

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya manusia terlahir sebagai makhluk sosial, satu sama lain membutuhkan informasi sebagai penunjang kehidupannya. Informasi adalah suatu data yang telah diolah dengan sistem tertentu menjadi suatu hal yang lebih berguna dan bermanfaat bagi penggunanya. Menurut Davis (dalam Kadir, 2003: 31), Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimaannya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. Dewasa ini, perkembangan informasi berjalan dengan sangat pesat. Semakin kuatnya pengaruh globalisasi juga menjadi salah satu faktor utama dari perkembangan tersebut. Dalam era globalisasi seperti saat ini, setiap individu dituntut untuk dapat memenuhi kebutuhan informasi dengan baik. Hal ini terjadi karena informasi dapat membantu setiap individu dalam melakukan kehidupan bersosial sehari-hari pada segala aspek kehidupan.

Kebutuhan adalah suatu keinginan terhadap suatu benda atau jasa yang pemuasannya dapat dilakukan baik bersifat jasmani maupun rohani. Begitu pula dengan informasi, dari desakan perkembangan informasi yang ada menimbulkan adanya kebutuhan informasi dari masing-masing individu. Kebutuhan informasi adalah suatu hal yang menggambarkan keadaan dimana seseorang

menginginkan suatu informasi yang dapat memenuhi kebutuhan yang sedang dialami.

Berbicara tentang kebutuhan informasi tak akan lepas dari usaha seseorang individu untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Hal ini yang menjadi suatu dorongan individu untuk melakukan pencarian informasi agar dapat memanfaatkan informasi tersebut. Dalam proses pemanfaatan suatu informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi, membentuk suatu perilaku yang disebut dengan perilaku informasi. Menurut Bambang S. Sankarto (2008 : 3), Perilaku informasi (*information behavior*) merupakan keseluruhan perilaku manusia yang berkaitan dengan sumber dan saluran informasi. Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa perilaku informasi adalah suatu perilaku yang dilakukan individu dalam proses pemenuhan kebutuhan informasi.

Keberadaan perilaku informasi selalu tidak lepas dengan seluruh kebutuhan informasi yang ada, begitupun dengan informasi informasi seks atau *sex education*. Secara umum, selama ini jika kita membicarakan sesuatu yang berhubungan dengan seks mayoritas orang selalu beranggapan bahwa seks adalah hubungan intim yang dilakukan oleh dua individu. Sebenarnya pengertian seks itu sendiri dibedakan menjadi 2 arti, yaitu seks dalam arti sempit dan seks dalam arti luas. Menurut Ratus yang dikutip oleh Melisa Mesra (2007 : 39), Seks dalam arti sempit berarti jenis kelamin, hal yang membedakan antara laki-laki dan perempuan. Sedangkan dalam pengertian secara luas, seks diartikan sebagai perasaan erotis, pengalaman atau hasrat seperti fantasi seksual dan pikiran seksual, keinginan seksual, perasaan tertarik secara seksual pada orang lain.

Kemudian jika disandingkan dengan kata pendidikan, dapat menggambarkan suatu hal yang dilakukan untuk menambahkan wawasan tentang seks. Informasi seks atau *sex education* dapat diartikan sebagai suatu informasi mengenai persoalan seksualitas manusia yang jelas dan benar. Informasi itu meliputi proses terjadinya pembuahan, kehamilan sampai kelahiran, tingkah laku seksual, hubungan seksual, dan aspek-aspek kesehatan, kejiwaan dan kemasyarakatan (Diana Septi Purnama, 2012).

Dewasa ini, secara langsung atau tidak langsung pengetahuan dan informasi tentang informasi seks sangat diperlukan oleh masing-masing individu. Hal itu dikarenakan perkembangan global yang sangat pesat menyebabkan meningkatnya kebutuhan informasi dari berbagai aspek, salah satunya kebutuhan informasi tentang informasi seks. Tidak hanya untuk individu dewasa, remaja pun kini juga membutuhkan informasi tentang informasi seks. Menurut Borring E.G. (dalam Hurlock, 1980) mengatakan bahwa remaja merupakan suatu periode atau masa tumbuhnya seseorang dalam masa transisi dari anak-anak ke masa dewasa, yang meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Dari pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan mengapa remaja membutuhkan informasi tentang informasi seks atau *sex education*. Hal itu dikarenakan masa remaja adalah masa dimana seseorang mengalami perubahan dan transisi ke masa yang lebih dewasa, maka karena itu individu remaja membutuhkan informasi yang tepat agar dapat dijadikan pedoman dalam masa transisi yang dialami tersebut.

Seharusnya pada masa remaja ini manusia mulai belajar dan sedikit demi sedikit mulai memahami hal hal yang mengarah ke arah pendewasaan diri manusia seperti masalah reproduksi manusia yang nyatanya sering masih dianggap tabu untuk diberikan kepada remaja. Pentingnya informasi seks tersebut bagi remaja sayangnya tidak didukung dengan keadaan sosial yang melegalkan informasi tersebut dikonsumsi oleh remaja. Banyak kelompok atau individu yang masih menganggap bahwa informasi seks itu masih tabu untuk diberikan pada remaja. Hal itu juga dipengaruhi oleh nilai, norma, dan agama yang berkembang di kehidupan mayoritas masyarakat di Indonesia. Padahal seharusnya dengan memberikan informasi yang benar dan tepat bagi remaja dapat memberikan pedoman atau tuntunan bagi remaja dalam menjalani kehidupannya di masa depan agar tidak terjerumus dalam hal – hal yang bersifat negatif dalam hal seksualitas.

