

Bab I Pendahuluan

Latar Belakang

Pendidikan tentang seksualitas sepertinya masih menjadi hal yang tabu untuk diperbincangkan dalam budaya Timur. Di dalam masyarakat tersebut telah diatur tingkah laku seksual atau nilai - nilai yang berhubungan dengan seks secara normatif. Secara kodrat seksualitas adalah kebutuhan biologis setiap manusia yang sudah mencapai usia akhir baligh. Kurangnya pemahaman atau pengetahuan orangtua tentang pendidikan seksual dan hanya memberi larangan kepada sang anak untuk tidak melakukan perilaku seksual tanpa penjelasan, justru membuat para anak yang beranjak remaja semakin penasaran. Remaja cenderung ingin tahu dan mencoba - coba serta ingin meniru apa yang dilihat dan didengarnya, karena remaja pada umumnya belum mengetahui masalah seksual secara lengkap dari orang tuanya. Perluasan penyebaran media informasi dan rangsangan seksual melalui media cetak maupun elektronik seperti majalah, televisi, bahkan yang lebih canggih lagi melalui internet menarik minat para remaja untuk mengeksplorasi perilaku seksual mereka.

Perilaku seksual adalah perilaku yang bertujuan untuk menarik perhatian lawan jenis. Perilaku seksual juga merupakan perilaku yang melibatkan sentuhan secara fisik anggota badan antara pria dan wanita yang telah mencapai pada tahap hubungan intim, biasanya dilakukan oleh pasangan suami isteri. Perilaku seksual menurut Sarwono (2007) merupakan segala bentuk perilaku yang didorong oleh hasrat seksual, baik dengan lawan jenis maupun dengan sesama jenis. Bentuk perilaku seksual, mulai dari bergandengan tangan (memegang tangan pasangan), berpelukan (seperti merangkul bahu dan pinggang), bercumbu (seperti cium pipi, cium kening, cium bibir), meraba bagian tubuh yang sensitif, dan menggesek-gesekkan alat kelamin. Perilaku seksual pranikah pada remaja akan muncul ketika mereka

mampu mengkondisikan situasi untuk merealisasikan dorongan emosional dan pemikirannya tentang perilaku seksualnya atau sikap terhadap perilaku seksualnya.

Perilaku remaja juga berkaitan dengan minat mereka terhadap keberadaan media massa yang termasuk pada minat rekreasi. Menurut Hurlock (1980) minat rekreasi tersebut juga sangat dipengaruhi oleh derajat kepopulerannya. Beberapa bentuk rekreasi yang digemari remaja saat ini antara lain mendengarkan radio dan kaset, menonton televisi, serta membaca. Namun seiring pesatnya perkembangan teknologi saat ini, bentuk rekreasi yang digemari para remaja bukan hanya mendengarkan radio, menonton televisi dan membaca saja. Kini para remaja lebih gemar untuk bermain dengan gadgetnya yang terdapat banyak media internet yang dapat menghubungkan jaringan satu dengan yang lainnya.

Menurut Skinner dalam notoatmodjo (2003) perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan). Perilaku dari segi biologis merupakan suatu kegiatan atau aktivitas makhluk hidup yang bersangkutan (Bangkit & Ratna, 2015).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Antono Suryoputro dkk yang termuat dalam jurnal MAKARA Vol 10, No. 1 Juni 2006: 29-40 dengan judul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Seksual Remaja di Jawa Tengah: Implikasinya Terhadap Kebijakan dan Layanan Kesehatan Seksual dan Reproduksi” salah satu poin penelitiannya mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku seksual pra-nikah pada remaja dan hasil secara keseluruhan termasuk kategori tinggi. Hasilnya yaitu masing-masing variabel pengetahuan, pemahaman tingkat agama, sumber informasi, dan peran keluarga mempengaruhi perilaku seks pranikah remaja yaitu sebesar (91%). Sedangkan sebesar (9%) dipengaruhi oleh faktor yang lain. Jika tidak ada dukungan pengetahuan, pemahaman tingkat agama sumber informasi, dan peran keluarga maka perilaku seks pranikah akan meningkat sebesar 10 kali lipat untuk melakukan seks pranikah. Faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku seksual pranikah remaja adalah teman sebaya, aspek-aspek kesehatan reproduksi, sikap terhadap

