

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Remaja

2.1.1 Pengertian Remaja

Remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual (Sarwono, 2011). Masa remaja disebut juga sebagai masa perubahan, meliputi perubahan dalam sikap, dan perubahan fisik (Pratiwi, 2012). Remaja pada tahap tersebut mengalami perubahan banyak perubahan baik secara emosi, tubuh, minat, pola perilaku dan juga penuh dengan masalah-masalah pada masa remaja (Hurlock, 2011).

Batasan usia remaja berbeda-beda sesuai dengan sosial budaya daerah setempat. WHO membagi kurun usia dalam 2 bagian, yaitu remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun. Batasan usia remaja Indonesia usia 11-24 tahun dan belum menikah (Sarwono, 2011). Menurut Hurlock (2011), masa remaja dimulai dengan masa remaja awal (12-24 tahun), kemudian dilanjutkan dengan masa remaja tengah (15-17 tahun), dan masa remaja akhir (18-21 tahun).

2.1.2 Tahapan Remaja

Menurut Sarwono (2011) dan Hurlock (2011) ada tiga tahap perkembangan remaja, yaitu :

1. Remaja awal (*early adolescence*) usia 11-13 tahun Seorang remaja pada tahap ini masih heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya. Remaja mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang secara erotis. Pada tahap ini remaja awal sulit untuk mengerti dan dimengerti oleh orang dewasa. Remaja ingin bebas dan mulai berfikir abstrak.
2. Remaja Madya (*middle adolescence*) 14-16 tahun Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan teman-teman. Remaja merasa senang jika banyak teman yang menyukainya. Ada kecendrungan “*narcistic*”, yaitu mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang mempunyai sifat yang sama pada dirinya. Remaja cenderung berada dalam kondisi kebingungan karena ia tidak tahu harus memilih yang mana. Pada fase remaja madya ini mulai timbul keinginan untuk berkencan dengan lawan jenis dan berkhayal tentang aktivitas seksual sehingga remaja mulai mencoba aktivitas-aktivitas seksual yang mereka inginkan.
3. Remaja akhir (*late adolesence*) 17-20 tahun Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa yang ditandai dengan pencapaian 5 hal, yaitu :

- a. Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
- b. Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang dan dalam pengalaman-pengalaman yang baru.
- c. Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
- d. Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri).
- e. Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (*private self*) dan publik.

2.1.3 Karakteristik Perkembangan Sifat Remaja

Menurut Ali (2011), karakteristik perkembangan sifat remaja yaitu:

1. Kegelisahan

Sesuai dengan masa perkembangannya, remaja mempunyai banyak angan-angan, dan keinginan yang ingin diwujudkan di masa depan. Hal ini menyebabkan remaja mempunyai anganangan yang sangat tinggi, namun kemampuan yang dimiliki remaja belum memadai sehingga remaja diliputi oleh perasaan gelisah.

2. Pertentangan

Pada umumnya, remaja sering mengalami kebingungan karena sering mengalami pertentangan antara diri sendiri dan orang tua. Pertentangan yang sering terjadi ini akan menimbulkan kebingungan dalam diri remaja tersebut.

3. Mengkhayal

Keinginan dan angan-angan remaja tidak tersalurkan, akibatnya remaja akan mengkhayal, mencari kepuasan, bahkan menyalurkan khayalan mereka melalui dunia fantasi. Tidak semua khayalan remaja bersifat negatif. Terkadang khayalan remaja bisa bersifat positif, misalnya menimbulkan ide-ide tertentu yang dapat direalisasikan.

4. Aktivitas Berkelompok

Adanya bermacam-macam larangan dari orangtua akan mengakibatkan kekecewaan pada remaja bahkan mematahkan semangat para remaja. Kebanyakan remaja mencari jalan keluar dari kesulitan yang dihadapi dengan berkumpul bersama teman sebaya. Mereka akan melakukan suatu kegiatan secara berkelompok sehingga berbagai kendala dapat mereka atasi bersama.

5. Keinginan Mencoba Segala Sesuatu

Pada umumnya, remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (high curiosity). Karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, remaja cenderung ingin berpetualang, menjelajahi segala sesuatu, dan ingin mencoba semua hal yang belum pernah dialami sebelumnya.

2.1.4 Perkembangan Remaja

1. Perkembangan fisik

Perubahan fisik terjadi dengan cepat pada remaja. Kematangan seksual sering terjadi seiring dengan perkembangan seksual secara primer dan sekunder. Perubahan secara primer berupa perubahan fisik dan hormon penting untuk reproduksi, perubahan sekunder antara laki-laki dan perempuan berbeda (Potter & Perry, 2009).

Pada anak laki-laki tumbuhnya kumis dan jenggot, jakun dan suara membesar. Puncak kematangan seksual anak laki-laki adalah dalam kemampuan ejakulasi, pada masa ini remaja sudah dapat menghasilkan sperma. Ejakulasi ini biasanya terjadi pada saat tidur dan diawali dengan mimpi basah (Sarwono, 2011).

Pada anak perempuan tampak perubahan pada bentuk tubuh seperti tumbuhnya payudara dan panggul yang membesar. Puncak kematangan pada remaja wanita adalah ketika mendapatkan menstruasi pertama (menarche). Menstruasi pertama menunjukkan bahwa remaja perempuan telah memproduksi sel telur yang tidak dibuahi, sehingga akan keluar bersama darah menstruasi melalui vagina atau alat kelamin wanita (Sarwono, 2011).

2. Perkembangan emosi

Perkembangan emosi sangat berhubungan dengan perkembangan hormon, dapat ditandai dengan emosi yang sangat labil. Remaja belum bisa mengendalikan emosi yang dirasakannya dengan sepenuhnya (Sarwono, 2011).

3. Perkembangan kognitif

Remaja mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah dengan tindakan yang logis. Remaja dapat berfikir abstrak dan menghadapi masalah yang sulit secara efektif. Jika terlibat dalam masalah, remaja dapat mempertimbangkan beragam penyebab dan solusi yang sangat banyak (Potter & Perry, 2009).

4. Perkembangan psikososial

Perkembangan psikososial ditandai dengan terikatnya remaja pada kelompok sebaya. Pada masa ini, remaja mulai tertarik dengan lawan jenis. Minat sosialnya bertambah dan penampilannya menjadi lebih penting dibandingkan sebelumnya. Perubahan fisik yang terjadi seperti berat badan dan proporsi tubuh dapat menimbulkan perasaan yang tidak menyenangkan seperti, malu dan tidak percaya diri (Potter& Perry, 2009).

