### BAB II LANDASAN TEORI

#### Kajian Literatur

#### Review Penelitian Sejenis

Sebagai bahan referensi dari bahan penelitian ini, peneliti mengambil berbagai sumber untuk menjadi salah satu acuan dalam melakukan penelitian ini. Bagian ini sebagai proses dalam melakukan perbandingan yang dilakukan peneliti terhadap peneliti-peneliti lain yang telah ada. Seperti jurnal, hingga beberapa informasi dari website. Disini peneliti mendapatkan beberapa sejenis, yaitu:

1. Rahayu Enggarsi Putri (1316321199) Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, dengan judul penelitian “Persepsi Remaja Mengenai Sex Education” dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah studi kualitatif mengenai persepsi remaja mengei seks education di Desa Betungan, Kecamatan Kedurang Liir, Kabupaten Bengkulu Selatan). Tujuan penelitian ini adalah bagaimana persepsi remaja mengenai seks education yang dilihat pada aspek kognitif, afektif, dan konatif dari remaja di Desa Betungan Kecamatan Kedurang Liir, Kabupaten Bengkulu Selatan selaku komunikator mengenai persepsi remaja mengenai seks education. Sementara itu hasil penelitiannya adalah bahwa remaja memiliki keinginan untuk mengetahui tentang seks yang

6

diberikan orang tua mereka, dilihat dari respon mereka saat mendengarkan orang tua memberikan seks education.

1. Rizki Rahmatika (172050396) Universitas Pasundan Bandung, dengan judul penelitian “Persepsi Mahasiswa Pada Tayangan Tonight Show Episode 1607 “Syuting Terakhir Tonight Show” Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah semua informan lebih memilih menonton acara Tonight Show dibandinkan dengan acara gelar wicara lain dengan alasan yang bebeda, namun peneliti mendapat kesimpulan bahwa tayangan Tonight Show lebih disukai oleh semua informan karena acaranya yang sangat menghibur, berkualitas, informatif, mengedukasi dan pembawaan acara dari pembawa acara yang santai atau tidak kaku yang membuat audiens merasakan kenyamanan saat menonton, sebagian informan menyebutkan acara gelar wicara lain terlalu berlebihan dalam membawakan pesan yang ingin disampaikan.
2. Rully Ahmad Nur Fajar (162050284) Universitas Pasundan Bandung, dengan judul penelitian “Persepsi Mahasiswa Kota Bandung Pada Game PUBG” Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah kualitatif mengenai Persepsi Mahasiswa Kota Bandung Pada Game PUBG. Paradigma penelitian ini adalah konstruktifis yang meletakan pengamatan wawancara, dokumentasi dan observasi. Hasil dari

penelitian ini ketiga unsur dari pembentukan persepsi menurut teori Devito pada setiap informan berbeda. Secara umum persepsi mahasiswa pada game PUBG adalah sebagai hiburan mengisi waktu luang. Oleh karena itu mereka tetap membatasi waktu bermain agar tidak mengganggu aktivitas lainnya. Meskipun PUBG hanya sebagai hiburan pada saat waktu luang, para pemain tetap membutuhkan perangkan tambahan untuk mempermudah bermaini game PUBG.

**Tabel 2. 1 Riview Penelitian Sejenis**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Judul** | **Metode****Penelitian** | **Hasil Penelitian** | **Analisis****Perbedaan** |
| 1. | Rahayu Enggarsi Putri (1316321199) | Persepsi Remaja Mengenai Sex Education | Metode penelitian studi kualitatif | bahwa remaja memiliki keinginan untuk mengetahui tentang seks yang diberikan orangtua mereka, dilihat | Perbedaan dapat dilihat dari Subjek dan Objek penelitian |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | dari respon mereka saat mendengarkan orang tua memberikan sekseducation. |  |
| 2 | Rizki Rahmatika (172050396) | Persepsi Mahasiswa Pada Tayangan Tonight Show Episode 1607 “Syuting Terakhir Tonight Show | Metode penelitian studi deskriptif kualitatif | bahwa tayangan Tonight Show lebih disukai oleh semua informan karena acaranya yang sangat menghibur, berkualitas, informatif, mengedukasi dan pembawaan acara dari pembawa acara yang santai atau tidak kaku yang membuataudiens | Perbedaan dapat dilihat dari Subjek dan Objek penelitian |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | merasakan kenyamanan saat menonton, sebagian informan menyebutkan acara gelar wicara lain terlalu berlebihan dalam membawakan pesan yang ingin disampaikan. |  |
| 3 | Rully Ahmad Nur Fajar (162050284) | Persepsi Mahasiswa Kota Bandung Pada Game PUBG | Metode penelitian studi kualitatif | ketiga unsur dari pembentukan persepsi menurut teori Devito pada setiap informan berbeda. Secara umum persepsi mahasiswa pada game PUBGadalah sebagai | Perbedaan dapat dilihat dari Subjek dan Objek penelitian |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | hiburan mengisi waktu luang. Oleh karena itu mereka tetap membatasi waktu bermainagar tidak mengganggu aktivitas lainnya. Meskipun PUBG hanya sebagai hiburan pada saat waktu luang, para pemain tetap membutuhkan perangkan tambahan untuk mempermudah bermaini game PUBG. |  |

#### Kerangka Konseptual

#### Komunikasi

#### Definisi Komunikasi

Dalam kehidupan, komunikasi sudah seperti kebutuhan pokok yang selalu ada di kehidupan manusia. Tanpa berkomunikasi, manusia tidak akan bias beradaptasi dengan manusia lainnya, bahkan dengan dirinya sendiri pun sudah dikategorikan sebagai interaksi berkomunikasi. Tentunya pada komunikasi itu sendiri sudah pasti menjadi jembatan penghubung dari satu orang ke orang yang lainnya, sehingga itulah indikator paling umum yang membedakan komunikasi berdasarkan jumlah peserta yang terlibat dan dikenal juga sebagai tipe-tipe komunikasi.

Menurut Suprapto (2006) dalam bukunya yang berjudul Pengantar Teori Komunikasi mnjelaskan bahwa istilah “komunikasi” yang dalam Bahasa inggrisnya *Communication* berasal dari kata *Communis* berarti sama. Sama disini maksudnya adalah “sama makna”. Seseorang dikatakan sedang berkomunikasi dengan orang lain, apabila keduanya selain mengerti bahasa yang digunakan, juga mengerti makna dari bahan yang menjadi topik dalam komunikasi. Komunikasi dilakukan dengan tujuan untuk memberitahukan sesuatu dari sumber informasi kepada penerima informasi. Salah satu bentuk komunikasi yang sering digunakan ialah komunikasi interpersonal.

Komunikasi bersifat *omnipresent* (hadir dimana-mana) kapan saja, dimana saja dan dengan siapa saja. Komunikasi atau ilmu komunikasi semakin memiliki posisi yang penting dalam pengembangan dan pengkajian selaras dengan perkembangan peradaban dan kemajuan teknologi manusia oleh karena tiga alasan, yaitu: komunikasi sebagai ilmu, komunikasi sebagai penelitian, komunikasi sebagai keterampilan.

Komunikasi mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia, dari kegiatan keseharian manusia dilakukan dengan berkomunikasi. Dimanapun, kapanpun, dan dalam kesadaran atau situasi macam apapun manusia selalu terjebak dengan komunikasi. Dengan berkomunikasi manusia dapat memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan-tujuan hidupnya, karena dengan berkomunikasi merupakan suatu kebutuhan manusia yang amat mendasar. Oleh karena itu sebagai makhluk sosial manusia ingin berhubungan dengan manusia lainnya.

Manusia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, Bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Dengan rasa ingin tahu inilah yang memaksa manusia perlu berkomunikasi. Dalam buku Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar “kemampuan manusia berkomunikasi menjadikan mereka “pengikat waktu” (time-binder). Pengikat waktu (time binding) merujuk pada kemampuan manusia untuk mewariskan pengetahuan dari generasi ke generasi dan dari budaya ke budaya. (Deddy Mulyana, 2007).

