

**HUBUNGAN ANTARA INTERAKSI TEMAN SEBAYA
DENGAN PERILAKU *CYBERSEX* PADA REMAJA**

SKRIPSI

OLEH:

ASRIWIRA PRIYANGGI

14.860.0336



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

MEDAN

2018

**HUBUNGAN ANTARA INTERAKSI TEMAN SEBAYA
DENGAN PERILAKU *CYBERSEX* PADA REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memeroleh

Gelar Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi

Universitas Medan Area

OLEH :

ASRIWIRA PRIYANGGI

14.860.0336



FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2018

LEMBAR PENGESAHAN

Dipertahankan di Dapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat Guna Memeroleh Gelar Sarjana (S1) Psikologi

Pada Tanggal

7 Juni 2018



Dewan Penguji

1. **Hasanuddin, PhD**
2. Dr. Nur'aini, MS
3. Azhar Aziz, S. Psi, MA
4. Andy Chandra, S. Psi, M. Psi

Tanda Tangan

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Interaksi Teman Sebaya Dengan Perilaku *Cybersex* Pada Remaja

Nama Mahasiswa : Asriwira Priyangi

NPM : 14.860.0336

Bagian : Psikologi Perkembangan

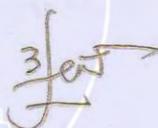
Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing

Pembimbing I



Azhar Aziz, S.Psi.MA

Pembimbing II



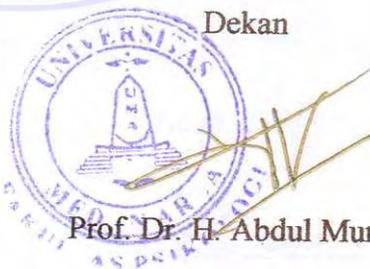
Andy Chandra, S. Psi, M. Psi

Kepala Bagian



Azhar Aziz, S. Psi, MA

Dekan



Prof. Dr. H. Abdul Munir, M.Pd

Tanggal Sidang Meja Hijau

7 Juni 2018

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa apa yang tertulis dalam skripsi ini adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi maka saya rela gelar keserjanaan saya dicabut.



Medan, 7 Juni 2018

Peneliti



(Asriwira Priyangi)

NIM 14.860.0336

HUBUNGAN ANTARA INTERAKSI TEMAN SEBAYA DENGAN PERILAKU *CYBERSEX* PADA REMAJA

ASRIWIRA PRIYANGGI

abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan interaksi teman sebaya dengan perilaku *cybersex* pada remaja di Kelurahan Kenangan. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 13-20 tahun, yang berjumlah 55 remaja. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *snowball sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan dua skala, yaitu skala interaksi teman sebaya dan skala perilaku *cybersex*. Analisis data menggunakan teknik korelasi *product moment* (r_{xy}) yaitu sebesar 0.730 dengan $P = 0,000 < 0,01$, artinya terdapat hubungan positif dan signifikan antara interaksi teman sebaya dengan perilaku *cybersex* pada remaja yang menunjukkan bahwa semakin tinggi interaksi teman sebaya remaja maka semakin tinggi perilaku *cybersex*-nya. Sebaliknya semakin rendah interaksi teman sebaya maka semakin rendah perilaku *cybersex*-nya. Interaksi teman sebaya remaja dalam penelitian ini tergolong tinggi karena (mean empirik = 78,96 > mean hipotetik = 65 dimana selisihnya melebihi bilangan SD = 7,347). Dan perilaku *cybersex* juga tergolong tinggi, karena (mean empirik = 77,27 > mean hipotetik = 65 dimana selisihnya melebihi bilangan SD = 7,505). Adapun koefisien determinasi dari korelasi tersebut sebesar $r^2 = 0,532$ interaksi teman sebaya memberikan sumbangan terhadap perilaku *cybersex* sebesar 53,2%. Hasil penelitian ini sesuai hipotesis dengan hasil penelitian di lapangan. Menyatakan hipotesis diterima.

Kata Kunci : Interaksi Teman Sebaya, Perilaku *Cybersex*, Remaja.

THE CORRELATION BETWEEN PEER GROUP INTERACTIONS WITH CYBERSEX BEHAVIOR IN ADOLESCENT

ASRIWIRA PRIYANGGI

abstract

This study aims to see the correlation of peer interactions with cybersex behavior in adolescents in the urban village of Kenangan in this study is the final adolescent aged 16-20 years, which amounted to 55 teenagers. Sampling technique using snowball sampling technique. The data were collected using two scales, namely peer interaction scale and behavioral scale. Data analysis using correlation technique (r_{xy}) of 0.730 with $p = 0.000 < 0,01$, meaning there is a positive and significant relationship between peer interaction with cybersex behavior in adolescent which indicate that the higher interaction of teen peers hence the higher cybersex behavior. Conversely, the lower the interaction of peers the lower the cybersex behavior. The interaction of adolescent peers in this study is high because (mean empirical = 78,96.> Hypothetical mean = 65 where the difference exceeds SD number = 7,347). And cybersex behavior is also high, because (empirical mean = 77.27.> Hypothetical mean = 65 where the difference exceeds SD number = 7,505). The coefficient of determination of the correlation of $r^2 = 0,532$ peer interaction contributes to cybersex behavior of 53.2%. The results of this study is in accordance with the hypothesis with the results of research in the field.

