

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi, teknologi merupakan salah satu produk ilmu pengetahuan yang saat ini berkembang sangat pesat. Teknologi digunakan oleh berbagai kalangan usia, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. Teknologi dapat ditemukan dalam berbagai bidang kehidupan dengan harapan mampu mempermudah dan menunjang aktifitas manusia yang kini telah menjadi gaya hidup (Sulistyaningtyas, Jaelani, & Waskita 2012). Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah teknologi informasi. Teknologi informasi adalah salah satu teknologi yang digunakan dalam mengolah, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dengan berbagai cara (Subadri, 2008). Teknologi informasi termasuk di dalamnya adalah telepon pintar atau gadget.

Teknologi ini berkembang sangat pesat, di satu sisi perkembangan teknologi semakin mempermudah pekerjaan manusia, tetapi di sisi lain dari sebagian aktivitas sehari-hari yang terdegradasi akibat kecanggihan teknologi. Teknologi yang semula diciptakan untuk kemudahan dan efisiensi justru di sisi lain semakin mendekonstruksi kegiatan manusia (Hendrastomo, 2008).

Salah satunya adalah fenomena maraknya gadget. Gadget sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan manusia masa kini dan merupakan barang yang akrab dengan masyarakat. Kita mengenal berbagai jenis gadget seperti netbook, tablet PC, handphone, video gadget, audio gadget, game gadget, dan beragam jenis gadget lainnya yang kecanggihannya berbeda-beda. Beberapa jenis gadget mampu melakukan berbagai aktivitas sekaligus secara bersamaan. Komunikasi via gadget tidak hanya sebatas telepon dan sms, komunikasi data seperti email, chatting, browsing, facebook, serta berbagai aktivitas dunia sosial maya kerap dilakukan oleh pengguna gadget (Kurniawati, 2011).

Saat ini jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 73 juta tahun ini atau setara dengan 29 persen dari populasi, dengan mengakses media sosial menjadi aktivitas tertinggi. Sekitar 58,4% adalah individu dengan usia 12 dan 34 tahun dan secara online selama lima jam dengan laptop atau komputer pribadi, dan sekitar dua jam melalui perangkat mobile. Dari jumlah ini sebanyak 62 juta orang yang aktif di media sosial dan 52 juta dari mereka diakses media sosial melalui perangkat mobile selama sekitar tiga jam perhari. Kegiatan lain termasuk mencari informasi dan email (48 persen), men-download atau melihat dan mengobrol (47 persen), sementara *playing game* dan kegiatan lain menyumbang kurang dari 35 persen (Sumber: Jakarta POST, 10 March 2015).

Remaja masa kini tak bisa lepas dari teknologi. Coba saja kita amati dalam kehidupan kita sehari-hari. Orang-orang disekitar kita hampir

semuanya memiliki gadget, dalam bentuk apapun dan merek manapun. Seringkali kita amati bahwa sebagian besar sedang asyik memainkan gadgetnya untuk tujuan apapun, seperti tujuan positif dan negatif. Tentunya gejala ini terlihat semakin meluas pada segmentasi remaja. Rasanya tidak ada remaja saat ini yang tidak memiliki gadget, seolah-olah gadget adalah barang wajib yang harus mereka miliki dan mereka bawa kemanapun mereka pergi. Memang kita tidak bisa memungkiri bahwa gadget tersebut memberikan dampak positif misalnya saja kemudahan dalam melakukan proses komunikasi, mudahnya mengakses pengetahuan baru yang mereka butuhkan saat itu dan dapat di akses setiap saat kala mereka membutuhkan, semakin luasnya jaringan sosial yang bisa dijalin, memperoleh informasi dari internet dalam mengerjakan PR dari sekolah, memperluas wawasan dan pergaulan sosial. Selain itu, dampak positif yang ditimbulkan yakni bila digunakan untuk konteks pembelajaran dapat membantu meningkatkan nilai akademik (Maria, 2013). Smartphone yang digunakan untuk mencari sumber ilmu atau informasi yang terkait dapat membantu dalam memaksimalkan perolehan nilai yang didapat.

Namun dampak negatifnya juga cukup banyak yang pantas untuk diperhatikan. Terdapat berbagai perilaku negatif yang timbul pada remaja akibat pemakaian teknologi yang memudahkannya untuk mengakses internet. Salah satu dampak negatif penggunaan gadget adalah game, yang seringkali dikonsumsi para remaja awal ini, dapat berdampak negatif, kekerasan game digital nampak menjadi salah satu faktor risiko perilaku

agresif yang meningkat, termasuk pada remaja (Wallenius & Punamäki, 2008). Belum lagi penggunaan media sosial untuk remaja berkenan yang terbukti banyak membahayakan remaja itu sendiri. Dalam suatu penelitian terhadap 703 siswa SMA, mengenai perilaku kencan digital (DDA) mencakup penggunaan media digital untuk memata-matai, mengendalikan, mengancam, melecehkan, menekan, atau memaksa pasangan kencan, dan ada yang berujung pada penculikan dan pemerkosaan (Reed, Tolman, & Ward, 2017).

