

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis mencantumkan penelitian terdahulu yang menjadi referensi bagi penulis, penulis juga tidak dapat menemukan masalah penelitian yang sama dengan penelitian ini, yang menunjukkan bahwa masalah yang akan peneliti bahas ini belum pernah diteliti, atau berbeda dengan penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya. Namun penelitian terdahulu yang penulis cantumkan pada kajian pustaka ini dapat menjadi referensi bagi penulis, sehingga dapat memperaya penelitian ini. Oleh karena itu pada kajian pustaka ini peneliti akan mencantumkan hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

No	Nama Peneliti/ Penulis	Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Metode Penelitian	Teori	Hasil Penelitian
1.	Puteri Hikmawati	Pengaturan Kekerasan Berbasis Gender Online: Perspektif Ius Constitutum dan Ius Constituendum Pengaturan Kekerasan Berbasis Gender Online: Perspektif Ius Constitutum dan Ius Constituendum	pengaturan KBGO dalam hukum positif dan penerapannya dalam sistem peradilan pidana serta pengaturannya di masa yang akan datang dalam RUU KUHP 2019 dan RUU PKS.	kualitatif	-	UU ITE dan UU No. 44 Tahun 2008 diterapkan dalam tindak pidana penyebaran video asusila oleh aparat penegak hukum. Penyelesaian kasus KBGO menimbulkan ketidakpastian hukum dan ketidakadilan. Korban dapat dijadikan tersangka. Oleh karena itu, dalam perspektif ius constituendum diperlukan pengaturan

						yang lebih khusus dengan memperhatikan
--	--	--	--	--	--	--

						perlindungan terhadap korban serta berperspektif gender dan HAM. RUU PKS memuat jenis kekerasan seksual, tetapi tidak menyebut KBGO secara eksplisit.
--	--	--	--	--	--	---



2.	MUHAMMAD AKBAR PRIANDANU	Persepsi Pegiat Kesetaraan Gender di Yogyakarta terhadap Pemberitaan Pelecehan Seksual di Lingkungan Institusi Pendidikan di Yogyakarta (Studi pada Berita Online Kasus Pelecehan Seksual Agni di UGM dan IM di UII)	Bagaimana Persepsi Pegiat Kesetaraan Gender di Yogyakarta terhadap Pemberitaan Pelecehan Seksual di Lingkungan Institusi Pendidikan di Yogyakarta	kualitatif	-	pemberitaan yang tidak berperspektif gender. Bentuk pemberitaan yang tidak berperspektif gender dapat terlihat pada fenomena pengungkapan identitas atau profil korban, tingginya intensitas pemberitaan terhadap korban, upaya mengobjektifikasi perempuan dalam pemberitaan, dan penyampaian kronologi dalam pemberitaan yang dinilai terlalu vulgar atau sensual
3.	Syarifah Nuzulliah Ihsani	Kekerasan Berbasis Gender dalam Victim Blaming pada Kasus Pelecehan yang Dipublikasi Media Online	Bagaimana dinamika Victim blaming yang dipublikasi media Online serta pengaruhnya terhadap kesejahteraan, serta rekomendasi kebijakan yang dapat dilakukan untuk melindungi korban.	kualitatif	-	Masyarakat cenderung melakukan victim blaming dikarenakan kurangnya rasa empati, tidak adanya kesadaran dan edukasi dalam memandang korban pelecehan seksual. Selain itu, kekeliruan dalam atribusi juga menjadi salah satu penyebab individu melakukan victim blaming

4.	Imara Pramesti Normalita Andaru	Cyber Child Grooming sebagai Bentuk Kekerasan Berbasis Gender Online di Era Pandemi	Bagaimana Dampak Kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) salah satunya yakni cyber grooming yang mengarah pada anak.	Kualitatif	-	Grooming merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk membangun hubungan, kepercayaan, dan hubungan emosional dengan seorang anak atau remaja sehingga mereka dapat memanipulasi, mengeksploitasi, dan melecehkan mereka. Faktor penyebabnya seperti kondisi anak tidak berdaya untuk melakukan perlawanan, dan kurangnya pengarahan dan bimbingan orangtua sebagai faktor penting dalam pembentukan karakter anak. Dengan meningkatnya Cyber Child Grooming, dapat mengakibatkan dampak negatif terhadap anak baik secara fisik maupun secara psikologis dan sosial.
----	---------------------------------------	---	--	------------	---	---



