

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Sosial

a. Pengertian

Media adalah alat, sarana komunikasi, perantara, atau penghubung. Sosial artinya berkenaan dengan masyarakat atau suka memperhatikan kepentingan umum. Dari sisi bahasa, media sosial dapat dimaknai sebagai sarana yang menghubungkan masyarakat untuk berkomunikasi dan berbagi (Kaplan, 2010).

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia (Firman, 2009).

Media sosial merupakan medium atau wadah untuk bersosialisasi dengan menggunakan teknologi berbasis *web* untuk menyebarkan pengetahuan dan informasi secara cepat kepada seluruh pengguna internet di dunia dengan sesamanya di dunia luar baik yang dikenal maupun tidak (Kristanto, 2011).

b. Klasifikasi

Menurut Kaplan (2010) klasifikasi media sosial berdasarkan pada teori-teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial dan kekayaan media) dan proses sosial (presentasi diri dan

penyingkapan diri) yang merupakan dua elemen kunci dari media sosial diantaranya :

- 1) *Collaborative blogs or collaborative projects (wikipedia)* yang mengizinkan peserta untuk bekerja sama dalam suatu proyek misalnya penelitian atau penulisan kamus, dimana seluruh partisipan diperbolehkan untuk menulis atau mengedit kapanpun dan dimanapun untuk melengkapinya
- 2) *Blogs and microblogs* merupakan situs pribadi yang dibuat oleh individu untuk berkomunikasi melalui tulisan atau media lain seperti video, audio, atau gambar. Forum blog yang paling umum antara lain *blogger.com*, *wordpress.com* dan *Yahoo!groups.com*
- 3) *Content communities* ialah jenis media sosial yang berfungsi untuk berbagi konten-konten media seperti video, gambar, atau suara. Situs paling umum untuk jenis media sosial ini adalah *Youtube*, *Flickr*, and *Slideshare*
- 4) *Social networking sites* merupakan situs paling umum untuk jenis ini adalah *Youtube*, *Facebook*, *Twitter*, *Line*, *Blackberry Massanger*, *Whatsapp*, *Path*, *Instagram*, *MySpace*, *BeeTalk*, *LinkedIn*, *Skype* dan disebut situs jaringan sosial karena situs ini memang berfungsi untuk komunikasi sosial. Aplikasi yang digunakan juga menawarkan pengguna untuk membuat profil yang umumnya terdiri dari nama, umur, lokasi, gender, bahkan dapat mengunggah foto sebagai foto profil.
- 5) *Virtual game world* merupakan suatu program dimana pengguna dapat berpartisipasi dalam sebuah game secara virtual.

6) *Virtual social worlds* merupakan tipe media sosial dimana individu dapat membuat profil, tindakan, mengenai kehidupan, dan perbuatan yang sama halnya dengan di dunia nyata sesuai keinginannya. Klasifikasi tersebut dibuat berdasarkan *social presence* (kehadiran sosial) dan *self-presentation* (presentasi diri).

c. Motif Penggunaan Media Sosial

Kaplan (2010) mengemukakan bahwa beberapa kategori “*uses of the media*” diantaranya :

- 1) *Sexual arousal* (membangkitkan sex)
- 2) *Emotional release* (pelepasan emosi)
- 3) *Filling time* (pengisi waktu)
- 4) *Getting intrinsic culture or aesthetic enjoyment* (menikmati budaya)
- 5) *Relaxing* (relaksasi)
- 6) *Escaping from problems* (pelepasan diri dari masalah)
- 7) *Having a substitute for real life companionship* (pengganti atau substitusi pertemanan di dunia nyata).

Nurfajri (2012) menyatakan bahwa sebagian besar riset awal mengenai komunitas *online*, berasumsi bahwa individu menggunakan situs jejaring sosial untuk berhubungan dengan orang lain diluar kelompok sosial dan lokasi tempat mereka berada dengan kesamaan minat serta berbagi lokasi geografis.

d. Manfaat Media Sosial

Tully (2009) mendefinisikan makna teknologi bagi remaja adalah sebagai berikut :

- 1) Sarana investasi masa depan, dimana penguasaan teknologi menjadi keharusan untuk memasuki dunia kerja
- 2) Berfungsi sebagai *symbolic capital*, dimana penguasaan dan kepemilikan teknologi baru mencerminkan gengsi bagi pihak ketiga (*peer groups* dan/atau lingkungan sekitar)
- 3) Medium untuk mencari pengalaman baru di tengah kegerahan remaja untuk selalu melakukan eksplorasi dan membangun identitas dirinya dimana teknologi dijadikan manifestasi
- 4) Objek pembeda dalam lingkungan sosial seperti gender, kelas sosial dan generasi
- 5) Agen keteraturan dalam kehidupan sosial, teknologi berfungsi sebagai fasilitator sekaligus pembatas dalam kegiatan sosial.

