

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum lokasi Penelitian

Sejarah berdirinya SMA Negeri 2 Pinrang

SMA Negeri 2 Pinrang adalah sekolah menengah atas (SMA) Negeri yang terletak di Lampa, Jl. Poros Pinrang Polmas Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang Provinsi Sulawesi Selatan. Secara geografis SMA Negeri 2 Pinrang terletak pada posisi -3.6561 Lintang Selatan dan 119.5333 Bujur Timur. Pada awalnya nama sekolah ini yaitu SMA Negeri 1 Duampanua kemudian berubah nama menjadi SMA Negeri 2 Pinrang seperti sekarang ini. Sekolah ini berdiri pada tahun 1982 yang dimana proses pembelajaran dimulai pada pukul 07:30-15:00, letak sekolah tersebut sangat strategis karena mudah dijangkau oleh peserta didik apalagi sekolah tersebut berada dipinggir jalan poros sehingga dalam hal transportasi tidak kesulitan dalam menjangkau sekolah tersebut. SMA Negeri 2 Pinrang memiliki Unit Kesehatan Sekolah yang menjadi fasilitas kesehatan yang diberikan kepada seluruh siswa/siswi sebagai penunjang kesehatan atau pertolongan pertama jika terjadi suatu hal yang tidak diinginkan. Selain itu SMA Negeri 2 Pinrang juga memiliki fasilitas Lapangan yang cukup luas yang bisa digunakan sebagai tempat upacara bendera yang rutinitas dilakukan setiap hari senin atau hari penting Kebangsaan Republik Indonesia. Sepanjang tahun 2023 tercatat

jumlah siswa/siswi sebanyak 557 dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 300 siswi dan 257 siswa.

SMA Negeri 2 Pinrang memiliki nilai akreditasi sekolah yaitu A sehingga sekolah dapat diperhitungkan dalam menyelenggarakan pendidikan, ilmu pengetahuan dan membentuk manusia yang berkualitas.

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dengan pembagian kuesioner kepada para responden di SMAN 2 Pinrang Kecamatan Duampanua kabupaten Pinrang, diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Karakteristik Umum Responden

Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada responden didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 5.1
Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik Umur Remaja
Di SMAN 2 Pinrang
Tahun 2024

Umur	n	%
15 Tahun	40	63,5
16 Tahun	16	25,4
17 Tahun	7	11,1
Total	63	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.1 menunjukkan bahwa dari 63 remaja, yang berumur 15 tahun sebanyak 40 orang (63,5%), yang berumur 16 tahun

sebanyak 16 orang (25,4%), dan yang berumur 17 tahun sebanyak 7 orang (11,1%).

Tabel 5.2
Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik Kelas Remaja
Di SMAN 2 Pinrang
Tahun 2024

Kelas	n	%
10	56	88,9
11	7	11,1
Total	63	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.2 menunjukkan bahwa dari 63 remaja, yang memiliki karakteristik kelas 10 sebanyak 56 orang (88,9%), yang karakteristik kelas 11 sebanyak 7 orang (11,1%).

Tabel 5.3
Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik Jenis Kelamin
Remaja Di SMAN 2 Pinrang
Tahun 2024

Jenis Kelamin	n	%
Laki-Laki	29	46,0
Perempuan	34	54,0
Total	63	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa dari 63 remaja, yang memiliki karakteristik jenis kelamin laki-laki sebanyak 29 orang (46,0%), yang karakteristik jenis kelamin perempuan sebanyak 34 orang (54,0%).

2. Analisis Univariat

a. Variabel Dependen

Tabel 5.4
Distribusi Responden Berdasarkan Perilaku Seksual Remaja Di
SMAN 2 Pinrang
Tahun 2024

Perilaku Seksual	n	%
Berisiko	30	47,6
Kurang Berisiko	33	52,4
Total	63	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa dari 63 remaja, yang memiliki perilaku seksual berisiko sebanyak 30 orang (47,6%), dan yang memiliki perilaku seksual kurang berisiko sebanyak 33 orang (52,4%).

