

AKTIVITAS SEXTING MELALUI APLIKASI ANONIM**Retno Wulandari**Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta
retnowd51@gmail.com**Dian Rinanta Sari**Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta
dianrinantas@yahoo.co.id

Abstract

This study aims to look at the problems in cybersex crime, one of which is Sexting activity, namely sexual behavior on mobile phones (phone sex), which is currently happening, especially in anonymous-based applications. This study aims to describe the motives for using the Whisper application, then how the process is to form a Sexting activity message, and what social impact is felt by Whisper account users. They use the Whisper application because Whisper is an anonymous-based application that is a place or place for users to do Sexting activities. Where Whisper has a chat rating for each user and always maintains the privacy of its users. Sexting itself is the activity of sending messages in the form of text, or photos through Roomchat social media. They chat using language that leads to sex, or send sex-related pictures to provoke their sexual fantasies. So they can imagine the fantasy and do masturbation and masturbation. On the other hand, the development of digital technology has brought human fantasy to the limit, creating three-dimensional spaces as if humans stepped from the real world to the fantasy world, a virtual world that looks real. When technology satisfies human desires/lusts, giving the charm of ecstasy, then moral values seem to fall out one by one. Communication through the media keeps people trapped in simulation games that have nothing to do with reality. This situation is what Jean Baudrillard calls hyperreality. Imaging makes humans seem to come out of the real world and enter a fantasy world, a virtual world that looks very real. There's a simulation process there, full of visual manipulation.

Keywords: Sexting Activities, CyberSex, Whisper, Anonymous-based Applications, Hyperreality Simulacra

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat masalah dalam kejahatan Cybersex salah satunya aktivitas *Sexting*, yaitu perilaku seksualitas di telepon genggam (*phone Sex*) yang sedang marak terjadi khususnya dalam aplikasi berbasis anonim. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motif menggunakan aplikasi *Whisper*, lalu bagaimana proses hingga bentuk pesan aktivitas *Sexting*, dan apa dampak sosial yang dirasakan pengguna akun *Whisper*. Mereka menggunakan aplikasi *Whisper* karena *Whisper* merupakan salah satu aplikasi berbasis anonim yang menjadi tempat atau wadah bagi para penggunanya untuk melakukan aktivitas *Sexting*. Dimana *Whisper* memiliki *Rating chat* terhadap setiap penggunanya dan selalu menjaga privasi penggunanya. *Sexting* itu sendiri adalah aktivitas mengirim pesan berupa teks, ataupun foto melalui

Roomchat media social. Mereka melakukan *Chatting* menggunakan bahasa yang menjerumus kearah *Sex*, ataupun mengirim gambar-gambar berbau *Sex* untuk memancing fantasi seksual mereka. Sehingga mereka bisa membayangkan fantasinya tersebut dan melakukan *Sex* onani maupun masturbasi. Disisi lain, perkembangan teknologi digital telah membawa fantasi manusia menembus batas, menciptakan ruang- ruang tiga dimensi seolah manusia melangkah dari dunia nyata menuju dunia fantasi, dunia maya yang tampak nyata. Pada saat teknologi memuaskan hasrat/nafsu manusia, memberikan pesona ekstasi, maka nilai-nilai moral seakan rontok satu per satu. Komunikasi melalui media membuat orang terjebak dalam permainan simulasi yang tidak ada hubungannya dengan kenyataan. Situasi inilah yang disebut Jean Baudrillard sebagai hiperealitas. Pencitraan membuat manusia seolah-olah keluar dari dunia nyata dan memasuki dunia fantasi, dunia maya yang terlihat sangat nyata. Ada proses simulasi di sana, penuh dengan manipulasi visual.

Kata Kunci : Aktivitas Sexting, CyberSex, Whisper, Aplikasi berbasis Anonim, Hiperrealitas Simulacra

Pendahuluan

Di era reformasi saat ini, perkembangan teknologi informasi telah mendorong perubahan aktivitas seksualitas. Aktivitas seksual itu terdiri dari 2 istilah Menurut Anton M Mulyono Bahwa Aktivitas artinya “aktivitas/keaktifan”. Maka apapun yang dilakukan atau aktivitas yang dikerjakan baik fisik juga nonfisik, merupakan suatu kegiatan (Mulyono, 2001). Namun yang dimaksud dengan seksual adalah masalah alat kelamin, hubungan intim dengan orang lain, atau masalah lain yang berkaitan dengan distribusi hasrat seksual (Dariyo, 2004). Oleh karena itu, aktivitas seksual dapat didefinisikan sebagai aktivitas interaktif yang melibatkan dua orang atau lebih yang terlibat dalam aktivitas seksual dalam proses pengambilan keputusan. Di era media baru semuanya berubah jadi singkat. Media baru menimbulkan pengaruh perilaku seksual, termasuk iklan pornografi. Sosial media juga merupakan salah satu media baru yang dapat digunakan untuk komunikasi dengan kerabat contohnya mengirim *chat*, serta di gunakan sebagai media untuk berbagi gambar dan video. Tetapi dengan berbagi foto berbau pornografi ke teman lain memberikan suatu rangsangan seksualitas tersendiri bagi yang melakukannya (Yakub, 2012). Perilaku semacam ini merupakan salah satu kejahatan dari *CyberSex*.

Cybersex sudah ada di Indonesia sejak munculnya media baru di Indonesia. *Cybersex* dikenal dengan sejumlah istilah termasuk; *Computer Sex, Internet Sex, Netsex* atau *Cyber* dalam bahasa informal sehari-hari. Ini adalah pertemuan seksual virtual antara dua orang atau lebih yang dipisahkan oleh jarak jauh, yang kemudian

terhubung melalui jaringan komputer dan bertukar pesan berisi seks. Contoh *Cybersex* adalah ilusi seksual yang dilakukan oleh pelaku dengan menggambarkan tindakan mereka dan menanggapi lawan bicara, sebagian besar dalam bentuk teks yang dibuat untuk membangkitkan atau membayangkan secara seksual terjadi antara orang-orang yang memiliki hubungan intim di dunia nyata, tetapi terpisah dengan jarak atau antara mereka yang tidak saling kenal dan yang belum pernah bertemu, di dunia maya mereka menyembunyikan identitas asli mereka (Irawanto M.A, 2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Gambar 1.1 Tujuan melakukan kegiatan *CyberSex* ini kebanyakan mengungkapkan lantaran ingin mencari tau atau semata-mata hiburan dan rekreasi saja yaitu sebanyak (88,7%). Namun sebanyak (11,3%) mengungkapkan kecanduan seks secara *Online* dan (5,3%) mengatakan senang melakukan kegiatan seks dengan banyak orang (Juditha, 2020)

Gambar 1

Tujuan melakukan aktivitas *CyberSex*



Sumber : hasil survei Kominfo 2019

Sekarang sedang maraknya masalah-masalah *CyberSex*. Masalah yang dihadapi seperti perilaku seksualitas di telepon genggam (*phone Sex*), salah satunya *ChatSex* atau yang sekarang dikenal dengan sebutan *Sexting*. Dimana mereka melakukan *Chatting* dengan lawan jenis atau sesama jenis menggunakan bahasa yang menjerumus kearah *Sex*, ataupun mengirim gambar-gambar berbau *Sex* untuk memancing fantasi seksual mereka. Sehingga mereka bisa membayangkan fantasinya tersebut dan melakukan *Sex* onani maupun masturbasi. Berdasarkan pra riset yang dilakukan oleh penulis, *Whisper* menjadi salah satu aplikasi *Chatting* media sosial *Online* yang banyak membawa dampak negatif di kaum muda dan sebagai tempat yang sangat mendukung perilaku seksualitas salah satunya yaitu *Sexting*. Dimana aplikasi *Whisper* sekarang sedang diminati oleh banyak orang. Karena memberikan layanan tanpa mengungkapkan identitas (*privacy*) dan bahkan beberapa akun bersifat

pekerja seks komersial tanpa takut diblokir (*banned*) dari aplikasi *Whisper* (Lawler, 2013) Dalam hal ini, penerapan *Cybersex* seperti *Internet Sexting* menggunakan aplikasi *Whisper* dapat menyebabkan individu mengabaikan norma-norma ini karena interaksi tidak terjadi di ruang publik nyata tetapi di ruang virtual.

Disisi lain, dengan kemajuan teknologi yang pesat, teknologi secara fungsional telah menguasai masyarakat, mengubah beberapa sistem di masyarakat. Komunikasi melalui media membuat orang terjebak dalam permainan simulasi yang tidak ada hubungannya dengan kenyataan. Situasi inilah yang disebut Jean Baudrillard sebagai hiperealitas. Kemajuan yang seperti ini masyarakat telah menelan informasi, makna dan transparansi sehingga melampaui batas dan mengalami ekstasi yaitu ekstasi sosial (massa), tubuh (kegemukan), kekerasan (teror), seks (kecabulan), dan informasi (simulasi) (Baudrillard, 2016). Kita berada di era simulacra di mana keaslian dan dunia kultural yang lenyap. Diantaranya, realitas visual telah dimanipulasi di luar realitas visual. Pencitraan membuat manusia seolah-olah keluar dari dunia nyata dan memasuki dunia fantasi, dunia maya yang terlihat sangat nyata. Ada proses simulasi di sana, penuh dengan manipulasi visual (Martadi, 2003). Mereka tidak sadar bahwa mereka terperangkap dalam simulasi yang disuguhkan oleh media, hal tersebut di luar kendalikarena menganggap aktivitas itu sama sekali tidak mengganggu aktivitas lainnya. *Sexting* merupakan salah satu permasalahan dari *Cybersex*. *Sexting* dilakukan dalam bentuk berupa teks yang membicarakan adegan seksual dengan intens dan seringkali disertai foto *Selfie* dengan berpose seksi. Dimana bentuk pesan ini adanya sebuah proses citraan, halusinasi, simulasi dalam stimulasi seks dan fantasi layaknya sedang berhubungan intim.