2.2 Konsep Perilaku

2.2.1 Pengertian Perilaku

Perilaku merupakan hasil dari segala macam pengalaman serta interaksi sangat luas. Benyamin Bloom (1908) dikutip Notoatmodjo (2012) seorang ahli psikologi pendidikan membedakan adanya 3 area, wilayah, ranah atau domain perilaku, yakni kognitif (cognitive), afektif (affective), dan psikomotor (psychomotor). Perilaku adalah suatu reaksi psikis seseorang terhadap lingkungannya, reaksi tersebut mempunyai bentuk bermacam-macam yang pada hakekatnya digolongkan menjadi 2 yakni dalam bentuk pasif (tanpa tindakan nyata atau konkrit), dan dalam bentuk aktif (dengan tindakan konkrit). Bentuk perilaku ini dapat diamati melalui sikap dan tindakan, namun demikian tidak berarti bentuk perilaku itu hanya dapat dilihat dari sikap dan tindakan saja, perilaku juga dapat bersifat potensial, yakni dalam bentuk pengetahuan, motivasi dan persepsi.

Perilaku merupakan hasil dari pada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya (Notoatmojo, 2010).

Macam-macam perilaku Menurut Notoatmodjo (2007) perilaku dibedakan menjadi dua, yaitu :

- a. Perilaku tertutup (*covert behavior*) Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tertutup. Respon terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.
- b. Perilaku terbuka (*overt behavior*) Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek, yang dengan mudah dapat diamati dan dilihat oleh orang lain. Proses pembentukan perilaku dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, aspek dalam diri individu yang sangat berpengaruh dalam perilaku adalah persepsi, motivasi dan emosi. Persepsi adalah pengamatan kombinasi dari penglihatan, pendengaran, penciuman, serta pengalaman masa lalu. Motivasi adalah dorongan untuk melakukan suatu tindakan yang memuaskan. Dorongan dalam motivasi diwujudkan dalam bentuk tindakan (Sarwono, 2011).

2.2.2 Domain Perilaku

Menurut Benyamin Bloom (1908) dalam Darnoto (2016) membagi perilaku ke dalam tiga domain, yaitu domain kognitif (*cognitive domain*), domain sikap (*attitude domain*), dan domain psikomotor (*psychomotor domain*). Berikut ini adalah penjelasan dari tiga domain perilaku:

1. Domain Kognitif

Kognitif atau pengetahuan adalah merupakan hasil mengetahui dan terjadi setelah individu melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan mempunyai enam tingkatan yaitu:

a. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat akan suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya dan mampu mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Cara untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari adalah menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, dan menyatakan. Misalnya siswa mampu menyebutkan tentang pertumbuhan dan perkembangan pada remaja.

b. Memahami (*Comprehension*)

Memahami adalah suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Menyimpulkan adalah cara mengukur bahwa seseorang dapat memahami sesuatu yang telah dipelajari. Misalnya

siswa mampu menjelaskan kembali perkembangan pada remaja.

c. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi adalah kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada keadaan sebenarnya. Aplikasi pada domain kognitif adalah seperti penggunaan rumus, metode, prinsip dan hukum berdasarkan informasi yang diterima oleh individu.

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan untuk menjabarkan materi ke dalam komponen-komponen yang masih dalam satu struktur organisasi dan berkaitan. Mengukur analisis dilihat dari dapat menggambarkan, membedakan, memisahkan, dan mengelompokkan. Misalnya siswa mampu membedakan antara perilaku seksual berisiko dan tidak berisiko.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk kesatuan yang baru. Cara mengukur sintesis seseorang terhadap materi yang

telah dipelajari adalah seseorang tersebut mampu menyusun, merencanakan, meringkas, menyesuaikan teori yang telah ada.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek yang telah dipelajari. Penilaian tersebut berdasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri. Misalnya remaja mampu menilai perilaku seksual berisiko atau tidak.

2. Domain Sikap

Sikap merupakan reaksi atau respons yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus (objek). Sikap mempunyai empat tingkat yaitu:

- a. Menerima (*receiving*) adalah seseorang bersedia dan memperhatikan stimulus yang diberikan oleh objek tertentu. Misalnya remaja bersedia mengikuti kegiatan penelitian ini.
- b. Merespons (*responding*) adalah seseorang mampu memberikan jawaban bila ditanya, mampu mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Karena jika seseorang

mampu menjawab atau mengerjakan tugas maka orang tersebut menerima ide tersebut.

- c. Menghargai (*valuing*) adalah seseorang mampu memberikan suatu penilaian baik terhadap suatu objek dan mampu mengajak orang lain berdiskusi tentang suatu permasalahan.
- d. Bertanggung jawab (*responsible*) adalah seseorang bersedia menanggung segala risiko atas segala sesuatu berdasarkan keputusan sebelumnya. Misalnya remaja melakukan suatu perilaku seksual, ia akan bertanggung jawab jika terjadi suatu kehamilan di luar nikah.

3. Domain Psikomotor

Psikomotor adalah suatu sikap pada diri individu yang terwujud dalam suatu tindakan, agar tindakan tersebut dapat terwujud maka dibutuhkan faktor pendukung dan fasilitas (Notoatmodjo, 2007 dalam Darnoto, 2016). Psikomotor mempunyai empat tingkatan yaitu:

- a. Persepsi adalah mengenal atau memilih suatu objek tertentu sesuai dengan tindakan yang akan diambil. Misalnya remaja memilih menghindari melihat pornografi agar tidak melakukan perilaku seksual.
- b. Respons terpimpin adalah dapat melakukan sesuatu kegiatan atau aktivitas dengan urutan yang benar sesuai contoh yang telah dipelajari.
- c. Mekanisme adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan benar dan otomatis atau sudah menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-harinya.
- d. Adaptasi adalah suatu aktivitas yang telah berkembang dan dimodifikasi tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut.

2.2.3 Faktor-faktor yang menentukan perilaku

Menurut Lawrence Green (1993) dalam Notoatmodjo (2014), bahwa kesehatan seseorang atau masyarakat dipengaruhi oleh faktor-faktor, yakni faktor perilaku dan faktor diluar perilaku, selanjutnya perilaku itu sendiri ditentukan atau dibentuk dari 3 faktor :

1. Faktor predisposisi (*predisposing factors*) yang terwujud dalam pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, nilai-nilai dan sebagainya.

