakan internet dengan sebaik-baiknya dan dianggap tidak menyimpang dengan apa yang diharapkan oleh masyarakat.

Berbeda dari penelitian Atem (2016), Adebayo (2018) dan Noya (2014) pada penelitian Najmadini (2014) fokus kepada *stakeholder* dari pemerintah yakni dengan menggunakan hukum pidana dalam proses pengurangan penyalahgunaan ruang *cyber* pada kasus pornografi. Penelitian ini menggunakan negara Malaysia dan Iran, pada negara Iran tidak adanya definisi pornografi akan tetapi mereka dianggap masuk pada undang-undang yang mengatur hukum aktivitas ilegal audio visual. Di Malaysia pornografi muda yakni yang berumur dibawah 20 tahun dan pornografi anak berumur dibawah 14 tahun ini termasuk kejahatan yang dianggap mutlak.

Penelitian Adebayo dan Ojedokun (2018) selain memiliki persamaan dengan Atem (2016) dan Noya (2018) pada pembahasan *stakeholder*. Penelitian Adebayo dan Ojedokun (2018) juga memiliki persamaan dengan Parther dan

Donna (2014). Meski pada jurnal Parther dan Donna (2014) tidak membahas pornografi melalui media internet akan tetapi pembahasannya memiliki kesamaan yakni menggunakan subjek mahasiswa. Pengiriman konten pornografi ini dilakukan oleh mahasiswa melalui sms yang juga pada penelitian Parther dan Donna (2014) dijelaskan kurangnya *stakeholder* yakni peran orangtua. Mahasiswa pada penelitian ini mengaku lebih menghabiskan waktunya dengan teman sebaya tanpa pantauan orangtua.

Selain penelitian dari Parther (2014) dan Adebayo (2018) yang menggunakan subjek mahasiswa, penelitian lain juga tidak kalah berperanserta dalam keberlanjutan penelitian ini. Data primer lain yang paling banyak ditemui yakni dengan subjek anak-anak. Penelitian Noya (2018) dan Ali (2014) dengan subjek siswa sekolah menengah, dan Zahrah (2017) pada anak berusia 7-12 tahun yang bertempat di rumah pintar bangjo Semarang.

Pengumpulan data pada penelitian dengan topik *cyberpornography* dapat dilakukan melalui data primer maupun data sekunder. Pada studi terdahulu dengan data primer telah disebutkan di atas. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kepustakaan dapat ditemui yakni penelitian Najmadini (2014) dan Atem (2016) yang mengandalkan pengumpulan data dari buku bacaan maupun buku hukum dan non legal, jurnal, makalah, artikel, yang studi terdahulu analisis permasalahan dan kasus yang terjadi atau pernah terjadi beserta hukum yang berlaku tanpa melakukan wawancara mendalam maupun menggunakan kuesioner.

Anak selain menjadi pengguna *cyberpornography* ditemukan pada penelitian dapat pula dijadikan eksploitasi oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab. Penelitian Najmadini (2014) dan Sitarz (2014) meneliti anak sebagai konten pornografi yang tidak sedikit diminati oleh pengguna *cyberpornography*. Penelitian ini ditemukan adanya pornografi yang mencampur adukkan antara pornografi dewasa dan pornografi anak yang dirasa mudah diakses bahkan pengguna merupakan pecandu pornografi anak. Penelitian Najmadini (2014) menjelaskan adanya penggabungan antara

pornografi dewasa dan pornografi anak, menurutnya penting untuk memisahkan pornografi anak dan pornografi dewasa, pada pornografi anak diharapkan lebih diperketat. Penjahat *cyber* menggunakan anak sebagai bahan pornografi dengan cara memanfaatkan anak sebagai pengguna internet yang semakin banyak dengan menyalahgunakan *chatroom* atau *email* mereka mencoba untuk menyimpang, menyiksa anak-anak dalam bentuk pornografi dan kemudian mengungkapkannya pada situs porno. Pada Sitarz (2014) menjelaskan pengguna pornografi anak bukan hanya melihat melainkan juga mengunduh, bahkan memperdagangkan konten pornografi anak. Pengguna *cyberpornography* anak ini telah mengalami kecanduan.