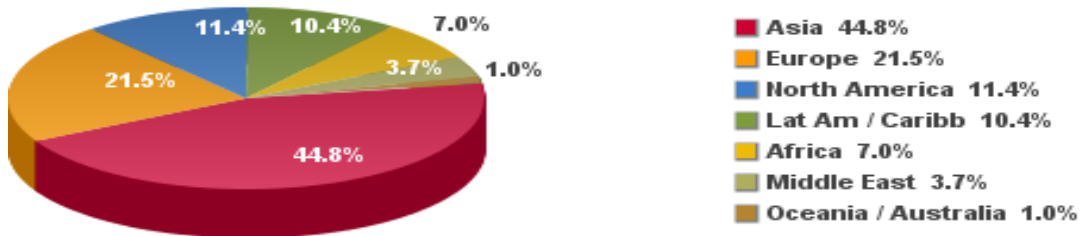
Perkembangan jumlah remaja pun yang sangat besar menyebabkan hal itu juga harus menjadi suatu perhatian tersendiri bagi kita untuk mengamati perjalanan perkembangan diri remaja pada umumnya agar dapat meminimalisasikan adanya penyimpangan dalam proses perkembangan tersebut. Menurut berita yang dilansir oleh situs <http://www.umm.ac.id/id/umm-news-2730-sambut-jambore-nasional-bkkbn-gelar-sosialisasi-pik-di-umm.html>, sensus penduduk pada tahun 2010, jumlah remaja di Indonesia usia 10-24 tahun adalah sebesar 64 juta jiwa, artinya 27,6 % dari total penduduk Indonesia (237,6 juta jiwa). Sedangkan jumlah remaja di Jawa Timur usia 10-24 Tahun adalah sebesar 8,747 juta jiwa atau 23,35% dari jumlah penduduk Jawa Timur (37.477 juta jiwa).

Menurut Deputi Keluarga Sejahtera dan Pemberdayaan Keluarga BKKBN, Sudiby Alimoeso dalam berita di situs <http://www.antaraneews.com/berita/339892/jumlah-remaja-indonesia>, Jumlah remaja di seluruh Indonesia tercatat lebih dari 70 juta jiwa (2012) atau 13 kali lipat dari jumlah penduduk Singapura. Jadi dari fakta-fakta diatas dapat terlihat bahwa setiap tahunnya jumlah remaja di indonesia sangat berkembang dengan pesat, dari fakta diatas terlihat bahwa dari tahun 2010 – 2012 jumlah remaja di indonesia naik sebesar kurang lebih 6 juta jiwa. Angka tersebut sangat besar untuk perkembangan jumlah penduduk di suatu negara berkembang seperti indonesia.

Dewasa ini internet adalah salah satu media informasi yang sangat diminati dan dapat mempermudah manusia untuk memenuhi kebutuhannya akan informasi. Di indonesia pun, salah satu sumber atau alat informasi yang paling diminati saat ini adalah internet, karena internet dirasa lebih mudah untuk diakses oleh masyarakat indonesia pada umumnya. Untuk di dunia, menurut Internet World Stats sampai pertengahan tahun 2012 saja pengguna internet di dunia pada tahun 2012 mencapai angka yang fantastis yaitu 2.405.518.376 juta jiwa. Hal itu dapat menjadi pandangan bahwa tidak hanya di indonesia saja yang penduduk lebih tertarik menggunakan media internet dalam pemenuhan kebutuhan informasinya, di negara-negara lain di dunia pun juga terjadi kenyataan yang sama. Dapat di lihat dari diagram yang telah diterbitkan oleh Internet World Stats (IWS) dibawah ini:



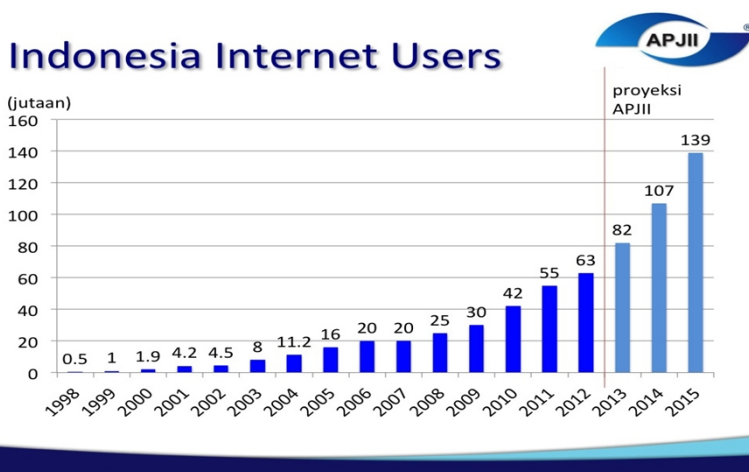
### Internet Users in the World Distribution by World Regions - 2012 Q2



Source: Internet World Stats - [www.internetworldstats.com/stats.htm](http://www.internetworldstats.com/stats.htm)  
 Basis: 2,405,518,376 Internet users on June 30, 2012  
 Copyright © 2012, Miniwatts Marketing Group