5.	Ina Yosia Wijaya, Lidya Putri Loviona	Kapitalisme, Patriarki dan Globalisasi: Menuju Langgengnya Kekerasan Berbasis Gender Online	bagaimana relasi antara eksistensi dari sistem kapitalisme dengan kekerasan berbasis gender secara daring.	kualitatif		proses pembuatan kerangka hukum legal atas kegiatan berbasis daring perlu melibatkan wanita yang mampu menyuarakan kepentingan setiap wanita, agar kerangka hukum yang dibentuk dapat mewakili suara wanita sebagai subjek yang mendapatkan opresi dalam kasus ini.
----	---	--	--	------------	--	---

6.	Nur Hayati	MEDIA SOSIAL DAN KEKERASAN BERBASIS GENDER ONLINE SELAMA PANDEMI COVID- 19	Maraknya kekerasan berbasis gender online di media sosial selama pandemi Covid-19, penyimpangan sosial dalam media sosial, dan tidak adanya ruang aman bagi perempuan di media sosial.	Kualitatif	-	pengguna media sosial sebaiknya melakukan tindakan preventif dari diri sendiri juga, misalnya dengan memfilter pertemanan jika ada yang meminta berteman di media sosial, tidak menanggapi komentar- komentar negatif, memblokir akun-akun pelaku kekerasan berbasis gender online, dan kejadian KBGO kepada pihak yang berwajib.
----	------------	--	--	------------	---	---

7.	Jordy Herry Christian	SEKSTORSI KEKERASAN BERBASIS GENDER ONLINE DALAM PARADIGMA HUKUM INDONESIA	Bagaimana bentuk perlindungan hukum yang berhak didapatkan korban kejahatan sekstorsi berdasarkan Undang-Undang 31 Tahun 2014	Kualitatif	-	Terhadap korban sekstorsi juga telah diakomodasi beberapa hak yang dapat diperolehnya berdasarkan UU Perlindungan Saksi dan Korban. Adapun bentuk perlindungan korban sekstorsi adalah berhak untuk mendapatkan rasa aman, mendapatkan identitas baru, mendapatkan tempat tinggal sementara maupun baru dan mendapatkan pendampingan.
8.	Atikah Rahmi	Urgensi Perlindungan Bagi Korban Kekerasan Seksual Dalam Sistem Peradilan	Bagaimanakah urgensi perlindungan terhadap korban kekerasan seksual	kualitatif	-	Aparat penegak hukum yang menangani kasus kekerasan seksual terhadap anak dan perempuan, hendaknya
		Pidana Terpadu Berkeadilan Gender				adalah aparat penegak hukum yang memiliki perspektif anak dan perempuan agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik sesuai dengan aturan hukum yang berlaku sehingga dapat menjerat pelaku setimpal dengan kejahatan yang dilakukannya.

9.	Okamaisya Sugiyanto	Perempuan dan Revenge Porn : Konstruksi Sosial Terhadap Perempuan Indonesia dari Prespektif Viktimologi	Bagaimanakah peranan perempuan sebagai korban dalam terjadinya revenge porn	Kualitatif	-	Hukum di Indonesia belum responsif terhadap isu-isu kekerasan berbasis gender, terlebih kompleksitas di ranah digital. Kasus Kekerasan Berbasis Gender Online hanya didasarkan pada UU ITE dan UU Pornografi yang justru tidak berprespektif pada korban.
10.	Nurdiana Sari	Studi Tentang Kekerasan Berbasis Gender Online	Apa yang harus kita lakukan untuk mencegah KGBO	Kualitatif	-	Pencegahan KBGO pada anak-anak dapat dilakukan sejak dini, salah satunya yaitu dengan pendampingan dialogis penggunaan gadget pada anak

