

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pengetahuan

2.1.1 Definisi

Pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga dan sebagainya). Dengan sendirinya pada waktu pengindraan sehingga menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran (telinga) dan indra penglihatan (mata). Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda (Notoadmojo, 2013).

Pengetahuan merupakan hasil “Tahu” dan ini terjadi setelah seseorang mengadakan pengindraan terhadap objek indra manusia yakni penglihatan (mata), pendengaran (telinga), penciuman (hidung), rasa dan raba dengan sendiri. Pada waktu pengindraan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian persepsi terhadap objek, sebagai besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2003 dalam buku A. Wawan dan dewi, 2010).

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan hasil pengindraan atau hasil objek yang dimiliki seseorang, dan sesuatu yang

sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Serta pengetahuan pun dapat dipengaruhi oleh intensitas perhatian terhadap objek.

2.1.2 Jenis Pengetahuan

Dalam kehidupan manusia dapat memiliki berbagai pengetahuan, maka didalam pengetahuan, maka didalam pengetahuan, maka didalam kehidupan manusia dapat memiliki berbagai pengetahuan dan kebenaran. Burhanudin salam mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki olehn manusia ada 4 yaitu :

- 1). Pengetahuan biasa, yaitu pengetahuan yang dalam filsafat dikatakan dengan istilah *Common Scense*, dan sering diartikan dengan *Good Sense*, karena serseorang memiliki sesuatu dimana ia menerima secara baik.
- 2). Pengetahuan ilmu yaitu ilmu sebagai terjemah ilmu dari *Science* dapat diartikan untuk menunjukan ilmu pengetahuan alam yang sifatnya kuantitatif dan objektif, ilmu merupakan suatu metode berfikir secara objektif, tujuannya untuk menggambarkan dan memberi makna terhadap dunia faktual. Pengetahuan yang diperoleh dari pemikiran yang bersifat komplemasif dan spekulatif.
- 3). Pengetahuan filsafat yaitu pengetahuan yang diperoleh dari pemikiran yang bersifat komolematif dan spekulatif.

- 4). Pengetahuan Agama yaitu pengetahuan yang hanya diperoleh dari Tuhan lewat para utusannya. Pengetahuan Agama bersifat mutlak dan wajib diyakini oleh para pemeluk Agama. Pengetahuan ini mengandung beberapa hal yaitu ajaran tentang cara berhubungan dengan Tuhan, yang sering juga disebut dengan hubungan vertikal dan cara berhubungan dengan sesama manusia, yang sering juga disebut dengan hubungan horizontal.

2.1.3 Tingkat Pengetahuan

Dari buku Notoatmodjo (2012). Pengetahuan kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan (*ovent behavior*). Pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu:

1). Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya termasuk kedalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) suatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima oleh sebab itu “Tahu” ini adalah merupakan tingkat pengetahuan yang rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari yaitu menyebutkan, menguraikan, mengidentifikasi, menyatakan dan sebagainya.

2). Memahami (*comprehention*)

Memahami artinya sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dimana dapat menginterpretasikan secara benar, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan dan sebagainya terdapat suatu objek yang dipelajari.

3). Aplikasi (*Application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk mengnakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi riil (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan aplikasi atau enggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain

4). Analisi (*Analysts*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk mcnyatakan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen tetapi masih dalam struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5). Sintesis

Sintesis yang dimaksud menunjukan pada satu kemampuan untuk melaksanakan atau menghubungkan bagian-bagia didalam suatu keseluruhan yang baru, Dengan kata lain sintesis adaah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi yang ada.

6). Evaluasi

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan suatu penilaian terhadap suatu material atau objek. Penilaian-penilaian itu berdasarkan suatu riteria yang ditentukan sendiri atau meggunakan kriteria-kriteria yang telah ada (Rudi Haryono,2016).