Sedangkan Tubbs dan Moss dikutip Deddy Mulyana dalam buku Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar mendefinisikan komunikasi sebagai berikut: “proses penciptaan makna antara dua orang (komunikator 1 dan komunikator 2) atau lebih”.

Komunikasi merupakan proses penyampaian simbol-simbol baik verbal maupun nonverbal. Maka dari itu komunikasi terbagi menjadi 2 bagian yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal, komunikasi verbal adalah komunikasi yang terjadi secara langsung dengan lisan atau tulisan. Didalam kegiatan komunikasi, kita menempatkan kata verbal untuk menunjukan pesan yang dikirimkan atau yang diterima dalam bentuk kata– kata baik lisan maupun lisan.

Jadi, komunikasi secara umum dapat didefinisikan sebagai proses penyampaian pesan dari seorang penyampai pesan (komunikator) kepada seorang penerima pesan (komunikan) baik secara individu maupun kelompok melalui media dan menciptakan makna serta timbal balik antar keduanya.

#### Fungsi Komunikasi

Berdasarkan pengamatan yang para pakar komunikasi lakukan, komunikasi mengemukakan fungsi-fungsi yang berbeda, meskipun ada kalanya terdapat kesamaan dan tumpang tindih diantara berbagai pendapat tersebut. Menurut William I Gorden komunikasi mempunyai empat fungsi yaitu:

* + - * 1. Fungsi Komunikasi Sosial

Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep-konsep diri kita, aktualisasi-diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan antara lain lewat komunikasi yang menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain. Orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan manusia bisa dipastikan akan “tersesat,” karena tidak sempat menata dirinya dalam suatu lingkungan sosial. Implisit dalam fungsi komunikasi sosial ini adalah fungsi komunikasi kultural. Para ilmuwan sosial mengakui bahwa budaya dan komunikasi itu mempunyai hubungan timbal balik. Budaya menjadi bagian dari perilaku komunikasi, dan pada gilirannya komunikasi juga menentukan, memelihara, mengembangkan atau mewariskan budaya.

* + - * 1. Fungsi Komunikasi Ekspresif

Komunikasi ekspresif tidak langsung bertujuan mempengaruhi orang lain, namun dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut menjadi instrument untuk menyampaikan perasaan (emosi) kita. Perasaan-perasaan tersebut dikomunikasikan terutama melalui pesan non verbal. Perasaan sayang peduli, rindu, simpati, gembira, marah dan benci dapat disampaikan lewat kata-kata, manun terutama lewat perilaku nonverbal.

* + - * 1. Fungsi Komunikasi Ritual

Komunikasi ritual bertujuan untuk komitmen mereka kepada tradisi keluarga, komunitas, suku, bangsa, negara, ideology, atau agama mereka. Komunikasi ritual sering juga bersifat ekspresif, menyatakan perasaan terdalam seseorang. Orang menziarahi makam Nabi Muhammad, bahkan menangis di dekatnya, untuk menunjukkan kecintaannya kepadanya. Parasiswa yang menjadi pasukan pengibar bendera merah putih, sering dengan berlinang air mata, dalam pelantikan mereka, untuk menunjukkan rasa cinta mereka kepada nusa dan bangsa, terlepas dari apakah kita setuju terhadap perilaku mereka.

* + - * 1. Fungsi Komunikasi Instrumental

Komunikasi instrumental mempunyai beberapa tujuan umum: menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, dan mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan, dan juga menghibut. Bila diringkas, maka kesemua tujuan tersebut dapat disebut membujuk (bersifat persuasif). Komunikasi yang berfungsi memberitahukan atau menerangkan (to inform) mengandung muatan persuasif dalam arti bahwa pembicara menginginkan pendengarnya mempercayai bahwa fakta atau informasi yang disampaikannya akurat dan layak diketahui. Sebagai instrumen, komunikasi tidak saja kita gunakan untuk menciptakan dan membangun hubungan tersebut. Komunikasi berfungsi sebagai

instrument untuk mencapai tujuan-tujuan pribadi dan pekerjaan, baik tujuan jangka pendek ataupun tujuan jangka panjang. Tujuan jangka pendek, misalnya untuk memperoleh pujian, menumbuhkan kesan yang baik memperoleh keuntungan material, ekonomi, dan politik. Sementara itu, tujuan jangka panjang dapat diraih lewat keahlian komunikasi, misalnya keahlian berpidato, berunding, berbahasa asing ataupun keahlian menulis. Kedua tujuan itu tentu saja berkaitan dalam arti bahwa berbagai pengelolaan kesan itu secara kumulatif dapat digunakan untuk mencapai tujuan jangka panjang berupa keberhasilan karier.

#### Unsur-Unsur Komunikasi

Menurut Lasswell, yang dikutip oleh Deddy Mulyana dalam bukunya Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, “cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan- pertanyaan: Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?” (2015, h. 69). Berdasarkan pemaparan Lasswell tersebut, komunikasi memiliki lima unsur yang saling bergantung satu sama lain, yaitu:

* + - * 1. Sumber (source)

Sumber merupakan pihak yang memiliki inisiatif atau memilikji kebutuhan dalam berkomunikasi. Sumber ini bias merupakan individu, kelompok, organisasi, atau bahkan perusahaan dan

memiliki kebutuhan yang bervariasi untuk memelihara hubungan yang sudah dibangun, menyampaikan informasi, menghibur, hingga kebutuhan untuk mengubah ideologi.

* + - * 1. Pesan (message)

Pesam merupakan apayang akan disampaikan oleh pengirim pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Pesan juga merupakan seperangkat simbol baik secara verbal maupun nonverbal. Ada tiga komponen yang terdapat dalam pesan yaitu: makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna, serta bentuk atau organisasi pesan. Simbol yang paling penting adalah kata-kata yang dapat mempresentasikan suatu gagasan atau bahkan perasaan.

* + - * 1. Media atau Saluran (channel)

Saluran atau media merupakan alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari pengirim pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Saluran boleh jadi merujuk kepada bentuk pesan yang disampaikan kepada penerima, apakah saluran tersebut verbal atau saluran nonverbal.

* + - * 1. Penerima (receiver)

Penerima sering juga disebut sebagai komunikan atau sasaran/tujuan (destination), komunikate (communicate), penyandi- balik (decoder), atau khalayak (audience), pendengar (listener), penafsir (interpreter)

* + - * 1. Efek (effect)

Efek merupakan hasil atau apa yang terjadi setelah pengirim pesan (komunikator) menyampaikan pesannya kepada penerima pesan (komunikan). Misalnya penambahan pengetahuan, perubahan sikap dan perubahan keyakinan.

Dalam proses penyampaian pesan juga terdapat hambatan yang berupa perasaan tidak nyaman yang diakibatkan oleh sikap, pemikiran, dan perilaku yang tidak konsisten dan memotivasi seseorang untuk mengambil langkah demi mengurangi ketidaknyamanan tersebut. Hal ini merupakan perasaan yang dimiliki seseorang ketika mereka “menemukan diri mereka sendiri melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan apa yang mereka ketahui, atau mempunyai pendapat yang tidak sesuai dengan pendapat lain yang mereka pegang”, Leon Festinger menamakan perasaan yang tidak seimbang ini sebagai disonansi kognitif. Terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi tingkat disonansi seseorang, yaitu:

Kepentingan (importance), atau seberapa signifikan suatu masalah, berpengaruh terhadap tingkat disonansi yang dirasakan.

Rasio Disonansi (dissonance ratio) merupakan faktor dalam menentukan tingkat disonansi; merupakan jumlah kognisi konsonan berbanding dengan disonan.

Rasionalitas (rationale) merupakan faktor dalam menentukan tangka disonansoo; merujuk kepada alasan yang dikemukakan untuk menjelaskan inkonsistensi.