2. Faktor pendukung (*enabling factors*) yang terwujud dalam lingkungan fisik, tersedianya atau tidak tersedianya fasilitas-fasilitas atau sarana.
3. Faktor pendorong (*reinforcing factors*) yang terwujud dalam sikap dan perilaku petugas yang merupakan kelompok referensi dari perilaku masyarakat.

2.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Menurut Sunaryo dalam penelitian Darnoto (2016), faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku manusia menjadi dua antara lain:

1. Faktor genetik atau faktor endogen

Faktor genetik atau keturunan merupakan konsepsi dasar atau modal untuk kelanjutan perkembangan perilaku makhluk hidup itu. Faktor genetik berasal dari dalam diri individu (endogen), antara lain : (1) jenis ras; (2) jenis kelamin; (3) sifat fisik; (4) sifat kepribadian; (5) bakat bawaan; dan (6) intelegensi.

2. Faktor dari luar individu atau faktor eksogen

Faktor eksogen yang mempengaruhi antara lain: (1) faktor lingkungan; (2) pendidikan; (3) agama; (4) sosial ekonomi; dan (5) kebudayaan.

2.3 Perilaku Seksual

2.3.1 Pengertian Perilaku Seksual

Perilaku seksual adalah segala tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual, baik dengan lawan jenisnya maupun dengan sesama jenis. Bentuk-bentuk perilaku ini bermacam-macam, mulai dari perasaan tertarik sampai dengan tingkah laku berkencan, bercumbu dan bersenggama (Sarwono, 2011). Menurut Efendi (2009), perilaku seksual adalah perilaku yang muncul karena adanya dorongan seksual, bentuk dari perilaku seksual bermacam-macam mulai dari bergandengan tangan, berpelukan, bercumbu, bercumbu berat (petting), sampai berhubungan seksual.

Perkembangan perilaku seksual dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain perkembangan psikis, fisik, proses belajar dan sosio kultural. Beberapa aktivitas seksual yang sering terjadi pada remaja yaitu sentuhan seksual, membangkitkan gairah seksual, seks oral, seks anal, masturbasi dan hubungan heteroseksual (Pratiwi, 2012).

Bentuk perilaku seksual yang dilakukan remaja menurut Sarwono (2006) adalah bergandengan tangan (memegang lengan pasangan), berpelukan (memegang pinggang pasangan), bercumbu (cium pipi, cium kening, cium bibir), meraba bagian tubuh yang sensitif, dan memasukkan alat kelamin.

2.3.2 Macam-Macam Perilaku Seksual

Sekarrini dalam penelitiannya pada tahun 2011 mengkategorikan perilaku seksual menjadi perilaku seksual berisiko berat dan perilaku seksual berisiko ringan. Perilaku seksual berisiko ringan mulai dari mengobrol, nonton film, pegangan tangan, jalan-jalan, pelukan, sampai cium pipi. Sedangkan perilaku seksual berisiko berat mulai dari ciuman bibir, ciuman mulut, ciuman leher, meraba daerah erogen, petting, dan *intercourse* (Sekarrini, 2012).

Menurut Yuliantini, 2012 perilaku seksual yang sering ditemukan pada remaja antara lain:

- a. Berfantasi, yakni membayangkan dan mengimajinasikan aktivitas seksual untuk menimbulkan perasaan erotisme.
- b. Berpegangan tangan, merupakan bentuk pernyataan afeksi atas perasaan sayang berupa sentuhan. Aktifitas ini memang tidak terlalu menimbulkan rangsangan seksual yang kuat, namun biasanya muncul keinginan untuk mencoba aktivitas seksual lainnya.
- c. Cium kering yakni aktivitas seksual berupa sentuhan pipi dengan pipi (*touching*), pipi dengan bibir, atau bibir dengan leher (*necking*).
- d. Cium basah, yakni aktivitas seksual berupa sentuhan bibir dengan bibir atau biasa disebut *kissing* Meraba, yaitu kegiatan meraba bagian-bagian sensitive rangsang seksual (erogen) seperti payudara, leher, paha atas, vagina, penis, dan pantat.

- e. Berpelukan.
- f. Masturbasi, yakni perilaku merangsang organ kelamin dengan tangan atau tanpa melakukan hubungan intim
- g. *Oral sex* yakni memasukkan alat kelamin ke dalam mulut pasangan yang dapat terjadi pada kaum heteroseksual maupun homoseksual (gay dan lesbian).
- h. *Petting* merupakan keseluruhan aktivitas non *intercourse* (hingga menempelkan alat kelamin).
- i. *Sexual intercourse* (hubungan seksual) yakni aktivitas memasukkan alat kelamin laki-laki ke dalam alat kelamin perempuan pada kaum heteroseksual, dan memasukkan alat kelamin laki-laki ke dalam anus laki-laki pada kaum homoseksual (gay) (Yuliantini, 2012).

Perilaku seksual dibedakan kedalam dua jenis yaitu perilaku seksual berisiko meliputi berciuman bibir, *made-out*, meraba-raba alat kelamin (bermasturbasi), menggesek-gesek alat kelamin dan melakukan hubungan seks (senggama) serta perilaku seksual yang tidak berisiko meliputi berpacaran, berpegangan tangan, berangkulan, berpelukan dan berciuman pipi (BanundanSetyorogo, 2013).

Menurut Kinsey (1948), perilaku seksual dibagi menjadi 4 tahapan dimana yang lebih tinggi akan didahului oleh tahapan sebelumnya. Tahapan tersebut antara lain (Kinsey et al., 1948) :

- a. Bersentuhan (*touching*), mulai dari berpegangan tangan, sampai berpelukan.
- b. Berciuman (*kissing*), mulai dari berciuman singkat sampai berciuman bibir dengan memainkan lidah pasangannya (*deep kissing*).
- c. Bercumbuan (*petting*), menyentuh bagian yang sensitif dari tubuh pasangannya dan mengarah pada pembangkitan gairan seksual.
- d. Berhubungan kelamin (*sexual intercourse*), melakukan penetrasi penis ke dalam vagina

Kinsey juga mengelompokkan tingkatan perilaku seksual menjadi 2 bagian, yakni perilaku seksual ringan dan perilaku seksual berat. Perilaku seksual dikatakan ringan jika seseorang pernah berpegangan tangan, berpelukan, sampai berciuman bibir. Perilaku seksual dikatakan berat jika seseorang pernah melakukan perilaku seksual meraba dada/alat kelamin pasangan, saling menggesekkan alat kelamin dengan pasangan, oral seks, dan melakukan hubungan seksual (*intercourse*) (Kinsey et al., 1948 dalam Anniswah, 2016).