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempegaruhi Pengetahuan

Menurut Budiman dan Riyanto (2013) faktor yang mempengaruhi pengetahuan meliputi :

1). Pendidikan

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dan merupakan usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Budiman & Riyanto, 2013). Semakin tinggi pendidian seseorang maka semakin cepat menerima dan memahami suatu informasi sehingga pengetahuan yang dimiliki juga semakin tinggi (Sriningsih, 2011)

2). Informasi/Media Massa

Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, meyiapkan, menyimpan, memanipulasi, mengumumkan, menganalisis dan menyebarkan informasi dengan tujuan tertentu informasi diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan

pengaruh jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan dan peningkatan pengetahuan. Semakin berkembangnya teknologi menyediakan bermacam-macam media massa sehingga dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat.

3). Sosial Budaya dan Ekonomi

Tradisi atau budaya seseorang yang dilakukan tanpa penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk akan menambah pengetahuannya walaupun tidak meakukan. Status ekonomi juga akan menentukan tersedianya fasilitas yang dibutuhkan untuk kegiatan tertentu sehingga ekonomi akan mempengaruhi pengetahuan seseorang. Seseorang yang mempunyai sosial budaya yang baik maka pengetahuannya akan baik tapi jika sosial budayanya kurang baik maka pengetahuannya akan kurang baik. Status ekonomi seseorang mempengaruhi tingkat pengetahuan karena seseorang yang memiliki status ekonomi dibawah rata rata maka seseorang tersebut akan sulit untuk memenuhi fasilitas yang diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan.

4). Lingkungan

Lingkungan mempengaruhi proses masuknya pengetahuan kedalam individu karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh individu. Lingkungan yang baik maka pengetahuan yang didapat juga akan kurang baik.

5). Pengalaman

Pengalaman dapat diperoleh dari pengalaman orang lain maupun diri sendiri sehingga pengalaman yang sudah diperoleh dapat meningkatkan pengetahuan seseorang. Pengalaman. Pengalaman seseorang tentang suatu permasalahan akan membuat orang tersebut mengetahui bagaimana cara menyelesaikan permasalahan dari pengalaman sebelumnya yang telah dialami sehingga pengalaman yang didapat bisa dijadikan sebagai pengetahuan apabila mendapatkan masalah yang sama.

6). Usia

Semakin bertambahnya usia maka akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperoleh juga akan semakin membaik dan bertambah (Rudi Haryono,2016).

2.1.5 Kategori Pengetahuan Menurut Notoatmodjo (2013)

Pengukuran pengetahuan dilakukan dengan wawancara atau kuesioner yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden.

- 1). Baik : Bila subjek mampu menjawab dengan benar 76-100 % dari seluruh pertanyaan.

2). Cukup : Bila subjek mampu menjawab dengan benar 56-76 % dari seluruh pertanyaan

3). Kurang : Bila subjek mampu menjawab dengan benar <56 % dari seluruh Pertanyaan

2.1.6 Cara memperoleh pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2010) terdapat beberapa cara memperoleh pengetahuan, yaitu:

1. Cara kuno atau non modern

Cara kuno atau tradisional dipakai untuk memperoleh kebenaran pengetahuan, sebelum ditemukannya metode ilmiah, atau metode penemuan statistic dan logis. Cara-cara penemuan pengetahuan pada periode ini meliputi:

a) Cara coba salah (trial and error)

Cara ini dilakukan dengan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah dan apabila kemungkinan tersebut tidak bias dicoba kemungkinan yang lain.

b) Pengalaman Probadi

Pengalaman merupakan sumber pengetahuan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan.

c) Melalui jalan fikiran

Untuk memperoleh pengetahuan serta penalarannya. Banyak sekali kebiasaan-kebiasaan dan tradisi-tradisi yang dilakukan oleh orang, tanpa penalaran apakah yang dilakukan baik atau tidak. Kebiasaan-

kebiasaan seperti ini biasanha diwariskan turun-temurun dari generasi ke generasi beriktnya. Kebiasaan-kebiasaan ini diterima dari sumbernya sebagai kebenaran yang mutlak.