e. Dampak Negatif Penggunaan Media Sosial

Menurut Nurfajri (2012) dampak penggunaan media sosial antara lain :

- 1) Pornografi
- 2) Plagiarisme. Plagiarisme merupakan penjiplakan atau pengambilan karangan, pendapat, dan sebagainya dari orang lain dan menjadikannya seolah karangan dan pendapat sendiri
- 3) Ketergantungan atau kecanduan media sosial dimana *Internet Addiction* (kecanduan internet) adalah suatu gangguan psikofisiologis yang meliputi *tolerance* (penggunaan dalam

jumlah yang sama akan menimbulkan respon minimal, jumlah harus ditambah agar dapat membangkitkan kesenangan dalam jumlah yang sama), *whithdrawal symptoms* (khususnya menimbulkan termor, kecemasan, dan perubahan mood), gangguan afeksi (depresi, sulit menyesuaikan diri), dan terganggunya kehidupan sosial (menurun atau hilang sama sekali, baik dari segi kualitas maupun kuantitas). *Internet Addiction* diartikan sebagai sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*. Orang-orang yang menunjukkan sindrom ini akan merasa cemas, depresi, atau hampa saat tidak *online* diinternet. Kecanduan jejaring sosial adalah suatu kondisi kronis dalam sistem motivasi dalam perilaku mencari kesamaan sosialitas, mulai dari yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga melalui internet. Jejaring sosial merupakan struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan dimana mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga.

Menurut Beart (2010) setidaknya ada enam kriteria yang harus dimiliki agar seseorang dapat diklasifikasikan sebagai pecandu internet. Kriteria kecanduan ini adalah :

- 1) Pikiran yang terpreokupasi internet. Bermain internet berjam-jam menimbulkan keasyikan tersendiri, perasaan senang

secara berlebihan membuat seseorang menunda makan, atau makan menjadi tidak teratur

- 2) Waktu penggunaan internet semakin bertambah demi pemenuhan kepuasan diri. Bermain internet lebih 8 jam dalam sehari akan menyita banyak waktu, apalagi bila waktu online di mulai malam hari akan menyita waktu tidur
 - 3) Pernah mencoba namun gagal untuk mengendalikan, mengurangi atau berhenti menggunakan internet. Bermain internet dan komputer beberapa jam akan menimbulkan kelelahan, apalagi bila melebihi 8 jam setiap harinya.
 - 4) Aktivitas online melebihi waktu yang direncanakan. Banyak individu yang teradiktif mengatakan akan bermain online hanya sebentar saja, namun mereka justru online sampai beberapa jam atau hampir setengah hari, akibatnya banyak waktu yang terbuang, sementara beberapa pekerjaan lain yang semestinya dapat selesai dikerjakan akan terpakai untuk menggunakan computer
 - 5) Mengalami masalah atau mempunyai resiko kehilangan hubungan pribadi, kehilangan pekerjaan, kehilangan kesempatan pendidikan, dan kehilangan karir.
- f. Dampak Positif Penggunaan Media Sosial

Menurut Nurfajri (2012) dampak positif penggunaan media sosial antara lain :

- 1) Mudah berinteraksi dengan pengguna-pengguna lain yang memanfaatkan situs jejaring sosial ini untuk memperluas pergaulan.

- 2) Pengguna dapat berhubungan dengan teman dan keluarga, dapat bertemu dan berhubungan dengan teman lama, berkenalan dengan teman dari sahabat, serta berkenalan dengan orang yang belum pernah dikenal sebelumnya.
- 3) Pengguna situs ini memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dan berbagi pengalaman, hobi, dan minat dengan orang-orang dengan latar belakang, budaya dan negara yang berbeda, dapat dijadikan media promosi bisnis atau sebagainya. Keunggulan dan kemudahan itulah yang membuat banyak individu hampir tiap hari menggunakan internet untuk membuka jejaring sosial.

g. Media Sosial Youtube

YouTube merupakan situs media sosial yang paling berpengaruh. *Youtube* dikenal dengan slogan: *Broadcast Yourself*, yang merupakan situs video *sharing* yang menyediakan berbagai informasi berupa audio-visual (Abraham, 2011).

Youtube telah menjadi fenomena yang mendunia yang merupakan situs *video sharing* yang berfungsi sebagai sarana untuk berbagi video secara online dan 80%, dimana *youtube* menyumbangkan 68% pengaruh pada kalangan remaja yang menyebabkan penyimpangan negatif (Febriyanti, 2015).