Berdasarkan data tersebut, menjadikan penulis tertarik mengkaji pengguna aplikasi *Whisper* yang melakukan *Sexting* dengan rumusan masalah apa dasar motif informan menggunakan akun *Whisper*, lalu bagaimana proses hingga bentuk pesan *Sexting* dalam penggunaan akun *Whisper*, dan bagaimana dampak sosial dari aktivitas *Sexting* pada penggunaan akun *Whisper*. Bertujuan untuk mendeskripsikan motif pengguna akun *Whisper*, untuk mendeskripsikan proses dan bentuk pesan yang dilakukan pengguna *Whisper*, dan untuk mengetahui apa saja dampak sosial pengguna akun *Whisper* dalam melakukan *Sexting*. Kemudian ada beberapa manfaat

penelitian, manfaat secara teoritis, Pada hasil penelitian ini dapat menambah kontribusi dalam mata kuliah sosiologi digitalisasi, karena *Sexting* termasuk salah satu bentuk penyimpangan *Cybersex* dalam digitalisasi media sosial. Diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian yang berkaitan dengan permasalahan tersebut atau sebagaibahan informasi untuk menambah wawasan dan mampu menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian ini lebih lanjut tentang seks dalam media sosial. Ada juga manfaat praktis yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah, penulis dapat menjelaskan kepada masyarakat bahwa aplikasi berbasis anonim ini dapat dikaji dalam berbagai permasalahan sosial, salah satunya adalah dimana aplikasi berbasis anonim ini menjadi fenomena seksualitas yaitu *Sexting* dalam media sosial. Disisi lain dapat dijadikan sebagai literatur referensi dalam penelitian atau kajian ilmiah lainnya mengenai aplikasi berbasis anonim, dalam segi praktis, penulis berharap penelitian ini juga dapat memberikan masukan untuk peneliti lain yang melakukan penelitian serupa. Untuk dijadikan bahan pemikiran praktisi dalam mengembangkan Ilmu Sosiologi komunikasi dan Ilmu Komunikasi yang berkaitan dengan kajian virtual seks atau *CyberSex*, aktivitas seksual, media baru atau *new media*, dan *Whisper*.

Metode Penelitian

Mengingat penelitian ini relevan dengan bentuk pesan, alasan dan konteks terjadinya aktivitas seksual dalam *Whisper*, untuk lebih memahami dan mengungkap lebih dalam realitas penelitian, maka digunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif berdasarkan John W Creswell, adalah jenis penelitian yang menghasilkan hasil yang tidak dapat diperoleh dengan prosedur statistik atau cara kuantitatif atau terukur lainnya. Mencoba memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, mulai dari tingkah laku, motif, tindakan dan lain-lainnya secara umum dengan cara mendeskripsikan melalui kata-kata dan bahasa dalam konteks ilmiah (Creswell, 2014). Pendekatan ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang melatarbelakangi fenomena yang terkadang sulit untuk dipahami, sehingga penulis akan mendeskripsikan sebuah fenomena yang sedang terjadi saat ini. Berfokus pada pemecahan masalah dunia nyata dengan mengumpulkan data menggunakan teknik pengumpulan data lapangan melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi literatur. Adapun teknik wawancara

mendalam, banyak pengguna *Whisper* diidentifikasi sebagai pelaku prostitusi untuk melihat apakah aplikasi *Whisper* menjadi faktor adanya *Sexting* yang dapat mengarah pada pelecehan seksual, apakah seseorang kecanduan atau tidak dan untuk melihat seperti apabentuk *Sexting* itu sendiri.

Penelitian ini dilakukan di Jakarta. Lokasi ini dipilih atas ketertarikan peneliti pada aktivitas *Sexting* yang dilakukan oleh para pengguna akun *Whisper* di sebuah aplikasi *Chatting* berbasis anonim di wilayah Jakarta. Selama 6 bulan mendapatkan 10 informan dan terpilih 5 informan yang sesuai karakteristik, yaitu 3 pria yang melakukan *Sexting*, dan 2 wanita yang melakukan *Sexting* melalui aplikasi *Whisper* yang terdiri dari 2 golongan yaitu 2 pekerja dan 3 kalangan mahasiswa serta berusia 18-25 tahun yang merupakan fase perkembangan dewasa awal. Dalam observasi, peneliti melakukan partisipatif (*Participatory Observation*) dimana penulis ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, penulis ikut sebagai pengguna akun *Whisper* dan ikut sebagai pelaku aktivitas *Sexting*. Karena dalam mencari informan yang melakukan *Sexting* ini sangat susah dicari kemudian penulis berinisiatif untuk melakukan partisipatif agar mendapatkan *Partner Sexting* dan bisa dijadikan subjek informan.

Untuk teknis analisis, semua hasil penelitian baik berupa wawancara secara mendalam yaitu teknik wacana kritis, yang akan dianalisis menggunakan teori Sosiologi, yaitu dengan menggunakan konsep hiperrealitas simulacra. Triangulasi yang digunakan oleh peneliti adalah pengguna yang sudah lama melakukan aktivitas dan mempunyai banyak pengalaman dari berbagai aktivitas *Sexting* yaitu yang sudah melakukan *Sexting* hampir 3 tahun. Dengan mencocokkan hasil keterangan informan dengan bukti yang diberikan berupa *Screenshot* atau *History Chat Sexting*. Pendekatan ini dilakukan untuk menarik kesimpulan yang mantap dari sudut pandang yang berbeda, bahwa ada beberapa orang atau pengguna akun *Whisper* yang hanya senang melakukan aktivitas *Sexting* demi keamanan diri dan terhindar dari penyakit. Informan diharapkan dapat menunjukkan kebenaran akan data yang disajikan, dan keakuratan data.

Hasil Dan Pembahasan

Fenomena *Sexting* Pada Media Sosial

A. Sejarah *Sexting* Dunia Dan Perkembangannya

Menurut sebuah penelitian, orang (terutama remaja) telah menyadari bahwa "*Sexting*" telah menjadi lebih umum dan lumrah dalam beberapa tahun terakhir. Sekitar tahun 2007, istilah *Sexting* diperkenalkan, menggabungkan istilah seks dan texting. Teks di sini bisa dalam format teks atau foto. Oleh karena itu, aktivitas *Sexting* menggunakan dua bentuk chatting, verbal dan non-verbal. Sebagai pesan verbal, aktivitas *Sexting* muncul dalam bentuk simbol menggunakan kata, angka, titik, tanda hubung, dan sebagainya. Oleh karena itu, media yang umum digunakan adalah bahasa. Bahasa kemudian dapat menerjemahkan pemikirannya dalam bentuk ide, dan informasi. Muncul sebagai pesan non-verbal, seperti potong rambut. Dengan konteks *Sexting* yang dirujuk dalam analisis penelitian ini berupa simbol-simbol fisik (berupa kata, angka, tanda hubung dan titik). Pesan diwakili oleh teks, gambar, dan video yang dikirimkan melalui teknologi komunikasi yang dapat menjelaskan informasi tentang tubuh pria dan wanita (Wells, 2015)

B. Pengertian *Sexting*

Asal usul istilah *Sexting* berasal dari dua kata Sex dan Chat. Kemudian, tentang evolusi masalah *Sexting* dijelaskan dalam pendapat para ahli berikut:

"Ini awalnya merujuk pada orang yang menggunakan ponsel mereka untuk seks (atau Booty Calls.) Seiring kemajuan teknologi, lebih banyak orang memiliki ponsel dengan kamera, dan untuk menyimpan atau mengirimkan sejumlah besar data, telah terjadi peningkatan dalam hal transmisi elektronik gambar telanjang atau setengah telanjang melalui perangkat seluler Internet.." (Albury, Kath ; et all, 2013).

Berikut ini, berdasarkan Bauermeister et al., mengungkapkan bahwa "Sexting pada dasarnya dari kata Sex and Short Message Service atau pengiriman pesan singkat yang biasa dikenal dengan SMS (Texting)." (Rahardjo, Wahyu; et all, 2015)

Beberapa pendapat di atas adalah komunikasi tatap muka dalam bentuk pesan, gambar, atau video dimana *Sexting* dapat meningkatkan gairah/hasrat melalui perangkat elektronik seperti handphone, komputer/laptop, atau aplikasi

yang mendukung.

C. Tipe-Tipe Dalam *Sexting*

Ada tiga jenis *Sexting* :

1. Individu yang menerima foto, gambar, atau pesan yang menyarankan seksualitas.
2. Orang yang mengirimkan foto, gambar, atau pesan yang menyiratkan seksualitas.
3. Orang yang mengirim dan menerima foto, gambar, dan pesan yang menyarankanseksualitas (Rahardjo, Wahyu; et all, 2015).

D. Faktor-Faktor Yang Mengakibatkan Dalam *Sexting*

Berikutnya penjelasan dari sebuah penelitian terhadap *Sexting* yang menyatakanfaktor yang mengakibatkan *Sexting* adalah:

1. Sebagai bentuk bumbu dalam hubungan terhadap pacar, teman atau orang lain yangbaru dikenal.
2. Dilakukan atas dasar kerelaan kepada pacar, teman atau teman yang baru dikenal.
3. Terjadi berdasarkan paksaan, tekanan, atau ancaman dari teman atau teman baru.
4. Digunakan sebagai sarana untuk meminta seks.
5. Dibuat untuk menarik perhatian dan menjalin pertemanan khusus.
6. Dilakukan untuk sekedar lelucon (Martinez, Kathy ; et all, 2014).