2. Cara modern

Cara baru atau modern dalam memperoleh pengetahuan lebih sistematis, logis, dan alamiah. Cara ini disebut “metode penelitian ilmiah” atau lebih populer disebut metodologi penelitian, yaitu:

a) Metode induktif

Mula-mula mengadakan pengamatan langsung terhadap gejala-gejala alam atau kemasyarakatan kemudian hasilnya dikumpulkan atau diklasifikasikan, akhirnya diambil kesimpulan umum.

b) Metode deduktif

Metode yang menerapkan hal-hal yang umum terlebih dahulu untuk seterusnya dihubungkan dengan bagian-bagiannya yang khusus.

2.1.7 Cara Pengukur Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin di ukur dari subjek penelitian atau responden. (Notoatmodjo, 2010)

2.2 Konsep Remaja

2.3.1 Definisi Remaja

Remaja menurut WHO adalah suatu masa dimana secara fisik individu berkembang dari saat pertama kali menunjukan tanda-tanda seksual sekunder sampai mencapai kematangan seksual, secara psikologis individu mengalami perkembangan dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa dengan batasan usia 10-20 tahun (Sarwono, 2010).

Menurut undang – undang No 4 tahun 1979 mengenai Kesejahteraan Anak Remaja adalah individu yang belum mencapai 21 tahun dan belum menikah. Sedangkan menurut UU Perkawinan No 1 tahun 1974 anak dianggap sudah remaja apabila cukup matang untuk menikah, yaitu umur 16 tahun untuk anak perempuan dan 19 tahun untuk anak laki – laki. Menurut WHO remaja adalah bila anak telah mencapai umur 10 – 18 tahun (Soetjiningsih, 2010). Jadi dapat dikatakan bahwa remaja merupakan seorang individu berumur kurang dari 21 tahun, yang mengalami perubahan baik secara morfologi, fisiologi, maupun psikososial.

Menurut Hurlock (2011), adalah suatu periode transisi dari masa kanak-kanan menuju dewasa, berdasarkan kematangan mental, emosional, sosial, psikososial dan seksual. Masa perkembangan menurut Hurlock (2011), masa remaja dibagi dalam 3 tahap, yaitu :

- a. Masa remaja awal (Early adolescence 12 - 14 tahun), ciri khasnya adalah:

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.

- b. Masa remaja pertengahan (Middle adolescence 15 – 17 tahun), ciri khasnya adalah :

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan teman-teman. Remaja merasa senang jika banyak teman yang menyukainya. Ada kecenderungan “narcitic”, 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 seksual yang mereka inginkan.

- c. Masa remaja akhir (Late adolescence 18 – 21 tahun), ciri khasnya adalah:

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa yang ditandai dengan pencapaian 5 hal, yaitu :

- 1) Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.

- 2) Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang dan dalam pengalaman-pengalaman yang baru.
- 3) Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
- 4) Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri).
- 5) Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (private self) dan publik.

2.3.2 Tugas-tugas perkembangan masa remaja

Tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya sikap dan meninggalkan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk kemampuan bersikap dan perilaku secara dewasa.

Adapun tugas-tugas perkembangan masa remaja, menurut Hurlock (Asrori, 2004:10) adalah berusaha:

- 1) Mampu menerima keadaan fisiknya
- 2) Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa
- 3) Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis
- 4) Mencapai kemandirian emosional
- 5) Mencapai kemandirian ekonomi
- 6) Mengembangkan konsep dan ketrampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat
- 7) Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua

- 8) Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa.
- 9) Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan
- 10) Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Senada dengan pendapat Hurlock, William Kay (Pratiwi,2015) mengemukakan tugas-tugas perkembangan remaja itu sebagai berikut:

- 1) Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya
- 2) Mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang mempunyai otoritas
- 3) Mengembangkan ketrampilan berkomunikasi intrapersonal dan belajar bergaul dengan teman sebaya atau orang lain, baik secara individual maupun kelompok
- 4) Menemukan manusia model yang dijadikan identitasnya
- 5) Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri
- 6) Memperkuat self-control (kemampuan mengendalikan diri) atas skala nilai, prinsip-prinsip atau falsafah hidup
- 7) Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap perilaku) kekanak-kanakan.