(Gambar I-1)

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa asia menjadi salah satu daerah yang jumlah pengguna internetnya paling banyak, yaitu mencapai 44.8% diikuti oleh eropa yang menduduki peringkat kedua yang mencapai 21.5% dari total keseluruhan pengguna internet di seluruh dunia. Maka dari itu di indonesia sendiri menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), setiap tahunnya terjadi peningkatan yang sangat besar. Bisa dilihat dalam diagram yang di terbitkan oleh APJII dibawah ini :



(Gambar I-2)

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa peningkatan yang terjadi sangat signifikan setiap tahunnya. Dilihat dari tahun 1998 pengguna internet di indonesia hanya mencapai 500.000 jiwa saja. Tetapi seiring berjalannya waktu, peningkatan dari tahun ke tahun pun semakin besar. Menginjak tahun 2012, pengguna internet di indonesia menginjak angka 63 juta jiwa. Bahkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) berani memproyeksikan di tahun 2015 pengguna internet di indonesia bisa sampai menginjak 139 juta jiwa.

Perkembangan teknologi gadget yang sangat pesat pada jaman ini juga menjadi salah satu faktor terbuka dengan bebasnya segala informasi dengan segala bentuk bagi segala tingkatan sosial. Tidak hanya untuk individu yang telah dewasa, remaja atau bahkan anak-anak pun telah mulai mengenal dan memanfaatkan teknologi informasi tersebut. Gadget mempermudah individu untuk mengakses informasi terutama dari media internet dimanapun dan kapanpun.

Pentingnya gadget dimasa kini dikarenakan seiring dengan kemajuan dunia teknologi saat ini yang berkembang sangat pesat, bahkan perkembangan dunia teknologi gadget pun berjalan tanpa batasan waktu mungkin 24 jam sehari terjadi perkembangan teknologi gadget dari sisi manapun secara terus-menerus untuk memenuhi kebutuhan manusia akan teknologi yang modern dan praktis. Dan mungkin beberapa benda yang disebut dengan *gadget* ini ada ditangan kita sekarang seperti *BlackBerry*, *Apple*, dan *Android*. Perkembangan gadget yang tanpa batas ini juga dapat mempermudah remaja dalam memenuhi kebutuhan

informasinya tidak menutup kemungkinan juga kebutuhan informasi akan seks bagi mereka yang sedang dalam masa transisi.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan kata undercover pada judul hanya untuk mewakili istilah suatu hal yang berada didalam atau dibalik permukaan. Dengan ini penulis berusaha membongkar perilaku informasi seks remaja dari sudut pandang yang lain dan masih jarang dilirik oleh individu-individu lain. Penulis berupaya membongkar secara mendalam tentang hal tersebut agar dapat ditemukan hasil yang lebih riil tentang informasi seks dikalangan remaja.

## **1.2. Rumusan Masalah.**

Menurut Sugiyono (2012), rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Dari pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa rumusan masalah adalah suatu aspek yang penting dalam penelitian. Dari pengertian tersebut diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Bagaimanakah gambaran perilaku informasi remaja tentang informasi seks?”



### 1.3. Manfaat dan Tujuan Penelitian

#### 1.3.1. Manfaat Penelitian.

a. Manfaat Akademis:

Dapat menjadi suatu kajian baru yang berfungsi sebagai literatur bagi yang mengkaji pada kajian bidang yang sama. Menambah kumpulan kajian ilmiah pada bidang ilmu informasi dan perpustakaan mengenai perilaku informasi remaja tentang informasi seks atau *sex education* . Juga dapat menjadi sebuah landasan bagi penelitian-penelitian lain sejenis berikutnya.

b. Manfaat Praktis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan rujukan bagi orang tua dan institusi pendidikan yang terkait. Bagi orang tua, dapat digunakan untuk pandangan saat memberikan didikan kepada anak dalam hal informasi seks yang baik, benar dan tepat. Bagi institusi pendidikan, dapat menjadi suatu pemahanan dan rujukan baru dalam membuat kebijakan-kebijakan mengenai informasi tentang informasi seks atau *sex education* agar dapat meminimalisasikan terjadinya efek negative dari rendahnya pemahaman remaja tentang seks.

### 1.3.2. Tujuan Penelitian.

Berikut adalah tujuan yang mendasari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui bagaimana perilaku remaja dalam mendapatkan informasi seks.

### 1.4. Tinjauan Pustaka.

#### 1.4.1. Perilaku remaja dalam mengakses informasi seks pada internet ditinjau dari teori *uses and gratification*.

Definisi perilaku menurut Sarwono (1993) adalah respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya, dimana respon ini dapat bersifat pasif (tanpa tindakan: berpikir, berpendapat, bersikap) maupun aktif (melakukan tindakan). Dalam penelitian ini orientasi utama yang digambarkan adalah perilaku remaja dalam mengakses informasi seks melalui internet.