Tabel 1. Perbandingan Penelitian Terdahulu Mengenai Kekerasan Seksual di Dunia

Maya

Dengan adanya data pada tabel diatas, telah banyak membantu peneliti dalam menulis penelitian terkait pelecehan seksual yang terjadi di dunia maya. Selain daripada itu, tabel diatas juga dapat digunakan sebagai perbandingan terhadap perbedaan fokus yang disajikan oleh peneliti terdahulu, serta penelitian yang dilakukan oleh penulis kali ini, dimana penulis yang berfokus terhadap pandangan mahasiswa mengenai pelecehan seksual yang terjadi di dunia maya.

Oleh karena itu agar tujuan tersebut dapat tercapai, penulis memerlukan adanya partisipasi dari mahasiswa untuk membantu terlaksananya

## 2.2 Kerangka Konsep dan Teori

### 2.2.1 Definisi Persepsi

Persepsi merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris, yakni “*perception*” yang memiliki arti penglihatan, serta tanggapan,<sup>1</sup> atau merupakan suatu proses yang dilalui oleh seseorang ketika mengetahui suatu informasi yang bermakna melalui panca inderanya, hal inilah yang menyebabkan suatu individu menganalisa, kemudian menginterpretasikan informasi yang ia dapatkan dengan cara yang unik, sehingga dapat menghasilkan gambaran berbeda-beda dengan individu lainnya meskipun mereka mendapatkan informasi yang sama dan berasal dari sumber yang sama, semua hal ini akan bergantung kepada rangsangan, dan kondisi pada setiap individu.

Menurut Fadila dan Lestari (2013), persepsi merupakan suatu proses pengelompokan, serta penginterpretasian masukan dari informasi yang telah diterima melalui perasaan, penglihatan, pendengaran, penciuman, dan sentuhan yang menghasilkan makna. Sementara menurut Koetler (2013), persepsi merupakan suatu proses dimana suatu individu memilih, mengatur, dan

---

<sup>1</sup> Rofiq Faudi Akbar, “*Analisis Persepsi Pelajar Tingkat Menengah Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus*” Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, Vol. 10, No. 1, (Februari 2015), hal. 193.



memasukan informasi sehingga kemudian dapat tercipta gambaran dari informasi yang telah dimasukan dan diatur dengan sedemikian rupa.

Terdapat beberapa tahapan proses dari terjadinya persepsi, yakni sebagai

berikut:

1. Stimulus akan situasi yang hadir, persepsi selalu diawali dengan adanya stimulus mengenai suatu situasi yang tengah dihadapkan indra dari suatu individu.
2. Registrasi, ini merupakan suatu fase dimana indra-indra dari suatu individu mulai mengambil alih dalam situasi yang telah ditangkap oleh indranya dari fase sebelumnya.
3. Interpretasi, merupakan suatu proses kognitif yang sangat penting daalam pembentukan persepsi, proses ini bergantung kepada bagaimana cara suatu individu mendalami suatu permasalahan, motivasi serta bagaimana kepribadian dari individu tersebut, maka dari itu dalam proses ini dapat menghasilkan hasil yang berbeda-beda dari setiap individu, karena terdapat perbedaan pula dalam menginterpretasikan suatu informasi yang sama bagi individu yang berbeda.

## 2.2.2 Definisi Dunia Maya

Dunia Maya atau yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan *cyberspace* merupakan suatu dunia komunikasi berbasis komputer yang menyuguhkan realitas berbentuk virtual atau tidak langsung dan nyata. Istilah “dunia maya” pertama kali diperkenalkan oleh penulis novel fiksi ilmiah pada tahun 1982, seniman asal Kanada-Amerika yang bernama William Gibson<sup>2</sup> ini pertama kali memperkenalkan dunia maya dalam buku karyanya yang berjudul “*Burning Chrome*” lalu kemudian menjadi populer pada karyanya yang selanjutnya, yakni buku yang berjudul “*Neuromancer*” pada tahun 1984. Pada buku ini Gibson menyampaikan bahwa *cyberspace* merupakan representasi grafis dari data yang telah diabstraksi dari setiap penyimpanan komputer yang ada di seluruh dunia.

