



Seksualitas Manusia di Era Digital: Terbentuknya Budaya *Cybersex* dalam Komunitas Siber

Ita Musarrofa

UIN Sunan Ampel Surabaya

itamusarrofa@uinsa.ac.id

Mazro'atus Sa'adah

UIN Sunan Ampel Surabaya

mazroatus.saadah@uinsby.ac.id

Abstract. The digital era allows sexual activities to be carried out online. This article aims to look at cybersex culture and how the reality of that culture is formed. Data about cybersex was extracted from previous research and sites on the internet that describe the reality of cybersex. This data was then analyzed using content analysis. The theories used are Peter L. Berger's dialectical theory of externalization, objectivation and internalization and the uses and gratification theory. This research found that the formation of sexual culture in the digital era comes from externalization, both by consumers and producers of cybersex. Externalization by producers takes the form of providing pornographic sites, pornographic videos and images, and long-distance sex equipment. The continued interest in cybersex makes manufacturers continue to produce sex services and develop online sex equipment. Cybersex becomes a compelling objective reality that must be internalized in cyber society's subjective consciousness and influence the next externalization stage. Cybersex has become a medium for channeling sexual needs because it is considered safe from various social risks, cheap and practical.

Keywords: digital age, cybersex culture, cyber communities.

Abstrak. Era digital memungkinkan kegiatan seks dilakukan secara online. Artikel ini bertujuan melihat budaya *cybersex* dan bagaimana realitas budaya itu terbentuk. Data tentang *cybersex* digali dari penelitian-penelitian sebelumnya dan situs-situs di

internet yang menggambarkan realitas *cybersex*. Data ini kemudian dianalisis menggunakan analisis isi. Teori yang digunakan adalah teori dialektika eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi Peter L. Berger serta teori *uses and gratification*. Penelitian ini menemukan, bahwa terbentuknya budaya seks di era digital berasal dari eksternalisasi, baik yang dilakukan oleh konsumen maupun produsen *cybersex*. Eksternalisasi oleh produsen berupa penyediaan situs pornografi, video dan gambar pornografi, dan peralatan seks jarak jauh. Terus diminatinya *cybersex* membuat produsen terus memproduksi layanan seks dan mengembangkan peralatan seks *online*. Pada akhirnya, *cybersex* menjadi realitas objektif yang memaksa dan harus diinternalisasikan dalam kesadaran subjektif masyarakat siber serta mempengaruhi eksternalisasi tahap berikutnya. *Cybersex* menjadi media penyaluran kebutuhan seksual karena dipandang aman dari berbagai resiko sosial, murah dan praktis.

Kata Kunci: era digital, budaya *cybersex*, komunitas siber.

Pendahuluan

Cyberspace atau ruang maya dikatakan Yasraf Amir Piliang sebagai mesin seks virtual (*Virtual Sex Machine*) yang menyediakan, memanjakan dan menghujani manusia dengan kesenangan seksual tanpa batas, bahkan ia katakan melampaui pengalaman seksual yang nyata sehingga realitas ini sering diistilahkan Yasraf dengan *post-seksualitas*, untuk menunjukkan bahwa seksualitas manusia di era digital telah melampaui makna dan fungsi dari seks itu sendiri. Yasraf bahkan mengutip pernyataan Barthes, bahwa seksualitas ada di mana-mana kecuali di dalam seksualitas.¹ Perilaku seksual manusia di dunia maya telah melampaui sifat alamiah seksual. Jika seks di dunia nyata dilakukan dengan sentuhan fisik, di dunia maya, pemuasan hasrat seksual manusia dilakukan jarak jauh tanpa memerlukan kehadiran fisik.²

Kesenangan seksual yang dimediasi oleh komputer dan internet ini menawarkan berbagai jenis aktivitas lewat, di dalam, dan terhadap komputer, di antaranya aktivitas melihat (*voyeurism*), *role playing* atau memainkan peran

¹ Ketika berbicara realitas seks di dunia maya, Yasraf beberapa kali mengutip pernyataan Roland Barthes yang juga mengutip dari Jean Baudrillard yang mengatakan: “seks ada di mana-mana kecuali di dalam seksualitas”. Lihat misalnya dalam Ibid., 124 dan Yasraf Amir Piliang, *Post Realitas: Realitas Kebudayaan di Era Post-Metafisika* (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), 249.

² Galih Akbar Prabowo, “Cyber Sex Sebagai Implikasi Perkembangan Teknologi Komunikasi,” *Journal of Communication Studies* 1, no. 2 (29 Desember 2021): 84, <https://doi.org/10.37680/jcs.v1i2.850>.

seksual tertentu (*adult game*), kegiatan seksual terhadap internet (*cyber-fetishism*), dan kegiatan seksual jarak jauh melalui perantara internet (*teledildonics*).³

Tulisan ini bertujuan melihat bagaimana realitas seksualitas manusia di dunia maya serta bagaimana budaya *cybersex* itu terbentuk. Data digali dari penelitian yang pernah dilakukan tentang aktivitas seks di dunia maya serta situs-situs di internet yang menjelaskan tentang kegiatan seks masyarakat siber. Analisis isi digunakan dengan cara melihat keajegan isi teks secara kualitatif dan memaknai simbol-simbol sehingga dipahami seperti apa realitas kehidupan seks masyarakat siber. Data kemudian dimaknai menggunakan teori dialektika eksternalisasi, obyektivasi dan internalisasi Peter L. Berger serta teori *uses and gratification* untuk menjelaskan tentang bagaimana budaya *cybersex* terbentuk.

Kajian tentang kultur dunia maya (*cyberculture*), berkisar di seputar enam tema: *pertama* tentang *cybercrime*, misalnya dapat dibaca dalam karya M.E. Fuady,⁴ Lita Sari Marita,⁵ Yuni Fitriani dan Roida Pakpahan.⁶ Rasalinda Elsin Latumahina,⁷ Nurcholis,⁸ Warsiman.⁹ Dan Alfitra dkk..¹⁰ *Kedua* tentang problem tata kelola dunia maya seperti ditulis oleh Riski Dian Nursita,¹¹ Indra

³ Yasraf Amir Piliang, *Dunia yang Berlari, Mencari Tuhan-tuhan Digital* (Jakarta: PT. Grasindo, 2004), 126.

⁴ Muhammad E. Fuady, “Cybercrime: Fenomena Kejahatan melalui Internet di Indonesia,” *Mediator: Jurnal Komunikasi* 6, no. 2 (19 Desember 2005): 256–58, <https://doi.org/10.29313/mediator.v6i2.1194>.

⁵ Lita Sari Marita, “Cyber Crime Dan Penerapan Cyber Law Dalam Pemberantasan Cyber Law Di Indonesia,” *Cakrawala - Jurnal Humaniora* 15, no. 2 (2015), <https://doi.org/10.31294/jc.v15i2.4901>.

⁶ Yuni Fitriani dan Roida Pakpahan, “Analisa Penyalahgunaan Media Sosial Untuk Penyebaran Cybercrime Di Dunia Maya Atau Cyberspace,” *Cakrawala - Jurnal Humaniora* 20, no. 1 (7 Mei 2020): 21–27, <https://doi.org/10.31294/jc.v20i1.6446>.

⁷ Rosalinda Elsin Latumahina, “Aspek Hukum Perlindungan Data Pribadi di Dunia Maya,” 1 Desember 2014, <http://dspace.uphsurabaya.ac.id:8080/xmlui/handle/123456789/92>.

⁸ Nurcholis, “Cyberpornography (Pornografi di Dunia Maya) dalam Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam” (Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah, 2015).

⁹ Warsiman, “Tinjauan Hukum Terhadap Pelacuran dalam Dunia Maya (Cyber Prostitution) Menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik” Vol. 3, No. 1 (Juni 2014).

¹⁰ Alfitra Alfitra dkk., “Decency Norms in Law Enforcement to Online Prostitution in Indonesia: An Islamic Law Perspective,” *Al-Istinbath: Jurnal Hukum Islam* 8, no. 1 May (23 Mei 2023): 194–214, <https://doi.org/10.29240/jhi.v8i1.7044>.

¹¹ Rizki Dian Nursita, “Cyberspace: Perdebatan, Problematika, Serta Pendekatan Baru Dalam Tata Kelola Global,” *Dauliyah Journal of Islamic and International Affairs* 4, no. 1 (25 Februari 2019): 80–99, <https://doi.org/10.21111/dauliyah.v4i1.2934>.

Cahyadi,¹² Hidayat Chusnul Khotimah.¹³ *Ketiga* tentang politik di dunia siber seperti karya Jerry Indrawan,¹⁴ dan Ibrahim R.¹⁵ Keempat tentang era digital dan perubahan sosial seperti dalam karya Yasraf Amir Piliang,¹⁶ Budi Irawanto,¹⁷ Galih Akbar Prabowo,¹⁸ Satria Ajie Pribadi dan Dona Eka Putri.¹⁹ Kelima tentang kecanduan masyarakat dalam kegiatan *cybersex* seperti dalam karya Aline Wéry dkk.,²⁰ Satyanarayana Reddy Alla dan rekannya Ambujam G,²¹

¹² Indra Cahyadi, "Tata Kelola Dunia Maya dan Ancaman Kedaulatan Nasional," *Jurnal Politica Dinamika Masalah Politik Dalam Negeri dan Hubungan Internasional* 7, no. 2 (23 Oktober 2018): 210–32, <https://doi.org/10.22212/jp.v7i2.1134>.

¹³ Hidayat Chusnul Chotimah, "Tata Kelola Keamanan Siber dan Diplomasi Siber Indonesia di Bawah Kelembagaan Badan Siber dan Sandi Negara [Cyber Security Governance and Indonesian Cyber Diplomacy by National Cyber and Encryption Agency]," *Jurnal Politica Dinamika Masalah Politik Dalam Negeri dan Hubungan Internasional* 10, no. 2 (25 November 2019): 113–28, <https://doi.org/10.22212/jp.v10i2.1447>.

¹⁴ Jerry Indrawan, "Cyberpolitics Sebagai Perspektif Baru Memahami Politik di Era Siber [Cyberpolitics as A New Perspective in Understanding Politics in The Cyber Era]," *Jurnal Politica Dinamika Masalah Politik Dalam Negeri dan Hubungan Internasional* 10, no. 1 (31 Mei 2019): 1–15, <https://doi.org/10.22212/jp.v10i1.1315>.

¹⁵ Ibrahim R, "Jurisdiksi Dunia Maya (Cyberspace) Dalam Sistem Hukum Nasional Abad XXI," *Jurnal Hukum IUS QUILA IUSTUM* 10, no. 24 (2003): 119–27, <https://doi.org/10.20885/iustum.vol10.iss24.art10>.

¹⁶ Yasraf Amir Piliang, "Masyarakat Informasi Dan Digital: Teknologi Informasi Dan Perubahan Sosial," *Jurnal Sosioteknologi* 11, no. 27 (1 Desember 2012): 143–56; Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia yang Dilipat* (Bandung: Mizan, 1998); Piliang, *Post-Realitas*.

¹⁷ Budi Irawanto, "Mereguk Kenikmatan di Dunia Maya: Virtualitas dan Penubuhan dalam Cybersex", *Jurnal Kawistara*, vol. 7, no. 1 (2017), pp. 30–40.

¹⁸ Galih Akbar Prabowo, "Cyber Sex Sebagai Implikasi Perkembangan Teknologi Komunikasi," *Journal of Communication Studies* 1, no. 2 (29 Desember 2021): 81–95, <https://doi.org/10.37680/jcs.v1i2.850>.

¹⁹ Satria Ajie Pribadi and Dona Eka Putri, "Perbedaan Sikap Terhadap Seks Dunia Maya Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Jenis Kelamin", *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur dan Sipil)*, vol. 3 (2009), p. 5.

²⁰ Aline Wéry dkk., "The Short French Internet Addiction Test Adapted to Online Sexual Activities: Validation and Links With Online Sexual Preferences and Addiction Symptoms," *The Journal of Sex Research* 53, no. 6 (23 Juli 2016): 1–10, <https://doi.org/10.1080/00224499.2015.1051213>; Aline Wéry dan J. Billieux, "Online Sexual Activities: An Exploratory Study of Problematic and Non-Problematic Usage Patterns in a Sample of Men," *Computers in Human Behavior* 56 (1 Maret 2016): 257–66, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.046>; A. Wéry dan J. Billieux, "Problematic Cybersex: Conceptualization, Assessment, and Treatment," *Addictive Behaviors* 64 (1 Januari 2017): 1–9, <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.007>.