Sementara banyak pendapat yang mengatakan bahwa gejala perilaku seksual hanya merupakan gejala negara maju sebagai akibat dari modernisasi atau westernisasi. Akan tetapi nyatanya tidak selalu demikian karena sebuah survey di beberapa negara berkembang menunjukkan bahwa 46% remaja putri (14-17 tahun) dan 66.2% remaja putra di Liberia sudah bersenggama dan di Nigeria yang sudah bersenggama adalah 38% untuk remaja putri dan 57.3% untuk remaja putra (15-19 tahun) (Sarwono, 20018). Melihat data tersebut menunjukkan bahwa perilaku seks bebas tidak hanya didominasi oleh negara maju namun juga banyak ditemui di negara berkembang dan lebih mirisnya lagi data tersebut diperoleh pada tahun 1980 an sehingga bisa dibayangkan bagaimana kondisi perilaku seksual remajanya pada era tahun 2000 an. Indonesia sebagai negara berkembang pun tampaknya harus bercermin dari data survey tersebut. Padahal data tersebut didapatkan sekitar 7 tahun yang lalu, bisa dibayangkan bagaimana halnya dengan kondisi masa kini.

Begitu besarnya dampak perkembangan teknologi pada masa ini hingga menjurus pada penyalahgunaannya untuk mengakses situs yang berkaitan dengan seksualitas. Supriati dan Fikawati (2008) mengutip berbagai hasil survey dan penelitian diantaranya adalah hasil *Statistics by Family Safe Media* menyatakan bahwa terdapat 4,2 juta situs internet porno, dimana setiap harinya terdapat 68 juta permintaan mencari materi pornografi melalui mesin pencari (searchengine) internet dan setiap harinya rata-rata setiap pengguna internet menerima atau mengirim 4,5 e-mail porno. Survei yang dilakukan oleh Yayasan Kita dan Buah Hati di Jabodetabek (2005) dengan 1.705 responden remaja memperoleh hasil bahwa lebih dari 80% anak usia 9-12 tahun telah mengakses materi pornografi melalui situs-situs internet (BKKBN, 2004). Sebagian besar responden merupakan pelajar yang sedang mencari bahan pelajaran untuk memenuhi tugas sekolahnya.

Menurut Sarwono (2008), kecenderungan pelanggaran seksual yang dilakukan remaja semakin meningkat karena adanya penyebaran informasi dan rangsangan seksual melalui media massa yang dengan adanya teknologi canggih (video cassette, foto copy, satelit, VCD, telepon genggam, internet dan lain-lain) menjadi tidak terbandung lagi. Remaja yang sedang dalam periode ingin tahu, ingin mencoba dan meniru apa yang dilihat atau didengarnya dari media massa khususnya karena mereka pada umumnya belum pernah mengetahui masalah seksual secara lengkap dari orang tuanya. Adapaun Santrock (2003), menyatakan bahwa remaja

yang terpapar media pornografi secara terus menerus semakin besar hasrat seksualnya. Remaja menerima pesan seksual dari media pornografi secara konsisten berupa *kissing*, *petting*, bahkan hubungan seksual pra nikah, tapi jarang dijelaskan akibat dari perilaku seksual yang disajikan seperti hamil di luar nikah atau kehamilan yang tidak diinginkan. Hal ini membuat remaja tidak berpikir panjang untuk meniru apa yang mereka saksikan. Remaja menganggap keahlian dan kepuasan seksual adalah yang sesuai dengan yang mereka lihat.

Memasuki tahun 2018, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melihat tren kejahatan lebih banyak menasar anak laki-laki. Hal ini setelah dalam kurun waktu dua bulan, KPAI melihat beragam laporan kejahatan yang dominasi korban anak laki-laki. Ketua KPAI Susanto mengungkapkan, ada kasus di Aceh dengan korban 26 anak, Tangerang 45 anak, Jambi 80 anak, Banyumas 7 anak, Karanganyar 17 anak, Tapanuli Selatan 42 anak, dan di Tasik 6 anak.