Materi *cyberpornography* mampu membentuk kecanduan. Penelitian yang membahas kecanduan *cyberpornography* yakni terdapat pada penelitian Sitarz (2014) dan Lecours (2016). Pengguna merasakan kepuasan yang didapat dari mengakses konten pornografi, mereka rela menghabiskan banyak waktu untuk melihat konten tersebut. Selain melihat secara online pengguna *cyberpornography* juga dapat melakukan pengunduhan dan penyimpanan konten. Penelitian Sitarz telah menjelaskan adanya kecanduan terhadap konten pornografi anak. Pengguna *cyberpornography* anak memiliki kecanduan internet yang berlebihan dengan rela menghabiskan waktunya untuk menikmati konten yang sedang dilihat tersebut bahkan tidak segan untuk disebarluaskan. Penelitian Lecours melihat kecanduan kepada fungsi dan kepuasan seksual. Lecours menjelaskan pengguna konten pornografi lebih banyak diminati oleh laki-laki daripada perempuan karena sifat ambigu yang mengarah ke perspektif negatif perempuan terhadap konten pornografi sehingga tidak sedikit perempuan melaporkan konten tersebut bernilai negatif misal, karena merasa malu terkait perilaku seks pada konten, seks online dianggap salah secara moral atau kotor. Fakta pada penelitian Lecours bahwa laki-laki merupakan konsumen utama *cyberpornography*. Konten video pornografi umumnya berorientasi pada kebutuhan, fantasi, preferensi pria yang mungkin kurang menarik bagi beberapa wanita. Terlepas dari perbedaan pria dan wanita ditemukan bahwa ketika adanya pengendalian kecanduan terhadap materi

cyberpornography dan fungsi seksual pengguna secara langsung berhubungan dengan ketidakpuasan seksual. Meski kemungkinan langsung negative ini sangat kecil akan tetapi tontonan *cyberpornography* merupakan prediktor kuat untuk kepuasan seksual lebih rendah. Penelitian Lecours menggunakan sifat cross sectional sehingga sulit untuk menentukan apakah melihat *cyberpornography* meningkatkan ketidakpuasan seksual atau wanita dan pria jika mengalami ketidakpuasan seksual meningkatkannya dengan melihat *cyberpornography*.

Penelitian *sexting* dilakukan oleh Parther dan Donna (2014) penelitian ini juga dilakukan oleh Morelli (2016) yang menggabungkan *cyberpornography* dan juga alcohol. *Sexting* dilakukan oleh subjek pada penelitian Parther dan Donna melalui pengiriman sms (offline) pada tahun 2014 penelitian ini mengalami perkembangan yang saya dapatkan di penelitian Morelli yakni menggabungkan *sexting* yang telah mampu dikirim melalui internet (*cyberpornography*) juga dihubungkan dengan tinggi rendahnya konsumsi alcohol.

Dari berbagai studi terdahulu yang telah didapatkan fokus kajian menjelaskan mengenai *stakeholder* primer dan sekunder; pandangan hukum pada *cyberpornography*; penelitian yang dilakukan melalui data sekunder yakni buku, jurnal makalah, artikel dan studi terdahulu dan data primer merupakan anak-anak yang masih sekolah maupun pada tingkat sekolah tinggi; *cyberpornography* yang menggunakan anak-anak sebagai bahan konten yang bahkan dikonsumsi oleh orang dewasa dan dengan mudahnya diakses; konten *sexting* yang mengalami perkembangan dari hanya sekedar sms kini dapat melalui *cyber*; dan terakhir penelitian mengenai kecanduan dari penggunaan konten pornografi pada penelitian *cyberpornography* anak dan penelitian kecanduan pada tingkat kepuasan seksual. Berbeda dari penelitian sebelumnya, studi kali ini akan membahas *cyberpornography* menurut pandangan sosiologi yang sangat jarang ditemui dalam studi – studi sebelumnya. Judul penelitian yakni habitus mengakses konten *cyberporography* di kalangan netizen anak,

Peneliti menggunakan teori habitus Bourdieu untuk melihat habitus yang dilakukan anak sehingga mampu mengakses konten pornografi melalui dialektis struktur objektif dan subject fenomena. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dan subjek penelitian anak berusia di bawah 18 tahun yang bertempat tinggal di wilayah Surabaya.

1.5.2 Kerangka Teori

1.5.2.1 Pornografi

Pornografi memiliki definisi dari beberapa sumber yang berbeda-beda. Pornografi pada kamus besar bahasa Indonesia memiliki pengertian penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan atau tulisan untuk membangkitkan nafsu berahi. Bahan bacaan yang dengan sengaja dirancang untuk membangkitkan nafsu birahi seksual (bahasa, 2016). Ada pula pengertian pornografi yang berasal dari kata Yunani yakni *porne* yang berarti prostitusi atau pelacur dan *graphe* yang berarti tulisan atau ungkapan. Dari dua kata *porne* dan *graphe* memiliki arti, setiap ungkapan yang memiliki ekspresi mesum dapat berupa gambar, video, ucapan maupun tulisan atau segala bentuk karya berupa ungkapan atau tulisan yang memiliki arti pelacur (Armando 2004 dalam PUSPENSOS 2015).

Pengertian pornografi menurut undang-undang no 44 tahun 2008 tentang pornografi, Pornografi adalah gambaran, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, bunyi, suara, animasi, kartun, video, percakapan, gerak tubuh maupun pesan lainnya melalui berbagai media komunikasi dan pertunjukan di muka umum yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat (perundang-undangan, 2008). Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur penyiaran berupa gambar gerak atau tidak maupun tulisan yang mampu mengundang nafsu birahi pengguna baik peredaran konten melalui offline maupun online, termasuk ruang lingkup pornografi.

