



Studi Fenomenologi Pelecehan Seksual Pada Wanita Melalui Sosial Media

Ahmad Fatikhul Amin Abdullah

STKIP PGRI Sidoarjo

f4tih85@gmail.com

Fx. Wartoyo

STKIP PGRI Sidoarjo

m4615ter@yahoo.com

Agung Kurniawan

STKIP PGRI Sidoarjo

d0kt012@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to find out the forms of sexual abuse that occur on social media and the response of social media users to sexual harassment. This research is motivated by the increasing prevalence of social media users. Interaction in the virtual world sometimes has a negative impact on its users. This study uses a qualitative approach. Data collection techniques using interviews and observation. Data analysis techniques use discourse analysis. The results of this study obtained data that sexual harassment that occurs on social media is divided into writing harassment, verbal abuse, visual abuse, and real abuse. The response from women who use social media is that most of them regret the existence of sexual harassment activities

Keywords: *social media, women, sexual abuse*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk pelecehan seksual yang terjadi pada media sosial dan respon pengguna media sosial terhadap pelecehan seksual tersebut. Penelitian ini dilatarbelakangi semakin maraknya pengguna sosial media. Interaksi pada dunia maya tersebut terkadang menimbulkan dampak negatif pada penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara mendalam dan observasi. Teknik analisa data menggunakan analisa wacana. Hasil dari penelitian ini diperoleh data bahwa Pelecehan seksual yang terjadi pada media sosial terbagi menjadi pelecehan tulisan, pelecehan verbal, pelecehan visual, dan pelecehan real. Respon dari para wanita pengguna media sosial adalah sebagian besar mereka menyayangkan adanya aktivitas pelecehan seksual yang terjadi.

Kata Kunci: *media sosial, wanita, pelecehan seksual*



I. Pendahuluan

Internet yang merupakan produk akhir dari abad ke-20 telah memberikan perubahan yang signifikan dalam masyarakat. F. Fukuyama dan C. S. Wagner (2000: 7, 13) menyatakan bahwa teknologi internet telah merubah struktur atau jaringan perdagangan (internasional), orang bisa melakukan transaksi dan memiliki properti tanpa harus ada kehadiran fisiknya, atau diistilahkan oleh Fukuyama sebagai *the borderless country*. Hal itu terjadi karena internet telah membangun ruang komunikasi baru, yaitu *cyberspace*. Menurut Jean Baudrillard, sebagaimana dikutip oleh Asmaradani (1999), perkembangan dan pengaruh dari internet terjadi karena internet tidak menggunakan hukum kemajuan yang berarti ekspansi teritorial, tetapi hukum orbit yang selalu berputar segala sesuatu berputar secara global, berpindah dari satu tempat ke tempat lain, dari satu teritorial ke teritorial lain, dari satu kebudayaan ke kebudayaan lain. Dalam proses perputaran itu semua wujud berubah menjadi virtual.

Percepatan penggunaan internet ini juga terjadi di Indonesia. Meski mulanya berjalan lambat, bila di Amerika internet diadopsi sejak tahun 1971, maka di Indonesia diawali tahun 1993. UI dengan IPTEKNET kemudian diikuti oleh sejumlah provider setelah itu. Dari penelitian Thomson (2002: 4), di Jakarta, hanya tidak lebih dari 60% akademisi memanfaatkan internet dan penggunaan teknologi tersebut di Indonesia per kapita hanya 22 dollar pada tahun 2001. Jumlah pengeluaran tersebut terendah dibandingkan negara-negara ASEAN lainnya, tertinggi adalah Singapura di mana seorang rata-rata menghabiskan 2.110 dollar. Pengeluaran penggunaan di Indonesia juga lebih rendah bila dibandingkan dengan Vietnam yang per kapita sebesar 26 dollar (Thomson, 2002: 11). Data ini juga diperkuat oleh Kloet (2002: 13-14), di Indonesia diperkirakan dua juta orang menggunakan internet dalam setahun, atau 0,88 % dari jumlah penduduk keseluruhan. Prosentase yang kurang lebih sama pada negara-negara sedang berkembang, kecuali Cina.

Di kalangan akademik, penggunaan internet bervariasi, mulai untuk melakukan kontak (e-mail), surfing artikel atau materi ajar di website tertentu, hingga mengembangkan komunikasi akademik (Kloet, 2002: 22). Meskipun demikian, penggunaan ini belum secara serius menjadi bagian integral dari proses belajar-mengajar, seperti yang diharapkan oleh Gunter Sauters dan Fredrik Klemming (2003: 74-86).

Di tingkat SMU dan SMP, selain untuk berkomunikasi (chatting), remaja menggunakan internet untuk memperoleh "pengetahuan seksual" (Screagh, 2004: 46). Celakanya, mereka memasuki situs-situs porno tanpa memperoleh penjelasan yang seimbang, seperti dari sisi kesehatan reproduksi. Hal tersebut tidak dilakukan kontrol dari pihak manapun, termasuk pengelola warnet, tidak seperti dilakukan di sejumlah negara maju, antara lain Amerika Serikat. Penyaringan bisa dilakukan melalui pilihan pada mesin surfing atau melalui software internet filters. Sensor ini bisa dilakukan dari provider yang diawasi oleh pemerintah lokal maupun di unit komputer. Meskipun demikian, ada kelemahan penyaringan tersebut, antara lain: ketika item seks sebagai kriteria, maka semua item\ seks di website, termasuk pendidikan seksualitas, ikut ter-"block" (Heinz, Cho dan Fieldman, 2006: 11-43).