layanan kesehatan seksual dan reproduksi, perilaku, kerentanan yang dirasakan terhadap resiko, kesehatan reproduksi, gaya hidup, pengendalian diri, aktifitas sosial, rasa percaya diri, usia, status perkawinan, sosial-budaya, nilai dan norma sebagai pendukung sosial untuk perilaku tertentu.

Selain itu, penelitian lain dengan judul: “Hubungan Antara Tingkat Penalaran Moral Dengan Sikap Remaja Terhadap Perilaku Seksual Pranikah Pada Siswa Kelas XI SMA PGRI 1 Pemalang Tahun 2008/2009” ini dilaksanakan oleh Dewi Ekasari, mahasiswi Jurusan Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2009. Inti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Sampel yang diambil sebanyak 164 siswa dari jumlah total 329 siswa dan tersebar di 8 kelas IPA dan IPS. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu skala penalaran moral dan skala sikap remaja terhadap perilaku seksual pranikah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata sikap remaja terhadap perilaku seksual pranikah adalah 57,93% dengan jumlah 95 responden. Hal tersebut berarti bahwa terdapat hubungan positif antara tingkat penalaran moral dengan perilaku seksual pranikah remaja. Maka dari itu pihak sekolah khususnya pembimbing diharapkan tetap memberikan pengetahuan mengenai penanaman moral siswa sehingga siswa dapat bersikap selektif terhadap stimulus seksual yang muncul. Dari berbagai penjelasan tersebut merupakan bukti bahwa siswa SMA baik Negeri dan swasta melakukan berbagai macam perilaku seksual dan untuk itu diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi remaja melakukan perilaku seksual. Perilaku seksual remaja juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang ada saat ini.

Perkembangan teknologi yang sudah sangat pesat mengalami pro dan kontra karena di satu sisi internet juga menunjang bagi para remaja karena terdapat banyak pengetahuan yang dapat dipelajari lewat internet. Namun di sisi lain, internet juga berdampak negatif bagi remaja karena terdapat iklan-iklan atau situs-situs yang bermuatan seksualitas yang tidak

layak dikonsumsi remaja. Dengan adanya internet, akses atau jalan terhadap penyampaian informasi-informasi yang ada di dunia ini dapat diambil dengan mudahnya seperti membalikkan tangan atau mengedipkan mata, banyak ilmu pengetahuan yang begitu melimpah di sana, informasi mengenai apapun dapat kita temukan di jagat internet ini, pelajar/mahasiswa tidak luput dengan yang namanya informasi dan ilmu pengetahuan, internet ini adalah media yang paling efektif dan mudah untuk didapatkan dan diakses oleh siapa saja di mana pun, walaupun tak dapat dipungkiri bahwa karena adanya kebebasan ini dapat terjadi pula penyalahgunaan fasilitas internet sebagai sarana untuk kriminalitas atau asusila, siswa yang baru mengenal internet biasanya menggunakan fasilitas ini untuk mencari hal yang aneh-aneh. Seperti gambar-gambar yang tidak senonoh, atau video-video aneh yang bersifat “asusila” lainnya yang dapat mempengaruhi jiwa dan kepribadian dari siswa itu sendiri, sehingga siswa terpengaruh dan mengganggu konsentrasinya terhadap proses pembelajaran di sekolah.