L'Engle mengelompokkan perilaku seksual menjadi 2 yakni perilaku seksual ringan dan perilaku seksual berat. Perilaku seksual ringan meliputi perasaan tertarik, berkencan, berdua (di tempat sepi), berciuman ringan, dan berciuman dengan lidah. Sementara perilaku

seksual berat meliputi memegang dada, memegang vagina atau penis, melakukan seks oral, dan berhubungan seksual (penetrasi/*sexual intercourse*) (L'Engle et al., 2005 dalam Anniswah, 2016)).

Macam-macam perilaku seksual menurut Efendi (2009) dan Sarwono (2011), yaitu:

1. Masturbasi

Masturbasi adalah menyentuh, menggosok, dan meraba bagian tubuh sehingga mendapatkan kepuasan seksual (orgasme) baik tanpa menggunakan alat maupun menggunakan alat. Biasanya masturbasi dilakukan pada bagian tubuh yang sensitif, seperti pada puting payudara, paha bagian dalam, klitoris (pada perempuan), melakukan masturbasi dengan meraba penis sehingga timbul ejakulasi (pada laki-laki).

Masturbasi tidak menimbulkan gangguan fisik jika dilakukan secara aman dan tidak menyebabkan luka dan infeksi. Biasanya akan membuat remaja kelelahan. Jika sering melakukan masturbasi, akan menyebabkan konsentrasi belajar remaja terganggu dan pada remaja lainnya bisa menimbulkan rasa menyenangkan untuk remaja itu sendiri.

2. *Kissing* atau Ciuman

Ciuman dilakukan untuk menimbulkan rangsangan seksual, seperti dibibir disertai dengan rabaan pada bagian-bagian sensitif yang dapat menimbulkan rangsangan seksual. Berciuman dengan bibir tertutup merupakan ciuman yang umum dilakukan oleh remaja, sedangkan berciuman dengan mulut dan bibir terbuka, serta menggunakan lidah disebut French kiss.

Dampak dari aktivitas seksual berciuman bibir dapat menimbulkan sensasi seksual yang kuat, yang dapat membangkitkan dorongan seksual sehingga individu dan pasangan tidak mampu untuk mengontrol hawa nafsu. Apabila cium bibir dilakukan terus menerus dapat menimbulkan ketagihan (perasaan ingin mengulang perbuatan tersebut) dan dapat mendorong untuk melakukan aktifitas seksual lainnya.

3. *Necking*

Necking adalah melakukan ciuman diarea leher ke bawah. *Necking* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan ciuman disekitar leher dan pelukan yang lebih mendalam. Biasanya individu melakukan sentuhan menggunakan mulut pada leher pasangannya baik sampai meninggalkan bekas kemerahan maupun tidak meninggalkan bekas.

4. Onani

Istilah onani sama dengan masturbasi. Onani hanya diperuntukkan oleh pria, dan masturbasi untuk wanita maupun pria. Onani dilakukan dengan cara berkhayal mengenai hal-hal erotis dan mengeksplorasi bagian tubuh sensitif sehingga menimbulkan suatu kenikmatan. Onani biasanya dilakukan menggunakan tangan, tanpa melakukan hubungan intim dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan seksual.

5. Bercumbu berat (*petting*)

Petting adalah melakukan hubungan seksual dengan atau tanpa menggunakan pakaian tetapi hanya sebatas menggesekkan penis ke alat kelamin wanita. Petting biasa dilakukan sebagai pemanasan sebelum melakukan hubungan seksual. Walaupun tanpa melakukan hubungan seksual, petting tetap bisa menimbulkan kehamilan tidak diinginkan karena sperma tetap bisa masuk ke dalam uterus. Hal ini disebabkan karena wanita yang sedang terangsang akan mengeluarkan cairan yang mempermudah masuknya sperma ke dalam uterus. Sperma mempunyai kekuatan untuk berenang masuk ke dalam uterus jika tertumpah pada celana dalam yang dikenakan wanita, apalagi jika mengenai bibir kemaluan wanita.

Hubungan seksual merupakan masuknya penis ke dalam vagina. Jika terjadi ejakulasi (pengeluaran cairan semen yang di dalamnya terdapat jutaan sperma) dengan posisi alat kelamin pria berada dalam vagina sangat memudahkan pertemuan antara sperma dan sel telur yang menyebabkan terjadinya pembuahan dan bisa mengakibatkan kehamilan. Hal ini dilakukan oleh pasangan pria dan wanita untuk mendapatkan kepuasan seksual.

2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Seksual

Faktor – faktor yang mempengaruhi seks pada remaja antara lain: pertama, faktor perkembangan yang berasal dari keluarga dimana anak mulai tumbuh dan berkembang. Kedua, faktor luar mencakup sekolah yang berperan dalam mencapai kedewasaannya. Ketiga, masyarakat yang meliputi adat kebiasaan, pergaulan perkembangan. Faktor – faktor lainnya berupa dorongan seksual, keadaan kesehatan tubuh, psikis, pengalaman seksual, dan pengetahuan seksual (Hurlock, 2008). Faktor – faktor lain yang mempengaruhi remaja dalam berperilaku seksual adalah perubahan hormonal, penyebaran informasi melalui media masa penundaan usia perkawinan, tabu dan larangan dalam pembahasan perilaku seksual, norma – norma di masyarakat, dan pergaulan bebas remaja laki-laki dan perempuan (Sarwono, 2003 dalam Alfiyah, 2017).

Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku seksual pada remaja adalah kontak dengan sumber-sumber informasi. Informasi mengenai lokal maupun global dapat mudah diakses oleh individu dengan adanya jaringan internet. Hal ini memiliki dampak positif dan negatif. Dampak negatif dari penggunaan jaringan internet adalah kecenderungan remaja melakukan perilaku seksual meningkat karena adanya penyebaran informasi dan rangsangan seksual melalui media massa yang sangat mudah diakses oleh remaja. Media yang sering digunakan oleh remaja seperti situs porno (internet), majalah porno, video, film porno, serta smartphone (Sarwono, 2012).

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku seksual remaja antara lain:

1. Usia

Menurunnya angka kematangan seksual ditandai dengan menurunnya usia menarche, selain itu juga meningkatnya informasi melalui media massa atau hubungan dengan orang lain. Hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan batas usia hubungan seks pertama kali yaitu pada usia 13-18 tahun di Jakarta dan dibawah 16 tahun di Manado (Sarwono, 2011).

