

SIMULASI SEKSUALITAS DI DUNIA MAYA :
Kajian Semiotika Terhadap Permainan Tanda-Tanda Seksual
Dalam Aplikasi *Sex Chat*

Nugrayni Dwihayu Ningtias

eJournal Sosiatri Sosiologi
Volume 3, Nomor 2, 2015

HALAMAN PERSETUJUAN PENERBITAN ARTIKEL EJOURNAL

Artikel eJournal dengan identitas sebagai berikut:

Judul : Simulasi Seksualitas di Dunia Maya: Kajian Semiotika Terhadap Permainan Tanda-tanda Seksualitas Dalam Aplikasi *Sex Chat*

Pengarang : Nugrayni Dwihayu Ningtias

NIM : 1002035025

Program Studi : Ilmu Sosiatri

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

telah diperiksa dan disetujui untuk dionlinekan di eJournal Program Studi Ilmu Sosiatri Fisip Unmul.

Samarinda, 25 Februari 2015

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Sri Murlianti, M.Si
NIP. 19740303 199903 2 001

Drs. Massad Hatuwe, M.Si
NIP. 19540101 198610 1 001

Bagian di bawah ini

DIISI OLEH PROGRAM STUDI

Identitas terbitan untuk artikel di atas

Nama Terbitan : eJournal Ilmu Sosiatri	Bagian Perpustakaan S1 Ilmu Sosiatri
Volume : 3	
Nomor : 2	
Tahun : 2015	
Halaman : 43-62 (Ganjil / Genap)	

SIMULASI SEKSUALITAS DI DUNIA MAYA : KAJIAN SEMIOTIKA TERHADAP PERMAINAN TANDA- TANDA SEKSUAL DALAM APLIKASI *SEX CHAT*

Nugrayni Dwihayu Ningtias¹

Abstrak

Penelitian ini tidak bermaksud untuk memberikan penilaian salah maupun benar akan tetapi penelitian ini lebih focus pada perilaku seks di ruang sosial di dunia maya. Penelitian ini mengkaji mengenai gambaran mendalam perilaku seks virtual yang terjadi di dunia maya. Metode penelitian ini menggunakan teknik semiotika. Cara ini digunakan untuk menginterpretasi teks serta gambar pada aplikasi sex chat. Seksualitas di dunia maya lebih seksual daripada di dunia nyata. Hipersemiotika digunakan untuk mengkaji penelitian ini. Hiperseksual di dunia maya terbentuk melalui tulisan-tulisan yang muncul pada layar monitor pengguna. Tanda-tanda (gambar dan bahasa) digunakan untuk mempresentasikan “seksualitas”. Ada ketimpangan antara seksualitas di dunia nyata dan di dunia maya.

Kata kunci : Dunia maya, Chat sex, Seksualitas, Simulasi

Pendahuluan

Penelitian Michel J. Rosenfeld dan Rauben J. Thomas yang berjudul *Seaching For a Mate* (2012) menggambarkan peranan internet dengan korelasinya terhadap hubungan sosial masyarakat terutama dibidang kehidupan masyarakat. Peranan media massa seperti internet memudahkan tanpa mengubah sepenuhnya hubungan sosial di masyarakat. Penelitian ini berisi mengenai pengaruh internet terhadap kehidupan sosial masyarakat, dampak yang dapat dirasakan menurut penelitian ini adalah dalam pencarian pasangan hidup melalui media sosial yaitu internet. Kehadiran media massa ini membuat komunikasi antar individu menjadi lebih efektif dikarenakan kehadirannya menghilangkan batasan jarak, serta kehadirannya juga menimbulkan gaya hidup baru dalam berhubungan atau lebih di kenal dengan *virtual relationship* yang mulai marak di antara hubungan langsung atau yang sering disebut *face to face relationship*, jenis penelitian ini menggunakan jenis tekstual.

¹ Mahasiswa Program S1, Program studi : Pembangunan Masyarakat Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: nugrayni@gmail.com

Chatting merupakan sarana yang ditawarkan internet untuk pertukaran informasi di dunia yang tidak nyata atau dunia maya, aplikasi *chatting* adalah aplikasi pendukung untuk saling berkomunikasi sifatnya bisa melalui individu dengan individu atau individu dengan kelompok. Dalam pelaksanaannya pengguna aplikasi *chatting* dapat berupa teks, simbol, audio, maupun audio visual. Dengan adanya pertukaran informasi sesama pengakses aplikasi *chatting*. Dalam sebuah penelitian Jackson ditemukan bahwa dahulu seseorang (khususnya remaja) cenderung jatuh cinta dengan orang yang sudah dikenal dengan baik, seperti teman sekolah, teman bermain dan tetangga. Kini dengan hadirnya internet, interaksi seseorang cenderung bervariasi. Dahulu berkenalan harus secara fisik (ketemu di sekolah, di jalan, di bus, atau di acara-acara tertentu), kini setelah adanya internet seseorang dengan gampang berkenalan dengan orang asing melalui *chatting*. Tidak sebatas itu, peluang untuk jatuh cinta di *chatting* juga terbuka lebar.

Aplikasi yang membantu untuk melakukan hal tersebut kemudian dieksplorasi dalam bentuk teks yang disampaikan ke pada orang lain dengan libido-libido yang mereka kendalikan sendiri. Kebebasan dan anonimitas yang berada pada internet membuat seks yang dilakukan oleh pelaku *chatting* memudahkan mereka untuk melakukan seks sehingga dapat keluar dari tempat tidur dan tampil dilayar monitor sehingga dapat dimainkan, dieksperimentasikan, dan bisa dibelokkan ke luar bentuk alaminnnya. Cara-cara alternatif yang aman dalam berhubungan dengan sek dimana generasi *free love* dan *freesex* bisa dihentikan.

Penelitian berikutnya oleh Susanne Vosmer yang berjudul *Group Analysis and the Virtual World : Communication in an Expanding Matrix* (2010) ini berisikan mengenai penggunaan internet yang berada pada bidang pornografi. Dalam penelitian ini konsep pornografi yang dipaparkan mengenai persoalan ambigunya batasan antara dunia maya dan dunia nyata, pemaparan ini mengenai ontologi seksualitas dari *cyberporn* yang digunakan sebagai tolak ukur batasan realita dan maya. Isi penelitian ini mengenai komunikasi, konsep komunikasi berasal dari kumpulan beberapa ikon dan symbol yang saling berhubungan satu sama lain dan matrix sosial yang sama. Sedangkan konsep pornografi merupakan suatu pemeran yang baik secara visual mamupun tertulis yang berlandaskan atas hasrat seksualitas dan kepuasan baik secara fisik maupun mental, dalam penelitian ini pornografi merupakan satu pemaparan secara visual mamupun tertulis berlandaskan atas hasrat seksualitas dan kepuasan baik secara fisik maupun mental yang ada di media.

Telah banyak yang kajian penelitian mengenai fenomena seks virtual, namun penelitian yang mengkaji mengenai gambaran dan mendalam mengenai pelaku seks virtual ini terutama di Indonesia belum ada yang seara khusus membahas mengenai gambaran mengenai perilaku seks virtual. Penelitian ini bermaksud untuk mengkaji tentang perilaku seksualitas yang terjadi di dunia maya. Serta penelitian ini tidak bermaksud untuk memberikan penilaian salah

maupun benar, normal maupun menyimpang, akan tetapi penelitian ini lebih fokus pada pengalaman orang-orang yang menjadi pelaku penyimpangan seks virtual. Penelitian ini dimaksud untuk menjawab pertanyaan tentang bagaimana media internet menjadi sarana pelepasan hasrat seksual pada ‘komunitas virtual’? Menggambarkan dan menginterpretasikan bagaimana aplikasi internet dirancang untuk sarana kencan virtual. Menggambarkan dan menginterpretasikan bagaimana aplikasi seks virtual dirancang untuk mengundang para pengguna komputer untuk melakukan aktivitas seks virtual. Menggambarkan dan menginterpretasikan bagaimana interaksi-interaksi sosial terjadi pada para anggota komunitas seks virtual.

JEAN BAUDRILLARD: REALITAS SIMULATIF DALAM KOMUNIKASI BERMEDIA MASSA

Pergeseran Makna Simbolis Komunikasi Bermedia

Baudrillard mengkritik keras fenomena komunikasi bermedia pada masyarakat modern. Dengan bahasa yang sangat hiperbolis, Baudrillard mengatakan bahwa ‘yang sosial telah mati, meledak dalam massa (Ritze, George 2010:133). Hubungan-hubungan sosial yang nyata, penuh dengan interaksi simbolik yang syarat akan makna timbal-balik antara pihak komunikator dengan audien. Ketika seseorang berkomunikasi tatap muka, menggunakan bahasa, simbol, kode maupun tanda-tanda berarti memiliki makna sosial yang berbeda pula. Makna sosial yang ada dalam komunikasi tatap muka berlaku sangat kontekstual, merepresentasikan baik itu norma atau nilai dan stratifikasi atau struktur sosial dari rasa atau etnik tertentu.

Simbol-simbol yang muncul di media dengan cara-cara seperti itu yang dihiperboliskan Baudrillard sebagai ‘matinya sosial.’ Ada begitu banyak simbol bermunculan di media. Namun tidak lagi memiliki makna yang sama dengan makna asalnya. Kenyataan ini melahirkan *terminology* Baudrillard yang sangat terkenal, yaitu simulasi (*simulation*). Dalam simulasi, kunci dari faktor sosial seperti stratifikasi sosial (kelas sosial) dan ras, perbedaan budaya maupun etnik telah lenyap dengan dunia baru dan penciptaan yang sangat besar, maka dengan ini massa tidak dibedakan secara rasial. Baudrillard menunjukan massa sebagai kategori *statistic* dan bukan kolektifitas sosial.

Seksualitas Di Media: Lebih Seksual dari yang Seksual

Baudrillard mengungkapkan kata hari ini realitas “itu adalah hiper realitas” berarti tidak ada lagi yang realita di muka bumi ini. Baudrillard memandang era simulasi dan hiperealitas sebagai rangkaian dari fase percintaan (George, 2010:164).

Baudrillard memberikan contoh paling nyata adalah istilah politis: terorisme. Apa itu terorisme? Adakah rujukan dalam dunia nyata tentang sesuatu hal yang disebut Terorisme? Menurut Baudrillard, terorisme sepenuhnya terjadi di wilayah media maya “Hiperealitas” itu merupakan simbol yang tidak berarti apa-apa selain dirinya. Terorisme adalah hiperealitas karena media menayangkan

ledakan bom yang merusak sebagai teroris, tanpa menjelaskan motif politik apapun yang mungkin di miliki oleh teroris tersebut.

Tabel 1 : Fase Percitraan

No	Keterangan
1	Citra adalah refleksi dasar dari realita
2	Menutupi dan menyelewengkan dasar realitas
3	Menutupi ketidak sadaran manusia
4	Melahirkan ketidak berhubungan pada berbagai realitas apapun ia adalah kemurnian sumlakrum itu sendiri

Sumber: *Teori Sosial Postmodern Goerge Rizer 2010*

Menurut pemikiran Baudrillard, revolusi sosial bukan lagi mengenai penguasaan produksi bukan karena kapitalis melainkan adalah karena perubahan dan kontrol sarana produksi ke kontrol kode. Tanda dulu dikaitkan dengan objek, akan tetapi saat ini keterkaitan itu sudah terhapuskan, tanda tidak menunjukkan realitas. Namun yang sekarang dipahami adalah permainan penanda. Dimana kode tidak merujuk pada belbagai realitas yang subjektif ataupun objektif, akan tetapi pada logika itu sendiri. Tanda jika bertemu dengan tanda lainnya akan membuat makna yang berbeda, serta makna akan ditemukan dalam hubungan itu. Tanda-tanda sekarang yang dihasilkan bisa saja tidak mewujudkan realitanya.

Sex chat Sebagai Realitas Simulatif

Realitas *sex chat* ini adalah realitas *simulative*, realitas yang diada-adakan melalui bantuan kemajuan teknologi media. Kecanggihan media internet mendorong simulasi aktivitas seksual ini, melampaui seks yang ada di alam nyata. Di dalam kehidupan sehari-hari ketika ingin melakukan seks dengan seseorang di perlukan pengenalan terlebih dahulu. Seksualitas hanya dilakukan oleh pasangan suami istri yang sebelumnya mengalami proses sosial, seperti mengenali satu sama lain, saling mencintai.

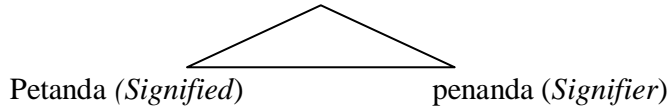
Moral dan nilai-nilai seksualitas suatu masyarakat akan mengalami perubahan *constant* ketika masyarakat tersebut mulai berhubungan dengan masyarakat lain melalui teknologi. Di era yang serba teknologi saat ini mengubah cara seksualitas melalui *chatting*, seks dilakukan oleh orang yang saling tidak mengenal satu sama lain dan tanpa mempunyai rasa cinta sekalipun. Hal ini mampu mengubah makna seksualitas yang ada sebelumnya melalui proses sosial.

METODE HIPERSEMIOTIKA UNTUK MEMAHAMI SEX CHAT

Bahasa Sebagai Sebuah Tanda

Menurut Pierce semiotika struktural mempunyai tiga fungsi objektivitas (fungsi untuk mengelompokkan orang secara sosial), klasifikasi ilmiah (fungsi untuk menemukan objek kajian baru dalam kegiatan ilmu), subjektivisasi (fungsi subjek untuk mencapai dirinya sendiri). Saussure memandang semiotika terdiri dari tanda sebagai entitas yang memiliki dua sisi (penanda dan petanda atau wahana tanda dan makna). Jika digambarkan maka semiotika memiliki prinsip tanda seperti di bawah ini:

Gambar 1 : Prinsip semiotika
Tanda (Sign)



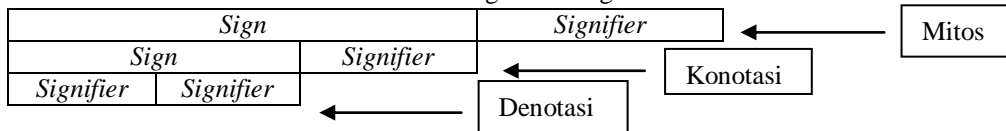
Sumber : Eco Umberto Teori Semiotika 2011

Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh pengeliatan (panca indera) manusia dan merupakan sesuatu yang merepresentasikan hal-hal lain di luar makna dari tanda itu sendiri. Tanda menurut Peirce sesuatu yang bagi seseorang berfungsi sebagai wakil sesuatu yang lain dalam hal atau kapasitas tertentu (Eco, 2011:21) dan sesuatu yang terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat).

Denotasi, Konotasi dan Mitos

Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu mitos yang menandai di tengah masyarakat. Mitos merupakan tingkatan ketiga penandaan, mitos terbentuk sistem *sign-signifier-signified*, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki petanda ketiga dan membentuk tanda baru. Jadi, ketika suatu tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang menjadi makna denotasi, maka makna denotasi tersebut akan menjadi mitos. Jika digambarkan maka akan terlihat seperti di berikut ini :

Gambar 2 : Tingkatan Tingkatan Tanda



Sumber : Umberto Eco Teori Semiotika 2011

Hipersemiotika

Hipersemiotika ialah hubungan antara tanda-tanda yang melampaui batas (*hiper-signs*) dengan representasinya yang melampaui batas realitas (hiperealitas). Realita hiperealitas merupakan dunia mampu menciptakan rekayasa realitas melalui penggunaan tanda-tanda yang melampaui batas sehingga tanda-tanda tersebut hanya dapat dijelaskan di dalam dunia hiperealitas dan telah kehilangan kontak dengan representasi realitasnya. Hiperealitas merupakan dunia imajinasi manusia dengan berbagai tanda-tanda yang sifatnya imajiner dan bermakna bebas yang telah terlepas dari kontak dunia realitas.

Wujud tanda di media *chatting* yang melampaui tersebut di dalam hipersemiotika yaitu sebuah tanda yang melampaui batas ketika telah keluar dari batas prinsip, sifat, alam serta fungsi tanda yang normal sebagai alat komunikasi dan penyampaian informasi. Tanda juga dapat dikatai dapat melampaui dan menjadi *hiper-sings* ketika telah kehilangan relasi dengan realitas yang direpresentasikannya dengan apa yang di tuliskan melalui tekstual. Tekstual ketika kehilangan fungsi informasinya. Diantara tipologi tanda tersebut adalah sebagai berikut :

- Tanda sebenarnya (*proper sign*)
- Tanda palsu (*pseudo sign*).
- Tanda tidak sebenarnya (*false sign*) menggunakan tanda yang salah (*false signifier*)
- Tanda daur ulang (*recycled signs*)
- Tanda artificial (*artificial signs*).
- Tanda eksesrtim (*superlative sign*)

Metode Pengumpulan Data

Penelitian tekstual seperti ini memerlukan strategi khusus dalam rangka mengumpulkan data-data yang diperlukan. Pertama, untuk mendapatkan data saya dituntut menjadi peserta aktif dalam aktivitas *sex chat* ini, dan mengumpulkan data melalui strategi-strategi sebagai berikut: *Browsing, Chatting, Chat Room*

Metode Interpretasi *Sex chat*

Sex chat pada dasarnya adalah sebuah komunikasi, interaksi antara dua atau lebih pihak yang saling bertukar informasi. Secara konvensional, komunikasi terdiri dari beberapa unsur yaitu komunikator (atau pemberi pesan), pesan, komunikan (yang diberi pesan) dan media (alat penyampai pesan). Interpretasi terhadap fenomena *sex chat* ini akan memperhatikan unsur-unsur komunikasi konvensional itu, tetapi akan tetap akan lebih menekankan pada interpretasi proses komunikasi di antara pihak-pihak yang saling berinteraksi. Adapun langkah-langkah interpretasi hipersemiotika terhadap fenomena *sex chat* itu kurang lebih adalah sebagai berikut:

Interpretasi Terhadap Unsur-Unsur *Sex chat*

Pada bagian ini, interpretasi paling tidak menyoar tiga unsur komunikasi konvensional, yaitu:

- (1) Pihak Komunitor
- (2) Pihak Komunikan.
- (3) Isi Pesan: Gambaran umum tentang isi pesan dalam *sex chat*.

Interpretasi Terhadap Bentuk-Bentuk Media

Pada bagian ini, interpretasi menyoar pada berbagai perangkat media yang digunakan untuk melakukan *sex chat*, baik itu *hardware* atau *software*.

Interpretasi terhadap Isi Interaksi

Pada tahapan ini, interpretasi akan meliputi perangkat tanda yang digunakan untuk mengekspresikan aktivitas *sex chat*, antara lain:

- (1) Interpretasi Terhadap Penanda-Penanda Interaksi *Sex chat* bahasa, simbol-simbol, ekspresi.
- (2) Interpretasi Terhadap Petanda-Petanda *Sex chat*
 - a. Klaim tentang model intimitas yang ditawarkan
 - b. Klaim tentang cita rasa pelepasan hasrat yang di dapat
 - c. Klaim tentang kebebasan dari batasan-batasan sosial.

HIPERSEXUALITAS PADA RUANG SOSIAL DUNIA MAYA

Camfrog dipilih sebagai aplikasi yang digunakan oleh pengguna aktivitass seksual via internet. Selain mudah untuk digunakan aplikasi ini bisa digunakan secara

langsung untuk melakukan aktivitas seksual. *Camfrog* menawarkan kelebihan yang tidak ditawarkan oleh situs resmi seks yang ada. Aplikasi ini menawarkan seks di dunia maya tidak hanya dengan menonton namun bisa langsung mengajak pengguna untuk melakukan aktivitas seks. Ruang 18+ diciptakan khusus untuk orang-orang yang ingin melakukan harsat seksualnya di dunia maya.

Perangkat Untuk Mengakses Ruang Sosial Di Media Maya

Komunikasi di dalam dunia maya memerlukan perangkat yang memadai seperti halnya hardware atau perangkat keras. *Hardware* atau perangkat keras merupakan sebuah komponen yang dapat terlihat dan berwujud. *Hardware* yang digunakan untuk membantu berkomunikasi antara lain : Komputer serta perlengkapan yang diperlukan *CPU, mouse, keyboard, speaker, camera* dan jika menggunakan laptop semua *hardware* yang ada telah tersedia didalamnya. Laptop digunakan untuk membantu berkomunikasi di dunia maya. Pemilihan laptop dirasa cukup untuk melakukan penelitian ini karena praktis.

Camfrog : software

Ruang sosial di dunia nyata ialah tempat orang saling bertukar informasi, di dunia nyata pertukaran informasi dilakukan *secara face to face* (bertatap muka) bisa melihat wujud orang yang diajak berkomunikasi. Namun ruang sosial *camfrog* di dunia maya merupakan wadah dimana pertukaran informasi yang dilakukan secara langsung diwaktu yang bersamaan tetapi wujud dari orang yang diajak bertukar informasi hanya berbentuk gambar yang disiarkan melalui layar monitor.

Salah satunya adalah *camfrog* sebuah aplikasi komputer yang menawarkan kemudahan dalam bertukar informasi melalui komunikasi via internet. Melalui aplikasi *camfrog*, orang dengan mudah untuk berkomunikasi melalui tulisan, *audio, video*, serta dapat mengirim pesan instan yang mudah diakses.

Cara Menjadi Anggota Ruang Sosial Di Dunia Maya

Layaknya di sebuah lembaga yang ada di dunia nyata, sebelum masuk dalam sebuah lembaga tertentu misalnya lembaga perbankan saja, saat ingin masukin di sebuah Bank kita harus melewati beberapa prosedur yang ada. Harus masuk terlebih dahulu ke Bank tersebut untuk mengetahui sebuah Bank melakukan aktifitasnya. Papan nama didepan sebuah perusahaan merupakan pintu gerbang untuk memasuki kedalam Bank tersebut, itu bermaksud sebelum masuk kedalamnya merupakan informasi awal yang menyampaikan bahwa ini adalah Bank X yang sengaja di buat oleh Bank tersebut sehingga orang lain mengetahui lokasi yang menunjukkan bahwa itu adalah sebuah Bank.

Seperti halnya *camfrog* sebelum memasuki *camfrog* pengguna harus melewati pintu gerbang *camfrog, Welcome to Camfrog*. Setelah masuk kedalam ruangan sebuah organisasi atau misalkan saja Bank tersebut siapa saja yang tertarik untuk bergabung di persilahkan untuk menjadi nasabah Bank diwajibkan untuk mengisi formulir yang telah disediakan oleh Bank tersebut. Formulir yang di berikan kepada calon nasabah di isi sesuai dengan identitas diri yang ada di

KTP hal ini bertujuan untuk tidak ada penyalahgunaan Nasabah tersebut. Begitu pula dengan *camfrog* siapa yang tertarik ingin bergabung dengan *camfrog* harus mengisi data diri agar tidak ada kesalahan dan kesamaan nama.