Teori *uses and gratification* secara tradisional biasanya digunakan untuk menjelaskan motif orang-orang menggunakan media, seperti radio, televisi, telepon dan media-media lain yang telah hadir sebagai media baru yang mulai menggeser peranan media-media lama (Valkenburg dan Soeters, 2001). Seiring dengan berkembangnya media, dewasa ini teori *uses and gratification* juga dipergunakan untuk mengungkap penelitian tentang internet sebagai media baru yang sedang marak dimanfaatkan. Teori *uses and gratification* merupakan salah

satu teori media yang telah berulang kali mampu dan relevan untuk meneliti media baru, laiknya dengan internet (Ebersole dalam Hardjito, 2001).

Teori *uses and gratification* memberikan sebuah kerangka untuk memahami kapan dan bagaimana konsumen media individu menjadi lebih atau kurang aktif dan konsekuensi dari keterlibatan yang meningkat atau menurun (West dan Turner, 2010). Menurut Katz, Blumer, dan Gurevitch terdapat lima asumsi dasar teori *uses and gratification* (dalam West dan Turner, 2010). Adapun kelima asumsi dasar tersebut terdiri dari:

1. Khalayak aktif dan penggunaan medianya berorientasi pada tujuan
2. Inisiatif dalam menghubungkan kepuasan kebutuhan pada pilihan media tertentu terdapat pada anggota khalayak.
3. Media berkompetisi dengan sumber lainnya untuk kepuasan kebutuhan
4. Orang mempunyai cukup kesadaran diri akan penggunaan media mereka, minat, dan motif sehingga dapat memberikan sebuah gambaran yang akurat mengenai kegunaan tersebut kepada para peneliti.
5. Penilaian mengenai nilai isi media hanya dapat dinilai oleh khalayak

Sesuai dengan model *uses and gratifications* yang dipaparkan oleh Katz, Blumer, dan Gurevitch, lingkungan sosial adalah factor yang menentukan kebutuhan khalayak. Dengan dipengaruhi lingkungan sosial tersebut seseorang dapat menentukan kebutuhannya. Berikut adalah kebutuhan individu yang dipuaskan oleh media. Berdasarkan penggunaan *Uses and gratification Model* berkaitan dengan penggunaan media internet dalam penelitian ini dimulai dari lingkungan sosial (*Social environment*) yang menentukan kebutuhan khalayak.

Lingkungan sosial (*Social environment*) tersebut meliputi karakteristik demografik (*Demographic characteristic*), ciri-ciri afiliasi kelompok (*Group affiliations*), dan karakteristik kepribadian (*Personality Characteristic*).

1. Demographic characteristic

Yaitu hal-hal yang mempengaruhi secara langsung keberadaan suatu masyarakat seperti umur, jenis kelamin, penghasilan, pekerjaan, pendidikan, agama, etnik, dan lain sebagainya.

2. Group affiliations

Yaitu berkaitan dengan keuntungan yang dicari dalam suatu kelompok, kebiasaan dalam suatu kelompok untuk memenuhi kebutuhan atau menggunakan sesuatu hal yang bisa memenuhi kebutuhannya dalam kelompok. jalan raya.

3. Personality characteristic

Yaitu sebuah karakteristik kepribadian yang mencerminkan kelas sosial, gaya hidup dan kepribadian seseorang dalam kelas sosial masyarakat.

Dalam penggunaannya dalam penelitian ini, peneliti tidak menggunakan group affiliations dan personality characteristic karena peneliti beranggapan bahwa dengan demographic characteristic telah dapat menggambarkan hasil penelitian yang diharapkan. Hal ini juga dilakukan agar penelitian ini tetap pada titik fokusnya dan tidak meluahkan keranah yang tidak diharapkan.

Pada penerapan teori *uses and gratification* kebutuhan individual memiliki pengkategorisasian yang meliputi *cognitive needs* (kebutuhan kognitif), *affective needs* (kebutuhan afektif), *personal integrative need* (kebutuhan pribadi secara

integratif), *social integrative needs* (kebutuhan sosial secara integratif), dan *escapist needs* (kebutuhan pelepasan). Dapat dijelaskan lebih dalam sebagai berikut.

- 1) Kebutuhan kognitif (*Cognitive needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan informasi, pengetahuan dan pemahaman. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat atau dorongan-dorongan untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran kita dan dorongan untuk menyelidiki kita.
- 2) Kebutuhan afektif (*Affective needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan pengalaman estetika, kesenangan dan pengalaman emosional.
- 3) Kebutuhan integrasi pribadi (*Personal integrative needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan kredibilitas, keyakinan/kepercayaan, stabilitas dan status individu. Kebutuhan ini berasal dari dorongan akan harga diri (self esteem).
- 4) Kebutuhan integrasi sosial (*Social integrative needs*), yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan penambahan kontak keluarga, teman dan dunia luar. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi.
- 5) Kebutuhan pelarian (*Escapist needs*), yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan keinginan untuk menghindarkan diri dari tekanan, mengurangi ketegangan, mengalihkan perhatian, dan dorongan untuk mencari hiburan.

Dari berbagai bentuk kebutuhan yang dimiliki manusia tersebut, individu dituntut untuk melakukan inisiatif-inisiatif yang mereka rasa tepat untuk memenuhi kebutuhan tersebut dapat melalui media-media maupun melalui



sumber lain yang dibutuhkan. Media yang digunakan biasanya merupakan media yang dianggap mudah dan dapat mengakomodasi kebutuhan individu mengenai suatu hal.