Menurut Abraham (2011), remaja Indonesia menggunakan situs *youtube* dengan tujuan diantaranya :

- 1) Hiburan dan Relaksasi
 - a) Karena sangat menarik
 - b) Merasa senang/*enjoy*

- c) Dapat menghibur
 - d) Merasa senang saat bermain *YouTube* dan menjelajahi video-videonya
 - e) Tidak ada kegiatan lain untuk dilakukan
 - f) Menghabiskan waktu saat merasa bosan
 - g) Melewatkan waktu luang
 - h) Video tersebut hanya ada di *YouTube*
 - i) Suka untuk menggunakan *YouTube*
 - j) Dapat memakainya kapan saja
 - k) Mengetahui apa yang terjadi di luar lingkungan Sudah menjadi kebiasaan
 - l) Merupakan hal yang sering dilakukan bersama teman-teman
 - m) Dapat melihat video tanpa harus membayar
 - n) Mengasyikan
 - o) Ada sensasi tersendiri
- 2) Hubungan antar pribadi
- a) Menjadi bagian sebuah komunitas yang memiliki ketertarikan sama
 - b) Berpartisipasi dalam suatu diskusi
 - c) Memberikan masukan atau komentar
 - d) Berkomunikasi dengan keluarga dan
 - e) Merasa senang untuk menjawab pertanyaan dari orang lain
 - f) Memberikan semangat kepada orang lain
 - g) Mengekspresikan diri secara bebas
 - h) Bertemu dengan orang-orang baru
 - i) Membantu orang lain memberikan *like* atau *comment*

- j) Dapat memberi tahu tentang apa yang terjadi kepada orang lain
 - k) Mendapat sudut pandang baru
- 3) Mencari informasi
- a) Memberikan cara yang menarik dalam mencari bahan riset/pemikiran
 - b) Mendapatkan *update* dari isu-isu atau kejadian yang terbaru
 - c) Mendapat informasi secara gratis
 - d) Mencari informasi
 - e) Lebih mudah mendapatkan informasi

2. Perilaku

a. Pengertian

Perilaku manusia adalah suatu aktivitas dari manusia itu sendiri. Secaraoperasional perilaku dapat diartikan suatu respon organisme atau seseorang terhadap rangsangandari luar subjek tersebut (Anwar, 2010).

Perilaku dapat diartikan sebagai suatu aksi reaksi organisme terhadaplingkungannya. Perilaku baru terjadi apabila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkanreaksi yakni yang disebut rangsangan. Rangsangan tertentu akan menghasilkan reaksi atauperilaku tertentu. Perilaku dapat juga diartikan sebagai aktivitas manusia yang timbul karenaadanya stimulasi dan respons serta dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung(Notoatmodjo, 2010).

Perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal (Nursalam, 2013).

b. Bentuk Perilaku

Menurut Notoatmodjo (2010), dilihat dari bentuk respons terhadap stimulus, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua.

1) Perilaku tertutup (*covert behavior*)

Respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respons atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran sikap yang terjadi pada seseorang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

2) Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respons terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat orang lain.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Menurut teori Lawrence Green dalam Notoatmodjo (2010) menyatakan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh dua faktor pokok, yaitu :

- 1) Faktor perilaku (*behavior causes*) dan faktor diluar perilaku (*non behaviour causes*). Selanjutnya perilaku itu sendiri ditentukan atau terbentuk dari 3 faktor yaitu:

a) Faktor predisposisi (*predisposing factors*), yang mencakup pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, nilai-nilai dan sebagainya.

b) Pengetahuan

Apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses yang didasari oleh pengetahuan, kesadaran dan sikap yang positif, maka perilaku tersebut akan bersifat langgeng (*long lasting*) daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang dalam hal ini pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan (Notoadmojo, 2010).

c) Sikap

Sikap adalah suatu predisposisi (keadaan mudah terpengaruh) terhadap seseorang, ide atau obyek yang berisi komponen-komponen *cognitive*, *affective* dan *behavior*. Terdapat tiga komponen sikap, sehubungan dengan faktor-faktor lingkungan kerja, sebagai berikut :

(1) Afeksi (*affect*) yang merupakan komponen emosional atau perasaan.

(2) Kognisi adalah keyakinan evaluatif seseorang. Keyakinan-keyakinan evaluatif, dimanifestasikan dalam bentuk impresi atau kesan baik atau buruk yang dimiliki seseorang terhadap objek atau orang tertentu.