Penerapan filter pada jaringan telah dilakukan oleh sejumlah negara, seperti China dan Malaysia. Item filter biasanya lebih pada persoalan situs-situs seks atau materi pornografi (cybersex). Hasil penelitian Robin B. Hamman (1996) menunjukkan bahwa penggunaan cybersex mengakibatkan cyberorgasm, orang merasa terangsang dan puas secara seksual (orgasm) tanpa obyek yang nyata, tetapi juga tidak jarang terjadi pelecehan seksual, seperti berupa kata-kata yang tidak menyenangkan. Di dalam keluarga, seperti pada temuan dari Peter David Goldberg (2004), penggunaan cybersex berakibat pada kecanduan dan mengganggu hubungan (intimacy) pasangan suami-istri dan hubungan antara anak dan orangtua.

Dari hasil pengamatan awal, dari surfing di website ada sejumlah situs cybersex yang menampilkan pemain "lokal," antara lain: www.pondokputri.com (situs cyber sex Indonesia pertama, sekitar tahun 1995 dan kini sudah ditutup/dijual), www.lalax.com, dan www.dunia-sex.com. Melalui situs-situs ini, penikmat tidak saja dapat melihat gambar porno, tetapi memesan film dan/atau melihat cuplikan yang direkam dari handphone (HP).

Perkembangan internet mulai lima tahun yang lalu telah menggunakan kamera. Hubungan komunikasi melalui internet yang dikenal dengan chatting tidak lagi dengan suara (phone), tetapi menggunakan fasilitas camera, atau dikenal dengan webcam. Melalui webcam, pengguna dapat melihat wajah secara life (bergerak). Awalnya, warnet mengenakan biaya tambahan bila pengguna menggunakan fasilitas tersebut, tetapi kini telah gratis. Webcam kini tidak dipasang dengan card khusus, tetapi cukup dihubungkan dengan USB. Bila mengikuti hasil penelitian Hamman (1996). Webcam ini juga rawan terhadap pelecehan seksual. Dari wawancara awal dengan seorang informan (perempuan), ia mengaku pernah memperoleh tampilan adegan lawan bicaranya yang sedang melakukan aktivitas seksual. Temuan ini tidak terungkap oleh penelitian Dini Yuniarti (2006). Penelitian Dini Yuniarti (2006) hanya terbatas pada pemaparan subyek pengguna chatting dan penyampaian emosi melalui smile.

A. Internet dan Chatting di Indonesia

Sebagaimana dijelaskan oleh Sidharta (1996: 10-11), internet awalnya merupakan jaringan militer dari Dephan AS. Jaringan itu dikenal dengan sebutan Arpanet yang diawali dari jaringan lokal (*local area network*) kemudian menjadi jaringan luas (*web area network*). Ada berbagai fasilitas di internet, mulai dari tampilan *website* dari berbagai organisasi, e-mail, hingga kelompok diskusi (*groups discussion*) hingga chatting (suatu komunikasi dua arah antar pengguna) (Sidarta, 1996: 17; Clumlish, 1997: 71-72).

Teknologi internet ini juga dimanfaatkan oleh dunia pendidikan. Kini, sejumlah perguruan tinggi mengadakan distance learning (belajar jarak jauh) dengan fasilitas *e-learning* atau *online class* (Liu, Theodore dan Lavelle, 2004: 27-36). Selain itu, sejumlah perpustakaan universitas mengembangkan digital library (e-library), seperti yang dilakukan oleh Universitas Pennsylvania dengan alamat situs www.digital.library.upenn.edu/books/subjects.html. Beberapa institusi dalam perguruan tinggi juga membuat website untuk mengkomunikasikan tujuan dan publikasi ilmiah yang dimilikinya. Perpustakaan lain, seperti Perpustakaan Kongres AS (Library Congress) juga membuat website yang dapat diakses. Sejumlah buku sudah dibuat *e-book* dalam bentuk pdf dan dapat didownload bagi pengguna. Ada pula



organisasi profit mengembangkan perpustakaan digital, seperti: www.umi.com, www.netlibrary.com, dan Gale Group dengan www.infotrac.galegroup.com. Sementara itu, sejumlah penerbit juga membuat website agar konsumen dapat melihat contoh terbitan dan memesan dalam bentuk *hardcore*, bahkan seperti RAND Institute dan Hoover Institute menyediakan dalam bentuk *e-book*. Ada pula toko buku yang membuka *website*, seperti Amazon.com.

Manfaat itu juga tidak terbatas pada pencarian sumber, tetapi juga komunikasi melalui kelompok diskusi. Kumpulan kelompok diskusi dalam internet disebut dengan *usenet*, sedangkan kelompok diskusi disebut *newsgroup*. Kelompok diskusi tentang budaya Indonesia misalnya, dapat dilihat dalam alt.culture.indonesia (Sidharta, 1996: 125-186). Sejumlah mesin pencari situs juga menyediakan *newsgroup*, seperti: www.yahoo.com, dan www.google.com. Bila seseorang sudah mendaftarkan e-mailnya pada *newsgroup* tersebut, maka setiap hari akan mendapat e-mail dari anggota *newsgroup* tentang berita yang disampaikan. Demikian pula, bila mengirim pada *newsgroup*, maka seluruh anggota akan memperolehnya.