Kasus kekerasan seksual pada anak dilakukan oleh remaja, dikarenakan kemudahan akses pornografi sangat memungkinkan, hal ini di karenakan murahnya harga handphone di pasaran dan menjamurnya warung internet (warnet) hingga ke daerah. Sebagian besar para remaja menggunakan gadget dan handphone canggih, mudahnya akses pornografi yang tidak dibarengi dengan pengetahuan tentang seks akan berdampak pada pemahaman yang salah tentang seks pada remaja. Minimnya pengetahuan tentang seks yang diikuti kemudahan akses pornografi justru

mendorong remaja untuk mencoba-coba pengalaman baru (Dwiyanti, 2012).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2011) juga menyebutkan bahwa 45,3% remaja telah melakukan perilaku seksual yang berisiko tinggi dan 54,7% remaja telah melakukan perilaku seksual yang berisiko rendah serta remaja perempuan memiliki perilaku seksual berisiko lebih tinggi daripada remaja laki-laki. Hal ini didukung oleh penelitian lain Hasil penelitian Oktarina tahun 2011 mengenai perilaku seks pranikah yang dilakukan pada siswa di 7 SMA/K di wilayah kerja Puskesmas Pancoran Mas Kota Depok menyebutkan bahwa dari 136 responden diketahui 87,5% memiliki pacar dan 12,5% tidak memiliki pacar saat penelitian. Hasil studi tersebut menemukan perilaku seksual berpegangan tangan saat pacaran berjumlah 118 (86,8%) siswa, berpelukan saat pacaran 90 (66,2%) siswa, berciuman saat pacaran 87 (64%) siswa, berciuman sambil meraba 40 (29,4%) siswa dan pernah melakukan hubungan seksual 20 (14,7%) siswa. Rata-rata umur responden melakukan hubungan seksual pertama kali berumur 13-15 tahun sebanyak 7,4% siswa.

Dari hasil survei wawancara dan pengisian kuesioner pada tanggal 22 dan 23 Oktober 2018 di dapat kan beberapa masalah yang dihadapi oleh guru mengenai perilaku siswa MTs Muhammadiyah 11 Purbalingga diantaranya yaitu: siswa merokok, berpakaian tidak rapih, siswa sering membolos sekolah, etikanya kurang, siswa kurang disiplin, siswa rata-rata sudah berpacaran, menonton dan menyimpan video porno, dan menyipkan

gambar yang tidak pantas. Siswa MTs Muhammadiyah 11 Purbalingga sendiri rata-rata menggunakan gadget, internet, dan sosial media, mereka membuka internet untuk membuka youtube, facebook, instagram, whatsapp, tik-tok, posting foto, posting video, posting status, dan main geams. Mereka rata-rata sudah memiliki pacar, mereka sudah ada yang berpelukan dengan lawan jenis, berpegangan tangan dengan lawan jenis, dan mereka juga sudah pernah melihat video pornografi bahkan ada yang mengatakan sering melihat video pornografi, ada yang mengatakan sudah pernah melihat video pornografi tetapi jarang dan sudah ada pernah berciuman. Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut dan fenomena yang terjadi di lapangan tersebut, maka penulis tertarik mengambil judul: “Apakah ada hubungan penggunaan gadget terhadap perilaku seksual remaja”

B. Rumusan Masalah

Teknologi ini berkembang sangat pesat, di satu sisi perkembangan teknologi semakin mempermudah pekerjaan manusia, tetapi di sisi lain dari sebagian aktivitas sehari-hari yang terdegradasi akibat kecanggihan teknologi. Remaja masa kini tak bisa lepas dari teknologi. Terdapat berbagai perilaku negatif yang timbul pada remaja akibat pemakaian teknologi yang memudahkannya untuk akses internet. Perilaku tersebut diantaranya adalah perilaku seksual. Begitu besarnya dampak perkembangan teknologi pada masa ini hingga menjurus pada penyalahgunaannya untuk mengakses situs yang berkaitan dengan

seksualitas. Berdasarkan paparan diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti “Apakah ada hubungan penggunaan gadget terhadap perilaku seksual remaja”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap perilaku seksual remaja.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden seperti: jenis kelamin dan umur.
- b. Mendiskripsikan penggunaan gadget pada remaja.
- c. Mendiskripsikan perilaku seksual remaja
- d. Menganalisis hubungan penggunaan gadget terhadap perilaku seksual remaja.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memiliki manfaat yang berguna bagi lingkungan akademis dan masyarakat pada umumnya, secara spesifik penelitian ini memiliki:

a. Manfaat Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepustakaan mengenai penggunaan gadget pada remaja. Seperti bagaimana hubungan antara penggunaan gadget terhadap perilaku seksual remaja.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi pelajar

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi tentang penggunaan gadget yang baik dan berperilaku sesuai dengan norma dan hukum yang berlaku.

2. Bagi pihak sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi objek materi untuk para guru agar lebih memperhatikan siswa siswinya dalam menggunakan gadget.

3. Bagi institusi pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi mahasiswa atau dosen Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang berhubungan penggunaan gadget dalam perilaku remaja.