Tabel 5.5
Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Perilaku Seksual Menonton
Video Anime Terhadap Remaja Di SMAN 2 Pinrang
Tahun 2024

Frekuensi	Sering		Jarang		Total	
	n	%	n	%	N	%
Bergandengan tangan	0	0	63	100	63	100
Berciuman	50	79,4	13	20,6	63	100
Berpelukan	51	81	12	19	63	100
Bercumbu	36	90,9	27	42,9	63	100
Onani dan masturbasi	56	90,9	7	10,1	63	100
Bersenggama	36	47,1	27	42,9	63	100
Menempelkan alat kelamin	31	49,2	32	50,8	63	100
Hubungan Seksual	33	42,4	30	47,6	63	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.5 adapun perilaku seksual yang paling tinggi pernah dilakukan yaitu onani dan masturbasi sebanyak 56

remaja (10,1%) dan yang paling rendah pernah yang dilakukan yaitu bergandengan tangan (0%). Sedangkan Perilaku seksual yang paling tinggi tidak pernah dilakukan yaitu bergandengan tangan sebanyak 63 (100%) dan yang paling rendah tidak pernah dilakukan yaitu onani/masturbasi sebanyak 7 remaja (10,1%).

b. Variabel Independen

Tabel 5.6
Distribusi Responden Berdasarkan Frekuensi Menonton Video Anime Terhadap Perilaku Seksual Remaja di SMAN 2 Pinrang Tahun 2024

Frekuensi	n	%
Sering	29	46,0
Jarang	34	54,0
Total	63	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.6 menunjukkan bahwa dari 63 responden, yang memiliki frekuensi jarang menonton video anime sebanyak 34 orang (54,0%), dan yang memiliki frekuensi sering menonton video anime sebanyak 29 orang (46,0%).

Tabel 5.7
Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Frekuensi Menonton Video Anime Terhadap Perilaku Seksual Remaja Di SMAN 2 Pinrang Tahun 2024

Frekuensi	Sering		Jarang		Total	
	n	%	n	%	N	%
Jumlah mengakses platform anime dalam seminggu	52	88	14	22	63	100
Jumlah dalam seminggu menonton anime	52	88	14	22	63	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.7 jenis frekuensi dalam mengakses platform anime dalam seminggu yang tergolong sering 52 (88%) dan yang tergolong jarang 14 (22%), sedangkan jenis frekuensi berapa kali dalam seminggu menonton anime yang termasuk sering 52 (88%) dan yang tergolong jarang 14 (22%).

Tabel 5.8
Distribusi Responden Berdasarkan Durasi Menonton Video Anime Terhadap Perilaku Seksual Remaja di SMAN 2 Pinrang Tahun 2024

Durasi	n	%
Lama	29	46,0
Singkat	34	54,0
Total	63	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.8 menunjukkan bahwa dari 63 responden, yang memiliki durasi singkat menonton video anime sebanyak 34 orang (54,0%), dan yang memiliki durasi lama menonton video anime sebanyak 29 orang (46,0%).

Tabel 5.9
Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Durasi Menonton Video Anime Terhadap Perilaku Seksual Remaja Di SMAN 2 Pinrang Tahun 2024

Durasi	Lama		Singkat		Total	
	n	%	n	%	N	%
Durasi dalam mengakses platform anime dalam sehari	9	14,3	54	85,7	63	100
Durasi dalam sehari menonton anime	7	11,1	52	89,9	63	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.9 durasi lama mengakses platform anime dalam sehari yang tergolong lama sebanyak 9 remaja (14,3%) dan yang tergolong singkat sebanyak 54 remaja (85,7%). Sedangkan jenis durasi berapa lama dalam sehari menonton anime yang tergolong lama yakni 7 remaja (11,1%) dan yang tergolong singkat yaitu 52 remaja (89,9%).

Tabel 5.10
Distribusi Responden Berdasarkan Atensi Menonton Video Anime Terhadap Perilaku Seksual Remaja di SMAN 2 Pinrang Tahun 2024

Atensi	n	%
Cukup	37	58,7
Kurang	26	41,3
Total	63	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.10 menunjukkan bahwa dari 63 responden, yang memiliki atensi kurang menonton video anime sebanyak 26 orang (41,3%), dan yang memiliki atensi cukup menonton video anime sebanyak 37 orang (58,7%).

Berdasarkan tabel 5.11 jenis atensi yang memiliki fokus paling tinggi yaitu meluangkan waktu untuk menonton dengan fokus yakni sebanyak 62 remaja (97,4%) dan yang memiliki fokus paling rendah yaitu alur cerita dari video yang saya nonton tidak monoton sebanyak 34 remaja (44%). Dan untuk remaja yang mengatakan kurang fokus yang tinggi adalah alur cerita dari video yang saya

nonton tidak monoton sebanyak 29 remaja (46,0) sedangkan yang memiliki kurang fokus paling sedikit yaitu meluangkan waktu untuk menonton 1 remaja (1,6%).