E. Dampak Dalam *Sexting*

Dampak adalah perihal yang ditimbulkan akibat dari melakukan sesuatu. Ada banyak dampak *Sexting*, dan para ahli akan menjelaskannya sebagai berikut: Menurut Goodings & Everaardt, dampak sosial yang terkait dengan *Sexting* dapat mencakup:

1. Korban kehilangan persahabatan atau hubungan dengan anggota keluarga.
2. Kerusakan harga diri seseorang
3. Merusak reputasi seseorang
4. Orang yang terlibat dalam masalah *Sexting* dapat mengalami depresi atau malu
5. Foto seksual pribadi secara tidak sengaja bocor ke publik (Fisher, Stephani ; et all, 2012)

Berdasarkan penjelasan teoritis di atas, dapat dipahami bahwa dampak *Sexting* dapat merugikan baik korban maupun tersangka karena dapat menimbulkan pelanggaran pidana berupa tuduhan, pornografi paksa, pelanggaran hukum sosial berupa ejekan, pengucilan, kehilangan reputasi, persahabatan dan lain-lain, serta trauma psikologis yang mengarah pada perilaku bunuh diri.

Aktivitas *Sexting* Dalam Aplikasi *Whisper*

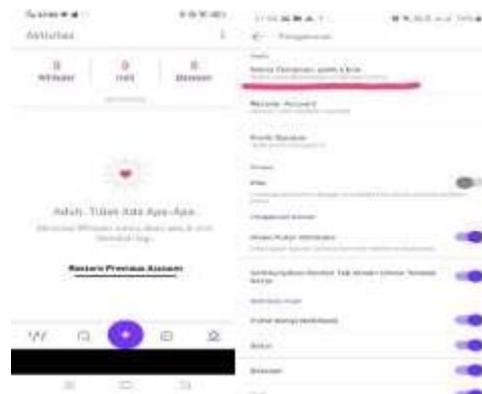
A. Motif informan menggunakan akun *Whisper*

1. Adanya kemudahan dalam *Login*

Setiap pengguna diberikan kemudahan dalam login tidak harus membuat akun terlebih dahulu, hanya perlu menginstall aplikasinya di *Playstore* lalu membuka aplikasi *Whisper* kita sudah berada di tampilan halaman yang berisikan postingan orang-orang di seluruh dunia. Ada berbagai macam bentuk postingan yang di buat oleh pengguna, aplikasi *Whisper* tidak hanya pengguna indonesia melainkan seluruh dunia, aplikasi *Whisper* juga sangat mendukung mulai dari banyak orang-orang yang ingin mencari kepuasan atau hal-hal berbau seks, dan tidak adanya *Security Policy* yang membuat pengguna merasa bebas, serta informan pun merasa aman melakukan *Sexting* di akun *Whisper* dalam memuaskan hasrat seksualitas yang tidak perlu melakukan hubungan seksual secara langsung dan tidak perlu mengeluarkan biaya atau bayaran mendapatkan kepuasan hasrat. Berbeda dengan aplikasi lain yang mengharuskan penggunanya melakukan login akun menggunakan email.

2. Tanpa identitas (anonim)

Motif selanjutnya, para pengguna akun *Whisper* memiliki motif yang sama dalam penggunaan *Whisper*, dengan menggunakan *Whisper*, mereka bisa menjadi diri sendiri tanpa harus menerima umpan balik negatif dari orang terdekat yang tidak bisa menerima kepribadian mereka yang sebenarnya. Terlihat pada Gambar 2 bahwa aplikasi *Whisper* tidak ada profil atau identitas diri yang bisa diketahui orang lain hanya nama samaran saja yang bisa di ganti sewaktu-waktu dan kapan saja.

Gambar 2**Profil pengguna di aplikasi *Whisper***

Sumber : Hasil dokumentasi peneliti, 2020

3. Mudahnya mencari partner *Sexting*

Banyak dari para pengguna akun *Whisper* melakukan *Sexting* melalui aplikasi *Whisper* sebagai pelampiasan nafsu karena tidak memiliki pasangan dan sebagai alternatif bagi yang memiliki pasangan untuk melakukan *Sexting* tanpa aib tersebar luas. Akhirnya mereka mencari partner *Sexting* sebagai pasangan *Online*, seperti karena merasa kesepian tidak memiliki pacar. Akhirnya mencari partner *Sexting* melalui aplikasi *Whisper* dan disana banyak orang-orang yang haus akan seks. Kemudian ada juga yang memainkan aplikasi *Whisper* bukan karena tidak memiliki pasangan melainkan tidak ingin melakukan *Sexting* dengan pasangan dengan alasan dia tidak berani dan malu untuk memintanya dan lebih tertarik melakukan *Sexting* dengan orang yang tidak di kenalnya.

B. Proses sebelum *Sexting* melalui aplikasi *Whisper*

1. Membuat *Posttingan* yang berbau hal seks

Sebelum melakukan *Sexting* biasanya para pengguna akun *Whisper* dalam mencari partner *Sexting*, awalnya membuat *Posttingan* yang berbau hal seks. Mulai dari ajakan, bertanya, atau hanya memberi kode. Gambar 3 dibawah merupakan beberapa contoh *Posttingan* berisi ajakan, pertanyaan dan memberikan kode berupa pengkodean yang maksud dari tujuan pengkodean itu ingin melakukan *Sexting*.

Gambar 3

Contoh *Postingan* berisi ajakan untuk melakukan *Sexting*



Sumber : Hasil dokumentasi peneliti, 2020

Kesimpulan yang bisa penulis ambil adalah bahwa dalam *Postingan* para pengguna akun *Whisper* dalam melakukan *Sexting* itu berbeda-beda ada yang sekedar ajakan, ada yang bertanya namun menjerumus ke hal seks dan apa pila yang memberi kode.

2. Sekedar mencari *Postingan* dan meresponnya

Mencari dan merespon juga salah satu proses selain dari membuat *Postingan* saja, ada beberapa yang tidak mem*Posting* namun hanya sekedar mencari *Postingan* yang berbau seks atau ajakan untuk melakukan *Sexting*. Setelah menemukan *Postingan* tersebut ada dari mereka yang me*Reply* atau sekedar memberikan komentar pada *Postingan* tersebut lalu orang yang membuat *Postingan* tersebut akan kirim pesan personal melalui Roomchat.

Terlihat pada Gambar 4 dibawah beberapa tanggapan informan, dimana dalam proses sebelum melakukan itu ada perbedaan pendapat mulai dari yang mem*Posting* duluan sampai hanya sekedar merespon *Postingan* orang lain saja. Namun begitu tujuan para pengguna akun *Whisper* ini sama, yaitu ingin melakukan *Sexting* dengan partner *Sexting*nya.

Gambar 4

Contoh mencari *Postingan* dan merespon untuk melakukan *Sexting*



Sumber : Hasil dokumentasi peneliti, 2020

3. Menentukan rules sebelum melakukan *Sexting*

Selanjutnya, dalam proses sebelum melakukan *Sexting* ada yang namanya menentukan rules (aturan). Dimana aturan ini hanya sekedar menanyakan *Sexting*nya mau seperti apa dan bagaimana. Mulai dari *Sexting* pakai alur cerita dan ada juga yang menggunakan kirim foto seksualnya saja dan ada pula yang melakukan keduanya.

Beberapa informan menjelaskan bahwa mereka melakukan *Sexting* sering menentukan *Rules* terlebih dahulu. Namun ada juga yang menggunakan keduanya seperti menggunakan cerita dan saling memberikan foto seksual.

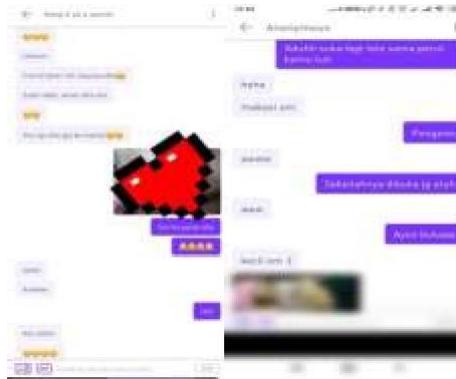
C. Bentuk Pesan *Sexting* Melalui Aplikasi *Whisper*

1. *Sexting* dalam bentuk teks

Penelitian yang di lakukan kali ini membuktikan bahwa kemudahan komunikasi tidak hanya hasil yang positif terhadap orang, disisi lain dalam hal berkomunikasi yang tidak terpantau jarak dan waktu, dimanapun mereka bisa berkomunikasi, namun dibalik itu banyak yang memanfaatkan kemudahan berkomunikasi untuk melakukan *Sexting* dalam bentuk teks- teks seksi dan rayuan-rayuan terhadap pasangan maupun orang lain yang dapat membangkitkan birahi seksualitas. Apalagi dengan kemajuan teknologi yang canggih, dimana munculnya media sosial berbasis anonim tempat *Chatting* tanpa memerlukan identitas diri, seperti aplikasi *Whisper*.

Melakukan kegiatan *Sexting* kepada partner *Sexting*nya dengan cara diberi kalimat rayu oleh partnernya yang membuat seseorang mengirimkan foto yang mengandung pornografi terhadap partnernya. Bagi para pelakukanya menggunakan teks rangsangan gunanya untuk memberi kode kepada partner *Sexting* agar partner menjadi terbawa suasana dalam melakukan kegiatan *Sexting*. Bahwa dalam melakukan *Sexting* kalimat rayuan maupun pujian yang dituturkan melalui *Chatting* dapat merangsang birahi seksual tanpa harus bertatap mata. *Sexting* dalam bentuk teks ini juga tidak hanya sekedar untuk rayu merayu rupanya dalam *Sexting* juga dilakukan oleh informan untuk memanipulatif keadaan atau seolah bahwa dia sedang berhubungan seksual dengan partnernya.