2) Faktor pemungkin (*enabling factor*), yang mencakup lingkungan fisik, tersedia atau tidak tersedianya fasilitas-fasilitas atau

sarana-sarana keselamatan kerja, misalnya ketersediaannya alat pendukung, pelatihan dan sebagainya.

- 3) Faktor penguat (*reinforcement factor*), faktor-faktor ini meliputi undang-undang, peraturan-peraturan, pengawasan dan sebagainya.

d. Pengukuran Perilaku

Menurut Notoatmodjo (2010) cara mengukur tingkat perilaku berdasarkan tingkat pengetahuan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, kemudian dilakukan penilaian nilai 1 untuk jawaban benar dan nilai 0 untuk jawaban salah.

Menurut Arikunto (2010) tingkat pengetahuan dapat ditentukan dengan kriteria :

- 1) Baik jika menguasai materi 76 -100%
- 2) Cukup jika menguasai materi 56-75%
- 3) Kurang jika menguasai materi < 56%

3. Perilaku Seksual Remaja

a. Pengertian

Perilaku seksual adalah segala tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual, baik dengan lawan jenisnya maupun dengan sesama jenis. Bentuk-bentuk tingkah laku ini bisa bermacam-macam, mulai dari membaca buku porno, nonton film porno, perasaan tertarik sampai tingkah laku berkencan, bercumbu, dan bersenggama (Prawirohardjo, 2010).

Perilaku seksual merupakan perilaku yang muncul karena adanya dorongan seksual atau kegiatan mendapatkan kesenangan

organ seksual melalui berbagai perilaku. Perilaku seksual yang sehat dan dianggap normal adalah cara heteroseksual, vaginal, dan dilakukan suka sama suka. Sedangkan yang tidak normal (menyimpang) antara lain Sodomi, homoseksual (Wahyudi, 2010).

Perkembangan perilaku seksual dan aktivitas seksual remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain perkembangan psikis, fisik, proses belajar dan sosiokultural. Beberapa aktivitas seksual yang sering dijumpai pada remaja yaitu sentuhan seksual, membangkitkan gairah seksual/percumbuan, seks oral, seks anal, masturbasi dan hubungan seksual (Purnawan, 2009).

b. Bentuk Perilaku Seksual

Bentuk-bentuk tingkah laku seks ini bermacam-macam, mulai dari perasaan tertarik sampai pada tingkah laku berkencan, bercumbuan bersenggama. Obyek seksualnya bisa berupa orang lain, orang dalam khayalan atau diri sendiri, sebagian dari tingkah laku itu memang tidak berdampak apa-apa, terutama jika tidak ada akibat fisik atau sosial yang ditimbulkannya, tetapi pada sebagian perilaku seks yang lain dampaknya cukup serius, seperti perasaan bersalah, depresi, marah, misalnya pada gadis-gadis yang terpaksa menggugurkan kandungannya (Nursalam, 2013).

Menurut Hurlock (2010), pola keintiman yang dilakukan selama berpacaran dimulai dari berciuman, bercumburingan, bercumbu berat dan kemudian berhubungan intim. Keintiman dalam berpacaran biasanya diawali dengan berpegangan tangan, saling memegangi, setelah itu masuk ke ciuman. Awalnya ciuman kering (*drykissing*), setelah itu melangkah ke ciuman basah (*wet*

kissing), menciumi leher (*necking*), setelah itu saling menggesekkan alat kelamin (*petting*), mencoba menggesekkan penis ke bibir vagina dan seterusnya hingga *intercourse* penuh.

Menurut Romauli (2010) terdapat tingkatan dalam perilaku seks dalam berpacaran antara lain:

- 1) *Holding hands* (berpegangan tangan).
- 2) *Embaracing* (berpelukan).
- 3) *Kissing* (berciuman).
- 4) *Caressing* (bercumbu), salah satu bentuk bercumbu adalah menyentuh payudara atau alat genital. Istilah saat ini disebut *petting*.
- 5) *Sexual intercourse* (berhubungan seks)

c. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Seksual

Menurut Purnawan (2009) faktor yang dapat mempengaruhi perilaku seksual antara lain:

- 1) Faktor Internal
 - a) Tingkat perkembangan seksual (fisik/psikologis)
 - b) Pengetahuan mengenai kesehatan reproduksi
 - c) Motivasi
- 2) Faktor Eksternal
 - a) Keluarga. Menurut Hurlock (2010) kurangnya komunikasi secara terbuka antara orang tua dengan remaja dapat memperkuat munculnya perilaku yang menyimpang
 - b) Pergaulan. Menurut Hurlock (2010) perilaku seksual sangat dipengaruhi oleh lingkungan pergaulannya, terutama pada masa pubertas atau remaja dimana pengaruh teman

sebaya lebih besar dibandingkan orang tuanya atau anggota keluarga lain.