Indonesia memiliki standar moral yang berbeda dengan negara Amerika atau Negara Eropa lainnya, dimana mereka memiliki standar moral yang mana seks di luar nikah merupakan kelaziman dengan contoh adanya majalah *playboy* yang berisi perempuan-perempuan cantik yang tidak memakai busana akan tetapi memiliki ijin resmi namun peredarannya terbatas. Di Indonesia tidak dapat menerima serta menjunjung tinggi norma dan etika yang merasa seks di ruang publik yang tabu (Soebagijo, 2008). Ada lima ragam pornografi menurut komisi Amerika serikat pada tahun 1986 yaitu:

1. Nudity pornografi yang menampilkan model telanjang seperti halnya model majalah wanita telanjang
2. Non Violent, non degrading material. Memuat adegan seks atau model berpakaian seksi/telanjang. Namun, tidak menyertakan unsur kekerasan atau melecehkan perempuan. Seperti, adegan seksual tanpa paksaan.
3. Non Violent, degrading sexual eksplisit material. Memuat adegan seksual yang tidak mengandung kekerasan, namun adanya unsur pelecehan. Seperti, adegan seksual dengan digilir atau berhubungan dengan hewan.
4. Sexually Violent Material. Memuat adegan seksual secara kekerasan bahkan dapat merenggut korban nyawa. Seperti, melakukan adegan seksual memaksa korban hingga membunuhnya.
5. Child pornography. Memuat model pornografi anak.

1.5.2.2 Internet

Internet atau *international network* adalah sebuah jaringan komputer yang sangat besar, terdiri dari jaringan-jaringan kecil saling terhubung mampu menjangkau dunia. Internet dikelola oleh pemerintah maupun swasta. Pengguna internet dapat mengakses kapanpun dan dimanapun dan internet memiliki beragam informasi, dapat berupa teks, gambar, video grafik maupun animasi. Adanya berbagai jenis layanan internet seperti adanya aplikasi *chatting* berbasis teks yang dilakukan secara *real time* mampu mencakup lingkup luas yakni hingga seluruh dunia. Aplikasi *chatting* ini bukan hanya berupa teks

melainkan semakin berkembang yakni dapat melakukan *voice chat*, *video call*, pengiriman *file* hingga mampu dipergunakan oleh beberapa anggota (grup). Adapula *website* yang memiliki peminat tidak sedikit. Layanan WWW atau *website* ini lebih terbuka daripada *chatting* dan berbagai macam sarana pengetahuan dapat diakses, terdiri dari berbagai halaman dan dokumen yang saling terhubung (Oetomo, 2002).

Internet mampu membantu masyarakat melakukan kegiatan dengan mudah yang sebelum adanya internet masyarakat hanya menggunakan komunikasi secara langsung, dan mengalami kesusahan dalam jarak yang berjauhan. Lambat laun masyarakat mengalami perubahan pada kehidupannya. Kemunculan internet yang terus berkembang membuat masyarakat mampu memperoleh kemudahan pada aktifitas maupun informasinya, yang kini internet tidak hanya sebatas pada media untuk berkomunikasi dan informasi akan tetapi masyarakat juga dapat memperoleh fasilitas yang mereka butuhkan. internet membantu menjalankan aktifitas dengan mudah seperti kemudahan dalam mendapatkan fasilitas berkendara, fasilitas jasa. Internet telah merambah menempatkan posisi kuat di media yang dari dulu sudah ada. Media ini semakin populer sehingga mampu memperkembangkan software dan hardware sehingga selalu mengalami penyempurnaan menjadi lebih baik serta memperoleh antusias pada masyarakat.

Penemuan teknologi internet mengalami perubahan pada masyarakat yang berkembang pada skala massal yang merubah masyarakat dari sebatas dunia lokal menjadi masyarakat dunia global, dunia yang semakin transparan pada perkembangan informasi, transportasi, dan teknologi yang berkembang besar dan cepat. Lingkup masyarakat global ini memungkinkan kelompok masyarakat menciptakan budaya-budaya bersama, menghasilkan produk bersama, menciptakan pasar bersama, bahkan juga mampu menciptakan peperangan dengan skala global. Teknologi internet bukan hanya mampu menciptakan masyarakat dunia global. Namun, mampu menciptakan adanya ruang gerak pada masyarakat yakni adanya kehidupan masyarakat secara nyata dan kehidupan masyarakat maya atau *cybercommunity* (Bungin, 2003).