Keywords: Peer Interaction, Cybersex Behavior, Adolescent.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa yang senantiasa melimpahkan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini. Tak hentinya saya mengucapkan rasa syukur kepada Allah yang memberikan segala kemudahan dan kelancaran hingga tiap bait doa yang saya sebutkan di kabulkan oleh Allah dalam menyelesaikan skripsi ini. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Hubungan Antara Interaksi Teman Sebaya Dengan Perilaku *Cybersex* Pada Remaja ”.

Peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan kerjasama yang baik dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yayasan Haji Agus Salim Universitas Medan Area
2. Prof. Dr. Dadan Ramdan, M. Eng, MSc selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Munir, M.Pd selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Bapak Hairul Anwar Dalimunthe, S.Psi, M.Si selaku Wakil Dekan I Bidang Kurikulum Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
5. Bapak Syafrizaldi, S. Psi, M. Psi selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

6. Bapak Azhar Aziz, S. Psi, MA selaku Kepala Jurusan Psikologi Perkembangan yang memberikan kemudahan dalam urusan administrasi skripsi.
7. Bapak Dr. Hasanuddin selaku ketua dalam sidang yang telah meluangkan waktu untuk memimpin jalannya sidang.
8. Ibu Dr. Hj. Nuraini, MS selaku sekretaris yang telah bersedia mengkritisi dan memberi saran membangun pada skripsi saya.
9. Bapak Azhar Aziz, S.Psi, M.A selaku dosen pembimbing I (satu), sosok dosen yang menjadi inspirasi saya dalam kehidupan. Sosok yang tanpa sadar menularkan keberanian, kerja keras, dan semangat. Sosok yang menginginkan saya sukses dan akan bahagia bila melihat saya sukses.
10. Bapak Andy Chandra, S.Psi, M.Psi selaku dosen pembimbing II (dua) yang selalu menerima saya untuk bimbingan di rumah sakit. Terima kasih telah membimbing dengan penuh keceriaan dan candaan yang dapat menghilangkan rasa penat setelah merevisi sehingga skripsi saya selesai dengan baik dan tepat waktu.
11. Ibu Rahmi Lubis, S. Psi, M. Psi selaku dosen yang selalu mempercayai saya dalam tugas-tugasnya sehingga menjadikan saya banyak belajar ilmu baru dan bersedia memberikan masukan pada skripsi saya.
12. Para Dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan memotivasi peneliti dan
13. Para staf tata usaha Program Studi Psikologi Universitas Medan Area. Kakak Irsa yang dengan lembutnya menjawab pertanyaan saya, Abang

Fajar yang mempermudah pengurusan surat-menyurat, Bapak Ramdani yang selalu memberikan kesempatan dan kemudahan berada dipustaka mencari referensi, Kakak Masnah yang selalu mengingatkan jika ada kesalahan, mereka memberikan motivasi dan sangat menghibur.

14. Teruntuk keluarga besar saya yang sangat mendukung dengan susah payah memberikan pendidikan yang layak kepada saya.
15. Pertama, Mama Suryani dengan kesungguhannya mendidik saya dengan status *singel parent* tanpa ada rasa takut sedikitpun terus berusaha menjadikan saya seorang Sarjana.
16. Alm. AKP. Asrizal yaitu Papa saya yang telah tiada dan menurunkan semangatnya kepada saya. Inilah anakmu yang telah menjadi Sarjana. Saya mencintaimu.
17. Kakak Nenny dan Kakak Meita yang selalu bekerja keras bahu-membahu membiayai kuliah saya tanpa pamrih. Terima kasih telah memikirkan dengan keras masa depan saya. Abang Dirga yang bersedia mengantarkan dan membantu memenuhi keperluan skripsi. Abang Fadel yang tak lupa membantu biaya kuliah. Adik saya Arie, walaupun kita sering bertengkar tapi tidak pernah menolak mengantarkan saya bimbingan ke rumah sakit. Pak Ijan yang selalu memasak makanan setiap hari untuk memenuhi gizi saya.
18. Teruntuk DHASMARTIU yang selalu menemani saya disaat rasa sepi, galau, dan menjadi tempat diskusi. Mereka yang selalu menerima kekurangan saya. Angel, *arigatou gozaimasu kakashi*. Devi, sahabat yang

pertama saya kenal saat masuk kuliah. Indah, sahabat senasib yang sering mengantarkan saya pulang dan membantu saya saat tidak memiliki uang. Ria, *Syukron Ukhtifillah*. Triyana, *Thanks you're my inspiration*. Saadah, yang selalu senang berjalan-jalan dan keberadaannya selalu dirindukan. Ulfha, *Saranghae*. Moly, *Mangat That*. Cak Iqbal, *mater sakalangkong cak*.

