

**PENGARUH INTENSITAS KOMUNIKASI DAN SUGESTI REMAJA
TERHADAP PERILAKU *CYBERSEX* DI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
ILMU POLITIK UNIVERSITAS LAMPUNG**

Skripsi

Oleh

PUSPITA TRI LESTARI

NPM 1916011020



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2023

ABSTRAK

Pengaruh Intensitas Komunikasi dan Sugesti Remaja terhadap Perilaku *Cybersex* di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung

Oleh

Puspita Tri Lestari

Intensitas komunikasi merupakan tingkat kedalaman dan keluasan sebuah interaksi yang terjadi saat berkomunikasi dengan orang dan sugesti menjadi sebuah pengaruh atas perasaan dan keinginan seseorang sehingga dapat terpengaruh. Remaja yang sudah lama melakukan interaksi dengan lawan jenisnya di media sosial sangat mudah untuk melakukan sugesti terhadap temannya tersebut dalam melakukan perilaku *Cybersex* dengan menonton ataupun melakukan percakapan seks online. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara intensitas komunikasi dan sugesti dimasyarakat digital dengan perilaku *Cybersex* pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tiga variabel penelitian yaitu intensitas komunikasi dan sugesti remaja sebagai variabel independen dan perilaku *Cybersex* di Kota Bandar Lampung sebagai variabel dependen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Teknik analisis data menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas serta penelitian ini menggunakan uji *parsial* dan uji *simultan*. Pada penelitian ini mendapatkan hasil uji validitas sebesar 0.1689 dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan hasil uji reliabilitas sebesar 0,834, 0,953, dan 0,975 > 0,600. Kemudian hasil uji *parsial* disimpulkan bahwa hipotesis pertama dan kedua **diterima** artinya terdapat pengaruh positif antara kedua variabel independen terhadap variabel dependen. Pada uji *Simultan* disimpulkan bahwa hipotesis ketiga **diterima** artinya terdapat pengaruh positif antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Kata Kunci: *Intensitas Komunikasi; Media Sosial; Remaja; dan Pengaruh.*

ABSTRACT

The Effect of Communication Intensity and Adolescent Suggestion on Cybersex Behavior at the Faculty of Social and Political Sciences, University of Lampung

By

Puspita Tri Lestari

Communication intensity is the level of depth and breadth of an interaction that occurs when communicating with people and suggestion becomes an influence on one's feelings and desires so that it can be affected. Teenagers who have long interacted with the opposite sex on social media are very easy to make suggestions for their friends in carrying out Cybersex behavior by watching or having online sex conversations. The purpose of this study was to determine the influence between the intensity of communication and suggestion in digital society with Cybersex behavior in adolescents. This study used quantitative methods with three research variables, namely communication intensity and adolescent suggestion as independent variables and Cybersex behavior in Bandar Lampung City as the dependent variable. The sampling technique used is simple random sampling. Data analysis techniques use validity tests and reliability tests and this research uses partial tests and simultaneous tests. In this study, the validity test results were 0.1689 with a significance value of less than 0.05 and reliability test results of 0.834, 0.953, and 0.975 > 0.600. Then the partial test results concluded that the first and second hypotheses were accepted, meaning that there was a positive influence between the two independent variables on the dependent variable. In the simultaneous test, it is concluded that the third hypothesis is accepted, meaning that there is a positive influence between the independent variable and the dependent variable.

Keywords: *Communication intensity; Social Media; Adolescent; and Influence*

**PENGARUH INTENSITAS KOMUNIKASI DAN SUGESTI REMAJA
TERHADAP PERILAKU *CYBERSEX* DI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
ILMU POLITIK UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh:

PUSPITA TRI LESTARI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA SOSIOLOGI

Pada

Jurusan Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : **PENGARUH INTENSITAS KOMUNIKASI
DAN SUGESTI REMAJA TERHADAP
PRILAKU *CYBERSEX* DI FAKULTAS ILMU
SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : Puspita Tri Lestari

Nomor Pokok Mahasiswa : 1916011020

Jurusan : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dra. Handi Mulyaningsih, M.Si.
NIP. 196312161989022001

2. Ketua Jurusan Sosiologi

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bartoven Vivit Nurdin', is written over the text of the second approver.

Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si.
NIP. 19770401 200501 2 003

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Dra. Handi Mulyaningsih, M.Si.



Penguji

: Prof. Dr. Hartoyo, M.Si.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dra. Ida Nurhaida, M.Si.
NIP. 196108071987032001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 26 Juli 2023

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Karya tulis saya, Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar Akademi (Master/Sarjana/Ahli Madya), baik di Universitas Lampung maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak kecuali arahan dari Tim Pembimbing dan Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan nomor yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 2 Agustus 2023

Y
ataa
n,



Puspita Tri Lestari

NPM. 1916011020

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Puspita Tri Lestari, dilahirkan di Jakarta, 13 Juni 2001. Penulis merupakan anak ketiga dari pasangan Bapak Putut Rahmatiyono dan Ibu Sopia. Penulis memulai pendidikan di TK Kartika II-28, diselesaikan pada tahun 2006, Selanjutnya Pendidikan dasar ditempuh di SD Kartika II- 5 Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 2013, selanjutnya sekolah menengah pertama ditempuh di SMP N 25 Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 2016, selanjutnya sekolah menengah atas di tempuh di SMA N 10 Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 2019, kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi tahun 2019 pada jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Selama menjadi mahasiswa penulis aktif mengikuti kegiatan perkuliahan dan menjadi anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Sosiologi, selanjutnya penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Way Kandis, Kecamatan Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung. Dan pada tahun 2022 penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) Di BAPPEDA Kota Bandar Lampung Jl. Dokter Susilo No.2, Sumur Batu, Kec. Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung, Lampung, 35212.

MOTTO

“Keberhasilan bukan milik orang pintar. Keberhasilan milik mereka yang terus berusaha.”

(B. J. Habibie)

"Kesabaran itu ada dua macam, yakni sabar atas sesuatu yang tidak kau ingin dan sabar menahan diri dari sesuatu yang kau ingini."

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT sebagai kekuatan yang tak pernah meninggalkan dan selalu menyertai saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan segala ketulusan serta kerendahan hati, karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

“Papa dan mama yang sangat saya sayangi, kedua orang special yang tidak pernah berhenti untuk mendoakan dan memberikan yang terbaik untuk saya. Tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada kedua kakak saya tercinta. Tiada kata yang dapat saya ucapkan melainkan rasa terima kasih saya atas dukungan, do’a dan motivasi yang selama ini diberikan kepada saya”.

SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirabbil alamin segala puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Intensitas Komunikasi dan Sugesti Remaja terhadap Perilaku Cybersex di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat akademik guna menyelesaikan pendidikan pada program S1 Sosiologi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Saya menyadari bahwasannya dalam melaksanakan penyusunan skripsi ini, saya telah mendapatkan banyak dukungan, bimbingan bantuan dan arahan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terealisasikan. Dengan ketulusan hati, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan ridho, keberkahan, kekuatan serta nikmat kasih sayang-Nya yang selalu mengiringi perjalanan penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung
3. Ibu Dra. Ida Nurhaid, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
4. Ibu Bartoven Vivit Nurdin, M.Si., selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
5. Ibu Dra. Handi Mulyaningsih, M.Si., selaku Dosen Pembimbing.
6. Bapak Prof. Hartoyo, M.Si., selaku Dosen Pembahas.

7. Bapak Muhammad Guntur Purboyo, S.Sos., M.Si., selaku dosen Pembimbing Akademik.
8. Seluruh dosen pengajar serta staff jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
9. Seluruh keluarga saya tercinta terkhususnya Papaku Putut Rahmatiyono, S.E., dan Mamaku Sopia. Terimakasih atas segala doa-doa, senyuman, dan motivasi yang kalian berikan kepadaku. Terimakasih atas perjuangan dan kasih sayang dalam membesarkan dan membimbingku dengan penuh hangat dan cinta hingga hari ini dan seterusnya.
10. Seluruh kakak-kakak ku Putri Ika Lestari, S.ST., Puspa Ika Lestari, S.AB., Darma Agustiawan Kundo, S.H., M.H., Terimakasih atas doa dan dukungan yang telah diberikan dan juga untuk ponakan tercinta Adelaida Adiba Kundo dan Alhanan Ashauqi Kundo.
11. Untuk Rakha Aulia Senjaya, Terimakasih atas segala dukungan, motivasi, doa, bantuan dan selalu memberi semangat selama saya melakukan penelitian hingga selesai.
12. Sahabat-sahabatku (Sipa, Fini, Rara, dan Rana). Terimakasih teman seperjuangan kuliah dan Insyaallah akan selalu bersama atas dukungan, doa dan bantuan yang telah kalian berikan sampai penelitian ini selesai. Semoga kalian cepat menyusul dan lulus bareng.
13. Teman-teman KKN saya yang telah menemani saya selama di Way Kandis. Terimakasih atas dukungan, semangat dan doa yang telah kalian berikan sampai sekarang (Tata, Vania, Eno, Nabila, Rakha, Razaka, Felix, Hafizh).
14. Teman-teman SMP saya (Riva, Dinda, azzahra, dan Unin). Terimakasih sudah membantu dan memberi dukungan saya sampai penelitian ini selesai.
15. Teman seperbimbingan skripsi saya (Dika dan Fini). Yang saling mendukung satu sama lain selama proses penyusunan skripsi ini berjalan hingga selesai.
16. Teman-teman satu angkatan Sosisologi 2019. Terimakasih sudah membantu saya dari maba hingga sekarang.

17. Seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Terimakasih sudah menjadi responden saya dalam penelitian penyusunan skripsi ini.
18. Terimakasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu saya menyelesaikan skripsi ini.

Bandar Lampung, 2 Agustus 2023

Puspita Tri Lestari

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN.....	i
SANWACANA	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Intensitas Komunikasi	7
2.1.1. Pengertian Komunikasi	7
2.1.2. Pengertian Intensitas Komunikasi	8
2.1.3. Taraf-taraf Intensitas Komunikasi.....	9
2.1.4. Aspek-aspek Intensitas Komunikasi	10
2.2. Sugesti	12
2.2.1. Pengertian Sugesti	12
2.2.2. Bentuk-bentuk Sugesti	13
2.2.3 Jenis-jenis Sugesti	14
2.3. Remaja.....	15
2.3.1. Pengertian Remaja.....	15
2.3.2. Ciri-ciri Pada Remaja	16

2.4. <i>Cybersex</i>	17
2.4.1. Pengertian <i>Cybersex</i>	17
2.4.2. Pengertian Perilaku <i>Cybersex</i>	18
2.4.3. Bentuk-bentuk Perilaku <i>Cybersex</i>	18
2.4.4. Dampak dari Perilaku <i>Cybersex</i>	19
2.5. Analisis Teori	20
2.6. Kajian Terdahulu	21
2.7. Kerangka Pemikiran	23
2.8. Hipotesis Penelitian.....	24
III METODE PENELITIAN	25
3.1. Tipe Penelitian.....	25
3.2. Tempat Penelitian	25
3.3. Definisi Konseptual	26
3.4. Definisi Operasional.....	27
3.5. Populasi	29
3.6. Sampel	29
3.7. Teknik Pengumpulan Data	30
3.8. Skala Pengukuran Variabel	31
3.9. Alat Analisis Data	31
3.10. Teknik Analisis Data	32
3.10.1. Uji Validitas Data	32
3.10.2. Uji Reliabilitas Data.....	32
3.11. Uji Asumsi Klasik	33
3.11.1. Uji Normalitas	33
3.11.2. Uji Multikolinearitas	33
3.11.3. Uji Heteroskedastisitas	34
3.12. Uji Hipotesis.....	34
3.12.1. Uji Parsial (uji t)	34

3.12.2. Uji Stimulan (Uji F)	34
3.12.3. Koefisien Determinan (R ²)	35
IV GAMBARAN UMUM DAN HASIL PEMBAHASAN	36
4.1. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.....	36
4.1.1. Gambaran Umum.....	36
4.1.2. Visi Misi	37
4.1.3. Organisasi Kemahasiswaan	38
4.2. Tabel Silang Kriteria Responden Penelitian	39
4.2.1. Jenis Kelamin dan Usia.....	39
4.2.2. Status Tempat Tinggal dan Jurusan di FISIP	40
4.3. Uraian Jawaban Responden	42
4.3.1. Intensitas Komunikasi.....	43
4.3.2. Sugesti Remaja.....	43
4.3.3. Perilaku <i>Cybersex</i>	43
4.4. Analisa Data Penelitian.....	69
4.4.1. Interpretasi Hasil Uji Validitas	69
4.4.2. Interpretasi Uji Reliabilitas Data	70
4.4.3. Uji Asumsi Klasik.....	71
4.4.3.1. Uji Normalitas Data.....	71
4.4.3.2. Uji Multikolinearitas	72
4.4.3.3. Uji Heteroskedastisitas	73
4.5. Hasil Uji Hipotesis	74
4.5.1. Uji Parsial (t).....	74
4.5.2. Uji Simultan (F)	75
4.5.3. Uji Koefisien Determinasi R ²	76
4.6. Pembahasan	77
4.6.1. Pengaruh Intensitas Komunikasi terhadap Perilaku <i>Cybersex</i> di Kota Bandar Lampung.....	78

4.6.2. Pengaruh Sugesti Remaja terhadap Perilaku <i>Cybersex</i> di Kota Bandar Lampung.....	79
4.6.3. Pengaruh Intensitas Komunikasi dan Sugesti Remaja terhadap Perilaku <i>Cybersex</i> di Kota Bandar Lampung.....	80
V KESIMPULAN DAN SARAN	82
5.1. Kesimpulan	82
5.2. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Definisi Operasional	27
Tabel 3.2. Jumlah Populasi	29
Table 3.3. Skala Pengukuran Variabel	31
Tabel 3.4. Kriteria Reliabilitas	33
Tabel 3.5. Koefisien Korelasi.....	35
Tabel 4.1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia	39
Tabel 4.2. Responden Berdasarkan Status Tempat Tinggal dan Jurusan di FISIP	41
Tabel 4.3.Responden kurang lebih 3 jam berkomunikasi dengan orang lain	43
Tabel 4.4.Tabulasi Silang Jenis Kelamin dan Intensitas Komunikasi pada Responden kurang lebih 3 jam berkomunikasi dengan orang lain	43
Tabel 4.5.Responden kurang lebih 3 jam berkomunikasi melalui media sosial	44
Tabel 4.6.Tabulasi Silang Jenis Kelamin dan Intensitas Komunikasi pada Responden kurang lebih 3 jam berkomunikasi melalui media sosial	45
Tabel 4.7.Responden kurang lebih 3 jam melakukan komunikasi berkelanjutan dengan orang yang sama.....	45
Tabel 4.8.Tabulasi Silang Jenis Kelamin dan Intensitas Komunikasi pada responden kurang lebih 3 jam melakukan komunikasi berkelanjutan dengan orang yang sama.....	46
Tabel 4.9. Responden kurang lebih 3 jam berkomunikasi dengan lawan jenis tanpa mengenal waktu	47
Tabel 4.10.Tabulasi Silang Jenis Kelamin dan Intensitas Komunikasi pada responden kurang lebih 3 jam berkomunikasi dengan lawan jenis tanpa mengenal waktu	47
Tabel 4.11. Res1 Inden kurang lebih 3 jam berkomunikasi dengan lawan jenis tanpa mengenal tempat	48
Tabel 4.12.Tabulasi Silang Jenis Kelamin dan Intensitas Komunikasi pada responden kurang lebih 3 jam berkomunikasi dengan lawan jenis tanpa mengenal tempat	49

Tabel 4.13. Responden kurang lebih 3 jam dapat berkomunikasi dengan teman menjadi aktivitas yang terjalin secara rutin	49
Tabel 4.14. Tabulasi Silang Jenis Kelamin dan Intensitas Komunikasi pada responden kurang lebih 3 jam dapat berkomunikasi dengan teman menjadi aktivitas yang terjalin secara rutin	50
Tabel 4.15. Responden kurang lebih 3 jam melakukan komunikasi yang berujung pada perilaku <i>Cybersex</i>	51
Tabel 4.16. Tabulasi Silang Jenis Kelamin dan Intensitas Komunikasi pada responden kurang lebih 3 jam melakukan komunikasi yang berujung pada perilaku <i>Cybersex</i>	51
Tabel 4.17. Responden terpengaruh oleh teman dalam melakukan kegiatan	52
Tabel 4.18. Tabulasi silang jenis kelamin dan sugesti remaja pada responden terpengaruh oleh teman dalam melakukan kegiatan.....	53
Tabel 4.19. Responden mempengaruhi teman dalam melakukan perilaku <i>Cybersex</i>	53
Tabel 4.20. Tabulasi silang jenis kelamin dan sugesti remaja pada responden mempengaruhi teman dalam melakukan perilaku <i>Cybersex</i>	54
Tabel 4.21. Responden terpengaruh oleh iklan-iklan di media sosial yang menjuru terhadap perilaku <i>Cybersex</i>	55
Tabel 4.22. Tabulasi silang jenis kelamin dan sugesti remaja pada responden terpengaruh oleh iklan-iklan di media sosial yang menjuru terhadap perilaku <i>Cybersex</i>	55
Tabel 4.23. Responden terpengaruh oleh teman untuk menonton video pornografi di berbagai macam platform di media sosial	56
Tabel 4.24. Tabulasi silang jenis kelamin dan sugesti remaja pada responden terpengaruh oleh teman untuk menonton video pornografi di berbagai macam platform di media sosial	57
Tabel 4.25. Responden yang mengakses situs pornografi karena pengaruh dari iklan-iklan pornografi yang muncul melalui media sosial	57
Tabel 4.26. Tabulasi silang jenis kelamin dan sugesti remaja pada responden yang mengakses situs pornografi karena pengaruh dari iklan-iklan pornografi yang muncul melalui media sosial.....	58
Tabel 4.27. Responden terpengaruh oleh ajakan teman untuk menonton video pornografi	59
Tabel 4.28. Tabulasi silang jenis kelamin dan sugesti remaja pada responden yang terpengaruh oleh ajakan teman untuk menonton video pornografi.....	59

Tabel 4.29. Responden tiap hari kurang lebih 3 jam membuka situs pornografi melalui media sosial	60
Tabel 4.30. Tabulasi silang jenis kelamin dan perilaku <i>Cybersex</i> pada responden tiap hari kurang lebih 3 jam membuka situs pornografi melalui media sosial	61
Tabel 4.31. Responden tiap hari kurang lebih 3 jam menghabiskan waktu luang dengan membuka video pornografi	62
Tabel 4.32. Tabulasi silang jenis kelamin dan perilaku <i>Cybersex</i> pada responden tiap hari kurang lebih 3 jam menghabiskan waktu luang dengan membuka video pornografi	62
Tabel 4.33. Responden berkomunikasi dengan tujuan melakukan percakapan seks dengan sesama remaja	63
Tabel 4.34. Tabulasi silang jenis kelamin dan perilaku <i>Cybersex</i> pada responden berkomunikasi dengan tujuan melakukan percakapan seks dengan sesama remaja	64
Tabel 4.35. Responden merasa bahwa menonton pornografi berpengaruh dalam menghilangkan masalah-masalah yang sedang mereka alami	64
Tabel 3. 36. Tabulasi silang jenis kelamin dan perilaku <i>Cybersex</i> pada responden merasa bahwa menonton pornografi berpengaruh dalam menghilangkan masalah-masalah yang sedang mereka alami	65
Tabel 4.37. Responden merasa bahwa melakukan percakapan seks dengan lawan jenis berpengaruh dalam menghilangkan masalah-masalah yang sedang mereka alami.....	66
Tabel 4.38. Tabulasi silang jenis kelamin dan perilaku <i>Cybersex</i> pada responden merasa bahwa melakukan percakapan seks dengan lawan jenis berpengaruh dalam menghilangkan masalah-masalah yang sedang mereka alami.....	67
Tabel 4.39. Responden merasa jika melihat film pornografi mereka mendapatkan kepuasan tersendiri	67
Tabel 4.40. Tabulasi silang jenis kelamin dan perilaku <i>Cybersex</i> pada responden merasa jika melihat film pornografi mereka mendapatkan kepuasan tersendiri	68
Tabel 4.41. Output Uji Validitas Intensitas Komunikasi (x1) Sugesti Remaja (x2) dan Perilaku <i>Cybersex</i> (y)	69
Tabel 4.42. Output Uji Reliabilitas Data Intensitas Komunikasi (x1) Sugesti Remaja (x2) dan Perilaku <i>Cybersex</i> (y)	70
Tabel 4.43. Hasil Uji Multikolinearitas Intensitas Komunikasi (x1) Sugesti Remaja (x2) dan Perilaku <i>Cybersex</i> (y)	73

Tabel 4.44. Hasil Uji Heteroskedastisitas Intensitas Komunikasi (x1) Sugesti Remaja (x2) dan Perilaku <i>Cybersex</i> (y)	74
Tabel 4.45. Hasil Uji t Intensitas Komunikasi (x1) Sugesti Remaja (x2) dan Perilaku <i>Cybersex</i> (y)	75
Tabel 4.46. Hasil Uji F Intensitas Komunikasi (x1) Sugesti Remaja (x2) dan Perilaku <i>Cybersex</i> (y)	76
Tabel 4.47. Hasil Uji Koefisien Determinasi R^2 Intensitas Komunikasi (x1) Sugesti Remaja (x2) dan Perilaku <i>Cybersex</i> (y)	76
Tabel 4.48. Hasil Uji Koefisien Korelasi Intensitas Komunikasi (x1) terhadap Perilaku <i>Cybersex</i> (y)	77
Tabel 4.49. Hasil Uji Koefisien Korelasi Sugesti Remaja (x2) terhadap Perilaku <i>Cybersex</i> (y)	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran.....	23
Gambar 4.1. Hasil Uji Normalitas.....	72

I.PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Peralihan remaja menjadi dewasa dapat dilihat dari beralihnya pada siklus biologis maupun psikis. Menurut Santrock (2003) masa peralihan memiliki beberapa batasan usia remaja yang dibagi menjadi 3 kelompok, masa remaja awal pada usia 12–15 tahun, masa remaja pertengahan pada usia 15–18 tahun, dan remaja akhir pada usia 18–23 tahun. Remaja juga memiliki perubahan fisik yang dialami begitu cepat yaitu pada perubahan karakteristik seksual mulai dari pembesaran buah dada, perkembangan pingggang untuk anak perempuan sedangkan anak laki-laki tumbuhnya kumis, jenggot serta perubahan suara yang semakin dalam.

Perubahan yang dialami oleh remaja dilihat dari segi mental yang semakin lama semakin berkembang. Perkembangan yang dialami remaja sering dikatakan sebagai pubertas. Pubertas merupakan suatu masa kehidupan dimana terjadi kematangan orngan-onrgan seks mencapai tahap menjadi fungsional terhadap variasi yang yang dialami oleh masing-masing, hal ini umumnya terjadi pada usia akhir periode pada anak perempuan yaitu 13 tahun dan pada anak laki-laki 14 tahun (Chaplin, 1993:408).

Perkembangan yang dialami remaja memiliki beberapa transisi dalam perubahannya, remaja memiliki rasa ingin tahu yang besar mengenai aktivitas disekitar mereka. Remaja sedemikian rupa dalam bersosialisasi mereka menciptakan sebuah interaksi yang dapat mempengaruhi perilaku positif atau negatif bagi remaja itu sendiri. Namun pada umumnya sebagian remaja terlibat dalam bentuk perilaku yang tergolong negatif, seperti berbiyara kasar,

mencuri, merusak, melakukan pergaulan bebas dan menyalahgunakan dalam penggunaan warnet(Diananda, 2018).

Berdasarkan Devito (2009) intensitas komunikasi merupakan tingkat kedalamannya dan keluasan pesan yang terjadi waktu berkomunikasi menggunakan orang. Terjadinya sebuah intensitas komunikasi secara mendalam diciptakannya sebuah kejujuran, keterbukaan dan saling percaya sebagai akibatnya menyebabkan suatu respon dalam bentuk perilaku atau tindakan (Gunarsa, 2004). Sedangkan intensitas itu sendiri memiliki arti taraf keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan eksklusif yg didasari rasa suka dengan kegiatan yang dilakukan tersebut, Klaoh (dalam Kilimanca, 2006).

Seiring dengan berkembangnya teknologi di era zaman modern anak-anak remaja dapat bebas mengakses berbagai macam situs yang ada di internet, Penggunaan internet sebagian besar banyak dimanfaatkan oleh remaja dalam aktivitas kehidupan sehari-harinya. Namun internet di zaman modern banyak di salahgunakan oleh para remaja di Indonesia terutama di Kota Bandar Lampung. Kebanyakan para remaja ini menggunakan internet dalam hal-hal yang negatif seperti membuka situs pornografi mulai gambar maupun video, melakukan PAP (mengirim gambar melalui media sosial), sebagai media interaksi seksual dengan orang lain, sehingga hal ini dapat dikenal sebagai *Cybersex*.(Huwaidah, Rokhmah, & Ririanty, 2020)

Cybersex adalah suatu aktivitas mengakses pornografi di internet baik pada bentuk video, gambar, teks cerita, percakapan seks film serta game yg berbau seksual, terlibat pada real-time yaitu dialog ihwal seksual online dengan orang lain (Carnes, Delmonico, & Griffin, 2001). Hasil dari percakapan seksual dapat menyebabkan seseorang meningkatkan hawa nafsu saat mengakses video terhadap lawan jenis. Perubahan pada aspek seksual berkaitan menggunakan matangnya kelenjar hipofisa yang menggairahkan

dalam hormon yang menghipnotis organ-organ reproduksi yg mengakibatkan dorongan seksual remaja ningkat (Rahmawati, 2002).

Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA), 66,6 persen anak laki-laki dan 62,3 persen anak perempuan di Indonesia pernah mengamati aktivitas seksual (pornografi) melalui media online, sehingga ada kemungkinan bahwa di Kota Bandar Lampung sendiri banyak remaja yang melakukan kegiatan *Cybersex* baik melalui media sosial seperti chattingan dengan teman sebaya maupun membuka gambar maupun video yang berbau pornografi (Rahmawaty, 2021).

Perilaku *Cybersex* menjadi fenomena yang mendominasi terjadi di kehidupan masyarakat digital. Penyebab remaja melakukan *Cybersex* dari beberapa aspek yaitu, hiburan, tuntutan pasangan dan media yang mudah di akses, Perilaku remaja dalam mengakses situs pornografi dipengaruhi dari lingkungan sosial. Sedemikian rupa yang kita ketahui bahwa lingkungan sebenarnya memiliki peranan besar dan penting terhadap perkembangan remaja itu sendiri, karena lingkungan merupakan bagian dari sebuah interaksi sosial yang dilakukan remaja dalam melakukan aktivitasnya (Robani, 2019).

Remaja melakukan perilaku *Cybersex* dengan adanya faktor imitasi yaitu dampak dari pergaulan yang merupakan dorongan untuk cenderung meniru orang lain dalam berperilaku *Cybersex* pada media sosial, Bentuk interaksi tersebut dapat dilakukan tanpa mengenal waktu, tempat dan keadaan. Sehingga hal ini di lengkapi dengan adanya faktor pendukung yaitu faktor sugesti yang mempengaruhi psikis remaja tersebut (Handayani, 2018).

Banyaknya minat remaja dalam berperilaku *Cybersex* ini memiliki berbagai macam faktornya, Seperti Menurut Griffiths (2004), *cybersex* populer karena faktor anonimitas audiens dan kurangnya hambatan. *Cybersex* kemudian dibagi menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang diakibatkan oleh keadaan pribadi individu dan dapat

dibedakan menjadi dua kategori, yaitu faktor kepribadian seperti tipe kepribadian dan pengendalian diri. dan faktor situasional yang berkaitan dengan riwayat kesehatan dan kehidupan seks, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar pengguna media itu sendiri, yaitu faktor Interaksi dan faktor lingkungan (Rahmawati, dkk, 2002:4).

Bagi remaja yang selalu menggunakan *Cybersex*, sulit untuk menghentikan *Cybersex* karena *Cybersex* bersifat adiktif dan merusak otak. Pada dasarnya remaja pada masa pubertas sangat tertarik dengan seks, sehingga mudah bagi mereka untuk melakukan *Cybersex*. Dan juga kebiasaan ini akan mengakibatkan remaja tersebut memiliki keinginan untuk meniru atau menerapkan perilaku *Cybersex* tersebut dengan. menciptakan interaksi sebuah ajakan dengan teman, pacar maupun orang yang baru di kenal untuk melakukan perilaku *Cybersex*.(Robani, 2019)

Aktivitas *Cybersex* dilakukan dengan menjelajah situs pornografi, percakapan seks, mengunduh gambar maupun video pornografi dan mengakses multimedia, sehingga perilaku-perilaku yang di lakukan oleh para remaja ini menjadi aktivitas yang dilakukan oleh mereka di dunia nyata. Hal ini pentingnya interaksi sosial yang dibutuhkan oleh remaja tersebut, sebab remaja cenderung berisiko dalam menolak aturan meskipun mendapatkantebaran dari orang dewasa seperti orang tua. maupun orang terdekat di sekitarnya. (Hani,dkk,2020; Zarkasih,dkk, 2019; Juditha, 2020; Priyangi, 2018)

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama melihat perilaku *Cybersex*, namun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada keterkaitan penelitian. Studi sebelumnya telah melihat efek dan penyebab *Cybersex* dan biasanya berfokus pada efek dan alasan remaja terlibat dalam *Cybersex*, sedangkan penelitian ini membahas tentang bagaimana pola interaksi sosial yang diciptakan remaja tersebut dengan teman media sosial baik sudah dikenal maupun baru dikenal sehingga

keduanya menciptakan perilaku *Cybersex* antara individu dengan individu. Penelitian ini penting untuk dikaji dalam mengisi suatu pertanyaan-pertanyaan bahkan kekosongan keilmuan sosiologi terutama dalam kajian sosiologi interaksi sosial. (Robani, 2019)

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, masalah yang diteliti dirumuskan sebagai berikut, adakah pengaruh antara intensitas komunikasi dan sugesti dimasyarakat digital dengan perilaku *Cybersex* pada remaja?

1.3. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara intensitas komunikasi dan sugesti dimasyarakat digital dengan perilaku *Cybersex* pada remaja.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis:

Secara teori penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat perkembangan disiplin dan menambah wawasan keilmuan dalam bidang sosiologi masyarakat digital yang menyangkut dengan intensitas komunikasi dan sugesti remaja terhadap perilaku *Cybersex* terutama pada mahasiswa FISIP Universitas Lampung.

1.4.2. Manfaat Praktis:

Peneliti berharap penelitian ini dapat berguna diantaranya sebagai berikut:

1. Menjadi referensi bagi banyak praktisi dan mahasiswa pada umumnya khususnya di bidang ilmu-ilmu sosial.
2. Sebagai referensi bagi seluruh warga FISIP Universitas Lampung masyarakat luas tentang pemahaman perilaku *Cybersex*.
3. Dapat dijadikan referensi civitas academica terkait membuat aturan mengenai dampak yang terjadi terkait perilaku *Cybersex* pada remaja.
4. Dapat menjadi panduan bagi peneliti masa depan yang melakukan penelitian di bidang ilmu sosial, terutama yang mempelajari perilaku *Cybersex* remaja atau mereka yang terlibat dalam penelitian ini dalam beberapa hal baik memperdalam teori maupun lokasi penelitian yang berbeda.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Intensitas Komunikasi

2.1.1. Pengertian Komunikasi

Menurut Wursanto (dalam Oktavia Fenny (2001:31). Komunikasi adalah proses pengiriman pesan atau informasi yang relevan dari satu pihak ke pihak lain atau memperoleh informasi tersebut. Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa komunikasi adalah pengiriman atau penerimaan pesan antara dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami dan terjalin kontak antara keduanya.

Proses komunikasi tatap muka memegang peranan penting dalam memproses dan menyampaikan informasi dari satu orang ke orang lain. Sosialisasi juga didukung melalui pertemuan rutin dengan remaja atau kelompok remaja . Namun pada masyarakat digital komunikasi dapat terjadi tanpa harus bertaatap muka, hanya menggunakan media online saja seseorang sudah mampu melakukan komunikasi. Hal ini menyebabkan timbulnya perilaku yang menyimpang terhadap remaja tersebut dalam perilaku *Cybersex* (Oktavia, 2016).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan/informasi dari satu pihak ke pihak lain dengan tujuan tertentu. Komunikasi seiring dengan jalannya waktu bahwa

komunikasi sudah dapat dilakukan tanpa tatap muka dan dapat dilakukan kapan saja tanpa adanya hambatan.

2.1.2. Pengertian Intensitas Komunikasi

Menurut Johnson (1981), komunikasi adalah suatu proses dimana pesan disampaikan kepada satu atau lebih penerima dengan maksud sadar untuk mempengaruhi perilaku penerima dan menghasilkan efek tertentu. Intensitas komunikasi adalah derajat kedalaman dan keluasan pesan yang terjadi dalam kegiatan komunikasi antar individu (Sulaeman, 2011:3).

Menurut Devito (2009), intensitas komunikasi adalah tingkat kedalaman dan keluasan pesan yang terjadi saat berkomunikasi dengan orang. Intensitas komunikasi juga dapat terjalin secara mendalam yang ditandai dengan kejujuran, keterbukaan dan rasa saling percaya, yang dapat menimbulkan respon berupa perilaku atau tindakan. Intensitas komunikasi dapat terjalin secara menerus karena adanya tingkat kenyamanan seseorang sehingga komunikasi tersebut dapat terjadi terus menerus.

Pengertian intensitas komunikasi dalam *Cybersex* adalah seseorang yang terus menerus dan intens kurang lebih selama 3 jam untuk mengakses media sosial (Umami & Rosdiana, 2022). Dengan tujuan melakukan seks online mulai dari mengakses pornografi kemudian melakukan percakapan seks online menggunakan berbagai macam platform di media sosial. Dengan adanya intensitas komunikasi ini dapat menjadi sebuah faktor pendukung yang sangat mempengaruhi untuk berperilaku *Cybersex*. Maka hal ini menjadikan seorang remaja karena adanya intensitas dalam mengakses media sosial mampu meningkatkan perilaku *Cybersex* bagi mereka.

Sehubungan dengan adanya intensitas komunikasi remaja dapat melakukan komunikasi yang semakin nyaman dan terus berkelanjutan sehingga interaksi

tersebut dapat menjadikan remaja berperilaku *Cybersex*. Intensitas komunikasi berlangsung mulai dari dua orang atau lebih. Dengan adanya komunikasi yang terus menerus dan berlangsung lama dapat mendorong kedua remaja tersebut membahas kemudian mengajak untuk membuka situs yang mengarah ke pornografi atau indentik dengan seks pada media online. Teknologi yang semakin berkembang terdapat berbagai peluang untuk berbagi gambar dan terbang online sambil berkomunikasi, Sehingga sangat mudah untuk melakukan perilaku *Cybersex* di media sosial. (Priyangi, 2018).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa intensitas komunikasi dapat terjalin melalui aktivitas yang dilakukan sehingga terjadi sebuah komunikasi secara terus menerus tanpa menganal waktu. Dalam perilaku *Cybersex* intensitas komunikasi dapat menjadi sebuah faktor pendukung yang sangat mempengaruhi sebab dengan adanya intensitas komunikasi remaja dapat melakukan komunikasi yang semakin nyaman sehingga interaksi tersebut dapat menjadikan remaja berperilaku *Cybersex*.

2.1.3. Taraf-тарaf Intensitas Komunikasi

Menurut John Powell (Staf CLC, 1985), terdapat 5 taraf dalam intensitas komunikasi yaitu:

1. Tingkat pertama adalah pengenalan. Ini adalah bentuk komunikasi paling sederhana, kebanyakan antara dua orang yang kebetulan bertemu. Oleh karena itu, tidak ada komunikasi nyata pada saat ini.
2. Tingkat kedua yaitu membicarakan orang lain. Tingkat kedua ini mulai saling memberi jawaban dalam kegiatan komunikatif, namun komunikasi yang terealisasi masih pada tingkat komunikasi dasar karena komunikasi yang berlangsung belum saling berdiskusi dan terbuka satu sama lain.

3. Tingkat ketiga, yaitu ungkapan pendapat dan pikiran. Pada tingkat ketiga ini Anda dapat melihat bahwa mereka sudah mulai terbuka, tetapi penyingkapan diri masih terjadi pada taraf pikiran.
4. Tingkat keempat, yaitu tingkat hati atau ungkapan perasaan. Tahap keempat adalah komunikasi terus menerus, yang telah berkembang ke tahap terbuka dengan menceritakan kekurangannya kepada orang lain. Jujurlah dengan diri sendiri serta dengan orang yang anda ajak berkomunikasi, dan berani mengungkapkan perasaan anda. Sehingga pada tingkatan keempat silaturahmi atau persahabatan antar manusia terasa lebih akrab dan dekat.
5. Tingkat kelima, yaitu hubungan yang paling tinggi. Tingkat ini terjadi pada remaja yang tidak memiliki rasa takut dan kekhawatiran dan yang merasa bahwa kepercayaan yang diberikan kepada mereka sia-sia begitu saja. Pada tingkat terakhir atau kelima ini dapat dikatakan bahwa komunikasi memasuki fase intensitas komunikasi yang mendalam (Supratiknya, 1995:32-34).

2.1.4. Aspek-Aspek Intensitas Komunikasi

Menurut Devito (2009), untuk dapat mengukur intensitas komunikasi antar individu dapat ditinjau dari enam aspek, antara lain :

1. Frekuensi berkomunikasi.

Frekuensi komunikasi tergantung pada seberapa sering seseorang melakukan kegiatan komunikasi. Seperti remaja yang melakukan percakapan dengan lawan jenisnya kemudian sdilihat dari seberapa sering mereka berkomunikasi di media sosial.

2. Durasi yang digunakan untuk berkomunikasi.

Durasi komunikasi adalah waktu yang diperlukan untuk melakukan fungsi komunikasi. Seperti remaja yang melakukan interaksi dengan lawan jenisnya dengan waktu yang lama dan tidak mengenal waktu dalam melakukan

komunikasi tersebut, sehingga mulailah timbul rasa ingin melakukan hal-hal yang negatif.

3. Perhatian yang diberikan saat berkomunikasi.

Perhatian yang diterima dalam komunikasi didefinisikan sebagai fokus yang dikomunikasikan oleh peserta komunikasi. Seperti pada kedua remaja yang melakukan pendekatan dimana mereka melakukan percakapan online yang menjuru pada perhatian yang berbeda dalam kegiatan sehari-hari mereka, kemudian hal ini menjadi rasa yang ditunggu-tunggu oleh remaja tersebut.

4. Keteraturan dalam berkomunikasi.

Keteraturan komunikasi menunjukkan kesamaan beberapa kegiatan komunikasi yang dilakukan secara rutin dan teratur. Seperti pada remaja yang melakukan aktiuitas berkomunikasi setiap hari dan setiap saat secara intens sehingga aktivitas tersebut terjalin secara rutin dan teratur, Karena keteraturan itu menjadi hal yang berpeluang dalam melakukan hal-hal yang menjuru ke arah perilaku *Cybersex*.

5. Tingkat keluasan pesan saat berkomunikasi dan jumlah orang yang diajak berkomunikasi.

Derajat keluasan pesan dalam komunikasi mengacu pada keragaman topik dan pesan yang dibicarakan dalam konteks komunikasi serta jumlah orang yang diajak berkomunikasi atau jumlah orang yang diajak berkomunikasi dalam konteks komunikasi.

6. Tingkat kedalaman pesan saat berkomunikasi.

Tingkat kedalaman pesan dalam komunikasi lebih tepatnya mengacu pada pertukaran pesan yang ditandai dengan kejujuran, keterbukaan dan saling percaya di antara para peserta komunikasi. Hal ini dilakukan dimana seorang remaja yang sudah percaya dengan lawan bicaranya, sehingga ia mampu memberikan berbagai rahasia dan kepercayaan oleh remaja tersebut baik dari

hal positif maupun negatif dalam menanggapi perilaku di era masyarakat digital ini (Sulaeman, 2011: 3-4).

2.2. Sugesti

2.2.1. Pengertian Sugesti

Sugesti adalah pengaruh yang diberikan seseorang atau sekelompok orang pada seseorang atau sekelompok orang. Maka orang yang menerima sugesti tersebut dapat menuruti pertimbangan rasional terkait sugesti tersebut (Haryanto & Sujatmiko, 2018, hlm. 249). Sugesti bisa muncul ketika seseorang memiliki pendapat yang sudah mendahului dan setuju dengannya, maka orang biasanya menerima pendapat tersebut dengan mudah.

Sugesti menjadi sebuah pengaruh atas perasaan dan keinginan dapat terpengaruh. Remaja yang sudah lama melakukan interaksi dengan lawan jenisnya di media sosial sangat mudah untuk melakukan sugesti terhadap temannya tersebut. Sehingga seorang remaja dapat melakukan hal-hal negatif yang tidak dipikir kembali seperti halnya pada perilaku *Cybersex* dimana remaja mensugesti seorang lawan bicaranya. Perilaku *Cybersex* dapat dikatakan sebagai dasar seorang remaja menaklukan perilaku *Cybersex*, karena remaja sangat gampang terpengaruh oleh ajakan yang menjuru pada hal-hal negatif. Sehingga remaja melakukan perilaku *Cybersex* dari menonton dan mengakses video-video pornografi dan, melakukannya dengan teman lawan bicaranya yang dilakukan di media sosial. (Trinurmi, 2014).

Pengertian sugesti dalam perilaku *Cybersex* adalah proses dimana seorang remaja mampu terpengaruh oleh ajakan seorang temannya dalam melakukan atau menonton sebuah video pornografi di media sosial ajakan-ajakan yang dilakukan oleh temannya merupakan sebuah strategi seseorang agar mau melakukan hal-hal yang berhubungan dengan perilaku *Cybersex*. Sugesti

remaja itu dapat terjadi pada perilaku *Cybersex* dengan cara memberikan sebuah link dan dikirim menggunakan media sosial baik sebuah video pornografi melainkan link percakapan seks online.

Faktor yang dapat mempengaruhi sugesti terhadap perilaku *Cybersex* yaitu pada ketika pikiran seseorang sedang kacau atau terpecah belah, maka pikiran seseorang akan menjadi bingung atau bimbang sehingga mudah terkena sugesti oleh teman dalam memberikan beberapa video atau link yang mampu membuat keadaan atau suasana seseorang terbawa oleh film tersebut. Selanjutnya dapat dipengaruhi oleh faktor lain yaitu saat kemampuan berpikir seseorang terhambat sehingga proses sugesti dapat membuat seseorang cenderung mudah menerima sugesti sehingga mudah menerima pengaruh dari orang lain tanpa berfikir panjang terlebih dahulu.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sugesti menjadi sebuah pengaruh yang diberikan oleh seseorang atau sekelompok orang kepada seseorang atau sekelompok orang. Dalam berperilaku *Cybersex* ternyata sugesti juga menjadi dasar adanya seorang remaja melakukan perilaku *Cybersex*, karena remaja sangat gampang terpengaruh oleh ajakan yang menjuru pada hal-hal negatif. Sehingga remaja melakukan perilaku *Cybersex* dari menonton dan mengakses video-video pornografi dan melakukannya dengan teman lawan bicaranya yang dilakukan di media sosial.

2.2.2. Bentuk-bentuk Sugesti

1. Auto Sugesti

Auto sugesti adalah bentuk sugesti yang terjadi secara alami. Umpan balik ini juga disebut umpan balik otomatis internal. Dari dalam, itu berarti menawarkan kepada diri sendiri. Sehingga seorang remaja mendorong dirinya dari dalam diri remaja itu sendiri.

2. Hetero Sugesti

Hetero sugesti adalah sugesti yang datang dari orang lain. Proposisi ini disebut proposisi eksternal. Secara eksternal, artinya sugesti dibuat oleh orang atau benda lain di luar orang tersebut, yang dengannya remaja tersebut dapat mempengaruhi tindakan orang lain. (Fandy, 2021)

2.2.3. Jenis-jenis Sugesti

1. Sugesti Kerumunan (Crowd Suggestion) adalah persetujuan yang tidak didasarkan pada argumen tetapi pada keanggotaan atau orang banyak. Seperti pada seorang remaja yang tidak sengaja mendapati temannya dalam menonyon pornografi namun seorang teman lainnya membantu perilaku yang dilakukan remaja tersebut. Sehingga remaja tersebut merasa takut dikucilkan dari kelompoknya.

2. Sugesti Negatif (Negative Suggestion)

Sugesti Negatif (Negative Proposals) adalah proposal yang ditujukan untuk memberikan tekanan atau pembatasan kepada pihak lain, Contohnya seorang teman yang menggancamn teman lainnya akibat teman kelompoknya melakukan perilaku *Cybersex*.

3. Sugesti Prestise (Prestige Suggestion)

Sugesti Prestise adalah Penawaran yang muncul dari prestise orang yang memberikan pengaruh. Contohnya seorang remaja yang melakukan komunikasi secara terus menerus sehingga mampu mengajak melakukan perilaku *Cybersex*, anjuran tersebut akan dilaksanakantampa didahului dengan proses berpikir.

2.3.Remaja

2.3.1. Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan perkembangan individu yang diawali dengan pematangan fisik (organ seksual) sistem reproduksi. Sifat khas remaja adalah rasa ingin tahu yang lebih besar, misalnya terhadap petualangan dan tantangan. Remaja biasanya berani mengambil risiko tanpa berpikir dengan tindakan mereka (Kemenkes RI, 2015).

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), remaja berusia 10 hingga 19 tahun. Menurut Ordonansi Kesehatan RI No. 25 Tahun 2014, remaja adalah penduduk yang berusia antara 10 sampai dengan 18 tahun. Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN), remaja tersebut berusia antara 10 hingga 24 tahun dan belum menikah. Dalam perkembangannya masa peralihan remaja di masyarakat digital ini sebagian besar mengalami banyak perubahan dari segi fisik, emosi, kepribadian, kemampuan dan hormonnya. Dalam perkembangan kepribadian pada seorang remaja mampu memiliki arti khusus bahwa kepribadian seorang remaja mengikuti gaya pergaulan di era digital atau mengikuti lingkungan sekitar yang mampu mempengaruhi kebiasaan remaja tersebut. (Jannah, 2016)

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Perubahan ini diawali dari fisik, kepribadian, emosi, seksual dan pengetahuan. Dalam menentukan pilihan dan keputusan remaja juga dapat dikategorikan masih labil sebab remaja akan gampang terpengaruh terhadap lingkungan dan teman sebayanya. Sehingga remaja di era digital dapat mudah terpengaruh dengan hal-hal negatif dari teman sebaya dan lingkungannya.

2.3.2. Ciri-Ciri pada Remaja

Zulkifli (2008) remaja memiliki beberapa ciri-ciri perubahan diantaranya adalah:

1. Pertumbuhan fisik

Ciri yang di alami oleh remaja pasti pada pertumbuhan fisiknya yang dialami lebih cepat. Perkembangan fisiik mereka jelas terlihat pada bagian tubuh yang semakin berkembang.

2. Perkembangan Seksual

Tanda-tanda perkembangan seksual yang dialami laki-laki seperti alat produksi dengan perubahan tanda-tanda perkembangan seksual.

3. Emosi yang Meluap-Meluap

Keadaan emosi anak muda masih labil, karena erat kaitannya dengan kondisi hormonal. Dalam masyarakat digital, anak muda mudah dipengaruhi oleh hal-hal negatif, misalnya. Sibuk pacaran bisa bikin hamil sebelum menikah, dsb. Perasaan lebih kuat dan lebih mengendalikan diri daripada pikiran yang sebenarnya.

4. Mulai Tertarik Kepada Lawan Jenis.

Secara biologis, manusia terbagi menjadi dua jenis: laki-laki dan perempuan. Dalam kehidupan sosialnya, para remaja ini mulai tertarik dan menjalin hubungan dengan lawan jenis.

5. Terikat dengan Kelompok Remaja

Remaja dalam kehidupan sosialnya sangat tertarik kepada kelompok usia sebayanya sehingga sering kali remaja lebih menmentingkan kelompok teman sebayanya dibandingkan dengan orang tuanya. maka peran yang dialami oleh orang tuanya akan kalah dengan kepentingan yang ada di kelompok teman sebayanya, terlebih lagi di era digital remaja akan lebih mentingkan handphone yang dapat mereka akses lebih luas dan mudah.

2.4. *Cybersex*

2.4.1. Pengertian *Cybersex*

Cybersex terdiri dari kata “cyber” dan “sex”, dimana cyber berarti komunikasi dan informasi atau media seperti telepon, radio, televisi, komputer, internet dan video call. Alat media komunikasi tersebut memiliki fungsi untuk mengirimkan suara dan gambar.

(Arief, 2005) menjelaskan bahwa:

Cybersex adalah media suara dan gambar sex yang dikirim atau ditayangkan oleh cyber. Cybersex juga dapat diartikan sebagai kepuasan/kegembiraan di dunia maya (virtual gratification), dan suatu bentuk baru dari keintiman (a new type of intimacy).

Cybersex dapat merealisasikan khayalan seksualnya dan saling melakukan interaksi dengan seseorang di media sosial dengan motif membahas pornografi atau percakapan *sex*. Kemudian mereka bertukar teks, gambar, dan suara untuk membangkitkan gairah emosional dan seksual satu sama lain. Dalam melakukan percakapan online tersebut, mereka dapat menunjukkan khayalan-khayalan dan imajinasi akan hasrat seksual mereka.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Cybersex* adalah media online yang dapat diakses oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hasrat mereka tanpa harus bertemu langsung. *Cybersex* digunakan dalam merealisasikan khayalan mereka sehingga mereka dapat merasakan sebuah kesenangan tersendiri.

2.4.2. Pengertian Perilaku *Cybersex*

Perilaku *Cybersex* adalah kenikmatan seksual yang dilakukan dengan mencari gambar erotis, berpartisipasi dalam obrolan seks, dan bertukar gambar tentang seks (Cooper, 1999). Demikian pula menurut Carners, Delmonico, dan Griffin (2001), perilaku *Cybersex* adalah perilaku mengakses pornografi di dunia maya dan kemudian dapat berpartisipasi di dalamnya secara real time, yaitu melakukan percakapan seksual online dengan orang lain, mengakses perangkat lunak multimedia, dll. menggunakan perangkat teknis lainnya, seperti *handphone*.

Perilaku *Cybersex* ini akan menimbulkan sebuah ketergantungan yang dialami oleh orang yang selalu mengakses video-video pornografi dalam memenuhi kebutuhan seksualnya. Kegiatan ini dilakukan tanpa kontak fisik dan hubungan seksual, menyalurkan gejolak penetrasi melalui media sosial. Perilaku *Cybersex* juga merupakan alternatif, dan terkadang pengganti, untuk aktivitas seksual yang sebenarnya. (Priyangi, 2018)

Berdasarkan uraian yang disampaikan oleh beberapa pendapat diatas maka, dapat disimpulkan bahwa perilaku *Cybersex* menjadi tempat untuk meresalisasikan hasrat seseorang dalam memenuhi keinginannya melalui menonton video pornografi dan melakukan percakapan *sex* antara dua orang tanpa harus melakukan kontak fisik, sehingga seseorang yang berperilaku *Cybersex* dapat menimbulkan sebuah ketergantungan dan akan terikat dalam berperilaku *Cybersex*.

2.4.3. Bentuk-bentuk Perilaku *Cybersex*

Carners, Delmonico dan Griffin (2001) menyatakan bahwa ada tiga kategori umum perilaku *Cybersex* yaitu :

1. Mengakses pornografi di internet

Internet merupakan tempat dimana kita dapat mengakses sangat luas untuk membuka berbagai macam hal yang ada di dunia maya tersebut. Berbagai macam pornografi yang tersedia di internet juga memiliki kategori yang sangat beragam. Itu dapat ditemukan dalam berbagai bentuk seperti gambar, majalah, cerita. Video. Film, obrolan, dan *game*, Sehingga kebanyakan remaja mudah dalam mendapatkan gambar-gambar hanya dengan mengetik *keyword* yang ada di internet saja.

2. Terlibat dalam real time dengan pasangan online

Chatting *real time* dapat dilakukan menggunakan baran-barang elektronik yang sudah semakin canggih. Terdapat sebuah Internet *chat room*, yang sudah banyak beredar di dunia maya dimana seorang dapat menggunakan dan menemukan pasangan di dalam ruang chat yang mereka akses secara online seperti MiChat. Tinder, Twitter, dll.

3. Multimedia Software (tidak harus online)

Dengan ditemukannya sistem multimedia online, individu juga dapat menemukan dan mengakses perilaku Cybersex dengan membuka majalah terkait erotis di komputer desktop atau laptop mereka. Technology Compact Disc Read-Only Memory (CD-ROM) juga memungkinkan pembuatan perangkat lunak dengan suara. dan video multimedia berisi informasi erotis.

2.4.4. Dampak dari Perilaku Cybersex

Perilaku *Cybersex* menjadi hal yang sangat merugikan bagi remaja yang melakukan hal tersebut. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa seseorang yang sudah ketergantungan melakukan perilaku ini dan melakukan dengan terus-menerus biasanya akan mengganggu aktivitas. merubah pola perilaku dan pola tidur. Seseorang yang melakukan perilaku *Cybersex* biasanya mereka mengisolasi diri dari keluarga, mengabaikan tanggung jawab dan

berubahnya kepribadian yang dialami oleh individu tersebut. (Christiany, 2020)

2.5. Analisis Teori

Teori interaksi sosial yang dikemukakan oleh George Simmel digunakan dalam penelitian ini. Simmel memusatkan perhatiannya pada interaksi sosial dan penciptaan kesadaran individu dengan teori utamanya tentang interaksi simbolik. Simmel berfokus pada masalah skala kecil, terutama tindakan dan interaksi individu. Dalam pemikirannya bentuk-bentuk interaksi Simmel dibedakan menjadi dua yaitu interaksi berdasarkan bentuk dan interaksi berdasarkan tipe.

1. Menurut bentuk, yaitu: Subordinasi dan Superordinasi, Hubungan seksual (prostitusi), Pertukaran, Konflik, Gaya.
2. Menurut tipe, yaitu: antar individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan individu seperti, Orang asing, Pemboros, Pengelana, Bangsawan, Orang miskin.

Menurut Simmel, salah satu kunci interaksi sosial adalah kesadaran, yang menarik perhatian pada interaksi sosial masyarakat melalui penelitian sosiologis. Interaksi sosial yang dimaksud adalah kegiatan sosial dua arah melalui kontak dan komunikasi antara dua orang atau lebih.

Berdasarkan pernyataan yang telah disampaikan, penggunaan teori di atas berkaitan dengan pola interaksi sosial pada perilaku *Cybersex* yang dilakukan remaja yaitu dalam bentuk-bentuk interaksi sosial yang sangat berhubungan dengan penelitian ini. Hal ini didasarkan pada kontak sosial dimana pola interaksi sosial indentik dengan sentuhan langsung. Namun, teori interaksi simbolik yang dibentuk oleh masyarakat digital menunjukkan bahwa proses pemaknaan citra simbol atau pesan dalam bentuk teks menjadi sangat penting,

sehingga proses interaksi sosial tidak dapat dipisahkan dari budaya komunikasi masyarakat digital (Rohayati, 2017).

2.6. Kajian Terdahulu

Banyak penelitian yang mengkaji tentang *Cybersex* dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Kajian terdahulu dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan tolak ukur bagi sebuah penelitian. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang sangat berkaitan dengan penelitian ini. Berikut merupakan referensi penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti:

1. Christiany Juditha

Christiany Juditha (2020) melakukan penelitian mengenai Perilaku *Cybersex* pada Generasi Milenial. Dalam penelitian tersebut, terdapat 168 responden yang tersebar di dua belas kota besar di Indonesia. Teknik analisis data yang digunakan yaitu probability sampling dengan cara simple random sampling. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa 91,7% responden melakukan aktivitas seks offline selama enam bulan terakhir. Adapun aktivitas seks responden yang paling banyak dilakukan dalam bentuk masturbasi/onani sebanyak 53,5%, seanggam/berhubungan badan sebanyak 46,5%, bercumbu (38,2%), dan seks oral (9,7%).

Pada penelitian sebelumnya variable yang mereka gunakan yaitu pada generasi milenial. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan, penelitian menggunakan variabel pola interaksi remaja. Pada penelitian sebelumnya mereka membahas sebagian besarnya responden melakukan aktivitas seks offline. Sedangkan penelitian ini ingin membahas pengaruh pola interaksi remaja pada perilaku *Cybersex* yang melakukan aktivitas seksnya di dunia maya atau online.

2. Nila Anggreiny dan Septi Mayang Sarry

Nila Anggreiny dan Septi Mayang Sarry (2018) melakukan penelitian mengenai Perilaku *Cybersex* pada Remaja. Dalam penelitian tersebut terdapat subjek penelitian terdiri atas laki-laki dan perempuan, yang berjumlah 496 orang. Hal ini menunjukkan bahwa dari 496 remaja di Kota Padang, sebagian besar berada pada kategori beresiko *Cybersex*. Sehingga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa subjek berada pada kategori beresiko. Oleh karena itu, remaja yang termasuk dalam kategori berisiko pada dasarnya tidak memiliki masalah seksual, namun jika internet sex dipraktikkan secara intensif, ada kemungkinan remaja tersebut akan menjadi kecanduan. Selain itu, reaksi paling umum terhadap aktivitas seksual online adalah membuka situs porno, menonton video porno, membaca cerita porno, dan melakukan obrolan seks.

Pada penelitian sebelumnya membahas tentang remaja yang berada dalam kategori berisiko pada *Cybersex*. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan, penelitian menggunakan pengaruh dari pola interaksi remaja yang diciptakan sehingga menimbulkan sebuah *Cybersex*. Pada penelitian sebelumnya mereka membahas sebagian besar data yang didapat mayoritas anak laki-laki yang melakukan *Cybersex*. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus terhadap sebuah pola yang diciptakan oleh remaja mengapa remaja tersebut dapat kecanduan terhadap *Cybersex*.

3. Asriwira Priyangi

Asriwira Priyangi (2018) melakukan penelitian mengenai Hubungan interaksi teman sebaya dengan perilaku *Cybersex* remaja dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara interaksi remaja dengan teman sebayanya dan perilaku *Cybersex*. Dihipotesiskan bahwa semakin tinggi tingkat interaksi teman sebaya, semakin tinggi pula tingkat perilaku *Cybersex* di kalangan remaja. Semakin rendah interaksi dengan teman sebaya, maka semakin rendah pula perilaku *Cybersex*

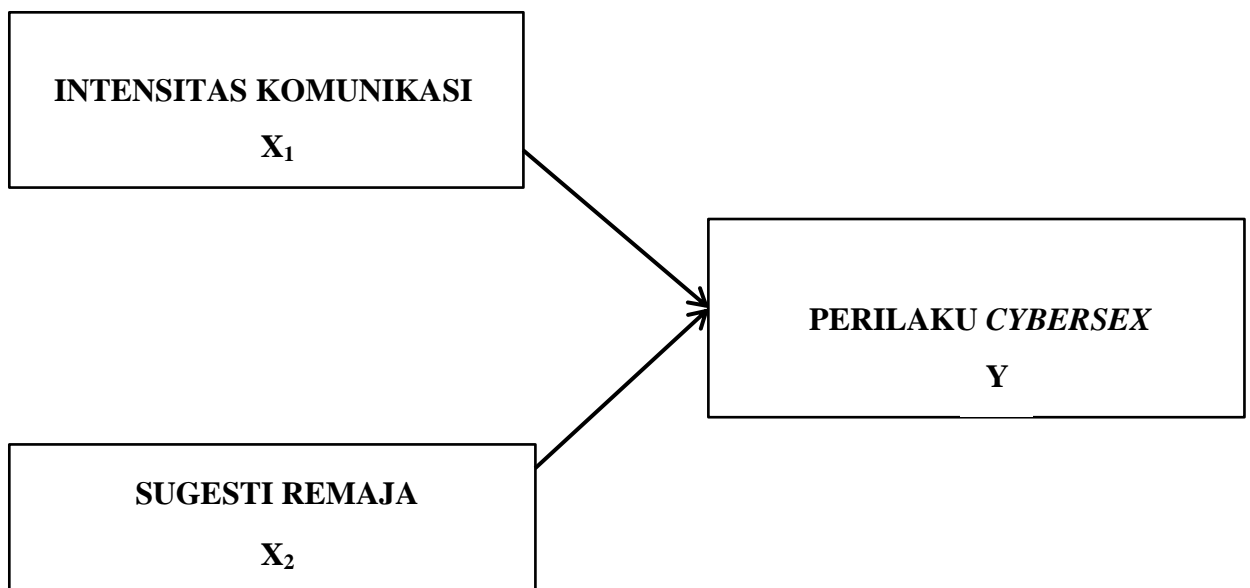
remaja. . Hubungan yang dilakukan oleh remaja dengan mengakses berbagai situs di media sosial menimbulkan beberapa kaitan dan hubungan antara perilaku yang dilakukan dengan interaksi teman sebaya.

Penelitian sebelumnya telah melihat hubungan antara interaksi teman sebaya dan perilaku *Cybersex* remaja. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan, pengaruh terhadap pola interaksinya bila seorang remaja berperilaku rasi. Pada penelitian sebelumnya juga mereka membahas sebagian besar data yang didapat bnyk anak lak-laki yang melakukan *Cybersex*.Sedangkan penelitian ini membahas pengaruh remaja terhadap *Cybersex* yang diciptakan oleh mereka dalam membentuk sebuah pola interaksinya.

2.7.Kerangka Pemikiran

Berikut ini merupakan kerangka pemikiran yang akan digunakan untuk memudahkan proses penelitian:

Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran



2.8.Hipotesis Penelitian

- H1 : Variabel intensitas komunikasi berpengaruh signifikan terhadap perilaku *Cybersex*.
- H2 : Variabel sugesti remaja berpengaruh signifikan terhadap perilaku *Cybersex*.
- H3 : Variabel intensitas komunikasi dan sugesti remaja berpengaruh signifikan terhadap perilaku *Cybersex*.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian

Tipe penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sinambela (2020), penelitian kuantitatif adalah suatu bentuk penelitian yang mengolah data dengan menggunakan angka untuk menghasilkan informasi yang terstruktur. Tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk mengembangkan dan menerapkan model matematika, teori dan hipotesis yang berkaitan dengan fenomena yang ada. . Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian ialah remaja yang terpengaruh dalam berperilaku *Cybersex*. Untuk mengetahui perilaku *Cybersex* variable yang digunakan dalam penelitian ini adalah intensitas komunikasi dan sugesti remaja karena antar variabel tersebut saling berkaitan.

3.2. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah Kota Bandar Lampung tepatnya pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Alasan memilih tempat penelitian ini karena masyarakat di Kota Bandar Lampung sudah banyak yang menggunakan teknologi di berbagai kegiatannya, terutama yang dilakukan oleh remaja itu sendiri. Berdasarkan informasi dari Badan Pusat Statistik Provinsi Lampung, Kementerian Kesehatan (Dirjen Operasi Kesehatan, Badan PPSDMK, Pusat Informasi dan Informasi) dan Kementerian Dalam Negeri, jumlah penduduk Provinsi Lampung pada tahun 2013 adalah 7.932.132 juta jiwa. jutaan orang. Dari data kependudukan di

atas, trend jumlah penduduk dari tahun ke tahun terus meningkat. Jumlah pengguna internet di Provinsi Lampung sebanyak 3,43 juta pengguna. Itu berarti 4.572.246 juta orang di Provinsi Lampung menggunakan internet.

3.3. Definisi Konseptual

Menurut Singarimbun dan Effendi (2001:121) Definisi konseptual adalah penggunaan konsep bekas yang memudahkan peneliti untuk menggunakan konsep tersebut di lapangan. Definisi suatu konsep juga merupakan unsur penelitian yang menjelaskan ciri-ciri masalah yang diteliti.

Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

1. Intensitas Komunikasi

Menurut Devito (2009), intensitas komunikasi adalah tingkat kedalaman dan keluasan pesan yang terjadi saat berkomunikasi dengan orang. Intensitas komunikasi juga dapat terjalin secara mendalam, ditandai dengan kejujuran, keterbukaan, dan rasa saling percaya, yang dapat menimbulkan suatu bentuk tanggap atau tindakan.

2. Sugesti Remaja

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, sugesti adalah pendapat yang diungkapkan, saran, saran dan juga berarti pengaruh yang dapat menggerakkan hati orang dan juga bertindak sebagai dorongan (Trinurmi, 2014).

3. Perilaku *Cybersex*

Menurut Carners, Delmonico, dan Griffin (2001), perilaku *Cybersex* adalah penggunaan pornografi di media sosial. Perilaku *Cybersex* juga dapat dilakukan melalui percakapan seks online dengan orang lain. Hal ini diawali dengan adanya proses imitasi dan sugesti terhadap lawan bicara, sehingga ajakan tersebut membuat seseorang ikuti dalam berperilaku

Cybersex. Perilaku *Cybersex* akan menimbulkan sebuah ketergantungan yang dialami oleh remaja karena tbiasa mengakses video-video pornografi untuk memenuhi kebutuhan seksualnya.

3.4. Definisi Operasional

Definisi fungsional adalah definisi variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik variabel yang dapat diamati (Azwar, 2004). Definisi operasional dari penelitian ini ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.1. Definisi Operasional

Variabel Penelitian	Definisi Variabel	Dimensi	Indikator
Intensitas Komunikasi <i>Cybersex</i> (X1)	Intensitas komunikasi adalah kedalaman seseorang yang dilakukan terus menerus dengan intens waktu kurang lebih selama 3 jam melakukan interaksi yang membahas perilaku <i>Cybersex</i> pada aplikasi Sex Online salah satunya yaitu MiChat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Waktu/Durasi 2. Tingkat kedalaman pesan/chat online 3. Keluasan interaksi/pesan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seberapa sering dan lamanya melakukan komunikasi 2. Seberapa dalam bahasan seseorang dalam percakapan seks online. 3. Seberapa luas tingkat komunikasi yang dilakukan seseorang
Sugesti Remaja (X2)	Pengaruh antara intensitas komunikasi dan sugesti dimasyarakat digital dengan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempengaruhi pikiran 2. Menerima perkataan pensugesti 3. Perubahan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seberapa pengaruh sugesti yang dilakukan oleh teman sebayanya

	perilaku <i>Cybersex</i> pada remaja dan seorang yang menerima pengaruh tersebut tanpa adanya kritik dan penolakan	tingkah Laku	<ol style="list-style-type: none"> 2. Melaksanakan perkataan yang telah disampaikan persuasif 3. Perubahan tingkah laku atau perilaku ke dalam perilaku <i>Cybersex</i>.
Perilaku <i>Cybersex</i> (Y)	Perilaku mengakses pornografi di dunia maya sehingga dapat berpartisipasi di dalamnya secara real time dan menimbulkan sebuah ketergantungan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kedalaman Mengakses situs pornografi. 2. Melakukan percakapan seks 3. Ketergantungan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka situs aplikasi MiChat, Twitter, Web Sex, Tinder, dll. 2. Seberapa sering Melakukan perilaku <i>Cybersex</i> 3. Intensitas melakukan percakapan seks di media online

3.5. Populasi

Populasi merupakan sebuah wilayah yang generalisasi atas subyek atau obyeknya dengan kualitas dan karakteristik yang akan di pelajari dan menjadi sebuah kesimpulan. Menurut Bugin (2000: 40). Populasi merupakan objek dari keseluruhan penelitian, sehingga objek ini dapat menjadi sumber informasi penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah semua remaja laki-laki dan perempuan yang berperilaku *Cybersex* di FISIP Universitas Lampung.

Tabel 3.2 Populasi FISIP UNILA

Jurusan Angkatan 2017- 2022	Total
Sosiologi	484
Ilmu Pemerintahan	512
Ilmu Komunikasi	644
Ilmu Administrasi Negara	636
Ilmu Administrasi Bisnis	630
Hubungan Internasional	638

3.6. Sampel

Nana Sujana dan Ibrahim (2004:

85) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang dapat dijangkau dan memiliki karakteristik yang sama dengan populasi. Dalam penelitian ini menggunakan metode *probability sampling* yakni teknik pengambilan sampel yang memberikan setiap anggota populasi kesempatan yang sama untuk dimasukkan dalam sampel. Dalam penelitian ini digunakan teknik simple random sampling yaitu artinya teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi. Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan tolak ukur penentuan sampel sebagai berikut:

1. Remaja berumur 19 – 24 tahun.
2. Mahasiswa FISIP UNILA

3. Laki-laki dan perempuan yang suka mengakses video pornografi

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan sampel penelitian berdasarkan rumus pendapat Slovin.

$$\frac{n=z^2p(1-p)}{d^2}$$

Keterangan:

n = Sampel keseluruhan

z = Standar nilai = 1,96

p = Estimasi maksimal = 50% = 0,5

d = alpha (0,10) atau *sampling error* = 10%

Jumlah keseluruhan populasi diatas apabila dimasukkan kedalam rumus akan menghasilkan jumlah sampel keseluruhan sebagai berikut:

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 (1-0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,841 \cdot 0,5 (0,5)}{0,01}$$

$$n = \frac{0,964}{0,01}$$

$$n = 96,4 \text{ orang}$$

Dari hasil diatas, besaran sampel penelitian adalah 96,4 sampel namun, dibulatkan oleh peneliti sebanyak 96 sampel.

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013:224) Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah untuk memperoleh informasi. Dalam mendapatkan sebuah data diperlukannya teknik pengumpulan data karena Tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan informasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data dimana responden menerima serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis. Peneliti menggunakan google form untuk menyebar kuesioner

penelitian kepada responden FISIP Universitas Lampung, Kemudian melakukan observasi pada FISIP Universitas Lampung. Hal ini dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan data mengenai gambaran umum Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dan jawaban responden penelitian.

3.8. Skala Pengukuran Variabel

Penelitian ini menggunakan skala pengukuran variabel penelitian yaitu skala ordinal. Menurut Irianto (2015), Skala ordinal adalah skala berbasis peringkat, diurutkan dari tingkat tertinggi ke tingkat terendah atau sebaliknya. Skala ordinal disebut juga sebagai skala yang sudah berbeda, tetapi perbedaan antara satu angka dengan angka lainnya tidak konsisten (tidak ada interval tetap). Skala ordinal adalah skala yang berkaitan dengan variabel yang kategorinya selain menunjukkan perbedaan juga menunjukkan tingkatan yang berbeda. Dalam penelitian ini terdapat empat kategori penilaian jawaban yang mengandung variasi nilai bertingkat, antara lain

Tabel 3.3. Skala Pengukuran Variabel

Kriteria	Kategori	Skor
Sangat Sering	SS	4
Sering	S	3
Kadang-kadang	KK	2
Tidak Pernah	TP	1

3.9. Alat Analisis Data

Penelitian ini menggunakan SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) untuk menganalisis data. Menurut SPSS Jonathan Sarwono (2006:1) bahwa SPSS adalah program aplikasi yang memungkinkan perhitungan statistik dilakukan di komputer. SPSS dapat dilakukan dengan mudah dan cepat dengan program yang sederhana hingga kompleks.

3.10. Teknik Analisis Data

3.10.1. Uji Validitas Data

Uji validitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur adalah benar-benar variabel yang ingin diteliti oleh peneliti (Cooper dan Schindler, dalam Zulganef, 2006), mengingat instrumen yang digunakan dalam pengukuran yaitu apa yang sedang diukur. diantaranya adalah uji validitas . Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y

$\sum x$ = Skor total dari setiap variabel (faktor yang mempengaruhi)

$\sum y$ = Skor total dari seluruh variabel (skor total)

n = Jumlah responden

$\sum xy$ = Hasil kali X dan Y

Dari sini dapat disimpulkan bahwa indikator dikatakan valid jika penjumlahan nilai koefisien dari bilangan r lebih besar dari r tabel. Kemudian, jika angka R lebih kecil dari R tabel, maka indikator dianggap tidak valid.

3.10.2. Uji Reliabilitas Data

Menurut Ghosal (2009), uji reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu kuesioner sebagai indikator variabel atau konstruk pengukuran tertentu. Suatu kuesioner dianggap andal (relabel) atau konsisten ketika respons seseorang terhadap pernyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Penelitian ini menggunakan metode uji tunggal atau metode alpha

(Cronbach) untuk menilai reliabilitas instrumen. Suatu konstruk atau variabel dianggap reliabel jika memberikan nilai $\alpha > 0,60$.

Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas

Rentang Skor	Kriteria
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,000 – 0,200	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2008)

3.11. Uji Asumsi Klasik

3.11.1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah model regresi antara variabel terkait dan variabel bebas berdistribusi normal atau tidak (Ghozali, 2006). Normalitas dapat dilihat dari normal probability plot yang membandingkan distribusi kumulatif jika diperoleh dari data sebenarnya dengan distribusi kumulatif dari distribusi normal. Hasil distribusi data dapat dikatakan normal jika terdapat sebaran titik disekitar diagonal dan sebaran mengikuti arah diagonal.

3.11.2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas merupakan uji data yang diperlukan untuk mengetahui apakah ada variabel bebas yang menunjukkan kesamaan antar variabel bebas suatu model. Dalam model regresi sejati, Anda seharusnya tidak menemukan korelasi antara variabel independen, dan itulah tujuannya tidak ada multikolinearitas dalam variabel penjelas. Semua variabel penjelas diberikan

dalam model ini. Suatu model regresi dikatakan bebas dari masalah multikolinearitas apabila suatu korelasi antar variabel independennya menyanding 0,5. Namun dengan hal ini dapat diketahui melalui besaran VIF, dimana jika nilai $VIF < 10$, artinya model regresi bebas multikolinearitas (Ghozali, 2006).

3.11.3. Uji Heteroskedastisitas

Kemampuan untuk menguji bahwa kesalahan residual model regresi tidak memiliki varian konstan dari pengamatan ke pengamatan. Jika varian dari residual berbeda dari pengamatan ke pengamatan, maka kita dapat berbicara tentang heteroskedastisitas. Menurut Santoso, Sangadji dan Sopiah (2010: 149) menjelaskan bahwa ketika mengamati ada atau tidaknya heteroskedastisitas, hal ini dapat dilihat dari sebaran yang tidak memiliki pola tertentu dalam plotnya. Jika ada pola tertentu, maka terjadi heteroskedastisitas. Model regresi yang dapat diikuti menyatakan tidak terjadi heteroskedastisitas. Langkah pertama dalam menentukan model regresi adalah tidak adanya heteroskedastisitas. Artinya, jika tidak ada pola yang jelas dan titik-titik pada sumbu Y terdistribusi di atas dan di bawah 0 (nol), berarti tidak terjadi heteroskedastisitas.

3.12. Uji Hipotesis

3.12.1. Uji Parsial (uji t)

Uji t adalah uji koefisien regresi parsial satu lawan satu yang menentukan apakah variabel bebas (X) mempengaruhi variabel terikat (Y) secara individual, dimana salah satu variabel bebas dikendalikan (tetap).

$H_0 : b_i = 0$ artinya suatu variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

$H_1 : b_i > 0$ artinya suatu variabel independen berpengaruh positif terhadap variabel dependen.