- c) Media massa. Media massa menunjukkan bahwa frekuensi menonton film kekerasan yang disertai adegan-adegan merangsang berkolerasi positif dengan indikator agresi seperti konflik dengan orang tua, berkelahi, dan perilaku lain sebagai manifestasi dari dorongan seksual yang dirasakannya.

3) Faktor Internal

Pendorong terjadinya perilaku seksual adalah bekerjanya hormon-hormon yang mempengaruhi kemasakan alat-alat reproduksi pada setiap individu. Kemasakan alat-alat reproduksi tersebut menimbulkan dorongan pada individu untuk berkenalan dan bergaul dengan lawan jenis (Purnawan, 2009)

Menurut Hurlock (2010), faktor eksternal adalah pengaruh-pengaruh luar seperti :

- a) Pendidikan seksual baik formal maupun informal
- b) Lingkungan sekitar yang sepi
- c) Pengalaman.

Menurut Dianawati (2009), alasan remaja melakukan seks pranikah terbagi dalam beberapa faktor yaitu:

- a) Tekanan yang datang dari teman pergaulannya.
- b) Adanya tekanan dari pacarnya.
- c) Adanya kebutuhan badani.
- d) Rasa penasaran.
- e) Pelampiasan.

Menurut Romauli (2010), faktor-faktor penyebab seksualitas pada remajayaitu:

- a) Meningkatnya libido seksual, perubahan-perubahan hormonal yangmeningkatkan hasrat seksual remaja. Peningkatan hasrat seksual inimembutuhkan penyaluran dalam bentuk tingkah laku seksualtertentu.
- b) Penundaan usia perkawinan, baik secara hokum oleh karenaadanya undang-undang tentang perkawinan yang menetapkanbatasan usia menikah (sedikitnya 16 tahun bagi wanita dan 19tahun bagi pria), maupun karena norma social yang makin lamamenuntut persyaratan yang makin tinggi untuk pernikahan(pendidikan, pekerjaan, persiapan mental dan lain-lain).
- c) Tabu-larangan. Sementara usia kawin ditunda, norma-normaagama tetap berlaku dimana seseorang dilarang untuk melakukanhubungan seks sebelum menikah. Bahkan larangannyaberkembang lebih jauh kepada tingkah laku yang lain sepertiberciuman dan masturbasi. Untuk remaja yang tidak dapatmenahan diri akan terdapat kecenderungan untuk melanggarlarangan-larangan tersebut.
- d) Kurangnya informasi tentang seks. Kecenderungan pelanggaranmakin meningkat oleh karena adanya penyebaran informasi danrangsangan seksual melalui media massa yang dengan adanyateknologi canggih (video cassette, fotocopy, satelit, HP, internetdan lain-lain) menjadi tidak terbandung lagi. Remaja yang sedangdalam

periode ingin tahu dan ingin mencoba, akan meniru apa yang dilihat atau didengarnya dari media massa, khususnya karena mereka pada umumnya belum pernah mengetahui masalah seksual secara lengkap dari orang tuanya.

- e) Orang tua sendiri, baik karena ketidaktahuannya maupun karena sikapnya yang masih menabukan pembicaraan mengenai seks dengan anak tidak terbuka terhadap anak, malah cenderung membuat jarak dengan anak dalam masalah yang satu ini.
- f) Dipihak lain, tidak dapat diingkari lagi adanya kecenderungan pergaulan yang semakin bebas antara pria dan wanita dalam masyarakat, sebagai akibat berkembangnya peran dan pendidikan wanita sehingga kedudukan wanita makin sejajar dengan pria

4. Remaja

a. Pengertian Remaja

Remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepat, penambahan berat dan tinggi badan yang dramatis, perubahan bentuk tubuh, dan perkembangan karakteristik seksual seperti pembesaran buah dada, perkembangan pinggang dan kumis, dan dalamnya suara. Pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol (pemikiran semakin logis, abstrak,

dan idealistis) dan semakin banyak menghabiskan waktu di luar keluarga (Prawirohardjo, 2010).

Masa remaja adalah masa peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual yakni antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda (Supriyatna, 2010).

Masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Hurlock, 2009)

b. Pembatasan Usia Remaja

Perkembangan masa remaja secara global berlangsung antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun masa remaja akhir. Sedangkan pada umumnya masa pubertas terjadi antara 12-16 tahun pada anak laki-laki dan 11-15 tahun pada anak wanita (Hurlock, 2009).