19. Teman-teman Kelas Psikologi C 2014 terima kasih telah bekerja sama dengan cukup baik dan mengajarkan saya menjadi seorang pemimpin.
20. Sulinawati dan Ayu Purnama yang telah membantu saya memberikan referensi dalam menyelesaikan skripsi.
21. Wahyu Maulana (Yayuk), terima kasih telah hadir di kehidupan saya dan mengajarkan banyak hal.
22. Semua pihak yang telah membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Medan, 7 Juni 2018

Asriwira Priyangi

14.860.0336

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Persetujuan	i
Halaman Pengesahan	ii
Surat Pernyataan	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Remaja	12
1. Pengertian Remaja	12

2. Tugas Perkembangan Remaja	14
3. Ciri-ciri Remaja	19
4. Aspek-aspek Perkembangan Remaja	22
B. Perilaku <i>Cybersex</i>	23
1. Pengertian Perilaku	23
2. Pengertian Perilaku <i>Cybersex</i>	25
3. Bentuk-bentuk Perilaku <i>Cybersex</i>	27
4. Klasifikasi Pengguna <i>Cybersex</i>	28
5. Aspek-aspek Perilaku <i>Cybersex</i>	30
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku <i>Cybersex</i>	32
C. Interaksi Teman Sebaya	34
1. Pengertian Interaksi Teman	34
2. Ciri-ciri Interaksi Teman Sebaya	36
3. Bentuk-bentuk Interaksi Teman Sebaya	38
4. Fungsi Kelompok Teman Sebaya	39
5. Aspek-aspek Interaksi Teman Sebaya	41
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Teman Sebaya	42
D. Hubungan Antara Interaksi Teman Sebaya dengan Perilaku <i>Cybersex</i>	44
E. Kerangka Konseptual	47
F. Hipotesis	47
BAB III METODELOGI PENELITIAN	48
A. Tipe Penelitian	48
B. Identifikasi Variabel Penelitian	48

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	48
D. Subjek Penelitian	50
1. Populasi Penelitian	50
2. Sampel Penelitian	50
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	53
1. Validitas	53
2. Realibilitas	55
G. Metode Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Orientasi Kancas Penelitian	57
B. Persiapan Penelitian	59
1. Persiapan Administrasi	59
2. Persiapan Alat Ukur	59
3. Uji Coba Terpakai Alat Ukur	61
C. Pelaksanaan Penelitian	65
D. Analisis Data dan Hasil Penelitian	66
1. Uji Asumsi	66
2. Perhitungan Analisis Data Korelasi Product Moment	68
3. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik	69
E. Pembahasan	71

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	76
A. Simpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
DAFTAR TABEL	xvii
LAMPIRAN	xviii



DAFTAR TABEL

TABEL

1. Distribusi Butir Skala Interaksi Teman Sebaya Sebelum Uji Coba ...	59
2. Distribusi Butir Skala Perilaku <i>Cybersex</i> Sebelum Uji Coba	60
3. Distribusi Penyebaran Butir-butir Pernyataan Skala Interaksi Teman Sebaya Setelah Uji Coba.....	62
4. Distribusi Penyebaran Butir-butir Pernyataan Skala Perilaku <i>Cybersex</i> Setelah Uji Coba.....	63
5. Perhitungan Reliabilitas	64
6. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran.....	66
7. Rangkuman Hasil Perhitungan.....	67
8. Uji Linearitas Hubungan Hasil perhitungan Korelasi <i>Product Moment</i> Koefisien Determinan (r^2).....	68
9. Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata Hipotetik dan Nilai Rata-rata Empirik.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN

A. ALAT UKUR PENELITIAN	xix
Skala Interaksi Teman Sebaya	xx
Skala Perilaku <i>Cybersex</i>	xxii
B. DATA PENELITIAN	xxiv
Data Uji Coba Skala Interaksi Teman Sebaya	
Data Ui Coba Skala Perilaku <i>Cybersex</i>	
C. UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DATA	xxv
Uji Reliabilitas dan Validitas Skala Interaksi Teman Sebaya	xxvi
Uji Rliabilitas dan Validitas Perilaku <i>Cybersex</i>	xxiv
D. ANALISI DATA PENELITIAN	xxxi
Uji Normalitas Sebaran	xxxiii
Uji Linearitas	xxxiv
Uji Hipotesis	xxxvi
E. SURAT KETERANGAN PENELITIAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Remaja adalah masa sejuta transisi yang ditandai dengan adanya perubahan aspek-aspek kehidupan yang membutuhkan waktu untuk menyesuaikan dalam diri individu. Remaja yang dalam bahasa aslinya disebut dengan *adolanscense*, berasal dari bahasa Latin yang artinya, “tumbuh untuk mencapai kematangan”. Kematangan yang dimaksud adalah pada masa remaja ini individu akan melalui periode perubahan siklus biologis maupun psikis. Perubahan siklus biologis ditandai dengan mulainya masa pubertas dan perubahan siklus psikis ditandai dengan peran remaja dalam lingkungannya. Dalam perkembangannya lebih lanjut istilah *adolascense* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik atau biologis yang harus dihadapi oleh individu.

Hurlock (2002) membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16 atau 17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 tahun hingga 20 tahun). Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa. Tugas-tugas itu disebut dengan tugas perkembangan remaja.

Tugas perkembangan remaja menurut Hurlock (2002) yang harus dilalui adalah mampu menerima keadaan fisik, mampu menerima dan

memahami peran seks usia dewasa, pencarian jati diri, mampu membina hubungan baik dengan individu dan kelompok lain, mencapai kemandirian emosional. Tugas perkembangan tersebut dapat mengakibatkan krisis pada remaja yang akan menimbulkan berbagai masalah karena remaja berada pada masa peralihan antara masa anak-anak dan dewasa, status remaja yang agak kabur baik bagi dirinya maupun bagi lingkungannya. Masalah yang timbul akibat remaja yang baru memulai untuk mengatur kehidupannya. Terutama mengenai masalah seksual yang remaja alami.

Perubahan pada aspek seksual berkaitan dengan matangnya kelenjar hipofisa yang merangsang pengeluaran hormon yang mempengaruhi organ-organ reproduksi yang menyebabkan dorongan seksual remaja meningkat dinyatakan oleh Maramis (dalam Rahmawati, 2002). Matangnya organ-organ seksual ini menjadikan remaja lebih sensitif pada kegiatan seksual. Selain perubahan aspek seksual, remaja juga mengalami perubahan perkembangan intelektual yang meningkat. Hal ini menyebabkan remaja mencapai tahap pra operasional formal seperti yang dikemukakan oleh Piaget. Tahap ini menjadikan remaja mampu berpikir secara lebih abstrak, menguji hipotesis, dan mempertimbangkan segala hal (dalam Papalia, dkk., 2008).

Matangnya organ-organ seksual yang didukung oleh berkembangnya intelektual membuat remaja memiliki rasa ingin tahu yang kuat. Remaja yang merasa ingin tahu dengan kegiatan seksual akan mengumpulkan informasi dengan berbagai cara yang remaja sukai. Salah satunya adalah mengakses materi seks di internet menggunakan perangkat media seperti komputer dan

telepon seluler serta harga yang terjangkau dapat menjadikan permasalahan bagi remaja. Hal ini terbukti dari informasi yang diungkapkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika mengungkapkan data yang mengkhawatirkan mengingat belanja akses situs porno dari Indonesia mencapai US\$3.673 per detik atau setara dengan 33 juta rupiah lebih setiap detiknya. Sejalan dengan data Kementerian Kominfo, pengakses situs-situs porno bervariasi, termasuk kalangan siswa dan mahasiswa yang dapat dikategorikan sebagai remaja (dalam Amarullah, 2010).

Menurut Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia (ISKI) pada tahun 2015, Indonesia menduduki peringkat kedua pengakses situs porno dan yang merupakan peringkat pertama adalah Amerika Serikat (Jawapos.com, 2016). Artinya pengguna situs porno di Indonesia sangat banyak. Selain itu berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terhadap 4.500 pelajar SMP dan SMA di 12 kota besar Indonesia menunjukkan hasil mencengangkan. Sebanyak 97% responden mengaku telah mengakses situs konten pornografi dan juga menonton video porno melalui internet (Okezone.com, 2013).

Hasil penelitian Carvalheira dan Gomes (2003) juga menyatakan bahwa usia 15 sampai 19 tahun yang paling banyak mengakses pornografi, diikuti dengan usia 20 sampai 24 tahun. Begitu pula yang terlihat dalam survei dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia atau yang disingkat dengan APJII pada tahun 2016 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 132,7 juta atau setara 51,7% terhadap populasi yang 256,2 juta jiwa.