Gambar 6
***Sexting* dalam bentuk foto**



Sumber : Hasil dokumentasi peneliti, 2020

Terlihat pada contoh Gambar 6 diatas, Kesimpulan dari hasil penelitian yang peneliti lakukan mereka sering melakukan *Sexting* dengan aktivitas *Sexting* dalam bentuk pengiriman foto terhadap partner *Sexting*.

3. *Sexting* dalam bentuk *Emoticon*

Emoticon seringkali di gunakan para pengguna akun *Whisper* sebagai pelaku *Sexting* untuk memberi kode kepada partner *Sextingnya* ketika mereka sedang melakukan *Sexting* atau sedang berada di gairah seksual yang tinggi. Memulai *Sexting* dengan cara memberikan rayuan-rayuan dan *Emoticon*. *Emoticon* yang di gunakan adalah lambang hug atau kiss yang melambangkan ekspresi menggoda partnernya seperti memeluk dan mencium. Selain *Emoticon* Kiss dan Hug, menggunakan simbol hati, dan simbol air muncrat ketika sedang melakukan chat dengan partner *Sextingnya*. Disini menggambarkan bahwa perkembangan *Emoticon* saat ini bisa membuat *Chatting* menjadi semakin berekspresif, namun ke ekspresifan itu tergantung bagaimana kita memandang atau memaknai suatu *Emoticon* yang kita gunakan, bagi para pengguna akun *Whisper* yang melakukan *Sexting* nampaknya *Emoticon* dapat membuat *Chatting* mereka menjadi lebih berekspresif dengan menggunakan *Emoticon* Kiss, Love dan gambar cipratan air.

Dapat dilihat pada contoh Gambar 7 diatas disimpulkan, maka bentuk dari *Sexting* yang terjadi diantara mereka dengan partnernya adalah dengan saling mengirimkan foto- foto pribadi mereka yang berbau pornografi. Dan juga penggunaan

“sibuk gak kamu? Kalau engga, CS sama aku,
gimana?”“mau nggak?”

2. Chorus *Sexting*

Dalam chorus ini, penulis bertujuan untuk menjelaskan inti pesan yang dikirim oleh pengguna akun *Whisper* sebagai pelaku *Sexting*. Pesan yang dikirim cenderung mengandung kata-kata imajiner yang dapat menyebabkan pasangan *Sexting* dan teman *Sexting* memilikifantasi yang sama seperti:

“sumpah, enak sayang”	“nih aku buka kaki
lebar” “punya kamu bagus, aku suka”	“ji***** yang enak ya
sayang”	
“hard baby hard”	“aku sambil maenin
punya kamu”“sayang kencengin”	
“aku keluar yahh udah ngga kuat banget”	

3. Ending *Sexting*

Pada tahap *ending* ini, penulis mendeskripsikan pesan yang dikirim oleh pengguna akun *Whisper* di akhir *Sexting*, kesamaan, pesan berupa pujian kepada pasangan *Sexting*, dan pesan yang ditunjukkan oleh pesan setelah *Sexting* mencapai kepuasan seperti:

“aku puas sayang”	“aq suka main sama qm”
“suka banget sayang”	“enak banget
mainmu”“kuat banget aq suka”	
“suka banget, kamu ok banget	
ternyata”“tau gini udah aku	
ajakin dari kemarin”	

E. Dampak sosial dari aktivitas *Sexting* pada penggunaan akun *Whisper*

1. Dampak Secara Fisik dan Psikis

- a. Merasakan kecanduan yang tinggi dan mengakibatkan ketergantungan akan aktivitas

Sexting

Kecanduan *Sexting* adalah kondisi seseorang yang terikat kebiasaan yang tidak dapat dipisahkan dari *Sexting*. Peningkatan frekuensi, durasi, dan tingkat keseringan, terlepas dari efek samping yang dihasilkan. "Seperti yang ditekankan Laier dalam jurnalnya *Cybersex- Sucht*, *Cybersex* menggantikan kontak seksual yang sebenarnya

dan mungkin dapat menyebabkan kecanduan” (Laier, Christian; Et All, 2013). Berdasarkan yang di dapat dari wawancara oleh beberapa pengguna akun *Whisper*, diketahui bahwa durasi dari penggunaan *Internet* untuk melakukan *Sexting*, semakin lama menjadi semakin panjang. Durasi *Sexting* tidak dapat ditentukan dan akan disesuaikan dengan lamanya setiap pembahasan *Sexting*. Jika ini tampaknya cukup, diskusi berakhir.

Dapat dikatakan bahwa kecanduan ini membuat seseorang akan ketergantungan dan pada ketergantungan ini seseorang akan melakukan peningkatan terhadap kebiasaan yang sering informan lakukan untuk terpenuhinya hasrat seksualitas yang dapat menyenangkan perasaan di dirinya. Ini yang membuat informan tidak bisa lepas dalam melakukan *Sexting*. Dan kebiasaan ini akan terus dilakukan.

b. Perubahan pola tidur

Hasil wawancara dengan pengguna akun *Whisper* membuktikan bahwa dalam melakukan *Sexting* pengguna akun *Whisper* ini rata-rata telah mengalami perubahan pola tidurnya yang semakin berkurang disebabkan adanya ketergantungan yang harus di lakukannya, kalau tidak akan merasakan kegelisahan.

Hal ini sesuai dengan aspek kecanduan *Internet* menurut Kimberly, meliputi aspek- aspek berikut: perhatian terfokus pada aktivitas online; ingin berjudi di *Internet* untuk waktu yang lama, untuk memuaskan; Menjadi tidak terkendali, merasa gelisah, tertekan, mudah tersinggung ketika mengurangi atau menghentikan penggunaan *Internet*, menggunakan *Internet* sebagai cara untuk menghilangkan berbagai masalah atau perasaan tidak nyaman, dan lain-lain (Young, Kimberly S; Cristiano Nabuco de Abreu, Helly Prajitno Soetjipto, 2017).

2. Dampak Secara Sosial

a. Adanya Cyberbullying/Sextbullying

Hasil dari dampak yang sudah di jelaskan diatas, ada beberapa dampak yang dirasakan para para pengguna akun *Whisper* yang pertama adalah adanya *Cyberbullying* atau *Sextbullying* yaitu yang pernah mengalami *Cyberbullying* atau *Sextbullying* yang terjadi pada pelaku *Sexting* berupa Slut Shaming atau perilaku yang

merendahkan tubuh seksualitas seseorang yang secara tidak langsung menunjukkan akibat perilaku *Sexting* antara laki-laki dan perempuan. Pria tidak menghadapi konsekuensi yang sama untuk perilaku *Sexting*, tetapi wanita yang mengirim foto dan video langsung dihakimi secara negatif atau judgement negatif. Salah satu contohnya foto-foto yang pernah mereka kirim ke partner *Sexting*nya disebar ke pengguna akun *Whisper* lainnya melalui memposting foto bugil dikarenakan tidak ingin melayani atau menemani partnernya melakukan *Sexting* bersamanya lagi. Seperti salah seorang perempuan yang melakukan *Sexting* dan pernah disebar fotonya.

Awalnya mereka tidak merasa takut karena foto yang kirim pun tidak tampak muka hanya sebagian tubuh. Namun setelah melihat komentar orang-orang yang melihat posttingan tersebut ia merasa dirinya diancam dan dipermalukan melalui media sosial walaupun orang tidak mengetahui identitasnya, namun ia mengetahui banyak orang yang melihat fotonya dan berkomentar negatif, lalu banyak yang judgement dia sebagai perempuan gampang dan rendah memberikan foto bugilnya ke orang. Dapat dikatakan bahwa *Sexting* ini sangat merugikan bagi yang pelakunya yang dapat merugikan diri sendiri seperti adanya *Cyberbullying* atau *Sextbullying* sebagai contoh tersebarnya foto sensual mereka ke media sosial dan mendapatkan beberapa judgement negatif dari pengguna lain.

b. Tertutup, minder dan tidak percaya diri

Orang yang berbagi foto dan video untuk *Sexting* juga mungkin mengalami apa yang dikenal sebagai kehilangan kepercayaan diri. Harga diri sangat erat kaitannya dengan *Cyberbullying* dan *Sextbullying* ketika *Sexting* diikuti dengan penyesalan yang berpotensi menyalahkan diri sendiri.

Dijelaskan oleh beberapa pengguna akun *Whisper* khususnya pada pria, dimana mereka mengutarakan bahwa susah bersosialisasi dengan orang sekitar. Karena media sosial telah membuat mereka malas untuk berkomunikasi dengan dunia nyata. Dan mereka lebih senang menghabiskan waktu dengan dunianya sendiri di dunia maya. Mereka pun termasuk pribadi yang minder dan tidak percaya diri dengan orang sekitar. Seperti mereka merasa adanya penurunan kepercayaan diri. Dimana mereka pecandu *Sexting* yang dikelilingi oleh teman yang termaksud terbimbing dan tidak melakukan *Sexting*, akan cenderung merasa minder dan tidak percaya diri.

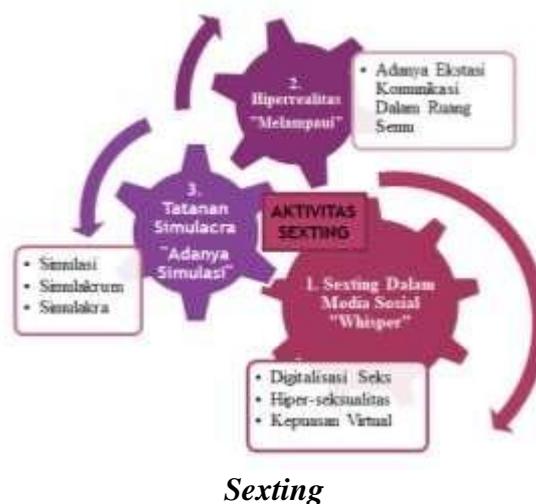
Karena kebiasaan ini, mereka merasa aneh dan berbeda dalam perilaku mereka, semakin mereka merasa berdosa berada di sekelilingnya. Namun ada beberapa sebab lain yang membuat mereka menjadi pribadi yang tertutup dengan teman sesama pecandu pornografi. Mereka lebih senang menutupi kebiasaannya yang senang melakukan *Sexting* ketimbang menceritakannya akan menjadi sebuah ejekan teman-temannya, karena mereka menyalurkan kepuasannya hanya melalui *Sexting*, sedangkan teman-temannya berani melakukan seks bebas dan memandang itu hal yang dimaklumi oleh beberapa orang.