Model *uses and gratifications* ini tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media. Anggota khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam asumsi ini tersirat pengertian bahwa komunikasi massa berguna, bahwa konsumsi media diarahkan oleh motif, bahwa perilaku media mencerminkan kepentingan dan preferensi, dan bahwa khalayak sebenarnya kepala batu. Karena penggunaan media hanyalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan psikologis, efek media dianggap sebagai situasi ketika kebutuhan itu terpenuhi (Rakhmat, 2005).

Kebutuhan individu ini pun banyak menentukan beragam pilihan atas media yang digunakan untuk pemenuhan kebutuhannya, yang dalam hal ini bisa berupa pemenuhan kebutuhan yang nonmedia dan pemenuhan kebutuhan dengan media. Pada aspek kebutuhan pada media inilah yang menghasilkan media gratification, yakni berupa pengawasan atau penjagaan (*surveillance*), hiburan, identitas personal, dan hubungan sosial (Effendy, 2000).

McQuail et al dalam West dan Turner (2010), mengidentifikasi beberapa cara untuk mengklasifikasikan kebutuhan dan kepuasan khalayak. Klasifikasi tersebut mencakup:

1. Pengalihan (*Diversion*), pelarian dari rutinitas dan masalah, pelepasan emosi.

2. Hubungan Personal (*Personal Relationship*), manfaat sosial informasi dalam percakapan; pengganti media untuk kepentingan perkawanan.
3. Identitas Pribadi (*Personal Identity*), yakni penguatan nilai atau penambah keyakinan; pemahaman diri; eksplorasi realitas; dan sebagainya.
4. Pengawasan (*Surveillance*), kebutuhan akan informasi mengenai hal – hal yang mungkin mempengaruhi seseorang melakukan atau memutuskan sesuatu.

#### 1.4.2. Informasi Seks

Saat ini, jika kita berbicara tentang kata seks mayoritas individu masing beranggapan bahwa seks hanya berarti hubungan intim laki-laki dan perempuan. Akan tetapi sebenarnya Seks dalam arti sempit adalah jenis kelamin atau suatu hal yang membedakan antara laki-laki dan perempuan. Seks dalam arti luas adalah perasaan erotis, pengalaman atau hasrat seperti fantasi seksual dan pikiran seksual, keinginan seksual, perasaan tertarik secara seksual pada orang lain.

(Rathus, 1993). Sedangkan menurut Diana Septi Purnama, M.Pd (2011), berapa Hal Pentingnya Pendidikan Seks bagi Remaja:

- Untuk mengetahui informasi seksual bagi remaja
- Memiliki kesadaran akan pentingnya memahami masalah seksualitas
- Memiliki kesadaran akan fungsi-fungsi seksualnya
- Memahami masalah-masalah seksualitas remaja

- Memahami faktor-faktor yang menyebabkan timbulnya masalah-masalah seksualitas

Dewasa ini, perkembangan globalisasi sangat pesat dan meluas. Bukan hanya dampak positif saja yang ditimbulkan, melainkan juga dampak negative. Salah satu dampak negative adalah yang berhubungan dengan seks, antara lain: seks bebas aborsi, dan lain-lain. Hal ini juga dikarenakan oleh rendahnya wawasan serta pengetahuan remaja tentang seks.

Pada dasarnya pendidikan seks atau *sex education* bagi remaja memiliki tujuan positif bagi pribadi dan kehidupan sosial bermasyarakat, beberapa tujuan pendidikan seks atau *sex education* yang dipaparkan dalam situs <http://belajarpikologi.com/pentingnya-pendidikan-seks-sex-education/> antara lain: Untuk mengetahui informasi seksual bagi remaja, Memiliki kesadaran akan pentingnya memahami masalah seksualitas, Memiliki kesadaran akan fungsi-fungsi seksualnya, Memahami masalah-masalah seksualitas remaja, dan Memahami faktor-faktor yang menyebabkan timbulnya masalah-masalah seksualitas.

### **1.4.3. Internet**

Internet adalah kumpulan atau jaringan dari komputer yang ada diseluruh dunia. Internet (kependekan dari interconnection-networking) secara harfiah ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar Internet Protocol Suite (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Menurut Lani Sidharta (1996), menyatakan bahwa internet adalah

suatu interkoneksi sebuah jaringan komputer yang dapat memberikan layanan informasi secara lengkap. Dan, terbukti bahwa internet dilihat sebagai media maya yang dapat menjadi rekan bisnis, politik, sampai hiburan. Semuanya tersaji lengkap di dalam media ini. Sedangkan menurut Judy Strauss et, al (2003), Internet adalah seluruh jaringan yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer- komputer dalam jaringan ini menyimpan *file*, seperti halaman web, yang dapat diakses oleh seluruh jaringan computer.

Dari berbagai pengertian yang dipaparkan oleh ahli tersebut sedikitnya dapat ditarik benang merah bahwa internet merupakan suatu alat untuk manusia dapat memenuhi kebutuhan informasinya secara mudah tanpa harus dibatasi ruang dan waktu, serta dapat menjelajahi informasi dari berbagai lini kehidupan yang ada. Perkembangan teknologi yang sangat pesat dewasa ini juga menyebabkan internet sangat diminati khalayak untuk memenuhi kebutuhan informasi.