#### Proses Komunikasi

“Proses komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan), pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Dalam komunikasi pastinya ada orang yang terlibat dalam proses komunikasi. Hakikatnya komunikasi merupakan sebuah proses di mana seseorang menyampaikan buah pikirannya kepada orang lain” Effendy (1993, h.61). Menurut Onong Uchjana Effendy dalam bukunya Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek, proses komunikasi dibagi menjadi dua tahapan yaitu:

* + - * 1. Proses Komunikasi Secara Primer

Proses komunikasi secara primer merupakan proses penyampaian buah piker atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan memanfaatkan lambang atau symbol sebagai media penyampaian pesan. Lambang sebagai media primer dalam proses penyampaian komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar maupun warna yang secara langsung dapat “menerjemahkan” pikiran atau perasaan pengirim pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan).

* + - * 1. Proses Komunikasi Secara Sekunder

Proses komunikasi secara sekunder merupakan proses penyampaian pesan oleh seorang pengirim pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan) dengan menggunakan

media kedua setelah menggunakan lambang (media pertama). Pentingnya media sekunder dalam proses komunikasi, disebabkan oleh efisiensinya dalam mencapai komunikan. Akan tetapi, oleh para ahli komunikasi diakui bahwa keefektifan dan efisiensi komunikasi bermedia hanya dalam menyebarkan pesan-pesan yang bersifat informatif.

#### Tujuan Komunikasi

Dalam berkomunikasi, sudah pasti memiliki maksud dan tujuan yang jelas. Tujuan inilah yang nantinya menjadi hasil apa yang diinginkan seseorang dalam berkomunikasi. Tujuan dari komunikasi menurut Joseph A Devito (2011:31-33) adalah sebagai berikut:

1. Menemukan

Salah satu tujuan komunikasi adalah menyangkut penemuan diri. Dengan berkomunikasi, setiap individu dapat memahami secara lebih baik mengenai diri kita sendiri, dan orang lain.

1. Untuk berhubungan

Setiap individu memiliki keinginan untuk merasakan dicintai dan disukai begitupun menyukai dan mencintai. Salah satu motivasi yang paling kuat dalam melakukan komunikasi adalah membina hubungan dengan orang lain melalui komunikasi.

1. Untuk meyakinkan

Di dalam komunikasi pada jaman modern ini manusia kerap kali bertindak sebagai konsumen dari penyampaian pesan yang dilakukan oleh media. Media massa sebagian besar meyakinkan setiap manusia untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku.

1. Untuk bermain

Dalam kehidupan sehari-hari, setiap individu tidak terlepas dari hal yang menghibur, kini hiburan menjadi salah satu kebutuhan. Untuk melakukan hiburan atau bermain, komunikasi menjadi alat yang tepat dalam mengutarakan dan bertukar informasi- informasi yang menarik yang dapat menghibur.

#### Media Sosial

#### Pengertian Media Sosial

Teknologi pada dasarnya memiliki kontribusi dalam menciptakan keberagaman media. Dari sisi industry, biaya produksi media dan tentu sajalah produksi yang semakin murah serta canggih, memunculkan media secara massal. Hal itu semakin membuktikan bahwa media merupakan wadah untuk membawa pesan dari proses komunikasi.

Menurut Zarella, Media Sosial adalah paradigma media baru dalam konteks industri pemasaran. Weber juga menyatakan bahwa media tradisional seperti TV, Radia dan Koran memfasilitasi komunikasi satu arah sementara media sosial komunikasinya dua arah dengan mengijinkan setiap orang dapa mempublikasikan dan berkontribusi lewat percakapan online.

Sedangkan O’Reilly berpendapat sosial media adalah platfrom yang mampu memfasilitasi berbagai kegiatan seperti mengintegrasikan situs web, interaksi soial, dan pembuatan konten berbasis komunitas. Melalui layanan media sosial dapat memfasilitasi komunikasi dan percakapan. Pemakai dapat membuat, mengatur, mengedit, mengomentari, mentag, mendiskusikan, menggabungkan, mengkoneksikan dan berbagi konten.

Menurut Van Dijk, Media sosial adalah platfrom media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium fasilitator online yang menguatkan hubungan antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.

Dari definisi-definisi diatas, peneliti menyimpulkan definisi media sosial adalah medium internet yang memungkinkan pengguna untuk berbagi, bekerja sama, berkomunikasi dengan pengguna lain melalui dunia maya dan membentuk ikatan secara virtual.

#### Karakteristik Media Sosial

Media sosial memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis media siber lainnya. Ada batasan-batasan dan ciri khusus tertentu yang hanya dimiliki oleh media sosial disbanding dengan media lainnya. Adapun karakteristik media sosial yaitu:

1. Jaringan (Network) Antar Pengguna

Kata “jaringan” (network) bisa dipahami dalam terminology bidang teknologi seperti ilmu komputer yang berate infrastruktur yang menghubungkan antara komputer maupun perangkat keras (hardware) lainnya. Koneksi ini diperlukan karena komunikasi bisa terjadi jika antar computer terhubung, termasuk di dalamnya perpindahan data.

1. Informasi (Information)

Informasi menjadi entitas yang penting dari media sosial karena tidak seperti media-media lainnya di internet, pengguna media sosial mengkreasikan representasi identiasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi. Bahkan, informasi menjadi semacam komoditas dalam masyarakat informasi (informationsociety). Informasi diproduksi, dipertukarkan, dan dikonsumsi yang menjadikan informasi itu komditas bernilai sebagai bentuk baru dari kapitalisme yang dalam pembahasan sering disebut dengan berbagai istilah, seperti *informational*, serta pengetahuan atau *knowing*.

1. Arsip (Archive)

Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapanpun dan melalui perangkat apapun. Setiap informasi apapun yang diunggah di Facebook, sebagai contoh, informasi itu tidak hilang begitu saja saat pergantian hari, bulan, sampai tahun. Infomasi itu akan terus tersimpan dan bahkan dengan mudahnya bisa diakses.

1. Interaksi (Interactivity)

Karakter dasar media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Jaringan ini tida sekadar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut (followers) di internet semata, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi antar pengguna tersebut. Secara sederhana interaksi yang terjadi di media sosial minimal berbentuk saling mengomentari atau memberikan tanda, seperti jempol ‘like’ di Facebook.

1. Simulasi (Simulation) Sosial

Media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnya masyarakat (society) di dunia virtual. Di media sosial interaksi yang ada memang menggambarkan bahkan mirip dengan realitas, akan tetapi interaksi yang terjadi adalah simulasi dan terkadang berbeda sama sekali. Misalnya, di media sosial identitas cair dan bisa berubah-ubah. Perangkat di media sosial memungkinkan siapapun untuk menjadi siapa saja, bahkan bisa menjadi pengguna yang berbeda sekali dengan realitasnya, seperti pertukaran identitas jenis kelamin, hubungan perkawinan, sampai pada foto profil.

1. Konten Oleh Pengguna (User Generated Content)

Karakteristik media sosial lainnya adalah konten oleh pengguna atau lebih popular disebut dengan *user generated content* (UGC). Term ini menunjukkan bahwa di media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun. Contoh bagaimana

karakteristik media sosial ini bekerja bisa dilihat dari jenis-jenis media sosialnya.

1. Penyebaran (Share/Sharing)

Penyebaran (Share/Sharing merupakan karakter lainnya dari media sosial. Medium ini tidak hanya menghasilkan konten yang dibangun dari dan dikonsumsi oleh penggunanya, tetapi juga didistribusikan sekaligus dikembangkan oleh penggunanya, tetapi juga didistribusikan sekali dikembangkan oleh penggunanya. Praktik ini merupakan ciri khas dari media sosial yang menunjukan bahwa khalayak aktif menyebarkan konten & mengembangkannya.

#### Jenis-jenis Media Sosial

Banyak sumber, terutama liputan media maupun kajian literalut, yang membagi jenis media sosial ada yang berdasarkan model jaringan yang terbentuk, berdasarkan pada file atau berkas apa saja yang disebarkan (Sharing) di antara pengguna. Ada enam kategori besar untuk melihat pembagian media sosial, yakni:

1. Media Jejaring Sosial (Social Networking)

Social networking atau jaringan sosial merupakan medium yang paling popular dalam kategori media sosial. Medium ini merupakan sarana yang bisa digunakan pengguna untuk melakukan hubungan sosial, termasuk konsekuensi atau efek dari hubungan sosial tersebut, di dunia virtual. Media sosial tersebut memungkinkan anggota untuk berinteraksi satu sama lain.