Chatting merupakan fasilitas komunikasi dua arah antar pengguna melalui e-mail, atau ruang chat (*chatting room*). Fasilitas komunikasi ini awalnya dijalankan melalui IRC (*Internet Relay Chat Client*). Bila mau memanfaatkan fasilitas itu, pengguna tinggal mengaktifkan mesin chatting, seperti: *mIRC*. Kini, mesin pencari website, seperti: www.yahoo.com mengembangkan semacam program *chatting room*, yaitu *yahoo masenger*. Cara menggunakan dimulai dengan mendaftar berdasarkan alamat e-mail pengguna. Website lain adalah www.friendster.com, situs yang menyediakan secara lengkap, mulai dari memasukkan foto hingga chatting. *Keduchatting room* sejak beberapa tahun terakhir dilengkapi dengan *webcam*. Orang bisa berkomunikasi tidak saja melalui tulisan, tetapi bercakap-cakap dengan suara dan gambar. Bila ingin menggunakan internet berikut fasilitas di dalamnya, seseorang cukup menghubungkan komputer dengan telepon melalui modem. Modem ini merupakan perangkat yang menerima dan mengirim data ke saluran telepon. Bila dulu modem ini adalah bagian yang terpisah dari komputer atau disebut *eksternal modem*, kini setiap membeli komputer telah tersedia saluran modem di dalamnya (*internal modem*). Kualitas dan kecepatan modem ini menentukan kecepatan penerimaan dan pengiriman data ke jaringan internet. Satuan kecepatan itu ditandai dengan *kbps*.

Kini, di Indonesia jaringan telepon telah melingkupi sistem ADSL yang jauh lebih cepat dalam mengirim dan menerima data. Di Telkom, sistem itu dikenal dengan program internet *SPEEDY*. Selain itu, sejumlah kawasan di Jakarta, Surabaya dan Denpasar menyediakan fasilitas internet nirkabel, melalui frekuensi di udara. Pengguna cukup membawa laptop (komputer jinjing) yang dilengkapi fasilitas *wireless communication*, kemudian mengaktifkannya. Penelitian Kleckner (2004: 49-51) menunjukkan bahwa di Amerika Serikat ada kecenderungan lokasi penggunaan dan fasilitas internet bervariasi berdasarkan status sosial ekonominya. Kelompok berstatus sosial rendah cenderung menggunakan di warnet, sementara itu kelompok menengah atas di rumah atau tempat kerja. Kelompok menengah atas lebih suka menggunakan fasilitas *e-banking* dan *e-commerce* daripada program *entertainment*, seperti permainan online, tv dan movie online, serta chatting. Program *entertainment*, termasuk *chatting* lebih sering dilakukan di rumah dan warnet, kecuali tempat kerja.



Di Indonesia, secara kualitatif Thompson (2002) menunjukkan bahwa kultur pengguna-an internet belum lazim di kalangan akademisi, seperti dosen dan peneliti, tetapi Slama (2002) melihat bahwa internet, khususnya chatting, lebih digunakan oleh pe-muda dari kelas menengah ke atas baik di ruang publik maupun privat.

B. Chatting Room dalam Teori Interaksi Simbolik

Di dalam dunia maya (*cyberspace*), Kaarina Kailo (2003) menunjukkan bagaimana perempuan terperangkap sebagai obyek seks. Globalisasi dan teknologi menjadi properti dari dunia laki-laki dan negara yang kaya karena sebagian besar pengguna komputer adalah negara-negara maju dengan dominan kaum laki-laki. Dalam wacananya, teknologi adalah milik laki-laki berikut *global militarization of masculinity*, perempuan dan kemiskinan dalam kedudukan yang berlawanan dan pada kondisi subordinasi, sehingga menimbulkan kekerasan dalam *cyberspace*. Perempuan menjadi komoditi, seperti pelecehan seksual dalam *webcam* dan *cyberporn*.

Bila mengikuti pendapat Diprose (2005: 381-392), kekerasan dalam *cyberspace* merupakan salah satu bentuk modifikasi kekerasan, kekerasan fisik berubah menjadi kekerasan simbolik. Meskipun demikian, *cyberspace* dapat menyatukan kelompok feminis dan dikenal sebagai *cyber/eco-feminism*. Melalui internet, terjalin komunikasi kelompok feminis antar negara tanpa harus mengadakan pertemuan fisik, artinya melintasi batas ruang dan waktu. Pola interaksinya tidak saja terjadi di antara negara maju, tetapi juga melebar pada negara-negara sedang berkembang. Bentuk-bentuk ketidak-setaraan, kekerasan, dan penjaminan hak pada perempuan lebih banyak terjadi di negara-negara sedang berkembang. Kelompok feminis di negara-negara sedang berkembang tersebut dapat memperjuangkan melintasi batas negara, hingga ke tingkat global (lihat Bahdi, 2000: 869-897).

Dalam kajian teoritik, meski secara fisik dipisahkan, pola interaksi dalam internet (*chatting*) menjadi pertanyaan apakah bisa disebut tatap muka (*face to face*) atau tidak, terlebih ketika menggunakan fasilitas *webcam*. Bila dianggap sebagai interaksi tatap muka, maka mengikuti dalil-dalil dari Erving Goffman (1959) bahwa interaksi merupakan suatu arena dari kegiatan antar individu. Di dalam arena tersebut, para aktor menampilkan tindakan rutin (*routine performance*), yaitu pola tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya, terungkap di saat pertunjukkan dan juga bisa dilakukan dalam kesempatan lain, meski kesan (*impression*) pelaku terhadap pertunjukkan itu berbeda.