Menurut hasil studi yang dilakukan oleh Musthofa dan Winarti pada mahasiswa di Pekalongan, diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara umur dengan perilaku seksual (Musthofa dan Winarti, 2010).

2. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu proses pembentukan kecerdasan seseorang secara intelektual dan emosional. Pendidikan juga diartikan sebagai suatu usaha sendiri untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam maupun di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup (Notoatmodjo, 2003).

Berdasarkan hasil studi di Remaja dengan tingkat pendidikan tinggi kecenderungan berperilaku berisiko lebih besar dibandingkan remaja yang berpendidikan rendah (Hidayat et al., 2011, Depkes, 2008). Demikian pula hasil penelitian yang dilakukan di remaja di Pasir Gunung Selatan, Depok tahun 2012. Ada hubungan yang bermakna antara tingkat pendidikan dengan perilaku seksual, dimana remaja yang pendidikannya lebih tinggi memiliki peluang lebih besar sebanyak 1,89 kali dibandingkan remaja dengan pendidikan lebih rendah (Dewi, 2012).

3. Pengetahuan

Menurut Bloom dan Skinner, pengetahuan merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan kembali apa yang diketahuinya dalam bentuk bukti jawaban baik lisan, atau tulisan yang merupakan stimulasi dari pertanyaan. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain terpenting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behavior*). Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. (Notoatmojo, 2007).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMAN Mandai Maros tahun 2014, diketahui ada hubungan antara pengetahuan seksual dan/atau pengetahuan mengenai kesehatan reproduksi dengan perilaku seksual remaja (Rasmiani et al., 2014). Begitupula dengan studi yang dilakukan di SMKN 8 Semarang (Solehyanti, 2008) dan Yogyakarta pada tahun 2013 (Andriani, 2013).

4. Sikap

Hawkins Dkk (1986) dalam Anniswah (2016) menyebutkan, sikap adalah pengorganisasian secara ajeg dan bertahan (*enduring*) atas motif, keadaan emosional, persepsi dan proses-proses kognitif untuk memberikan respon terhadap dunia.

Sikap tumbuh diawali dari pengetahuan yang dipersepsikan sebagai sesuatu hal yang baik (positif) maupun tidak baik (negatif), kemudian diinternalisasikan ke dalam dirinya. Dari apa yang diketahui tersebut akan berpengaruh pada perilakunya. Kalau apa yang dipersepsikan tersebut bersifat positif, maka seseorang cenderung berperilaku sesuai dengan persepsinya. Sebab ia merasa setuju dengan apa yang diketahuinya. Namun sebaliknya, kalau ia mempersiapkan secara negatif, maka ia cenderung menghindari atau tidak melakukan hal itu dalam perilakunya. Tetapi seringkali dalam kehidupan realitasnya, ada banyak faktor lain yang mempengaruhi seseorang, bukan hanya sikap dan pengetahuan seseorang, melainkan bisa juga lingkungan sosial, situasi, atau kesempatan. Akibatnya perilakunya tidak konsisten dengan pengetahuan dan sikapnya (Amaliyasari dan Puspitasari, 2008).

Penelitian yang dilakukan oleh Andriani pada mahasiswa kebidanan FIK Universitas Respati Yogyakarta tahun 2013 menunjukkan adanya hubungan antara sikap dengan perilaku seksual (Andriani, 2013). Demikian pula halnya dengan hasil studi yang dilakukan di Manado pada tahun yang sama (Mangando et al., 2014). Sementara studi yang dilakukan di Semarang pada tahun yang sama menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara sikap dengan perilaku seksual (Lestari, 2014). Begitu pula hasil studi yang

dilakukan pada kelas III SMU Negeri Cirebon tahun 2007, tidak ada hubungan antara sikap dengan perilaku seksual (Juleha, 2007 dalam Naja, 2017).

5. Pengaruh teman sebaya

Teman sebaya adalah interaksi dari sekelompok remaja dengan tingkat kedewasaan yang sama, dimana remaja memiliki kegiatan yang sama (Sinaga, 2012). Dalam hal ini, teman sebaya memberikan informasi mengenai dunia di luar keluarga sehingga remaja lebih banyak menghabiskan waktu bersama dengan teman sebaya dari pada bersama dengan keluarga (Sinaga, 2012). Kelompok teman sebaya sebagai lingkungan sosial bagi remaja mempunyai peranan yang cukup penting bagi perkembangan kepribadiannya dan kelompok teman sebaya memungkinkan remaja untuk mengembangkan dirinya (Yusuf, 2014).

Dengan adanya kelompok teman sebaya, remaja saling berkomunikasi dan saling mencurahkan isi hati (curhat). Remaja saling menceritakan dan mengadu perasaan yang sedang mereka alami, bahkan remaja saling bertukar pengalaman mengenai pengalaman seksual yang telah mereka alami. Kesamaan yang terjadi pada remaja menyebabkan hubungan teman sebaya menjadi semakin akrab, intim bahkan semakin bebas. Inilah yang menyebabkan remaja terjerumus ke arah kehidupan yang tidak sehat

bahkan melakukan perilaku seksual sebelum menikah, mengkonsumsi narkoba, dan HIV/AIDS (BKKBN, 2010).

Kelompok teman sebaya dapat menjadi suatu ancaman bagi perkembangan remaja apabila remaja tidak dapat memilah dengan baik kelompok teman sebaya (Yusuf, 2014). Dalam penelitian Dewi (2012) menunjukkan bahwa adanya hubungan bermakna antara pengaruh teman sebaya dengan perilaku seksual remaja. Remaja dengan pengaruh teman sebaya memiliki kecenderungan berperilaku seksual beresiko sebanyak 1,73 kali dari pada remaja tanpa pengaruh teman sebaya. Hal ini menunjukkan semakin besar pengaruh teman sebaya maka remaja semakin memiliki kecenderungan untuk melakukan perilaku seksual pranikah.

6. Ketaatan beragama Agama berperan sangat penting dalam proses kehidupan manusia.

Agama merupakan kebutuhan dasar manusia sejak berada dalam kandungan (Sinaga, 2012). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Taufik (2013), remaja yang melakukan seks pranikah karena kurangnya iman untuk selalu mengingat Tuhan Yang Maha Esa, sehingga para remaja berani untuk melakukan perbuatan dosa termasuk melakukan perilaku seksual pranikah.