Menurut Dysson (1994), dunia maya merupakan suatu ekosistem bioelektronik yang mencakup seluruh tempat yang memiliki gelombang elektromagnetik.<sup>3</sup> Hal ini berarti tak ada yang mengetahui dengan pasti seberapa luasnya dunia maya. Dysson juga menyampaikan bahwa terdapat karakteristik dari dunia maya<sup>4</sup>, yakni sebagai berikut:

1. Beroperasi secara virtual, dunia maya yang beroperasi dalam jaringan komputer yang dapat digunakan untuk berinteraksi dan

---

<sup>2</sup> Zaenal Arifin, “Keamanan dan Ancaman Pada Cyberspace” Modul. 01, Edisi. 01, (2020), hal. 1.5.

<sup>3</sup> Ibid

<sup>4</sup> Ibid hal. 1.5

berkomunikasi, baik itu berjalan secara satu arah ataupun hubungan timbal balik dengan sesama penggunanya tanpa harus bertatap muka secara langsung, karena dunia maya ini mencakup informasi yang dapat diakses oleh siapapun dan kapanpun tanpa terhalang oleh ruang dan waktu.

2. Dunia maya yang selalu berubah dengan sangat cepat karena dunia maya yang tidak mengenal ruang dan waktu ini sangat memungkinkan bagi para penggunanya untuk terhubung dengan waktu yang sangat cepat, sehingga menyebabkan terjadinya perubahan yang sangat cepat pula.
3. Dunia maya tidak mengenal ruang dan waktu, karena dunia maya merupakan sebuah sistem jaringan global yang dapat menghubungkan antara pengguna yang satu dengan yang lainnya, dengan adanya dunia maya ini juga dapat membuat penggunanya saling berinteraksi tanpa terhalang oleh ruang dan waktu.
4. Orang yang aktif di dunia maya dapat melakukan aktifitasnya tanpa diketahui idenitasnya. Berdasarkan kemudahan yang di sajikan dalam pengoprasian dunia maya ini tentu sangat memudahkan bagi pengguna dunia maya untuk megaksesnya dengan menggunakan data yang tidak sebenarnya, atau yang sering kali kita sebut dengan akun bodong.

5. Segala informasi yang berada didalamnya bersifat publik, karena dunia maya yang seringkali digunakan sebagai sumber daya informasi karena di dalamnya telah mencakup database atau perpustakaan multimedia yang sangat besar dan mencakup banyak hal yang terhubung secara mendunia hal ini menyebabkan segala informasi yang berada di dalamnya menjadi konsumsi publik.

Dunia Maya sendiri merupakan gabungan dari sekian banyak peralatan informasi, karena kebesarannya ini dunia maya pun sering dikatakan sebagai dunia dalam bentuk lain. Dunia maya didalamnya tidak hanya mencakup informasi melainkan juga hampir seluruh aspek kehidupan kita sehari-hari telah tercakup di dalam dunia maya ini, contohnya seperti bisnis, kegiatan perbankan, belanja, kegiatan beramal, hiburan, politik, dan masih banyak lagi. Pada zaman sekarang ini kehidupan dunia maya memang benar-benar melekat dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kita sehari-hari terlebih bagi kaum millenial.

### 2.2.3 Definisi Pelecehan Seksual

Pelecehan Seksual 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<sup>5</sup>. 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.