Penggunaan internet tidak hanya sebatas untuk orang tua. Adanya anak-anak dari yang masih sekolah dasar hingga remaja dapat menggunakan teknologi internet ini, ditambah lagi mudahnya teknologi yang mampu menggunakan media internet ini seperti laptop, tab, hp dsb. Pada kelompok orang dewasa biasanya internet ini mereka gunakan untuk bisnis. Berbeda dari mereka, kelompok remaja yang masih sekolah mereka lebih banyak menggunakan internet untuk hiburan, pergaulan serta belajar. Internet yang mudah untuk diakses serta murah sehingga individu atau kelompok tidak sedikit yang membuat website di internet yang semakin hari semakin bertambah. Sehingga tidak sedikit orang yang tersesat di ruang *cyber* yang mereka belum ketahui sebelumnya. dunia virtual merupakan dunia yang tak berujung seakan tak bermula dan berakhir (Bungin, 2003).

Konten pornografi sebelum adanya teknologi internet telah ada melalui media offline akan tetapi seiring perkembangan teknologi internet yang terus mengalami penyempurnaan juga mampu membantu penyebaran konten pornografi dengan mudah. Web-web terus bertebaran menyebabkan seseorang yang menginginkan pengetahuan akan banyak hal juga mampu menyesatkan pengguna internet tidak terkecuali *porn site*. Di internet ada banyak *website* yang memberikan informasi pornografi dengan membayar, atau ikut menjadi member di *website* tersebut dan adapula yang mendapatkannya dengan gratis. Di dalam konten *cyberpornography* pengguna dapat memilih apa yang mereka inginkan seperti bintang film dari beberapa negara yang diinginkan tidak terkecuali konten pornografi yang merupakan selebritis maupun anak-anak, berbentuk video, gambar, animasi atau lainnya. Dapat dipastikan masyarakat yang mengakses konten pornografi tidak hanya orang dewasa melainkan juga terjadi pada anak sekolah. Meski berbagai usaha penutupan *cyberpornography* akan tetapi situs yang mengandung konten pornografi ini sudah terlalu banyak dan ada saja cara *netter* mengakses konten *cyberpornography*. Situs porno itu muncul karena banyaknya masyarakat yang masih mencari konten tersebut dan adanya kelompok tertentu yang memanfaatkannya untuk berbisnis (Bungin, 2003).

1.5.2.3 *Cyberpornography*

Dari penjelasan di atas dapat diartikan materi pornografi yang mampu menggugah nafsu birahi yang kini tidak lagi hanya berupa tulisan, gambar atau video offline yakni melalui cd/dvd atau foto yang dikirim dari sms, maupun berupa media cetak seperti majalah, komik, novel, foto. Seiring berjalannya teknologi internet, jaringan yang mampu menyebarkan secara luas hingga mencakup masyarakat secara global (bahasa, 2016). Kini pornografi juga mengalami perubahan. Pornografi dapat dengan mudah diakses dengan membuka situs, melalui sosial media baik yang mengikuti akun yang menggugah pornografi maupun sosial media pribadi yang berisi orang-orang tertentu. Penyebaran materi pornografi dengan mudah dapat dikirimkan dan tersebar begitu saja, konten pornografi yang sudah terkirim akan tersimpan ke berbagai pihak dan materi ini akan terus berlanjut serta mengalami kesulitan untuk menghapus materi pornografi yang telah tersebar. Bukan hanya gambar dan video saja yang menjadi materi penyebaran konten pornografi bahkan novel/komik online, games dan iklan turut serta secara langsung maupun tidak menyebarkan materi pornografi. Materi pornografi ini dapat dengan mudah diakses karena alat penyebaran materi pornografi hampir menemani aktifitas sehari-hari, ditambah pula pada jaman ini masyarakat mengandalkan gadget untuk menemani aktifitas maupun mempermudah kehidupan (Widyananda, 2020). Tidak sedikit kemungkinan materi pornografi akan sesekali muncul pada pengguna teknologi (gadget) disengaja maupun tidak. Pornografi sebagai realitas membentuk skema yang tidak asing bagi masyarakat. Pemilihan penggunaan konten pornografi melalui media internet atau tidak menjadi pengguna akan mempengaruhi habitus atau tidaknya pada individu maupun kelompok. Disini juga akan melihat bagaimana habitus anak sebagai pengguna pornografi dan dampak yang mereka peroleh sebagai pengguna konten.

1.5.2.4 Habitus – Pierre Felix Bourdieu

Teori merupakan pisau analisis yang mampu menjadi alat penjelas serta membantu memahami realitas sosial yang tidak dipahami oleh masyarakat pada umumnya. Teori memiliki ragam di dalamnya. Seperti, pada teori Pierre Felix Bourdieu memiliki perbedaan dalam melihat seluk beluk masyarakat. Berbeda dari kaum Sokrates, Plato, Aristoteles yang mengartikan manusia berasal dari kodrat, Bourdieu mampu menciptakan cara pandang yang berbeda sekaligus mengatasi dikotomi pada pemikiran terdahulu. Keberhasilan dikotomi Bourdieu yakni pertentangan struktur vs agensi, nature vs history, faktor objektif vs faktor subjektif, objektivisme vs subjektivisme, doxa vs episteme, material vs simbolik, kesadaran vs ketidaksadaran, kebebasan manusia vs terikat struktur, ekonomi vs budaya. Keberhasilan dikotomi Bourdieu dikarenakan keinginannya dalam mengatasi masalah sosial dari penelitian sebelumnya yang memisahkan antara hubungan struktur dan tindakan pada konsep habitus yang berdasarkan praktek individu dan kolektif (Harker, et al., 1990).