7. Paparan media pornografi

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), pornografi adalah gambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan maupun tulisan untuk membangkitkan sebuah nafsu. Menurut UU NO. 44 (2008), jenis media pornografi adalah televisi, telepon, surat kabar, majalah, radio serta internet. Menurut Tristiadi (2016), remaja yang terpapar media pornografi secara terus-menerus akan meningkatkan hasrat seksual remaja. Remaja mengambil pesan dari media pornografi untuk melakukan kissing, petting, bahkan melakukan hubungan seksual sebelum menikah tanpa menjelaskan dampak dari perilaku seksual yang dilakukan. Hal ini membuat remaja tidak berfikir panjang untuk meniru apa yang mereka lihat.

Remaja dapat mengakses media pornografi dimana saja dan kapan pun saat remaja inginkan. Semakin majunya era globalisasi membuat remaja mendapatkan informasi dengan sangat mudah melalui internet. Orang lain tidak bisa membatasi dan mengontrol para remaja untuk melihat, membaca dan mengakses informasi yang baikbaik saja (BKKBN, 2010). Media yang sering digunakan oleh remaja seperti situs porno melalui internet, majalah porno, video, film porno melalui smartphone (Sarwono, 2012).

8. Pengetahuan seksual remaja sebelum menikah

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan manusia sebagian besar diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2007). Pengetahuan seksual sebelum menikah remaja adalah pengetahuan yang dapat menolong remaja dalam menghadapi masalah hidup yang bersumber pada dorongan seksual (Tristiadi, 2016).

Pengetahuan seksual remaja sebelum menikah terdiri dari pemahaman tentang seksualitas yang dilakukan sebelum menikah yang terdiri dari pengetahuan tentang fungsi hubungan seksual, akibat melakukan hubungan seksual sebelum menikah, dan faktor yang mendorong perilaku seksual sebelum menikah (Sarwono, 2012).

9. Peran orang tua

Orang tua dapat mempengaruhi perilaku seksual anak melalui tiga cara yaitu komunikasi, bertindak sebagai contoh (role model) dan pengawasan. Orang tua seharusnya yang pertama kali memberikan pengetahuan perilaku seksual kepada anaknya (Tristiadi, 2016). Banyak orang tua yang masih mentabukan pembicaraan mengenai seksual dengan anaknya, orang tua tidak terbuka pada anak sehingga anak cenderung tidak mendapatkan

pendidikan perilaku seksual sejak dini (Sarwono, 2011). Hal ini akan membuat jarak antara anak dengan orang tua sehingga pengetahuan seksualitas anak sangatlah kurang.

10. Kontrol diri

Kontrol diri adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan emosi, perilaku dan keinginan untuk memperoleh imbalan tertentu (Tristiadi, 2016). Terdapat tiga aspek kontrol diri, yaitu kontrol perilaku (behavior control), kontrol kognitif (cognitive control), dan kontrol dalam mengambil keputusan (decisional control) (Tristiadi, 2016).

2.3.4 Dampak Perilaku Seksual

Menurut Sarwono (2011), perilaku seksual dapat memberikan dampak negatif pada remaja diantaranya adalah :

1. Dampak psikologis

Dampak psikologis dari perilaku seksual remaja adalah rasa marah, takut, cemas, depresi, rendah diri, merasa bersalah dan berdosa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Savita (2014) dalam satu tahun ternyata ada beberapa siswa yang dikeluarkan dari sekolahnya akibat perilaku seksual sehingga menyebabkan siswa tersebut merasa harga diri rendah dan merasa bersalah.

Hasil penelitian yang dilakukan Savita pada siswa SMAN 1 Girimulyo Kulonprogo terdapat hubungan antara harga diri dengan

perilaku seksual siswa laki-laki SMAN 1 Girimulyo Kulonprogo dengan nilai $p \text{ value} = 0,028$ ($p < 0,05$) sedangkan pada siswa perempuan SMAN 1 Girimulyo Kulonprogo dengan nilai $p \text{ value} = 0,015$ ($p < 0,05$).

2. Dampak fisiologis

Dampak fisiologis dari perilaku seksual remaja adalah kehamilan yang tidak diinginkan dan aborsi. Menurut BKKBN (2008) dalam penelitian Dewi (2012) mendefinisikan kehamilan remaja adalah kehamilan yang terjadi pada seseorang yang berusia 14-19 tahun melalui nikah atau pra nikah.

Kehamilan diluar pernikahan pada remaja dapat memicu terjadinya pengguguran kandungan (aborsi) yang dapat menyebabkan kematian pada ibu maupun pada janin. Secara psikologis, pada saat seseorang mengalami kehamilan diluar pernikahan, maka akan cenderung mengambil jalan pintas dengan melakukan aborsi (Kemenkes, 2011).

3. Dampak sosial

Dampak sosial yang timbul akibat perilaku seksual adalah dikucilkan, putus sekolah pada remaja perempuan yang hamil, dan perubahan peran menjadi seorang ibu. Masyarakat mencela dan menolak keadaan perilaku seksual tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Marantika (2015) dampak sosial yang didapatkan

pada anak yang hamil diluar nikah adalah dikucilkan dan dianggap remeh oleh lingkungan, dan dianggap sebagai sampah di lingkungan masyarakat karena perbuatannya yang hina.

4. Dampak fisik

Menurut Efendi (2009) terdapat beberapa dampak fisik akibat perilaku seksual pranikah remaja. Penyakit Menular Seksual (PMS), adalah penyakit yang ditularkan melalui hubungan seksual. Seseorang beresiko tinggi terkena PMS apabila melakukan hubungan seksual dengan berganti-ganti pasangan baik melalui vagina, oral maupun anal. Selain itu AIDS, adalah sekumpulan penyakit akibat menurunnya sistem kekebalan tubuh, penyebabnya adalah HIV melalui hubungan seksual.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2012) menyatakan bahwa remaja cenderung beresiko tertular PMS atau HIV/AIDS karena seringkali remaja melakukan hubungan seksual tanpa rencana, sehingga remaja tidak siap untuk menggunakan kondom atau alat kontrasepsi lainnya. Pada bulan Juni 2012 didapatkan data jumlah pengidap HIV usia remaja (15-24 tahun) mencapai angka 103 orang, sedangkan pengidap AIDS mencapai 45 orang. Prosentase penyakit HIV/AIDS pada kalangan remaja berada pada urutan kedua setelah golongan usia dewasa, diatas 25 tahun.