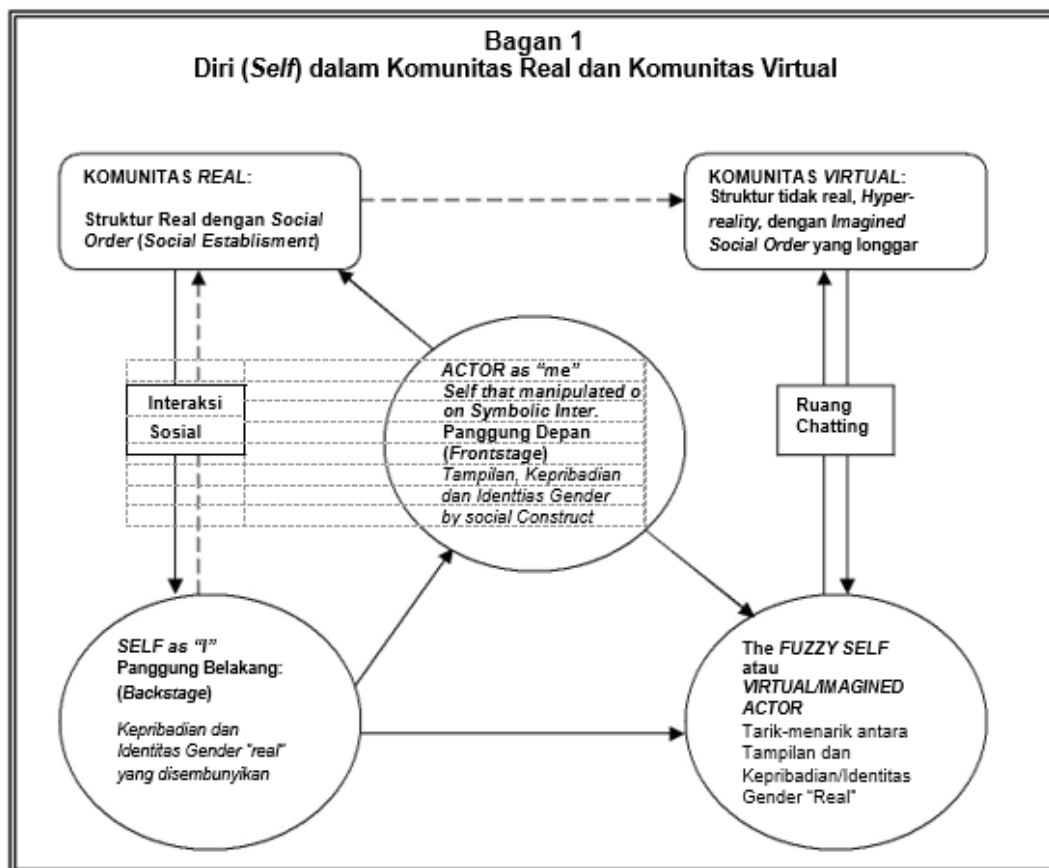
Selanjutnya, apa yang ditampilkan secara teratur di dalam mode umum dan tetap mendefinisikan situasi bagi mereka yang menyaksikan ini disebut panggung depan (*front page*). Sementara itu, pelaku memiliki panggung belakang yang tidak bisa dimasuki. Di dalam panggung belakang, pelaku melepaskan penampilan rutin dan mengabaikan pembentukan kesan yang seharusnya. Artinya, *self* merupakan produk yang ditentukan oleh situasi sosial (Poloma, 1994: 237-238; Johnson, 1986: 3-54).

Bila diterapkan pada *chatting*, baik tidak maupun dengan *webcam*, di dalam interaksi di dalam *chatting* dalam bahasa tulis, atau percakapan dalam *webcam* yang tetap ada jarak fisik, para pelaku membangun situasi atau kelaziman yang telah dibayangkan seolah-olah dalam pola interaksi yang "real." Di dalam kondisi yang demikian, pelaku terikat pada kemapanan sosial (*social establishment*) dengan



menampilkan panggung depan. Simbol-simbol *smiley* atau *emoticons* merupakan representasi pengguna dalam komunikasi *online* (Mutale, 2005: 74; lihat juga Yuniarti, 2006: 105-112). Kuncinya terletak pada kepercayaan (*trust*) yang ditampilkan oleh penggunanya (Mutale, 2005: 75), apakah pengguna secara bersungguh-sungguh mengalami sesuai dengan *smiley* atau *emoticons* yang ditulis. Sudah barang tentu, kepercayaan (*trust*) menjadi semakin kuat tatkala menggunakan *webcam*.

Simbol dan kata dalam tulisan, serta gerak tubuh (*gesture*) dalam *webcam* itumenjadi “sesuatu” bermakna dalam interaksi antar manusia. Menurut Blumer (1969) sebagaimana dikutip oleh Poloma (1994: 261), manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka. Makna tersebut berasal dari interaksi sosial seseorang dengan orang lain. Makna-makna tersebut disempurnakan di saat proses interaksi sosial berlangsung. Proses demikian terjadi karena manusia merupakan aktor yang sadar dan refleksif. Manusia menyatukan obyek-obyek yang diketahui melalui proses *self indication*. *Self indication* adalah proses komunikasi yang sedang berjalan di mana individu mengetahui sesuatu, menilainya, memberinya makna dan memutuskan untuk bertindak berdasarkan makna itu. Tidak saja obyek eksternal yang dimaknai oleh manusia dalam proses interaksi, tetapi dirinya menjadi obyek pula.