Ini naik dari tahun 2014 yang mencapai 39,9% dari populasi. Penjabaran pengguna internet terbanyak datang dari kelompok usia 25-29 tahun masing-masing berjumlah 24 juta pengguna. Jumlah kelompok usia terbesar kedua adalah 30-34 tahun dengan jumlah populasi sebanyak 23,3 juta. Kelompok usia yang paling menarik adalah usia 15-19 tahun yang mencapai 12,5 juta pengguna dan menurut survei penggunaan konsumsi internet kian besar merujuk pada usia remaja (Buletin APJII, 2016).

Apabila dilihat dari berbagai survei dari para ahli yang telah diuraikan diatas bahwa Indonesia menjadi pengakses kedua situs porno terbesar dan remaja menjadi pengakses terbanyak menggunakan internet dapat disimpulkan bahwa remaja di Indonesia sudah terindikasi mengakses materi seksual atau situs porno dan jumlahnya akan bertambah.

Sesuai dengan fenomena yang ditemukan oleh peneliti, data yang ditemukan dari beberapa warung internet di Kelurahan Kenangan menunjukkan adanya kegiatan mengakses materi seksual seperti video porno, film *blue*, komik seks *online*, dan *hentai* (film kartun/anime porno) yang dilakukan remaja. Data yang diperoleh di tiga warung internet yang terdata bahwa tiap minggunya ada 450 pengguna warung internet yang sebagian besar adalah remaja. Kemudian dari data server warung internet juga diketahui bahwa ada 70 situs porno yang dibuka untuk keseluruhan perangkat komputer yang tersedia.

Dari penemuan tersebut dapat diketahui bahwa remaja di warung internet Kelurahan Kenangan aktif mengakses situs porno. Kegiatan mengakses materi porno atau pornografi dengan menggunakan jaringan internet dari perangkat-perangkat teknologi seperti komputer dan telepon seluler untuk membangkitkan gairah disebut dengan perilaku *cybersex*.

Perilaku *cybersex* adalah kebiasaan penggunaan internet untuk terlibat dalam aktivitas kesenangan seksual, seperti melihat gambar-gambar erotis, *chatting* tentang seks, saling tukar-menukar gambar atau email tentang seks, dan lain sebagainya yang terkadang diikuti oleh masturbasi (Cooper, 1999). Sedangkan menurut Carners, Delmonico dan Griffin (2001) bahwa perilaku *cybersex* adalah mengakses pornografi di internet, terlibat dalam *real-time* yaitu percakapan tentang seksual *online* dengan orang lain, mengakses multimedia *Software* dan menggunakan perangkat-perangkat teknologi.

Young dkk (1998) mengemukakan sebuah model untuk menjelaskan bagaimana internet dapat menciptakan kecanduan *cybersex* yaitu *ACE Model of Cybersexual Addiction* yang digunakan untuk menjelaskan tentang bagaimana adanya anonimitas (*The Anonymity*) dari interaksi *online* tersebut dapat meningkatkan perilaku seksual menyimpang kemudahan akses dan tersedianya situs-situs porno menjadi alat yang dapat menyenangkan hidup (*The Convenience*) serta menjadikannya tempat pelarian untuk ketegangan mental dan memperkuat pola perilaku yang mengarah pada kecanduan (*The Escape*). Lebih dari itu dampak yang ditimbulkan dari perilaku *cybersex* adalah *sexual compulsive user*.

Perilaku *cybersex* ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, Young (2004) menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *cybersex* yaitu faktor eksternal yaitu lingkungan yang berasal dari pendidikan seks formal maupun informal, dan lingkungan subjek sendiri. Sumber utama dari faktor eksternal adalah adanya kontrol sosial berupa agama, lingkungan keluarga, teman dan masyarakat yang berada dalam kehidupan individu.

Lingkungan memiliki cakupan yang luas. Lingkungan mempunyai peranan besar terhadap perkembangan remaja. Lingkungan sebagai bagian dari komunitas sosial memegang peranan yang strategis bagi kehidupan sosial remaja. Lingkungan tumbuh kembang remaja terdiri dari keluarga, teman sebaya, dan masyarakat. Sesuai perkembangannya, remaja lebih percaya dan memiliki kedekatan atau kelekatan pada teman sebayanya. Pada masa remaja lingkungan sosial yang dominan antara lain dengan teman sebaya. Sejalan dengan pendapat Hurlock (2002) remaja lebih banyak berada diluar rumah bersama dengan teman-teman sebaya sebagai kelompok. Maka dari itu dapat diketahui bahwa pengaruh teman sebaya lebih besar daripada pengaruh keluarga pada remaja.