Bentuk-bentuk dari pelecehan seksual diantaranya adalah lelucon seks yang sering dianggap sebagai becandaan yang menjurus pada perilaku seksual sehingga menimbulkan perasaan tidak nyaman bagi korban, menempelkan anggota tubuh dengan sengaja, menyentuh dengan tujuan seksual, godaan verbal, komentar cabul, dan pemaksaan seksual. Sementara beberapa contoh dari pelecehan seksual yang seringkali terjadi di dunia maya diantaranya adalah:

1. Spamming dengan komentar yang tidak pantas, bentuk pelecehan seksual ini sering kali ditemui di media sosial yang banyak mengunggah foto dan video seperti facebook, instagram, tiktok, dan lain sebagainya dimana terdapat komentar yang tidak senonoh dan menjurus ke arah porno.

---

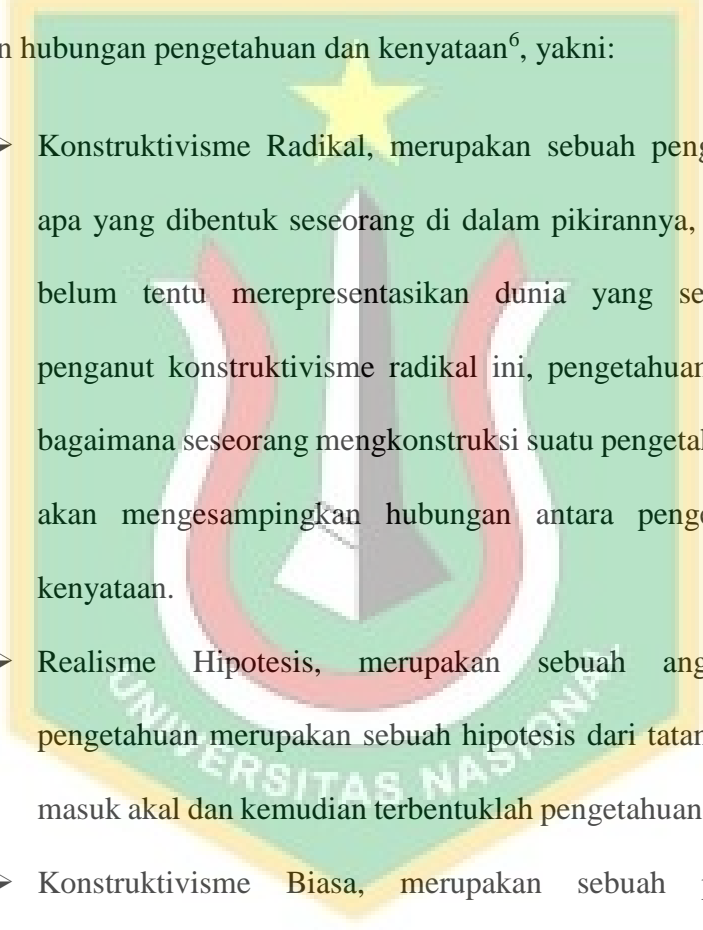
<sup>5</sup> Rosyidah Feryna Nur, Nurdin M. Fadhil, "PERILAKU MENYIMPANG: Media Sosial Sebagai Ruang Baru Dalam Tindak Pelecehan Seksual Remaja" Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi, Vol. 2, No. 2 (Juni 2018), hal. 4243.

2. Pelecehan visual, biasanya bentuk pelecehan seksual ini dilakukan dengan cara mengirim atau menyebar luaskan foto, video, meme, gif, ataupun gambar lelucon mengenai privasi tubuh seseorang.
3. Doxing, doxing ini merupakan istilah bagi sesuatu yang berhubungan dengan menyebarkan informasi privasi seseorang tanpa seizin orang tersebut. Perilaku *stalking* juga dapat termasuk kedalam doxing jika orang tersebut melakukan *stalking* dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi yang kemudian akan digunakan untuk melakukan tindakan kriminal, seperti penjualan identitas dan lain sebagainya.
4. Pelecehan verbal atau *catcalling*, biasanya bentuk dari pelecehan seksual ini berupa pengiriman dan pesan yang mengandung unsur seksual, kemudian pelaku akan mengunggahnya dengan menggunakan akun palsu (*fake account*).