Artinya, bila diterapkan kasus interaksi di internet, meski tidak berlangsung secara tatap-muka, kecuali menggunakan *webcam*, maka setiap kata, wajah dan gerak diberi makna oleh penggunanya. Kegagalan atau kesenjangan pemaknaan tersebut berakibat pemutusan hubungan *chatting*, seperti yang dilakukan Robert B. Hamman (1995: 5), ketika mengajukan pertanyaan tentang *cybersex*, lawan *chatting*, Rebecca. Pertanyaan tersebut dianggap sebagai ajakan untuk melakukan *cybersex*. Temuan lain Robert B. Hamman (1996) menunjukkan ada pengguna internet (*chatting*) melakukan kekerasan seksual secara virtual (*online abuse*), bahkan bisa menjadi pemerkosaan bila terjadi kontak secara fisik. Hal itu bisa dipahami bila memperhatikan bagan 1.

Di dalam interaksi sosial seseorang menampilkan dua panggung, diri yang sesungguhnya sebagai panggung belakang, selebihnya panggung depan yang berubah-ubah bergantung konteks sosial (struktur sosial). Ia berperan, oleh karena itu disebut aktor. Di dalam interaksi sosial yang tatap muka, penegakan tertib sosial yang disosialisasikan bersama dalam seperangkat nilai dan makna ini berlangsung relatif ketat. Kondisi yang demikian tidak ada di dalam interaksi *chat-ting*, konteks dan struktur sosial bisa berubah-ubah dan membingungkan, bergantung pada komitmen atau "*trust*" dari kedua belah pihak. Panggung depan dan panggung belakang sering tumbuh dan membentuk aktor yang dibayangkan, bukan sekedar kesan (*impression*). Perilaku seksual simbolik dan kekerasannya bisa pula menjadi nyata ketika terjadi interaksi tatap muka karena bisa jadi ketika berada di ruang *chatting* pelakunya menampilkan juga panggung belakangnya. Hal itu terjadi karena ruang *chatting* telah memberi ruang untuk menampilkan identitas *real-nya* (Marneweck, 2005).

Dugaan semacam ini diperkuat oleh laporan Jenkins (2004) tentang perilaku seksualitas dan implikasinya terhadap penyebaran HIV/AIDS, begitu pula laporan Fenaughty, et.al (2006) pada komunitas Aeoteoroa, Selandia Baru. Di dalam teori-teori tentang perubahan sosial, setiap perubahan memerlukan perubahan seperangkat pengetahuan bagi masyarakat. Setiap individu di dalam masyarakat sebenarnya telah memperolehnya sejak kecil melalui sosialisasi dan internalisasi. Seperangkat pengetahuan tersebut harus dinamis karena sifat masyarakat juga dinamis. Dinamika masyarakat itu terjadi di antaranya karena perubahan teknologi. Persoalannya kemudian apakah seperangkat pengetahuan itu juga turut berubah ketika terjadi perubahan teknologi.

Apabila tidak, maka terjadi *cultural lag*, kesenjangan budaya. Di dalam negara-negara maju, penggunaan internet ini kemudian diiringi pengaturan dalam bentuk undang-undang, seperti memasukkan kekerasan simbolik sebagai salah satu pelanggaran hukum yang bisa dituntut di muka pengadilan. Atau, hukuman bagi kelompok pedofilia yang menawarkan dan menampilkan adegan seksualitas di situs pornonya. Aturan-aturan ini kemudian disosialisasikan dan menjadi seperangkat pengetahuan bagi individu, dan tampil dalam kaidah berinteraksi di dunia maya tanpa harus ada kontrol yang kuat. Persoalan dan penjelasan dari fenomena yang demikian menjadi tujuan dari penelitian ini.

Sementara itu, dengan membongkar fenomena tentang kekerasan simbolik dalam bentuk pelecehan seksualitas di ruang *chatt*, khususnya pengguna *webcam*. Penelitian ini juga bermanfaat untuk mengembangkan tatanan pola tindakan yang menjadi



tatanan berinteraksi di internet. Dengan demikian, pengetahuan tentang fenomena tersebut dapat meminimalisasi evolusi dari kekerasan seksual simbolik ke kekerasan seksual real yang telah nyata ditemukan baik dari hasil penelitian, seperti Robert B. Hamman (1996), Jenkins (2004) dan Fenaughty, et.al (2006), atau dari pemberitaan surat kabar. Di Indonesia, dalam sejumlah kasus yang terjadi di permukaan, pelecehan seksual selalu berkonotasi tindakan seksual yang tidak menyenangkan dari pihak ke pihak lain. Bila menjurus atau sudah terjadi hubungan seks yang tidak diharapkan (*unpleasant sexual intercourse*), maka tindakan itu disebut dengan pemerkosaan (*rape*). Tidak pernah ada yang memperlakukan hingga dibawa ke pengadilan bila ada pihak yang menyampaikan kata-kata yang tidak menyenangkan secara seksual, seperti: ajakan hubungan seks. Atau, mereka tidak menyadari bahwa hal itu merupakan pelecehan seksual, seperti pada kasus anak-anak yang diteliti oleh Lisa R. Stines (2005).