²¹ Satyanarayana Reddy Alla, "Prevalence Of Cybersex in India," *Texila International Journal of Academic Research* 8, no. 4 (30 Oktober 2021): 1–7, <https://doi.org/10.21522/TIJAR.2014.08.04.Art005>.

Kristian Daneback Dkk,²² Christiani Juditha,²³ Denisa Sukolova dan Ivan Sarmany Schuller.²⁴ Hijrotul Zulfa dkk.²⁵ Ratna Kusuma Hening,²⁶ Anna Lilja Steensig dan Jacob Westh.²⁷ Keenam tentang hukum Islam dalam kaitannya dengan realitas dunia siber, misalnya dapat dilihat dalam karya Husnul Muttaqin,²⁸ Ita Musarrofa,²⁹ Ita Musarrofa dkk,³⁰ Ahmad Ropei dan Ramdani Wahyu Sururie.³¹ dalam karya Aline Wery dkk.³² ³³ ³⁴, Satyanarayana Reddy Alla dan rekannya Ambujam G,³⁵ Kristian Daneback Dkk,³⁶ Christiani Juditha,³⁷ Denisa

²² Kristian Daneback, Al Cooper, dan Sven-Axel Månsson, "An Internet Study of Cybersex Participants," *Archives of Sexual Behavior* 34, no. 3 (1 Juni 2005): 321, <https://doi.org/10.1007/s10508-005-3120-z>.

²³ Christiany Juditha, "Cybersex Behavior in Millenial Generation," *Jurnal Pekommas* 5, no. 1 (24 April 2020): 51, <https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050106>.

²⁴ Denisa Šukolová dan Ivan Sarmany-Schuller, "Online Sexual Activities and Cybersex: A Study From Slovakia with Focus on Women'S Behaviour," 2013, 267–83.

²⁵ Hijratul Zulfa dkk., "Hubungan Antara Religiusitas dengan Perilaku Cybersex Pada Remaja di Aceh," *Journal of Community Mental Health and Public Policy*, Vol. No.2 2022, 95, <https://cmhp.lenterakaji.org/index.php/cmhp/article/view/71>.

²⁶ Ratna Kusuma Hening, "Cybering's Future Acceptance In Germany and Indonesia," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika* 6, no. 2 (2015): 41, <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jppki/article/view/593>.

²⁷ Anna Lilja Steensig dan Jacob Øhrgaard Westh, "Intimate Sensory Technology in Long Distance Relationships," 2016, 1.

²⁸ Husnul Muttaqin, "Urgensi Pembaharuan Fiqh Era Cyberspace," *Jurnal Hukum Islam Kopertais Wilayah IV Surabaya* Vol. 01, No. 01, Maret 2009. (t.t.): 28–33.

²⁹ Ita Musarrofa, "Dowry Trends in the Digital Age (Sociology of Law Review of the Use of Digital Dowry in the Cyber World Community)," *Jurnal Hukum Islam* 19, no. 1 (4 Juni 2021): 151–74, <https://doi.org/10.28918/jhi.v19i1.3754>.

³⁰ Ita Musarrofa dkk., "Sociological-Normative Analysis of The Provision of Joint Property in The Cyber Era | Indonesian Journal of Interdisciplinary Islamic Studies," 31 Mei 2022, <https://ijis.or.id/index.php/ijis/article/view/96>.

³¹ Ahmad Ropei dan Ramdani Wahyu Sururie, "Dinamika Penjatuhan Talak Melalui Whatsapp Dalam Paradigma Pembaharuan Hukum Keluarga Islam," *AL-HUKAMA: The Indonesian Journal of Islamic Family Law* 11, no. 1 (20 Juni 2021): 160–84, <https://doi.org/10.15642/alhukama.2021.11.1.160-184>.

³² Wéry dkk., "The Short French Internet Addiction Test Adapted to Online Sexual Activities," 1–10.

³³ Wéry dan Billieux, "Problematic Cybersex," 1–9.

³⁴ Wéry dan Billieux, "Online Sexual Activities," 257–66.

³⁵ Alla, "Prevalence Of Cybersex in India," 1–7.

³⁶ Daneback, Cooper, dan Månsson, "An Internet Study of Cybersex Participants," 321.

³⁷ Juditha, "Cybersex Behavior in Millenial Generation," 51.

Sukolova dan Ivan Sarmany Schuller.³⁸ Hijrotul Zulfa dkk.³⁹ Ratna Kusuma Hening,⁴⁰ Anna Lilja Steensig dan Jacob Westh.⁴¹

Dari keenam tema kajian yang ditelusuri, belum ada penjelasan memadai secara sosiologis tentang bagaimana realitas kehidupan seks manusia di dunia maya serta bagaimana budaya *cybersex* terbentuk. Kajian ini, selain bermaksud mengisi kekosongan tersebut, juga bertujuan mengembangkan kajian-kajian budaya di dunia maya.

Definisi dan Bentuk-bentuk Aktivitas Seksual di dunia Siber

Cybersex dapat didefinisikan sebagai penggunaan konten seksual digital (visual, pendengaran, atau tertulis), yang diperoleh baik melalui internet atau sebagai data yang diambil oleh komputer untuk tujuan rangsangan seksual.⁴² Internet memberikan banyak kesempatan kepada masyarakat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan hasrat seksual mereka, tanpa terikat konvensi sosial atau moral.

Hingga tahun 2002, Istilah *cybersex* juga disamakan dengan OSA (*Online Sexual Activities*) ketika Cooper dan Griffin-Shelley memasukkan istilah ini ke dalam sub-kategori aktivitas yang menggunakan internet untuk kepuasan seksual.⁴³ Aktivitas seksual di dalamnya beragam, dari mulai melihat gambar sampai mengikuti sesi percakapan erotik yang kadang dilakukan dengan masturbasi.⁴⁴ OSA adalah penggunaan internet (berupa teks, audio, video, dan file grafik) untuk segala jenis aktivitas yang melibatkan seksualitas manusia, termasuk di dalamnya melakukan percakapan seksual, mencari atau berpartisipasi dalam *webcam* seks, melihat pornografi, atau mencoba menemukan teman kencan.

OSA, menurut Cooper dan Griffin-Shelley, sebagaimana dikutip Oleh Kristian Daneback Dkk, merupakan bentuk revolusi seksual masa depan. Tiga keunggulan OSA, yang disingkat 3A (*Access, Affordability, Anonymity*) menjadi kekuatan dan daya tarik OSA. Sebagian bentuk OSA berorientasi visual, seperti melihat film dan gambar dewasa, sebagian lain lebih bersifat interaktif, seperti kencan *online*, *chatting*, dan forum diskusi. Istilah *cybersex* yang digunakan dalam beberapa penelitian baru-baru ini dimaknai lebih sempit dan

³⁸ Šukolová dan Sarmany-Schuller, "Online Sexual Activities and Cybersex."

³⁹ Zulfa dkk., "Hubungan Antara Religiusitas dengan Perilaku Cybersex Pada Remaja di Aceh," 95.

⁴⁰ Hening, "Cybering's Future Acceptance In Germany and Indonesia," 41.

⁴¹ Steensig dan Westh, "Intimate Sensory Technology in Long Distance Relationships," 1.

⁴² Jennifer P. Schneider & R. Weiss, *Cybersex Exposed Recognizing the Obsession*, Center City, MN: Hazelden Education and Publishing, 2001.

⁴³ Šukolová dan Sarmany-Schuller, "Online Sexual Activities and Cybersex," 4.

⁴⁴ Daneback, Cooper, dan Månsson, "An Internet Study of Cybersex Participants," 322.

lebih fokus pada sisi interaktif dari aktivitas seks *online* yang kemudian diistilahkan dengan *cybering*.⁴⁵

Yasraf Amir Piliang memberi perincian bentuk kegiatan *cybersex* di atas ke dalam lima bagian berikut ini:

a. Aktivitas melihat (*voyeurism*)

Kegiatan ini dilakukan dengan melihat tubuh terutama tubuh wanita dan mendapatkan kesenangan melihat (*visual pleasure*). Kesenangan dengan cara melihat tubuh telanjang, setengah telanjang atau sedang membuka pakaian ini diperoleh seseorang karena di dalam pikirannya ia kembangkan fantasi seksual bersamaan dengan proses melihat itu. Dengan melihat, ia membayangkan dirinya berperan dalam perilaku seksual itu sendiri dan mendapatkan kesenangan. Bentuk-bentuk *voyeurisme* yang disediakan *cyberspace* dapat berupa simulasi dan representasi kegiatan seksual yang interaktif, seperti berupa foto, video, film, *life show* dan *life seks*.

b. *Masturbation voyeurism*, yaitu melihat tubuh dan citranya melalui media sambil melakukan masturbasi. Dalam melakukan masturbasi di ruang maya, pelaku *cybersex* mengaitkan antara citra dengan penanda dalam imajinasinya. Misalnya citra tubuh yang seksi dan cantik dikaitkan dengan penanda seorang perempuan yang dicintai. Citra yang dilekatkan seseorang pada tubuh membantunya mengembangkan sebuah makna atau penanda seksualitas untuk berfantasi sehingga memudahkannya mendapatkan kepuasan seksual dengan cara bermasturbasi.⁴⁶

c. *Interactive voyeurism*

Kegiatan ini dilakukan dengan melihat gambar interaktif di internet sambil melakukan interaksi dengan gambar tersebut atau dikenal dengan *adult game*. Dalam program permainan seksual ini, seseorang dapat mengambil peran tertentu dalam kegiatan seksual yang bersifat interaktif. Misalnya, di dalam program disimulasikan seorang wanita telentang dengan posisi yang mengundang seseorang untuk berhubungan seksual dengannya. Seorang *gamer* dapat menggunakan penis virtual yang disediakan dalam *game* itu dan si wanita bereaksi sesuai dengan perlakuan *gamer* terhadapnya menggunakan organ virtual yang disediakan. *Adult sexual gaming* seperti ini membawa seseorang ke dalam fantasi seksual yang memberikan kepuasan.⁴⁷

⁴⁵ Daneback, Cooper, dan Månsson, 322.

⁴⁶ Piliang, *Dunia yang Berlari*, 130.

⁴⁷ Piliang, 130–31.



d. Kegiatan seksual terhadap internet (*cyber-fetishism*)

Kegiatan ini berarti menjadi benda sebagai objek seksual yang menggantikan tubuh yang dapat menghadirkan rangsangan seksual. *Fetish objects* dalam kasus pria misalnya berupa celana dalam wanita atau bra yang membangkitkan rangsangan seksual karena dalam fantasinya dapat menggantikan tubuh yang sesungguhnya. *Cyberspace* dalam hal ini menyediakan objek *fetish* dalam bentuk digital yang dapat merepresentasikan tubuh yang nyata.⁴⁸

e. Kegiatan seksual jarak jauh melalui perantara internet (*teledildonic*)

Dalam *cyberspace*, segala bentuk interaksi sangat mungkin dilakukan manusia melalui jarak jauh, termasuk interaksi seksual. Fenomena pemenuhan kebutuhan seksual suami istri jarak jauh ini dapat dilihat misalnya dari banyaknya situs tanya dokter yang membahas tentang tips memenuhi kebutuhan seksual jarak jauh bagi pasangan LDR (*Long Distance Relationship*), misalnya situs doktersehat.com,⁴⁹ parentalk.id,⁵⁰ gooddoctor.co.id,⁵¹ dan lain sebagainya. Banyaknya pembahasan tentang tema pemenuhan kebutuhan seksual jarak jauh ini tentunya berangkat dari banyaknya kasus yang dialami pasangan jarak jauh yang hanya bisa melakukan hubungan seks secara online.

Jika didefinisikan, *teledildonics* berarti cara yang dengannya orang dapat merasakan sensasi dan getaran melalui koneksi internet seluruh dunia, menggunakan alat seperti vibrator, smartphon, tablet atau komputer. *Teledildonics* dapat dikatakan *sex toy* atau alat seksual yang terhubung dengan internet sehingga bisa digunakan oleh dua orang yang terpisah.⁵²

Dalam telepon seks, hal yang bisa dilakukan orang dalam berhubungan seksual jarak jauh hanya terbatas pada sesi obrolan

⁴⁸ Piliang, 131.