2.4 Gawai

2.4.1 Definisi Gawai

Gawai (Bahasa Inggris : *gadget*) adalah suatu [peranti](#) atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan [teknologi](#) yang diciptakan sebelumnya (Wikipedia, 2019). *Gadget* (Gawai) merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan (Widiawati, 2014). *Gadget* (Gawai) adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia (Jati, 2014).

2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gawai

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi remaja dalam penggunaan gawai. Faktor-faktor tersebut meliputi:

1. Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial

Iklan seringkali mempengaruhi remaja untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat remaja semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru (Fadilah, 2015).

2. Gawai menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam gawai membuat ketertarikan pada remaja. Sehingga hal itu membuat remaja penasaran untuk mengoperasikan gawai (Fadilah, 2015).

3. Kecanggihan dari gawai

Kecanggihan dari gawai dapat memudahkan semua kebutuhan remaja. Kebutuhan remaja dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online (Fadilah, 2015).

4. Keterjangkauan harga gawai

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari gawai semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli gawai, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan gawai untuk anaknya (Fadilah, 2015).

5. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gawai, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gawai. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gawai (Fadilah, 2015).

6. Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku remaja. Sehingga banyak remaja mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget* (Gawai) (Kotler, 2007).

7. Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku remaja (Kotler, 2007).

8. Faktor pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian remaja yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti trend sesuai perkembangan teknologi (Kotler, 2007).

2.4.3 Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gawai

Penggunaan gawai dikalangan remaja tentunya akan menimbulkan dampak bagi remaja. Dampak yang terjadi berupa dampak positif dan negatif.

1. Dampak positif

- a. Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Sehingga memudahkan untuk saling berkomunikasi dengan orang baru dan memperbanyak teman (Harfiyanto, dkk, 2015).
- b. Mempersingkat jarak dan waktu. Karena dalam era perkembangan gawai yang canggih didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini (Harfiyanto, dkk, 2015).
- c. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan. Hal ini dikarenakan kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam gawai (Harfiyanto, dkk, 2015).
- d. Mempermudah para remaja mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan remaja dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran (Harfiyanto, dkk, 2015)

2. Dampak negatif

- a. Remaja menggunakan media sosial didalam gawai mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gawai. Hal ini biasanya digunakan remaja untuk berkomunikasi dimedia sosial dibandingkan dengan belajar (Harfiyanto, dkk, 2015).

- b. Aplikasi yang ada didalam gawai membuat remaja lebih mementingkan diri sendiri. Seringkali remaja mengabaikan orang disekitarnya bahkan tidak menganggap orang yang mengajaknya mengobrol (Harfiyanto, dkk, 2015).
- c. Remaja menjadi kecanduan dalam bermain gawai. Awalnya remaja menggunakan gawai hanya untuk bermain game. Akan tetapi remaja lama-kelamaan menemukan kesenangan dengan gawai sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan (Winoto, 2013).
- d. Gawai memudahkan remaja mengakses berbagai situs yang tidak selayaknya diakses. Berbagai hal yang marak diakses remaja adalah bermacam bentuk pornografi dan video kekerasan (Winoto, 2013).
- e. Media sosial yang ada didalam gawai sering menimbulkan berbagai kasus. Dimana kasus tersebut seperti penculikan, pemerkosaan. Hal ini biasanya diawali dengan pengenalan di media sosial (Winoto, 2013). Media sosial yang paling sering digunakan oleh remaja adalah *Facebook, Twitter, LinkedIn, Tumblr, Instagram, Pinterest, Path, Youtube, Instagram, Kaskus, Line, Whatsapp*, dan *Blackberry Messenger*. Media sosial atau yang sering disebut dengan Medsos menawarkan fitur-fitur yang digemari oleh remaja (Oktavia, 2015). *Facebook*

memberikan fitur untuk *update* status, *upload* foto, dan bergabung dalam grup tertentu (Sanjaya, 2009). Media sosial yang lainnya adalah *Instagram* yang memberikan fitur mengambil, mengedit, dan mengupload foto ke dunia maya (Rasyid, 2012).

- f. Remaja seringkali tidak dapat mengontrol kata-katanya. Mereka menggunakan kata-kata kasar, mengejek, serta seringkali remaja mencemooh dengan sesama teman sebaya di media sosial yang ada didalam gawai (Winoto, 2013).
- g. Gawai membuat remaja menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Biasanya remaja dalam keseharian penuh untuk bermain gawai (Ameliola dan Nugraha, 2013).

2.5 Teori Generasi

Dalam teori generasi (*Generation Theory*) yang dikemukakan Graeme Codrington & Sue Grant-Marshall, Penguin, (2004) dalam John (2018) dibedakan 5 generasi manusia berdasarkan tahun kelahirannya, yaitu: (1) Generasi *Baby Boomer*, lahir 1946-1964; (2) Generasi X, lahir 1965-1980; (3) Generasi Y, lahir 1981-1994, sering disebut generasi *millennial*; (4) Generasi Z, lahir 1995-2010 (disebut juga *iGeneration*, *GenerasiNet*, *Generasi Internet*). dan (5) Generasi Alpha, lahir 2011-2025. Kelima generasi tersebut memiliki perbedaan pertumbuhkembangan kepribadian.

1. Baby Boomer (lahir tahun 1946 – 1964)

Generasi yang lahir setelah Perang Dunia II ini memiliki banyak saudara, akibat dari banyaknya pasangan yang berani untuk mempunyai banyak keturunan. Generasi yang adaptif, mudah menerima dan menyesuaikan diri. Dianggap sebagai orang lama yang mempunyai pengalaman hidup.

2. Generasi X (lahir tahun 1965-1980)

Tahun-tahun ketika generasi ini lahir merupakan awal dari penggunaan PC (personal computer), video games, tv kabel, dan internet. Penyimpanan data nya pun menggunakan floppy disk atau disket. MTV dan video games sangat digemari masa ini. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Jane Deverson, sebagian dari generasi ini memiliki tingkah laku negatif seperti tidak hormat pada orang tua, mulai mengenal musik punk, dan mencoba menggunakan ganja.

3. Generasi Y (lahir tahun 1981-1994)

Dikenal dengan sebutan generasi millennial atau milenium. Ungkapan generasi Y mulai dipakai pada editorial koran besar Amerika Serikat pada Agustus 1993. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, instan *messaging* dan media sosial seperti facebook dan twitter. Mereka juga suka main game online.