Hasil Analisis Hiperrealitas Simulacra Dalam Aktivitas *Sexting* Di Aplikasi *Whisper*

Terlihat pada Skema 1 dibawah bahwa ini merupakan hasil analisis keseluruhan dimana *Sexting* dalam media sosial seperti *Whisper* itu terdapat digitalisasi seks, adanya hiper-seksualitas, lalu adanya kepuasan virtual. Tahap berikutnya yaitu adanya hiperrealitas simulacra, hiperrealitas akan membuat hilangnya ruang publik yang kemudian menciptakan simulacra yaitu berakhirnya kehidupan sosial. Dimana adanya ekstasi komunikasi dalam ruang semu yang akhirnya menjadi sebuah simulasi. Dimana tatanan simulacra yaitu adanya simulasi, simulakrum dan simulakra.

Skema 1

Analisis teori Hiperrealitas Simulacra dalam aktivitas



Sumber : hasil analisis peneliti, 2021

A. *Sexting* dalam media sosial “*Whisper*”

1. Digitalisasi seks

Bentuk-bentuk baru seks di dunia maya telah mengubah seks itu sendiri dalam konteks geografis, spasial, temporal, psikologis, budaya dan sosial. Dimana seks yang sebelumnya dilakukan di suatu tempat atau ruang seperti ruangan atau rumah nyata, kini dilakukan di lokasi tanpa ruang atau ketidakpekaan, seperti ruang maya buatan (cyberspace). Ruang virtual itu sendiri adalah ruang yang dibangun dari "binary digits" atau bit-bit dalam suatu sistem jaringan komputer, tempat orang-orang melakukan tindakan, hubungan, dan hubungan di dalamnya. Dalam hal ini, Luciana membedakan dua bentuk seks, yaitu seks natural (alami) dan buatan (artificial). Di mana seks alami adalah hubungan seks antara pasangan melalui hubungan fisik, psikologis, budaya, sosial, dan spiritual dalam ruang-waktu yang alami dan spesifik (Parisi, 2004). Seks alami adalah hubungan yang di dalamnya ada kontak fisik, yaitu kontak tubuh-ke-tubuh langsung, kontak mata-mata, bibir-ke-bibir, organ reproduksi dan organ reproduksi bertemu. Sedangkan seks buatan atau artificial sex adalah seks yang dimediasi oleh berbagai teknologi komunikasi, khususnya teknologi informasi digital, dimana seks dilakukan melalui kontak tubuh secara tidak langsung.

Digitalisasi seks adalah proses seks dari seks alami/alamiah ke seks buatan seperti yang dijelaskan di atas bahwa *Sexting* adalah bentuk digitalisasi seks di ruang media. Masyarakat seperti *Whisper* disebut "*Cybersex*". Ketika hasrat seksual disampaikan melalui media berita digital, semua aktivitas seksual manusia diubah menjadi model hubungan digital menggunakan kode digital, menciptakan bentuk, perilaku, metode, makna, dan pengalaman seks baru (Creed, 2004). Bentuk sederhana dari digitalisasi seks terjadi di *Whisper* berupa teks, gambar, dan emoji. Dalam bentuknya yang kompleks, *Sexting* dapat berupa seks dengan "tubuh virtual" yang merupakan citra tubuh buatan yang dibangun melalui smartphone, atau berupa citra seorang bintang mendekati realitas.

2. Hiper- Seksualitas

Digitalisasi seks telah menciptakan ruang seksual di mana seks bersifat virtual sehingga "melampaui" seks alami dan seks tidak lagi "nyata", karena tidak hanya dilakukan di ruang virtual. tetapi juga objek virtual atau pasangan seksual yang

diciptakan oleh kekuatan teknologi digital.

Faktanya, *Sexting* telah menjadi bagian dari dunia digital. Karena yang nyata tidak lagi bermanifestasi dalam arti imajiner, tetapi “muncul dalam arti yang lebih nyata daripada yang nyata: Hyperil. Itu lebih benar daripada kebenaran: itu adalah tiruan dari "seks yang tidak hilang dalam penindasan, sublimasi dan moralitas, akan tetapi menghilang secara pasti ke dalam yang seksual dari seks... Hiperseksualitas (HiperSexuality). Hiperseksualitas sendiri merupakan bentuk hiperrealitas dalam hubungan intim manusia yang "melampaui" hubungan intim alami tubuh ke tubuh.

Melalui bentuk-bentuk hiperseksualitas, seks dinilai melampaui nilai reproduktif, mekanisme inilah yang menjadikan seks suatu fungsi: fungsi reproduksi kolektif spesies, menjadi fungsi individu untuk melakukan berbagai fungsi non-reproduksi. Tentang "keseimbangan spiritual, ekspresi diri, ekspresi subjektivitas, kemegahan alam bawah sadar, moralitas kepuasan seksual" karena dalam seks tubuh berada dalam realitas virtual berupa "simulasi tubuh" tubuh yang dibangun menggunakan teknik imajinasi, tubuh disesuaikan dengan gambar tubuh "di luar" alam tubuh untuk membuat perbedaan yang memuaskan secara seksual" Karena dalam mekanisme *Sexting* ada proses identifikasi dengan imajinasi tinggi, proses identifikasi berlangsung dalam bentuk yang salah.

3. Kepuasan virtual

Sexting adalah seks dengan bentuk seks virtual atau digital yang merajalela di permukaan, menjadikan seks juga hubungan antara subjek yang tidak dapat dipisahkan dari kesenangan sebagai tujuan akhir bersama. Salah satu fungsi utama seks normal adalah untuk terus bereproduksi, meskipun fungsi seks tidak dapat direduksi menjadi satu fungsi bio- fisiologis reproduksi, karena seks terikat dengan dimensi sosial, psikologis, budaya dan spiritual yang lebih luas. Salah satu dimensi spiritual yang tidak dapat dipisahkan dari seks adalah “imajinasi dan imajinasi”, sebagaimana dijelaskan oleh Freud Dimana aktivitas *Sexting* juga menggunakan imajinasi dan fantasi dalam menciptakan hasrat (Abramson, Paul R; et all, 1995).

Pemuasan seksual sendiri merupakan hal yang sulit untuk didefinisikan, karena begitu banyak sumber dan pengalaman pribadi serta nilai-nilai budaya yang

melekat padanya. "Kepuasan seksual didefinisikan sebagai perasaan positif yang berharga yang dihasilkan oleh gairah seksual."

Dimulai dengan melihat tubuh yang seksi (*voyeurism*), mendengar suara (*phone sex*), membelai bagian tubuh tertentu dan mencapai puncak kepuasan dalam bentuk orgasme. Digitalisasi seks tidak hanya mengubah peran tubuh dalam seks, tetapi juga membawa kepuasan seksual yang belum pernah terjadi sebelumnya. Gairah dan kepuasan seksual dapat dihasilkan, melalui peran "citra" (*images*) dalam imajinasi yang larut dalam seksual. Jean Baudrillard menggunakan istilah "rayuan" untuk menggambarkan artifisial seks, di mana seks dilucuti dari teritorial fisik-spasialnya, dan hidup dalam ranah tanda. Tanda-tanda ini, seks kehilangan prinsip referensial ruang dan tubuh nyata, digantikan oleh ruang dan tubuh buatan atau artifisial (Baudrillard, *Seduction*, 1990)

B. Hiperrealitas Simulacra sebagai Penghancuran Modernisme

1. Hiperrealitas; Hilangnya ruang publik

Orang-orang abad kontemporer hidup dalam ekstasi komunikasi yang kacau, disertai dengan hilangnya ruang pribadi. Sekarang manusia mabuk komunikasi dimana manusia tidak jauh dari smartphonenya seperti yang peneliti contohkan; kapan manusia ada hari tanpa bikin status di handphone, kapan manusia ada jam tanpa melihat handphone, kapan manusia ada disetiap detikanya melihat handphone menunggu kabar (inilah ekstasi komunikasi yang membuat ruang privat kacau dan ruang publik sudah tidak terjaga). Dimana ruang publik bukan lagi tempat pertunjukan dan ruang privat bukan lagi rahasia. Perbedaan antara interior dan eksterior menjadi kabur seperti halnya batas antara ruang publik dan ruang privat. Salah satu tempat di mana kehidupan paling intim, kini menjadi basis media virtual (jika semua yang privat menjadi terbuka dan ruang publik hilang maka ini istilahnya Jean Baudrillard akhir dari kehidupan sosial)

Sama halnya dengan *Sexting*, dahulu manusia saat melakukan hubungan seksual yaitu fisik bertemu fisik. Namun sekarang untuk berhubungan seksual bisa dilakukan tanpa adanya fisik bertemu fisik, tanpa adanya sentuhan melainkan melalui komunikasi dengan *Smartphone*. Maka adanya ruang virtual yaitu terciptanya suatu

ruang di media sosial, dimanaruang publik dan ruang privat sudah bercampur aduk.