Kriteria pengujian

- a. Taraf Signifikan ($\alpha = 0,5$)
- b. Distribusi t dengan derajat kebebasan ($n-k$)
- c. Apabila $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima
- d. Apabila $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

3.12.2. Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan menentukan hubungan variabel independen terhadap variabel dependen. Uji-F mencari variabel independen (bebas) yang secara bersamaan berpengaruh positif terhadap variabel dependen (terikat). Keputusan uji-F adalah:

- a. Apabila $f \text{ hitung} > f \text{ tabel}$, maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.
- b. Apabila $f \text{ hitung} < f \text{ tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

3.12.3. Koefisien Determinasi (R^2)

Dalam pengujian, tujuan koefisien determinasi adalah untuk menetapkan ketelitian garis yang diperoleh. (Sudarmanto, 2005:206). Karena nilai koefisien determinannya adalah $0 < R^2 < 1$ yang berarti semakin kecil R^2 maka kemampuan variabel bebas melebihi variabel terikat sangat terbatas.

Tabel 3.5 Koefisien Korelasi

Rentang Skor	Kriteria
0,80 – 1,000	Sangat tinggi
0,60 – 0,799	Tinggi
0,40 – 0,599	Cukup
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat rendah

Sumber: Sugiyono (2012)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel intensitas komunikasi (X1), sugesti remaja (X2) perilaku *Cybersex*(Y) menunjukkan pengaruh yang positif. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ditemukan adanya pengaruh signifikan antara variabel intensitas komunikasi terhadap perilaku *Cybersex*. Hal ini mengindikasikan bahwa intensitas komunikasi dalam waktu kurang lebih 3 jam mampu menarik perhatian remaja untuk melakukan perilaku *Cybersex* seperti menonton atau mengakses pornografi di media sosial.
2. Hasil penelitian ditemukan adanya pengaruh signifikan antara variabel sugesti remaja terhadap perilaku *Cybersex*. Hal ini mengindikasikan bahwa sugesti remaja dalam mempengaruhi temannya terkait menonton atau mengakses situs pornografi mampu menarik perhatian remaja tersebut untuk melakukan perilaku *Cybersex* tersebut di media sosial.
3. Intensitas komunikasi dan sugesti remaja secara bersamaan, keduanya mampu menarik atau berpengaruh pada remaja untuk berperilaku *Cybersex*.

Pada hasil olah data sampel penelitian jenis kelamin, hasil jawaban responden dapat disimpulkan bahwa jumlah responden pada variabel intensitas komunikasi, sugesti remaja dan perilaku *Cybersex* banyak didominasi oleh jenis kelamin Laki-laki dibandingkan dengan jenis kelamin perempuan dengan nilai rata-rata 54,17%. Sedangkan perempuan memiliki nilai rata-rata

45,83%. Sehingga hasil dari penelitian ini pada ketiga variabel penelitian banyak dilakukan oleh laki-laki terhadap intensitasnya seorang remaja melakukan perilaku *Cybersex*.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan saran yang bermanfaat. Saran berikut telah dirangkum oleh para peneliti:

1. Bagi Pemerintah

Diharapkan pemerintah, khususnya Meteri Komunikasi dan Informatika tidak hanya membuat peraturan mengenai larangan membuka situs pornografi saja. namun juga perlu adanya peraturan mengenai pemberlakuan pembatasan serta pengawasan terhadap remaja yang membuka situs illegal tersebut.

2. Bagi Peneliti

Kami berharap para peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian dengan topik yang sama dapat melakukannya mengembangkan indikator dalam penelitiannya sehingga dapat memmperoleh hasil yang akurat, Untuk peneliti selanjutnya juga diharapkan untuk melakukan penelitian dilokasi, topic penelitian, spesifikasi responden yang berbeda dan lebih mendalamkan terkait teori-teori yang membahas perilaku *Cybersex* dimana zaman akan semakin berkembang dan teknologi semakin canggih. Sehingga penelitian yang ada akan semakin berkembang dan beraneka ragam.

3. Bagi Remaja

Diharapkan remaja yang berperilaku *Cybersex* harus lebih mengurangi dan memperhatikan dampak yang ditimbulkan akibat perilaku tersebut. Hal ini remaja mampu dibutuhkanya pengawasan dan aktivitas yang lebih kearah

positif, sehingga mampu mendapatkan perilaku yang lebih relefa dan bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019, Juni). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen terhadap Peningkatan. *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 6, 1-19.
- Aini, Ela Nur. Interaksi Sosial dalam Novel Suraya Karya Nafi'ah Al Ma'rab (Kajian Teori Georg Simmel).
- Anggreiny, Nila dan Septi Mayang Sarry. 2018. Kontrol Sosial pada Remaja yang Mengakses Cybersex. *Jurnal RAP UNP*. Vol. 9, No. 2. hal. 160-171.
- Anggraeni, R. (2022, Mei 9). *Sindonews*. Retrieved November 17, 2022, from [edukasi.okezone.com: https://edukasi.okezone.com/read/2022/05/09/624/2591198/kenali-pola-pola-interaksi-sosial-ini-bentuknya?page=3](https://edukasi.okezone.com/read/2022/05/09/624/2591198/kenali-pola-pola-interaksi-sosial-ini-bentuknya?page=3)
- Apriyono, Ari dan Abdullah Taman. 2013. Analisis Overreaction pada Saham Perusahaan Manufaktur di Bursa Efek Indonesia (BEI) Periode 2005-2009. *Jurnal Nomina*. Vol. 2 No.2.
- Arief, B. N. (2005). *Tindak Pidana Mayantara*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aulia, Siti Latifa Resky dan Usman, Arfianty. 2020. Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Perilaku Remaja Seksual di SMA Negeri 1 Parepare. *Jurnal Ilmiah Manusia dan Kesehatan*. Vol. 3, No. 3.
- Diananda, Amita. 2018. Psikologi Remaja dan Permasalahannya. *ISTIGHNA*. Vol. 1. No 1.
- Fadilla, C. S. (2022). Perilaku Imitasi terhadap Fenomena viral di Media Sosial : Studi pada Slogan. *Skripsi*.

- Fanani, Iqbal. dkk. Pengaruh Kepuasan Kerja dan Komitmen Organizational Citizenship Behavior (OCB) (Studi Kasus RSU UKI). *fundamental management journal* . Vol. 1(S) No.1 Part 3 (E-UKI) Special Issue of Indonesian Christian University
- Fandy. (2021). *Pengertian Sugesti: Proses dan Pengaruh Sugesti dalam Diri Seseorang*. Retrieved Maret 12, 2023, from Gramedia Blog: <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-sugesti/#>
- Hani, Ummu, Rini Hartati, dan Nurul Aiyuda. 2020. Kontrol Diri terhadap Perilaku Cybersex pada Remaja. *Jurnal Psikologi*. Vol. 3 No. 2.
- Harmaini dan Sri Ayu Novitriani. 2018. Perbedaan Cybersex pada Remaja di Tinjau dari Usia dan Jenis Kelamin di Pekanbaru. *Jurnal Psikologi*. Vol. 3.No. 2.
- Hendryadi. (2010, January 24). *Populasi dan Sampel*. Retrieved Desember 11, 2022, from Teorionline : <https://teorionline.wordpress.com/2010/01/24/populasi-dan-sampel/>
- Indrawan , B. S. (2013). Intensitas Komunikasi dengan Menggunakan Blackberry Messenger ditinjau dari Konformitas dan Tipe Kepribadian Ekstraversion. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, 02 No 02*, 1-21.
- Jannah, M. (2016, April). Remaja dan Tugas-tugas Perkembangannya dalam Islam. *Jurnal Psikoislamedia, 1(1)*, 1-14.
- Juditha, Christiany. 2020. Perilaku Cybersex pada Generasi Milenial. *Jurnal Pekommas*. Vol. 5 No. 1.
- MG, . (2017, April). Peranan Interaksi dalam Komunikasi menurut Islam. *Jurnal Warta Edisi* : 52, 1-30.
- Nainggolan, V., Rondonuwu, S., & Waleleng, G. (n.d.). Peranan Media Sosial Instagram dalam Interaksi Sosisal. 1-15.
- Oktavia, F. (2016). Upaya komunikasi interpersonal kepaladesa dalam memediasi kepentingan PT. Bukit Borneo Sejahtera dengan masyarakat desa long lunuk. *eJournal Ilmu Komunikasi, Vol 4. No 1*, 1-15.
- Permatasary, N. R., & Indriyanto, R. (n.d.). Interaksi Sosial Penari Bujangganong pada Sale Creative Community di Desa Sale Kabupaten Rembang. 1-14.

- Priyangi, A. (2018). Hubungan Antara Interaksi Teman Sebaya. *Skripsi*.
- Rahayuning, trimukti. 2019. Cybersex (Aktivitas Seksual Melalui Media Gawai). *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*. Vol. 5, No. 9.
- Rahmawati, D. (2021, Maret 22). *SehatQ*. Retrieved November 27, 2022, from sehatq.com: <https://www.sehatq.com/artikel/memahami-pengertian-remaja-dan-tahap-perkembangannya>
- Robani, Muhamad. 2019. Hubungan Kontrol Diri dan Perilaku Cybersex pada Remaja di SMA “X” Kota Semarang. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.
- Rohayati. (2017). PROSES KOMUNIKASI MASYARAKAT CYBER DALAM. *Jurnal RISALAH*, 28, 1-12.
- Sandang, Y. (2017). Memahami Masyarakat Digital. 1-9.
- Sella, Y. P. (2013). Analisa Perilaku Imitasi Dikalangan Remaja Setelah Menonton Tayangan Drama Seri Korea di Indosiar (Studi. *eJournal Ilmu Komunikasi, 1 No 3*, 1-16.
- Trinurmi, S. (2014). Pengaruh Sugesti dalam Pencapaian Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam, Vol 1. No 1*, 1-12.
- Utomo, P., & Prayogi, F. (2021, januari). Literasi Digital: Perilaku dan Interaksi Sosial Masyarakat Bengkulu. *Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 3, 1-12.
- Wardani P, S., & Permatasari, S. I. (2022, januari). Pengaruh Pengembangan Karier dan Disiplin Kerja. *jurnal ilmiah M-Progress, 12*, 1-13.
- Wardhani, Citra Kusuma. 2011. Analisis Tingkat Interaksi Sosial Remaja Peserta Home Schooling Menggunakan Metode Komunitas Studi Kasus Home Schooling Kak Seto Semarang. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma.
- Wulan, D. N. (2007). Hubungan Antara Peranan Kelompok Teman Sebaya UBUNGAN. *Skripsi*.
- Wulandari, A. (2014, Mei). Karakteristik Pertumbuhan. *Jurnal Keperawatan Anak*, 2(1), 1-5.
- Xiao, A. (2018, Agustus). Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi. *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 7(2), 94-99.
- Yusuf LN, S. (2011). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja,. 184.

Yustina, Aini. (2019). Pengaruh Intensitas Komunikasi Orang Tua dan Anak Terhadap Perilaku Seksual Pranikah pada Remaja. *Skripsi*. Universitas Bosowa Makassar.

Zulkifli. (2008). Psikologi Perkembangan. 65-67