

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahasiswa merupakan segolongan masyarakat muda yang terpelajar dan intelektual yang memiliki peranan serta potensi tersendiri bagi masyarakat, karena dengan kemampuan intelektual yang dimiliki oleh kalangan mahasiswa, dapat memberikan kontribusi serta mampu meningkatkan kualitas sumberdaya manusia terpelajar yang ada di negara kita ini. Mahasiswa juga dapat berperan sebagai agen perubahan¹. Pada beberapa kasus kita memang membutuhkan bantuan dari kaum intelektual untuk turut serta menyumbangkan penguasaan ilmunya dengan cara menanggapi secara kritis mengenai kegelisahan-kegelisahan yang tengah terjadi di masyarakat, salah satunya adalah isu tentang pelecehan seksual yang terjadi di dunia maya. Dunia Maya atau bisa di sebut pula dengan *cyberspace* merupakan media elektronik dalam jaringan komputer yang sering digunakan untuk peralatan teknologi komunikasi yang tersebar di seluruh penjuru dunia secara interaktif sehingga kita pun dapat berkomunikasi dengan mudah dan dapat tetap terhubung dengan dunia luar. Seiring dengan perkembangannya dunia maya ini juga membawa perubahan yang cukup signifikan, dimana masyarakat menjadi cenderung lebih senang untuk

¹ Faridatul Jannah, Ani Sulianti, “*Perspektif Mahasiswa Sebagai Agent of Change Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*” *Journal Social of Sience and Education*, Vol. 2 No. 2 (2021), hal. 187.

berkomunikasi via internet dibandingkan dengan berkomunikasi secara langsung, sebagaimana

Marshal Mc Luhan menyebutkan “*the world is a global village*” jika di terjemahkan ini berarti dunia sudah menjadi desa yang sangat besar².

Desa yang sangat besar, sebagaimana yang telah disebutkan oleh Marshal Mc Luhan ini dapat menggambarkan bagaimana kehidupan yang kita jalani sekarang, dimana tidak ada lagi batasan antar negara, semuanya dapat di akses hanya dalam hitungan detik, dan dengan satu klik saja. Terlebih pada masa pandemi seperti sekarang ini akses terhadap internet benar benar di butuhkan mengingat kita dituntut untuk melakukan segala aktifitas kita sehari-hari dari rumah seperti bekerja, sekolah, kuliah, berjualan, berbelanja, dan lain sebagainya. Oleh karenanya intensitas kita dalam berinteraksi dengan orang lain secara langsung pun menjadi berkurang drastis jika dibandingkan dengan sebelum pandemi dan menyebabkan kita menjadi lebih banyak berinteraksi melalui dunia maya.

Hadirnya teknologi ini di tengah-tengah masyarakat mau tidak mau dapat merubah perilaku dalam berinteraksi di dunia maya, karena dunia maya ini merupakan media yang mengandalkan kontrol diri sepenuhnya, dimana dunia maya ini dapat digambarkan layaknya hamparan lapangan yang luas dan tidak ada orang lain yang dapat mengendalikan keberadaan dan apa yang kita lakukan di lapangan

² A Zahid, “*Sensualitas Media Sosial di Era Globalisasi Kajian Sosiologi Media Marshal McLuhan Sebagai Analisis Media Masa Kini*” Jurnal Sosiologi USG, Vol. 13, No. 1, (Juni 2019), hal. 10.

tersebut selain diri kita sendiri, begitu pula dengan dunia maya dimana tidak ada orang yang bisa mengontrol kita ketika berada di dunia maya jika bukan diri kita sendiri.

Kemudahan yang di sajikan oleh internet ini tentu sangat memudahkan bagi segala aspek kehidupan masyarakat mulai dari hanya sekedar mencari informasi hingga menjadi tempat usaha. Namun dibalik banyaknya manfaat yang ditawarkan oleh internet terdapat pula dampak buruk yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya dan tersembunyi di dalam dunia maya, salah satunya adalah kekerasan dan pelecehan seksual di dunia maya.

Pelecehan Seksual sendiri merupakan suatu tindakan yang tidak diinginkan, permintaan untuk melakukan tindakan seksual, atau perilaku-perilaku lainnya yang dapat membuat seseorang merasa tersinggung, dipermalukan, atau terintimidasi yang di sebabkan oleh perilaku tersebut. Pelecehan seksual merupakan salah satu bentuk kekerasan yang dapat menimpa siapapun, baik itu laki-laki, perempuan, bahkan anak-anak. Namun golongan yang paling rentan untuk terkena pelecehan seksual adalah perempuan, hal ini disebabkan karena perempuan yang sering dianggap sebagai makhluk yang lemah dan tidak berdaya.

