

Gambaran Perilaku Meyimpang Pengakses Animasi Seksual pada Mahasiswa di Universitas Jember Kabupaten Jember (Deviant Behavior Animation Sexual Accessor Description at Students At University of Jember Jember)

Eva Nuril Agustin, Erdi Istiaji, Mury Ririanty
Bagian Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Jember
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
e-mail : evanurielouz@yahoo.com

Abstract

Students are essentially adolescents in transition to a stage of maturity. They are always going to try something interesting them and something new in the future. Adolescents had a characteristic like fantasy so much, fantasizing and boasting. Media such as images, comics, stories, and video pornographic or sexuality contributed in shaping its adolescent fantasy. From various media, comics is a top choice for accessing pornography. Almost every teen comics Japanese translation tucked scene adult sexual activity. This study aims to determine Adolescent Mental Health Sex Fiend Animation in Jember. The theory used was ABC (Antecedent Belief Consequences). This study uses a qualitative approach with descriptive research. Researchers used the informant to obtain a variety of information required by the snowball technique. Research results revealed that sexual animation addicts tend to like visual media, namely comic that is widely used by informants. Informants visual media like comics, informants did not feel as guilty when he had seen in cartoon form. Technology affects the informant to be interested and cause addiction and dependence. They get what they want in it. Behavior informant influenced by his neighborhood. Informants have a social group that is also distorted. Sexual desire appears in very high personal informant. Sexual attraction informant influenced by the opposite sex, mind, and touch. Informants felt himself already at the stage of addiction.

Keywords: sexuality, hentai, visual, sexual desire

Abstrak

Mahasiswa pada hakikatnya adalah remaja yang mengalami transisi menuju taraf kedewasaan. Mereka selalu akan mencoba sesuatu yang menarik dirinya dan sesuatu yang baru dalam masa tersebut. Remaja memiliki ciri khas sangat menyukai fantasi, berkhayal dan membual. Media seperti gambar, komik, cerita, dan video berbau porno atau seksualitas memberikan kontribusi dalam membentuk fantasi penggunaannya yaitu remaja. Dari berbagai media, komik merupakan pilihan tertinggi untuk mengakses pornografi. Hampir setiap komik remaja terjemahan Jepang terselip adegan aktivitas seksual orang dewasa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kesehatan Mental Remaja Pecandu Seks Animasi di Kabupaten Jember. Teori yang digunakan adalah ABC (*Antecedent Belief Consequences*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian diskriptif. Peneliti menggunakan informan untuk memperoleh berbagai informasi yang diperlukan berdasarkan teknik *snowball*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pecandu animasi seksual cenderung menyukai media visual, yaitu komik yang banyak dipakai oleh informan. Informan menyukai media visual komik, informan merasa tidak begitu berdosa ketika yang dilihatnya dalam bentuk kartun. Teknologi mempengaruhi informan untuk tertarik dan menyebabkan ketagihan dan ketergantungan. Mereka mendapatkan apa yang mereka inginkan di dalamnya. Perilaku informan dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggalnya. Informan memiliki kelompok sosial yang juga menyimpang. Hasrat seksual yang muncul dalam pribadi informan sangat tinggi. Daya tarik seksual informan dipengaruhi oleh lawan jenis, pikiran, dan sentuhan. Informan merasa dirinya sudah pada tahap kecanduan.