Media internet sudah menjadi salah satu kebutuhan masyarakat pada jaman ini. Internet merupakan media yang paling banyak dipakai sebagai penyebarluasan pornografi. Bagi orang-orang yang tinggal di kota, khususnya kota-kota yang ada di Indonesia, peran internet dijadikan kebutuhan informasi utama karena saat ini masyarakat kota cenderung haus akan informasi, apabila tidak mengenyam informasi satu hari saja rasa-rasanya hidup ini menjadi serba gelisah tidak menentu dan takut dianggap ketinggalan zaman (Purwaningsih, 2008). Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet belum mampu memilah bahkan membatasi diri dalam penggunaan internet. Tidak seperti orang dewasa yang pada umumnya sudah mampu menyaring hal-hal baik ataupun buruk dari internet, remaja sebagai salah satu pengguna internet justru sebaliknya

Mengakses pornografi di internet adalah hal yang paling mudah dilakukan oleh siapa pun, apalagi perkembangan situs porno yang semakin hari semakin meningkat di internet. Hal ini sejalan dengan apa yang dilaporkan oleh *American Demographics Magazine* bahwa situs-situs porno di internet dewasa ini meningkat dari 22.100 situs pada 1997 menjadi 280.000 pada tahun 2000 atau melonjak lebih banyak dari kurun waktu tiga tahun, (Mudiarjo Nainggolan, 2008). Cooper (1998) juga menegaskan bahwa seks ataupun hal-hal yang berbau porno menempati urutan pertama topik yang paling digemari dan dicari oleh para pengguna internet di Amerika. Hal tersebut bukan hanya terjadi di Amerika saja, namun kenyataannya di Indonesia sendiri tidak jauh berbeda (Okezone, 2008). Hal ini didukung data internet *pornography statistic*, Indonesia menempati peringkat ketujuh dunia dalam hal mengakses situs porno setelah Pakistan, India, Mesir, Turki, Aljazair, dan Maroko. Namun kondisi ini terus meningkat menjadi peringkat kelima pada tahun 2007 dan menjadi peringkat ketiga pada tahun 2009.

Hurlock (1994) menyebutkan bahwa remaja lebih tertarik kepada materi seks yang berbau porno dibandingkan dengan materi seks yang dikemas dalam pendidikan. Hurlock (1994) juga mengatakan bahwa pada kelompok remaja biasanya benteng pertahanan masih labil, terangsang sajian yang ada di internet yang berbau pornografi membuat remaja tidak mampu menahan dorongan seksualnya, karena tidak memiliki keterampilan yang diperlukan untuk melindungi diri dari kesulitan yang tidak diharapkan.

Saat ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat. Bukan hanya di mancanegara, di Indonesia pun hampir semua orang bisa mengakses internet. Internet adalah salah satu jaringan komunikasi terbesar yang seringkali dipandang sebagai sebuah pusat dari berkembangnya informasi. Internet bekerja dengan cara menghubungkan seluruh komputer di dunia, ke dalam satu jaringan, sehingga dapat saling berkomunikasi satu sama lain. Kini

masyarakat dapat dengan mudah mengakses internet di warnet atau melalui laptop dengan modem ataupun *wireless connected*, bahkan lewat HP.

Menurut Severin dan Tankard (2005), sejumlah penelitian tentang dampak dan pemanfaatan internet menunjukkan bahwa internet menjadi sumber utama untuk belajar tentang apa yang sedang terjadi di dunia seperti untuk hiburan, bergembira, relaksasi, untuk melupakan masalah, menghilangkan kesepian, untuk mengisi waktu sebagai kebiasaan dan melakukan sesuatu dengan teman atau keluarga. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari internet, terutama dalam proses komunikasi dan penggalian informasi bagi seluruh masyarakat pengguna internet termasuk remaja. Disana dapat dengan cepat mendapatkan informasi, bisa mencarinya dengan menggunakan Google atau dengan cara yang lain. Tetapi kebanyakan remaja menggunakan internet untuk mencari teman, chatting, kirim email dan mencari tugas-tugas kuliah atau tugas sekolah. Di kalangan remaja Indonesia khususnya dari tingkat SMP dan SMA, internet sudah bukan hal yang asing lagi.