Kekerasan yang di fasilitasi dengan teknologi atau di dunia maya ini merupakan kejahatan yang mencakup spektrum perilaku termasuk penguntitan, intimidasi, pelecehan seksual, pencemaran nama baik, ujaran kebencian dan eksploitasi. Di masa pandemi ini kasus kekerasan di dunia maya mengalami kenaikan

yang sangat drastis. Berdasarkan laporan yang telah diterima oleh Komnas Perempuan, pada tahun 2019 terdapat 126 kasus kekerasan yang terjadi di dunia maya, dan mengalami kenaikan yang sangat pesat di tahun berikutnya yakni terdapat kasus telah terjadi terhitung hingga Oktober 2020. Safenet juga mengabarkan telah menerima kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) dengan spesifik kasus penyebaran konten intim secara non-konsensual yang meningkat hingga 375% (169 kasus) jika di bandingkan dengan tahun sebelumnya yakni 2019 yang hanya mencapai 45 kasus.³

Pelecehan seksual yang terjadi di dunia maya masih sering kali dianggap sepele dan bukan apa-apa, hanya karena hal ini tidak terjadi secara langsung bukan berarti bahwa hal ini tidak ada. Dunia maya telah menjadi tempat yang aman bagi pelaku karena dengan mudahnya pelaku akan menganggap perilakunya ini hanyalah ujaran atau tindakan yang dilakukan karena iseng saja, sementara dampak yang dirasakan oleh korban bukan main-main dan nyata adanya, perilaku seperti ini dapat berdampak sangat dalam bagi psikologi korban, mereka akan merasa depresi, merasa cemas, khawatir dan takut yang berlebihan.

Fenomena ini telah merenggut kebebasan dan hak korbannya dalam menggunakan media sosial, kebebasan berekspresi, dan integritas tubuhnya. Di

³ Catahu Komnas Perempuan, "Perempuan dalam Himpitan Pandemi: Lonjakan Kekerasan Seksual, Kekerasan Siber, Perkawinan Anak, dan Keterbatasan Penanganan di Tengah Covid-19"
<https://komnasperempuan.go.id/siaran-pers-detail/catahu-2020-komnas-perempuan-lembar-fakta-dan-poin-kunci5-maret-2021> (diakses pada desember 2021, pukul 17:41).

Indonesia sendiri penanganan bagi kasus pelecehan seksual di dunia maya masih belum efektif dan melindungi korban, justru seringkali UU ITE malah digunakan untuk mengkriminalisasi korban. Oleh karena itu sejumlah korban seringkali merasa tidak berharga, takut, serta dikucilkan oleh lingkungan karena kasus yang disebabkan oleh kesalahan pelaku.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik untuk membahas mengenai bagaimana pandangan mahasiswa, khususnya pandangan Mahasiswa FISIP Universitas Nasional mengenai pelecehan seksual di dunia maya berdasarkan pengetahuan para responden mengenai pelecehan seksual di dunia maya. Maka dari itu hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk melaksanakan penelitian dengan judul

“Pandangan Mahasiswa Terhadap Pelecehan Seksual di Dunia Maya (Studi Pandang Mahasiswa FISIP Univeritas Nasional).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas kali ini adalah bagaimana mahasiswa Universitas Nasional memandang pelecehan seksual yang terjadi di dunia maya.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa Universitas Nasional terhadap pelecehan seksual di dunia maya.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan dalam kajian Sosiologi, sehingga kemudian hari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para peneliti yang hendak melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman peneliti, serta sebagai persyaratan dalam meraih gelar sarjana.

1.5 Sistematika Penulisan

1. Bagian Muka

Cover/ Sampul Depan

Halaman Daftar Isi

2. Bagian Isi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Tujuan Penelitian

1.4 Manfaat Penelitian

1.5 Sistematika Penulisan

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

2.2 Landasan Teori

2.3 Kerangka Pemikiran

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

3.2 Penentuan Informan

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.4 Lokasi dan Jadwal Penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.2 Hasil Penelitian

4.3 Perbedaan Serta Persamaan Pandangan Mahasiswa Terhadap Pelecehan

Seksual di Dunia Maya

4.4 Analisis Teori

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran



3. Bagian Penutup

1. Daftar Pustaka
2. Lampiran-Lampiran