Tabel 5.11
Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Atensi Menonton
Video Anime Terhadap Perilaku Seksual Remaja
Di SMAN 2 Pinrang Tahun 2024

Atensi	Lama		Singkat		Total	
	n	%	n	%	N	%
Memahami alur cerita video anime yang dinonton	56	88,9	8	11,1	63	100
Meluangkan waktu untuk menonton dengan fokus	62	97,4	1	1,6	63	100
Alur cerita dari video anime yang anda nonton mudah dipahami dan jelas	58	92,1	5	7,9	63	100
Cerita video anime yang anda nonton tidak membosankan	59	93,7	4	6,3	63	100
Saat menonton video anime saya selalu terbawa suasana hingga ke-bawa perasaan	61	96,8	2	3,2	63	100
Alur cerita dari video yang saya nonton tidak monoton	34	44,0	29	46,0	63	100
Banyak hal-hal positif yang bisa saya petik dari video anime yang saya nonton	37	58,7	26	41,3	63	100
Dengan menonton video anime saya merasa sangat terhibur sehingga tidak mudah stres	52	85,7	9	14,3	63	100

Sumber: Data Primer

Tabel 5.12
Distribusi Responden Berdasarkan Pengaruh Teman Sebaya
Menonton Video Anime Terhadap Perilaku Seksual Remaja di
SMAN 2 Pinrang
Tahun 2024

Teman Sebaya	n	%
Berpengaruh	32	50,8
Tidak Berpengaruh	31	49,2
Total	63	100

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.12 menunjukkan bahwa dari 63 remaja, yang tidak memiliki pengaruh teman sebaya untuk menonton video anime sebanyak 31 orang (49,2%), dan yang memiliki pengaruh teman sebaya untuk menonton video anime sebanyak 32 orang (50,8%).

Berdasarkan tabel 5.12 jenis teman sebaya yang mempengaruhi paling tinggi yaitu saya selalu menceritakan ke teman saya perihal video anime yang saya nonton 30 remaja (47,6%) dan teman sebaya yang mempengaruhi paling rendah teman saya selalu menceritakan perihal video anime yang dia nonton sebanyak 23 remaja (36,5%). Dan untuk remaja yang mengatakan teman sebaya tidak mempengaruhi yang tinggi adalah teman saya selalu menceritakan perihal video anime yang dia nonton dan mempengaruhi saya untuk ikut menonton sebanyak 40 remaja (63,5) sedangkan teman sebaya yang tidak mempengaruhi paling sedikit

yaitu saya selalu menceritakan ke teman saya perihal video anime yang saya nonton yaitu 33 remaja (52,5%).

Tabel 5.13
Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Teman Sebaya
Menonton Video Anime Terhadap Perilaku Seksual Remaja Di
SMAN 2 Pinrang Tahun 2024 Di SMAN 2 Pinrang
Tahun 2024

Teman Sebaya	Ya		Tidak		Total	
	n	%	n	%	N	%
Saya selalu mengajak teman saya untuk ikut menonton video anime	27	42,9	36	57,1	63	100
Saya selalu diajak teman saya untuk menonton video anime	24	38,1	39	61,9	63	100
Saya selalu menceritakan ke teman saya perihal video anime yang saya nonton	30	47,6	33	52,5	63	100
Saya selalu tertarik untuk menonton video anime karena rekomendasi dari teman	26	41,3	37	58,7	63	100
Teman saya selalu menceritakan perihal video anime yang dia nonton dan mempengaruhi saya untuk ikut menonton	23	36,5	40	63,5	63	100

Sumber: Data Primer

3. Analisis Bivariat

A. Pengaruh Frekuensi Terhadap Perilaku Seksual

Tabel 5.14
Pengaruh Frekuensi Tayangan Video Anime Terhadap Perilaku Seksual Remaja di SMAN 2 Pinrang Tahun 2024

Frekuensi	Perilaku Seksual				Total		Uji Statistik
	Berisiko		Kurang Berisiko		N	%	
	n	%	n	%			
Sering	21	72,4	8	27,6	29	100	$p = 0,001$
Jarang	9	26,5	25	73,5	34	100	
Total	30	37,6	33	52,4	63	100	

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.14 menunjukkan bahwa dari 63 remaja, yang memiliki frekuensi jarang menonton video anime dengan perilaku seksual berisiko sebanyak 9 orang (26,5%), yang memiliki frekuensi jarang menonton video anime dengan perilaku seksual kurang berisiko sebanyak 25 orang (73,5%). Yang memiliki frekuensi sering menonton video anime dengan perilaku seksual berisiko sebanyak 21 orang (72,4%) dan yang memiliki frekuensi sering menonton video anime dengan perilaku seksual kurang berisiko sebanyak 8 orang (27,6%).

Berdasarkan hasil uji statistik *chi-square* diperoleh nilai $p=0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada pengaruh antara frekuensi menonton video anime dengan perilaku seksual.