4. Generasi Z (lahir tahun 1995-2010)

Disebut juga iGeneration, generasi net atau generasi internet.

Mereka memiliki kesamaan dengan generasi Y, tapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti nge-tweet menggunakan ponsel, browsing dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan headset. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka. Generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, berikut ini karakteristik Generasi Z:

- a. Fasih Teknologi , *tech-savvy, web-savvy, appfriendly generation*.

Mereka adalah “generasi digital” yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Mereka dapat mengakses berbagai informasi yang mereka butuhkan secara mudah dan cepat, baik untuk kepentingan pendidikan maupun kepentingan hidup kesehariannya.

- b. Sosial. Mereka sangat intens berinteraksi melalui media sosial dengan semua kalangan. Mereka sangat intens berkomunikasi dan berinteraksi dengan semua kalangan, khususnya dengan teman sebaya melalui berbagai situs jejaring, seperti: Facebook, twitter, atau melalui SMS. Melalui media ini, mereka bisa mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkannya secara spontan.

- c. Ekspresif. Mereka cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan
 - d. *Multitasking*. Mereka terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan. Mereka bisa membaca, berbicara, menonton, atau mendengarkan musik dalam waktu yang bersamaan. Mereka menginginkan segala sesuatunya dapat dilakukan dan berjalan serba cepat. Mereka tidak menginginkan hal-hal yang bertele-tele dan berbelit-belit.
 - e. Cepat berpindah dari satu pemikiran/pekerjaan ke pemikiran/pekerjaan lain (*fast switcher*)
 - f. Senang berbagi
5. Generasi Alpha (lahir tahun 2011-2025)

Generasi yang lahir sesudah generasi Z, lahir dari generasi X akhir dan Y. Generasi yang sangat terdidik karena masuk sekolah lebih awal dan banyak belajar, rata-rata memiliki orang tua yang kaya.

Tabel 2.1
Perbedaan Generasi (Lancaster & Stillman)

Faktor	Baby Boomers	Generation Xers	Millennial Generation
<i>Attitude</i>	<i>Optimis</i>	<i>Skeptis</i>	<i>Realistis</i>
<i>Overview</i>	Generasi ini percaya pada adanya peluang, dan seringkali terlalu idealis untuk membuat perubahan positif didunia. Mereka juga kompetitif dan mencari cara untuk melakukan perubahan dari sistem yang sudah ada.	Generasi yang tertutup, sangat independen dan punya potensi, tidak bergantung pada orang lain untuk menolong mereka.	Sangat menghargai perbedaan, lebih memilih bekerja sama daripada menerima perintah, dan sangat pragmatis ketika memecahkan persoalan.
<i>Work Habits</i>	Punya rasa optimis yang tinggi, pekerja keras yang menginginkan penghargaan secara personal, percaya pada perubahan dan perkembangan diri sendiri	Menyadari adanya keragaman dan berpikir global, ingin menyeimbangkan antara pekerjaan dengan kehidupan, bersifat informal, mengandalkan diri sendiri, menggunakan pendekatan praktis dalam bekerja, ingin bersenang –senang dalam bekerja, senang bekerja dengan teknologi terbaru	Memiliki rasa optimis yang tinggi, fokus pada prestasi, percaya diri, percaya pada nilai-nilai moral dan sosial, menghargai adanya keragaman

Sumber: Lancaster & Stillman (2002) dalam Putra (2017).

2.6 Hubungan Penggunaan Media Gawai dengan Perilaku Seksual

Berdasarkan hasil penelitian Darnoto (2016) menunjukkan bahwa ada hubungan penggunaan smartphone (gawai) dengan perilaku seksual pada remaja. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian dari Muyassaroh (2016) menunjukkan bahwa pemanfaatan media elektronik dapat membentuk sikap remaja terutama terhadap seks pranikah. Responden yang memanfaatkan media elektronik dengan

cukup untuk mengakses seksualitas mempunyai kecenderungan untuk menunjukkan sikap cukup terhadap seks pranikah yaitu dengan menghindari perilaku seks pranikah.

Menurut Azwar (2011) salah satu faktor yang membentuk sikap seseorang adalah media massa termasuk media elektronik. Dalam pemberitaan surat kabar maupun radio atau media komunikasi lainnya, berita yang seharusnya faktual disampaikan secara objektif berpengaruh terhadap sikap konsumennya. Menurut penelitian Savitri (2015), faktor yang paling berpengaruh dalam kejadian seks pranikah pada remaja adalah paparan media pornografi dengan nilai signifikan 0,373. Faktor lain yang mempengaruhi kejadian seks pranikah adalah pengaruh teman sebaya, pengetahuan remaja, dan kontrol diri. Sedangkan menurut Saputri (2015) faktor yang mempengaruhi sikap seks pranikah pada remaja adalah pengetahuan, peran teman sebaya dan pengawasan orang tua.

Hasil penelitian Nursal (2008), menunjukkan bahwa responden yang terpapar pornografi melalui media elektronik mempunyai peluang 3,06 kali untuk berperilaku seksual beresiko, jika dibandingkan dengan remaja yang tidak terpapar media pornografi melalui media elektronik. Adanya penyebaran informasi dan rangsangan seksual melalui media elektronik yang sangat mudah diakses oleh para remaja, berakibat meningkatnya perilaku seksual berisiko pada remaja terutama seks pranikah.

Menurut Sarwono (2012) kecenderungan perilaku seksual remaja semakin meningkat oleh karena adanya penyebaran informasi dan rangsangan seksual

melalui media elektronik yang sangat mudah diakses oleh para remaja. Media yang sering digunakan oleh remaja seperti situs porno (internet), video, film porno, serta smartphone. Suyatno (2011) menambahkan kemajuan teknologi di satu sisi sangat menguntungkan, disisi lain bisa berbahaya. Salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi berupa internet adalah mudahnya mengakses pornografi dan pornoaksi.

Menurut penelitian Fitriana (2012) sikap seks pranikah pada remaja yang kurang terjadi karena sebagian besar remaja memperoleh informasi dari internet. Informasi yang salah tentang seksual mudah sekali didapatkan oleh remaja dan segala hal yang bersifat pornografis akan menguasai pikiran remaja yang kurang kuat dalam menahan pikiran emosinya. Informasi yang hanya setengah-setengah tidak hanya mendorong remaja untuk mencoba- coba, tetapi juga bisa menimbulkan salah persepsi.