Lebih lanjut Havighurst (Hurlock, 1991) mengemukakan bahwa tugas perkembangan remaja adalah sebagai berikut:

- 1) Mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita.
- 2) Mencapai peran sosial pria, dan wanita.
- 3) Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuh secara efektif.
- 4) Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.
- 5) Mencapai kemandirian yang emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.
- 6) Mempersiapkan karir ekonomi.
- 7) Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.
- 8) Memperoleh perangkat dan sistem etis sebagai pegangan untuk perilaku mengembangkan ideologi.

2.3 Konsep Pornografi

2.3.1 Definisi Pornografi

Menurut UU Pornografi No 44 tahun 2008 Pornografi adalah gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.

Pornografi dari bahasa Yunani secara harafiah adalah tulisan tentang atau gambaran tentang pelacur (kadang kala juga disingkat

menjadi porn, pron, atau porno) atau penggambaran tubuh manusia atau perilaku seksual manusia secara terbuka dengan tujuan membangkitkan birahi (gairah seksual). Pornografi dibedakan dalam "pornografi berat" dan "pornografi ringan". Pornografi ringan umumnya merujuk pada bahan-bahan yang menampilkan ketelanjangan, adegan-adegan yang secara sugestif bersifat seksual, atau menirukan adegan seks. Sementara pornografi berat mengandung gambar-gambar alat kelamin, kegiatan seksual termasuk penetrasi.

Berdasarkan beberapa definisi di atas pornografi dapat diartikan sebagai segala bentuk audio, visual, dan audiovisual yang berada dalam hal-hal yang berbau seksual berupa tulisan, gambar, tayangan yang berfokus pada alat kelamin dan perilaku seksual seperti kissing, touching antar lawan jenis maupun sesama jenis untuk keperluan kepuasan atau kesenangan seksual.

Porno dibagi menjadi beberapa macam, antara lain:

1. Pornografi, yaitu gambar-gambar perilaku pencabulan yang lebih banyak menonjolkan tubuh dan alat kelamin manusia. Bersifat seronok, jorok, vulgar, yang membuat orang melihatnya terangsang secara seksual. Republika Indonesia, "Undang-Undang Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi, bab 1, Pasal 1," dalam Apriadi Tamruraka, Literasi Media : Cerdas Bermedia Khalayak Media massa (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013)

2. Pornoteks, yaitu karya pencabulan yang tertulis sebagai naskah cerita-cerita atau berita dalam berbagai versi hubungan seksual dalam bentuk narasi, konstruksi cerita, testimonial, atau pengalaman pribadi secara vulgar, termasuk pula cerita buku komik, sehingga pembaca akan merasa seperti menyaksikan sendiri, mengalami atau melakukan sendiri hubungan seks itu.
3. Pornosuar, suara atau tuturan, kata-kata dan kalimat-kalimat yang diucapkan seseorang yang langsung atau tidak langsung bahkan secara vulgar melakukan rayuan seksual, suara atau tuturan tentang objek seksual atau aktivitas seksual.
4. Pornoaksi, yaitu penggambaran aksi, gerakan, lenggokan, liukan tubuh, penonjolan bagian-bagian tubuh yang dominan memberi rangsangan seksual sampai dengan aksi mempertontonkan payudara dan alat vital yang tidak disengaja atau disengaja untuk membangkitkan nafsu seksual bagi yang melihatnya.
5. Pornomedia, dalam media massa, pornografi, pornoteks, pornosuar, dan pornoaksi menjadi bagian yang saling terhubung. Dalam konten pornografi (cetak-visual) memiliki kedekatan dengan pornoteks, karena gambar dan teks disatukan dalam media cetak. Sedangkan pornoaksi dapat bersamaan muncul dengan pornografi (elektronik) karena ditayangkan di televisi. Tayangan pornografi tidak hanya ada di majalah-majalah atau dikemas dalam bentuk DVD/VCD tetapi seiring perkembangan teknologi digitalisasi dan internet bisa ditemukan