## 2.3 Kerangka Teori

### 2.3.1 Teori Konstruksi

Von Glasersfeld merupakan tokoh yang menekankan bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang dapat dipindahkan atau diberikan begitu saja, melainkan merupakan sebuah konstruksi yang dibuat oleh diri kita sendiri. Von Glasersfeld membedakan 3 level konstruktivisme berdasarkan kaitan hubungan pengetahuan dan kenyataan<sup>6</sup>, yakni:

- 
- Konstruktivisme Radikal, merupakan sebuah pengakuan terhadap apa yang dibentuk seseorang di dalam pikirannya, dan hal tersebut belum tentu merepresentasikan dunia yang sebenarnya. Bagi penganut konstruktivisme radikal ini, pengetahuan adalah tentang bagaimana seseorang mengkonstruksi suatu pengetahuan, dan ia juga akan mengesampingkan hubungan antara pengetahuan dengan kenyataan.
  - Realisme Hipotesis, merupakan sebuah anggapan dimana pengetahuan merupakan sebuah hipotesis dari tatanan realitas yang masuk akal dan kemudian terbentuklah pengetahuan yang seutuhnya.
  - Konstruktivisme Biasa, merupakan sebuah paham dimana pengetahuan merupakan gambaran dari kenyataan, lalu pengetahuan suatu individu dianggap sebagai gambaran dari kenyataan yang telah dibentuk oleh dirinya sendiri.

---

<sup>6</sup> Supardan H. Dadang, "Teori dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran" Jurnal Edunomic, Vol. 4, No. 1, (2016), hal. 7-8.

Teori konstruksi sosial merupakan teori kelanjutan dari teori

fenomenologi yang berasal dari teori filsafat dan dibangun oleh Immanuel Kant, kemudian dilanjutkan oleh beberapa tokoh seperti Georg Hegel, Max Weber, Edmund Husserl, dan Alfred Schutz. Para tokoh tersebut lah yang membawa pengaruh besar terhadap Peter L. Berger dan Thomas Luckmann, sehingga kemudian mereka dapat menghadirkan karya yang tertuang dalam buku yang berjudul "*The Social Construction of Reality, A Treatise in the Sociology of Knowledge*".<sup>7</sup>

Dalam bukunya Peter L. Berger dan Thomas Luckmann menyebutkan bahwa kehidupan masyarakat akan selalu mengalami konstruksi secara terusmenerus, dan perilaku sehari-hari masyarakat pun terus dibentuk berdasarkan bagaimana mereka berinteraksi, dan berintegrasi sehingga hal tersebut akan membawa perubahan yang menyeluruh terhadap kehidupan masyarakat tersebut.

---

<sup>7</sup> Berger, P. and Luckmann, T, *The Social Construction of Reality*, England: Penguin Group, (1966).



Berger dan Luckmann juga menemukan bagaimana cara yang tepat dalam meneliti pengalaman intersubjektifitas, dalam hal ini perlu adanya kesadaran bahwa masyarakat terbentuk dari dimensi subyektif dan dimensi obyektif sekaligus, karena masyarakat terbentuk dari adanya hubungan intersubjektifitas, dan manusia merupakan pencipta bagi dunianya sendiri. Oleh karena itu Berger dan Luckmann dalam melakukan observasi gejala sosial memerlukan adanya seleksi dan perhatian penuh pada perkembangan, perubahan, serta tindakan sosial agar dapat memahami tatanan sosial yang telah diciptakan oleh masyarakat sendiri dalam kehidupan sehari-hari.

Berger dan Luckmann memiliki pandangan bahwa sosiologi pengetahuan harus berfokus terhadap “*common sense world*”<sup>8</sup> atau dunia yang masuk akal, karena pengetahuan masyarakat yang rumit, selektif, dan akseptual membuat sosiologi pengetahuan harus menyeleksi kembali bentuk dari pengetahuan, karena sosiologi pengetahuan harus memiliki kemampuan dalam melihat pengetahuan dalam kesadaran individu, serta dapat membedakan

”pengetahuan” dengan “perbedaan.