Meskipun mengembangkan hubungan antar individu, antara individu dan institusi, atau antara institusi dan institusi, jaringan internet mulanya dipandang oleh sejumlah peneliti sebagai jaringan yang didasarkan atas anomitas. Komunikasi yang terbentuk bisa satu arah ataupun sebaliknya dua arah. Komunikasi satu arah bila pengguna hanya membuka *website* dan membaca isinya, atau menjadi dua arah ketika melakukan *chatting*. Komunikasi dua arah ini mulanya juga tetap anomi, orang di lokasi yang berhubungan tidak bisa melihat secara fisik, hanya melalui tulisan atau-pun suara. Hamman (1996) misalnya, melihat ada kemungkinan beralih identitas dalam *chatting* dan ada kemungkinan terjadi *pelecehan seksual*. Kini, fasilitas *chatting* tidak lagi bersifat anomitas, orang bisa melihat lawan bicaranya melalui *webcam* (camera). Artinya, ruang untuk menyembunyikan “diri,” khususnya pada persoalan identitas gender, menjadi berkurang. Di dalam kondisi yang demikian, perilaku pelecehan seksual menjadi berkurang juga. Dengan demikian, menjadi persoalan yang menarik bila menghubungkan antara kehadiran teknologi *webcam* dan pelecehan seksual.

II. Metode Penelitian

Penentuan Lokasi, Unit Analisis dan Subyek Penelitian. Lokasi penelitian ini adalah Surabaya. Selain telah bergeser menjadi masyarakat kosmopolitan, baik dari sisi jumlah penduduk dan heterogenitas pekerjaan, masyarakat Surabaya merupakan salah satu pengguna internet yang cukup aktif. Dari penelitian Dini Yuniarti (2006), jumlah warnet (warung internet) telah mengalami peningkatan yang signifikan, terutama di sekitar kampus perguruan tinggi, antara lain: kawasan Ketintang dan Lidah Wetan (sekitar kampus UNESA), Sukolilo (sekitar kampus ITS), Dharmawangsa dan Airlangga (sekitar kampus Unair), Jemursari, Rungkut dan Siwalan Kerto (sekitar Kampus Ubaya, Petra dan STIKOM). Sementara itu, sebagai unit analisis adalah pengguna internet, khususnya pengguna *chatting* atau dikenal dengan *netter* atau *chatter*, dan subyek penelitiannya adalah pengguna *chatting* yang mengalami pelecehan seksual melalui *chatting*.

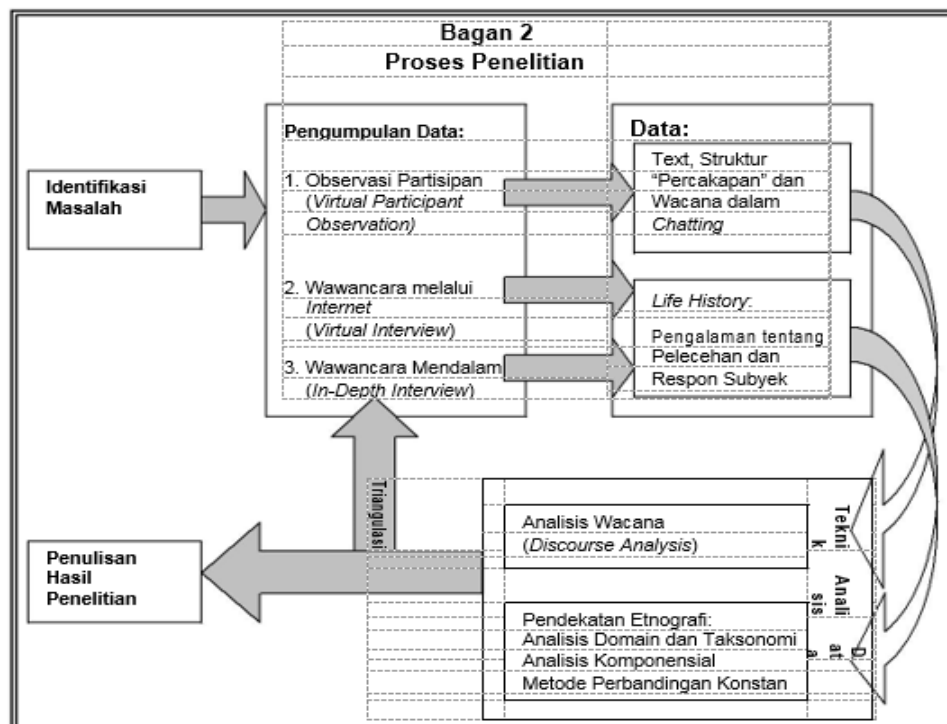
Karena pelecehan seksual merupakan pengalaman yang “memalukan”, tidak menyenangkan, pengambilan subyek ini dilakukan secara *availability*, artinya selain secara *accidental*, juga merupakan hasil *kesediaan* dari subyek tersebut untuk

diwawancarai. Karena menyangkut kehidupan pribadi, maka nama-nama subyek disamarkan. Hal itu sesuai dengan aturan dalam penelitian sosial (lihat Spradley, 1979: 34-39; Lipson, 1994: 333-356).