B. Pengaruh Durasi Terhadap Perilaku Seksual

Tabel 5.15
Pengaruh Durasi Tayangan Video Anime Terhadap Perilaku Seksual Remaja di SMAN 2 Pinrang Tahun 2024

Durasi	Perilaku Seksual				Total		Uji Statistik
	Berisiko		Kurang Berisiko		N	%	
	n	%	n	%			
Lama	21	72,4	8	27,6	29	100	$p = 0,001$
Singkat	9	26,5	25	73,5	34	100	
Total	30	47,6	33	52,4	63	100	

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.15 menunjukkan bahwa dari 63 remaja, yang memiliki durasi singkat menonton video anime dengan perilaku seksual berisiko sebanyak 9 orang (26,5%), yang memiliki durasi singkat menonton video anime dengan perilaku seksual kurang berisiko sebanyak 25 orang (73,5%). Yang memiliki durasi lama menonton video anime dengan perilaku seksual berisiko sebanyak 21 orang (72,4%) dan yang memiliki durasi lama menonton video anime dengan perilaku seksual kurang berisiko sebanyak 8 orang (27,6%).

Berdasarkan hasil uji statistik *chi-square* diperoleh nilai $p=0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada pengaruh antara durasi menonton video anime dengan perilaku seksual.

C. Pengaruh Atensi Terhadap Perilaku Seksual

Tabel 5.16
Pengaruh Atensi Tayangan Video Anime Terhadap Perilaku Seksual Remaja di SMAN 2 Pinrang Tahun 2024

Atensi	Perilaku Seksual				Total		Uji Statistik
	Berisiko		Kurang Berisiko		N	%	
	n	%	n	%			
Cukup	25	67,6	12	32,4	37	100	$p = 0,000$
Kurang	5	19,2	21	80,8	26	100	
Total	30	47,6	33	52,4	63	100	

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.16 menunjukkan bahwa dari 63 remaja, yang memiliki atensi Kurang menonton video anime dengan perilaku seksual berisiko sebanyak 5 orang (19,2%), yang memiliki atensi kurang menonton video anime dengan perilaku seksual kurang berisiko sebanyak 21 orang (80,8%). Yang memiliki atensi cukup menonton video anime dengan perilaku seksual berisiko sebanyak 25 orang (67,6%) dan yang memiliki atensi cukup menonton video anime dengan perilaku seksual kurang berisiko sebanyak 12 orang (32,4%).

Berdasarkan hasil uji statistik *chi-square* diperoleh nilai $p=0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada pengaruh antara atensi menonton video anime dengan perilaku seksual.

D. Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Perilaku Seksual

Tabel 5.17
Pengaruh Teman Sebaya Menonton Video Anime Terhadap Perilaku Seksual Remaja di SMAN 2 Pinrang Tahun 2024

Teman Sebaya	Perilaku Seksual				Total		Uji Statistik
	Berisiko		Kurang Berisiko				
	n	%	n	%	N	%	
Berpengaruh	23	71,9	9	28,1	32	100	$p = 0,000$
Tidak Berpengaruh	7	22,6	24	77,4	31	100	
Total	30	47,6	33	52,4	63	100	

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 5.17 menunjukkan bahwa dari 63 remaja, yang memiliki teman sebaya tidak berpengaruh dengan perilaku seksual berisiko sebanyak 7 orang (22,6%), yang memiliki teman sebaya tidak berpengaruh dengan perilaku seksual kurang berisiko sebanyak 24 orang (77,4%). Yang teman sebaya berpengaruh dengan perilaku seksual berisiko sebanyak 23 orang (71,9%) dan yang memiliki teman sebaya berpengaruh dengan perilaku seksual kurang berisiko sebanyak 9 orang (28,1%).

Berdasarkan hasil uji statistik *chi-square* diperoleh nilai $p=0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada pengaruh antara teman sebaya menonton video anime dengan perilaku seksual.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tayangan video anime terhadap perilaku seksual remaja di SMAN 2 Pinrang. Adapun pembahasan dari hasil analisis data variabel-variabel penelitian dinarasikan sebagai berikut:

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden merupakan kriteria yang diberikan kepada subjek penelitian agar sumber informasi pada suatu penelitian atau eksperimen dapat tertuju dengan tepat dan sesuai harapan. Dalam penelitian ini karakteristik responden yang dianalisis meliputi umur, kelas dan jenis kelamin. Berikut pembahasan terkait karakteristik responden dalam penelitian ini.

a. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Umur adalah lamanya hidup seseorang dalam tahun yang dihitung sejak dilahirkan. Semakin tinggi umur seseorang maka semakin bertambah pula ilmu pengetahuan yang dimiliki karena pengetahuan seseorang diperoleh dari pengalaman sendiri maupun pengalaman yang diperoleh orang lain (Margatot, 2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 63 remaja di SMAN 2 Pinrang, frekuensi umur berdasarkan kategori 15 Tahun sebanyak 40 orang (63,5%) dan frekuensi umur berdasarkan kategori 16 Tahun sebanyak 16 orang (25,4%) dan yang memiliki frekuensi

umur 17 Tahun sebanyak 7 rang (11,1%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas umur remaja di SMAN 2 Pinrang yaitu di kategori 15 Tahun.

b. Karakteristik berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis kelamin adalah pembeda antara perempuan dan laki-laki secara biologis sejak lahir (Pambudi dkk., 2021). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 63 remaja, yang memiliki karakteristik jenis kelamin laki-laki sebanyak 29 orang (46,0%), yang karakteristik jenis kelamin perempuan sebanyak 34 orang (54,0%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel dalam penelitian ini jumlah laki-laki dan perempuan hampir sama.

c. Karakteristik berdasarkan Kelas

Kelas adalah pembeda antara tingkat studi setiap siswa. Dalam penelitian ini sampel yang diambil hanya untuk siswa yang berada di kelas 10 dan 11. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 63 remaja, yang memiliki karakteristik kelas 10 sebanyak 56 orang (88,9%), yang karakteristik kelas 11 sebanyak 7 orang (11,1%).

2. Pengaruh Frekuensi Terhadap Perilaku Seksual Remaja di SMAN 2 Pinrang

Frekuensi nonton merupakan seberapa sering seseorang menonton dalam kurung waktu 1 hari seseorang dalam mengakses

anime di media siber memiliki makna berapa kali mereka mengakses anime (Sari, 2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 63 remaja di SMAN 2 Pinrang, frekuensi menonton anime berdasarkan kategori sering sebanyak 47,6% dan kategori jarang sebanyak 52,4%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja SMAN 2 Makassar kategori sering dan jarang memiliki frekuensi yang sama artinya Sebagian sering atau sangat menyukai menonton anime dan Sebagian termasuk jarang menonton anime.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menonton video anime yang tergolong jarang namun masih ada yang tergolong kategori berisiko hal ini disebabkan banyaknya siswa yang mengatakan walaupun jarang menonton video anime namun mereka sekali nonton memiliki durasi yang lama sehingga hal tersebut yang membuat adanya pengaruh antara frekuensi dan perilaku seksual. Selain itu banyak juga siswa yang mengatakan sering menonton video anime namun tidak tergolong berisiko, hal tersebut dikarenakan pandainya siswa mengatur waktu atau jam dalam menonton video anime artinya siswa tersebut tau kapan mereka menonton video anime agar jam belajar tidak terganggu.

Adanya pengaruh antara frekuensi menonton video anime dengan perilaku seksual dikarenakan banyaknya remaja di SMAN 2 Pinrang yang mengakses platform video anime lebih dari 8 kali dalam

seminggu sehingga perilaku tersebut cenderung dapat berdampak negative terhadap perilaku seksual remaja. Semua responden adalah siswa yang waktunya masih dipadatkan dengan aktivitas persekolahan. Karena itu berdasarkan hasil jawaban kuesioner yang telah dikumpulkan terdapat skor tertinggi frekuensi remaja dalam mengakses platform video anime adalah 1-2 kali seminggu. Walaupun sangat mudah bagi mereka untuk mengakses video anime, namun waktu luang mereka tidaklah banyak, terutama di hari dan jam sekolah. Setelah jam sekolah selesai maka mereka pun akan disibukkan dengan tugas-tugas sekolah dan tugas rumah yang harus mereka selesaikan.

Berdasarkan hasil wawancara melalui observasi yang dilakukan didapatkan juga remaja mengakui bahwa mereka mengakses video anime jika memiliki waktu yang luang dan perilaku responden yang seperti itu sudah tepat, mengingat menikmati anime hanyalah sebagai hobi saja bukan kebutuhan pokok mereka jadi lebih baik melakukan hal lain yang jauh lebih penting daripada melakukan hal yang hanya sekedar hobi.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa dampak dampak yang akan dialami oleh remaja akan seringnya frekuensi menonton video anime maka diperlukan strategi untuk menanggulangi hal tersebut, contohnya melalui strategi promosi Kesehatan menurut WHO (1994)