Interaksi terjadi tidak hanya pada pesan teks, tetapi juga termasuk foto dan video yang mungkin menarik perhatian pengguna lain. Semua *posting* (publikasi) merupakan real time, memungkinkan anggota untuk berbagi informasi seperti apa yang terjadi.

1. *Blog*

Blog merupakan media sosial yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari, dan berbagi, baik tautan wen lain, informasi, dan sebagainya, Istilah blog berasal dari kata “weblog”, yang pertama kali diperkenalkan oleh Jorn Berger pada 1997 merujuk pada jurnal pribadi *online*.

1. *Microblogging*

Tidak berbeda dengan blog, Microblogging merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menukis dan mempublikasikan aktivitas serta atau pendapatnya. Secara historis, kehadiran jenis media sosial ini merujuk pada munculnya Twitter yang hanya menyediakan ruanh tertentu atau maksimal 140 karakter. Sama seperti media sosial lainnya, di Twitter pengguna bisa menjalin jaringan denagn pengguna lain, sampai membahas isu terhangat (trending topic) saat itu juga dan menjadi bagian dari isu tersebut dengan turut berkicau (tweet) menggunakan tagar (hastag) tertentu.

1. Media *Sharing*

Situs berbagi (media Sharing) merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi penggunanya untuk berbagi media, mulai dari dokumen (file), video, audio, gambar, dan sebagainya. Jenis media sosial ini memungkinkan online. Kebanyakan dari media sosial ini adalah gratis meskipun beberapa juga mengenakan biaya keanggotaan, berdasarkan fitur dan layanan yang mereka berikan. Beberapa contoh media ini adalah Youtube, Flickr, Photobucket, atau Snapfish.

1. *Social Bookmaarking*

Penanda sosial atau Social bookmarking merupakan media sosial yang bekerja untuk mengorganisasi, menyimpan, mengelola, dan mencari informasi atau berita tertentu secara online. Dalam catatan historis jenis penanda sosial di internet muncul pada sekitar 1996 dengan munculnya itList dan istilah social boolmarking itu sendiri muncul pada 2003 dengan kehadiran situs Delicious. Delicious mempopulerkan penandaan menggunakan tagar atau tagging yang memungkinkan pengguna di internet mencari informasi berdasarkan kata kunci,

1. *Wiki*

Media sosial selanjutnya adalah Wiki atau media konten Bersama. Media sosial ini merupakan situs yang kontennya hasil kolaborasi dari para penggunanya. Mirip dengan kamus atau ensiklopedi, wiki menghadirkan kepada pengguna. Mirip denagn kamus atau ensiklopedi, wiki

menghadirkan kepada pengguna pengertian, sejarah, hingga rujukan buku atau tautan tentang satu kata. Dalam praktiknya, penjelasan-penjelasan tersebut dikerjakan oleh para pengunjung. Artinya, da kolaberasi atau kerja Bersama dari semua pengunjung untuk mengisi konten dalam situs ini.

#### Karakter Khalayak Pengguna Media Sosial

Khalayak bisa didefiniskan sebagai target pemasaran sebagaimana dijelaskan oleh McQuail. Bahwa khalayak berpotensi menjadi konsumen terhadap medium dan sebagai target dari pesan atau iklan perusahaan yang pada tahap selanjutnya diharapkan menjadi konsumen dari produk yang diiklankan. Adapun Hieber menjelaskan pengertian khalayak dan karakteristiknya, antara lain:

1. Khalayak cenderung berisi individu yang condong untuk berbagi pengalaman dan dipengaruhi oleh hubungan sosial diantara mereka serta pemilihan produk media berdasarkan seleksi kesadaran.
2. Khalayak cenderung tersebar di beberapa wilayah sasaran.
3. Khalayak bersifat heterogen, yakni berasal dan terdiri dari berbagai lapisan dan katagori sosial.
4. Khalayak cenderung anonim, tidak mengenal khalayak lainnya yang juga sama-sama mengakses media.
5. Posisi khalayak pada dasarnya di media massa secara dipisahkan dari komunikator/sender.

#### Aplikasi Tik-Tok

#### Pengertian Aplikasi Tik-Tok

Tik Tok adalah aplikasi yang memberikan *special effect* unik dan menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren serta dapat dipamerkan kepada teman-teman atau pengguna lainnya. Aplikasi sosial video pendek ini memiliki dukungan musik yang banyak sehingga penggunanya dapat melakukan performanya dengan tarian, gaya bebas, dan masih banyak lagi sehingga mendorong kreativitas penggunanya menjadi *content creatore*.

Tik Tok adalah platfrom sosial video pendek yang didukung dengan musik. Baik itu musik untuk tarian, gaya bebas, ataupun permorma, para pencipta didorong untuk berimajinasi sebebas-bebasnya dan menyatakan ekspresi mereka dengan bebas. Dirancang untuk generasi baru pencipta, Tik Tok memungkinkan pengguna membuat video pendek yang unik dengan cepat dan mudah untuk membagikan dengan teman dan seluruh dunia. Tik Tok adalah tolok ukur budaya baru untuk pencipta muda. Kami berusaha untuk memberdayakan lebih banyak jiwa kreatif untuk menjadi bagian dari revolusi konten.

Adapun konten yang ada didalam aplikasi Tik-Tok adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan Wajah, yakni menangkap gambar denagn kecepatan tinggi dan fitur pengenalan yang sempurna sesuai untuk semua ekspresi imut, keren, konyol, lucu, dan berlebihan Anda.
2. Kualitas tajam yang nyata. Dimuat dengan instan, antarmuka yang mulus, dan bebas macet. Setiap detail ditampilkan dalam kualitas yang sempurna.
3. Studio Seluler. Penggabungan yang sempurna antara kecerdasan buatan dan jepretan gambar. Menyempurnakan daya saing produk melalui sinkronisasi ritme, efek special, dan teknologi canggih. Ubah telepon menjadi studio kreatif yang menakjubkan.
4. Pustaka Musik yang Sangat Lengkap. Membawa potensi kreatif ke tingkat selanjutnya dan masuki dunia yang tak terbatas.

Dari deskripsi yang tersebut di atas, sudah dapat disimpulkan bahwa sebenarnya aplikasi Tik-Tok ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat video pendek, video kreatif, video editing, video music, yang dapat dibuat dengan mudah di hp atau smartphone berbasis android/ios. Dan kemudian berbagai video tersebut dapat saling dibagikan dan ditonton bagi sesame pengguna aplikasi Tik-Tok ini. Jadi semua konten video yang bernuansa Tik-Tok ini merupakan video yang dibuat atau diedit dengan menggunakan aplikasi Tik-Tok. Masalah baik atau buruknya konten video yang ada. Semuanya tergantung dari si pengguna aplikasi Tik-Tok ini.

Aplikasi Tik-Tok ini sebenarnya dibuat atau diterbitkan sekitar bulan September 2016 yaang lalu. Dan aplikasi ini juga berasal dari Negeri Tirai Bambu. Namun, karena perkembangannya, pada tahun 2017 yang lalu aplikasi ini mulai masuk dan mendapat pasar, serta mulai terkenal di Indonesia. Di negeri asalnya sendiri, aplikasi ini lebih sering disebut sebagai Douyin dan di dunia internasional disebut sebagai Tik-Tok.

#### Cara penggunaan aplikasi Tik-Tok

Adapun cara-cara dalam mengunduh dan menggunakan aplikasi Tik-Tok adalah sebagai berikut:

1. Cara mengunduh Aplikasi Tik-Tok

Sebelum mengetahui cara menggunakan aplikasi Tik-Tok, tentunya harus memiliki aplikasi Tik-Tok terlebih dahulu. Tenang saja, Tik-Tok merupakan aplikasi gratis yang bisa didownload di Google PlaayStore.