A. Teknik Pengumpulan Data.

Penggunaan internet dalam metode penelitian ilmu sosial memang bukan merupakan hal yang lazim, namun dari serangkaian penelitian telah menunjukkan usaha-usaha tersebut. Penelitian Robert B. Hamman (1996), Jeffry K. Edwards (2003) dan Marneweck (2005) misalnya telah menggunakan internet, khususnya *chatting* dan *e-mail* sebagai teknik pengumpulan data. Robert B. Hamman (1996) memperoleh subyek melalui AOL (*American Online*), sedangkan Jeffry K. Edwards (2003) menggunakannya untuk teknik delphi. Sementara itu, Marneweck (2005) menjadi *partisipan* dalam ruang *chatting* dengan istilah *virtual participant observation*. Kedua pola itu, yaitu *chatting* sebagai wawancara virtual dan sebagai *virtual participant observation*. Kedua pola ini digunakan karena pertama, arena penelitian ini diawali dari ruang *chatting*. Kedua, hal itu memudahkan untuk memperoleh subyek penelitian.

Teknik wawancara mendalam juga dilakukan bila memungkinkan dilakukan hubungan secara *off-line* pada subyek penelitian. Hal itu juga tidak terlepas dari kesediaan dari subyek penelitian. Selain itu, wawancara mendalam ini juga memperkuat domisili dan status subyek penelitian. Namun demikian, dalam interaksi di *chatting*, sebenarnya persoalan *trust* merupakan cara untuk menjamin kesetaraan individu yang dapat melanggengkan hubungan, bahkan lebih diaktualisasikan dalam hubungan *off-line* (Manerweck, 2005: 70-84).





B. Teknik Analisis Data.

Yang dihasilkan dari pengumpulan data adalah *text* dan *gesture* (gerak tubuh) dari *chatting* dengan sosial media. *Text* yang dikumpulkan ini bisa berupa struktur percakapan pada waktu *chatting* dan hasil wawancara mendalam, baik secara *virtual interview* ataupun *in-depth interview* yang mensyaratkan tatap-muka (*face to face interview*). Produk *text* dari *virtual interview* yang berupa struktur percakapan ini dianalisis dengan analisis wacana (*discourse analysis*). Analisis wacana ini merupakan teknik analisis hermeneutik yang lebih menekankan pada pencarian makna dari struktur percakapan. Hal itu tidak ditemui pada teknik analisis isi yang tidak memperhatikan latar belakang sosiokultural dari pelaku dalam percakapan (Kasiyanto, 2003: 148-167; Quibell, 2004: 91-93).

Text yang dihasilkan dari *virtual interview* dan *in-depth interview* ini menghasilkan proses pengenalan individu pada internet hingga pengalaman perlakuan pelecehan seksualitas dari lawan percakapannya. Hasil yang demikian ini dapat disajikan dalam bentuk *life history*. Paparan *life history* ini dianalisis secara etnografi dengan analisis domain dan taksonomi, analisis komponensial serta metode perbandingan konstan untuk memperoleh tema budayawinya (Spradley, 1979: 107-204). Salah satu tema budayawinya adalah respon pengguna terhadap pelecehan seksual di *chatting* dengan *webcame*

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil wawancara dari beberapa informan diperoleh informasi bahwa pelecehan seksual melalui media sosial terjadi karena adanya interaksi yang dilakukan secara virtual oleh informan dengan pelaku. Bahkan dari pertemanan pelaku dan informan memiliki rentang waktu yang bervariasi. Ada yang baru berkenalan atau sudah lama berkenalan dengan informan melalui media sosial.

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan pelecehan seksual melalui media sosial terbagi menjadi empat yaitu; 1) Pelecehan tulisan; 2) Pelecehan verbal; 3) Pelecehan visual; 4) Pelecehan real

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa informan di media sosial. Diketahui bahwa pelecehan seksual melalui tulisan di media sosial terjadi ketika para pengguna internet memberikan tulisan melalui komentar-komentar atas foto yang telah dijadikan foto profil oleh informan tersebut. Hal tersebut tidak berhenti melalui komentar tersebut belaka, namun juga terkadang dilanjutkan dengan mengirim pesan pribadi. Pesan yang terindikasi pelecehan tersebut berupa menyakan ukuran payudara sampai dengan menyakan tarif untuk kencan karena informan dianggap sebagai wanita penghibur.

Berdasarkan informasi yang diberikan dari informan tersebut menunjukkan bahwa pelecehan seksual terjadi dikarenakan adanya sebuah aksi (pengunggah foto) yang menyebabkan munculnya sebuah reaksi (pemberi komentar terhadap foto). Pengunggah foto tanpa mereka sadari ternyata mendapat komentar yang kurang menyenangkan, walaupun kadang beberapa diantara mereka terkesan biasa saja. Namun demikian ada beberapa informan lain juga yang terkesan tersinggung, sehingga mereka cenderung memutuskan hubungan pertemanan (memblokir).

Selanjutnya pada pelecehan verbal pada media sosial. Berdasarkan informasi yang diperoleh di lapangan. Pelecehan verbal terjadi karena ada komunikasi antar pengguna media sosial. Istilah di kalangan pengguna media sosial disebut dengan *Phone Sex* atau *Call Sex*. Pengguna pertama-tama berupaya mendekati informan dengan cara biasa. Begitu lambat laun pertemanan semakin dekat maka pengguna meminta *phone sex*.



Pada bentuk yang ketiga yaitu pada pelecehan bentuk visual. Hal tersebut terjadi karena pengguna media sosial memanfaatkan *video call*. Pelecehan terjadi ketika pengguna media sosial meminta informan untuk melakukan aktivitas seksual misalnya membuka sebagian baju atau sampai dengan tanpa busana sama sekali.

Selain itu, dari beberapa informan pernah mengalami kekerasan seksual melalui media sosial dengan cara ancaman menyebarluaskan editing foto bugil informan melalui media sosial. Hal tersebut sesuai dengan pendapatnya Hamman (1996) yang menjelaskan bahwa terkadang pengguna media sosial dapat melakukan kekerasan seksual melalui media tersebut.

Pada bentuk yang terakhir yaitu pelecehan real. Pelecehan seksual ini terjadi karena tindak lanjut dari ketiga pelecehan tersebut. dari beberapa informan di lapangan, pelecehan seksual tersebut terjadi karena pengguna memberikan ancaman penyebaran foto dan video, sehingga terjadi pelecehan seksual real.

Selain itu terkadang ada pemalsuan identitas, seorang laki-laki dengan cara membuat akun FB dengan memasang gambar wanita sexy. Hal tersebut dilakukan hanya untuk tujuan yang terkadang kurang jelas. Walaupun disisi lain ada juga wanita yang sesungguhnya yang memang memajang foto dirinya dengan penampilan sexy. Teori sex dan kekuasaan menjelaskan bahwa seseorang dapat mengexploitasi tubuh mereka sendiri hanya untuk kepuasan diri belaka.

Respon dari wanita pengguna media sosial beragam. Respon pertama wanita pengguna internet kurang senang dengan adanya komentar negatif dengan memblokir akun-akun yang berkomentar negatif. Hal tersebut diketahui dari ujaran yang diberikan melalui *Chating* atau komentar adalah bentuk pelecehan. Hal tersebut ditunjukkan dengan komentar dari *Netizen* atau *chatter* yang sudah mengarah kepada hal yang negatif, misalnya menanyakan ukuran bentuk payudara, meminta buka pakaian sampai telanjang, bahkan sampai menayakan tarif kencan. Respon lain yang muncul nampak tidak memperdulikan komentar-komentar negatif tersebut.

Namun demikian sebagian besar dari mereka menyangkan adanya pelecehan seksual yang terjadi. respon lain yang muncul juga menyadari karena dampak dari kurangnya kontrol diri dalam *upload* foto yang sesuai yang tidak memunculkan aktivitas pelecehan tersebut.

IV. Kesimpulan

Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa komentar yang diberikan kepada foto-foto yang diunggah di sosial media tanpa disadari ataupun disadari dapat menjadikan perbuatan pelecehan. Adanya aksi dan rekasi dari pengguna sosial media tersebut menjadikan pelecehan seksual. Pelecehan yang terjadi berupa pelecehan tulisan, verbal, dan visual. Namun demikian tidak menutup kemungkinan terjadi pelecehan seksual secara real. Respon wanita pengguna internet beragam, ada yang kurang setuju dengan langsung memberikan tindakan pemblokiran akun, dan ada yang terkesan biasa aja. Namun demikian sebagian besar dari mereka menyangkan adanya pelecehan seksual tersebut.

Daftar Pustaka

Asmaradani, (1998). *Cyberculture. Newsletter* Kunci No. 2. September. Dapat diakses di <http://kunci.or.id/teks/index.htm>. tanggal 14 Juli 2004.



- Bahdi, Reem, (2000). *Analyzing Women's uses of the Internet Through The Rights Debate*. Chicago Kent Law Review. Vol. 75.
- Chumlish, Christian, (1997) *Dasar-dasar Internet. Cara Memanfaatkan Waktu Online dengan Sebaik-baiknya*. Diterjemahkan oleh Dominikus H. Prabowo. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Creagh, Stephanie, (2004) *Pendidikan Seks di SMA DI Yogyakarta. Laporan Penelitian*. Malang: ACICIS bekerja sama dengan FISIP Universitas Muhammadiyah Malang.
- Diprose, Rosalyn, (2005) *Community of Body: From Modification to Violence*. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*. Vol. 19., No. 3.
- Fenaughty, et.al., John, (2006) *Sexual Coercion among Gay men, Bisexual, and Takatäpui Täpui in Aotearoa/New Zealand*. Paper. Aotearoa: University of New Zealand.
- Fukuyama, Francis., dan Caroline S. Wagner, (2000) *Information and Biological Revolutions: Global Governance Challenges--Summary of a Study Group*. Washington: RAND Institute. Dapat diakses di <http://www.rand.org/publicati-ons/MR/MR1139/index.html>.
- Goldberg, Peter David, (2004) *An Exploratory Study about the Impacts that Cybersex (the use of the internet for sexual purposes) is having on Families and the Practices of Marriage and Family Therapists*. Thesis. Fall Church, Virginia: Virginia Polythecni Institute and State University. Dapat diakses di <http://lib.vt.edu>.
- Hamman, Robin B, (1995) *The Application of Ethnographic Methodology in the Study of Cybersex* dapat diakses <http://www.cybersoc.com/magazine/1/plummer.html>. tanggal 16 Agustus 2004.
- Hamman, Robin B, (1996) *Cyberorgasms. Cybersex Amongst Multiple-Selves and Cyborgs in the Narrow-Bandwidth Space of America Online Chat Rooms*. Thesis. Colchester: University of Essex. Dapat diakses di <http://www.cybersoc.com/magazine/1/hamman.html>