Dimana ada 4 strategi yaitu yang pertama advokasi, Dimana advokasi ini bisa kita lakukan dengan memberikan arahan atau pembelaan kepada remaja akan dampak negative akibat keseringan menonton video anime. Kedua, dukungan social misalnya orang tua lebih memperhatikan dan memantau kembali anaknya agar tidak terlalu sering menonton video anime. Ketiga, pemberdayaan Masyarakat sebagai promotor Kesehatan hal ini sangat efektif dilakukan dikalangan remaja contohnya dengan memberikan seminar akan pentingnya menjaga Kesehatan mental agar tidak terjerumus perilaku berisiko. Keempat, kemitraan promosi Kesehatan misalnya dengan membangun kerja sama antar siswa dan siswi seperti saling menjaga kebersihan kelas atau saling memberikan informasi-informasi yang terhindar dari dampak perilaku berisiko.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Furwasyih (2011) tentang hubungan frekuensi keterpaparan informasi erotis di televisi dan internet dengan perilaku seksual remaja dalam berpacaran di SMK Satya Widyakota Surabaya, mengatakan bahwa 47 responden yang terpapar informasi erotis dengan frekuensi berat, sebagian besar (85,11%) memiliki perilaku seksual berisiko. Saat ini dimana akses informasi terbuka lebar, baik dari media cetak maupun media elektronik, sudah menyentuh seluruh lapisan masyarakat. Namun, pada kenyataannya informasi yang tersedia di media sosial adalah

berupa konten-konten dewasa yang isinya tidak dapat dipertanggung jawabkan dan tidak mendidik, sehingga setiap harinya jumlah pengakses informasi erotis di media sosial dari kalangan remaja semakin meningkat, dengan tingkat keterpaparan yang semakin berat.

3. Pengaruh Durasi Terhadap Perilaku Seksual Remaja di SMAN 2 Pinrang

Durasi seseorang dalam mengakses anime di media siber memiliki makna berapa lama mereka mengakses anime. Kegiatan mengakses ini contohnya diekspresikan dalam berapa lama menonton video anime, yang artinya berapa banyak jumlah episode anime yang bisa remaja lihat dalam satu hari. Jika satu episode anime berdurasi 30 menit, maka bagi mereka yang memilih durasi dalam mengakses anime di media siber selama 1-2 jam dalam waktu dua jam bisa menonton 2 episode anime dan sisanya mencari informasi anime di media sosial. Media sosial yang dimaksud adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan terhubung dengan orang lain secara online. Contohnya termasuk Facebook, Twitter, Instagram, dan LinkedIn.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa remaja mengatakan saat menonton video anime dengan durasi singkat namun beberapa dari mereka termasuk golongan berisiko terhadap perilaku seksual hal ini disebabkan karena frekuensi yang sering menonton video

anime, mereka mengatakan bahwa dengan banyaknya frekuensi menonton video anime akan lebih mudah mereka memahami alur cerita tersebut sehingga atensi yang dimiliki cukup untuk memahami alur cerita. Namun dari hasil penelitian menunjukkan beberapa remaja dalam menonton video anime memiliki durasi yang lama tentunya hal tersebut dapat mempengaruhi jam belajar atau jam sekolah dan semakin banyaknya video anime yang dinonton akan lebih cepat mempengaruhi pikiran dan perilaku seksual remaja sehingga hal tersebutlah yang membuat adanya pengaruh durasi menonton video anime dengan perilaku seksual.

Adanya pengaruh antara durasi menonton video anime dengan perilaku seksual disebabkan banyaknya remaja SMAN 2 Pinrang terlalu lama menonton video anime serta berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa hampir keseluruhan remaja yang memiliki kategori Lama menonton video anime memiliki perilaku seksual yang sangat berisiko sehingga hal tersebutlah yang membuat adanya pengaruh antara durasi menonton anime terhadap perilaku seksual.

Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara yang dilakukan ke remaja SMAN 2 Pinrang masih banyak yang menonton anime lebih dari 8 jam sehari, mengingat semua responden adalah siswa sehingga perilaku menonton video anime yang lebih dari 8 jam sangat dapat mempengaruhi perilaku seksual mereka dan perilaku tersebut akan

menghambat dalam menyelesaikan sekolah dan tugas-tugas yang diberikan oleh tenaga ajar. Selain itu berdasarkan hasil wawancara banyak remaja yang mengatakan jika mereka menonton video anime dalam durasi yang singkat mereka akan sulit memahami allur cerita dari video anime yang mereka nonton maka dari itula alasan mereka untuk menonton video anime dalam waktu durasi yang lama.