dengan mudah di website. Varian-varian porno ini menjadi satu dengan media jaringan, seperti internet yaitu yang sering dikenal dengan Cyber sex, cyber porno, dan sebagainya.

2.3.3 Pornografi di Internet

Internet merupakan singkatan dari interconnection networking. Sementara definisi internet merupakan hubungan antara berbagai komputer dan jaringan di seluruh dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan komunikasi yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP.

Melihat kemunculan internet, pornografi pun semakin mudah didapat. Internet memberikan sarana yang mudah kepada konsumen dengan kebepornografi dilarang sama sekali oleh hukum, atau setidaknya mereka tidak perlu memperhatikan bukti usia, dapat dengan mudah mendapatkan bahan-bahan seperti itu dari negara-negara lain di mana pornografi legal atau tidak mengakibatkan tuntutan hukum.

Meskipun saat ini instansi terkait seperti Kemenkominfo (Kementrian Komunikasi dan Informatika) telah melakukan upaya untuk memblokir situs-situs porno, namun keberadaannya tetap terus bisa diakses. Hal ini dikarenakan blokir keyword (kata kunci) tidak menjamin, karena mereka akan menciptakan keyword baru selain itu di setiap page (halaman) terdapat ratusan link (jaringan) pada berbagai situs porno lainnya. Konten pornografi ini bisa tersebar

mulai dari film, animasi kartun, foto, komik, majalah dan bahkan pada games atau permainan. Oleh karena keberadaan dunia maya adalah luas dan untuk membuat website porno dapat dilakukan serta dipublikasikan oleh siapa pun. Teknologi internet selalu memiliki celah untuk dapat ditembus oleh para pembuat konten situs porno yang memahami teknologi ini.

Sebenarnya upaya mencegah pornografi masuk ke ruang publik juga dilakukan oleh individu dan orang tua itu sendiri melalui bantuan software (perangkat lunak) seperti program DNS Nawala dan Open DNS yang merupakan software penfilter situs porno, phising, virus, dan malware. Orang tua dapat menggunakan salah satu DNS ini pada jaringan internet rumah. Kedua DNS ini lumayan ampuh untuk memblokir situs porno dan stabil. Selain menggunakan DNS, dapat menggunakan software khusus untuk memblokir situs berbahaya versi gratisan, contohnya Web security Guard dan K9 Web Protection. Sebagai tambahan, dapat menggunakan software anti porno lainnya, seperti:

1. Anti porn. Software ini dapat memblokir situs, konten, atau gambar porno.
2. Naomi. Software ini dapat memblokir situs porno, jika kita membuka situs porno, maka secara otomatis browser saat kita akan tertutup.

3. Netdog. Software ini tidak seperti Naomi yang menutup browser langsung, tetapi menghentikan loading browser saat kita membuka situs porno. Kita dapat menambahkan keyword atau url situs porno pada software ini sebagai database tambahan.

Dari penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa pornografi di internet sangatlah berbahaya dimana anak remaja dengan mudah mendapatkan website yang menyajikan konten-konten porno secara leluasa. Adegan vulgar di umbar secara utuh tanpa adanya sistem sensor layaknya adegan yang di tampilkan di media massa lainnya. Meskipun adanya intervensi dari pemerintah serta berbagai software yang berfungsi untuk memblokir atau memfilter situs-situs porno, namun kenyataannya masih banyak pengguna internet menikmati situs porno melalui link-link dengan keyword yang tidak dapat dibaca oleh software yang memfilter konten porno.