Batas usia remaja menurut WHO (2014) adalah 12-24 tahun. Sedangkan menurut Depkes RI (2010) adalah antara 10-19 tahun dan belum kawin. Menurut BKKBN (2012) adalah 10-19 tahun.

Tabel 2.1. Batasan Remaja Menurut Usia

No.	Pendapat Para Ahli	Remaja Awal	Remaja Pertengahan	Remaja Akhir	Dewasa Muda
1.	Feldman-Elliot	10-14 Tahun	15-17 Tahun	18-20 Tahun	-
2.	Stantrock	10-13 Tahun	14-17 Tahun	18-22 Tahun	-
3.	James-Traore	10-14 Tahun	15-19 Tahun	-	20-24 Tahun
4.	Indonesia	-	10-19 Tahun	-	Belum Menikah

Sumber : Damayanti (2012)

c. Tahap Tumbuh Kembang Masa Remaja

Menurut Nasir (2010) berikut ini adalah tahap perkembangan remaja (12-18 atau 20 tahun) :

- 1) Konsep diri berubah sesuai dengan perkembangan biologis
- 2) Mencoba nilai-nilai yang berlaku
- 3) Pertambahan maksimal pada tinggi dan berat badan
- 4) Stress meningkat terutama saat terjadi konflik
- 5) Anak wanita mulai mendapatkan haid, tampak lebih gemuk
- 6) Berbicara lama di telepon, suasana hati berubah-ubah (emosi labil), serta kesukaan seksual mulai terlihat
- 7) Menyesuaikan diri dengan standar kelompok
- 8) Anak laki-laki lebih menyukai olahraga, anak perempuan suka bicara tentang pakaian atau make up
- 9) Hubungan anak dengan orang tua mencapai titik terendah, anak mulai melepaskan diri dari orang tua
- 10) Takut di tolak oleh teman sebayanya

- 11) Pada masa akhir remaja mencapai maturitas fisik, mengejar karier, identitas seksual terbentuk, lebih nyaman dengan diri sendiri, kelompok sebaya kurang begitu penting, emosi lebih terkontrol, serta membentuk hubungan yang menetap.

d. Tugas Perkembangan Masa Remaja

Menurut Nasir (2010) tugas perkembangan anak remaja (adolescence) sebagai berikut:

- 1) Membina hubungan baru yang lebih dewasa dengan teman sebaya baik laki-laki maupun perempuan
- 2) Pencapaian peran sosial maskulinitas atau feminitas
- 3) Pencapaian kemandirian emosi dari orang tua, orang lain
- 4) Pencapaian kemandirian dalam mengatur keuangan
- 5) Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan secara efektif
- 6) Memilih dan mempersiapkan pekerjaan
- 7) Mempersiapkan pernikahan dan kehidupan keluarga
- 8) Membangun keterampilan dan konsep-konsep intelektual yang perlu bagi warga negara
- 9) Pencapaian tanggung jawab sosial
- 10) Memperoleh nilai-nilai dan sistem etik sebagai penuntun dalam berperilaku.

e. Perubahan Masa Remaja

Menurut Supriyatna (2010) berdasarkan tinjauan teori perkembangan, usia remaja adalah masa saat terjadinya perubahan-perubahan yang cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek kognitif, stress, emosi, sosial dan

pencapaian. Sebagian remaja mampu mengatasi transisi ini dengan baik, namun beberapa remaja bisa jadi mengalami penurunan pada kondisi psikis, fisiologis, dan sosial. Beberapa permasalahan remaja yang muncul biasanya banyak berhubungan dengan karakteristik yang ada pada diri remaja.

5. Penyakit Menular Seksual

a. Pengertian

Penyakit menular seksual adalah penyakit yang ditularkan melalui hubungan seksual. Penyakit menular seksual akan lebih beresiko bila melakukan hubungan seksual dengan berganti-ganti pasangan baik melalui vagina, oral maupun anal (Sjaiful, 2009).

b. Bahaya Penyakit Menular Seksual

Penyakit menular seksual menyebabkan infeksi saluran reproduksi yang harus dianggap serius. Bila tidak diobati secara tepat, infeksi dapat menjalar dan menyebabkan penderitaan, sakit berkepanjangan, kemandulan dan kematian (Sjaiful, 2009).

c. Jenis Penyakit Menular Seksual

Menurut Suririnah (2010) macam-macam dari penyakit menular seksual diantaranya :

1) Gonore

Gonore atau kencing nanah adalah penyakit tersering ditemui dalam dunia kedokteran. Ia mempunyai banyak nama yang digunakan oleh orang awam, seperti kencing nanah, raja singa, dan banyak lagi. Penyakit ini disebabkan oleh kuman *Neisseria*

gonorrhoe yang berbentuk seperti buah kopi berpasangan. Gejala awal dapat timbul dalam waktu 7-21 hari setelah infeksi