Konsep habitus Bourdieu melihat realitas sosial tidaklah sederhana seperti mengutamakan faktor ekonomi dan melupakan faktor lain. Habitus adalah struktur kognitif sebagai perantara individu dengan realitas sosial. Habitus merupakan struktur subjektif dan objektif terbentuk dari pengalaman individu yang berhubungan dengan individu lain yang ada dalam ruang sosial. Habitus didapat dari hasil pembelajaran seperti lewat pengasuhan, aktivitas bermain, dan pendidikan masyarakat dalam arti luas, Pembelajarannya secara halus bahkan tidak disadari dan tampak wajar, sehingga terasa alamiah seakan akan ‘sudah dari sananya’. Habitus diproduksi dan mampu memproduksi dunia sosial. (Harker, et al., 1990)

Habitus ini diindikasikan sebagai skema-skema yang merupakan perwakilan konseptual dalam realitas sosial. Pada perjalanan hidup manusia memiliki skema yang kemudian terinternalisasi dan melalui skema-skema tersebut manusia mempersepsi, memahami, menghargai serta mengevaluasi realitas sosial. Skema yang mencakup habitus ini seperti pada konsep ruang,

waktu, sakit sehat, baik buruk, untung rugi, benar salah, berguna tidak berguna, indah jelek, terhormat terhina. Ritzer melihat habitus Bourdeu sebagai suatu akal sehat, hanya membatasi pilihan tindakan bukan sebagai penentu tindakan yang akan dilakukan. Skema-skema habitus dari bentuk klasifikasi primer dapat bekerja pada tingkat bawah sadar, di luar dari jangkauan pemeriksaan intropeksi cermat dan pengendalian kehendak. Skema tersebut membentuk praktik-praktik yang dapat menanamkan suatu yang keliru yang disebut orang sebagai nilai-nilai, contohnya pada *gesture* yang kelihatannya remeh, dengan melihat cara berjalan, cara membuang ingus, cara saat batuk atau flu, cara makan dan berbicara. Habitus mencakup pengetahuan serta pemahaman seseorang pada dunia yang memberikan kontribusi tersendiri pada realitas dunia tersebut. Habitus merupakan konstruksi pengantara, bukan sebagai konstruksi penderminasi. Habitus juga merupakan sebuah sifat yang tercipta karena kebutuhan. (Harker, et al., 1990)

Habitus memungkinkan hubungan interaksi dengan pihak-pihak luar dirinya. Interaksi luar membentuk ranah yang mengisi ruang sosial. Akan tetapi, ranah yang dimaksud bukan ikatan antarsubjektif namun membentuk struktur mengikat posisi dalam masyarakat secara spontan. Setiap ranah memiliki kekuatannya sendiri serta ditempatkan pada ranah yang lebih besar yang memiliki kekuatan dan strukturnya sendiri begitu seterusnya. Disposisi didapatkan dari berbagai posisi sosial yang berada dalam suatu ranah, dan mengimplikasikan suatu penyesuaian subjek terhadap posisi tersebut. Tempat dan habitus seseorang mampu membentuk basis persahabatan, cinta, maupun hubungan pribadi lainnya dan mampu merubah dari kelas-kelas teoritis menjadi kelompok-kelompok *real*. (Harker, et al., 1990)

Habitus tidak memiliki struktur yang statis karena habitus menyesuaikan para individu yang terus menerus mengalami perubahan dalam menghadapi berbagai situasi yang bertentangan dengan tempat mereka menemukan diri. Habitus tidak pernah tak berubah pada waktu untuk individu maupun generasi ke generasi. Posisi dalam berbagai ranah juga turut berubah-ubah, begitu pula

pada disposisi yang membentuk habitus. Bourdeu menjelaskan adanya dua kekangan pada agen. Sumber kekangan pertama yakni habitus dari agen-agen yang bersosialisasi. Agen tersebut mengalami siklus reproduksi sebelumnya. Agen disini merupakan anak yang kehidupannya tercampur tangan oleh seluruh kelompok sosialisasinya seperti praktik ritual, moral, norma yang terstruktur sesuai prinsip habitus yakni kesesuaian. Sumber kekangan pertama ini mampu membentuk anak melihat kehidupan sama dengan kelompok sebelumnya. Namun, sumber kekangan kedua menjelaskan perubahan masyarakat yang relatif cepat mengalami perubahan juga pada kondisi lingkungan material serta sosial untuk generasi baru. Adanya perubahan habitus pada setiap generasi.