Di dalam dunia nyata nama merupakan identitas diri, yang bermaksud untuk memudahkan dalam penyebutan nama. Di *camfrog* nama yang digunakan sebagai identitas diri akan tetapi tidak semua nama identitas asli kita bisa digunakan karena *camfrog* tidak menerima nama yang sama, ketika telah ada yang mendaftar dengan nama yang sama maka identitas tidak bisa dilakukan. Di dunia nyata nama adalah sesuatu hal yang sangat memperlihatkan identitas diri siapa diri anda, nama turunan keraton yang diberi nama dengan khas keraton dan hanya orang-orang tertentu saja yang punya kekhasan nama.

Penjualan identitas diri menjadi hal yang tidak asing dikalangan *user* pengguna *camfrog* (*camfroger*). Penjualan *nickname* juga ada yang berbayar, *nickname* yang terdiri dari 1,2,3,4 digit merupakan identitas yang harus dibayar dengan kisaran harga yang lumayan tinggi menggunakan kurs US Dollar (1USD = IDR 12.545, diakses dari situs <http://www.bloomberg.com/quote/USDIDR:CUR> pada pukul 13.28 Wita) . Identitas juga bisa dibeli pada orang-orang yang telah mendaftar duluan identitas yang diinginkan, seperti identitas yang mudah dibaca banyak. Banyak blog dan website yang menyediakan pembelian *nickname*.

Di dunia nyata status keberadaan seorang dalam kehidupan sehari-hari bukanlah hal yang tabu dimata masyarakat. Misalnya saja Direktur sebuah perusahaan jika ia sedang berada di tempat dan memiliki banyak waktu berarti dia jika di *camfrog* lagi sedang online. Ada saat dimana seorang direktur perusahaan sedang berada di luar kota maka dalam *camfrog* berstatus pergi. Direktur utama gak selamanya ada ditempat terkadang dia juga berada ditempat akan tetapi banyak pekerjaannya yang harus ia kerjakan.

Ini saat-saat dimana seorang Direktur tidak diketahui keberadaanya hanya karna lelah dengan pekerjaannya atau jenuh dengan kehidupan pribadinya. Semua akses untuk menghubungi dia diputus tetapi pengguna masih bisa menghubungi orang lain untuk memberitahukan keberadaanya di dalam *camfrog* bertanda *privasi*. Ada dimana seorang Direktur harus tertutup mengenai masalah keluarganya yang khalayak lain tak dapat menjangkaunya, akan tetapi direktur bisa terbuka dengan siapa saja, dengan orang-orang terdekatnya. Tidak semua dapat masuk ke dalam ruang rapat untuk membahas masalah yang khusus soal perusahaan. Di dalam *camfrog* merupakan simbol *pond*, di dalam dunia nyata merupakan acara pertemuan terbatas, yang bisa semua orang akses dan ada pula yang tidak bisa orang lain akses. Tidak terlepas dari seorang direktur yang memiliki banyak pekerjaan yang menunggu, laporan-laporan mengenai perusahaan juga selalu ada entah melalui surat maupun email. Layaknya sebuah peluang kerja yang ada di dunia nyata, bahwa seorang Direkturlah yang mampu untuk memilih mau dibawa kemana perusahaannya, dengan siapa akan memutuskan untuk menjalin hubungan kerja, di *camfrog* terjadi hal yang sama dengan cara

mengklik ini maka akan muncul pilihan-pilihan ruang-ruang mengobrol yang didalamnya.

Room 18+, Simulasi Aktivitas Seksual di Dunia Maya

Simbol *Room 18+* sebagai penanda ruang virtual bisa digambarkan sebagai sebuah “papan nama” atau “plakat” yang menunjukkan sebuah lokasi khusus di dunia maya. Jika *Comfrog* ini diilustrasikan sebagai sebuah rumah, maka simbol 18+ bisa diibaratkan sebagai papan nama di salah satu pintu kamar/ruangan di antara banyak kamar yang ada di dalam rumah itu. Signifikansi penggunaan simbol 18+ bisa digambarkan dengan segitiga penandaan ala Saussure sebagai berikut:

Table 2 : semiotika 18 +

Tanda	18+
Petanda	Seksualitas
Penanda	Usia Dewasa

Sebuah lambang 18+ merujuk pada tanda yang berarti sebuah simbol yang berarti angka dengan tulisan yang bermaksud untuk menjelaskan mengenai simbol tanda diatas 18 tahun. Secara penanda 18+ melambang angka yang merujuk pada usia yang berarti telah memasuki telah cukup umur. Jika diartikan secara petanda makna tersebut berubah menjadi seksualitas. Memasuki ruang ini, para pengguna bisa mendapatkan beberapa instrumen yang bisa digunakan untuk menunjang aktivitas seks virtual.

Biasanya seksualitas hanya dilakukan oleh pasangan suami istri yang sebelumnya mengalami proses sosial, seperti mengenali satu sama lain, saling mencintai. Moral dan nilai-nilai seksualitas suatu masyarakat akan mengalami perubahan *constant* ketika masyarakat tersebut mulai berhubungan dengan masyarakat lain melalui teknologi. Di era yang serba teknologi saat ini mengubah cara seksualitas melalui *chatting*, seks dilakukan oleh orang yang saling tidak mengenal satu sama lain dan tanpa mempunyai rasa cinta sekalipun. Hal ini mampu mengubah makna seksualitas yang ada sebelumnya melalui proses sosial.

Hiperseksualitas menjadi hal yang menjadi pas bagi para pengguna yang melakukan seksualitas di dunia maya, dengan *image* yang ditawarkan oleh ruang 18+ ini menimbulkan adanya hasrat untuk melakukan seksualitas dengan mesin, dengan menampilkan maksud dari cara membuka aplikasi tersebut hingga peringatan- peringatan yang ditampilkan diawal oleh aplikasi *camfrog* itu sendiri. Hiperseksual yang ditawarkan cukup beragam ini menjadikan segala bentuk seksualitas dapat disajikan oleh aplikasi ini, dan tak ada larang untuk siapapun untuk mengakses ruang tersebut dengan cara yang telah disepakati oleh pengguna dan aplikasi *camfrog* tersebut.

Chatter yang libidonya meningkat dengan itu mengekspresikannya lewat tulisan berupa rayu-rayuan. Beberapa yang menyiatkan gambardengan *webcam* di antara mereka menggunakan pakaian yang minim. Segala sesuatu yang di siarkan melalui *webcam* sama dengan *video live* yang ditampilkan secara langsung dari apa yang dilakukan pada saat itu pula. *Video* itu disiarkan secara langsung dari

yang *oncam* tersebut, ada diantara mereka yang sengaja memamerkan bagian tubuh tidak hanya wajah (*face*) yang ditampilkan di dalam *video* tersebut melainkan alat vital maupun daerah-daerah yang sifatnya sensitive bagi orang awam (payudara, alat vital) untuk diperlihatkan pada khalayak banyak. Hal ini mengundang para *chatter* merangsang sehingga diantara mereka ada yang sengaja untuk mengundang hawa nafsu mereka sendiri. Vidio itu menawarkan gambar yang sifatnya *pornografi*.

Seks virtual merupakan sebuah seks yang terbentuk dari ilusi, serta manipulasi diri untuk menjadikan sebuah selera yang ada dirinya sendiri. Tubuh yang mampu untuk mengekspresikan dirinya dengan leluasa tersebut mampu menembus ruangan yang pribadi sekalipun. Kekuasaan atas tubuh membuat si pemberi gambar dengan leluasa melakukan keinginannya dalam hal bercinta. Tak hanya kekuasaan yang ada di dalam tubuh yang dapat dikendalikan kekuatan untuk mengekspresinya. Secara virtual merupakan kebebasan tubuh serta kebebasan hasrat untuk melakukannya tanpa ada pembatasan. Tubuh dan kekuasaan tidak dapat dipisahkan.

Hal ini membuktikan bahwa manusia yang melakukan seks virtual memunyai kepuasan atas tubuhnya sendiri, kekuasaan untuk mengatur dirinya sendiri mampu mengendalikan tubuhnya sendiri. Dalam penelitian ini juga membuktikan bahwa kekuasaan atas dirinya yang dapat mengendalikan tubuhnya sendiri, dalam hal hasrat kekuatasaan untuk mengembangkan libidonya ketika melakukan seks virtual dengan ini mereka yang melakukannya mampu berekspresi pada dirinya sendiri untuk menciptakan ruang tersendiri seperti yang mereka pikirkan masing-masing. Hasrat yang ada dalam tubuh para *chatter* yang melakukan seks virtual mampu menciptakan fantasi sendiri dengan melihat visualisasi yang berasal dari video.

Dimensi Sosial Di Dunia Maya

Imajinasi yang tertuang berupa angan-angan dapat disajikan dalam nalar seseorang. Seksualitas di dunia maya dapat dilakukan oleh siapa saja, membutuhkan imajinasi yang tinggi untuk melakukan seksualitas di dunia maya. Orang yang sengaja melakukan seksualitas di dunia maya memancing orang lain untuk menikmati pertunjukan seks yang secara bebas ingin di beritahuka kepada penikmat dunia maya.

Gambar 3 : Kronologi Kejadian *Chat* Di Ruang Mengobrol 18 +



Gambar disamping merupakan gambar yang diambil pada durasi detik kelima setelah peneliti masuk kedalam ruang mengobrol. Dari gambar yang ada menunjukkan tulisan-tulisan di ruang mengobrol yang bermaksud untuk memancing pelaku seksualitas untuk melakukan hal lebih dari yang dilakukan saat itu. Gambar yang melakukan hubungan seksualitas diatas, peneliti menyebutnya dengan Gambar A.

Sumber gambar : screenshot diambil pada tanggal 17 juli 2014

Sedangkan gambar wanita yang mengenakan baju biru peneliti menyebutnya dengan gambar **B** terlihat pada gambar diatas telah ada pelaku yang melakukan seksualitas didunia maya dan dengan sengaja menyebarkan gambar dirinya pada ruang mengobrol tersebut.

Tabel 2 : Tanda-tanda yang terdapat pada gambar 3

Image	1.Gambar A wanita yang tampak setengah dada 2.Gambar B pasangan yang melakukan hubungan seksual
Teks	CAS Liat Om pasti Lo kepingin
Sound	lantunan musik tanpa suara

Penggambaran hubungan seksualitas yang sesungguhnya dilakukan oleh pasangan suami istri dan dilakukan dalam ikatan pernikahan yang resmi. Dalam berhubungan seksualitas dilandaskan atas dasar cinta sama cinta tidak ada suatu paksaan apapun. Dalam melakukan hubungan seksualitas yang sesungguhnya dilakukan pasangan suami istri tidak seperti yang tampak dilayar monitor. Hubungan yang tampak oleh pasangan yang melakukan seksualitas tersebut, berpilaku seakan-akan gerakan tubuh yang berlebihnya. Pada saat melakukan hubungan ini terkesan dapat merubah posisi hubungan seksualnya dengan cepat. Terlihat gaya-gaya yang digunakan seakan-akan memberikan daya tarik yang luar biasa seakan-akan pasangan ini tidak segan untuk memperlihatkan kepada *user* yang berada diruang tersebut. Dari yang melihat prilaku seksual tersebut bisa membawa rangsangan pada yang mengintipnya. Seperti halnya gambar B, dari prilaku yang dilakukannya membuatnya seakan-akan melakukan hubungan seksual dan akhirnya sigambar B melakukan hubungan seksualnya sendiri. Meremas payudara merupakan salah satu wujud ekspresi yang dilakukan saat melihat hubungan seksualitas tersebut.

Akan tetapi, bila dikaji secara konotasi tampilan hubungan seksualitas yang hiper karena dengan sengaja disebar luaskan pada dunia maya dan memontonnya seakan-akan melakukan hubungan seksualitas yang sama padahal ia hanya melihat dilayar monitor. Dalam gambar tersebut pelaku seksualitas dunia maya dengan sengaja memperlihatkan adegan seksualitasnya kepada khalayak *chat room*, sehingga mengundang pandang-pandangan tersendiri bagi yang mengintip, tidak salah ketika ada user yang terangsang dikarena oleh pengaruh gambar yang dihasilkan dilayar monitor.

Tabel 3 Image gambar 3

Tanda	Payudara
Penada	Seksualitas
Petanda	Anggota tubuh yang seksi

Berasarkan pemisahan gambar yang ada diatas, memiliki konotasi yang kuat pada daya tarik yang lebih seksual pada gambar-gambar yang muncul dilayar kaya. Hubungan yang memiliki konteks berlebihan ini terlihat dari gerak gerik dan gaya yang dilakukan pada saat melakukan seks. Semua jenis gaya seksual dapat dilakukan pada kurang lebih durasi 15 menit. Tidak tampak lelah saat kedua pasangan yang melakukan hubungan seksual teresebut. Gambar **A** yang melakukan hubungan suami istri merupakan objek seksual yang dapat dilihat.

Prilaku seks yang sesungguhnya dilakukan secara diam-diam dan tidak dipertontonkan. Sedangkan gambar **B** siwanita sebagai objek yang sangat tampak jelas sebagai subjek seksual. Seksualitas didunia maya terkesan melebihi-lebihkan yang telah ada seperti halnya seksualitas. Seks yang tercipta dari hasil pengelitan sigambar B ditambah dengan rayuan-ruyuan yang berada diruang 18 itu. Hanya dengan rayuan buka dan mengintip si gamabr B dapat melampiaskan hasrat seksualnya di depan layar monitor, seakan sedang melakukan hubungan seks yang nyata didepannya.

Tabel 4 : Teks gambar 3

Tanda	CAS Liat Om pasti Lo kepingin
Penada	Rayuan yang untuk menggoda
Petanda	Menyuruh untuk melihat

Dari tulisan yang disampaikan oleh *user* tersebut mengartikan dia menyuruh orang lain yang berada disitu untuk melihatnya. Kata melihat berarti melakukan pengelitan menggunakan indera pengelitan. Mata digunakan untuk melihat objek tertentu. Namun penggunaan arti ditulisan ini berbeda, tulisan ini mengartikan bahwa menyuruh wanita lain untuk melihatnya. Dengan menyebutkan kata om berarti dia laki-laki yang sudah cukup usia. Laki-laki yang kesepian sehingga menggoda agar wanita yang ada di ruang tersebut berkenan untuk mengintipnya. Setelah wanita mengintip dia berharap agar wanita itu ikut dalam buwaiannya, dan mau mengikutin nafsunya.

Gambar 4 : Kronologi Detik Sebelas Di Chat



Table 5 Tanda-tanda pada gambar 4

Image	Gambar B (perlahan membuka baju)
Teks	1.Putri cantik (emoticon bibir) (gelas) 2.Bunga Buka CDnya Doooong
Sound	Lantuan music tanpa suara

Sebuah tanda berupa simbol merupakan bentuk wujud pengekspresian wujud face. Pengungkapan rasa gembira bisa diwakilkan dengan menggunakan emotion., karena hanya mewakili wujud

Sumber gambar : *screenshot* diambil pada tanggal 17 juli 2014

pengekresiannya, maka *emotion* banyak digunakan ketika sedang berada di ruang mengobrol.

Tabel 6 : Image gambar 4

Tanda	Buka baju
Penada	Bentuk seksualitas
Petanda	Dilakukan saat kepanasan

Gambar **B** yang tadinya mengenakan baju biru utuh dengan perlahan berani membuka baju bagian atas tubuhnya dan memperlihatkan anggota tubuh bagian dada sehingga terlihat wanita tersebut terlihat payudaranya. Payudaranya yang sengaja diperlihatkan, sehingga mampu mengundang nafsu birahi para *user* yang berada diruang mengobrol tersebut. Dapat diartikan bahwa dalam makna konotasi membuka baju berarti lagi kepanasan, seseorang yang kepanasan bisa

saja membuka bajunya, hal ini dilakukan agar tidak kegerahan. Akan tetapi jika lihat dari gambar diatas dengan sengaja membuka bajunya sesuai dengan permintaan yang dilontarkan oleh *user* yang sedang berada diruang tersebut. Penggambaran buka baju sebenarnya bukanlah hal yang penting bagi orang yang ingin membersihkan diri (mandi). Ketika ingin memlakukan hubungan seksual membuka baju merupakan rangsangan tersendiri bagi user yang melihatnya sebagai seksualitas. Seakan ingin melakukan seksualitas bersama wanita yang ada dilayar monitor.

Tabel 7 : Teks 1 gambar 4

Tanda	Putri Cantik (<i>emoticon Bibir</i>) (gelas)
Penada	Memuji serta pengandaian mencium sambil bersulang
Petanda	Sebuah pujian

. Kalimat yang tertulis di ruang *chatting* yang terlihat adalah tulisan yang mengagumi si Putri dengan memberikan tambahan *emotion* agar lebih terlihat lucu ketika di baca namun itu hanya berupa tulisan yang tampak dilayar monitor. Secara petanda merupakan ungkapan yang disampaikan orang karena keanggunan pada parasnya. Rasa menyukai terhadap orang lain, tanpa jika dinyatakan ungkapan ini dilakukan kepada orang yang memiliki paras yang rupawan dilakukan terhadap wanita. Namun pengungkapan disini tidak hanya dilakukan untuk mengukapan rasa mengagumi tapi tambahan emoticon menandakan sebuah pengungkapan rasa yang ditambah dengan ciuman sambil bersulang. Tulisan yang muncul ini membuat tulisan yang tadinya hanya memiliki makna sebuah pengungkapan ketika ditambahkan dengan emoticon bibir sekan si penulis berada didalamnya. Memakna sebuah keromantisan ketika mengekresikanya didalam dunia nyata. Memuji seseorang dengan ciuman dan sambil bersulang.

Tabel 8 : Teks 2 gambar 4

Tanda	Buka Celana Dalam
Penada	Ingin melihat alat vital si wanita (hiperseksual)
Petanda	Dilakuakn ketika ingin mandi

Ada beberapa permintaan dari para *user* menyuruh wanita yang ada digambar **B** untuk membuka pakaian bagian lainnya. Seperti yang terlihat tulisan dilayar monitor dengan rayuan “bunga buka CD nya dong”. Tulisan buka CD (celana dalam) jika diartikan secara denotasi merupakan petanda yang dilakukan ketika ingin mandi atau ingin membuang air kecil. Akan tetapi jika diatrikan dalam tulisan diatas buka CD menandakan merayuu lewat tulisan untuk memeperlihatkan alat vitalnya. Membuka Celana dalam dalam artian tulisan si *user* adalah menyuruh orang lain yang diintipnya untuk membukan celana dalamnya. Imajinasi yang tercipta ini dituangkan melalui tulisan, sehingga apa yang dia tuliskan merupakan keingannya. Si bunga yang dituliskan tersebut merupakan wanita yang memang dalam keadaan seksi. Namum pengekspresianya mengartikan keseksiannya sebagai simbol seksualitas. Sehingga terciptanya tulisan yang tertera sebagai wujud keseksian si bunga.

Gambar 5 : Kronologi Detik Keduapuluh



Pada durasi detik ke dua puluh dua gambar **A** masih melakukan hubungan layaknya suami istri dengan lebih bergairah dari sebelumnya. Gambar **B** pada durasi ini tidak menghiraukan *user* lain yang merayunya melalui tulisan di ruang mengobrol untuk membuka pakaian bagian lain, yang ada justru wanita tersebut menutup kembali payudaranya

Sumber gambar : *screenshot* diambil pada tanggal 17 juli 2014

dengan pakaiannya, hal ini membuat semakin penasaran kembali para *user* untuk merayunya. Rayuan disampaikan oleh *user* melalui tulisan yang tampil di ruang mengobrol. Rayu-rayuan serta kata-kata tidak sopan disampaikan yang akhirnya harus bisa membuat si **B** dapat terpengaruh emosinya untuk melakukan seksualitas terhadap dirinya sendiri, hingga pada akhirnya si **B** dapat melakukan apa yang diinginkan oleh para *user* tersebut.

Tabel 9 : teks rayuan

Tanda	Rayuan
Penada	Godaan
Petanda	Memanggil

Rayuan yang dilontarkan seakan merupakan panggilan yang disampaikan lewat tulisan, yang memuji sehingga membuat yang dipanggil untuk sejenak menengok ataupun melihatnya. Akan tetapi jika rayuan tersebut diungkapkan pada aplikasi *chat* berupa tulisan-tulisan diatas merupakan goda nakal yang dilontarkan untuk mengajak sipelaku mengikuti keinginannya. Rayuan merupakan tanda yang berarti tulisan yang tertera dilayar monitor. Rayuan jika diartikan secara konotasi merupakan godaan yang bertujuan mengajak secara perlahan untuk melakukan keinginan atau hasrat seksualnya.

Eksibionisme

Prilaku seksualitas di dunia maya juga dapat terjadi karena proses pengintipan pengguna terhadap objek yang dilihatnya. Objek yang dijadikan bahan yang di intip menjadikan pada *user* tersebut dengan sadar juga memperlihatkan alat kelaminnya kepada orang lain. Seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini :

Gambar 6 : Rayuan Chat



Durasi ke lima puluh terlihat si **B** memainkan buah dadanya dengan menggunakan vibrator (alat bantu seks berbentuk seperti alat kelamin laki-laki dan berasal dari bahan karet dan dapat bergetar). Vibrator itu sengaja diletakkan dibagian Payudaranya dan kemudian **B** menghisap alat vibrator tersebut. Terlihat seperti gambar diatas sepertinya **B** mulai terangsang kembali, terpengaruh dengan rayuan yang telah

Sumber gambar : *screenshot* diambil pada tanggal 17 juli 2014

disampaikan *user* melalui tulisan yang berada di *chat room*. Rayuan yang tertera seperti memanggil hingga merayu sesaat setelah melakukan apa yang diinginkan oleh pengguna melalui rayuan tertera saat itu pula pujian seperti "I Love you".

Pujian–pujian itu di lontorkan sebagai wujud rasa terimakasih karena telah diberikan keinginannya. Seperti layaknya di dunia nyata ketika seseorang menginginkan sesuatu maka setelah mendapatkannya mengucapkan rasa terimakasihnya kepada orang telah mewujudkannya. Secara denotasi “I Love You” bermakna sebagai tanda tulisan yang berarti menyukai seseorang sebagai wujud pengungkapan rasa sayang.

Tabel 10 : teks “I Love You”

Tanda	I Love you
Penanda	Pujian rasa terima kasih
Petanda	Pengungkapan rasa suka

I love you berarti dalam kamus bahasa Indonesia “Aku cinta Kamu” diadopsi dari bahasa Inggris. Tak hanya untuk pengungkapan rasa menyukai namun kata-kata ini sering disampaikan seseorang hanya dengan pasangannya saat saling menyukai. Namun disini pada tulisan ini bermakna pengungkapan rasa terima kasih karena telah terpenuhi kebutuhannya. Kebutuhannya yang dimaksudkan diatas adalah telah menuruti permintaan yang dilontarkan melalui tulisan. Rayu-rayu yang telah tertera diatas telah diwujudkan, dan wujud rasa terima kasihpun di ungkapkan melalui tulisan ‘I Love you’.

Gambar dibawah dari durasi detik 00.51 hingga ke detik 00.56 Gambar A sampai saat itu tidak mengubah posisi dan tetap bertahan melakukan hubungan seksualnya dengan gaya yang sama.

Gambar 7 : Pelampiasan Hasrat Seksual



Tabel 11 :tanda-tanda gambar 7

Image	Image B
	1. Menjilat payudara
	2. Meremas payudara

Sumber gambar : *screenshot* diambil pada tanggal 17 juli 2014

Tubuh memiliki kekuasaan terhadap pemiliknya sehingga mampu mengekspresikan tubuhnya, seperti memegang meremas hingga menjilat buah dadanya sendiri demi merangsang tubuhnya sehingga menghasilkan kenikmatan yang diciptakan sendiri oleh tubuhnya.

Tabel 12 : image B 1gambar 7

Tanda	Menjilat payudara
Penanda	Dilakukan saat hormonal seks meningkat
Petanda	Dilakukan oleh orang lain /pasangan tidak dapat sendiri

Telihat bahawa gambar yang tampak diatas merupakan gadis yang dapat menjilat payudaranya sendiri. Jika difikir secara logis mejilat buah dada sendiri merupakan sesuatu yang tidak mungkin dilakukan, biasanya mejilat payudara hanya dilakukan oleh pasangan atau orang lain namun karena perilaku itu dapat memasuki ruang imajinasi yang besar sehingga apa saja dapat dilakukan. Gambar **B** dapat memvariasikan gerakan hingga cara melakukan masturbasi atau onani (rangsangan seksual yang sengaja dilakukan pada organ kelamin untuk memperoleh kenikmatan pada tubuh sendiri) sesuai dengan keinginannya,

kebebasan terhadap tubuhnya sendiri membuat siapa saja bebas berekspresi dimanapun tanpa melihat situasi dan kondisi.

Table 13 : image B2 gambar 7

Tanda	Meremas payudara
Penada	Dilakukan saat hasrat seksual meningkat
Petanda	Dilakukan di tempat khusus seperti salon kecantikan dan dilakukan untuk kecantikan payudara

Meremas payudara seperti yang tampak diatas merupakan salah satu perilaku seksual. Namun meremas juga dapat diartikan sebagai pijitan, dalam kecantikan hal ini dilakukan oleh wanita untuk menjaga kekencangan payudaranya. Dalam gambar diatas meremas payudara dilakukan saat dia sudah tidak dapat lagi menahan hasrat seksualnya. Pelampiasan hasrat seksualnya didalamnya secara terbuka pada khayalak ramai, dan *user* lain dapat melihat perilaku ini.

Voyeurisme

Pada durasi menit ke 04.14 perilaku **A** melakukan layaknya hubungan suami istri ini menceritakan sebuah penciptaan seksualitas yang luar biasa, sehingga membuat penasaran para *user* menjadi penasaran dengan apa yang diungkapkan *user* lainnya melalui tulisan. *Voyeurisme* merupakan bahasa psikologi yang berarti keingin tahanan sehingga menjadi obsesi untuk mengintip. Dari *voyeurisme* itu pengintipanpun ditambah, satu pria yang dari awal masuk keruangan ini sibuk sendiri menyuruh **B** untuk membuka baju karena terangsang oleh si **B** yang dengan sengaja memperlihatkan bagian dadanya. Dari hasil pengintipan ternyata si laki-laki itu sengaja merayu dan meyuruh si **B** untuk membuka bajunya agar dia dapat terangsang dan melampiaskan libido seksualnya, dari cara dia mengintip dengan itu dia dapat melampiaskan hasrat seksualnya. Dia sengaja melakukan pelampiasan hasrat seksualnya sendiri dengan memengang alat kelaminnya dan melakukan onani.

Gambar 8: Prilaku Seksual Akibat Mengintip



Dari gambar tersebut laki-laki lebih terasa aman jika melakukan pelampiasan hasrat seksual melalui dunia maya, dan lebih aman tanpa ada yang mengetahui siapa dia. Nampak sekali **B** ingin memperlihatkan bagian tubuhnya dengan pelahan-lahan, memberikan pancingan-pancingan hasrat seksual kepada *user* di ruang mengobrol

Sumber gambar : *screenshot* diambil pada tanggal 17 juli 2014

tersebut, dari awal yang sengaja membuka dan menutup pakaiannya, memberikan harapan kosong di awal kepada mereka yang ingin melakukan hasrat seksual itu kemudian tak hanya sekedar harapan yang diberikan melainkan sebuah keinginan yang berwujud yang memungkinkan tak terjadi hal ini di dunia nyata.

Prilaku pelampiasan hasrat di dunia maya mendapatkan rangsang hanya dengan melihat gambar yang ada dilayar monitor. Selang beberapa menit setelah si wanita goyang-goyang sesuai alunan musik maka **B** tanpa sungkan-sungkan

dengan perlahan membuka baju dan celana yang berwarna birunya itu dan kemudian yang tersisa hanyalah celana dalamnya saja. Kemudian **B** yang tadinya perlahan-lahan membuka bagian tubuhnya itu segera bergegas untuk berdiri dan melakukan goyangan ekrotis lagi sesuai dengan alunan musik. Terlihat dari **B** dia tidak lagi menggunakan baju dengan utuh, hanya sisa menggunakan celana dalam saja.

Di Indonesia negara yang memiliki aparaturnya yang sangat mendominasi. Hal yang ini menjadi sangat dijaga keamanannya mengenai seksualitas. Seksualitas sesuatu yang ditutup-tutupi akan tetapi justru keadaannya saat ini berbalik arah (Hatib Abdul Kadir : 10). Dalam ruang chat 18 ini justru banyak orang asia yang melakukan seksualitasnya pada dunia maya. Sekarang kita melihat bahwa masyarakat kita tidak lagi mengkonsumsi benda melainkan tanda, tanda-tanda di dunia maya menawarkan sesuatu yang tidak berupa lagi benda, yang dapat dilihat akan tetapi nilai guna dari tanda yang diberikan. Seksualitas di dunia maya merupakan hasil dari imajinasi yang dibuat sendiri oleh individu sehingga menghasilkan kesenangan sendiri bagi mereka yang melakukannya.

Hiperseksualitas Di Dunia Maya

Hiperseksualitas di dunia maya terbentuk melalui tulisan, serta visualisasi dari media *chatting*. Tanda sebenarnya merupakan bentuk dari tulisan serta gambar yang muncul pada layar monitor *user*. Tanda palsu yang ada di layar monitor merupakan tanda menipu atau tanda ekstrim hadir secara sinkronik, tumpang-tindih dan saling silang-menyilang di dalam sebuah *chatting*, tanpa ada satu analisis, kritik atau penjelasan yang menyertainya oleh tulisan maupun gambar yang muncul. Sehingga tercipta di dalamnya antara benar/salah, asli/palsu tidak dapat dibedakan. Penggunaan tanda palsu, tanda menipu, tanda artifisial atau tanda ekstrim di dalam konteks seksual yang ada di dunia maya dibentuk oleh aplikasi *chatting* yang memiliki arti dari prilaku sikap yang ada di dunia nyata.

Chatting berupa tulisan yang tertera dilayar moitor dapat menciptakan pembentukan simbol baru tanda, informasi, citra dan makna. Tingkat melampaui' (*hyper*) dapat menggiring seksualitas di dunia maya merupakan kondisi hiper seksualitas, yaitu ketika tulisan dan visualisasi simbol tersebut berlangsung pada tingkat yang 'melampaui realitas' seksualitas di dunia maya tersebut dengan perkataan lain, ketika gambar, simbol, atau bahasa yang digunakan didalamnya tidak ada lagi kaitannya dengan pertukaran informasi serta penggunaan tulisan (teks) yang muncul di layar monitor menjelma menjadi dunia realitas yang tercabut dari realitas yang sesungguhnya.

Tanda-tanda (gambar dan bahasa) digunakan untuk merepresentasikan 'seksualitas' pengungkapan pada tulisan dan gambar yang muncul dilayar monitor pada saat *chatting*. Di dalam hiperseksualitas di dunia maya, tanda-tanda tersebut kini merepresentasikan 'ide' atau 'gagasan' yang inheren pada kepentingan untuk melakukan seksualitas. Penggunaan tanda palsu (*pseudo sign*) di dalam *chatting* pada seksualitas di dunia maya dapat menggiring pada hiperseksualitas antara

yang palsu dan asli, antara ‘realitas’ dan ‘non-realitas’ tidak disaring, diklasifikasikan atau diklarifikasikan oleh aplikasi chatting tersebut. Tanda-tanda palsu *seksualitas* di dunia maya adalah tanda-tanda yang tidak tulus, yang gadungan, yang bepretensi melukiskan sebuah seksualitas. Lewat bahasa dan gambar yang tertera di layar monitor padahal hanya sebagian kecil kata atau tanda itu yang melukiskan realitas, sedangkan sisa tanda lainnya adalah tanda-tanda sebuah kemasan produk yang dikemas secara rapi.

Analisis hiperseksualitas dalam aplikasi *chatting* pada tulisan yang tertera di layar monitor seperti yang telah dijelaskan di atas pada tulisan “buka baju” *user* menyuruh untuk membuka baju tidak seharusnya melakukan tindakan seperti yang tertulis. Akan tetapi tulisan tersebut mengandung makna yang berbeda dengan tampilan wanita yang berada di layar monitor yang justru melakukan hal tersebut. Artinya, tanda tersebut tidak semuanya tulus, sebagian adalah tiruan. Kata (tanda) yang menjelaskan realitas adalah *buka baju*, akan tetapi gambar yang divisualisasikan menjelaskan seksualitas yang palsu, yakni seksualitas yang tidak sesungguhnya. *Hanya ada di dunia maya saja, dunia yang penuh dengan tipu daya.*

Hiperseksualitas di dunia maya pada aplikasi chatting terbentuk lewat penggunaan tanda-tanda menipu (*false sign*), yang tujuan utamanya adalah pengaburan atau penopengan seksualitas. Tanda yang menipu merupakan kata-kata atau gambar yang muncul untuk menggambarkan sebuah peristiwa atau seksualitas pada layar monitor padahal peristiwa atau realitas yang sebenarnya tidak demikian. Tanda atau kata-kata digunakan untuk menciptakan kebohongan, untuk melakukan dis-informasi.

Tanda yang menipu, yakni *membungkus* seksualitas yang sebenarnya, lewat topeng tanda-tanda (*masquerade by sign*). Artinya kata atau tanda yang digunakan tidak menceritakan peristiwa yang sesungguhnya, tetapi ‘interpretasi subyektif’ atas peristiwa tersebut. Seperti “Gambar menjilat payudara” menjilat payudara sebenarnya tidak dapat dilakukan sendirian. Namun nampak pada gambar tersebut prilakunya dapat dilakukan. *Simulation of Seksualitas* merupakan bentuk dari keadaan yang dibuat seperti keadaan aslinya pada hubungan seksualita. Seksualitas yang diciptakan di dalam mekanisme seakan-akan, dengan tujuan untuk mempermainkan seksualitas di dalamnya untuk kepentingan pelampiasan hasrat seksual. Pihak tertentu yang merasakan seksualitasnya di dunia maya sekan terangsang dengan scenario yang dibentuk oleh dirinya sendiri menciptakan ruang gerak yang besar dengan fasilitas visualisasi yang berwujud di layar monitor.

Kesimpulan

Ada ketimpangan seksualitas antara dunia nyata dan dunia maya. Prilaku seksualitas di dunia maya terkesen dibuat-buat oleh pelaku seksualitas di dunia maya itu sendiri. Imajinasi yang mampu memainkan gerak tubuh sehingga diekspresikan melalui tulisan yang ada di ruang chat tersebut. Walaupun seks ini

hanya dilakukan didunia maya, akan tetapi perilaku seksualitasnya melampaui seksualitas yang ada di dunia nyata. Seakan seperti nyata dengan imajinasi yang tercipta dari diri sendiri.

Terbentuk berdasarkan apa yang dilihat melalui layar monitor. Seks dunia maya menggambarkan hubungan seks yang menciptakan fantasi seksual sehingga bagi pengguna yang berada di ruang sosial tersebut menjadi mengebu-gebu terhadap objek seks yang dilihatnya. Seksualitas di dunia maya yang keluar dari *chat-chat* tersebut merupakan bentuk dari hiperealitas, seks yang lepas dari dimensi sosial, dimensi psikologi, dimensi biologis. Seks telah keluar dari dimensi natural karena seksualitas yang natural tidak bisa lepas dari tiga dimensi tersebut. itu merupakan seks yang dilebih-lebihkan.

Saran

Bagi para pengguna media maya yang khususnya mengakses ruang seksual di dunia maya agar tidak terlalu melakukan hubungan seksualitas di dunia maya. Dan bagi para ana di bawah umur tidak mengakes ruang seks didunia maya.

Daftar Pusaka

- Abduli Kadir, hatib. 2007. *Tangan Kuasa Dalam Kelamin Telaah Homoseks, Pekerja Seks, dan Seks bebas Di Indonesia*. Yogyakarta. INSISpress
- Alman, Dennis. 2007. *Global SexPolitisasi Seksual, Komersial Tubuh, dan Hubungan Interneasional*. Jakarta: Qalam.
- Bunga, Dewi. 2012. *Prostitusi Cyber Diskursus Penegakan Hukum dalam Anatomi Kejahatan Transnasional*. Bali : Udayana University Press
- Budiman, Kris. 2004. *Semiotika Visual*. Yogyakarta : Buku Baik
- Bungin, Burhan, 2009. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta : Kencana
- Eco, Umberto. 2011. *Teori Semiotika Signifikasi Komunikasi, Teori Kode, serta Teori Produksi-Tanda*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Hadi, Hastar. 2005. *Matinya Dunia Cyberspace*. Yogyakarta : Pt LKIS Pelangi Angkasa .
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika Tapsir Cultural Studies Atas matinya Makna*. Jakarta : Jalsutra.
- _____ . 2012. *Semiotika dan Hipersemiotika Kode, Gaya, dan Matinya Makna* .Bandung : Matahari
- Poedjiadi, Ana. 2010. *Sains Teknologi Masyarakat*. Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya
- Ritze, George. 2010. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.

Jurnal

- Brian Duff. 2010. "Confession, Sexuality and Pornography as Sacred Language". *Jurnal Online Sexualities*.
<http://sex.sagepub.com/content/13/6/685>
- Chris Brickell. 2012. "Sexuality, Power and the Sociology of the Internet". *Jurnal Online Current Sociology*

<http://csi.sagepub.com/content/60/1/28>

Michel J. Rosenfel and Rauben J. Thomas. c. 2010. “ *Seaching For a Mate : The Rise Of the Internet as a Social Intermediary*”. Jurnal Online Aerican Sociological Review.

<Http://asr.sagepub.com/content/77/4/524>

Vormer, Susanner. 2010. “ *Group Analysis and the Virtual World : Comunication in an Expanding Matrix*” Jurnal Online Grup Analysis

<http://gaq.sagepub.com/content/43/4/505>

Internet

Teori Semiotika sebuah Pengantar

<http://bambangsumawijaya.wordpress.com/2008/02/19/teori-teori-semiotika-sebuah-pengantar/> (diakses 28 Januari 2014)

US DOLLAR-INDONESIAN RUPIAH Exchange Rate

<http://www.bloomberg.com/quote/USDIDR:CUR> (diakses 3 Januari 2015)