Di dalam hubungan pergaulan teman sebaya muncul interaksi yang datangnya dari pertemuan disetiap harinya. Hartup (dalam Santrock, 2003) menyatakan interaksi teman sebaya adalah hubungan individu pada suatu kelompok kecil dengan rata-rata usia yang hampir sama atau sepadan masing-masing individu mempunyai tingkatan kemampuan berbeda. Interaksi teman sebaya adalah kelompok orang-orang yang seumur dan mempunyai saling

berintraksi dalam kelompok sosial yang sama, seperti teman sekolah atau teman dilingkungan rumah. Salah satu bentuk dari interaksi teman sebaya adalah kerumunan (*crowd*), kerumunan merupakan bentuk interaksi teman sebaya yang terbesar. Mereka bertemu karena memuat tujuan yang sama dalam satu aktivitas (Santrock, 2007).

Melalui interaksi dengan teman sebaya, remaja akan berkenalan dan mulai bergaul dengan teman-temannya untuk kemudian membentuk kelompok-kelompok jika perilaku temannya tersebut telah dirasa cocok. Dalam pergaulannya remaja akan melakukan interaksi dengan teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku baik positif maupun negatif. Adapun yang dimaksud pengaruh negatif yaitu apabila seseorang dari kelompoknya senang dengan acara disko, ia tentu akan terpengaruh pula untuk ikut dalam acara tersebut. Bila teman-temannya adalah perokok, mungkin ia akan menjadi perokok pula. Begitu pula dengan kebiasaan mengakses materi-materi porno. Teman akan saling berbagi dan meminjamkan situs-situs porno kepada temannya yang lain serta menyaksikan bersama-sama adegan erotis.

Fenomena tersebut sesuai dengan pernyataan yang diperoleh dari beberapa remaja yang sedang berada di warung internet di Kelurahan Kenangan. Observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 Desember 2017, saat itu terlihat beberapa remaja yang sedang fokus menatap monitor. Peneliti menunggu hingga beberapa remaja tersebut selesai dengan aktivitasnya. Berikut adalah kutipan wawancara dengan subjek yang berinisial JB.

“mengakses situs porno ya pasti pernah. Awal aku tahu situs dan melihat film bokep (film porno) dari kawan-kawan warnet inilah. Ku lihat kawan aku lagi nonton (film porno) penasaran aku dengan film itu soalnya kulihat kawanku, kalau sudah nonton itu (film porno) serius kali mukanya. Aku tanyakanlah ke dia lagi nonton apa. Rupanya nonton bokep (film porno) itu. Terus di kasih tahunya situs bokep itu. Selain nonton di warnet ini, biasanya aku download terus simpan di handphone jadi dirumah bisa aku tonton. Kadang juga kawanku suka kasih gambar-gambar cewe (wanita) sexy, kalau lagi engga ada duit, biasanya aku minta sama kawan warnet. Aku biasa minta hentai (film kartun porno dari Jepang) sama kawan aku. Kalau koleksi sih ada, tapi enggak banyak. Sudah banyak yang dihapus karena takut ketahuan orang tua”.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan JB tergambar bahwa remaja tersebut mengetahui situs-situs porno dari teman sebayanya yang berada di warung internet. Intensitas interaksi yang negatif antara JB dan teman sebayanya menjadikan adanya keterbukaan informasi dan pengetahuan tentang materi porno. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock (2002) bahwa masa remaja adalah masa dimana uang saku mereka masih diberi oleh orang tua, dan pada umumnya remaja memiliki uang saku yang terbilang sedikit. Sehingga untuk sumber materi seksual yang dibutuhkan lebih memilih untuk meminjam gratis dari teman. Akses yang mudah dijangkau oleh remaja dalam mendapatkan materi seksual akan terus mengembangkan perilaku *cybersex* menjadi perilaku yang mengkhawatirkan.

Berikut wawancara yang dilakukan dengan remaja lainnya yang berinisial AAM yang berada di warung internet Kelurahan Kenangan.

“Saya setiap hari di warnet ini sampai malam. Saya di warnet kadang main games, facebook, dan jumpa kawan cerita-cerita. Orang-orang warnet ini termasuk saya kalau nonton porno itu selalu pas teng ah malam. Kalau kami capek main games pasti kami nonton film porno. Ramai-ramai itu di satu sampai dua komputer. Apalagi kalo malam

minggu itu makin ramai. Ada satu kawan yang ngajak nonton ya yang lain pun terikut nonton film porno karna mau dan untuk menyegarkan kami lagi setelah capek main games atau pun facebook. Bagi yang enggak mau nonton ya dia di komputernya aja”.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama AAM diketahui bahwa remaja pengguna warung internet di Kelurahan Kenangan mengakses materi porno bersama untuk mencapai tujuan yaitu menyegarkan diri kembali. Aktivitas bersama yang remaja tersebut lakukan menjadi suatu kebiasaan atau perilaku tanpa adanya paksaan. Sesuai seperti yang dinyatakan oleh Monk, dkk (2013) mengemukakan bahwa remaja dalam melakukan interaksi dengan teman sebaya cenderung akan membentuk kelompok dengan perilaku yang sama. Selain itu David, Roger, dan Spencer (dalam Piere, 2005) menyatakan bahwa interaksi teman sebaya sebagai suatu pengorganisasian individu pada kelompok kecil yang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dimana individu tersebut mempunyai tujuan yang sama. Maka dari itu peneliti memilih interaksi teman sebaya sebagai faktor yang mempengaruhi perilaku *cybersex*.