Cara mendownloadnya sangat mudah, berikut langkahnya:

* + Masuk ke aplikasi PlayStore.
	+ Lalu, search di mesin pencarii dengan mengetikan Tik-Tok.
	+ Kemudian, install aplikasinya. b). Login Akun Tik-Tok

Sudah memiliki aplikasi Tik-Tok, kemudian kini harus masuk atau Log in akun aplikasi Tik-Tok terlebih dahulu. Mengapa? Jika tidak log in, maka mungkin akan kesulitan untuk menyimpan hasil rekaman dan edit

video di Tik-Tok. Juga, setiap hasil video yang dibuat akan secara otomatis disimpan ke dalam draft akun Tik-Tok. Beginilah cara log in aplikasi Tik- Tok:

* + Masuk ke dalam aplikasi Tik-Tok yang sudah didownload sebelumnya.
	+ Kemudian langsung klik symbol orang yang ada di bagian pojok kanan bawah.
	+ Lalu, log in dengan akun FB, Instagram, atau Google, Pilih salah satunya saja.
1. Cara merekam video

Yang paling utama sebelum mengedit video kece, harus merekam video terlebih dahulu. Cara menggunakan aplikasi Tik-Tok berikut ini bisa dilakukan dengan langkah-langkah di bawah ini:

* + Masuk ke aplikasi Tik-Tok yang sudah didownload.
	+ Untuk merekam video, bisa langsung klik symbol plus + pada bagian tengah.

Kemudian, bisa langsung pilih genre music yang diinginka. Sedikit informasi bahwa bisa memilih genre lagu apapun, sebab Tik-Tok memiliki daftar yang cukup lengkap mulai dari lagu lokal, korea, juga western. Klik more untuk dapatkan berbagai genre lagu lainnya.

Setelah menentukan genre atau kategori lagu yang diinginkan, secara otomatis Tik-Tok akan menampilkan semua daftar lagunya. Memilih tipe gerakan video antara epic, slow, normal, fast, atau flash, klik salah satunya saja.

Jika sudah klik effects, maka secara otomatis Tik-Tok akan menampilkan beragam efek yang bisa didownload terlebih dahulu. Klik saja pada efek yang diinginkan dan secara otomatis efek tersebut akan diaplikasikan ke dalam video.

Jika sudah merasa lengkap dan cocok dengan semua efeknya, maka langsung saja rekam videonya. Bisa klik HOLD. Namun jika merasa repot untuk terus menekan hold, maka bisa menggesernya pada bagian Tap shooting, jadi hanya perlu satu kali klik untuk merekam video.

1. Cara edit video yang sudah direkam

Selesai merekam video maka tak lengkap rasanya jika belum diedit. Untuk mengeditnya pun sangat mudah dan simple. Berikut bisa ikuti beberapa cara di sini:

* + Setelah selesi merekam, maka secara otomatis akan ditampilkan beberapa pilihan. Bisa langsung menyimpan hasil rekaman atau ingin mengedit rekaman terlebih dahulu. Untuk mengeditnya, Tik Tok menyiapkan tiga fitur edit yaitu edit music, sound, dan special effects.
	+ Mulai dari mengedit lagu, maka bisa langsung klik edit music. Fitur ini hanya untuk memilih bagian lagu saja, caranya dengan menggeser symbol kunging ke kanan dan ke kiri. Jika sudah memilih bagian lagu yang diinginkan, maka bisa langsung klik tanda checklist yang ada di dalam kotak berwarna pink.
	+ Untuk mengedit suara, bisa langsung klik Sound. Dengan fitur ini, bisa menentukan seberapa besar volume untuk original soundtrack dan soundtrack. Menggeser setiap bulatan putih untuk menentukan volumenya. Setelah itu, bisa klik tanda checklist.
	+ Sudah selesai dengan music dan sound, saatnya, menambahkan efek menarik untuk video. Caranya, bisa klik pada fitur special effects. Di bagian Filter Effects, bisa pilih beragam efek seperti shake, illusion, black magic dan lainnya, pilih dan klik salah satunya saja.
	+ Setelah selesai dengan Filter Effets, bisa mengedit Time Effects.

Guna dari time effect ini adalah untuk memberikan efek di durasi video tertentu. Klik salah satu efeknya, kemudian aturlah penempatan efeknya dengan menggeser bulatan hijau di bagian durasi video. Jika sudah dirasa cukup, bisa langsung klik save di bagian pojok kanan atas.

* + Kini bisa menyimpan hasilnya dengan klik draft.
	+ Namun, jika ingin langsung meng-upload ke sosial media maka klik post.
1. Cara melihat video rekaman di Tik-Tok

Sedang tidak ingin membuat atau mengedit video? Tik-Tok juga bisa menonton hasil edit video para pengguna Tik-Tok lainnnya. Caranya sangat mudah, silahkan ikuti langkah-langkah berikut ini:

* + Masuk ke aplikasi Tik-Tok dan langsung pilih simbol seperti planet.
	+ Kemudian, Tik-Tok akan menampikan semua video karya orang lain.

#### Seks Education

#### Pengertian Seks Education (Pendidikan Seks)

Perkembangan kehidupan manusia sejalan dengan perubahan yang terjadi dalam masyarakat. Tuntutan akan lingkungan yang berbeda akan membuat masyarakat mencari lingkungan yang baru dan lebih baik. Hal ini sesuai dengan tingkat kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Setiap anggota masyarakat memiliki kemampuan yang berbeda-beda, oleh karena itu untuk mencapai kemampuan tersebut dibutuhkan pemikiran yang cerdas akan didapat melalui Pendidikan.

Menurut Fuad Ihsan dalam buku Dasar-dasar Pendidikan, menjelaskan “Pendidikan dalam pengertian yang sederhana adalah sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembankan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Menurut A. Muri Yusuf dalam buku

Pengantar Ilmu Pendidikan, ia menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses, baik berupa pemindahan maupun penyempurnaan. Sebagai suatu proses, akan mengikut sertakan komponen-komponen dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Jadi, menurut pengertian diatas Pendidikan adalah suatu usaha sederhana untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi dengan mengikut sertakan komponen-komponen dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Seks adalah perbedaan jenis kelamin yang ditentukan secara niologis, yakni alat kelamin pria (penis) dan alat kelamin wanita (vagina). Jenis kelamin tidak dapat ditukarkan antara pria dan wanita. Seks melekat secara fisik sebagai alat reproduksi. Oleh karena itu, seks merupakan kodrat atau ketentuan tuhan sehingga bersifat permanen dan universal.

Seksual adalah berkaitan dengan seks yaitu: rangsangan, respon, dan fungsi organ seks. Sedangkan seksualitas seperti yang di kutip Intan Kumalasari dan Iwan Andhyantoro adalah segala sesuatu yang menyangkut emosi, kepribadian, sikap, dan perilaku seksual maupun orientasi seksual.

Seksualitas akan terus berkembang seiring berkembangnya sistem reproduksi. Dengan berkembangnya sistem reproduksi saat usia baligh, mulai menguatkan hormone seksualitas, keluar darah haid bagi perempuan, keluar mani bagi laki-laki, seseorang sudah sampai pada fase yang disebut fase kematangan seksual. Di samping kematangan anggota secara fisiologis

pada fase remaja yaitu mulai bereaksinya proses kematangan yang disebut sebagai dorongan seksual.