Berger dan Luckmann menyampaikan bahwa kenyataan dibangun secara sosial sehingga sosiologi pengetahuan harus dapat menganalisa proses

---

<sup>8</sup> ibid

terjadinya kenyataan ini, karena Berger dan Luckmann memandang manusia sebagai pencipta dari kenyataan sosial yang obyektif. Berger dan Luckmann Memandang masyarakat sebagai hasil dari manusia, dan manusia merupakan produk masyarakat.

Teori konstruksi sosial merupakan teori yang menggambarkan suatu proses sosial dimana suatu individu melakukan interaksi yang dilakukan secara terusmenerus dan menciptakan realitas yang dialami secara subjektif. Oleh karena itu individu merupakan penentu bagi dunia sosial yang di konstruksi atas dasar kehendaknya sendiri. Individu berperan bebas sebagai media produksi dan reproduksi yang kreatif dalam mengkonstruksi dunia sosialnya.

Konstruksi Sosial merupakan proses pemaknaan yang dilakukan oleh setiap individu terhadap lingkungan, atau aspek yang berada diluar dirinya, yaitu makna subjektif dari realitas objektif dalam kesadaran orang yang menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari. Berger juga memahami suatu realitas sosial sebagai suatu yang kehadirannya tidak bergantung kepada masing-masing individu.

Berger juga menyebutkan dialektika Eksternalisasi, Obyektivasi, dan

Internalisasi

**Eksternalisasi** merupakan penyesuaian diri suatu individu terhadap lingkungan sosio kulturalnya. Secara biologis dan social, manusia akan terus berkembang, oleh karena itu manusia akan terus berusaha demi membangun

keberlangsungan hidupnya. Pada penelitian ini proses eksternalisasi dapat dilihat dari bagaimana

**Objektivasi** merupakan hasil yang telah diraih oleh individu sebagai hasil dari proses eksternalisasi, sehingga menghasilkan sifat objektif.

**Internalisasi** merupakan proses penyerapan dunia objektif kedalam diri sehingga subjektif individu dipengaruhi oleh struktur sosial.



### 2.3.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting. Sedangkan menurut Suriasumantri kerangka pemikiran ini merupakan