Dalam penggunaan media teknologi komunikasi terkadang teman sebaya saling berinteraksi untuk saling belajar perkembangan teknologi. Hal tersebut membuat remaja dengan mudah mengakses materi-materi porno. Teknologi internet dan telepon seluler digabungkan ke dalam media digital yang sesuai dengan saku remaja. Remaja hidup dalam suatu kelompok individu yang disebut teman. Salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi perilaku remaja adalah interaksi teman sebaya. Usaha remaja

untuk mencari tahu tentang masalah seksual, lebih mudah didapat melalui intensitas interaksi teman sebaya dan mengakses materi seksual bersama.

Alasan peneliti memilih judul ini dikarenakan masa remaja adalah masa peralihan dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat. Ada banyak rasa yang bergejolak dibenak remaja. Begitu pula rasa ingin tahu yang amat besar. Gejolak itu yang mengakibatkan sebagian remaja terjebak dalam perilaku *cybersex*. Teman sebagai lingkungan tempat remaja berada menjadi faktor yang mempengaruhi remaja dalam berperilaku. Interaksi teman sebaya yang negatif akan semakin membawa remaja ke dalam suatu pengaruh perilaku yang tidak baik dan mengkhawatirkan.

Berdasarkan uraian fenomena diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan interaksi teman sebaya dengan perilaku *cybersex* pada remaja.

B. Identifikasi Masalah

Melalui uraian yang dijelaskan pada latar belakang masalah, maka identifikasi masalah penelitian adalah hubungan antara interaksi teman sebaya dengan perilaku *cybersex* pada remaja. Perilaku *cybersex* menjadi fenomena yang banyak terjadi dikehidupan sehari-hari yang ditandai dengan adanya situs porno yang dapat diakses oleh semua kalangan tak terkecuali oleh remaja. Perilaku *cybersex* pada remaja akan semakin tinggi apabila adanya interaksi teman sebaya yang negatif dalam memengaruhi kegiatan remaja.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi masalah hanya pada keterkaitan interaksi teman sebaya dengan perilaku *cybersex* pada remaja akhir yang berusia 13-20 tahun yang melakukan perilaku *cybersex* di warung internet di Kelurahan Kenangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka perumusan masalah adalah adakah hubungan antara interaksi teman sebaya dengan perilaku *cybersex* pada remaja?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara interaksi teman sebaya dengan perilaku *cybersex* pada remaja.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teori penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat perkembangan disiplin ilmu Psikologi khususnya Psikologi Perkembangan dan menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dan memperkaya teori tentang interaksi teman sebaya dan perilaku *cybersex*.

2. Manfaat Praktis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada remaja terkait perilaku *cybersex* yang memberikan pengaruh negatif pada perkembangan fisik, psikologi, dan sosial agar remaja terhindar dari salah satu bentuk perilaku *cybersex*. Dan pengaplikasian interaksi teman sebaya positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan remaja
- b) Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi Kelurahan setempat untuk menjadikan remaja serta masyarakat sekitar untuk bersih dari perilaku *cybersex* dengan mengetahui faktor yang mempengaruhi timbulnya perilaku tersebut dan melalui penelitian ini, Kelurahan dapat menciptakan suasana yang kondusif bagi remaja dalam mengembangkan aspek terpenting dalam kehidupan bebas dari perilaku *cybersex* yang mengkhawatirkan.
- c) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada orang tua, pendidik, psikolog, dan masyarakat sebagai cara untuk membantu remaja menghindari perilaku *cybersex*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Remaja

1. Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan perkembangan transisi yang melibatkan perubahan fisik, kognitif, emosional, dan sosial dengan beragam bentuk yang dilatar belakangi sosial, budaya, dan ekonomi yang berbeda (Papalia & Fieldman, 2014). Masa remaja terbagi menjadi beberapa bagian yaitu, masa remaja awal (13 hingga 16 atau 17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 tahun hingga 20 tahun) yang dikemukakan Hurlock (2002). Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa dan kematangan usia.