2) *Sifilis* (raja singa)

Kuman penyebabnya disebut *Treponema pallidum*. Masa tanpa gejala berlangsung 3-4 minggu, kadang-kadang sampai 13 minggu kemudian timbul benjolan di sekitar alat kelamin. Kadang-kadang disertai pusing-pusing dan nyeri tulang seperti flu yang akan hilang sendiri tanpa diobati. Ada bercak kemerahan pada tubuh sekitar 6-12 minggu setelah hubungan seks. Gejala ini akan hilang sendirinya dan seringkali penderita tidak memperhatikan hal ini. Selama 2-3 tahun pertama penyakit ini tidak menunjukkan gejala apa-apa atau disebut masa laten. Setelah 5-10 tahun penyakit sifilis akan menyerang susunan syaraf otak, pembuluh darah dan jantung.

3) *Herpes genital*

Penyakit yang disebabkan oleh virus *Herpes Simplex* dengan masa tenggang 4-7 hari sesudah virus masuk ke dalam tubuh melalui hubungan seks. Gejala dan tanda-tandanya adalah : Bintil-bintil berair (berkelompok seperti anggur) yang sangat nyeri pada sekitar alat kelamin, kemudian pecah dan meninggalkan luka yang kering mengerak, lalu hilang sendiri, dan gejala kambuh lagi seperti diatas namun tidak senyeri tahap awal bila ada faktor pencetus (stres, haid, minuman dan makanan beralkohol) dan biasanya menetap hilang timbul seumur hidup.

4) *Clamydia*

Penyakit ini disebabkan oleh *Chamydia trachomatis*. Masa tanpa gejala berlangsung 7-21 hari. Gejalanya adalah timbul peradangan pada alat reproduksi laki-laki dan perempuan. Pada perempuan, gejalanya bisa berupa: Keluarnya cairan dari alat kelamin atau keputihan encer berwarna putih kekuningan, rasa nyeri di rongga panggul dan perdarahan setelah hubungan seksual

5) *Trikomoniasis vaginalis*.

Trikomoniasis vaginalis adalah penyakit menular seksual yang disebabkan oleh parasit *Trikomonas vaginalis*. Gejala dan tandanya adalah: Cairan vagina encer, berwarna kuning kehijauan, berbusa dan berbau busuk, vulva agak bengkak, kemerahan, gatal dan terasa tidak nyaman dan nyeri saat berhubungan seksual atau saat kencing

6) Kutil kelamin.

Kutil kelamin penyebabnya adalah *human papiloma virus* dengan gejala yang khas yaitu terdapat satu atau beberapa kutilan sekitar kemaluan. Pada perempuan dapat mengenai kulit daerah kelamin sampai dubur, selaput lendir bagian dalam liang kemaluan sampai leher rahim.

7) AIDS

AIDS adalah *Acquired Immune Deficiency Syndrom* (sekumpulan gejala penyakit yang timbul karena turunnya kekebalan tubuh, yang didapat). AIDS disebabkan oleh adanya virus HIV (*Human Immunodeficiency Virus*) di dalam tubuh.

d. Faktor Penyebab Penyakit Menular Seksual

Faktor dominan menurut Hartadi (2010) yang ikut menentukan besarnya frekuensi dan distribusi penyakitmenular seksual dalam suat, antara lain :

1) Faktor demografi

- a) Bertambahnya jumlah penduduk dan pemukiman yang padat
- b) Perpindahan populasi yang menambah migrasi dan mobilisasi penduduk misalnya : perdagangan, hiburan, dll.
- c) Meningkatnya protitusi dan homo seksual
- d) Remaja lebih cepat matang dibidang seksual yang ingin lebih cepatmendapatkan kepuasan seksual.

2) Faktor sosial ekonomi

- a) Kemiskinan terutama didaerah hutan yang menyebabkan urbanisasi kekota besar.
- b) Perkembangan ekonomi mendorong terjadinya meningkatkan *promiskuitas* (hubungan seksual antara sejumlah laki-laki dengansejumlah perempuan), misalnya: orang lebih mudah bepergianberlibur atau berdarmawisata, berkunjung ke tempat hiburan (Klubmalam, panti pijat, bar, dll)

3) Faktor kebudayaan

- a) Pelanggaran nilai moral dan agama yang menyebabkan orang lebihbebas berbuat sesuatu termasuk hubungan seksual diluar nikah.
- b) Melanggarinya ikatan keluarga termasuk pengawasan orang tua menyebabkan hubungan seksual diluar nikah.