Sejarah dimulai pada 1962 yang pertama kali dikemukakan oleh seseorang bernama J.C.R Licklider dari Massachusetts Institute of Technology. Konsep awal dinamakan “Galactic Network” olehnya. Ia mengemukakan tentang bagaimana jaringan global yang memungkinkan orang dapat mengakses data dan program dari mana saja. Pada Oktober 1962 beliau mengepalai program penelitian komputer di ARPA yang merupakan bagian dari Departmenet Pertahanan Amerika Serikat. Kemudian seiring berkembangnya waktu, dewasa ini internet seolah-olah menjadi media penting dalam kehidupan masyarakat yang salah satu fungsinya untuk memenuhi kebutuhan informasi individu.

#### 1.4.4. Media Gratification

Akan muncul tahap media gratifikasi yang terbagi dalam beberapa motif saat suatu kebutuhan akan dipenuhi, antara lain pengawasan (*Surveillance*), pengalihan (*Diversion*), identitas pribadi (*Personal identity*), dan hubungan personal atau integrasi dan interaksi social (*Social Relationship*).

Begitu banyaknya jenis kebutuhan yang dibutuhkan oleh individu dalam kehidupannya, akan membuat individu menciptakan inisiatif-inisiatif yang berkenaan dengan kebutuhan tersebut. Individu mulai akan mencari inisiatif usaha guna memenuhi kebutuhannya akan informasi. Gerungan (1991), memberikan batasan motif sebagai suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak alasan-alasan, atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia melakukan sesuatu atau dalam pengertian lain motif yang menyebabkan timbulnya semacam kekuatan agar individu berbuat, bertindak atau bertingkah laku.

McQuail et al dalam West dan Turner (2010) mengemukakan bahwa motif menggunakan media menunjuk pada empat orientasi, yaitu:

- 1) Pengawasan (*Surveillance*), kebutuhan akan informasi yang bisa mempengaruhi atau membantu seseorang menyelesaikan sesuatu. Dalam fungsi ini mengatakan bahwa dengan mengkonsumsi media, maka audiens mendapatkan tambahan informasi baik berupa pengetahuan dan berita yang baik secara langsung atau tidak membantu pemirsa dalam menjalani proses pengawasan terhadap lingkungannya, bahkan negaranya melalui informasi yang didapat.



- 2) Pengalihan (*Diversion*), kebutuhan akan pelepasan dari rutinitas dan masalah, melepaskan tekanan atau emosi, dan kebutuhan akan hiburan. Dikenal juga sebagai motif hiburan karena menyangkut pelarian dari rutinitas dan masalah; pelepasan emosi. Fungsi hiburan jelas bahwa dengan mengkonsumsi media massa, audiens mendapatkan hiburan sesuai dengan kebutuhan atau keinginannya
- 3) Identitas Pribadi atau Psikologi Individu (*Personal identity and Individual Psychology*), yakni menggunakan media untuk memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak tersendiri serta untuk mengeksplorasi realitas.
- 4) Hubungan Sosial (*Social Relationship*), menggunakan media untuk berhubungan dengan orang lain. Manfaat sosial informasi dalam percakapan, pengganti media untuk kepentingan perkawanan.

## **1.5. Definisi Konseptual**

### **1.5.1. Perilaku remaja dalam mengakses informasi seks pada internet ditinjau dari teori *uses and gratification*.**

Suatu usaha yang didasari oleh motif-motif tertentu pada diri individu dalam penggunaan (*uses*) isi media untuk memperoleh pemenuhan (*gratification*) atas kebutuhan informasi dari seorang individu tersebut. Maka dari itu menurut teori *uses and gratification* tersebut latar belakang seseorang remaja membutuhkan internet dalam memenuhi kebutuhan informasi seks adalah:

1) Social environment (Lingkungan sosial)

- *Demographic characteristic*, merupakan hal-hal yang berhubungan langsung dengan diri individu remaja seperti usia, jenis kelamin, pendidikan, kegiatan dan lain sebagainya.

2) Lalu kebutuhan informasi pengguna (Individual needs)

- *Cognitive needs*. Hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan individu remaja dalam menggunakan internet untuk memperoleh informasi seks.
- *Affective needs*, hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan individu remaja menggunakan internet untuk merasakan nyaman, senang, puas, marah, kesal dan lain sebagainya sesuai mendapatkan informasi seks.
- *Personal integrative need*, hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan individu remaja menggunakan internet sebagai media informasi seks secara pribadi, seperti: agar memahami informasi kesehatan seksual remaja dan kesehatan reproduksi.
- *Social integrative needs*, hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan individu remaja menggunakan internet untuk mengetahui berita-berita yang sedang berkembang di kehidupan masyarakat luas dan menjadi bahan berinteraksi dengan teman.
- *Escapist needs*, hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan individu remaja menggunakan internet untuk menyelesaikan permasalahan

seksual yang tengah dialami, mengurai kebosanan, memperoleh hiburan dan lain sebagainya.

### **1.5.2. Informasi Seks**

Informasi yang didalamnya mengandung hal-hal yang berhubungan dengan pengetahuan seksual yang dapat memberikan pengetahuan baru bagi remaja.

### **1.5.3. Internet**

Salah satu media yang digunakan sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi seks remaja di Surabaya.

### **1.5.4. Media Gratification**

- Pengawasan (Surveillance):  
Dengan menggunakan media internet, remaja dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan seksual, seperti kesehatan seksual, pengetahuan seksual, perkembangan biologis remaja, perubahan seksual remaja, keadaan seksual remaja, serta mendapatkan pengetahuan baru mengenai informasi seks yang dapat digunakan sebagai bekal remaja beranjak ke arah yang lebih dewasa.
- Identitas Pribadi atau psikologi individu:  
Mengutamakan efek internet terhadap perubahan sikap remaja pada hal yang berhubungan dengan seksual. Seperti lebih menjaga kesehatan

kewanitaan, lebih menjaga diri dari hal-hal yang menyebabkan penyakit seksual dan lain sebagainya.

- Hubungan sosial:

Dengan menggunakan internet untuk memenuhi informasi seks, remaja jadi lebih mengutamakan hubungan antara dirinya dengan lingkungan social disekitarnya. Remaja dapat lebih memahami hakikat hubungan antara dirinya dengan kehidupan social disekitarnya.

- Pengalihan (diversion):

Dengan menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhan informasi seks, remaja mendapatkan hiburan untuk melepaskan diri dari kepenatan rutinitas kehidupannya sehari-hari disekolah maupun diluar sekolah.

### 1.6. Definisi Operasional

Perilaku penggunaan internet sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi seks bagi remaja SMA Negeri 21 Surabaya diukur dengan beberapa indikator yaitu: karakteristik responden dan pemanfaatan media ditinjau dari pemenuhan kebutuhan seseorang (Katz, Gurevitch, dan Hazz dalam West dan Turner, 2010).

1. Social environment (lingkungan sosial) melalui *demographic characteristic*, yang terdiri dari:
  - a) Karakteristik remaja berdasarkan umur
  - b) Karakteristik remaja berdasarkan jenis kelamin
  - c) Karakteristik remaja berdasarkan pendidikan

d) Karakteristik remaja berdasarkan agama

2. Individual's needs

**a. Kebutuhan kognitif (*Cognitive needs*)**

- 1) Remaja ingin memperoleh informasi seks yang menyangkut kesehatan seksual.
- 2) Remaja ingin memperoleh informasi seks yang menyangkut pornografi.

**b. Kebutuhan afektif (*Affective needs*)**

- 1) Remaja ingin mendapatkan perasaan tenang dan senang karena memperoleh informasi seks.

**c. Kebutuhan integrasi pribadi (*Personal integrative needs*)**

- 1) Remaja ingin menjadi semakin percaya diri saat mengalami hal yang berhubungan dengan kesehatan seksual karena memperoleh informasi tentang seks.
- 2) Remaja ingin menjadi semakin percaya diri saat mengalami hal yang berhubungan dengan pornografi karena memperoleh informasi tentang seks.
- 3) Remaja percaya dengan segala informasi yang ada pada internet mengenai informasi seks.



**d. Kebutuhan integrasi sosial (*Social integrative needs*)**

- 1) Remaja ingin berinteraksi dan berhubungan baik dengan lingkungan sosialnya.

**e. Kebutuhan pelarian (*Escapist needs*)**

- 1) Remaja ingin memenuhi rasa penasaran dengan mengakses informasi seks.
- 2) Remaja ingin mengisi waktu luang dengan mengakses informasi seks.
- 3) Remaja ingin memperoleh hiburan dari informasi seks.

3. Internet

- a. Alat yang digunakan dalam mengakses internet.

4. Media Gratification (*functions*)

a. Pengawasan (*Surveillance*)

- 1) Remaja dapat menyelesaikan permasalahan karena memperoleh informasi seks yang menyangkut kesehatan seksual.
- 2) Remaja dapat menyelesaikan permasalahan karena memperoleh informasi seks yang menyangkut pornografi.

b. Pengalihan (*Diversion*)

- 1) Remaja memperoleh hiburan seksual saat mengakses informasi seks.
- 2) Remaja mengisi waktu luang saat mengakses informasi seks.

- 3) Remaja merasakan ketenangan saat mengakses informasi seks.
- c. Identitas Pribadi atau Psikologi Individu (*Personal identity and Individual Psychology*)
- 1) Remaja memahami sisi positif dan negatif informasi seks karena memperoleh informasi seks melalui internet.
- d. Hubungan Sosial (*Social Relationship*)
- 1) Remaja menggunakan informasi seks untuk bersosialisasi dengan lingkungan.

## **1.7. Metode dan Prosedur Penelitian**

### **1.7.1. Pendekatan Penelitian**

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir, 1988). Penelitian deskriptif disini menggunakan metode survei yaitu penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual, baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah (Nazir, 1988). Dari penjelasan diatas, maka penulis menentukan bahwa pendekatan fenomenologi adalah suatu

pendekatan yang cocok untuk dijadikan pendekatan utama dari penelitian yang menyangkut tentang remaja dan informasi seks ini.

### 1.7.2. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini adalah kota Surabaya. Hal ini dikarenakan kota Surabaya adalah salah satu kota metropolis yang ada di Indonesia. Faktanya, kota metropolis seperti Surabaya selalu menjadi pendahulu dari segala aspek kehidupan sosial, dalam hal ini dalam hal perkembangan informasi tentang informasi seks atau *sex education*. Dalam penelitian ini, peneliti lebih berkonsentrasi pada SMA Negeri 21 Surabaya. Peneliti memilih SMA Negeri 21 Surabaya menjadi lokasi penelitian ini, karena memenuhi keefisienan waktu, biaya, tenaga dan faktor-faktor lain untuk menunjang keberhasilan penelitian ini.