2.3.4 Dampak Dan Pengaruh Pornografi

Dampak dari pornografi itu sendiri sangat merugikan remaja itu sendiri. Psikologi Ike R.Sugianto mengatakan efek psikologis pornografi dari internet bagi remaja sangat memicu kelainan seksual kesehatan mereka, dan remaja yang mengenal pornografi sejak dini akan cenderung menjadi anti sosial, tidak setia, kekerasan dalam rumah tangga, tidak sensitif, memicu kelainan seksual dan menimbulkan kecanduan mengakses internet pada situs game dan porno.

Ahli bedah otak dari University of Texas yang bernama Donald Hilton Junior mengatakan, otak yang rusak akibat pornografi memperlihatkan kerusakan yang sama dengan otak yang rusak akibat kecelakaan. Selain itu, Donald Hilton juga mengatakan, berbeda dengan dampak NAPZA yang merusak di 3 bagian, maka pecandu pornografi yang sudah melakukan hubungan seks mengalami kerusakan otak di 5 bagian.

Pada kecanduan narkoba terdapat 3 bagian otak mengalami kerusakan yaitu: 1. Pre Frontal Corteks 2. Hippocampus 3. Cingulate gyrus. Sedangkan kecanduan pornografi menyebabkan kerusakan pada 5 bagian otak yaitu: 1. Pre Frontal Corteks 2. Hippocampus 3. Cingulate gyrus 4. Nucleus Accumbens 5. Cerebellum. Pornografi pada anak dan remaja PFC (pre frontal corteks bagian otak yang tepat berada di belakang dahi) menyebabkan otak yang semestinya berkembang dengan baik, mengalami penciutan dan bahkan rusak sama sekali. Otak ini merupakan pusat dari kegiatan pengambilan keputusan, kerusakan ini memiliki dampak yang jauh lebih hebat dari orang dewasa.

Padahal otak bagian depan ini membedakan antara manusia dan binatang. Karena memiliki fungsi mengembangkan etika dan bertugas sebagai pemimpi yang mengatur: 1) Daya Konsentrasi, 2) Kemampuan membedakan benar dan salah, 3)

Kemampuan merencanakan masa depan, 4) Kemampuan menunda rasa senang dan kepuasan, 5) Pusat berfikir kritis. Rusaknya otak akan mengakibatkan mudah bosan, merasa sendiri, mudah marah, tertekan, cepat lelah, kemampuan belajar dan penurunan prestasi.

Rusaknya jaringan otak ini disebabkan oleh sebuah hormon yang mengalami peningkatan sepanjang waktu dan tidak pernah menurun intensitasnya. Menurut Dr. Randall F. Hyde, Ph. D. seorang psikologi senior dari Amerika menyebutkan dampak buruk pornografi bagi remaja adalah rusaknya 4 macam hormon baik dalam tubuh remaja, hormon tersebut adalah:

1) Hormon yang memberi rasa bahagia (Hormon Dopamine)

Hormon yang bekerja dengan cara menimbulkan sensasi rasa puas, senang, bahagia. Seharusnya, dalam diri seorang remaja hormon ini menimbulkan rasa senang dan puas ketika ia berhasil mengerjakan soal-soal ujian. Dan terus berupaya untuk meningkatkan seluruh potensi yang dimilikinya, sedangkan pada remaja yang terpapar pornografi, bila pada mulanya ia merasa senang dengan melihat gambar-gambar porno, maka beberapa hari selanjutnya ia akan mencari gambar yang bergerak begitu seterusnya.

2) Hormon yang selalu mencari peluang untuk memuaskan rasa senang (Hormon Neuropiniphrin)

Cara kerja hormon ini sama dengan cara orang selalu berfikir, membayangkan berbagai peluang untuk memuaskan hasratnya. Bila seorang remaja mengalami kerusakan hormon ini ia tidak bisa berfikir jernih, malas belajar, malas berfikir, malas berkreasi karena segala sesuatu berujung pada seks.