2. Simulacra; Berakhirnya kehidupan sosial

Seperti yang dikatakan Jean Baudrillard, ketika ruang publik hilang, kehidupan sosial berhenti. Mereka yang terjebak dalam simulacra dapat yakin bahwa kehidupan sosial mereka telah berakhir. Misalnya, seorang anak yang lebih suka bermain video game di rumah daripada bermain di luar bersama teman-temannya, orang yang tinggal di rumah sendiri, cenderung menjadi pecandu *Internet* jika mereka ingin bersosialisasi dengan orang lain saja. Tidak harus satu lawan satu, disitulah kehidupan sosial kita berakhir. Dimana kita kehilangan sisi paling dasar dari manusia karena manusia itu makhluk sosial. Kita sudah kehilangan kesejatan, kita sudah melampui dunia yang nyata (*Hyper*). Itulah yang menjadi masalah, jadi yang diangkat Jean Baudrillard adalah problem besar filsafat mana yang nyata dan mana yang palsu (problem epistemologis).

Sekarang kita lihat hubungannya sama ontologis simulacra dan bandingkan, bila manadunia nyata itu penuh dengan kemiskinan, sakit, banyak kriminalitas, galau, rusak sementara dunia simulacra "tiruan/maya" menawarkan kecantikan, kekayaan, mewah, status sosialnya tinggi, gembira ria, penuh gairah kita pilih mana itulah sebenarnya pertanyaan Jean Baudrillard. Yang tadi ditanyakan di dunia simulacra seperti kamu lihat TV kenapa kamu suka korea, kenapa kamu suka india seperti film mahabharata, yang suka sma film ini bukan suka krna ceritanya tetapi yang main filmnya ganteng-ganteng dan cantik-cantik. Dan inilah pertanyaan yang lebih dahsyatnya yang terakhir dari Baudrillard dimana yang maya ternyata lebih nyata dari yang nyata, kita memang tidak mau hidup di dunia palsu tapi kenyataannya sekarang kita hidup di dunia palsu dengan problem aksiologis yang ada. Dimana dunia maya sekarang tidak lagi maya, dari dunia maya orang bisa masuk penjara, dari dunia maya orang bisa tawuran, dari dunia maya yang sekarang lebih riil daripada yang sejati makanya yang maya mempengaruhi yang sejati. Kini simulacra bukan lebih riil lagi tapi justru lebih bagus daripada yang nyata. Dunia simulacra ada ketertiban, ada keindahan, ada kecantikan sementara dunia nyata isinya rusak, kacau, dan tidak tertib inilah yang di sebut yang maya jadi nyata, yang simulacra jadi nyata inilah yg kita posisikan yang maya sebagai yang hiper (*Hyper*) itu problem aksiologis.

Seperti para pengguna akun *Whisper*, mereka sudah kehilangan ruang publik karena hidupnya sudah terbergantung dengan *Smartphonenya*. Dimana mereka sudah terjebak oleh simulasi-simulai yang ada pada dunia virtual atau dunia maya. Disinilah kehidupan sosial kita berakhir. Dimana pengguna akun *Whisper* kehilangan sisi paling dasar dari manusia karena manusia itu makhluk sosial, kita sudah melampaui dunia yang nyata (*Hyper*) dan membuat manusia tidak bisa membedakan lagi mana yang nyata dan mana yang palsu karena sudah samar-samar.

C. Dunia Hiperrealitas dan Simulacra Sexting di aplikasi *Whisper*

1. Model Hiperrealitas *Sexting* di aplikasi *Whisper*; Adanya Ekstasi Komunikasi Dalam Ruang Semu

Hiperrealitas tidak memiliki acuan dan juga realitas yang sebenarnya, sehingga hiperrealitas hanya mengacu pada diri sendiri (*Self Reference*). Selain itu, berbagai jenis arus informasi membunuh realitas sosial nyata dan muncul bentuk-bentuk realitas baru, yang telah melampaui alam (Suryanto, 2010).

Bentuk hiperrealitas dalam perkembangan teknologi digital, khususnya dalam kasus seksual virtual di atas, kita dapat memikirkannya ketika kita dihadapkan hari ini dengan budaya di mana realitas digantikan oleh fantasi, ilusi, dan yang lainnya. Dampak negatif dari perkembangan teknologi yaitu *CyberSex* salah satunya *Sexting* melalui aplikasi *Whisper*. Dimana teknologi menjadi pemuas nafsu, pemberian daya pikat ekstasi, sehingga nilai-nilai moral seakan berguguran satu persatu. Pada akhirnya, menarik kita ke dalam arus konsumsi, dunia material, dunia mimpi, membawa kita semakin jauh dari kenyataan.

Hasil dari penelitian membuktikan bahwa di dalam aplikasi *Whisper* merupakan salah satu ruang semu yang menjadi tempat terjadinya ekstasi komunikasi secara besar-besaran dimana kebanyakan pesan-pesan diproduksi hanya sebagai hiburan dan kepuasan hasrat oleh para penggunannya. Komunikasi telah terlepas dari fungsinya sebagai penyampai pesan. Media dalam komunikasi posmodern menjadi hal utama, bukan lagi pesan yang diutamakan. Fitur-fitur dalam media seperti aplikasi *Whisper* merupakan tempat bagi penggunannya yang terus-menerus memproduksi pesan, inilah yang disebut ekstasi komunikasi. Ekstasi komunikasi berdampak pada

membuainya pesan-pesan yang kemudian menarik komunikasi ke arah kedangkalan dan kehampaan makna. Jean Baudrillard mendefinisikan ekstasi sebagai keadaan pikiran dan jiwa dalam diri siapa pun yang berubah menjadi pusran. Pada titik tertentu, dia kehilangan semua makna, dan sebagai orang yang kosong. Seseorang begitu tenggelam dalam pusran siklus nafsunya sehingga mencapai suatu tujuan, yaitu tujuan pemuasan, menjadikan hampa makna dan nilai moral (Baudrillard, *The Ecstasy of Communication*, 2002)

Kesenangan melalui teknologi salah satunya *Sexting* yang membuai orang melewati waktunya demi untuk merengguk kepuasan. Kemudian Kesenangan ini akan membawa penggunanya terjebak dalam suatu ekstasi komunikasi *Sexual* dengan berbagai realitas semu. Tanpa disadari, mereka terjebak dalam suatu yang semu, sesuatu yang berupa fantasi, fantasi atau imajinasi. Dan saat ekstasi tersebut mencapai puncak kegairahan, maka lenyaplah makna dan nilai moral sehingga kekerasan, eksploitasi seksual, dan lainnya yang amoral seperti melakukan masturbasi atau onani saat *Sexting*. Dimana hidup tanpa pegangan, mengambang meninggalkan realitas. *Sexting* merupakan suatu representasi bentuk „kegilaan“ dari puncak ekstasi. Dimana penggunanya mempunyai ruang fana yang nyata. Menghilangkan batas antara realitas dan fantasi.

2. Model Simulacra *Sexting* di aplikasi *Whisper*

a. *Sexting* melalui aplikasi *Whisper* Menyamakan Realitas Dasar

Perkembangan dari teknologi komunikasi yang memfasilitasi interaktivitas antarapengguna dan informasi dikenal dengan new media. Salah satu perkembangan dari new media ini adalah *Whisper*. *Whisper* merupakan aplikasi yang dapat menghubungkan pengguna dengan pengguna lain untuk sekedar mencari informasi, pertemanan, tempat curhat, hingga menjadi tempat untuk mencari partner seks. New media sendiri telah menciptakan realitas virtual yang menjadi ekstansi virtual dunia. Orang-orang memiliki kontrol lebih di dunia maya, di mana dunia yang dapat dipikirkan pengguna menjadi kenyataan. *Whisper* sendiri memberikan bentuk interaksi yang baru pada hubungan pribadi dalam cara yang tidak bisa dilakukan media sebelumnya. *Whisper* menjadi salah satu new media yang menyembunyikan identitas penggunanya (*anonim*) sehingga pengguna bisa melakukan apapun tanpa

harus takut identitasnya diketahui oleh pengguna lain. Akan tetapi pada penggunaan *Whisper* ini adanya keuntungan, kerugian, hingga kebingungan. Interaksi ini bisa di bilang melampaui realitas nyata dimana interaksi yang terjadi hanya dengan teks tanpa melibatkan seluruh anggota badan dan interaksi yang terjadi mengabaikan stigmaterhadap individu tertentu.

Pada akhirnya, realitas interaksi digantikan oleh teknologi alternatif yang dibuat secara artifisial dan telah menggantikan asumsi konvensional yang sebenarnya dan tidak dapat dipisahkan dari berbagai konsep dan istilah yang membentuknya seperti simulasi. Pada era simulasi realitas tidak memiliki eksistensi yang telah melebur menjadi satu tanda dan citra model reproduksi, dan tidak mungkin menemukan referensi yang real. Ada perbedaan antara representasi dan realitas, citra dan realitas, tanda dan ide, fiksi dan realitas. Seperti yang terjadi di aplikasi *Whisper* hampir rata-rata penggunaannya menggunakan aplikasi *Whisper* ke hal negatif walaupun sebagian yang menggunakannya ke hal positif. Hal negatif inilah yang kadang dapat melampaui batas interaksi di sebuah ruang virtual. Secara khusus, perkembangan *Cybersex* dan *Virtual Reality* dalam aplikasi *Whisper* secara mendasar telah mengubah banyak aspek kehidupan, terutama kehidupan seks dan seksualitas. Seks, yang dulunya merupakan aktivitas dalam ruang kerahasiaan pribadi, kini menjadi bagian dari ruang publik dengan segala permasalahannya. Seks yang dulu terikat oleh aturan, adat dan norma sosial, kini terhapus dari struktur sosial dalam bentuk seks tanpa tubuh. Ini adalah hubungan yang dimediasi oleh berbagai representasi media, khususnya media informasi digital. Seperti yang terjadi di aplikasi *Whisper* dalam melakukan *CyberSex* salah satunya *Sexting*.