Berdasarkan hasil survey yang diadakan oleh Spire Research & Consulting bekerja sama dengan Majalah Marketing (2008) (<http://marketing.co.id>) mengenai trend kesukaan remaja Indonesia terhadap berbagai jenis kategori media, menunjukkan bahwa para remaja sudah mengerti dan menggunakan internet dalam kegiatan sehari-hari. Namun para remaja sebagai salah satu pengguna internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, dan cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet tertentu. Terlebih lagi perusahaan - perusahaan yang terkait dengan dunia internet dan pemasaran selalu menjadikan kaum muda sebagai “tambang emas” demi meraih keuntungan. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa selama ini bahaya mengancam dari pemanfaatan online terhadap kebiasaan dan perilaku kaum remaja, dimana remaja menjadi sorotan utama untuk di kaji. Internet menyediakan sejumlah fasilitas yang

dapat digunakan antara lain *words wide web (www)*, *electronic mail (e-mail)*, *mailing list*, *file transfer protocol (FTP)*, *newsgroup*, *chat group*, *situs networking*, dan lain-lain. Dalam komunitas ini pengguna internet dapat berkomunikasi, mencari informasi, berbelanja serta transaksi bisnis lainnya. Karena sifat internet yang mirip dengan dunia kita sehari-hari, maka internet sering disebut sebagai *cyberspace* atau *virtual word* (dunia maya).

Menurut Setiawan (2009), salah satu kelemahan internet yang paling nyata dan merusak adalah item-item asusila yang tak bermoral dengan mudah diakses di jaringan internet. Jaringan pertemanan pun dipergunakan untuk memesan sekaligus menjual ganja. Bahkan informasi dari (<http://www.wonosari.com>) menjelaskan, tidak sedikit siswa menghabiskan harinya di warung internet (warnet) sekedar untuk chatting atau main game online. Bahkan di sebuah kota di Jawa Barat pernah ditemukan kasus banyaknya siswa yang ketagihan games online. Para siswa menjadi lupa waktu, bahkan sampai memakai uang bayaran sekolah untuk membayar sewa games online, hal ini menunjukkan gejala perilaku kenakalan pada remaja. Bukan hanya itu, dampak negatif penggunaan internet di kalangan remaja juga mempengaruhi pada perilaku seksual remaja.

Banyaknya iklan-iklan dengan gambar yang bermuatan seksual yang dapat dengan mudah diakses oleh remaja untuk mengunduh isi situs tanpa ijin. Hal ini sangat berpengaruh pada pola pikir dan menjadi pemicu perilaku seksual pada remaja meningkat. Perilaku seksual dengan lawan jenis seperti berkencan, berpelukan, berpegangan tangan, ciuman bibir, itu seperti menjadi hal yang lumrah dalam sebuah hubungan para remaja saat ini, bahkan tidak sedikit dari mereka yang tidak segan melakukannya di tempat umum atau menshare foto-foto dengan pasangan mereka di media sosial. Selain itu peran orang tua sangat penting untuk memberikan pemahaman tentang manfaat dan bahaya dari media internet kepada anak-anak mereka. Sehingga mereka tau batasan-batasan situs apa saja yang boleh di akses oleh remaja.

Perkembangan hormonal pada remaja dipacu oleh paparan media masa yang mengundang rasa ingin tahu dan memancing keinginan untuk bereksperimen dalam aktivitas seksual. Yang menentukan pengaruh tersebut bukan frekuensinya tapi isu media masa itu sendiri (Muhammad, 2006). Remaja melakukan imitasi apa yang dilihat melalui media dan televisi. Melalui *observational learning*, remaja melihat bahwa dari film barat yang mereka tonton perilaku seks itu menyenangkan dan dapat diterima lingkungan. Semakin banyak pengalaman mendengar, melihat, mengalami hubungan seksual makin kuat stimulasi yang dapat mendorong munculnya perilaku seks (Muhammad, 2006). Pada saat ini, media masa baik media cetak maupun media elektronik (internet) banyak menampilkan seksualitas secara vulgar yang dapat merangsang birahi terutama remaja (Juliastuti, 2009). Meningkatnya perilaku seksual membuat remaja selalu berusaha lebih banyak informasi mengenai seks. Hanya sedikit remaja yang memperoleh informasi tentang seksual dari orang tuanya. Oleh karena itu mereka terdorong untuk mencari informasi seks melalui internet.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak – kanak menuju dewasa (Santrock, 2003). Masa peralihan ini melibatkan perubahan secara biologis, kognitif, dan sosioemosional (Santrock, 2003). Remaja memiliki tugas perkembangan untuk menjalin hubungan baru yang lebih matang dengan sebaya serta mencapai tingkah laku sosial yang bertanggung jawab (Havighurst, dalam Hurlock, 2013).