- c) Anggapan bahwa pria lebih *promiskuitas* (hubungan seksual antar sejumlah laki-laki dengan sejumlah perempuan) menyebabkan adanya prostitusi.
- d) Meningkatkan rangsangan seksual melalui majalah atau film biru, dan lain-lain.

4) Faktor medik

- a) Adanya kekebalan kuman penyakit menular seksual. Kekebalan karena penderita membeli obat dan minum obat sendiri dengan dosis obat yang tidak tetap atau tidak adekuat.

- b) Diagnosis penyakit kadang susah.

(1) Disebabkan Karena adanya penyakit menular seksual yang tersembunyi (Kariér) kebanyakan wanita penderita penyakit menular seksual tidak menunjukkan gejala sehingga tanpa disadari mereka sesungguhnya merupakan sumber penularan penyakit menular seksual yang tersembunyi. Walaupun penderita penyakit menular seksual telah diobati dan sembuh tetapi bila mitra seksualnya sudah ketularan tidak diobati maka akan tetap menjadi sumber penularan

(2) Adanya wanita tuna susila yang diluar jangkauan pengobatan dan pengawasan medik . Misal : wanita tuna susila liar, terselubung, dan lain-lain.

e. Pencegahan Penyakit Menular Seksual

Suatu sikap belum otomatis terwujud dalam suatu tindakan (*overt behavior*). Untuk terwujudnya sikap menjadi suatu perbuatan

nyata diperlukan faktor pendukung atau kondisi yang memungkinkan, antara lain : fasilitas pelayanan kesehatan yang mudah dijangkau, faktor dukungan (*support*) dari pihak lain misalnya tokoh masyarakat, petugas kesehatan sangat penting untuk mendukung praktek pencegahan penyakit menular seksual (Notoatmodjo, 2010).

Praktek pencegahan penyakit menular seksual, antara lain:(Sjaiful , 2009)

1) Pencegahan primer, meliputi:

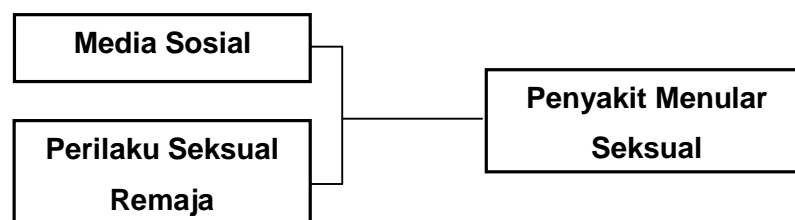
- a) Tidak melakukan hubungan seksual baik vaginal, anal dan oral dengan orang yang terinfeksi adalah satu-satunya cara yang 100% efektif untuk pencegahan.
- b) Selalu menggunakan kondom untuk mencegah penularan penyakit menular seksual.
- c) Selalu menjaga kebersihan alat kelamin.
- d) Segera memeriksakan diri serta melakukan konseling ke dokter atau petugas kesehatan apabila mengalami tanda dan gejala penyakit menular seksual, meliputi : rasa sakit atau nyeri pada saat kencing atau berhubungan seksual, rasa nyeri pada perut bagian bawah, pengeluaran lendir pada vagina/ alat kelamin, keputihan berwarna putih susu, bergumpal dan disertai rasa gatal dan kemerahan pada alat kelamin atau sekitarnya, keputihan yang berbusa, kehijauan, berbau busuk, dan gatal, timbul bercak-bercak darah setelah berhubungan seks, bintil-bintil berisi cairan , lecet atau borok pada alat kelamin).

- 2) Pencegahan sekunder, meliputi :
 - a) Adanya siraman rohani yang dilakukan di lokalisasi.
 - b) Peningkatan pengetahuan tentang Penyakit Menular Seksual melalui penyuluhan dari dinas kesehatan.
- 3) Pencegahan Tersier, meliputi :
 - a) Adanya peraturan dari pemerintah tentang larangan prostitusi.
 - b) Adanya usaha rehabilitasi dengan pelatihan ketrampilan pada wanita
 - c) pekerja seksual yang meninggalkan pekerjaan sebagai pekerja seksual.

B. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah abstraksi dari suatu realitas agar dapat dikomunikasikan dan membentuk suatu teori yang menelaskan keterkaitan antar variabel (baik variabel yang diteliti maupun variabel yang tidak diteliti). Kerangka konsep akan membantu peneliti menghubungkan hasil penemuan dengan teori (Nursalam,2013).

Berdasarkan landasan teori diatas dapat disusun kerangka konsep penelitian seperti gambar berikut ini:



Gambar 2.1 kerangka konsep