#### Materi Seks Education

Materi seks education sangat bervariasi dari satu tempat ke lain tempat, tetapi sebuah survei oleh Margarett Terry Orr di Amerika Serikat menunjukan bahwa pada umumnya materi seks education (Pendidikan seks) adalah sebagai berikut:

1. Masalah-masalah yang banyak dibicarakan di kalangan remaja sendiri:
	1. Pemerkosaan
	2. Mensturbasi
	3. Homoseksualitas
	4. Disfungsi Seksual
	5. Eksploitasi Seksual
2. Kontrasepsi dan pengaturan kesuburan:
	1. Alat KB
	2. Pengguguran
	3. Alternatif-alternatif dari pengguguran
3. Nilai-nilai seksual:
	1. Seks dan nilai-nilai moral
	2. Seks dan hukum
	3. Seks dan media massa
	4. Seks dan nilai-nilai religi
4. Perkembangan remaja dan reproduksi manusia:
	1. Penyakit menular seksual
	2. Kehamilan dan kelahiran
	3. Perubahan-perubahan pada masa puber
	4. Anatomi dan fisiologi
	5. Obat-obatan alcohol dan seks
5. Keterampilan dan perkembangan sosial:
	1. Berkencan
	2. Cinta dan perkawinan
6. Topik-topik lainnya:
	1. Kemahilan pada remaja
	2. Kepribadian dan seksualitas
	3. Mitos-mitos yang dikenal oleh umum
	4. Kesuburan
	5. Keluarga berencana
	6. Menghindari hubungan seks
	7. Teknik-teknik hubungan seks

#### Arti Penting Pendidikan Seks

Banyak pasangan suami istri yang belum direalisasikan nilai-nilai yang dapat membangun keharmonisan saat menikah diantaranya mereka. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pengetahuan tentang etika seks dengan pasangan, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pendidikan seks sangat penting disampaikan kepada anak-anak untuk menjamin

kebahagiaan hidup mereka. Umumnya para remaja membutuhkan penjelasan seks yang islami sebelum mereka menikah, serta pembekalan tentan kaidah-kaidah seks yang mereka butuhkan dalam kehidupan rumah tangga di masa depan.

Pendidikan seks dapat dilakukan di rumah, sekolah, Masjid, maka remaja yang menjelang baligh dapar dihindarkan dari perilaku yang menyimpang. Tapi, jika Pendidikan tidak berusaha menyampaikan dengan kaidah-kaidah Islam dikhawatirkan pengetahuan tersebut dari yang rendah akhlaknya. Oleh karena itu, para pendidik muslim seharusnya segera memberi pengetahuan seks yang islami sebelum pikiran mereka dimasuki pengetahuan yang mendorong pada penyimpangan seksual.

#### Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Seksual

Seperti yang dikuti Intan Kumalasari dan Iwan Adhyantoro dalam buku Kesehatan Reproduksi untuk Mahasiswa Kebidanan dan Keperawatan menurut Elizabeth B. Hurlock, beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku sesksual pada remaja adalah sebagai berikut:

* + - * 1. Faktor perkembangan yang terjadi dalam diri mereka, yaitu berasal dari keluarga di mana anak mulai tumbuh dan berkembang.
				2. Faktor luar, yaitu mencakup kondisi sekolah/ Pendidikan formal yang cukup berperan terhadap perkembangan remaja dalam mencapai kedewasaannya.
				3. Faktor masyarakat yaitu adat kebiasaan, pergaulan dan perkembangan di segala bidang khususnya teknologi yang dicapai manusia.

Seperti yang dikuti Intan Kumalasari dan Iwan Adhyantoro dalam buku Bunga Rampai Obstetri dan Genekologi Sosial, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku seksual remaja, sebagai berikut:

1. Dorongan seksual.
2. Keadaan kesehatan tubuh.
3. Psikis.
4. Pengetahuan seksual.
5. Pengalaman seksual sebelumnya.

#### Kelainan dan Gangguan Seksual

Di masyarakat terdapat pengertian bahwa tingkah laku seksual, khususnya yang tidak sesuai dengan norma-norma hukum dan Susila, yang dilakukan oleh remaja adalah kelainan atau gangguan atau penyimpangan seksual, yaitu:

* + - * 1. Jenis-jenis gangguan seksual pada umumnya.

Gangguan-gangugan pada tingkah laku seksual yang berlaku umum (tidak khusus remaja), terdiri dari empat kelompok besar:

Gangguan identitas remaja.

Parafilia.

Disfungsi psikoseksual.

Gangguan psikologiseksual.

* + - * 1. Gangguan seksual pada remaja

Tidak semua gangguan yang terdapat diatas dapat terjadi pada remaja tapi ada kemungkinan terjadi pada remaja. Tetapi kasus-kasus yang banyak terjadi pada remaja adalah kasus-kasus homoseksual dan disusul dengan kasus transeksual. Kasus gangguan seksual yang terjadi pada remaja pria adalah ejakulasi dan pada remaja putri, selain libido rendah dan kecemasan yang berkaitan terhadap seks juga hambatan orgasme, vaginismus, dan dyspareunia. Akan tetapi sebagian besar dari gangguan itu belum bersifat menetap atau melainkan situasional.

* + - * 1. Penyakit Kelamin

Salah satu akibat lain dari meningkatnya aktivitas seksual pada remaja yang tidak diimbangi dengan alat kontrasepsi adalah meningkatnya penyakit kelamin dikalangan remaja. Secara medis penyakit-penyakit tersebut relative mudah disembuhkan, sehingga hamper tidak ada yang menjadi kasus psikologis, tapi ada salah satu penyakit yang sangat ditakuti oleh remaja adalah AIDS (Aquierd Immuno Deffierency Syndrome), penyakit ini di sebabkan oleh virus HIV (Human Immunodeficiency Virus) yang jika

menyerang manusia menyebabkan daya tahan tubuh terhadap serangan kuman penyakit menjadi hilang. Akibatnya, penderitanya pelan-pelan akan meninggal karena badannya makin lama makin melemah.

#### Mahasiswa

#### Pengertian Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani Pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institute dan universitas (Hartaji, 2012:5).

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBI), mahasiswa didefinisikan sebagai orang yang belajar di Perguruan Tinggi (Kamus Bahasa Indonesia Online, kbbi.web.id). Menurut Siswoyo (2007: 121) mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkar intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berfikir da kerencanaan dalam bertindak. Berfikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.

Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa remaja

akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini ialah pemantapan pendirian hidup (Yusuf, 2012: 27).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa mahasiswa ialah seorang perserta didik berusia 18 sampai 25 tahun yang terdaftar dan menjalani pendidikannya di perguruan tinggi baik dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institute dan universitas. Sedangan dalam penelitian ini, subyek yang digunakan ialah dua mahasiswa yang berusia 23 tahun dan masih tercatat sebagai mahasiswa aktif.

#### Karakteristik Perkembangan Mahasiswa

Seperti halnya transisi dari sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama yang melibatkan perubahan dan kemungkinan stress, begitu pula masa transisi dari sekolah menengah atas menuju universitas. Dalam banyak hal, terdapat perubahan yang sama dalam dua transisi itu. Transisi ini melibatkan gerakan menuju satu struktur sekolah yang lebih besar dan tidak bersifat pribadi, seperti interaksi dengan kelompok sebaya dari daerah yang lebih beragam dan peningkatan perhatian pada prestasi dan penilaiannya (Santrock, 2002: 74).

Perguruan tinggi dapat menjadi masa penemuan intelektual dan pertumbuhan kepribadian. Mahasiswa berubah saat merespon terhadap kurikulum yang menawarkan wawasan dan cara berfikir baru seperti; terhadap mahasiswa lain yang berbeda dalam soal pandangan dan nilai,

terhadap kultur mahasiswa yang berbeda dengan kultu pada umumnya, dan terhadap anggota fakultas yang memberikan model baru. Pilihan perguruan tinggi dapat mewakili pengejaran terhadap hasrat yang menggebu atau dari karir masa depan (Papalia dkk, 2008: 672).

Ciri-ciri perkembangan remaja lanjut atau remaja akhir (usia 18 sampai 21 tahun) dapat dilihat dalam tugas-tugas perkembangan yaitu (Gunarsa: 2001: 129-131);

1. Menerima keadaan fisiknya; perubahan fisiologis dan organis yang sedemikian hebat pada tahun-tahun sebelumnnya, pada masa remaja akhir sudah lebih tenang. Struktur dan penampilan fisik sudah menetap dan harus diterima sebagaimana adanya. Kekecewaan karena kondisi fisik tertentu tidak lagi menunggu dan sedikit demi sedikit mulai menerima keadaannya.
2. Memperoleh kebebasan emosional; masa remaja akhir sedang pada masa proses melepaskan diri dari ketergantungan secara emosional dari orang yang dekat dalam hidupnya (orangtua). Kehidupan emosi yang sebelumnya banyak mendominasi sikap dan tindakannya mulai terintegrasi dengan fungsi-fungsu lain sehingga lebih stabil dan lebih terkendali. Dia mampu mengungkapkan pendapat dan perasaannya dengan sikap yang sesuai dengan lingkungan dan kebebasan emosionalnya.
3. Mampu bergaul; dia mulai mengembangkan kemampuan mengadakan hubungan sosial baik dengan teman sebaya maupun

orang lain yang berbeda tingkat kematangan sosialnya. Dia mampi menyesuaikan dan memperlihatkan kemampuan bersosialisasi dalam tingkat kematangan sesuai dengan norma sosial yang ada.