Masa remaja merupakan suatu periode kritis dalam perkembangannya, dimana seseorang menjadi matang baik secara fisik maupun psikologis dalam menemukan identitas dirinya. Menurut Hendriati Agustiani,dkk (1998:44) remaja memiliki 12 tugas perkembangan yang harus dicapainya. Salah satu tugas perkembangan yang terpenting adalah hubungannya dengan seks dan seksual. Masa remaja merupakan masa kesadaran seks yang besar dan bergerak maju ke arah konsolidasi dan penguatan hubungan yang disukainya (Wolff, Weitzel, Fuerst, 1984:164). Selain itu remaja harus mempersiapkan diri untuk hidup

berkeluarga. Remaja dituntut untuk lebih mempersiapkan diri dengan sekolah setinggi mungkin sehingga terjadi penundaan usia perkawinan. Sebuah penelitian pada tahun 1986 terhadap remaja di Yogyakarta, Medan, Surabaya dan Kupang para remaja mengidealkan perkawinan pada usia 26 tahun (putra) dan 21,5 tahun (putri). Karena berdasarkan undangundang sebelumnya dinyatakan bahwa perkawinan hanya diijinkan jika pihak pria sudah mencapai umur 19 tahun dan pihak wanita sudah mencapai umur 16 tahun (Sarwono, 2000:151).

Lenhart dkk (2010) menunjukkan bahwa 93 % pengguna media sosial adalah remaja dengan rentang usia 12 - 17 tahun. Kementrian KOMINFO melakukan survey terhadap 400 responden dengan rentang usia 10 – 19 tahun pada tahun 2014. Hasil survey menunjukkan bahwa 79.5 % responden adalah pengguna internet. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa remaja merupakan pengguna aktif sosial media di Indonesia. Media sosial menyebabkan orang berkomunikasi tidak langsung dengan orang lain (Cecillia, 2016). Caplan (2005) mengungkapkan bahwa penggunaan internet yang berlebihan mengakibatkan dampak buruk berupa bertambahnya komunikasi secara tidak langsung (*non-face to face communication*).

Media sosial merupakan sebuah media yang berbasis Online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berbagi dan menciptakan isi pesan yang diinginkan definisi media sosial sebagai *group of Internet-based applications that build on the ideological and technological foundations of Web 2.0, and that allow the creation and exchange of user generated content*” yaitu media sosial merupakan media yang menggunakan teknologi berbasis web untuk bertukar informasi antar sesama pencipta pesan. Media sosial dalam kehidupan remaja membawa dan membentuk semacam dunia baru dalam pola pikir remaja dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan cara yang baru, terutama dalam dunia pendidikan dengan menyajikan berbagai informasi-informasi edukatif yang luas dari berbagai

aspek. Namun dampak dari penggunaan media sosial dapat memberikan dampak buruk. Dampak buruknya adalah banyak waktu belajar remaja yang terbuang sehingga nilai pelajaran mereka menurun (Kaplan dan Haenlein, 2010).