### 1.7.3. Penentuan Subjek Penelitian

Untuk penelitian ini, peneliti memilih teknik pengambilan sampel dengan tipe *purposive sampling*, yaitu dimana sampel dipilih dengan cermat dan sesuai dengan kriteria tertentu hingga relevan dengan desain penelitian (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini peneliti memilih teknik *purposive sampling* karena tidak semua individu dalam populasi memiliki pengalaman dalam penggunaan media internet untuk memenuhi informasi seks, maka dari itu teknik ini dirasa

dapat mempermudah jalannya penelitian ini lebih focus dan tidak meluas. Adapun pertimbangan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa-siswi SMA Negeri 21 Surabaya
2. Berusia remaja
3. Pernah menggunakan internet untuk memperoleh informasi seks

#### **1.7.4. Teknik Pengumpulan Data**

Agar dapat memperoleh data yang tepat dan akurat, peneliti berusaha tidak hanya menjadikan dirinya sebagai seorang teknisi dan hanya tunduk kepada prosedur penelitian, tetapi peneliti berusaha menciptakan teknik-teknik supaya informasi yang diharapkan dapat tercapai. Pengumpulan data didasarkan pada :

##### **a. Data Primer**

Pengumpulan data primer merupakan suatu usaha peneliti untuk mendapatkan data secara langsung dari responden yang dituju. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data kualitatif yang diperoleh langsung dari responden melalui metode *in depth interview*. Dalam rangka pengumpulan data primer pada penelitian ini, peneliti memberikan angket kepada remaja yang sedang menduduki bangku SMA di SMA Negeri 21 Surabaya sebagai sampel nya. Selain itu remaja yang dimaksud juga merupakan remaja yang pernah mengakses internet untuk memperoleh informasi seks. Setelah mendapatkan data dari responden yang akan dibutuhkan datanya, peneliti langsung menghubungi responden tersebut untuk

melakukan *in depth interview* secara langsung. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengawasi langsung bahwa angket ini diisi dengan baik dan benar oleh responden tersebut.

#### **b. Data Sekunder**

Pengumpulan data sekunder yaitu data yang diperoleh tidak secara langsung melainkan melalui orang lain maupun sumber dokumen. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang dirasa sesuai dengan penelitian dan dapat menunjang keberhasilan penelitian tersebut. Hal ini juga berguna untuk dapat memberikan penguatan pada latar belakang penelitian agar semakin luas dan mendukung penelitian tersebut.

#### **c. Observasi**

Observasi adalah suatu usaha yang dilakukan peneliti untuk mengetahui fenomena tentang suatu subjek yang diteliti secara lebih mendalam. Dengan observasi ini, peneliti dapat memperoleh data-data penunjang mengenai kehidupan remaja yang berhubungan dengan informasi seks yang menunjang proses penelitian yang sedang dilakukan.

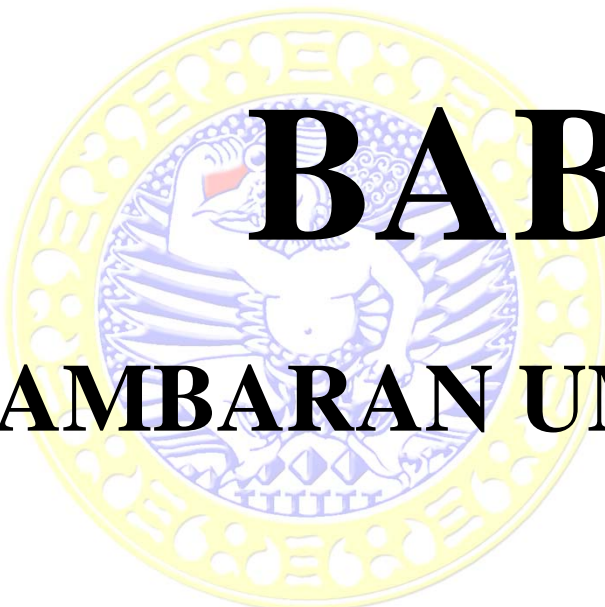


#### **d. Studi Pustaka**

Hal ini dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa referensi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan penelitian ini agar dapat menunjang berjalannya penelitian ini dengan baik, hal ini bisa dilakukan dengan cara mengumpulkan penelitian terdahulu ataupun dengan cara mengumpulkan bahan pustaka yang memuat materi-materi tentang apa yang dibutuhkan penelitian ini kemudian dibandingkan sebagai bahan pedoman penelitian ini.

#### **1.8. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif, yaitu mengungkapkan suatu masalah dan keadaan sebagaimana adanya, sehingga hanya merupakan penyingkapan fakta (Warsito, 1992). Proses analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menelaah seluruh data yang diperoleh melalui *in depth interview* yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian dideskripsikan menjadi data yang memiliki suatu informasi yang jelas dan dibutuhkan untuk kepentingan penelitian ini.



# **BAB II**

## **GAMBARAN UMUM**