Pornografi merupakan realitas sosial yang mempengaruhi kehidupan anak-anak. Istilah pornografi didapat dari pengalaman individu dengan individu lainnya dalam ruang sosial. Istilah yang didapat membentuk skema-skema perwakilan konseptual dari realitas sosial. Contoh pornografi merujuk kepada pemilihan baik buruk yang harus dipilih oleh masyarakat, jika dirasa memiliki dampak negatif, maka tindakan manusia diarahkan menghindarinya termasuk pada barang maupun individu atau kelompok yang mungkin dapat menyebabkan munculnya pengaruh yang tidak diinginkan atau dengan memberikan pengarahan yang perlu dilakukan. Meski habitus mampu membentuk skema baik buruk akan tetapi habitus tidak seragam pada setiap aktor yang dapat diterima oleh kelompok lainnya. Habitus bukan kodrat yang memiliki bawaan alamiah akan tetapi terbentuk dari pembelajaran melalui pengasuhan, aktivitas bermain maupun pendidikan memiliki arti luas, yang menciptakan perbedaan-perbedaan konten pornografi itu sendiri. Materi pornografi adalah bentukan dari disposisi yang berasal dari skema-skema yang telah ada pada individu atau kelompok tertentu. Pornografi membentuk kebiasaan masyarakatnya untuk bertindak sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Mereka yang melihat pornografi ada yang menggunakannya dengan sebaiknya contoh keingintahuan pasangan suami istri untuk berhubungan intim dengan pasangannya. Namun, juga mampu terlepas dari pengendalian kehendak dengan cermat. Skema tersebut mampu membentuk praktik yang ditanamkan

secara keliru yakni penggunaan konten pornografi yang meresahkan dirinya maupun masyarakat lain contoh pada kasus pencabulan, pedofil, onani, LGBT, eksploitasi pada anak maupun perempuan.

Bourdieu mengungkapkan habitus mengalami kondisi berubah-ubah pada tiap waktu atau perulangan peristiwa ke suatu arah yang mengupayakan kompromi dengan kondisi material yakni pada kebiasaan mengakses konten pornografi seseorang dalam hal ini akan berusaha mencari cara untuk mengakses konten pornografi yang mempengaruhi kondisi material yang akan berpengaruh terhadap kebiasaan yang mereka lakukan. Jika seseorang memiliki materi yang cukup untuk sering mengakses pornografi baik dengan membeli kuota internet atau keluar membeli makanan atau minuman untuk memperoleh wifi gratis anak tersebut akan membentuk kebiasaan yang akan terus menerus mereka lakukan. Namun, jika anak tersebut melihat video atau apapun materi konten pornografi seperti pengarahannya menuju link atau grub yang membutuhkan koneksi internet dan membiarkannya karena berbagai faktor salah satunya kondisi materi yang tidak memungkinkan untuk melihat konten pornografi tersebut lama-kelamaan mampu terbiasa tanpa adanya konten pornografi. Pada generasi ke generasi juga mengalami perubahan konten pornografi. Pada generasi sebelum adanya internet pornografi hanya bisa didapatkan dengan gambar, foto, atau video dari majalah, cd/dvd. Dengan perubahan generasi pada saat ini yang mudahnya akses internet dapat dengan mudah diperoleh dan disebarluaskan begitu saja.

Jika dilihat dari sumber dua kekangan pada agen tidak jauh berbeda dari penjelasan sebelumnya yakni pada kekangan dari sumber pertama mampu membentuk anak dalam lingkup ranah untuk menanamkan diri sesuai dengan agen-agen sosialisasinya. Jika anak tersebut berada dalam agen sosial yang baik mereka akan membentuk kebiasaan untuk menghindari konten pornografi. Namun sebaliknya, jika anak tersebut berada pada ranah yang kurang peduli akan dampak anak contoh kasus wilayah dolly pada saat itu anak akan tercemar dengan konten pornografi baik offline maupun online. Kekangan sumber kedua adalah perubahan generasi ke generasi. Tadinya anak-anak yang mengetahui

konten pornografi hanya mengetahui pada lingkup orang-orang terdekat kini karena adanya perubahan generasi ke generasi maka pengaksesan semakin mudah didapatkan tanpa mengenal siapa yang akan mengakses konten pornografi tersebut.