Sekolah Tinggi Sandi Negara (STSN) bersama Yahoo! melakukan riset mengenai penggunaan internet di kalangan remaja. Hasilnya menunjukkan, kalangan remaja usia 15-19 tahun mendominasi pengguna internet di Indonesia sebanyak 64% (Aleman & Wartman, 2009). Media sosial juga dapat diartikan sebagai fase perubahan yaitu bagaimana seseorang membaca dan membagikan berita, informasi dan konten kepada orang lain. Media sosial merupakan perpaduan sosiologi dan teknologi yang mengubah monolog (*one to many*) menjadi dialog (*many to many*) dan demokrasi informasi yang mengubah orang-orang dari pembaca konten menjadi penerbit konten (Kusumastuti, 2009). Media sosial merupakan media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Hur (dalam Iskender & Akin, 2011) menegaskan bahwa kecanduan internet menyebabkan ketidakteraturan pada relasi. Chou dan Hsiao, Griffiths dan Young, (dalam Iskender & Afin, 2011) menyatakan bahwa penggunaan media sosial secara berlebihan berdampak negatif dalam kehidupan. Kraut, dkk (dalam Iskender & Akin, 2011) menjelaskan gejala – gejala yang muncul pada penggunaan internet yang berlebihan antara lain, kesulitan mengatur waktu *online*, kebosanan ketika *offline*, dan berkurangnya interaksi sosial secara langsung. Intensitas penggunaan sosial media adalah keterlibatan seseorang terkait aktivitas penggunaan sosial media seperti jumlah pertemanan dan jumlah waktu yang dihabiskan dalam menggunakan sosial media (Simatupang, 2011).

Media sosial atau sosial media seakan sudah menjadi candu, tiada hari tanpa membuka media sosial, bahkan hampir 24 jam mereka tidak lepas dari *smartphone*. Media sosial terbesar yang paling sering digunakan oleh kalangan remaja antara lain adalah *Instagram*.

Pengguna sosial media di Indonesia mencapai 79 juta di tahun 2016 dimana setara dengan 30 persen total populasi penduduk. Lebih detil, penggunaan sosial media dengan jenis *mobile phone* tercatat sebanyak 66 juta, dimana telah mewakili 25 persen dari total penduduk di Indonesia (Kemp, 2016). Dari semua jenis sosial media yang ada, penggunaan Instagram telah digunakan oleh jutaan *user* yang aktif menggunakan sosial media. Pada pertengahan tahun 2016, Instagram telah tercatat memiliki 500 juta pengguna di seluruh dunia, dimana pertumbuhan meningkat dua kali lipat dalam kurun waktu dua tahun. Lebih lanjut, sebanyak 300 juta akun yang ada merupakan pengguna Instagram harian. Dalam konteks global, 80 persen pengguna Instagram terdata berasal dari luar Amerika. Tercatat sekitar lebih dari 95 juta *post* per hari dan 4,2 juta *like* per hari (Instagram, 2016). Di Indonesia sendiri, Instagram telah memiliki 22 juta pengguna aktif bulanan yang diproyeksikan akan terus meningkat (Fajrina, dalam Amanda, 2017).

Instagram merupakan salah satu fitur yang dimiliki oleh telepon pintar. Instagram ini sendiri merupakan aplikasi *handphone* yang berbasis Android, selain itu Instagram juga merupakan aplikasi yang digunakan untuk menjepret foto, mengelola foto, mengedit foto, memberi efek filter pada foto dan membagikan foto tersebut kesemua orang. Nama *Instagram* berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata “insta” berasal dari kata “instan”, seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan “foto instan”. *Instagram* juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, seperti polaroid di dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata “gram” berasal dari kata “telegram”, dimana cara kerja telegram sendiri adalah untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan *Instagram* yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan

internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah *Instagram* berasal dari instan-telegram. Fitur-fitur dalam media social *Instagram* ini adalah indikator yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pendapat Bambang (2012:53) dalam bukunya *Instagram Handbook* menyatakan indikator dari media sosial *Instagram* yaitu *Hastag, Geotag, follow, share, like, komentar dan mention*.