Kata Kunci: seksualitas, hentai, visual, hasrat seksual

Pendahuluan

Fenomena masalah kebebasan seks di Indonesia semakin meningkat terlihat dari banyaknya berita mengenai kasus seksualitas di berbagai media. Arus informasi banyak mengupas masalah seksualitas dan diperoleh melalui berbagai media yang berupa televisi, film, video, surat kabar, radio, majalah, tabloid, buku-buku, internet semakin cepat dan terbuka. Keterbukaan media massa dalam mengupas masalah seksualitas tersebut dapat diterima dengan mudah oleh semua kalangan masyarakat terutama remaja. Pengguna internet terbanyak lebih dari 9 juta orang di Indonesia atau sekitar 28 persen dari seluruh pengguna Internet di negeri ini adalah mereka yang berusia di antara 25 sampai 30 tahun. Internet merupakan wahana pertukaran elektronik pornografi yang interaktif dan membentuk perilaku fantasi penggunaannya. Sebuah studi menunjukkan bahwa topik seks merupakan pencarian terbanyak secara online, dan sebanyak 15 persen dari 57 juta warga Amerika yang online setiap harinya membuka situs pornografi. Istilahnya bagi mereka “rekreasi tidak berbahaya” [1].

Sebuah studi terbaru yang dipublikasikan jurnal *Professional Psychology* menemukan, mereka yang menghabiskan 11 jam atau lebih sepekan untuk mengunjungi situs seks, merupakan pertanda penderita sakit kejiwaan. Mereka akan selalu terbayang hal-hal porno yang pernah mereka lihat sebelumnya [2]. Gambar-gambar seksual (*hentai*) dan media yang mereka gunakan membombardir remaja dan tidak ada jaminan bahwa mereka aman dari ancaman ini.

Animasi bermuatan sensual (*hentai*) menyuguhkan gambar dan cerita erotis untuk pembacanya. Data YKBH (Yayasan Kita dan Buah Hati) menyebutkan bahwa 67% murid SD telah mengakses pornografi, dan akses terbesar yaitu didapatkan dari komik yaitu sebesar 24%, 22% dari internet, 17 dari games, 12% dari televisi, dan sisanya 6% dari telepon genggam [3]. Hal ini menunjukkan bahwa komik bermuatan sensual atau animasi seksual merupakan akses termudah pornografi untuk memasuki dunia remaja. Pornografi membuat pengaksesnya kecaduan sehingga lupa waktu dan hal ini menjadi perilaku menyimpang sebagai sarana pemuas nafsu hasrat seksual.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Kesehatan Mental Remaja Pecandu Seks Animasi dalam Pemenuhan Hasrat Seksualnya di Kabupaten Jember.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu berawal pada data dan bermuara pada kesimpulan dan menggunakan jenis penelitian diskriptif. Lokasi penelitian dilakukan di sekitar area Kampus Universitas Jember, Kabupaten Jember. Peneliti menggunakan informan untuk memperoleh berbagai informasi yang diperlukan selama proses penelitian yang dipilih berdasarkan teknik *snowball*. Peneliti melakukan triangulasi sebagai validitas dan reliabilitas data dalam penelitian ini, dengan melakukan wawancara kepada sumber yang berbeda, yaitu informan kunci informan utama, dan informan tambahan untuk menghasilkan suatu kesimpulan yang valid.

Hasil Penelitian

Proses Pengerjaan Lapangan

Proses awal penelitian dimulai dengan tahap pencarian data terkait pecandu seks animasi di Lingkungan Kampus Universitas Jember Kabupaten Jember yang bisa dijadikan sebagai sasaran penelitian melalui informan kunci. Pencarian data tentang informan ini didapatkan dari kelompok-kelompok remaja dan penjaga warnet di Universitas Jember di Kabupaten Jember. Kemudian peneliti mendapatkan informasi dari informan kunci mengenai informan utama yang ditargetkan, lalu informan tambahan yang merupakan teman dari informan utama. Informan utama yang memenuhi kriteria akan didatangi oleh peneliti.

Setelah mendapatkan informasi dari informan utama, informan tambahan ditetapkan sejumlah empat orang. Informan tambahan adalah mereka yang dapat memberikan informasi walaupun tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan-kegiatan informan tambahan dalam penelitian ini adalah teman dan lingkungan keluarga pecandu seks animasi. Peneliti mencari sumber dari informan utama dengan kriteria anak remaja usia 12-24 tahun dan sering (dengan frekuensi minimal 3 kali seminggu) melihat atau menonton seks animasi guna memenuhi hasrat seksualnya.

Proses wawancara yang dilakukan oleh peneliti baik dengan informan utama maupun informan tambahan dilakukan pada waktu yang berbeda-beda

Gambaran informan Penelitian

Informan adalah orang yang dianggap mengetahui permasalahan yang dihadapi dan bersedia memberikan informasi yang dibutuhkan. Informan dalam penelitian ini terdiri dari 1 informan kunci (IK), 1 informan utama (IU), dan 3 informan tambahan (IT 1, IT 2, IT 3, dan IT 4). Informan kunci dalam penelitian ini adalah penjaga warnet dan anggota kelompok remaja di sekitar Kampus Universitas Jember, Kabupaten Jember. Informan utama dalam penelitian ini adalah remaja. Peneliti juga menyertakan informan tambahan yaitu teman dari informan utama. Informan utama yaitu remaja pecandu seks animasi usia 12-24 tahun (dengan frekuensi minimal 3 kali seminggu) melihat seks animasi. Peneliti juga melakukan triangulasi sumber kepada ahli atau psikiater (IT 5), teman SMP informan (IT 6), serta teman SMA informan (IT 6) dalam penelitian ini.

Gambaran Tempat Penelitian

Penelitian ini akan menggambarkan Perilaku Kecanduan Seks Animasi dan Dampaknya terhadap Kesehatan Mental Remaja di sekitar Kampus Universitas Jember di Kabupaten Jember meliputi Jalan Jawa, Kalimantan, dan Matrip.

Media yang Sering Digunakan oleh Pecandu Animasi Seksual

Media adalah alat yang berfungsi menyampaikan pesan [6]. Berdasarkan hasil penelitian, media yang paling sering digunakan oleh informan yaitu dalam bentuk komik atau media visual karena dianggap paling menarik oleh informan. Berikut hasil wawancaranya:

(69:6)...”*Hentai* itu banyak, mulai dari gambar, video, komik, permainan nya ada, novel yang berseri seperti manga, ada bab-bab dan *volume* nya. *Hentai* itu jelas bendanya. *Hentai* itu untuk dewasa.” (Jumat, 27 Mei 2016, 14.30 WIB)

Hasil wawancara tersebut menyebutkan bahwa informan cenderung menyukai media visual, yaitu komik porno (*hentai*) yang banyak dipakai oleh informan.

Teknologi yang Sering Digunakan oleh Pecandu Animasi Seksual

Teknologi adalah metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; ilmu pengetahuan terapan atau dapat pula diterjemahkan sebagai keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang

diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia [4]. Internet menyediakan kemudahan-kemudahan bagi informan untuk mengakses gambar bergerak yang berkaitan dengan seksualitas tanpa batas. Berikut hasil wawancaranya:

(69:8) ...”Ya dari internet. Menjelajahi. Sampai aku tersesat di sana.” (Jumat, 27 Mei 2016, 14.30 WIB)
Kecanggihan teknologi berhasil memanipulasi pola pikir dan perilaku pemakainya untuk mengontrol dirinya.

Kelompok sosial Pecandu Animasi Seksual

Kelompok sosial sebagai suatu kumpulan nyata, teratur dan tetap dari individu-individu yang melaksanakan peran-perannya secara berkaitan guna mencapai tujuan bersama [5]. Informan memiliki kelompok sosial yang juga menyimpang sehingga membentuk kepribadian informan untuk melakukan perilaku menyimpang juga.

(71:46) ...”SMP. Teman teman saya semenjak masuk SMP sudah tahu semua. Saya termasuk telat. SMP sebelum UAN begitu.” (Jumat, 27 Mei 2016, 14.30 WIB)

Lingkungan tempat tinggal

Lingkungan tempat tinggal dapat mempengaruhi kepribadian seorang individu dalam proses pembentukannya [7]. Tempat kos informan merupakan tempat yang sepi, suasananya hening dan tidak banyak orang di sekitarnya sehingga memicu informan untuk berperilaku menyimpang

(71:74) ...”Biasa saja, sepi yang kos hanya berlima.” (Jumat, 27 Mei 2016, 14.30 WIB)

Hasrat seksual Pecandu Animasi Seksual

Hasrat seksual merupakan hasrat alami yang ada pada setiap manusia [8]. Berdasarkan hasil wawancara, hasrat seksual informan muncul karena beberapa sebab, antara lain suara desahan lawan jenis dan cerita erotis. Berikut hasil wawancaranya:

(54:54) ...”Ada yang dari suara, kamu bisa membedakan desahan video *hentai* dan *bluefilm* biasa.” (Jumat, 27 Mei 2016, 14.30 WIB)

Daya Tarik Seksual Pecandu Animasi Seksual

Daya Tarik seksual adalah segala kelebihan yang dimiliki oleh informan yang terbaca oleh lawan jenis atau sesama jenisnya dan dianggap sebagai pemikat dan pada umumnya dinyatakan sebagai

ekspresi cinta maupun birahi. Menurut informan, daya tarik seksual informan muncul ketika melihat payudara lawan jenisnya, semakin ditutup, semakin menarik, berikut hasil wawancaranya:

(71:50) ...”Ya melihat payudara.” (Jumat, 27 Mei 2016, 14.30 WIB)

Consequences atau Konsekuensi (Dampak terhadap Kesehatan Mental) Pecandu Animasi Seksual

Consequences (konsekuensi) merupakan akibat *Antecedent* dan *Belief* serta merupakan kejadian-kejadian setelah *Antecedents* dan *Belief*. *Consequences* yang merupakan konsekuensi dalam penelitian ini adalah dampak terhadap kesehatan mental pecandu seks animasi bisa berupa emosi, perilaku dan pemikiran. *Expert Commitee on Mental Health* dari WHO merumuskan seseorang yang sehat mental memiliki ciri secara relatif merasa bebas dari ketergantungan dan kecemasan (Maramis dalam Cahyono, 2011:44). Berdasarkan hasil wawancara, pikiran informan tidak bisa lepas dari cerita komik *hentai*, ataupun video yang berhubungan dengan seksualitas dengan frekuensi tiga kali seminggu atau lebih. Berikut hasil wawancaranya:

(71:66) ...”Sebulan dua kali. Kecuali seperti kemarin seminggu bisa tiga kali. Tapi sekali lihat lama. Berkali kali.” (Jumat, 27 Mei 2016, 14.30 WIB)

Pembahasan

***Antecedent* atau Peristiwa Luar yang Memapar Pecandu Animasi Seksual**

Antecedent (A) yaitu segenap peristiwa luar yang dialami atau memapar individu [9]. *Antecedent* dapat mempengaruhi informan melakukan hal yang diinginkan termasuk hal-hal yang menyimpang. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, dalam penelitian ini yang merupakan *Antecedent* (peristiwa luar) adalah media, teknologi, kelompok sosial, serta lingkungan tempat tinggal informan utama.

Hasil wawancara tersebut menyebutkan bahwa informan cenderung menyukai media visual, yaitu komik (*hentai*) yang banyak dipakai oleh informan. *Hentai* merupakan animasi atau manga yang bermuatan sensual dan banyak bercerita tentang seksual. Informan menyukai media visual komik (*hentai*) dengan alasan antara lain informan dapat berimajinasi ketika membaca komik. Hal ini tidak sesuai dengan pendapat Dr. Wina Sanjaya yang menyebutkan bahwa menyebutkan bahwa media audiovisual, yaitu jenis media yang selain

Artikel Ilmiah Hasil Penelitian Mahasiswa 2016

mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, animasi, dan lain sebagainya yang dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang lain [10].

Kecanggihan teknologi berhasil memanipulasi pola pikir dan perilaku pemakainya untuk mengontrol dirinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Griffiths yang mengungkapkan yang termasuk kedalam aspek-aspek kecanduan yaitu, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Menurut Griffiths seorang pecandu tidak dapat mengontrol diri sehingga mengabaikan kegiatan lainnya [11].

Pikiran informan telah teracuni sejak saat itu dan membuat informan semakin penasaran. Ketika penasaran, informan selalu berusaha semakin mencari tahu. hingga informan mengetahui semuanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Gunarsa dan Gunarsa yaitu salah satu ciri khas remaja yaitu kecenderungan membentuk kelompok dan kecenderungan kegiatan kelompok. Kelompok sosial informan berpengaruh besar terhadap kebiasaan yang melekat pada diri informan [12].

Hasil wawancara sesuai dengan pendapat Madani (2003) bahwa masalah penyimpangan seksual tidak mengesampingkan sebab-sebab sekunder yang berkaitan dengan faktor-faktor umum yang berkaitan dengan faktor genetik dan lingkungan [13]. Ketika lingkungan sepi dan sangat mendukung, di situ informan melakukan hal-hal yang menyimpang.

***Belief* atau Keyakinan (Hasrat Seksual dan Daya Tarik Seksual) Pecandu Animasi Seksual**

Berdasarkan hasil wawancara, hasrat seksual yang muncul dalam pribadi informan sangat tinggi. Dibuktikannya dengan pengakuan informan, bahwa hasrat seksual itu muncul ketika mendengar suara desahan, cerita yang erotis, dan video animasi seksual. Hal ini sesuai dengan pendapat Surbakti (2009) yang menegaskan bahwa kaum remaja dan dorongan seksual adalah dua hal yang sangat berhubungan sangat erat sehingga tidak bisa dipisahkan [14].

Menurut informan, daya tarik seksual informan muncul ketika melihat payudara lawan jenisnya, semakin ditutup, semakin menarik. Karena informan merasa penasaran. Pada masa remaja mulai timbul ketertarikan antara remaja laki-laki dan perempuan karena perbedaan bentuk fisik dan kepribadian mereka.

Consequences atau Konsekuensi (Dampak terhadap Kesehatan Mental) Pecandu Animasi Seksual

Berdasarkan hasil wawancara, pikiran informan tidak bisa lepas dari cerita komik *hentai*, ataupun video yang berhubungan dengan seksualitas dengan frekuensi tiga kali seminggu atau lebih. Dapat dikatakan, informan sudah pada tahap ketergantungan. Jika tidak bisa disalurkan, informan merasa cemas. Kebiasaan melihat komik *hentai* ataupun video porno sudah melekat sangat kuat. Informan tidak mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disukai.

Informan juga merasa dirinya sudah pada tahap kecanduan. Kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Informan biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disukai pada kesempatan yang ada. Hidupnya tidak bisa tanpa akses internet, gadget, dan laptop. Waktu kesehariannya dihabiskan untuk membuka laptop, membaca komik *hentai*, dan mengakses film porno. Setelah puas menikmati cerita dan video porno, informan biasanya menyalurkan hasrat seksualnya melalui masturbasi.

Melalui triangulasi sumber yang dilakukan oleh peneliti kepada ahli atau psikiater (IT 5), teman SMP informan (IT 6), serta teman SMA informan (IT 6) di Kabupaten Jember, hasil penelitian menunjukkan bahwa informan dinilai aneh semenjak duduk di bangku SMA, dan informan mulai mengenal animasi porno sejak informan duduk di bangku SMP. Menurut IT 7, informan cenderung menginginkan sesuatu dan ingin tercapai. IT 7 mengatakan bahwa hasil penelitian ini cenderung ke gangguan mental *pre occupy*.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan Informan cenderung menyukai media visual, yaitu komik karena dianggap menarik, teknologi merupakan sarana untuk menyediakan kemudahan-kemudahan bagi informan untuk mengakses gambar sensual, perilaku informan dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggalnya yang sepi, informan memiliki kelompok sosial yang menyimpang, yaitu teman-teman informan sejak di bangku SMP sudah mengenalkannya tentang film porno, hasrat seksual informan sangat tinggi. Informan sering mengisi waktu luangnya dengan menonton film atau membaca komik porno, daya tarik seksual informan dipengaruhi oleh bagian sensitif lawan jenisnya yang dianggap seksi.

Informan merasa dirinya sudah pada tahap kecanduan, informan tidak bisa mengendalikan penggunaan *gadget*, *laptop*, dan internet yang melebihi batas normal, kesehatan mental informan terganggu, dibuktikannya informan tidak bebas dari ketergantungan dan kecemasan. Melalui proses triangulasi yang dilakukan oleh peneliti, hasil penelitian menunjukkan bahwa informan dinilai aneh semenjak duduk di bangku SMA, dan informan mulai mengenal animasi porno sejak informan duduk di bangku SMP. Informan dapat dikatakan mengalami gangguan mental *pre occupy*.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan: 1. Bagi Remaja Pecandu Seks Animasi Remaja harus membentengi diri dengan cara memperdalam pengetahuan agama, mengikuti kegiatan kegiatan positif yang bermanfaat. 2. Bagi pendidik dan tokoh masyarakat harus turut memperhatikan remaja dan perkembangan teknologi yang semakin merajalela. 3. Bagi Orang Tua Sikap orang tua yang kurang memperhatikan anak bahkan untuk hal kecil seperti akses internet. 4. Bagi Peneliti selanjutnya, dapat digunakan untuk memperkaya kajian terkait bidang kesehatan mental.

Daftar Pustaka

- [1] Marselina L. 2010. Waspada, Cyber Sex Lebih Berbahaya daripada Selingkuh!. [cited 2016 January 22]. Available from <http://lifestyle.okezone.com/read/2010/12/22/197/406236/waspada-cyber-sex-lebih-berbahaya-daripada-selingkuh>.
- [2] Sanjaya R, Wibhowo C, Adi AP. 2010. Parenting untuk Pornografi di Internet. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [3] Husein H. 2010. Konten Porno di Komik dan Games. Jakarta: Nasional Republika.
- [4] Suryana, Dayat. 2012. Mengenal Teknologi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [5] Waluya B. 2004. Sosiologi : Menyelami Fenomena di Masyarakat. Bandung: PT Setia Purna Inves.
- [6] Simamora RH. 2009. Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan. Jakarta: EGC
- [7] Dhohiri TR, Wartono T, & Soemarno. 2006. Sosiologi 1: Suatu Kajian Kehidupan Masyarakat. Bandung: Yudhistira.
- [8] Bandel K, 2013. Sastra Nasionalisme Pascakolonialitas. Jogjakarta: Pustaka Hariara.
- [9] Dryden W, Branch R. 2008. The Fundamentals of Rational Emotive Behaviour Therapy : A Training Handbook. USA : John Wiley & Sons, Ltd.

- [10] Fannani AZ. 2009. “Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Al Qur'an di Ma'had Umar Bin Khatthab Surabaya”. [cited 2016 January 15]. Available from <http://digilib.uinsby.ac.id/7705/>
- [11] Purnomo A. 2014. “Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Mobile Phone) dengan Empati Pada Mahasiswa”. [cited 2016 January 23]. Available from digilib.uin-suka.ac.id/12980/.
- [12] Gunarsa DS, & Gunarsa, DSY. 2008. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- [13] Madani Y. 2003. Pendidikan Seks untuk Anak dalam Islam. Jakarta: Pustaka Zahra.
- [14] Surbakti EB. 2009. Kenalilah Anak Remaja Anda. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.