Pada masyarakat Indonesia telah mengalami berbagai pengaruh terhadap teknologi tidak terkecuali membentuk kebiasaan-kebiasaan baru. Kebiasaan baru bukan hanya membentuk hal positif melainkan juga negatif khususnya Surabaya tidak terlepas dari lingkungannya atau dalam teori Bourdieu adalah ranah untuk mengatur masyarakat di dalamnya. Ranah ini berperan penting dalam pembentukan masyarakatnya membentuk struktur yang juga tidak terlepas dari pembentukan habitus akan tetapi Bourdieu tidak memisahkan antara struktur dan agensi didalam masyarakatnya yang pada khusus ini adalah anak sebagai subjek sekaligus objek yang membentuk habituasi atau tidaknya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai *cyberpornography* di kalangan anak kota Surabaya. untuk mengetahui habitus anak mengakses konten pornografi dan dampak adiktif konten, maka peneliti menggunakan tipe penelitian kualitatif yang menyesuaikan dengan data lapangan serta informan tanpa menggunakan angka maupun angket. Peneliti ingin melihat pemahaman permasalahan sosial mengenai penggunaan internet yang memiliki dampak negatif konten pornografi terhadap anak yang berusia 18 tahun kebawah. Internet yang terus berkembang membuat permasalahan konten pornografi tidak mudah diatasi. Realitas sosial anak SMA/SMK maupun yang tidak bersekolah di Surabaya merupakan subjektif objektif internet. Peneliti bertujuan menggambarkan dan mendeskripsikan anak dengan usia 18 tahun kebawah di Surabaya yang telah terpapar konten pornografi melalui internet.

1.6.2 Isu – Isu Penelitian

Masih ditemukannya pengguna *cyberpornography* pada masyarakat khususnya Indonesia yang telah menggunakan fitur pemblokiran “*safe search*”. Fitur *safe search* dirasa masih kurang maksimal dalam penggunaannya, beberapa juga mengaku masih adanya situs-situs yang masih bebas untuk diakses. Bukan hanya melalui *website* adanya sosial media juga membantu persebaran konten pornografi (Razak, 2019).

Pada saat ini anak-anak juga tidak terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi. Penggunaan gadget pada anak tidak hanya memiliki pengaruh positif juga adanya pengaruh negatif salah satunya kemudahan akses pornografi. Pengguna akan menyimpan beberapa materi pornografi bahkan membagikan kepada temannya, pengguna merasa jijik atau malu dengan apa yang telah dilihat pada konten pornografi atau juga memiliki keingintahuan yang semakin tinggi.

Menteri pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak Yohana Susana menyatakan pornografi masih sering diakses tiap hari oleh netizen. Ada 25 ribu orang Indonesia mengakses situs pornografi (Rizki, 2019). Pengaksesan situs pornografi media sosial atau ponsel dapat dipantau kecuali jika di kopi ke compact disk atau kaset. Pada 2018 Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia Sitti Hikmawatty meminta adanya pengetatan pada akses internet seiring pertemuan dengan Kementerian Kesehatan yang menyatakan tingkat paparan pornografi pada siswa sekolah dasar sebesar 91.58 persen dari data tahun 2017 dan dipublikasikan pada 2018 dengan menguji enam ribu sampel. Dari skiring ditemukan 6,30 persen mengalami adiksi ringan dan 0,07 persen mengalami adiksi berat (Prihantoro, 2018).

1.6.3 Sosial Setting

Penelitian dilakukan di Kota Surabaya karena Surabaya merupakan kota besar yang telah mengalami perkembangan teknologi yang sangat cepat. Perubahan perilaku dan norma tidak hanya terjadi pada penduduk dewasa melainkan anak-anak juga turut mengalami perkembangan teknologi. Internet di Surabaya sangat mudah diakses, hampir setiap tempat atau gadget memiliki akses internet. Anak-

anak yang sudah diberikan gadget kurang mengetahui akan dampak negatif bahaya internet yang salah satunya adalah porografi.

1.6.4 Penentuan Informan

Penentuan informan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah berdasarkan dari subjek yang mengalami realitas sosial yakni pengetahuan mereka akan konten pornografi dan bersedia memberikan informasi sesuai dengan yang dibutuhkan peneliti. Peneliti menggunakan teknik penelitian snowball yakni pengambilan sampel sumber data dari pertimbangan tertentu dimulai dari informan kunci. Informasi yang didapat dari satu atau dua orang ini dirasa masih kecil dan diperlukannya informasi lebih lanjut hingga bola salju kecil ini membesar atau disebut teknik snowball. Pendekatan yang digunakan ini, peneliti mencari responden yang berpotensi dapat dihubungi dan ditanya apakah mereka memiliki teman atau kerabat yang sesuai dengan karakteristik peneliti yakni peneliti mencari informan berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan permasalahan. Karakteristik semula informan merupakan anak yang berumur dibawah 18 tahun atau merupakan pelajar dari SMP sampai SMA. Namun, dalam proses penjajakan di lapangan peneliti mengalami kesulitan ketika mengungkapkan cerita-cerita dari siswa SMP dan lebih terungkap pada anak yang berusia 16 – 18 tahun baik yang bersekolah maupun tidak. Karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan informan anak-anak yang berusia 18 tahun ke bawah yakni berusia 16-18 tahun baik yang bersekolah SMA/SMK, baru lulus maupun tidak bersekolah dan mampu menggunakan teknologi internet khususnya dapat mengakses konten pornografi.