1. Menemukan model untuk identifikasi; dalam proses ke arah kematangan pribadi, tokoh identifikasi sering kali menjadi faktor penting, tanpa tokoh identifikasi timbul kekaburan akan model yang ingin ditiru dan memberikan pengarahan bagaimana bertingkah laku dan bersikap sebaik-baiknya.
2. Mengetahui dan menerima kemampuan sendiri; pengertian dan penilaian yang objektif mengenai keadaan diri sendiri mulau terpupuk. Kekurangan dan kegagalan yang bersumber pada keadaan kemampuan tidak lagi mengganggu berfungsinya kepribadian dan menghambat prestasi yang ingin dicapai.
3. Memperkuat penguasaan diri atas dasar skala nilai dan norma; nilai pribadi yang tadinya menjadi norma dalam melakukan sesuatu tindakan bergeser kea rah penyesuaian terhadap norma diluar dirinya. Baik yang berhubungan dengan nilai sosial ataupun nilai moral. Nilai pribadi adakalanya harus disesuaikan dengan nilai-nilai umum (positif) yang berlaku dilingkungannya.
4. Meninggalkan reaksi dan cara penyesuaian kekanak-kanakan; dunia remaja mulai ditinggalkan dan dihadapannya terbentang dunia dewasa yang akan dimasuki. Ketergantungan secara psikis mulai ditinggalkan dan ia mampu mengurus dan menentukan sendiri.

Dapat dikatakan masa ini ialah masa persiapan kearah tahapan perkembang berikutnya yakni masa dewasa muda.

#### 2.2.4.3. Karakteristik Mahasiswa Berdasarkan Umur

Menurut susantoro dalam Ramadha (1990: 23) mahasiswa merupakan kalangan muda yang berumur antara 19 sampai 28 tahun yang memang dalam usia tersebut mengalamu suatu peralihan dari tahap remaja ke tahap dewasa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mahasiswa adalah mereka yang sedang belajar di perguruan tinggi (Poerwadarminta, 2005: 375). Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut iilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau Lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan kerencanaan dalam bertindak, berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekar pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi. Mahasiswa adalah manusia yang tercipta untuk selalu berpikir yang saling melengkapi (Dwi Siswoyo, 2007: 121). Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi, baik di universitas, institute atau akademi, mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi.

Karakteristik mahasiswa secara umum yaitu stabilitas dalam kepribadian yang mulai meningkat, karena berkurangnya gejolak-gejolak yang ada didalam perasaan. Mereka cenderung memantapkan dan berpikir

dengan matang terhadap sesuatu yang akan diraihnya, sehingga mereka memiliki pandangan yang realistic tentang diri sendiri dan lingkungannya. Selain itu, para mahasiswa akan cenderung lebih dekat dengan teman sebaya untuk saling bertukar pikiran dan saling memberikan dukungan, karena dapat kita ketahui bahwa sebagian besar mahasiswa berada jauh dari orang tua maupun keluarga. Karakteristik mahasiswa yang paling menonjol adalah mereka mandiri, dan memiliki prakiraan di masa depan, baik dalam hal karir maupun hubungan percintaan. Mereka akan memperdalam keahlian dibidangnya masing-masing untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang membutuhkan mental tinggi.

Sedangkan karakteristik mahasiswa yang mengikuti perkembangan teknologi adalah memiliki rasa ingin tahu terhadap kemajuan teknologi. Mereka cenderung untuk mencari bahkan membuat inovasi-inovasi terbaru di bidang teknologi. Mahasiswa menjadi mudah terpengaruh dengan apa yang sering marak pada saat itu, misalnya game online. Mereka pasti akan mengikuti atau setidaknya hanya mencoba untuk mengetahuinya.

#### Kerangka Teoritis

Dalam kerangka teoritis ini, peneliti akan mencoba untuk mengkaji dan menjelaskan permasalahan yang sedang peneliti teliti dengan menggunakan teori yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Tahap yang paling penting dalam persepsi adalah proses individu dapat mengenali objek atau fakta objektif dengan menggunakan alat individu. Persepsi

seseorang terhadap sesuatu objek tidak berdiri sendiri akan tetapi dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari dalam maupun dari luar dirinya.

Menurut Zamroni (2013) faktor-faktor yang memperngaruhi persepsi diantaranya adalah:

1. Motif: Merupakan faktor internal yang dapat merangsang perhatian. Adanya motif dapat menyebabkan munculnya keinginan individu melakukan sesuatu atau sebaliknya.
2. Kesediaan dan Harapan: dalam menentukan mana yang akan dipilih untuk di terima selanjutnya bagamana pesan yang dipilih itu akan ditata dan di interprestasi.
3. Intensitas Rangsangan: Kuat lemahnya rangsangan yang diterima akan sangat berpengaruh bagi individu.
4. Pengulangan: Suatu rangsangan yang muncul atau terjadi secara berulang-ulang akan menarik perhatian sebelum mencapai titik jenuh.
5. Stimulus yang kuat.
6. Fisiologi atau Psikologi: Jika sistem fisiologi terganggu maka akan berpengaruh dalam persepsi seseorang. Sedangkan psikologis mencakup pengalaman, perasaan, kemampuan berpikir dan sebagainya, juga akan berpengaruh bagi seseorang dalam memberi persepsi.
7. Lingkungan situasi yang melatar belakangi stimulus juga mempengaruhi persepsi.

#### 2.3.1. Persepsi

Persepsi adalah proses pemahaman atau pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus. Stimulus didapat dari proses pengindraan terhadap objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak. Istilah Persepsi biasanya digunakan untuk mengungkapkan tentang pengalam terhadap suatu benda ataupun suatu kejadian yang dialami. Persepsi ini didefinisikan sebagai proses yang menggabungkan dan mengorganisir data-data indra kita sebagai proses yang menggabungkan dan mengorganisir data-data indra kita (pengindraan) untuk dikembangkan sedemikian rupa sehingga kita dapat menyadari di sekeliling kita, termasuk sadar akan diri kita sendiri. Persepsi berlangsung saat seseorang menerima stimulus dari dunia luar yang di tangkap oleh organ-organ bantunya yang kemudian masuk kedalam otak. Di dalamnya terjadi proses berpikir yang pada akhirnya terwujud dalam sebuah pemahaman.

Menurut William James persepsi terbentuk atas dasar data-data yang kita peroleh dari lingkungan yang diserap oleh indra kita, serta sebagian lainnya diperoleh dari pengolahan ingatan (memori) kita (diolah kembali berdasarkan pengalaman yang kita miliki).

Dari beberapa pengertian persepsi di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah tindakan penilaian dalam pemikiran seseorang setelah menerima stimulus dari apa yang dirasakan oleh pancaindranya. Stimulus tersebut kemudian berkembang menjadi suatu pemikiran yang akhirnya

membuat seseorang memiliki suatu pandangan terkait suatu kasus atau kejadian yang tengah terjadi.

Persepsi menurut Deddy Mulyana dalam buku **Pengantar Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar** persepsi adalah:

#### “Proses internal yang memungkinkan kita memilih mengorganisasikan dan menafsirkan rangsangan dari lingkungan kita, dan proses tersebut mempengaruhi perilaku kita (2007:179)”.

Persepsi merupakan proses pemilihan, pengorganisasian dan menafsirkan suatu rangsangan yang kemudian mampu menimbulkan pengaruh dalam berperilaku seseorang.