3) Hormon yang menimbulkan rasa tentram (Hormon Serotonin)

Hormon ini membuat seseorang merasa tentram dan tenang jika melakukan aktivitas tertentu dan membuat seorang remaja melakukan banyak hal positif yang bisa menimbulkan rasa tentram. Namun, pornografi telah merusak kerja hormon ini dengan membuat korban merasakan ketentraman hanya setelah berhasil melakukan kegiatan seks.

4) Hormon yang menimbulkan ikatan cinta dan kasih sayang (Hormon Oksitosin)

Hormon ini akan bekerja menumbuhkan rasa cinta pada pemuasan seksual tanpa memperdulikan rasa malu, rasa takut pada orang tua, bahkan penciptanya.

Ketika bagian otak ini rusak maka orang berperilaku seperti binatang, tidak lagi memperhatikan norma norma, prestasi akademik menurun, tidak bisa membuat perencanaan, tidak bisa mengendalikan hawa nafsu dan emosi, sulit mengambil keputusan dan menghentikan berbagai peran eksekutif otak sebagai pengendali impuls-impuls (Komnas Ham,2014).

Pornografi mempunyai efek buruk bagi individu, tahap-tahap efek pornografi bagi mereka yang mengkonsumsi tayangan pornografi yakni :

a. Tahap Addiction (kecanduan).

Sekali seseorang menyukai materi cabul (yang bersifat pornografi), maka ia akan mengulangnya dan terus menerus mencari materi tersebut hingga terpuaskan. Kalau yang bersangkutan tidak mengkonsumsi pornografi maka ia akan mengalami “kegelisahan”.

b. Tahap Escalation (eskalasi).

Setelah kecanduan dan sekian lama mengkonsumsi media porno, selanjutnya ia akan mengalami efek eskalasi. Akibatnya kebutuhan seseorang mengenai materi seksual yang dikonsumsi akan meningkat dan lebih eksplisit atau lebih liar serta menyimpang dari yang sebelumnya sudah biasa ia konsumsi.

c. Tahap Desensitization (Desensitisasi)

Pada tahap ini, materi yang tabu, imoral, mengejutkan, pelan-pelan akan menjadi sesuatu yang biasa. Pengkonsumsi pornografi bahkan menjadi cenderung tidak sensitif terhadap kekerasan seksual.

d. Tahap Act-out.

Pada tahap ini seorang pecandu pornografi akan meniru atau menerapkan perilaku seksual yang selama ini ditontonnya di media (Anisah, 2016).

Dampak lainnya dari film/vidio porno dapat mengakibatkan kecanduan dibagi menjadi 7 level diantaranya:

1. Level 1: Melihat pornografi 1-2 kali setahun, paparnya sangat terbatas
2. Level 2: 3-6 kali setiap tahun, fantasi sangat minimal
3. Level 3: Sebulan sekali mulai muncul tanda kecanduan, mencoba menahan diri
4. Level 4: Beberapa kali dalam sebulan, mempengaruhi fokus untuk tugas sehari-hari
5. Level 5: Setiap minggu berusaha keras untuk berhenti, namun mengalami gejala penarikan diri
6. Level 6: Setiap hari memikirkan pornografi menyebabkan masalah dalam kehidupan
7. Level 7: Perasaan ketidakberdayaan dan keputusan bila tidak melihat pornografi, konsentrasi negatif

2.3.5 Bentuk- bentuk perilaku sex

Bentuk-bentuk perilaku seksual bisa bermacam-macam, mulai dari perasaan tertarik sampai tingkah laku berkencan,

bercumbu dan bersenggama. Dalam hal ini aktivitas (perilaku) seksual menyimpang diurutkan sebagai berikut:

- 1) Berfantasi, adalah perilaku yang normal yang dilakukan. Fantasi merujuk pada citra mental seseorang, objek atau situasi, yang seringkali, meskipun tidak selalu melibatkan komponen seksual.
- 2) Berpegangan tangan
- 3) Masturbasi, adalah melakukan hubungan seksual yang dilakukan oleh diri sendiri terhadap bagian tubuh yang sensitive seperti alat kelamin. Masturbasi dilakukan oleh perempuan. Masturbasi yang berbahaya adalah masturbasi yang digunakan dengan menggunakan alat-alat berbahaya atau tidak higienis.
- 4) Onani, hampir sama dengan masturbasi, yang membedakannya Onani dilakukan oleh laki-laki.
- 5) Meraba, merupakan aktivitas meraba bagian-bagian sensitif rangsang seksual, seperti payudara, leher, paha atas, vagina, dan lain-lain. Aktivitas meraba dapat melemahkan kontrol diri sehingga dapat berlanjut ke aktivitas seksual lainnya seperti petting bahkan senggama
- 6) Mencium kering, biasanya dilakukan pada kening, pipi, tangan, rambut. Pada bibir biasanya dilakukan dalam waktu yang singkat.
- 7) Berpelukan

- 8) Kissing, adalah ciuman yang dilakukan dalam waktu yang relatif lama dan intim.
- 9) Necking, berciuman disekitar leher ke bawah. Necking merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan ciuman disekitar leher dan pelukan yang lebih mendalam.
- 10) Petting kering, adalah perilaku saling menggesekkan alat kelamin namun keduanya atau salah satunya masih berpakaian lengkap ataupun masih menggunakan pakaian lengkap ataupun masih menggunakan pakaian dalam.
- 11) Petting basah, adalah perilaku saling menggesekan alat kelamin yang sudah tidak mengenakan pakaian sama sekali.
- 12) Intercouse, bersatunya dua orang secara seksual yang dilakukan oleh pasangan pria dan wanita yang ditandai dengan penis pria yang ereksi masuk ke dalam vagina untuk mendapatkan kepuasan seksual.

2.3.6 Unsur-unsur media yang mengandung pornografi

Menurut Armando, jenis media yang mengandung unsur pornografi adalah:

- a. Media audio (dengar) seperti siaran radio, kaset, CD, telepon, ragam media lain yang dapat diakses di internet:
 - 1) Lagu-lagu yang mengandung lirik mesum, lagu-lagu yang mengandung bunyi-bunyian atau suara-suara yang dapat diasosiasikan dengan kegiatan seksual.

- 2) Program radio dimana penyiar atau pendengar berbicara dengan gaya mesum.
 - 3) Jasa layanan pembicaraan dengan gaya mesum
- b. Media visual (pandang) seperti koran, majalah, tabloid. buku (karya sastra, novel populer, buku non-fiksi) komik, iklan billboard, lukisan, foto, atau bahkan media permainan seperti kartun:
- 1) Berita, cerita. atau artikel yang menggambarkan aktivitas seks secara terperinci atau yang memang dibuat dengan cara yang sedemikian rupa untuk merangsang hasrat seksual pembaca.
 - 2) Gambar, foto adegan seks atau artis yang tampil dengan gaya yang dapat membangkitkan daya tarik seksual
 - 3) Iklan di media cetak yang menampilkan artis dengan gaya yang menonjolkan daya tarik seksual
 - 4) Fiksi atau komik yang mengisahkan atau menggambarkan adegan seks dengan cara sedemikian rupa sehingga membangkitkan hasrat seksual.
- c. Media audio-visual (pandang-dengar) seperti program televisi, film layar lebar, video, laser disk. VCD, DVD, game komputer, atau ragam media audio visual lainnya yang dapat diakses di internet:

- 1) Film-film yang mengandung adegan seks atau menampilkan artis yang tampil dengan berpakaian minim, atau tidak (seolah-olah tidak) berpakaian
- 2) Adegan pertunjukan musik dimana penyanyi, musisi atau penari latar hadir dengan tampilan dan gerak yang membangkitkan syahwat penonton.