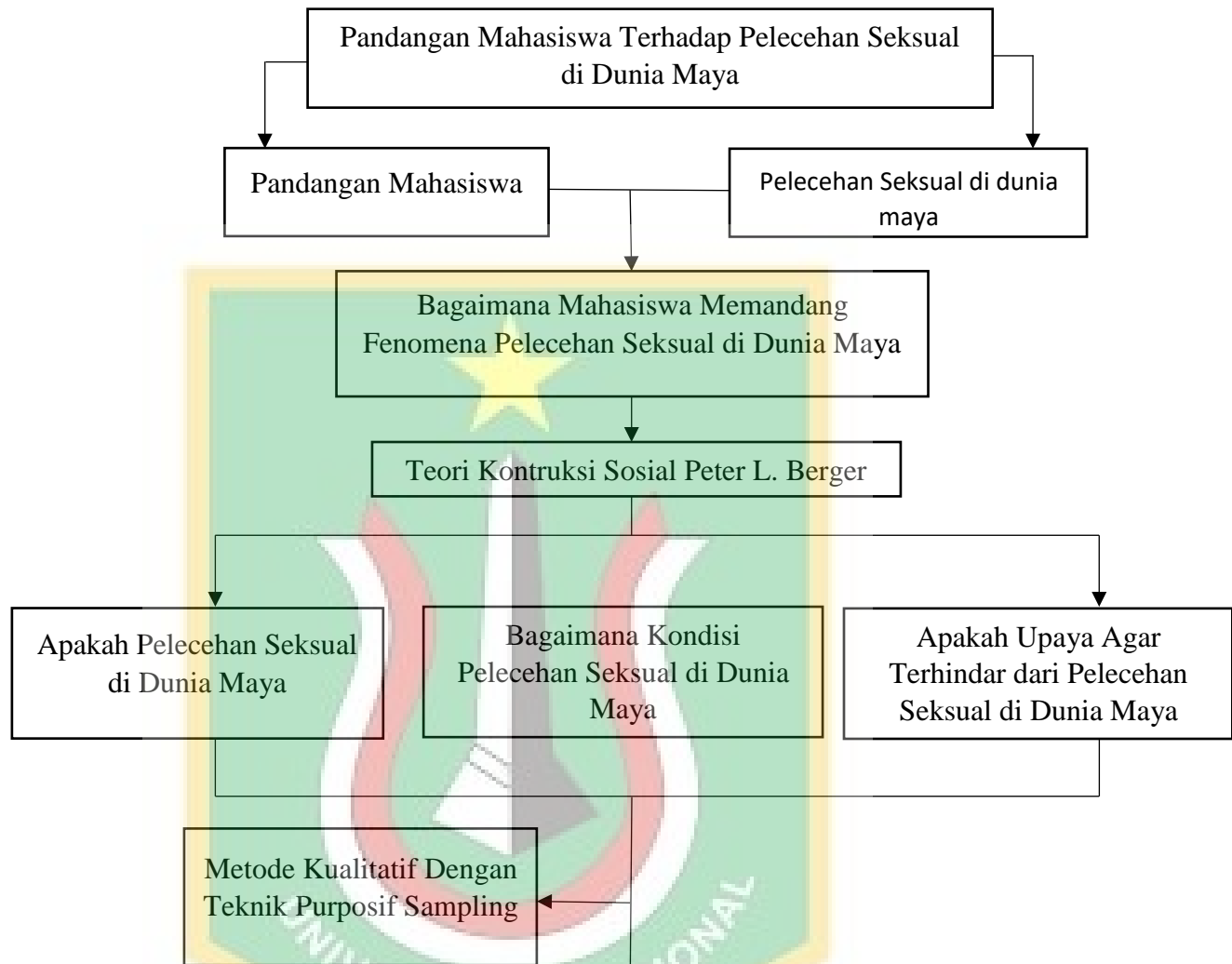
penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan.<sup>9</sup>

Kerangka pemikiran merupakan suatu penguraian atas usaha untuk memberikan penjelasan yang bersifat sementara yang dibuat untuk menyusun gejala dalam penelitian, yang kemudian dijadikan objek penyelesaian atas kriteria-kriteria yang telah ada. Kemudian berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir berguna sebagai penjelasan sementara secara konseptual tentang keterkaitan antara hubungan setiap objek permasalahan berdasarkan teori.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini akan mengkaji tentang bagaimana pandangan mahasiswa FISIP Universitas Nasional terhadap pelecehan seksual yang ada di dunia maya dengan menggunakan teori konstruksi sosial dari Peter L. Berger dan Thomas Luckmann sebagaimana yang telah di paparkan di atas.

---

<sup>9</sup> Sugiyono “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, Bandung: Alfabeta, (2016)



1. pelecehan seksual di dunia maya yang paling melekat di benak para informan adalah dalam bentuk komentar, mengirim foto atau video yang tidak bermoral terhadap korban, ataupun menjadikan foto dan video korban sebagai konsumsinya pribadi tanpa izin terlebih dahulu.
2. Kondisi pelecehan seksual di dunia maya ini sudah semakin mengkhawatirkan karena sering terjadi dan berada di sekeliling kita, Namun hal tersebut malah tenggelam begitu saja dan bahkan pelecehan di dunia maya ini dianggap bukan apa -apa atau hal yang biasa terjadi.
3. upaya yang paling efektif dalam menghindarkan diri dari pelecehan seksual adalah dengan cara lebih bijak ketika menggunakan sosial media, mematikan kolom komentar, dan juga membatasi pengikut kita di sosial media.