Hampir memiliki persamaan, persepsi menurut Desideranto (dalam Rakhmat), **Psikologi Komunikasi,** mendefinisikan persepsi sebagai berikut, yaitu:

#### “Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan informasi. (2007; 51)”.

Proses bagaimana individu menerima rangsangan atau stimulus kepada alat indra dan mengahasilkan proses pemikiran dengan apa yang dirasakan lalu dijelaskan sebagai bagian pandangan atau cara pandang seseorang mengartikan rangsangan yang diterima.

Adapaun penjelasan persepsi menurut Leavitt (dalam **Sobur**) **Psikologi Umum,** sebagai berikut:

#### “Persepsi (*pecepstion*) dalam arti sempit ialah penglihatan, bagaimana cara seseorang melihat sesuati, sedangkan dalam arti luas ialah pandangan atau pengertian, yaitu bagaimana seseorang memandang atau mengartikan sesuatu.” 92003; 445)

Bagaimana individu memandang sesuatu hal yang dilihatnya kemudian ditafsirkan kedalam pendapat seseorang sebagai sudut pandang saat mereka mengartikan apa yang dilihatnya.

#### Kerangka Pemikiran

Dalam melakukan penelitian diperlukannya tahapan-tahapan yang sebelumnnya telah ditentukan dengan sedemikian rupa. Diperlukannya dasar dari penelitian ialah bagaimana menentukan kerangka pemikiran, bagaimana menarik secara garis besar dalam penelitian atau meperlihatkan gambaran umum mengenai tahapan penelitian mulai dari tahap awal hingga tahap akhir penelitian. Pada karya tulis ilmiah ini peneliti meneliti bagaimana Persepsi Mahasiswa Terhadap Konten Sex Education di Media Sosial Tik-Tok.

Kegiatan dalam penelitian ini, ingin menunjukan bagaimana gambaran garis besar bahwa konten sex education yang dibuat oleh kreator Tik-Tok dengan melalui media sosial Tik-Tok menampilkan sebuah konten yang menarik dalam segi edukasi yang ditimbulkannya sekaligus menyampaikan pesan sebagaimana mestinya konten tersebut. Konten yang dibuat pun menjelaskan bagaimana sex education agar tidak banyak millennials yang menyalahgunakan teknologi saat ini.

Oleh karena itu dengan konten yang menampilkan berbagai macam sex education peneliti tertarik mengaitkannya dengan mahasiswa yang merupakan anak muda yang tentunya sering menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari. Mempersempit ruang lingkup dalam penelitian, maka ditentukan lah kalangan Mahasiswa Unpas Lengkong Bandung Jurusan Ilmu Komunikasi. Bagaimana persepsi mereka setelah melihat konten sex education di Tik-Tok dengan menghasilkan berbagai persepsi ataupun pendapat yang dimiliki oleh masing-masing orang. Sejalan dengan permasalahan yang diangkat, dalam penelitian ini menggunakan teori persepsi yang dikemukakan oleh Kenneth K. Sereno dan Edward M. Bodaken**,** juga Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson akan menjelaskan bagaimana menguraikan tahapan proses persepsi yang dialami oleh seseorang sebagai berikut:

#### Persepsi Kennet K. Sereno, Edward M. Bodaken, Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Teori Persepsi dari Kenneth K. Sereno, Edward M. Bodaken, Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson. Sebagai teori pendukung yang berkaitan dengan penelitian, peneliti akan berusaha membahas permasalahan yang diangkat berdasarkan konsep dan teori pendukung yang ada hubungannya untuk membantu menjawab masalah peneliti. Persepsi menurut Kenneth K. Sereno dan Edward M. Bodaken (dalam Mulyana) buku **Pengantar Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar** persepsi adalah:

#### “Persepsi adalah sarana yang memungkinkan kita memperoleh kesadaran akan sekeliling dan lingkungan kita.” (2017; 180)

Pengertian diatas menjelaskan bagaimana suatu kondisi seseorang ketika mendapatkan rangsangan atau stimulus dari lingkungan sekitar kepada dirinya yang kemudian terjadi pemrosesan dan pengolahan stimulus dalam diri untuk berpikir memaknainya menjadikannya sebuah pandangan atau pendapat pribadi mengenai apa yang telah mereka rasakan melalui penginderaan manusia utama, yang akan mengakibatkan perubahan tingkah laku.

Persepsi apabila dilihat secara garis adalah sebuah kegiatan bagaimana cara seorang individu menanggapi hal-hal yang mereka lihat atau rasakan kemudian memproses rangsangan tersebut dengan menafsirkannya lalu menghasilkan bagaimana cara pandang seseorang tersebut mengenai apa yang mereka lihat. Menurut Kenneth K. Sereno, Edward M Bodaken, Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson yang dikutip dari Deddy Mulyana dalam bukunya **Pengantar Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar,** terdapat tiga komponen persepsi yaitu sebagai berikut:

* + - 1. Sensasi
			2. Atensi
			3. Interprestasi

Sebagaimana tiga komponen proses terjadinya persepsi, Deddy Mulyana telah merangkum dan menjelaskan ketiga komponen tersebut

dalam bukunya **Pengantar Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar,** yaitu sebagai berikut:

#### Sensasi

Melalui alat-alat indra kita (indra peraba, indra penglihatan, indra pencium, indra pengecap dan indra pendengar). Sensasi merajuk pada pesan yang dikirimkan ke otak lewat penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman, dan pengecapan. Reseptor indrawi – mata, telinga, kulit dan otot, hidung dan lidah adalah penghubung antara otak manusia dan lingkungan sekitar. Mata bereaksi terhadap gelombang cahaya, telinga terhadap gelombang suara, kulit terhadap temperature dan tekanan, hidup terhadap bau-bauan dan lidah terhadap rasa. Lalu rangsangan-rangsangan ini dikirimkan ke otak.

#### Atensi

Atensi tidak terelakkan karena sebelum kita merespons atau menafsirkan kejadian atau rangsangan apa pun, kita harus terlebih dulu memperlihatkan kejadian atau rangsangan tersebut. Ini berarti bahwa persepsi mensyaratkan kehadiran suatu objek untuk dipersepsi, termasuk orang lain dan juga diri sendiri. Dalam banyak kasus, rangsangan yang menarik perhatian kita cenderung kita anggap lebih penting dari pada yang tidak menarik perhatian kita. Rangsangan seperti itu cenderung dianggap penyebab kejadian-kejadian berikutnya. Ini juga berlaku untuk manusia: Orang yang paling kita perhatikan cenderung dianggap paling berpengaruh.

#### Interpretasi

Tahap terpenting dalam persepsi adalah intrepretasi atas informasi yang kita peroleh melalui salah satu atau lebih indra kita. Namun anda tidak dapat menginterpretasikan makna setiap objek secara langsung; melainkan menginterpretasikan makna informasi yang anda percayai mewakili objek tersebut. Jadi pengetahuan yang kita peroleh melalui persepsi bukan pengetahuan mengenai objek yang sebenarnya, melainkan pengetahuan mengenai bagaimana tampaknya objek tersebut. Norwoo Russel Hanson, seorang filosof pengetahuan, mendukung karakteristik pengamatan manusia ini. Ia percaya bahwa kita tidak pernah dapat sekedar mengamati dan bahwa pengamatan “murni” tidak mungkin kita lakukan. (Mulyana**,** 2017’ 181-182)

Tiga komponen tersebut merupakan bagaimana dapat terjadinya proses persepsi dalam seseorang atau individu menanggapi hal itu mereka lihat melalui panca indera manusia yang kemudia rangsangan yang diterima ditafsirkan lalu menginterpretasikannya bagaimana individu menanggapinya.

#### Tabel 2. 2 Gambar Bagan Kerangka Pemikiran

Persepsi Mahasiswa Terhadap Konten Sex Education

Persepsi

(Kenneth K. Sereno, Edward M. Bodaken, Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson)

* Sensasi
* Atensi
* interpretasi

**Sumber:** Kenneth K. Sereno, Edward M. Bodaken, Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson.