

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Masa remaja adalah masa transisi antara masa kecil dan masa kanak-kanak. Kehidupan dewasa dicirikan oleh pertumbuhan biologis dan psikologis. Ciri-ciri biologisnya adalah pertumbuhan dan perkembangan primer seks, psikologis ditandai dengan sikap dan perasaan, keinginan dan emosi yang tidak stabil atau berubah-ubah. Masa peralihan perkembangan dan pertumbuhan yang dihadapi oleh remaja akibat berbagai perubahan fisik, sosial, emosional yang semuanya itu akan menimbulkan rasa cemas dan ketidaknyamanan. Akibatnya masa ini disebut juga sebagai masa yang penuh dengan badai dan tekanan, karena remaja harus belajar beradaptasi dan menerima semua perubahan yang seringkali menyebabkan pergolakan emosi didalamnya (Farwati., 2023).

Perilaku seksual tersebut akan menyebabkan berbagai hal diantaranya kehamilan remaja yang berujung pada aborsi serta meningkatnya ancaman terhadap *HIV/AIDS*. Remaja sendiri memiliki sifat yang khas yaitu memiliki rasa keingintahuan yang besar, suka berpetualangan, tantangan dan berani mengambil risiko tanpa adanya pertimbangan yang matang. Karena sifat remaja yang khas

tersebut membuat remaja mulai mengikuti lifestyle perkembangan zaman saat ini. Sehingga mulai mengabaikan norma-norma yang berlaku dan menganggap pacaran adalah hal yang lumrah. Selain lifestyle faktor seperti budaya, lingkungan sekitar juga dapat membuat remaja terpengaruh, karena pada dasarnya remaja merupakan kelompok yang mudah terpengaruh. Menurut hasil Survei Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) 2018, 74% pria dan 59% wanita melaporkan telah melakukan hubungan seksual sebelum menikah dan pada umur 15–19 tahun, persentase yang paling tinggi yaitu pada umur 17 tahun (19%). Alasan remaja melakukan hubungan seksual antara lain 47% saling mencintai, 30% penasaran atau ingin tahu, 16% terjadi begitu saja, masing-masing 3% karena dipaksa dan terpengaruh teman (Muthemainnah., 2022).

Di Indonesia sendiri Anime sangat berkembang pesat bukan hanya kalangan anak-anak akan tetapi pula kalangan remaja yang sangat simple dipengaruhi oleh hal-hal yang menurut mereka menyenangkan. Dilihat dari sisi positif, menonton anime dapat menumbuhkan rasa bersemangat buat beraktifitas sehari-hari selesai menontonnya, namun jika dilihat dari dampak negatifnya dimana pelajar sebagai konsumtif setiap bulan pelajar yang menyukai akan terus mendownload video anime sampai lupa kapan belajar atau

bersosialisasi dengan orang sekitarnya karena seringkali pelajar sulit bersosialisasi sama orang yang tidak menyukai anime atau tidak memiliki hobi yang sama dan video anime yang ditonton seperti genre hentai dapat membawa penyimpangan pada perilaku seksual remaja disebabkan oleh remaja cenderung mengikuti gaya hidup anime yang ditonton (Muthemainnah., 2022).

Berdasarkan angka statistik dan Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) di Kabupaten Pinrang dari penelitian (Anita, 2022). Mencatat bahwa jumlah kasus mengenai hamil diluar nikah mulai januari sampai juni tahun 2022 sudah tercatat sebanyak 155 kasus yang sudah melapor termasuk di bawah umur 18 tahun, namun sudah dipastikan bahwa 25 diantaranya tercatat sebagai kasus hamil diluar nikah, kemudian (DP3A) juga menjelaskan bahwa setiap harinya ada kasus tercatat pernikahan dini. Oleh karena itu, pengetahuan remaja yang rendah cenderung lebih sering memunculkan aktivitas seksual dibandingkan dengan remaja yang berpengetahuan baik, kemudian pengaruh teman sebaya sehingga memunculkan penyimpangan perilaku seksual.

Durasi, Frekuensi dan Atensi dalam menonton video anime mempunyai pengaruh terhadap perilaku seksual karna berdasarkan teori yang dijabarkan oleh Hovland perilaku manusia sebagai wujud reaksi atas stimulus atau rangsangan dari luar, asumsi dari teori ini

adalah adanya perubahan perilaku yang bergantung pada stimulus artinya setiap seseorang yang mendapatkan stimulus akan memberikan respon dari rangsangan tersebut. Hal ini berapa lama seseorang menonton video anime sedangkan didalamnya ada adegan yang sepatutnya tidak untuk dinonton yang akan berdampak pada perilaku seksual seseorang (Ikhsan, 2021).

Teman sebaya mempunyai pengaruh terhadap perilaku seksual remaja. Pengaruh negatif yang didapat yaitu gaya pergaulan bebas. Perilaku teman sebaya dalam kelompok menjadi acuan atau norma tingkah laku yang diharapkan dalam kelompok. Gaya berpacaran teman sebaya menjadi model atau acuan yang digunakan seseorang remaja dalam pacaran. Teman biasa melakukan ciuman dengan pacarnya, maka dibenarkan kalau dia juga berciuman. Remaja sangat terbuka terhadap kelompok teman sebaya. Mereka melakukan diskusi tentang roman, perhiasan, pakaian, dan bergosip sampai berjam-jam (Tifa., 2020).

Anime merupakan salah satu cara membaca kata *animation*. Menurut Poltras, anime bagi orang Jepang adalah sebutan untuk semua jenis tayangan animasi, sementara bagi orang di luar Jepang, anime adalah sebutan untuk tayangan animasi yang dibuat di Jepang (Nugroho & Hendrastomo, 2017). Animasi Jepang atau yang lebih sering disebut

dengan anime merupakan salah satu budaya populer yang berasal dari Jepang. Gaya penggambaran yang unik dari anime itu sendiri telah membuat anime memiliki banyak penggemar di berbagai negara, khususnya di Indonesia. Penggemar anime di Indonesia tidak terbatas di kalangan anak-anak, namun juga remaja dan dewasa. Kecintaan yang besar terhadap anime dapat menimbulkan berbagai kemungkinan pada kalangan remaja. Istilah anime mulanya merupakan Bahasa Inggris yaitu *animation* (Sulaeman hadi sukmana & Satriadi, 2015).

Anime masuk ke Indonesia pada tahun 1970-an dan baru populer pada tahun 1990-an setelah Doraemon ditayangkan di stasiun televisi swasta, yaitu RCTI. Para pecinta anime tidaklah sulit untuk mengakses video anime sekarang, karena dapat di akses melalui web atau forum online yang disediakan di media siber online seperti, *samehadaku.net*, *anoboy.org*, *otakudesu.tv*, *indootaku.com*, *kurogaze.me*, *animeindo.com* dan masih banyak lagi. Tema yang sering diangkat kedalam video anime sangat berhubungan dengan kehidupan manusia pada umumnya yang mencangkup cinta kasih, hubungan manusia dengan alam, hingga mimpi untuk masa depan. Dalam perkembangannya, anime di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam hal mengumpulkan peminat. Jumlah peminat anime sendiri bisa dilihat dari banyaknya fansub yang bermunculan, Situs-situs blog atau fansub yang menyediakan anime gratis dengan subtitle

bahasa Indonesia yang selalu update setiap harinya (Anjani & Astiti, 2020).

Di masa sekarang ini, menonton anime tidak hanya diminati oleh anak-anak ataupun remaja tetapi dewasa pun banyak yang menonton anime. Namun, era sekarang sudah tidak ada batasan bagi penonton anime, semua genre dapat ditonton bagi pecinta video anime. Salah satunya video anime genre *Hentai*, merupakan anime yang bertema seks eksplisit. Anime bertemakan *hentai* biasanya alur cerita yang sangat kecil namun banyak adegan seks, dibandingkan dengan porno normal. Hentai dapat berkisar dari hubungan seksual pasangan yang normal untuk berbagai tujuan dan penyimpangan. Contoh video anime yang bergenre hentai *Oni ChichidanEroge! H mo Game mo Kaihatsu Zanmai*. Namun, Hentai ini dapat di akses dan dinonton oleh semua kalangan (Sulaeman hadi sukmana, Miwan Kurniawan hidayat, 2015)

Banyak sebutan untuk para penggemar anime baik di mancanegara maupun di Indonesia. Pertama adalah *Newbie*. Tingkat ini dapat dikatakan sebagai tingkat paling normal dan berada di posisi paling bawah. Di tingkat ini, para pecinta anime hanya sebatas mengetahui anime lewat acara televisi, kedua adalah *Anime Lovers* di tingkat ini para penggemarnya tidak terlalu menghafal nama tokoh dan alur cerita anime tersebut, ketiga adalah *Otaku*. Ia dapat dikatakan sebagai penggemar berat anime. *Otaku* terkesan berdiam diri di rumah

dan menonton anime yang disukai, keempat adalah otamega. Kebanyakan mereka sampai berkacamata karena terlalu sering menonton anime, kelima adalah *Nijikon*. Tingkatan ini mulai menunjukkan gejala terobsesi dengan wujud karakter anime yang disukai bahkan berandai-andai memeragakan bagaimana rasanya menjadi tokoh dalam video anime, keenam adalah *Hikikomori*. Pecinta anime ini akan mengisolasi diri dari lingkungan sosial di sekitarnya. Waktu mereka 80% untuk menonton anime. Ketujuh adalah *Weeaboo*. Pada tingkatan ini penggemarnya tidak hanya suka menonton anime, tapi juga suka dengan tempat anime itu dilahirkan yaitu Jepang. Mereka akan cenderung bertingkah laku layaknya orang Jepang, walau mereka belum pernah tinggal di Jepang. Terakhir kedelapan ialah *Wapanese*. Dalam tingkat akut ini, para wapanese sangat terobsesi dengan budaya Jepang. Mereka sangat keras dalam mengambil keputusan. Kesukaan mereka terhadap anime bahkan hingga 100% (Yamane, 2020)