Simulasi dapat dilihat dari suatu efek tingkat kesadaran penggunaannya semakin berkurang terhadap apa yang “real” akibat imaji yang disajikan media dalam *Sexting*. Berkat model simulasi ini, manusia terperangkap dalam ruang yang ia sadari sebagai nyata, meskipun sebenarnya itu ruang semu atau imajiner. Perbedaan antara tubuh alamiah dan tubuh digital. Di dalam *Sexting* ada beberapa bentuk *Sexting* yaitu melalui teks, gambar, dan *Emoticon*. Dalam bentuk gambar ada yang namanya tubuh digital yaitu tubuh tiruan atau salinan (*copy*) dari tubuh “asli”. Simulasi sendiri digunakan untuk menjelaskan penciptaan model yang nyata yang tanpa asal (*origin*)

dan realitas: *Hiperiil*.

Meskipun realitas dalam simulasi ada karena hanya ada dan hidup di dunia maya dan imajiner. Namun dalam pengertian ini, realitas menjadi kenyataan atau hidup di benak pengguna akun *Whisper* sebagai bentuk pengetahuan, rasa ingin tahu, dan pengalaman pengguna hingga akhirnya membunuh kenyataan. Dengan demikian, deskripsi simulasi merupakan hiper-realitas.

b. Simulacrum Murni dalam Sexting

Jean Baudrillard menggambarkan keadaan masyarakat modern saat ini dalam masyarakat simulasi. Dengan kata lain, orang-orang yang hidupnya terjebak dalam ranah model semu media baru yang tidak memiliki asal atau acuan dalam kenyataan, serta halusinasi dan ilusi menjadi kenyataan. Dari perspektif teori simulasi Jean Baudrillard, ia berbicara tentang realitas simulasi.

Simulasi ini mewakili dunia yang berubah dengan imajinasi. Ia menawarkan dunia magis, bahagia dan lengkap yang lebih menakutkan dari dunia nyata. Dalam simulasi, Jean Baudrillard menyimpulkan bahwa waktu kita sekarang berada pada tingkat replikasi (fashion, informasi, jaringan telekomunikasi), tingkat yang secara sewenang-wenang oleh Marx disebut sebagai sektor modal yang tidak esensial (Baudrillard, *Simulation and Simulacra*, 1995)

Dalam konteks itu, simulacra digunakan sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan komunitas konsumen tanda dan sebagai masyarakat yang dibanjiri citra dan informasi, menjadikan simulasi dan citra paling diminati dan dipikirkan dalam dunia budaya masyarakat postmodern. Disinilah realitas diciptakan oleh simulasi, dari model yang tidak memiliki asal-usul nyata dan secara artifisial diciptakan kembali sebagai realitas (Barker, 2011). Simulasi tidak memiliki acuan antara tanda dan realitas dunia nyata, simulasi adalah realitas kedua yang mengacu pada dirinya sendiri (simulasi simulacrum), simulasi tidak memiliki hubungan langsung dengan realitas dunia. Bahasa dan tanda disimulasikan sebagai (seolah-olah) dalam realitas nyata, realitas buatan (*artificial reality*). Realitas dalam simulasi akan tampak nyata bahkan lebih nyata dari realitas yang ada, dimana simulasi menciptakan realitas lain yaitu surreal. Menurut interpretasi ini, simulasi menciptakan realitas baru atau lebih

tepatnya realitas imajiner yang akan menjadi kenyataan (Suryanto, 2010)

Bentuk *Sexting* terlihat bagaimana pengguna mencoba memberikan gambaran bahwa simulasi yang dilakukan oleh pengguna akun *Whisper* dalam melakukan *Sexting* bisa dikategorikan kedalam proses simulasi yang mengarah kepada simulacra. Bagaimana tidak, hanya melalui bahasa; simbol-simbol, penggunaan kata, frase atau istilah, dan sebagainya yang digunakan *Sexting* bisa menciptakan realitas baru yang melampaui realitas aslinya. Banyak bentuk-bentuk *Sexting* yang menarik untuk dikaji, ada beberapa bentuk pesan

Sexting yang memperlihatkan bahwa, itu adalah proses simulacra murni yang dilakukan oleh pengguna akun *Whisper*. Proses mensimulacra secara murni itu ditunjukkan dengan isi teks *Sexting*, dimana isi teksnya berisikan bahasa-bahasa seperti saat kita sedang melakukan hubungan intim namun tidak bersetubuh melainkan melalui tubuh virtual atau digitalisasi seks kemudian disertain gambar ataupun *Emoticon* disesuaikan dengan apa yang ingin ditampilkan. Gambar dan *Emoticon* ini merupakan tanda atau simbol yang dapat menambah atau meningkatkan hasrat seseorang untuk berimajinasi dalam melakukan *Sexting* agar terlihat nyata dan bisa melampaui realitas aslinya.

Pernyataan pengguna akun *Whisper* tersebut seolah memperkuat bahwa *Sexting* yang tersimulasi tersebut harus memalui tahapan berimajinasi untuk meningkatkan hasrat sehingga yang tersaji dalam *Sexting* adalah sebuah produksi yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Jadi apa yang dimaksud Jean Baudrillard, Penciptaan dunia budaya saat ini mengikuti produksi model yang ia sebut simulasi: penciptaan model nyata tanpa asal atau realitas: hiperrealitas. Berkat model simulasi, manusia terjebak dalam ruang yang mereka sadari nyata, meski sebenarnya fiktif atau imajiner.

Simulasi sendiri menurut Jean Baudrillard merupakan hasil kemajuan ilmu komputer dalam proses reproduksi objek. Perkembangan eksplosif media massa mengelilingi kita dengan tanda dan mode makna. Tepatnya Jean Baudrillard memberikan penjelasan berikut: "Simulasi juga, sampai sekarang selalu menentang representasi. Representasi dimulai dari prinsip bahwa tanda dan real adalah ekuivalen

(bahkan jika ekuivalensi ini utopis, ini adalah aksi-om fundamental). Di sisi lain, simulasi dimulai dari utopia prinsip kesetaraan ini, dari negasi radikal dari tanda sebagai nilai, tanda sebagai pembalikan dan hukuman mati untuk referensi. Sementara representasi mencoba menyerap simulasi dengan menafsirkannya sebagai representasi palsu, simulasi menyelubungi seluruh bangunan representasi sebagai simulacrum itu sendiri (Jean (Baudrillard, *The Ecstasy of Communication*, 2002)

Apa pun, manipulasi realitas yang menjerumuskan representasi ke dalam simulasi yang mengurangi kesetaraan (keseimbangan) antara citra dan realitas (walaupun kesetaraannya dianggap semu), yang mengambil nama Simulacra. Isi *Sexting* tersebut mencoba memberikan penjelasan bahwa, proses simulasi tersebut adalah menanamkan nilai-nilai yang belum diketahui penggunaannya atau Bahasa lainnya mengaburkan hal yang dianggap real menjadi seperti real. Karena dengan nalar manusia kita mudah sekali berfantasi. Berbicara tentang simulasi, manusia hidup di ruang nyata di mana perbedaan antara kenyataan dan fantasi sangat tipis. Manusia hidup dalam ruang imajiner realitas. Di dunia sekarang ini, media baru seperti teknologi informasi dan aplikasi bisikan memainkan peran penting dalam mensimulasikan realitas sosial dan budaya manusia. Tidak hanya realitas sosial, tetapi juga pemikiran manusia itu sendiri terpengaruh.

Bentuk reaksi atas kemajuan teknologi, sosial dan kebudayaan manusia saat ini berada dalam sebuah realitas yang disadari nyata padahal semu, oleh karena itu realitas yang dibentuk *Sexting* melalui model-model simulasi (gambar, kode, dan tanda) mampu menciptakan realitas (*hiper*) yang fantastis. Sehingga ia menyerap energi realitasnya dan menyerap setiap tanda, makna dan pesan, tetapi tidak dapat mencernanya, karena mereka telah menjadi kelompok mayoritas yang diam. Saat kegilaan, seluruh jiwa (roh) terpecah-pecah untuk memisahkan manusia dari "realitas"nya sendiri. Manusia terpenjara dalam fragmen fantasi, imajinasi; terobsesi dengan citra (image), gengsi dan kebanggaan yang menghantuinya. Citra-citra yang sebetulnya bersifat semu, mendapatkan pengakuan. Apa yang kemudian terbentuk adalah kesadaran palsu dan hiperrealitas (Goffman, 1987), yang memenjarakan semua manusia agar dapat mencapai cahaya gemerlap yang ia tawarkan dengan cara apapun, padahal pada kenyataannya itu tidak lebih dari sebuah fatamorgana.

c. “Realitas” *Sexting* adalah Fatamorgana

Sebuah fatamorgana sebenarnya adalah tanda palsu bahwa tampilan visualnya telah membawa seseorang pada suatu konsep, tetapi konsep tersebut tidak mewakili referensi atau kenyataan yang sebenarnya. Sebuah fatamorgana menawarkan seseorang penanda kosong (empty signifier). Penanda tidak ada hubungannya dengan kenyataan, tetapi dengan halusinasi yang memikat semua orang dengan bentuk sebenarnya dari mantra ketiadaan (Piliang, 2003). Seperti itu yang terjadi di *Sexting*, dimana *Sexting* ini tidak adanya referensi atau realitas yang sesungguhnya melainkan hanya sebuah citraan dalam imajinasi dan halusinasi serta terperangkap dan kesadaran semu dan realitas semu pada ruang virtual seolah-olah merasakan realitas aslinya. Tanda-tanda yang ditampilkan adalah sebuah nilai yang harus dipahami oleh masyarakat. Kepalsuan yang sempurna menghasilkan fata morgana yang menghilangkan kebenaran sejati.

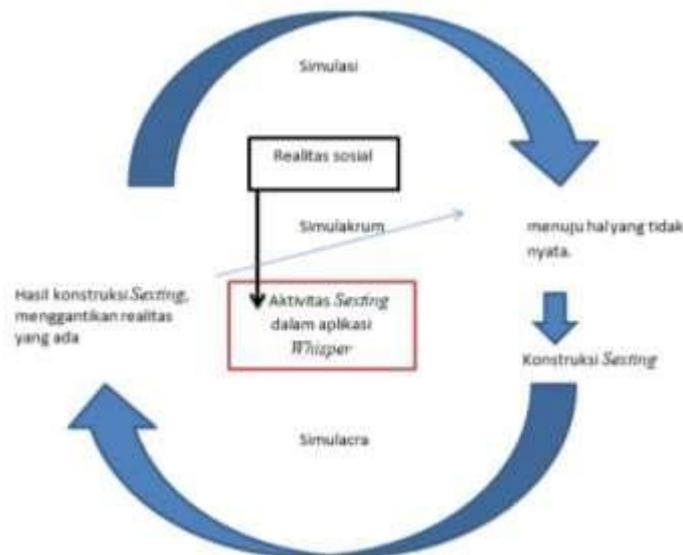
Simulasi didasarkan pada prinsip tidak ada, mengaburkan atau mengecualikan referensi, realitas, dan kebenaran, dan menilai penampilan sebagai prinsip kebenaran yang sebenarnya. Oleh karena itu, simulasi aktivitas *Sexting* memulai proses penghancuran semua referensi dan, lebih buruk lagi, menyebarkan referensi semu dalam sistem penandaan.

Simulasi tidak lagi terkait dengan masalah meniru, menduplikasi, atau memparodikan realitas. Simulasi yang saya lihat dalam bentuk *Sexting* bertujuan untuk mempertanyakan proses penggantian karakter nyata dengan realitas itu sendiri. Dalam dunia simulasi seperti itu, prinsip ekspresi modernitas tidak lagi relevan, dan perbedaan antara objek dan subjek, nyata dan semu, dan sinifian dan sinifian tidak mungkin lagi dalam paradigma modern. Dalam mekanisme simulasi, manusia terjebak dalam ruang yang mereka anggap nyata, tapi ini hanya nama samaran.

Ruang empiris semu ini adalah ruang antitesis berdasarkan representasi semacam desimulasi representasi itu sendiri. Contoh yang kita lihat dari *Sexting* bagaimana kekuatan tersebut menggambarkan seakan-akan kita sedang melakukan hubungan intim, namun pada kenyataannya mereka tidak sedang melakukannya dan tidak adanya persetujuan, inilah yang di bilang mengaburkan kondisi real yang ada

dilapangan.

Skema 2 Konsep Simulasi dalam *Sexting*



Sumber : Hasil analisis peneliti, 2020

Skema 2 diatas mencoba menjelaskan bahwa realitas yang ada coba diambil oleh aplikasi *Whisper*, realitas yang ada dimasyarakat tersebut mengalami proses pencitraan sebuah tanda dan simbol menjadi satu ruang, dimana proses ini disebut proses pengsimulasian. Agar realitas menjadi lebih berwarna dan lebih bernilai bagi yang melakukannya. Proses pengsimulasian tersebut dikategorikan sebagai proses Simulasi, yang mengaburkan nilai real yang ada didalam realitas asli yaitu hubungan suami istri yang tanya, proses pengkaburan tersebut dinamakan simulacra. *Sexting* yang terjadi di aplikasi *Whisper* ini adalah hasil dari proses simulacra tersebut, sehingga yang pengguna lakukan adalah simulacrum yaitu menuju hal yang tidak nyata.

Kesimpulan

Tulisan ini telah melakukan eksplorasi terhadap seksualitas dalam ruang maya salah satunya dalam aplikasi *Whisper*, dimana aplikasi ini adalah hasil dari kemajuan perkembangan teknologi yang disebut new media. Berdasarkan hasil temuan lapangan dan analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pertama, terdapat tiga motif informan menggunakan akun *Whisper*. Motif pertama yaitu adanya

kemudahan dalam *Login*, kedua adalah tanpa identitas (*Anonim*), lalu ketiga adalah mudahnya mencari partner *Sexting*.

Kedua, adanya proses hingga bentuk pesan *Sexting* dalam penggunaan akun *Whisper*. Pertama yaitu terdapat proses sebelum *Sexting* melalui aplikasi *Whisper*, ada tiga proses yaitu membuat *Posttingan* yang berbau hal seks, sekedar mencari *Posttingan* dan meresponnya, lalu menentukan *Rules* sebelum melakukan *Sexting*. Berikutnya ditemukan pula bentuk pesan *Sexting* melalui aplikasi *Whisper* yaitu ada tiga bentuk, yang pertama pesan *Sexting* dalam bentuk teks, kedua pesan *Sexting* dalam bentuk foto atau gambar, ketiga pesan *Sexting* dalam bentuk emoticon. Dari ketiga bentuk tersebut terciptanya pola interaksi dalam roomchat atau pada fitur aplikasi *Whisper* yang terdapat tiga pola yaitu *Intro* (awalan percakapan) semacam ajakan untuk melakukan *Sexting*. *Chorus* (isi/inti percakapan) semacam isi *Sexting* itu sendiri seperti percakapan kita sedang melakukan hubungan intim akan tetapi tidak adanya persetujuan hanya melalui kata-kata saja. Lalu ada *Ending* (akhir percakapan) semacam ucapan penghargaan atau ucapan terima kasih atas kepuasan yang telah mereka dapatkan.

Ketiga, dampak sosial dari aktivitas *Sexting* pada penggunaan akun *Whisper* adalah yang pertama dari fisik dan psikisnya yaitu merasakan kecanduan yang tinggi dan mengakibatkan ketergantungan akan aktivitas *Sexting* dan perubahan pola tidur. Kedua dampak sosialnya, yaitu adanya *Cyberbullying/Sextbullying* dan sikap yang menjadi tertutu, minder serta tidak percaya diri. Selain ketiga hal tersebut, bahwa dalam *Sexting* terjadinya hiperrealitas terhadap *Sexting*, adanya peleburan antara fantasi dan halusinasi dalam membayangkan sesuatu yang intim dalam bentuk teks tanpa adanya realitas nyata yang disebut dengan *Hyper*. Kemudian mengasilkan simulasi melalui adanya tanda-tanda seksualitas dalam bentuk teks, foto ataupun Emoticon. Tanda ini menjadi sebuah kepalsuan ataupun rekayasa yang melebur dengan realitas yang ada.

Daftar Pustaka

- Abramson, Paul R; et all. (1995). *With Pleasure: Thoughts on the Nature of Human Sexuality* First Edition. New York: Oxford University Press.
- Barker, C. (2011). *Cultural Studies*. Bantul: Kreasi Wacana.

- Baudrillard, J. (1990). *Fatal Strategy* (dalam Mark Poster: Selected Writing ed.).
cambridge:Polity Press.
- Baudrillard, J. (1990). *Seduction*. New York: St Martin's
Press. Baudrillard, J. (1995). *Simulation and Simulacra*.
Michigan: Glaser.
- Baudrillard, J. (2002). *The Ecstasy of Communication* (2nd ed.). (M. Poster, Penyunt.)
California: Stanford: Stanford University.
- Baudrillard, J. (2008). *Fatal Strategies* (New Edition (Semiotext(e) ed.). Los
Angeles:(Semiotext(e) / Foreign Agents).
- Baudrillard, J. (2016). *Ekstasi Komunikasi*. (J. Firdaus, Penerj.) Yogyakarta: Kreasi
Wacana.
- Creed, B. (2004). *Media Matrix: Sexing the New Reality*. Crows Nets: Allen
& Unwin.
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka
Pelajar.
- Dariyo, A. (2004). *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta:
Grasindo.
- Goffman, E. (1987). *Asylum: Essays on the Social Situation of Mental Patients and
Other Inmate*. Britania Raya: Penguin Books.
- Irawanto M.A, D. B. (2017). Mereguk Kenikmatan di Dunia Maya Virtualitas dan
Penubuhan dalam CyberSex. *Jurnal Nasional Pusat Studi Sosial Asia
Tenggara (PSSAT)*, VII(1), 31-32.
- Juditha, C. (2020, April). Cybersex Behavior in Millennial Generation. *Jurnal
Pekommas*, V(1), 52.
- Laier, Christian; Et All. (2013, April). CyberSex addiction: experienced Sexual
arousal when watching pornography and not real-life Sexual contact makes
the difference. (ISAJE), Penyunt.) *Journal of behavioral addictions*, II(2),
105.
- Lawler, R. (2013, April). *Whisper* Aplikasi Berbagi Rahasia Ultra-Hot Menghasilkan
\$3 Juta Dari Lightspeed, Trinity, dan Lainnya. *TechCrunch*.
- Martadi. (2003). *Hiper-realitas Visual*, . Januari 2003 Vol. 5. (Vol. V). Surabaya:
Jurnal Nirmana, Jurusan Desain Komunikasi Visual, UK Petra.
- Mulyono, A. M. (2001). *Aktivitas Belajar*. Bandung: Yrama.

Parisi, L. (2004). *Abstract Sex: Bio-technology and the Mutations of Desire*. New York: Bloomsbury Publishing.

Piliang, Y. A. (2003). *Hantu-hantu Politik dan Matinya Sosial*. Solo: Tiga Serangkai.

Suryanto, B. (2010). *Sosiologi Ekonomi; Kapitalisme dan Konsumsi di Era Masyarakat Post-*

Modernisme. Surabaya: Prenada Media Groupa Cipta.

Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha ilmu.

Young, Kimberly S; Cristiano Nabuco de Abreu, Helly Prajitno Soetjipto. (2017). *Kecanduan Internet, Panduan Konseling dan Petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.