1.6.5 Metode Koleksi Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang strategis dalam penelitian, tujuan utama penelitian adalah memperoleh data (Sugiono, 2005). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yakni observasi, wawancara mendalam, studi kepustakaan, studi dokumen.

1.6.5.1 Observasi / Pengamatan

Observasi sebagai alat pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan cara spontan atau dengan daftar isian yang telah disiapkan sebelumnya. Teknik

observasi digunakan dalam melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengamati dan mengetahui keadaan lapangan. Pada observasi ini peneliti melihat lingkungan informan dan jika dirasa sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan peneliti, peneliti melakukan pendekatan dengan membahas sedikit mengenai konten pornografi jika dirasa sesuai, peneliti meminta nomer dari informan untuk melanjutkan wawancara dan menentukan jadwal pertemuan. Observasi yang dilakukan dapat melihat konfirmasi data yang telah terkumpul dari realitas sosial yang didapatkan peneliti. Serta, Peneliti juga mengamati informan pada saat wawancara.

1.6.5.2 Wawancara Mendalam / *Indept Interview*

Teknik pengumpulan data primer dengan bertanya kepada informan secara langsung guna mendapatkan data sesuai keterangan-keterangan dari permasalahan peneliti tentang konten pornografi. Informasi yang didapat melalui lisan atau melalui proses tanya jawab. Teknik ini dilengkapi dengan alat pengumpulan data atau instrument yang telah disiapkan sebelum melakukan wawancara guna membantu peneliti untuk mengarahkan pembicaraan responden agar tidak keluar dari permasalahan yang sedang diteliti. Keberhasilan dalam mendapatkan informasi tergantung dengan instrument yang dibuat cukup memadai maka data akan memadai kelengkapan (Subagyo, 1997).

1.6.5.3 Studi Kepustakaan

Teknik yang menggunakan berbagai macam referensi guna dikumpulkan sebagai data pelengkap penelitian. Teknik pengumpulan data ini termasuk ke dalam data sekunder yakni data tidak di dapat langsung dari informan melainkan dari sumber – sumber seperti buku, dokumen – dokumen, laporan, jurnal, artikel termasuk internet maupun catatan – catatan penting yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

1.6.5.4 Studi Dokumentasi

Teknik penelitian dengan mencatat dan merekam suatu peristiwa pada proses wawancara. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, dan suara. Pengambilan dokumentasi dapat menggunakan alat bantu seperti handphone. Studi dokumentasi

adalah pelengkap dari observasi dan wawancara supaya hasil dapat dipercaya. Peneliti mencatat beberapa informasi yang dirasa penting dan akan dibahas untuk pertanyaan yang lebih mendalam berikutnya. Peneliti juga merekam pembicaraan informan guna tidak tertinggal sedikitpun informasi yang dibutuhkan peneliti. Namun, peneliti tidak melakukan dokumentasi berupa foto untuk menjaga privasi yang diharapkan informan.

1.6.5.5 Metode Analisis Data

Data yang telah diperoleh dari teknik pengumpulan data yakni dari sumber – sumber yang diperoleh, observasi, wawancara mendalam atau *indept interview*, dokumentasi. Analisis dilakukan dengan tiga tahap yakni analisis sebelum di lapangan, saat di lapangan dan setelah di lapangan.

Analisis sebelum di lapangan yakni penelitian kualitatif telah melakukan analisis data sebelum menuju lapangan berupa data sekunder yang akan digunakan pada fokus penelitian. Analisis data di lapangan yakni peneliti kualitatif melakukan pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat melakukan wawancara peneliti telah melakukan analisis jawaban, jika dirasa kurang memuaskan maka akan melanjutkan pertanyaan pada tahap tertentu hingga data dirasa kredibel. Aktivitas analisis data berlangsung terus menerus sehingga data sudah jenuh. Aktivitas data tersebut adalah *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing/verification* (Sugiono, 2005).

Data reduction, data yang diperoleh dalam lapangan memiliki jumlah cukup banyak maka diperlukan catatan secara teliti dan rinci. Semakin peneliti sering ke lapangan maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Mereduksi berarti merangkum memilih yang pokok, fokus terhadap hal yang penting, dicari tema dan polanya. Data akan menggambarkan lebih jelas dan mempermudah peneliti dalam pengumpulan data dan mencarinya jika diperlukan. *Data display* atau penyajian data, setelah data direduksi penelitian kualitatif penyajian data dapat dibentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Terakhir yakni *conclusion drawing/verification*, penarikan kesimpulan memungkinkan

menjawab rumusan masalah dengan penyusunan sistematis data yang sudah disajikan (Sugiono, 2005).