Cerita yang berkualitas dan penyajian gambar yang menarik menjadi alasan video anime mudah dicintai oleh siapa pun. Indonesia menyumbang 2 kota besar sebagai penggemar anime versi google. Dua kota tersebut adalah Surabaya dan Jakarta. Dua kota besar di Indonesia menduduki posisi 13 setelah kota Riyadh, Arab Saudi di peringkat 12 dan di atas Kota Santiago, Chili yang berada di peringkat 14. Sangat banyak komunitas anime yang bisa kita jumpai hampir di setiap kota

besar di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Venny Sanitri Dkk, 2018 di kota Samarinda didapatkan bahwa Antusias pecinta anime di Samarinda sendiri cukup banyak terlihat dengan adanya komunitas-komunitas pecinta anime seperti, istilah. Salah satu komunitas pencinta budaya populer Jepang yang menjadikan budaya tersebut sebagai *life style* yang mereka ikuti. Indonesia menyumbang 2 kota besar sebagai penggemar anime versi google. Dua kota tersebut Surabaya dan Jakarta. Dua kota besar di Indonesia menduduki posisi 13 setelah kota Riyadh, Arab Saudi di peringkat 12 dan di atas Kota Santiago, Chili yang berada di peringkat 14. Penikmat terbanyak dari Anime yang selalu melakukan pencarian adalah remaja (Jaelani, 2017).

Pesatnya pertumbuhan yang dialami remaja mengakibatkan mereka memiliki rasa keingintahuan yang besar dalam berbagai hal tanpa mencerna terlebih dahulu informasi yang mereka dapat. Hal tersebut membuat remaja terjerumus kedalam hal negatif. Salah satu hal negatif yang menjadi permasalahan remaja adalah perilaku seksual remaja. Perilaku seksual yang dilakukan remaja dapat beraneka ragam, mulai dari perasaan tertarik, berkencan, bercumbu dan bersenggama remaja cenderung meniru atau mencoba hal baru demi menjawab rasa penasaran mereka (Sarwono, 1994).

Berdasarkan hasil data awal yang didapatkan di SMA Negeri 2 Pinrang yang berada di wilayah kecamatan Duampanua kelurahan

Pekkabata yang dilakukan dengan menyebar kuesioner kepada siswa siswi kelas di SMA Negeri 2 Pinrang tentang perilaku seksual remaja terhadap tayangan anime yang telah ditonton. Didapatkan 77,3% remaja yang tidak menonton anime dan 22,7% remaja yang menonton anime. Setelah melihat data awal lebih lanjut dari segi durasi nonton, frekuensi nonton serta atensi dalam menonton video anime mereka cukup lama dan sering mengakses platform untuk menonton anime. Dengan menjadikan menonton anime sebagai sebuah hobi, hingga kadang terbawa ke dalam gaya hidup keseharian,

Berdasarkan observasi awal yang didapatkan diberikannya kebebasan siswa siswi kepada pihak sekolah untuk membawa telepon genggam tanpa adanya aturan yang mengikat sehingga mereka sangat mempergunakan media siber untuk mengakses banyak situs web yang mengandung anime. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang perilaku seksual remaja terhadap video anime yang ditonton, bagaimana remaja memiliki pengetahuan dan sikap terkait dengan semakin mudahnya mendapatkan informasi dengan berbagai konten yang sangat sulit dikontrol melalui media sosial dan pengaruh teman sebaya terhadap perilaku seksual.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Apakah ada pengaruh durasi nonton anime terhadap perilaku seksual remaja di SMAN 2 Pinrang ?
2. Apakah ada pengaruh frekuensi nonton anime terhadap perilaku seksual remaja di SMAN 2 Pinrang ?
3. Apakah ada pengaruh atensi nonton anime terhadap perilaku seksual remaja di SMAN 2 Pinrang?
4. Apakah ada pengaruh teman sebaya menonton video anime terhadap perilaku seksual remaja di SMAN 2 Pinrang ?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tontonan anime terhadap perilaku seksual remaja di SMAN 2 Pinrang Tahun 2024.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui pengaruh durasi nonton anime terhadap perilaku seksual remaja di SMAN 2 Pinrang
- b. Untuk mengetahui pengaruh frekuensi nonton anime terhadap perilaku seksual remaja di SMAN 2 Pinrang

- c. Untuk mengetahui pengaruh atensi nonton anime terhadap perilaku seksual remaja di SMAN 2 Pinrang
- d. Untuk mengetahui pengaruh pengaruh teman sebaya menonton video anime terhadap perilaku seksual remaja di SMAN 2 Pinrang

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi instansi Dinas Kesehatan dan Dinas Pendidikan Khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas hidup sehat remaja dan kualitas peserta didik.

##### **2. Manfaat ilmiah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan. Dengan penelitian yang bermanfaat bisa menjadi suatu petunjuk serta referensi bagi pembaca dan peneliti selanjutnya yang akan meneliti.

##### **3. Manfaat bagi peneliti**

Penelitian ini merupakan pengalaman yang sangat berharga bagi peneliti dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan serta aplikasinya dalam masyarakat. Penelitian ini juga akan memberikan pemahaman yang mendalam bagi diri penulis dan dijadikan sebagai acuan dalam kehidupan sehari-hari.