Berdasarkan hasil penelitian tentunya sangat diperlukan promosi Kesehatan kepada seluruh remaja akan pentingnya terhindar dari perilaku berisiko, dengan adanya promosi Kesehatan diharapkan kepada remaja yang memiliki durasi yang lama saat menonton video anime dapat memperhatikan dan bijak dalam menonton video anime, sebagai promotor sebaiknya dilakukan metode promosi Kesehatan advokasi contohnya dengan memberikan arahan kepada seluruh remaja di SMA Negeri 2 Pinrang akan dampak jika menonton video animasi dengan durasi yang lama selain menimbulkan perilaku berisiko hal tersebut juga bisa berdampak negat pada Kesehatan mata yang diakibatkan oleh radiasi monitor dan tentunya selalu mengingatkan agar senantiasa lebih memperhatikan Kesehatan mental dengan tidak terjerumus dengan perilaku berisiko selain itu promotor juga dapat membina suasana misalnya membuat kegiatan sekolah, mengajak remaja turut berorganisasi, mengajak remaja untuk sering beraktifitas fisik atau berolahraga sehingga menonton video

anime hanya sampingan semata. Membangun kemitraan antara siswa dan siswi juga sangat bagus dilakukan sebagai strategi promosi Kesehatan agar remaja terhindar dari perilaku berisiko contohnya membangun kerja sama atau saling bertukar informasi agar tidak terlalu lama dalam menonton video anime atau sama-sama membuat kesibukan yang lain contohnya mengerjakan tugas sekolah atau membuat literatur review.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Anisah (2016) terdapat intensitas menonton remaja dalam menonton tayangan pornografi yaitu adanya frekuensi, durasi dan atensi. Dimana frekuensi menonton tayangan pornografi remaja terbilang cukup sering yaitu 2 kali dalam satu minggu namun apabila materi pornografi dalam bentuk gambar yang tersimpan di media handphone, bisa hampir setiap hari mereka melihat, kemudian durasi menonton tayangan tersebut kurang lebih 5- 40 menit.

4. Pengaruh Atensi Terhadap Perilaku Seksual Remaja di SMAN 2 Pinrang

Atensi merupakan proses aktif membatasi informasi yang muncul berjuta-juta yang diterima dari sensorik, memori, dan proses kognitif lainnya sehingga hanya berfokus kepada suatu informasi yang dianggap penting (Margatot, 2017).

Hasil penelitian menunjukkan masih banyak remaja yang menonton video anime tergolong kurang namun tetap berisiko akan perilaku seksualnya, hal ini dipengaruhi oleh faktor lain seperti seringnya frekuensi nonton yang disertai dengan durasi yang lama. Selain itu banyak remaja mengatakan setiap video anime yang mereka nonton memiliki alur yang mudah dipahami dan jelas sehingga remaja akan lebih tertarik dan terbawa suasana saat menonton video anime. Beberapa remaja juga mengatakan yang membuat mereka cepat memahami alur cerita seperti alur cerita yang tidak membosankan, alur cerita tidak monoton, dengan menonton video anime mereka terhibur sehingga tidak mudah stres.

Adanya pengaruh antara atensi menonton video anime dengan perilaku seksual disebabkan banyaknya remaja SMAN 2 Pinrang yang memiliki cukup atensi artinya sangat memahami alur cerita dari video anime yang mereka nonton dan hampir keseluruhan dari hasil tersebut tergolong berisiko terhadap perilaku seksual. Dalam hal ini remaja yang menonton video anime dengan atensi yang cukup atau dengan cepat memahami akan mudah remaja melakukan perilaku seksual ditambah lagi dengan frekuensi serta durasi nonton yang lama remaja akan cepat dan tanggap akan hal-hal negatif yang mereka nonton sehingga hal tersebutlah yang membuat adanya pengaruh antara atensi menonton anime terhadap perilaku seksual.

Hasil jawaban pertanyaan yang dicantumkan dalam bentuk kuesioner banyak remaja yang mengatakan jika menonton video anime mereka selalu terbawa suasana hingga dibawa perasaan, hal tersebut dapat mempengaruhi pikiran dan perilaku seksual remaja sehingga apa yang mereka nonton ada kemungkinan untuk meniru dan melakukannya. Selain itu banyak dari mereka juga mengatakan bahwa dengan menonton video anime mereka merasa sangat terhibur sehingga tidak mudah stress, namun perilaku tersebut sangatlah tidak etis untuk remaja sekolah karna jika mereka menonton video anime secara terus menerus akan menghambat dan mempengaruhi jam sekolah mereka.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan masih banyak remaja yang memiliki atensi yang cukup dapat berdampak kepada perilaku berisiko, hal tersebut bisa dilihat banyak yang mengatakan pada saat mereka menonton video anime mereka terbawa suasana sehingga mereka ingin berada pada posisi tersebut. Hal itu dapat berdampak pada perilaku mereka maka dibutuhkan edukasi dengan advokasi berupa arahan dan dukungan yang lebih kepada mereka agar tidak meniru apa yang mereka nonton contohnya dengan memberikan pemahaman agar tidak terjerumus hal hal yang berhubungan dengan perilaku berisiko dan lebih membangun suasana baru atau aktivitas lain yang lebih memberikan dampak positif dan tentunya remaja bisa lebih