Sistem sosial di dalam Instagram adalah dengan menjadi mengikuti akun pengguna lainnya, atau memiliki pengikut Instagram. Dengan demikian komunikasi antara sesama pengguna Instagram sendiri dapat terjalin dengan memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya. Pengikut juga menjadi salah satu unsur yang penting, dimana jumlah tanda suka dari para pengikut sangat mempengaruhi apakah foto tersebut dapat menjadi sebuah foto yang populer atau tidak. Selain itu, instagram juga dapat terkoneksi langsung dengan aplikasi sosial media yang lain seperti Twitter dan Facebook.

Instagram juga mampu melakukan proses edit terhadap foto sebelum diunggah ke jaringan. Foto-foto yang akan diunggah melalui Instagram tidak terbatas atas jumlah tertentu, melainkan Instagram memiliki keterbatasan ukuran untuk foto. Ukuran yang digunakan di dalam Instagram adalah dengan rasio 3:2 atau hanya sebatas berbentuk persegi saja. Para pengguna hanya dapat mengunggah foto dengan format itu saja, atau harus menyunting foto tersebut dulu untuk menyesuaikan format yang ada. Setelah para pengguna memilih sebuah foto untuk diunggah di dalam Instagram, maka pengguna akan dibawa ke halaman selanjutnya untuk menyunting foto tersebut. Pada versi awalnya, Instagram memiliki 15 efek-efek yang dapat digunakan oleh para pengguna pada saat mereka hendak menyunting sebuah foto. Efek tersebut terdiri dari: X-Pro II, Lomo-fi, Earlybird, Sutro, Toaster, Brannan, Inkwel, Walden, Hefe, Apollo, Poprocket, Nashville, Gotham, 1977, dan Lord Kelvin.

Di dalam pengaplikasian efek sekalipun para pengguna juga dapat menghilangkan bingkai-bingkai foto yang sudah termasuk di dalam efek tersebut. Fitur lainnya yang ada pada bagian penyuntingan adalah *Tilt-Shift*. *Tiltshift* ini, sama fungsinya dengan efek kamera melalui instagram, yaitu untuk memfokuskan satu titik pada sebuah foto, dan sekelilingnya menjadi buram. Dalam penggunaannya aplikasi Tilt-Shift memiliki 2 bentuk, yaitu persegi panjang dan juga bulat. Kedua bentuk tersebut dapat diatur besar dan kecilnya, juga titik fokus yang diinginkan. Tilt-shift juga mengatur rupa foto disekeliling titik fokus tersebut, sehingga para pengguna dapat mengatur tingkat buram pada sekeliling titik fokus di dalam foto tersebut.

Sekilas, mirip seperti aplikasi Facebook dimana kita bisa melakukan *upload* fotofoto dan memberi komentar. Yang menjadi perbedaan adalah, *Instagram* sangat focus pada tujuannya untuk menjadi mediator komunikasi melalui gambar atau foto. Melalui aplikasi ini, pengguna “dituntut” untuk memaksimalkan fitur kamera pada *gadget*nya dengan maksimal. Pengguna hanya tinggal melakukan pemotretan, melakukan koneksi dengan aplikasi ini dan mengedit bila perlu untuk kemudian di*upload* ke server *Instagram*.

Foto yang telah di*upload*akan otomatis di*share* kepada *follower* sekaligus server pusat. Setiap orang dapat “berkomunikasi” dengan foto. Ini adalah bentuk komunikasi yang baru dimana komunikasi tidak lagi berupa verbal tapi juga dalam bentuk gambar. Komunikasi di era *cyber* merupakan komunikasi yang berdasar pada pemaknaan interpretative orang-orang terhadap simbol-simbol yang berkeliaran didalamnya.