⁴⁹ "7 Cara Menjalani Seks Kalau Menjalani LDR," Informasi Kesehatan dan Tips Kesehatan - DokterSehat, 30 Maret 2019, <https://doktersehat.com/gaya-hidup/seksual/seks-pada-hubungan-jarak-jauh/>.

⁵⁰ "Tips Memuaskan Hasrat Seks Untuk Hubungan Jarak Jauh," *Parentalk.Id* (blog), 15 Oktober 2021, <https://parentalk.id/memuaskan-hasrat-seks-untuk-hubungan-jarak-jauh/>.

⁵¹ "7 Tips agar Kehidupan Seksual Pasangan yang Menikah Jarak Jauh Tetap Mesra | Good Doctor | Tips Kesehatan, Chat Dokter, Beli Obat Online," Good Doctor | Tips Kesehatan, Chat Dokter, Beli Obat Online, 23 Oktober 2020, <https://www.gooddoctor.co.id/hidup-sehat/seks/7-tips-agar-kehidupan-seksual-pasangan-yang-menikah-jarak-jauh-tetap-mesra/>.

⁵² Steensig dan Westh, "Intimate Sensory Technology in Long Distance Relationships," 7.

deskriptif, mengungkapkan keinginan, emosi dan tindakan dengan cara menstimulasi diri sendiri, tanpa ada komunikasi fisik langsung. Pada perkembangan *cybersex* awal, orang menggunakan video, audio dan komunikasi teks dua arah. Di dalamnya orang berbuat seolah-olah mengalami layaknya seks di dunia nyata. Selangkah lebih baik dari telephon seks karena menawarkan anonimitas bagi penggunanya.⁵³

Pengalaman seksual yang ditawarkan media-media di atas dirasa kurang dari sisi keintiman fisik, karena tidak ada satu pun yang mengintegrasikan kontak fisik ke dalam komunikasi. Persoalan inilah yang ingin dipecahkan melalui *teledildonics*.

Sebagaimana pernyataan Reingold, fungsi awal *teledildonics* adalah untuk alat komunikasi. Ia berbeda karena mampu mengirimkan sinyal neurologis, sehingga yang bisa dikirimkan bukan hanya sinyal rangsangan seksual, tetapi juga ciuman, pegangan tangan, pelukan dan sentuhan-sentuhan lain.⁵⁴

Sistem *teledildonics* yang ada, seperti Kiiroo, Interactive Couples Set, Lovense Bluetooth Sex Toy, diciptakan oleh industri seks untuk konsumen pornografi dan juga diciptakan untuk menjaga keintiman bagi pasangan jarak jauh. Alat ini terdiri dari perangkat keras berupa sex toy untuk pria dan wanita yang terhubung dengan komputer, *wifi* dan *bluetooth*. Data haptik yang dikirimkan memungkinkan pasangan merasakan sensasi sentuhan fisik seperti getaran, kontraksi dan gerakan-gerakan lain selama kegiatan seks virtual. Sebagian besar *teledildonic* juga menyertakan platform komunikasi *online* seperti *skype* yang memungkinkan pasangan untuk melakukan obrolan video saat menggunakannya dalam aktivitas seks virtual.⁵⁵ Peralatan seks virtual ini dijual secara terbuka misalnya dalam situs <https://teledildonics.co>.⁵⁶

Perkembangan teknologi IoT (*Internet of Things*) serta kebutuhan seksual pasangan jarak jauh, memunculkan ide untuk membuat alat bantu seksual jarak jauh yang bisa digunakan pasangan saat bercinta secara *online*. Perusahaan kondom Australia dengan penjualan terbesar di Amerika,

⁵³ Aaron Siegel, "datadreamer - Sexual Evolution: Social Implications of Teledildonic Adoption," 1, diakses 3 Juni 2023, <https://www.datadreamer.com/item/teledildonics>.

⁵⁴ Siegel, 4.

⁵⁵ Urszula Pruchniewska, "Teledildonics in the Media: A Voyant Analysis of Journalism on Virtual Sex Toys – Loretta C. Duckworth Scholars Studio," 17 Juni 2019, <https://sites.temple.edu/tudsc/2019/06/17/teledildonics-in-the-media-a-voyant-analysis-of-journalism-on-virtual-sex-toys/>.

⁵⁶ "Interactive Platforms Archives | Teledildonics," diakses 3 Juni 2023, <https://teledildonics.co/interactive-platforms>.



menciptakan pakaian dalam wanita dan pria bervibrator yang terhubung dengan internet sehingga bisa digetarkan jarak jauh melalui aplikasi di *handphon* masing-masing pasangan.⁵⁷ Inovasi baru ini memadukan antara teknologi, fashion, dan seks di sisi lain, karena memang dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan rangsangan seksual jarak jauh yang harus dibuat mirip sebagaimana rangsangan di dunia nyata.

Banyak alat bantu membangun relasi kemesraan jarak jauh telah diciptakan di era digital ini yang bertujuan membangun sensasi sentuhan se'nyata' di dunia nyata. Beberapa teknologi tersebut misalnya *kissenger* atau *kiss messenger*, yaitu alat untuk mengirimkan ciuman jarak jauh kepada pasangan. Saat bibir ditempelkan pada alat tersebut maka pasangannya akan merasakan sensasi mencium bibir pasangannya yang juga menggunakan alat yang sama.⁵⁸ Teknologi lainnya misalnya *bug shirt*, yaitu kemeja yang dilengkapi sensor *bluetooth* dan aplikasi pengirim pelukan. Dengan memakai kemeja ini, pasangan jarak jauh akan merasakan sensasi pelukan dari sensor *bluetooth* yang ditanam dalam kemeja itu.⁵⁹

Selain alat bantu tersebut, ada juga aplikasi *couple* yang bisa diinstall di *handphon* pasangan yang berjauhan. Melalui aplikasi ini, pasangan akan mendapat ruang khusus untuk menyampaikan hal-hal yang intim antara mereka berdua sehingga dapat tetap mendekatkan keduanya meski berjauhan. Selain teknologi yang telah dijelaskan di atas, masih banyak lagi bermunculan alat-alat bantu kemesraan jarak jauh yang bisa menjadi pilihan dalam melakukan interaksi dengan pasangan yang berjauhan.

Sexual Outercourse: Pengalaman Seksual Manusia dengan Cybersex

Cybersex memberi manusia pengalaman seksual yang unik. Keunikan *cybersex* terletak pada kemampuannya menggabungkan pengalaman yang biasanya berwujud ke dalam bentuk interaksi yang jelas-jelas tidak berwujud. Bagi semua orang, puncak pengalaman seksual adalah pengalaman fisik di mana tubuh fisik berinteraksi. Untuk bisa menikmati seks, meskipun dengan dirinya sendiri, harus ada tubuh seseorang yang berinteraksi paling tidak dengan tubuhnya sendiri. Aktivitas seksual ini kemudian memunculkan reaksi dari tubuh yang menjadi bukti terjadinya aktivitas itu, seperti basah, bau, pembengkakan di beberapa bagian tubuh, dipenuhi cairan dan lain-lain. Jadi,

⁵⁷ Kompas Cyber Media, "Pakaian Dalam dengan Vibrator dari Durex," KOMPAS.com, 2 Mei 2013, ~Relationship~Seks.

⁵⁸ I. D. N. Times dan M. Tarmizi Murdianto, "Cocok Buat Kamu yang LDR-an, 7 Teknologi Ini Bisa Bantu Melepas Rindu!," IDN Times, diakses 29 Agustus 2022, <https://www.idntimes.com/tech/trend/m-tarmizi-murdianto/kumpulan-teknologi-yang-memfasilitasi-hubungan-jarak-jauh-ldr>.

⁵⁹ Times dan Murdianto.

bagi sebagian besar orang, seks adalah tentang tubuh yang berwujud, organ dan cairan.⁶⁰

Berbeda dengan *cybersex*, ia adalah aktivitas seksual menggunakan media tak berwujud yang merupakan unsur pentingnya, sementara tubuh ditinggalkan. *Cybersex* adalah jenis aktivitas seksual yang berbeda dan bertentangan dengan definisi konvensional tentang seks.⁶¹ Peran dan sifat tubuh dalam *cybersex* diubah, pengalaman seks yang seharusnya melibatkan tubuh ditekan sedemikian rupa menggunakan media non fisik yang berupa jaringan komputer. Oleh karenanya, jika seks *offline* biasanya diistilahkan dengan *sexual intercourse*, *cybersex* diistilahkan dengan *sexual outercourse*.⁶²

Dalam *sexual outercourse*, gambar dan atau kata-kata secara penuh ditempatkan untuk menggantikan wujud tubuh. Gambar dan atau kata-kata itu dibuat para pelakunya untuk menggambarkan keseluruhan interaksi seksual dan erotik di antara mereka. Dalam *cybersex*, seseorang tidak berinteraksi dengan tubuh pasangan sibernya, tetapi melihat dan berinteraksi dengan kata-kata dan gambar yang mewakili teman kencannya itu. Jika dalam *sexual intercourse*, kesenangan seksual dikemas dalam kontak fisik antara tubuh-tubuh yang berwujud, kesenangan seksual dalam *sexual outercourse* dikemas dalam komunikasi erotis tanpa tempat dan tanpa tubuh.⁶³

Dalam kegiatan *cybersex* yang berbasis teks, wujud tubuh sepenuhnya digantikan dengan kata-kata. Keseluruhan pengalaman seks dikomunikasikan secara mendetail melalui teks yang mewakili penampakan tubuh, tindakan, sentuhan dan ucapan. Tubuh biasanya merupakan objek yang dilihat sekaligus subjek yang mengalami, tetapi dalam kegiatan *cybersex* berbasis teks, yang hadir hanya tubuh sebagai subyek yang mengalami, sedangkan tubuh sebagai objek tidak terlihat.⁶⁴

Apakah virtual seks itu nyata? pertanyaan ini menggelisahkan banyak ilmuwan mengingat posisi unik yang dimiliki lingkungan media elektronik. Kata virtual itu sendiri perlu dilihat kembali. Untuk memaknai kata virtual ini, Waskul, mengutip pernyataan dari Brenda Laurel, bahwa kata virtual menggambarkan segala sesuatu yang terlihat dan terasa seperti nyata tapi tanpa substansi fisik tradisional. Objek virtual bisa jadi tidak memiliki kesamaan dengan dunia nyata, tetapi kemampuan persuasif representasinya membuat kita memberi respon seolah-olah ia nyata.⁶⁵ Realitas sesuatu yang

⁶⁰ Dennis D. Waskul, "Self-Games and Body-Play: Personhood in Online Chat and Cybersex | Guide books," 72, diakses 28 Mei 2023, <https://dl.acm.org/doi/book/10.5555/862477>.

⁶¹ Waskul, 72.

⁶² Waskul, 72.

⁶³ Waskul, 73.

⁶⁴ Waskul, 74.

⁶⁵ Waskul, 78.

virtual muncul dari interaksi dengan representasinya bukan dengan kualitas sesuatu itu sendiri. Jika meminjam teori Dramaturginya Erving Goffman, realitas virtual sebenarnya adalah produk dari adegan yang muncul, bukan sebab atau kualitas dari adegan itu sendiri.⁶⁶

Dalam kegiatan *cybersex* yang berbasis teks, sejumlah sensasi yang biasanya ada dalam kegiatan seks, seperti gerakan, penampilan, ekspresi, bau, ucapan, dan sensasi fisik lainnya ditekan dan dirubah menjadi hanya dalam bentuk komunikasi teks interaktif. Selain itu, sifat anonimitas *cybersex* memungkinkan seseorang untuk memiliki identitas yang cair, ia dapat menjadi apapun dan siapapun yang ia kehendaki dan dapat berperan sebagai apapun layaknya sebuah drama seksual yang interaktif. Jika merasa tidak senang, ia dengan mudah bisa mengubah namanya dengan nama dan peran baru dan meninggalkan nama dan identitas lamanya begitu saja. Seorang pelaku *cybersex* sebagaimana dikutip oleh Waskul menyatakan berikut ini:

“Kadangkala aku berpura-pura menjadi wanita. cybersex membuatku mampu memainkan fantasi. Ini juga membuatmu mampu mewujudkan mimipimu satu langkah lebih dekat dengan realitas.”

“Kau bisa melakukan apapun yang kau sukai dan memotret siapapun yang kau inginkan.” Ini tidak nyata, orang dapat menggunakan identitas dan tindakan apapun yang mereka sukai. Orang berbohong tentang siapa mereka sebenarnya demi menciptakan ilusi seksual.”⁶⁷

Pengalaman yang diperoleh manusia dalam kegiatan *cybersex*, berdasarkan pengakuan para pelakunya, bukan hanya bermakna, tetapi juga bernilai tinggi. Berikut ini kutipan Waskul dari salah seorang pelaku:

“Melalui cybersex saya belajar tentang hal-hal yang saya belum tahu, seperti melakukan sesuatu dengan cara yang lebih baik. Semua orang harus mencobanya!

“Sejak saya mulai berbincang-bincang secara online, saya berada dalam kondisi gairah yang tiada henti! Ini luar biasa! Maksud saya abadi, tak ada akhir, saya selalu berfikir tentang seks, datang dengan ide baru, mendengarkan fantasi dan ekspresi orang lain dan mempelajari sesuatu yang saya tidak pernah tahu itu ada.”⁶⁸

Ketidakhadiran tubuh fisik dalam kegiatan *cybersex* menumbuhkan persepsi, bahwa *cybersex* merupakan bentuk permainan komunikasi yang aman, tak perlu menampung emosi sebagaimana dalam seks *face-to-face*, dapat dinikmati dan dapat menjadi sarana terapi. Pernyataan informan yang dikutip oleh Waskul berikut menggambarkan hal ini:

⁶⁶ Waskul, 78.

⁶⁷ Waskul, 80.

⁶⁸ Waskul, 82.

“Bagi saya, seks adalah kesempatan untuk memberi orang lain rangsangan dan pemenuhan dan cara tanpa komitmen yang aman sekarang sudah ada, tanpa komitmen, tanpa resiko penyakit, hanya menyenangkan, bersih, dan nakal.”Memerankan fantasi dapat menjadi sangat sehat dan bisa dijadikan terapi.”

“Sebenarnya ini bisa membantu kehidupan seks riil Anda. Ini membantu anda melakukan sesuatu yang mungkin bagi Anda sulit dilakukan dalam riil seks. Mencoba berbagai hal. Sebenarnya menemukan apa yang disukai oleh lawan seks.”

“Saya kira, alasan saya melakukan ini karena ini adalah media yang aman untuk mengeksplorasi seksualitas. Mencoba aspek-aspek seks yang belum pernah Anda jelajahi. Untuk meningkatkan kehidupan seks Anda dengan menggunakan ide-ide yang dipelajari bersama partner seksual baru tanpa ada resiko. Ini juga menjadi cara bersemangat secara seksual tanpa kekhawatiran yang biasanya terjadi pada seks *face-to-face*. Ini cara untuk mengekspresikan diri Anda secara seksual dengan cara yang mungkin Anda tidak nyaman melakukannya dalam sebuah hubungan nyata.”⁶⁹

Apakah pengalaman seksual manusia di dunia maya itu adalah seks yang sebenarnya ataukah kurang seks, dianggap kurang nyata karena ketidakhadiran tubuh fisik? Apakah pengalaman seksual harus selalu melibatkan tubuh fisik?

Dalam komunikasi *online*, pengguna membangun fantasi konsensual yang dialami seolah-olah nyata secara fisik. Fantasi ini dapat dikatakan nyata karena pengguna *cybersex* mengaku terangsang secara seksual seolah-olah melakukan hubungan seksual secara fisik. Seks dengan tubuh fisik memang tidak ada, tetapi rasanya nyata.⁷⁰

Menurut Aaron Siegel, Mekanisme *telepresence* merupakan penpanjangan diri, dan itu adalah kontak fisik. Jika orang memandang dildo hanya mainan seksual biasa, maka tidak demikian dengan *teledildonics*. Dildo hanya dioperasikan sendiri, tetapi *teledildonics* adalah terjemahan komunikatif dari rangsangan fisik orang lain.⁷¹

Mengenai *cybersex*, Siegel mengatakan bahwa *cybersex* tidak bisa benar-benar bersaing dengan seks yang sebenarnya, karena sama sekali tidak ada interaksi fisik antara kedua pihak. Ketika interaksi fisik dimasukkan ke dalam situasi tersebut, hal itu dapat memberi orang alternatif yang masuk akal untuk

⁶⁹ Waskul, 84.

⁷⁰ Stahl Stenslie, “Cybersex,” dalam *The Oxford handbook of Virtuality*, ed. oleh Mark Grimshaw, Chapter 18 (Oxford University Press, t.t.).

⁷¹ Siegel, “datadreamer - Sexual Evolution: Social Implications of Teledildonic Adoption.”



seks yang sebenarnya.⁷² Interaksi fisik dalam *cybersex* ini terjadi sejak ditemukannya *teledildonics*.

Motivasi Manusia Menggunakan Internet Sebagai Media Penyaluran Hasrat Seksual

Motivasi manusia untuk menggunakan internet sebagai media penyaluran hasrat seksual sangat bervariasi. Beberapa orang mungkin mencari kenikmatan atau kepuasan seksual yang tidak bisa mereka dapatkan dalam kehidupan nyata. Orang lain mungkin mencari hubungan seksual tanpa ikatan emosional atau komitmen sebagaimana hubungan tradisional. Ada juga orang-orang yang menggunakan internet sebagai sarana untuk mengeksplorasi preferensi seksual yang tidak biasa atau tidak diterima secara sosial.

Selain itu, aktivitas *cybersex* juga sering dilakukan oleh pasangan menikah untuk mencapai kepuasan seksual dalam ruang obrolan seks di dunia maya, daripada mendapatkan kepuasan seksual dari pasangannya. Shaw (1997), sebagaimana yang dikutip oleh Atwood dan Schwartz menyatakan, bahwa laki-laki dan perempuan menggunakan hubungan *cybersex* impersonal untuk membuat diri mereka merasa hidup.⁷³

Berdasarkan studi *online* yang dilakukan oleh Cooper, Putnam, Planchon, dan Boies (1999), sebagaimana yang dikutip oleh Schneider, bahwa lebih dari 9.000 orang telah mengakses seksual berorientasi situs web dan ruang obrolan, dan membagi pengguna *cybersex* menjadi tiga kategori yaitu “pengguna rekreasional”, “pengguna berisiko”, dan “pengguna kompulsif seksual”.⁷⁴ Pengguna rekreasi mengakses materi seksual *online* lebih karena penasaran atau untuk hiburan dan tidak memiliki masalah yang terkait dengan perilaku seksual online mereka. Pengguna kompulsif seksual didefinisikan sebagai individu yang menghabiskan setidaknya sebelas jam per minggu *online* untuk aktivitas *cybersex*.⁷⁵ Pengguna yang “berisiko” adalah orang-orang yang tidak memiliki riwayat kompulsif seksual sebelumnya, namun ketika berhadapan dengan aksesibilitas, keterjangkauan, dan anonimitas komputer, mendapati diri mereka menghabiskan banyak waktu dan energi untuk aktivitas *cybersex*. *Cybersex* bagi mereka adalah ekspresi pertama dari gangguan seksual adiktif, yang cocok untuk perkembangan cepat, mirip dengan efek

⁷² Siegel.

⁷³ Atwood and Schwartz, “Cyber-Sex: The New Affair Treatment Considerations”., 42.

⁷⁴ Jennifer P. Schneider, “A Qualitative Study of Cybersex Participants: Gender Differences, Recovery Issues, and Implications for Therapists,” *Sexual Addiction & Compulsivity* 7, no. 4 (1 Oktober 2000): 251, <https://doi.org/10.1080/10720160008403700>.

⁷⁵ Schneider, 251.

kokain crack pada pengguna kokain yang sebelumnya hanya sesekali dan mendapati diri mereka lepas kendali.⁷⁶

Ada beberapa faktor yang mendorong penggunaan internet sebagai media penyaluran hasrat seksual yang semakin meningkat seiring dengan meluasnya akses internet. Faktor-faktor tersebut di antaranya:

1. Anonimitas dan privasi

Penggunaan internet dapat menawarkan anonimitas dan privasi yang dapat diberikan oleh internet sebagai media penyaluran hasrat seksual. Dalam lingkungan *online*, individu dapat merasa lebih aman, lebih terbuka, dan bebas berbicara dengan pengguna lain untuk berbagi perasaan intim dan mengekspresikan hasrat seksual tanpa takut dicemooh atau dihakimi oleh orang lain. Orang yang pemalu, gendut, botak, dan lain-lain diubah menjadi pangeran tampan di dunia anonim elektronik. Selain itu, internet juga memberikan privasi yang memungkinkan individu untuk diam-diam terlibat dalam obrolan erotis dan melakukan aktivitas seksual secara *online* tanpa khawatir terlihat atau didengar oleh orang lain bahkan tanpa rasa takut diketahui oleh pasangannya.⁷⁷

2. Kemudahan dan keterjangkauan akses internet (*Accessibility and Affordability of Internet Sexual*)

Internet memberikan kemudahan dan keterjangkauan akses yang besar terhadap berbagai jenis konten seksual. Aksesibilitas internet memudahkan pengguna untuk mencari materi dan konten yang berkaitan dengan seksualitas. Banyak situs web dan aplikasi yang menyediakan materi seksual, termasuk video, foto, dan cerita erotis yang dapat menjadi pendorong bagi individu untuk mengeksplorasi dan mengembangkan hasrat seksual. Dengan hanya memasukkan kata kunci tertentu di mesin pencari, orang dapat dengan mudah menemukan konten pornografi, forum seks, atau bahkan aplikasi kencan online. Hal ini membuat orang lebih mudah untuk mengekspresikan hasrat seksual mereka tanpa harus menghadapi kendala fisik atau geografis.

3. Kurangnya keterampilan sosial

Individu yang kurang memiliki keterampilan sosial seringkali kesulitan dalam menemukan pasangan seksual secara konvensional. Internet menjadi solusi bagi individu tersebut dengan memberikan alternatif

⁷⁶ Schneider, 251.

⁷⁷ Atwood and Schwartz, "Cyber-Sex: The New Affair Treatment Considerations",



yang lebih mudah dan aman. Dalam lingkungan *online*, individu dapat belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain tanpa khawatir akan ditolak atau dihakimi. Internet juga menyediakan banyak kesempatan bagi individu untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka, termasuk dalam membangun hubungan seksual yang sehat dan aman.

4. Dorongan seksual yang tinggi

Penggunaan internet sebagai media penyaluran hasrat seksual dapat memberikan pengalaman dan sensasi yang lebih intens. Fitur seperti *chatting* dan *video call* memungkinkan individu untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain dan memperoleh kepuasan seksual yang lebih instan dan terlibat. Beberapa individu memiliki dorongan seksual yang lebih tinggi dari yang dapat dipenuhi oleh pasangan seksual mereka. Internet memberikan solusi bagi individu tersebut dengan memberikan akses ke berbagai jenis konten pornografi atau forum seksual. Hal ini memungkinkan individu untuk menyalurkan hasrat seksual mereka secara online tanpa harus melibatkan pasangan seksual.

Goldberg (2004) mengatakan bahwa ada peningkatan pengguna internet untuk *cybersex* dalam kurun waktu 10 tahun terakhir. Tentunya hal ini membawa dampak serius pada dorongan seksual pengguna.⁷⁸ Kemudahan penggunaan internet dalam mengakses berbagai informasi termasuk sebagai media penyaluran hasrat seksual, menimbulkan dampak yang positif dan negatif bagi individu dan masyarakat. Di antara dampak positifnya adalah bahwa penggunaan internet sebagai media penyaluran hasrat seksual dapat membantu individu yang merasa kesepian atau tertekan. Penelitian Cooper, Delmonico, dan Burg tahun 2000 menemukan bahwa penggunaan internet sebagai sarana penyaluran hasrat seksual dapat membantu individu yang mengalami tekanan dan depresi. Hal ini terjadi karena individu merasa mendapat dukungan dan penerimaan dari komunitas online.⁷⁹

Selain itu, penggunaan internet sebagai media penyaluran hasrat seksual juga dapat membantu individu mempelajari lebih banyak tentang seks. Penelitian yang dilakukan oleh Hertlein dan Stevenson tahun 2020, individu yang mengakses informasi tentang seks melalui internet cenderung lebih terbuka untuk mempelajari hal-hal baru

⁷⁸ Christiany Juditha, "Perilaku Cybersex pada Generasi Milenial", *Jurnal Pekommas*, Vol. 5, No. 1, April 2020: 48.

⁷⁹ A. Cooper, D.L. Delmonico, & R. Burg, "Cyberse Users, Abuseres, and Compulsives: New Findings and Implications", *Sexual Addiction & Compulsivity*, 7 (1), 2000: 5-30.

tentang seks. Hal ini dapat membantu individu meningkatkan kualitas kehidupan seksualnya.

Adapun dampak negatif penggunaan internet sebagai media penyaluran hasrat seksual adalah dapat menyebabkan ketagihan atau kecanduan. Penelitian Griffiths tahun 2000 menemukan bahwa penggunaan internet sebagai sarana penyaluran hasrat seksual dapat menyebabkan perilaku kompulsif dan ketagihan pada individu. Selain itu, juga dapat memperburuk hubungan sosial dan emosional individu. Penelitian Young tahun 2004 menemukan bahwa individu yang mengalami ketagihan pada penggunaan internet cenderung memiliki hubungan sosial dan emosional yang lebih buruk dengan orang lain. Hal ini terjadi karena individu cenderung menghabiskan waktu lebih banyak untuk berinteraksi dengan komunitas *online* daripada berinteraksi dengan orang di dunia nyata. Dampak negatif lainnya adalah pengguna dapat berbagi minat dengan orang lain yang memiliki kecenderungan yang sama, bahkan hingga lintas batas, sebagaimana penelitian Bell dan Lyall. Dampak negatif ini bisa berwujud praktek prostitusi, kejahatan siber termasuk pelecehan anak dan pornografi.⁸⁰

Ada beberapa contoh kasus pengguna *cybersex* yang mengalami kecanduan dan pada akhirnya menyesal karena dampak negatif dari *cybersex* yang dapat membahayakan diri sendiri dan juga keluarga bagi yang sudah menikah. Beberapa kasus di bawah ini didapatkan dari penelitian berbahasa Inggris dan dipilih beberapa kasus baik pria maupun wanita yang telah menikah:⁸¹

- a. Pria berusia 29 tahun yang menggambarkan apa yang terjadi setelah dia menikah satu tahun: bahwa kecanduan *cybersex* yang dialaminya terjadi pertama kali tahun 1997 setelah mempunyai komputer. Kecanduan *cybersex*nya tidak terkendali hingga setahun kemudian istrinya menemukan situs yang ada di *bookmark*. Dia mengakui kepada istrinya dan merasa hubungannya menjadi hambar dan tegang, sehingga selama berbulan-bulan tidak ada aktifitas seks dengan istrinya.

⁸⁰ Christiany Juditha, "Perilaku Cybersex pada Generasi Milenial", *Jurnal Pekommas*, Vol. 5, No. 1, April 2020: 48.

⁸¹ Jennifer P. Schneider, "A Qualitative Study of Cybersex Participant: Gender References, Recovery Issues, and Implications for Therapists", *Sexual Addiction & Compulsivity: The Journal of Treatment & Prevention*, 7:4, 249-278, DOI: 10.1080/10720160008403700.

- b. Pria berusia 60 tahun sudah menikah, tidak memiliki riwayat perilaku seksual kompulsif sampai dia terhubung ke internet lima tahun sebelumnya. Dia menceritakan, bahwa dengan alasan menghabiskan waktu bersama keluarga, dia berlari pulang dan membuka komputer. Bahkan mengerjakan dua pekerjaan dari jam enam pagi sampai jam sepuluh malam, ternyata di 'Net sampai tengah malam, melakukan *cybersex* dan mencari situs porno. Dia tidak punya waktu untuk berhubungan seks dengan istrinya. Sampai akhirnya tertangkap karena mengirim video porno ke anak di bawah umur, yang sebenarnya adalah seorang polisi. Dia kehilangan pekerjaan, banyak pemberitaan tentangnya di semua surat kabar, dan TV. Dia juga kehilangan teman, dan keluarganya tidak mempercayainya, bahkan dia harus mendekam di penjara akibat perbuatannya.
- c. Wanita berusia 35 tahun, menikah sejak remaja, menceritakan sejarah hidupnya yang lepas kendali setelah membuka situs pornografi di Internet secara tidak sengaja. Dia menemukan situs porno dengan salah menetikkan alamat bisnis. Karena penasaran, dia mulai membukanya setiap hari, hingga hal itu benar-benar mengambil kendali dan menghabiskan hidupnya. Dia mulai berbohong kepada suaminya, sering lembur dan tidak ingin pulang. Dia kehilangan akal dalam waktu yang singkat sehingga tidak dapat berfungsi di tempat kerja atau di rumah. Gambar-gambar yang ada di depannya menghantuinya siang dan malam. Dia menjadi sangat pendiam dan depresi.
- d. Pria usia 36 tahun sudah menikah menceritakan bahwa hubungan seksualnya adalah dengan menggunakan dan mengobjektifkan istrinya. Dia menggunakan seks dalam bentuk apapun kepada istrinya untuk melepaskan diri dari perasaannya. Atas tindakannya ini, istrinya merasakan kehampaan setelah berhubungan seks dengannya, bahkan merasa dimanfaatkan oleh saya yang berfantasi seperti apa yang saya lihat di internet.
- e. Pria usia 45 tahun sudah menikah menceritakan bahwa energi seksualnya disimpan untuk internet. Dia kehilangan minat berhubungan seks dengan istrinya karena gambar di internet lebih menarik dan dapat membuatnya orgasme kapan pun yang dia mau. Dia dan istrinya berhubungan seks hanya sekali setiap 6-8 minggu.
- f. Wanita berusia 35 tahun yang sudah menikah, dengan cepat terpicat pada gambar-gambar fetistik di Internet. Dia menjelaskan,

Sebagian besar hidupnya terstimulasi oleh sentuhan. Dia merasa aneh dengan gambar-gambar di internet yang bisa merangsang seorang wanita. Gambar-gambar yang ditempatkan di depan matanya akan menghantuinya siang dan malam. Dia menggambarkan bagaimana gambar mengambil alih hidupnya. Hubungan seksualnya terpengaruh secara negatif. Suaminya tidak bisa lagi memuaskannya. Dia menginginkan apa yang dilihat di video dan gambar, dan terlalu malu untuk meminta suaminya. Dia tidak terlibat dalam hubungan seksual *offline*, tetapi pada saat dia menginginkannya, dengan cepat ia dapatkan di internet.

Dialektika Eksternalisasi, Objektivasi dan Internalisasi dalam Pembentukan Kultur Seks di Era Digital

Setiap hari dalam kehidupan, manusia melakukan eksternalisasi sebagai bagian dari keharusan antropologisnya sebagai manusia. Eksternalisasi berarti pencurahan kedirian manusia ke dalam dunia sosial dalam rangka memenuhi kebutuhannya sebagai manusia. Tidak seperti binatang yang terlahir dalam keadaan sudah selesai, manusia memerlukan proses untuk menjalani hidup sebagai manusia, ia perlu terus belajar dan melakukan hal-hal yang berguna untuk melanjutkan hidupnya.

Sejak munculnya era digital, manusia melakukan eksternalisasi tidak hanya di dunia nyata, tetapi juga dalam kehidupannya di dunia maya. Meluasnya jaringan internet, kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan dengan harga yang sangat murah, memunculkan kecenderungan masyarakat untuk terus terlibat menjadi bagian di dalamnya sehingga muncullah komunitas dunia siber (*cyber community*). Dengan internet, masyarakat bukan hanya melihat tetapi terlibat menjadi bagian aktif di dalamnya.

Kecepatan eksternalisasi di ruang siber (*cyberspace*) saat ini, membuat segala bidang yang ada di dunia nyata memiliki substitusinya di dunia maya. Jika di dunia nyata masyarakat bisa melakukan aktivitas ekonomi, maka di dunia maya ada *cyber-economy* yang jauh lebih menjanjikan kemudahan dan keuntungan. Jika di dunia nyata manusia berpolitik, maka di dunia maya pun ada *cyber-politic*. Saat ini, kita bisa menambahkan awalan *cyber* pada setiap eksternalisasi yang dilakukan manusia di dunia nyata, misalnya *cyber-society*, *cyber-culture*, *cyber-community*, *cyber-economy*, *cyber-spirituality*, *cybersexuality*. Interaksi di dalamnya pun terjadi secara *virtual*, sehingga kita bisa menambahkan kata *virtual* dalam setiap interaksi kita di dunia nyata, misalnya *virtual-shopping*, *virtual-game*, *virtual-conference*, *virtual-mosque*, *virtual-sex*.

Di era siber, segala aktivitas yang biasa dilakukan di dunia nyata, bisa juga dilakukan di dunia maya termasuk seks. Tetapi, meskipun realitas dunia maya menjadi substitusi realitas dunia nyata, namun bentuk substitusinya



memiliki karakteristik tersendiri. Karakter dunia maya ini merupakan wujud eksternalisasi manusia di dalamnya.

Michail Heim menyebutkan Tujuh karakter wujud realitas dunia maya, yaitu: *pertama, Simulation*. Kemampuan teknologi komputer saat ini dapat menghadirkan gambar yang sangat tajam serta dilengkapi *sound system* tiga dimensi yang mampu mensimulasikan gambar-gambar dan suara-suara di dunia nyata sebagaimana aslinya. Kemampuan-kemampuan teknologi inilah yang kemudian membentuk realitas virtual.⁸²

Kedua, *Interaction*. Dalam ruang virtual, kita bisa berinteraksi bukan hanya dengan manusia tetapi juga dengan perangkat komputer. Dengan manusia, kita bisa menghadiri kuliah *online* di kelas online, menghadiri seminar *online* atau bersosialisasi di kafe *online*. Kita juga bisa berinteraksi dengan perangkat di dunia maya layaknya di dunia nyata, contoh sederhananya tempat sampah tempat kita membuang file-file yang sudah tidak kita butuhkan. Kita memperlakukan simbol tempat sampah itu sebagai keranjang sampah tempat kita membuang remasan kertas yang sudah tidak terpakai. Hanya saja aktivitas ini terjadi di ruang komputer. Membuka toko online juga demikian, kita dapat menata barang dagangan dengan aktivitas klik pada menu-menu yang disediakan untuk memindahkan dan menata barang dagangan layaknya di rak-rak toko, tetapi ini dilakukan di dunia maya.⁸³

Ketiga, *Artificiality*. Kenyataan yang ditawarkan virtual reality sesungguhnya hanyalah kenyataan buatan, semuanya hasil konstruksi manusia. Ruang publik kita semuanya telah terkomputerisasi, komputer bahkan mampu mengalisis selera pembeli sehingga memberi informasi kepada penjual tentang barang-barang apa yang perlu disediakan.⁸⁴

Keempat, *Immersion*. Masuk dalam virtual reality berarti terlibat di dalamnya, merasa seakan hidup dalam alam virtual. Tenggelam dalam ruang virtual berarti merasakan lingkungan virtual layaknya di dunia nyata. Misalnya pada simulasi penerbangan oleh pilot jet dimana sang pilot dapat merasakan sensasi di dalam kokpit pesawat terbang, menekan tombol-tombol, terbang melintasi pegunungan dan mengatasi rintangan-rintangan. Semua dialaminya secara tiga dimensi dengan tetap berada di bumi.⁸⁵

Kelima, *Telepresence*. *Kehadiran* dapat berubah menjadi *telepresence* ketika kita dapat hadir dari jarak jauh. Makna hadir di sini berarti memungkinkan kita mengetahui yang terjadi, meraih dan memindahkan benda layaknya hadir secara fisik. Makna *telepresence* ini misalnya bisa kita pahami dari penggunaan alat laparoskopik yang bisa menghadirkan dokter ke dalam tubuh pasien tanpa

⁸² Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality* (Oxford University Press, 1994), 110.

⁸³ Heim, 110–11.

⁸⁴ Heim, 112.

⁸⁵ Heim, 113.

memerlukan sayatan besar. Melalui operasi *telepresence*, dokter dapat membuang penyakit tanpa melakukan pembedahan besar secara tradisional.⁸⁶

Keenam, *Full body immersion*. Keterlibatan manusia dengan dunia maya, tidak hanya melalui teks dan gambar yang ditampilkan di layar komputer. Melalui teknologi hologram, tubuh manusia dapat hadir jarak jauh, bergerak dan berkata-kata layaknya hadir secara fisik.⁸⁷ Teknologi ini pernah digunakan Jokowi dan Ma'ruf Amin dalam kampanye pilpres ketika menyapa pendukungnya di Klaten, Sragen dan tempat-tempat yang tidak bisa dihadiri langsung.⁸⁸

Ketujuh, *Networked Communications*. Dalam dunia virtual, komunikasi dijalankan dengan menggunakan jaringan komputer. Artinya, orang tidak bertemu langsung dalam sebuah ruang komunikasi, tapi hanya melalui jaringan komputer, persis seperti dua orang yang sedang berbicara via telephone. Tetapi komunikasi yang terjadi bukan hanya dengan suara, melainkan perpaduan antara suara, gerakan dan gambar.⁸⁹ Dengan karakter ini, internet bukan hanya memungkinkan orang melihat dunia yang ditampilkannya secara pasif, tetapi juga memungkinkan orang masuk, membenamkan diri dan bertindak di dalamnya secara aktif.

Karena dilakukan setiap hari dan berulang-ulang, eksternalisasi manusia pada akhirnya memunculkan norma-norma dan nilai-nilai yang harus dipatuhi oleh semua yang terlibat di dalamnya. Aturan-aturan ini menjadi kesepakatan bersama, baik secara tertulis maupun tidak tertulis yang mengikat masyarakat untuk hanya melakukan hal-hal yang telah disepakati dan memunculkan sanksi ketika terjadi pelanggaran.

Ketika eksternalisasi telah mengalami pelembagaan seperti ini, berarti telah terjadi objektivasi atau pelembagaan nilai-nilai dan norma-norma menjadi realitas objektif yang ada di luar manusia, bahkan memaksanya melakukan seperti yang dikatakan norma dan nilai-nilai itu. Objektivasi ini tidak hanya terjadi di dunia nyata, di dunia maya pun terdapat aturan-aturan yang berlaku secara objektif dan memaksa penggunaanya untuk mengikuti aturan itu.

Karena ketujuh karakter dunia maya di atas, manusia melakukan eksternalisasi di dunia maya dan menghasilkan produk budaya di berbagai bidang, seperti ekonomi (*cyber-economy*), politik (*Cyber-politic*) termasuk di dalamnya *cybersex*. *Cybersex* adalah produk budaya manusia di era digital yang

⁸⁶ Heim, 114.

⁸⁷ Heim, 115.

⁸⁸ "Begini Penampakan Hologram Jokowi-Ma'ruf Untuk Kampanye Terbuka," merdeka.com, 25 Maret 2019, <https://www.merdeka.com/politik/begini-penampakan-hologram-jokowi-maruf-untuk-kampanye-terbuka.html>. [Begini Penampakan Hologram Jokowi-Ma'ruf untuk Kampanye Terbuka | merdeka.com](https://www.merdeka.com/politik/begini-penampakan-hologram-jokowi-maruf-untuk-kampanye-terbuka.html), diakses tanggal 28 Juni 2022.

⁸⁹ Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, 116.



dieksternalisasikan menyesuaikan dengan ketujuh karakter dunia maya di atas. Produk budaya dari *cybersex* adalah berupa aktivitas seks yang telah terbiasa dilakukan secara virtual, baik berupa *sexting*, seks mekanis, maupun virtual seks dengan *teledildonics*. Selain itu, produk budaya *cybersex* juga berupa video dan gambar, peralatan seksual (*sex device*), *mainan seks* (sex toy), aplikasi seks, yang semuanya terkoneksi dengan internet sehingga dapat dilakukan jarak jauh.

Eksternalisasi manusia dalam aktivitas seksual di dunia maya ini, tidak hanya sebagai pelaku, tetapi juga sebagai produsen yang menyediakan aplikasi-aplikasi serta *sex toys* guna mempermudah tercapainya kepuasan seksual dan menciptakan sensasi-sensasi seksual yang nyata di dunia nyata, *teledildonics* salah satunya yang mengklaim dapat memperkuat keintiman pasangan jarak jauh, dengan tetap dapat memberikan sentuhan dan rangsangan seksual yang dapat dirasakan secara riil oleh pasangannya.⁹⁰

Tidak hanya itu, kebutuhan manusia akan kesenangan seksual di ruang siber ini kemudian direspon oleh orang-orang tertentu, dengan menyediakan konten-konten pornografi, ruang *chat sex*, bahkan prostitusi *online* demi mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya.⁹¹ Ini adalah wujud eksternalisasi yang lain yang ikut memperkuat lestarnya *cybersex* dalam ruang sosial maya.

Pada saat manusia hendak melakukan eksternalisasi kembali, produk eksternalisasi yang telah melembaga atau mengalami objektivasi ini, kembali harus ia ikuti, setelah sebelumnya ia internalisasikan ke dalam subyektivitasnya sebagai individu manusia. Internalisasi berarti peresapan kembali nilai-nilai dan norma-norma yang telah berlaku secara objektif, ke dalam subyektivitas individu manusia sebagai bagian dari masyarakat sehingga kemudian mengejawantah dalam bentuk perilaku yang dieksternalisasikan kembali. Dengan tiga dialektika antara eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi, relitas sosial terus berlangsung dan dilestarikan oleh individu-individu dalam suatu masyarakat.

Kemunculan budaya seks di ruang siber di samping dapat dijelaskan menggunakan dialektika eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi yang ditawarkan oleh Peter L. Berger di atas, juga dengan memasukkan teori *uses and gratification* yang berguna untuk menjelaskan motivasi manusia terlibat intens atau melakukan eksternalisasi di dalamnya.

Seks adalah kebutuhan dasar manusia. Di dunia nyata, kebutuhan ini dipenuhi dengan cara melibatkan tubuh fisik untuk berinteraksi secara seksual, baik melibatkan orang lain, maupun dilakukan sendiri atau diistilahkan dengan masturbasi. Seks di dunia nyata adalah kebutuhan yang pemenuhannya dilakukan, utamanya dengan menggunakan tubuh fisik.

⁹⁰ "Interactive Platforms Archives | Teledildonics."

⁹¹ Juditha, "Cybersex Behavior in Millennial Generation," 48.

Kepuasan seksual yang harus melibatkan tubuh fisik ini mengalami banyak kendala, ketika misalnya pasangan seksual berada saling berjauhan. Menjadi kendala juga bagi orang-orang yang mengalami kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain, baik karena malu atau karena penyakit tertentu seperti autisme yang membuatnya alergi terhadap orang lain. Kendala-kendala pemenuhan kebutuhan seksual di dunia nyata ini kemudian memunculkan ide yang membuatnya “mungkin” untuk dipenuhi di dunia maya dengan cara yang berbeda sehingga muncullah realitas *cybersex*.

Cybersex, dalam terma Berger, merupakan produk dari eksternalisasi manusia di dunia maya dalam rangka memenuhi kebutuhannya akan seks karena berbagai kendala di atas. Eksternalisasi manusia dalam bidang ini tidak hanya melibatkan aktivitas melihat, seperti *veyourism* atau menonton konten porno, tetapi juga sampai taraf interaktif seperti *sexting* atau percakapan seksual antara dua orang secara anonim, bahkan juga melibatkan aktivitas fisik antarpasangan seperti penggunaan *teledildonics*.

Aktivitas *cybersex* ini terus digemari orang dari waktu ke waktu. Indonesia bahkan tercatat oleh Kominfo sebagai negara pengakses konten pornografi terbesar ketiga di dunia yang menunjukkan minat masyarakat terhadap *cybersex*.⁹² Dalam beberapa penelitian ditemukan, bahwa motivasi masyarakat terlibat dalam kegiatan *cybersex* ini karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki *cybersex* dapat mengatasi kendala-kendala aktivitas seks di dunia nyata.⁹³

Murah dan mudahnya akses internet membuatnya bisa diakses kapan saja dan di mana saja serta terjangkau untuk semua kalangan, menjadikan internet sebagai pilihan.⁹⁴ Selain itu sifat anonimitas dari pelaku, yang memungkinkan orang dapat memilih identitas yang disukai tanpa takut teridentifikasi, menjadi sebab lain mengapa *cybersex* lebih dipilih orang.⁹⁵ Selain itu, *cybersex* tidak memiliki banyak eksekusi yang beresiko sebagaimana kalau dilakukan di dunia nyata. Karena tubuh fisik absen dalam kegiatan *cybersex*, tidak ada pertemuan cairan tubuh, maka pelakunya terhindar dari resiko kehamilan, penyakit menular seksual, tidak harus terikat dengan pasangan, juga aman dari penggrebekan serta tetap mendapatkan kepuasan seksual, maka aktivitas ini kemudian menjadi pilihan pemenuhan.⁹⁶

⁹² PDSI KOMINFO, “Indonesia Pengakses Situs Porno Terbesar Ketiga Dunia,” Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, diakses 20 Juni 2023, http://content/detail/1160/indonesia-pengakses-situs-porno-terbesar-ketiga-dunia/0/berita_satker.

⁹³ Joan D. Atwood dan Limor Schwartz, “Cyber-Sex,” *Journal of Couple & Relationship Therapy* 1, no. 3 (20 Februari 2002): 42, https://doi.org/10.1300/J398v01n03_03.

⁹⁴ Schneider, “A Qualitative Study of Cybersex Participants,” 251.

⁹⁵ Atwood dan Schwartz, “Cyber-Sex,” 44.

⁹⁶ Jennifer P. Schneider, “A qualitative study of cybersex participants: Gender differences, recovery issues, and implications for therapists,” *Sexual Addiction & Compulsivity*:

Secara lebih detail, berikut ini beberapa faktor yang mempengaruhi terbentuknya kultur seks di era siber, yaitu: *Pertama*, peran teknologi digital dan konektivitas internet global. Adanya kemajuan teknologi digital dan konektivitas internet global, memberikan akses yang lebih mudah dan luas terhadap konten dan platform seksual di internet. Individu dapat dengan cepat dan anonim mengakses konten pornografi seperti film atau gambar seksual, situs kencan online, dan berbagai bentuk ekspresi seksual lainnya. Hal ini menciptakan ruang bagi perkembangan praktik seksual alternatif dan mempengaruhi persepsi serta pemahaman mengenai seksualitas.⁹⁷

Kedua, anonimitas dan privasi. Kultur seks di era Siber juga mencerminkan adanya pergeseran dalam preferensi dan praktik seksual. Dalam lingkungan digital, individu dapat mempertahankan tingkat anonimitas yang tinggi dan melindungi privasinya, serta lebih bebas mengekspresikan preferensi seksualnya, mencari mitra seksual yang sesuai, atau bahkan terlibat dalam berbagai praktik seksual alternatif. Hal ini dapat mengubah cara individu memandang seksualitas, memberikan rasa kebebasan, membuka ruang diskusi mengenai isu-isu seksual, dan eksplorasi yang lebih besar dalam bereksperimen dengan preferensi seksual atau orientasi yang mungkin sebelumnya dianggap tabu dan kontroversial dalam konteks *offline*.⁹⁸

Ketiga, pengaruh media sosial dan budaya populer. Media sosial dan budaya populer memainkan peran penting dalam membentuk kultur seks di era siber. Lewat media sosial, aplikasi pesan atau platform khusus, individu dapat terhubung dengan mudah untuk berdiskusi, berbagi pengalaman, dan mencari informasi mengenai topik seksual. Platform seperti Instagram, TikTok, atau OnlyFans dapat mempengaruhi persepsi tubuh, citra seksualitas, dan ekspektasi dalam konteks hubungan seksual. Konten yang diposting oleh selebritas, influencer, atau pengguna lainnya dapat mempengaruhi persepsi dan preferensi seksual individu. Hal ini dapat memperluas wawasan dan meningkatkan keberagaman pemahaman mengenai seksualitas, namun juga

The Journal of Treatment & Prevention 7, no. 4 (2000): 249–78, <https://doi.org/10.1080/10720160008403700>.

⁹⁷ N.M. Döring, “The Internet’s Impact on sexuality: A Critical Review of 15 Years of Research”, *Computers in Human Behavior*, Vol. 29, No. 3. 2013: 879-886. V. Braun & N. Gavey, “The Digital Era and Changing Sexual Practices: Implications for Sexual Health Research and Education”, *Sexual and Relationship Therapy*, Vol. 32, No. 4, 2017: 424-439.

⁹⁸ A. Cooper & L. Sportolari, “Cybersex: A Review of the Empirical Literature”, *Sexual Addiction & Compulsivity*, Vol. 25, No. 2-3, 2018: 335-363. C. Grov, B.J. Gillespie, T. Royce, & J. Lever, “Perceived Consequences of Casual Online Sexual Activities on Heterosexual Relationships: A US Online Survey”, *Archives of Sexual Behavior*, Vol. 40, No. 2, 2011: 429-439.

dapat memunculkan kontroversi, ketidakpastian, atau risiko penyalahgunaan informasi.⁹⁹

Keempat, komunitas *online* dan hubungan jarak jauh. Kultur seks di era siber juga dipengaruhi oleh adanya komunitas online yang didedikasikan untuk topik seksual tertentu. Individu dapat bergabung dalam forum, grup diskusi, atau *platform* khusus untuk berinteraksi dengan orang yang memiliki minat seksual yang serupa. Selain itu, hubungan jarak jauh dan praktik seperti *cybersex* atau *sexting* mempengaruhi dinamika hubungan intim dan mengubah cara individu menjalani hubungan seksual.¹⁰⁰

Faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya kultur seks di era siber di atas memberikan dampak dan implikasi yang signifikan baik secara sosial maupun psikologis. *Pertama*, perubahan dalam memandang seksualitas. Kultur seks di era siber telah mempengaruhi cara individu memandang seksualitas, norma seksual, dan preferensi seksual. Pemahaman dan penerimaan terhadap variasi orientasi seksual, preferensi seksual non-konvensional, dan poliamori (praktik memiliki lebih dari satu pasangan romantis atau seksual secara konsensual) telah menjadi lebih umum di dalam lingkungan digital. Adanya akses yang mudah terhadap konten seksual online dapat mempengaruhi persepsi individu tentang tubuh, hubungan seksual, dan norma seksual. Konten yang tidak realistis atau tidak sehat dapat menciptakan standar yang tidak realistis dan menekan individu untuk membandingkan diri mereka dengan citra-citra tersebut.

Kedua, perubahan dalam hubungan intim. Praktik seperti *cybersex* atau hubungan jarak jauh dapat mempengaruhi dinamika hubungan intim. Dalam beberapa kasus, keberadaan kultur seks di era siber dapat mempengaruhi keintiman fisik dan emosional dalam hubungan suami istri atau pasangan. Kehadiran *platform* kencan online misalnya, dapat mempengaruhi cara individu menjalin hubungan dan mencari pasangan seksual. Dalam konteks ini, perlu pemahaman dan refleksi yang matang tentang bagaimana kultur seks di era Siber mempengaruhi individu dan hubungan mereka.

Ketiga, peningkatan resiko dan keamanan. Paparan terhadap konten seksual yang tidak sehat, praktik seksual beresiko, atau penyalahgunaan informasi pribadi dapat meningkat dalam kultur seks di era siber. Hal ini

⁹⁹ Y. Sun & Y. Liu, "Instagram, Objectification, and Body Image Satisfaction: Examining the Roles of Upward Social Comparison and Media Literacy", *Health Communication*, Vol. 35, No. 6, 2020: 655-663. L.F.G. Pacheco & S.M.C. Silva, "From Porn to OnlyFans: The Influence of Pornography on the Consumption of Adult Content on OnlyFans", *International Journal of Sexual Health*, Vol. 33, No. 1, 2021: 1-13.

¹⁰⁰ M.J. Pearce, A.M. Jones, P. Schwadel, J. Vitak, & V.H.H. Chen, "Romantic Relationship Formation in the Age of Social Media", *Computers in Human Behavior*, Vol. 75, 2017: 113-128. S. Lacono, N. Tricard, H. Chabrol, "Differences Between Specific and General Problematic Internet Uses According to Gender, Age, Time Spent Online and Psychopathological Symptoms", *Computers in Human Behavior*, Vol. 48, 2015: 236-244.

menimbulkan kekhawatiran tentang keamanan dan kesehatan seksual individu. Pemahaman yang seimbang tentang keuntungan dan risiko yang terkait dengan perubahan ini dapat membantu individu mengambil keputusan yang sejalan dengan nilai-nilai dan prinsip-prinsip yang dijunjung tinggi dalam agama dan masyarakat. *Keempat*, perlindungan dan kesadaran hukum. Dalam menghadapi perubahan ini, penting untuk memperkuat perlindungan hukum terhadap individu dalam konteks seksualitas digital. Kesadaran tentang hak dan tanggung jawab dalam kultur seks di era siber menjadi penting untuk melindungi individu dari penyalahgunaan atau kejahatan seksual online.¹⁰¹

Kemampuan *cybersex* untuk mengatasi kendala-kendala seks di dunia nyata di atas memberi ruang yang nyaman bagi manusia untuk memenuhi hasrat seksualnya, sehingga *cybersex* menjadi pilihan yang paling digemari. Hal ini sejalan dengan teori *uses and gratification*, bahwa manusia bukan makhluk yang pasif yang hanya dipengaruhi begitu saja oleh media. Manusia makhluk aktif yang memiliki motifasi-motivasi tertentu dalam melakukan tindakan, termasuk dalam memilih internet sebagai media penyaluran hasrat seksual.

Teori Uses and Gratifications berfokus pada alasan mengapa individu menggunakan media tertentu dan bagaimana media tersebut memenuhi kebutuhan mereka. Ketika datang kebutuhan seksual, internet menawarkan beberapa gratifikasi yang memenuhi kebutuhan tersebut. Berikut adalah penerapan teori ini dalam konteks kebutuhan seksual melalui internet.¹⁰²

Pemuasan Kebutuhan. Individu menggunakan internet sebagai sarana untuk memuaskan kebutuhan seksual mereka. Internet menyediakan akses mudah dan anonimitas yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi dan memperoleh konten seksual. Hal ini memberikan mereka pemenuhan yang cepat dan praktis tanpa harus melibatkan interaksi sosial langsung.

Hiburan dan Relaksasi. Internet menawarkan berbagai bentuk hiburan seksual, seperti video, gambar, cerita erotis, dan obrolan dewasa. Konten seksual di internet, seperti video porno dan situs web dewasa, seringkali menjadi sumber hiburan dan kepuasan seksual bagi banyak orang. Mereka

¹⁰¹ N.R. Brown, R.P. Doan, & R.A. Emmons, "Cybersex in Relationships: Men's and Women's Experiences and Sexual Satisfaction", *Computers in Human Behavior*, Vol. 64, 2016: 869-875. L.D. Rosen, K. Whaling, S. Rab, L. M. Carrier, & N. A. Cheever, "Is Facebook Creating "iDisorders"? The Link Between Clinical Symptoms of Psychiatric Disorders and Technology Use, Attitudes, and Anxiety", *Computers in Human Behavior*, Vol. 29. No. 3, 2013: 1243-1254.

¹⁰² M. Lombard, J. Snyder-Duch, & C. C. Bracken, "Practical Resources for Assessing and Reporting Intercoder Reliability in Content Analysis Research. *Proceedings of the International Communication Association*, Vol. 1, No. 1, 2002: 1-26. <https://doi.org/10.1080/13691180208538850>. Z. Papacharissi & A. M. Rubin, "Predictors of Internet Use", *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 44, No. 2, 2000: 175-196. https://doi.org/10.1207/s15506878jobem4402_2. T. E. Ruggiero, "Uses and Gratifications Theory in the 21st century", *Mass Communication & Society*, Vol. 3, No. 1, 2000: 3-37. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0323_02

menggunakan media ini sebagai sarana untuk mengalami sensasi dan kesenangan seksual. Pengguna mungkin mencari hiburan dan relaksasi melalui konsumsi konten tersebut, mengalihkan pikiran dari stres sehari-hari dan menciptakan sensasi kesenangan.

Informasi dan Pendidikan. Internet menyediakan akses ke berbagai jenis informasi seksual, mulai dari edukasi seksual hingga panduan dan tips. Beberapa orang menggunakan internet untuk mencari informasi tentang seksualitas, kesehatan seksual, teknik intim, atau menjawab pertanyaan pribadi untuk memperluas pengetahuan mereka tentang seks dan memperbaiki keterampilan seksual dan pemahaman tentang tubuh dan keintiman (pendidikan seksual).

Koneksi Sosial dan Kebutuhan Emosional. Internet memungkinkan individu untuk berinteraksi secara virtual dengan orang lain yang memiliki minat seksual yang serupa. Mereka dapat bergabung dalam komunitas online, forum diskusi, atau platform kencan online untuk menjalin hubungan seksual, berbagi pengalaman, membangun hubungan, dan memenuhi kebutuhan emosional melalui interaksi sosial virtual.

Pencapaian identitas. Beberapa individu menggunakan internet sebagai medium untuk mengekspresikan identitas seksual mereka. Mereka dapat berpartisipasi dalam komunitas online yang berbagi minat dan preferensi seksual tertentu, yang memungkinkan mereka untuk merasa diterima dan mendapatkan pengakuan.

Menggunakan *cybersex* sebagai media penyaluran hasrat seksual membuat manusia mendapatkan banyak keuntungan atau gratifikasi sebagaimana dijelaskan di atas. Motivasi ini ada dalam subyektivitas individu pengguna *cybersex* yang diperoleh melalui proses internalisasi realitas obyektif *cybersex* di dunia maya. Motivasi inilah yang mendorong masyarakat terus melakukan *cybersex* yang membuatnya terus lestari dan mengalami penguatan sebagai tradisi yang berlaku dalam budaya masyarakat digital (*cyberculture*).

Simpulan

Terbentuknya kultur seks era digital berawal dari eksternalisasi yang dilakukan manusia dalam mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi membuat semua kegiatan di dunia nyata mendapatkan substitusinya di dunia maya, termasuk di dalamnya kegiatan seksual melalui *cybersex*. *Cybersex* menjadi pilihan banyak orang karena kemudahan dan kemudahannya untuk diakses serta bersifat anonim. Selain itu, seks melalui *cybersex*, dipilih karena aman dari resiko kehamilan, penyakit menular seksual, sakit hati karena ditinggalkan, dan lain sebagainya. Untuk mendukung aktivitas seksual secara virtual ini dibuatlah aplikasi dan *sex toy* yang membuat *cybersex* dapat melibatkan sentuhan fisik. Eksternalisasi manusia ke dalam *cybersex* baik



sebagai pengguna maupun produsen semakin menguatkan pelembagaan *cybersex* sebagai budaya seks ala dunia maya. Kultur seks yang telah melembaga ini kemudian harus diinternalisasi kembali oleh komunitas dunia maya dan dieksternalisasikan kembali melalui aktivitas seksual mereka di dunia maya. Budaya *cybersex* dengan demikian, terbentuk melalui proses eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi, baik oleh pengguna maupun produsen aplikasi, gambar, video, *sex toy* serta produk-produk budaya dunia maya lainnya.

Daftar Rujukan

- Alfitra, Alfitra, Afwan Faizin, Ali Mansur, dan Muhammad Harfin Zuhdi. "Decency Norms in Law Enforcement to Online Prostitution in Indonesia: An Islamic Law Perspective." *Al-Istinbath: Jurnal Hukum Islam* 8, no. 1 May (23 Mei 2023): 194–214. <https://doi.org/10.29240/jhi.v8i1.7044>.
- Alla, Satyanarayana Reddy. "Prevalence Of Cybersex in India." *Texila International Journal of Academic Research* 8, no. 4 (30 Oktober 2021): 42–48. <https://doi.org/10.21522/TIJAR.2014.08.04.Art005>.
- Atwood, Joan D., dan Limor Schwartz. "Cyber-Sex." *Journal of Couple & Relationship Therapy* 1, no. 3 (20 Februari 2002): 37–56. https://doi.org/10.1300/J398v01n03_03.
- Cahyadi, Indra. "Tata Kelola Dunia Maya dan Ancaman Kedaulatan Nasional." *Jurnal Politika Dinamika Masalah Politik Dalam Negeri dan Hubungan Internasional* 7, no. 2 (23 Oktober 2018). <https://doi.org/10.22212/jp.v7i2.1134>.
- Chotimah, Hidayat Chusnul. "Tata Kelola Keamanan Siber dan Diplomasi Siber Indonesia di Bawah Kelembagaan Badan Siber dan Sandi Negara [Cyber Security Governance and Indonesian Cyber Diplomacy by National Cyber and Encryption Agency]." *Jurnal Politika Dinamika Masalah Politik Dalam Negeri dan Hubungan Internasional* 10, no. 2 (25 November 2019): 113–28. <https://doi.org/10.22212/jp.v10i2.1447>.
- Daneback, Kristian, Al Cooper, dan Sven-Axel Månsson. "An Internet Study of Cybersex Participants." *Archives of Sexual Behavior* 34, no. 3 (1 Juni 2005): 321–28. <https://doi.org/10.1007/s10508-005-3120-z>.
- Fitriani, Yuni, dan Roida Pakpahan. "Analisa Penyalahgunaan Media Sosial Untuk Penyebaran Cybercrime Di Dunia Maya Atau Cyberspace." *Cakrawala - Jurnal Humaniora* 20, no. 1 (7 Mei 2020): 21–27. <https://doi.org/10.31294/jc.v20i1.6446>.
- Fuady, Muhammad E. "Cybercrime: Fenomena Kejahatan melalui Internet di Indonesia." *Mediator: Jurnal Komunikasi* 6, no. 2 (19 Desember 2005): 255–64. <https://doi.org/10.29313/mediator.v6i2.1194>.

- Good Doctor | Tips Kesehatan, Chat Dokter, Beli Obat Online. “7 Tips agar Kehidupan Seksual Pasangan yang Menikah Jarak Jauh Tetap Mesra | Good Doctor | Tips Kesehatan, Chat Dokter, Beli Obat Online,” 23 Oktober 2020. <https://www.gooddoctor.co.id/hidup-sehat/seks/7-tips-agar-kehidupan-seksual-pasangan-yang-menikah-jarak-jauh-tetap-mesra/>.
- Heim, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford University Press, 1994.
- Hening, Ratna Kusuma. “Cybering’s Future Acceptance In Germany and Indonesia.” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika* 6, no. 2 (2015). <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jppki/article/view/593>.
- Indrawan, Jerry. “Cyberpolitics Sebagai Perspektif Baru Memahami Politik di Era Siber [Cyberpolitics as A New Perspective in Understanding Politics in The Cyber Era].” *Jurnal Politika Dinamika Masalah Politik Dalam Negeri dan Hubungan Internasional* 10, no. 1 (31 Mei 2019): 1–16. <https://doi.org/10.22212/jp.v10i1.1315>.
- Informasi Kesehatan dan Tips Kesehatan - DokterSehat. “7 Cara Menjalani Seks Kalau Menjalani LDR,” 30 Maret 2019. <https://doktersehat.com/gaya-hidup/seksual/seks-pada-hubungan-jarak-jauh/>.
- “Interactive Platforms Archives | Teledildonics.” Diakses 3 Juni 2023. <https://teledildonics.co/interactive-platforms>.
- Irawanto, Budi. “Mereguk Kenikmatan di Dunia Maya: Virtualitas dan Penubuhan dalam Cybersex.” *Jurnal Kawistara* 7, no. 1 (5 Oktober 2017): 30–40. <https://doi.org/10.22146/kawistara.23728>.
- Juditha, Christiany. “Cybersex Behavior in Millenial Generation.” *Jurnal Pekommas* 5, no. 1 (24 April 2020): 47–58. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050106>.
- KOMINFO, PDSI. “Indonesia Pengakses Situs Porno Terbesar Ketiga Dunia.” Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Diakses 20 Juni 2023. http://content/detail/1160/indonesia-pengakses-situs-porno-terbesar-ketiga-dunia/0/berita_satker.
- Latumahina, Rosalinda Elsina. “Aspek Hukum Perlindungan Data Pribadi di Dunia Maya,” 1 Desember 2014. <http://dspace.uphsurabaya.ac.id:8080/xmlui/handle/123456789/92>.
- Marita, Lita Sari. “Cyber Crime Dan Penerapan Cyber Law Dalam Pemberantasan Cyber Law Di Indonesia.” *Cakrawala - Jurnal Humaniora* 15, no. 2 (2015). <https://doi.org/10.31294/jc.v15i2.4901>.
- Media, Kompas Cyber. “Pakaian Dalam dengan Vibrator dari Durex.” KOMPAS.com, 2 Mei 2013. ~Relationship~Seks.



- merdeka.com. "Begini Penampakan Hologram Jokowi-Ma'ruf Untuk Kampanye Terbuka," 25 Maret 2019. <https://www.merdeka.com/politik/begini-penampakan-hologram-jokowi-maruf-untuk-kampanye-terbuka.html>.
- Musarrofa, Ita. "Dowry Trends in the Digital Age (Sociology of Law Review of the Use of Digital Dowry in the Cyber World Community)." *Jurnal Hukum Islam* 19, no. 1 (4 Juni 2021): 151–74. <https://doi.org/10.28918/jhi.v19i1.3754>.
- Musarrofa, Ita, Sofiatun Nisak, Mochammad Rofyal Muzakki, dan Aulia Avan Rachman. "Sociological-Normative Analysis of The Provision of Joint Property in The Cyber Era | Indonesian Journal of Interdisciplinary Islamic Studies," 31 Mei 2022. <https://ijis.or.id/index.php/ijis/article/view/96>.
- Muttaqin, Husnul. "Urgensi Pembaharuan Fiqh Era Cyberspace." *Jurnal Hukum Islam Kopertais Wilayah IV Surabaya* Vol. 01, No. 01, Maret 2009. (t.t.).
- Nurcholis. "Cyberpornography (Pornografi di Dunia Maya) dalam Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam." UIN Syarif Hidayatullah, 2015.
- Nursita, Rizki Dian. "Cyberspace: Perdebatan, Problematika, Serta Pendekatan Baru Dalam Tata Kelola Global." *Dauliyah Journal of Islamic and International Affairs* 4, no. 1 (25 Februari 2019): 80–99. <https://doi.org/10.21111/dauliyah.v4i1.2934>.
- Parentalk.id. "Tips Memuaskan Hasrat Seks Untuk Hubungan Jarak Jauh," 15 Oktober 2021. <https://parentalk.id/memuaskan-hasrat-seks-untuk-hubungan-jarak-jauh/>.
- Piliang, Yasraf Amir. *Dunia yang Berlari, Mencari Tuhan-tuhan Digital*. Jakarta: PT. Grasindo, 2004.
- . *Post Realitas: Realitas Kebudayaan di Era Post-Metafisika*. Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- . *Sebuah Dunia yang Dilipat*. Bandung: Mizan, 1998.
- Piliang, Yasraf Amir. "Masyarakat Informasi Dan Digital: Teknologi Informasi Dan Perubahan Sosial." *Jurnal Sosioteknologi* 11, no. 27 (1 Desember 2012): 143–55.
- Prabowo, Galih Akbar. "Cyber Sex Sebagai Implikasi Perkembangan Teknologi Komunikasi." *Journal of Communication Studies* 1, no. 2 (29 Desember 2021): 81–95. <https://doi.org/10.37680/jcs.v1i2.850>.
- . "Cyber Sex Sebagai Implikasi Perkembangan Teknologi Komunikasi." *Journal of Communication Studies* 1, no. 2 (29 Desember 2021): 81–95. <https://doi.org/10.37680/jcs.v1i2.850>.
- Pribadi, Satria Ajie, dan Dona Eka Putri. "Perbedaan Sikap Terhadap Seks Dunia Maya Pada Mahasiswa Ditinjau dari Jenis Kelamin." *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur, & Sipil)* 3 (2009): 5.

- Pruchniewska, Urszula. "Teledildonics in the Media: A Voyant Analysis of Journalism on Virtual Sex Toys – Loretta C. Duckworth Scholars Studio," 17 Juni 2019. <https://sites.temple.edu/tudsc/2019/06/17/teledildonics-in-the-media-a-voyant-analysis-of-journalism-on-virtual-sex-toys/>.
- R, Ibrahim. "Jurisdiksi Dunia Maya (Cyberspace) Dalam Sistem Hukum Nasional Abad XXI." *Jurnal Hukum IUS QULA IUSTUM* 10, no. 24 (2003): 119–27. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol10.iss24.art10>.
- Ropei, Ahmad, dan Ramdani Wahyu Sururie. "Dinamika Penjatuhan Talak Melalui Whatsapp Dalam Paradigma Pembaharuan Hukum Keluarga Islam." *AL-HUKAMA: The Indonesian Journal of Islamic Family Law* 11, no. 1 (20 Juni 2021): 160–84. <https://doi.org/10.15642/alhukama.2021.11.1.160-184>.
- Schneider, Jennifer P. "A qualitative study of cybersex participants: Gender differences, recovery issues, and implications for therapists." *Sexual Addiction & Compulsivity: The Journal of Treatment & Prevention* 7, no. 4 (2000): 249–78. <https://doi.org/10.1080/10720160008403700>.
- . "A Qualitative Study of Cybersex Participants: Gender Differences, Recovery Issues, and Implications for Therapists." *Sexual Addiction & Compulsivity* 7, no. 4 (1 Oktober 2000): 249–78. <https://doi.org/10.1080/10720160008403700>.
- Siegel, Aaron. "datadreamer - Sexual Evolution: Social Implications of Teledildonic Adoption." Diakses 3 Juni 2023. <https://www.datadreamer.com/item/teledildonics>.
- Steensig, Anna Lilja, dan Jacob Øhrgaard Westh. "Intimate Sensory Technology in Long Distance Relationships," 2016.
- Stenslie, Stahl. "Cybersex." Dalam *The Oxford handbook of Virtuality*, disunting oleh Mark Grimshaw. Chapter 18. Oxford University Press, t.t.
- Šukolová, Denisa, dan Ivan Sarmany-Schuller. "Online Sexual Activities and Cybersex: A Study From Slovakia with Focus on Women'S Behaviour," 267–83, 2013.
- Times, I. D. N., dan M. Tarmizi Murdianto. "Cocok Buat Kamu yang LDR-an, 7 Teknologi Ini Bisa Bantu Melepas Rindu!" IDN Times. Diakses 29 Agustus 2022. <https://www.idntimes.com/tech/trend/m-tarmizi-murdianto/kumpulan-teknologi-yang-memfasilitasi-hubungan-jarak-jauh-ldr>.
- Warsiman. "Tinjauan Hukum Terhadap Pelacuran dalam Dunia Maya (Cyber Prostitution) Menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik" Vol. 3, No. 1 (Juni 2014).
- Waskul, Dennis D. "Self-Games and Body-Play:Personhood in Online Chat and Cybersex | Guide books." Diakses 28 Mei 2023. <https://dl.acm.org/doi/book/10.5555/862477>.

- Wéry, A., dan J. Billieux. "Problematic Cybersex: Conceptualization, Assessment, and Treatment." *Addictive Behaviors* 64 (1 Januari 2017): 238–46. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.007>.
- Wéry, Aline, dan J. Billieux. "Online Sexual Activities: An Exploratory Study of Problematic and Non-Problematic Usage Patterns in a Sample of Men." *Computers in Human Behavior* 56 (1 Maret 2016): 257–66. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.046>.
- Wéry, Aline, Jonathan Burnay, Laurent Karila, dan Joël Billieux. "The Short French Internet Addiction Test Adapted to Online Sexual Activities: Validation and Links With Online Sexual Preferences and Addiction Symptoms." *The Journal of Sex Research* 53, no. 6 (23 Juli 2016): 701–10. <https://doi.org/10.1080/00224499.2015.1051213>.
- Zulfa, Hijratul, Maya Khairani, Risana Rachmatan, dan Zaujatul Amna. "Hubungan Antara Religiusitas dengan Perilaku Cybersex Pada Remaja di Aceh." *Journal of Community Mental Health and Public Policy*, Vol. No.2 2022. <https://cmhp.lenterakaji.org/index.php/cmhp/article/view/71>.