focus dalam kegiatan sekolah. Promosi Kesehatan kemitraan juga sangat efisien dilakukan untuk mereka kalangan remaja agar terhindar dari perilaku berisiko misalnya remaja bekerja sama atau saling memberikan arahan agar tidak meniru apa yang mereka nonton.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Anisah (2016) terdapat intensitas menonton remaja dalam menonton tayangan pornografi yaitu adanya frekuensi, durasi dan atensi. Dimana atensi menonton tayangan pornografi remaja terbilang atensi dari tayangan yang mereka lihat menimbulkan pembelajaran dan peniruan dalam pergaulan dan gaya berpacaran mereka.

5. Pengaruh Teman sebaya Terhadap Perilaku Seksual Remaja di SMAN 2 Pinrang

Teman sebaya adalah individu yang memiliki kedudukan, usia, status dan pola pikir yang hampir sama, Blasevic mengatakan bahwa teman sbaya didefinisikan sebagai kelompok social yang terdiri dari orang-orang dengan usia, Pendidikan atau satus social yang serupa (Kurniawan dan Sudrajat, 2017).

Hasil peneltian menunjukkan bahwa banyak remaja yang tidak terpengaruh akan ajakan atau spoiler dari teman sebayanya untuk menonton video anime. Namun, beberapa tergolong berisiko akan perilaku seksual hal ini disebabkan oleh faktor lain seperti frekuensi nonton, durasi yang lama serta bagaimana mereka memahami alur atau

bagaimana atensi yang mereka miliki dalam menonton video anime, selain itu banyak juga dari mereka yang ternyata terpengaruh dari ajakan dan spoiler dari teman sebayanya hal ini terjadi akan tingginya rasa ingin tahu atau penasaran akan alur cerita video anime yang diceritakan oleh temannya sehingga mereka tertarik untuk menonton video anime yang dinonton oleh temannya.

Adanya pengaruh antara teman sebaya dengan perilaku seksual disebabkan tingginya hasil kuesioner yang mengatakan remaja di SMAN 2 Pinrang hampir keseluruhan yang memiliki pengaruh teman sebaya terhadap perilaku seksual hampir keseluruhan tergolong berisiko. Hal tersebut terbukti dari banyaknya remaja di SMAN 2 Pnrang menonton video anime karna ajakan dan arahan dari teman sebaya atau teman kelasnya dan dipengaruhi untuk menonton video anime sehingga hal tersebut yang membuat adanya pengaruh antara teman sebaya terhadap perilaku seksual.

Berdasarkan penelitian maka perlu dilakukan penanggulangan kepada seluruh remaja yang melakukan perilaku berisiko yang dipengaruhi oleh teman sebaya, metode yang cocok untuk memberikan pemahaman kepada mereka di generasi ini yaitu dengan memberikan informasi melalui media siber atau media sosial seperti tiktok atau instagram, hal itu sangat efektif dilakukan mengingat remaja sekarang lebih cenderung mengenggam handphone maka metode tersebut akan

lebih mudah diketahui oleh kalangan remaja. Dengan demikian tentunya diperlukan juga strategi promosi Kesehatan berupa advokasi kepada seluruh remaja dan teman sebaya agar tidak saling mempengaruhi untuk hal-hal yang dapat memberikan dampak negative tentunya dibutuhkan mereka saling bekerja sama dalam menciptakan perilaku yang baik. Selain itu, dibutuhkan juga peran guru disekolah untuk membina suasana kepada mereka agar lebih disibukkan dengan tugas sekolah atau pekerjaan ruma sehingga mereka bisa *manage* waktu kapan mereka bisa menonton video anime. Berikutnya diperlukan juga kemitraan dalam promosi Kesehatan yang diberikan oleh siswa siswi SMA Negeri 2 Pinrang contohnya mengajak mereka untuk menyibukkan dalam suatu usaha yang dapat memberikan keuntungan antar mereka seperti membuat kegiatan sekolah yang dapat menghasilkan uang yang tentunya akan membangun kerja sama yang baik.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Susanti (2012) yang dilakukan di SMPN 6 Palolo Sulawesi Tengah menunjukkan jumlah remaja yang terpengaruh oleh teman sebaya sebanyak 91,4% dan Sebagian besar (88,5%) remaja mengatakan bahwa informasi pertama tentang pornografi didapatkan dari teman, baik teman sekolah maupun teman bermain.