Mead menjelaskan dalam teori Interaksi Simbolik. Teori ini berbicara mengenai hubungan antara simbol-simbol dan interaksi yang terjadi dalam hubungan antar manusia. Teori ini berpijak tentang diri dan hubungannya dalam lingkungan sosial. Bagi perspektif ini, individu bersifat aktif, reflektif, dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang rumit

dan sulit diramalkan. Paham ini menolak gagasan bahwa individu adalah organisme yang pasif yang perilakunya ditentukan oleh kekuatan-kekuatan atau struktur yang ada diluar dirinya. Oleh karena individu terus berubah maka masyarakat pun berubah melalui interaksi. Jadi interaksi lah yang dianggap sebagai variable penting yang menentukan perilaku manusia bukan struktur masyarakat. (Ahmadi, 2008).

Berbicara mengenai aplikasi ini, foto adalah tanda dan symbol. Tanda yang menggambarkan mengenai visual yang terlihat pada foto tersebut. Dalam buku *Design Basics*, Lauer menjelaskan bahwa tanda visual merupakan sekumpulan elemen dengan makna tertentu. Sebuah gambar terbentuk dari elemen-elemen yang variatif dan terkomposisi sedemikian rupa sehingga membentuk persepsi pada orang yang melihatnya. (Lauer, 2008).

Aplikasi Instagram yang berbasis pada foto merupakan bentuk komunikasi baru yang didominasi oleh gambar atau visual. Baudillard mendeskripsikan dunia post-modern sebagai dunia yang dicirikan oleh simulasi. (Baudillard J. , *Simulations*, 1983). Aplikasi Instagram membuat peleburan dalam tanda antar penggunaanya. Ketika seseorang melakukan aktivitas berupa *comment* atau *like* terhadap suatu foto yang terunggah di aplikasi tersebut, maka orang tersebut sedang berinteraksi dengan foto yang ada (Daniel, 2013).

Sekarang Instagram tak hanya dapat membagikan foto saja, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengunggah video selama 1 menit. Awalnya aplikasi ini lebih dominan digunakan bagi yang mempunyai kesenangan dalam mengambil foto dari telepon pintarnya kemudian membagikan hasil jepretannya ke Instagram. Foto-foto yang diunggah ini bisa saja berupa foto pemandangan, foto keluarga sanak saudara, foto koleksi buku, dan sebagainya. Namun setelah beberapa kali pembaharuan, kini Instagram pun dilengkapi dengan direct message yang memudahkan untuk mengirim pesan dan instastory yang dapat digunakan sebagai live video juga.

Yang sangat disayangkan pada Instagram yaitu tidak adanya pengklasifikasian usia serta batasan-batasan yang jelas untuk mengunggah atau pun mengakses gambar atau video yang bermuatan dewasa. Saat ini banyak gambar atau video yang bermuatan seksual yang dijadikan lelucon untuk bahan guyonan oleh para pengguna Instagram.

Dalam studi pendahuluan yang dilakukan penulis pada 31 responden 23 orang dari 31 orang memilih Instagram sebagai media internet yang paling banyak diakses. Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik instagram sendiri. Satu fitur yang unik di instagram adalah memotong foto menjadi bentuk persegi, sehingga terlihat seperti hasil kamera kodak Instamatic dan Polaroid yang populer. Untuk itu saya tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang intensitas penggunaan sosial media Instagram terhadap perilaku seksual remaja.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalahnya, yaitu: “Apakah terdapat pengaruh social media (Instagram) terhadap perilaku seksual pada remaja kelas XI SMA PLUS AL - GHIFARI?”

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada untuk memperoleh data yang empirik tentang pengaruh intensitas penggunaan sosial media instagram terhadap perilaku seksual remaja, yaitu:

“Mengetahui pengaruh sosial media (Instagram) terhadap perilaku seksual pada remaja kelas XI SMA PLUS AL – GHIFARI”

Kegunaan Penelitian

Adapula manfaat atau kegunaan yang dapat di peroleh dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritik dan praktis.

Kegunaan teoretis. Untuk menambah referensi terhadap kajian psikologi terkait dengan intensitas penggunaan internet dan pengaruh media internet terhadap perilaku seksual pada remaja. Juga sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

Kegunaan praktis. Menambah wawasan tentang dampak intensitas penggunaan Instagram terhadap perilaku seksual remaja.