Anna Freud (dalam Hurlock, 2002) berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orangtua dan cita-cita mereka. Pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan. Sedangkan menurut Santrock (2012), permulaan masa remaja biasanya ditandai oleh kematangan seksual dalam artian organ-organ seksualnya sudah dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengembangkan keturunan. Berk (2012) juga berpendapat bahwa masa remaja adalah transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa

yang diawali dengan pubertas. Masa remaja adalah tanda matangnya individu dari aspek seksual dikarenakan organ-organ seksual sudah aktif secara biologis yang menandakan seseorang normal.

Menurut Piaget (dalam Papalia, dkk., 2014) Perkembangan intelektual yang terus menerus menyebabkan remaja mencapai tahap berpikir operasional formal. Tahap ini memungkinkan remaja mampu berpikir secara lebih abstrak, menguji hipotesis, dan mempertimbangkan apa saja peluang yang ada padanya daripada sekedar melihat apa adanya. Pada masa remaja rasa ingin tahu terhadap masalah seksual sangat penting dalam pembentukan hubungan yang lebih matang dengan lawan jenis. Matangnya fungsi-fungsi seksual maka timbul pula dorongan-dorongan untuk pemuas seksual.

Dari beberapa pendapat ahli mengenai pengertian remaja dapat peneliti simpulkan bahwa remaja adalah individu yang memasuki usia 13 hingga 20 tahun yang mengalami proses perubahan dan perkembangan aspek fisik, mental, emosional dan mencapai kematangan seksual serta perkembangan intelektual dalam pembentukan masa depan.

2. Tugas-tugas Perkembangan Remaja

Pada setiap rentang kehidupan manusia memiliki target untuk dicapai individu sebagai penanda memasuki usia. Target tersebut berupa tugas-tugas dalam perkembangan manusia. Begitu pula pada usia remaja, dimana individu berusia remaja juga memiliki tugas perkembangannya. Tugas-tugas perkembangan remaja menurut Hurlock (2002) adalah :

- a. Mampu menerima keadaan fisik.

Memasuki usia remaja fisik menjadi penanda yang signifikan. Fisi bertumbuh dengan pesatnya. Berat badan dan tinggi badan yang tumbuh secara alami dari proses mengonsumsi gizi yang cukup.

- b. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa.

Masa remaja ditandai dengan matangnya hormon-hormon seks yang menjadikan remaja lebih sensitif pada peran seks dirinya maupun orang dewasa disekitarnya. Rasa ingin tahu juga berperan pada remaja dalam memahami peran seks. Keingintahuan pada remaja tak jarang menimbulkan keresahan apabila remaja terlibat dalam seks bebas dan kecaanduan pornografi.

- c. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis.

Membina hubungan baik dengan lawan jenis menjadi hal yang wajar dalam perkembangan remaja. Seringnya waktu bertemu di sekolah maupun di lingkungan luar menjadikan hubungan pertemanan maupun hubungan yang lebih dekat lagi menambah kemampuan remaja dalam berinteraksi.

- d. Mencapai kemandirian emosional.

Usia remaja seharusnya sudah memiliki kemandirian secara emosional. Remaja dapat lebih tegar dalam menjalani kehidupan dan tidak bergantung secara emosional kepada orang tua. Remaja dituntut untuk mulai dapat menyelesaikan masalah tanpa mengadu secara berlebihan kepada orang tua.

- e. Mencapai kemandirian ekonomi. Dalam urusan finansial atau ekonomi, remaja memang tidak diwajibkan untuk mencari kebutuhan sehari-hari. Namun,

sangat diharapkan remaja mulai bisa mengatur pengeluaran kebutuhannya sehari-hari.

- f. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat.

Peran remaja dalam lingkungan masyarakat sebagai individu yang kreatif dan inovatif. Mengingat usia remaja memiliki kesempatan yang besar dalam mengembangkan kecerdasan intelektual remaja.

- g. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua. Sebagai remaja semestinya mulai menanamkan nilai norma yang ada dalam keluarga maupun lingkungan tempat remaja berada sebagai pegangan dalam berperilaku. Remaja juga harus dapat memahami untuk kepentingan diri dan dapat mengaplikasikan nilai norma di kehidupan sehari-hari.

- h. Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa.

Tanggung jawab merupakan perilaku yang mulai dipersiapkan remaja untuk memasuki usia dewasa. Tanggung jawab mulai dari hal yang kecil. Seperti, mampu menjaga barang-barang kepunyaan sendiri hingga mampu bertanggung jawab akan diri sendiri.

- i. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan.

Mempersiapkan diri memasuki perkawinan disini bukanlah mempersiapkan acara pernikahan. Namun, remaja harus mempersiapkan diri mulai dari kematangan emosi, pemikiran, karakter dll guna untuk membangun sebuah ikatan rumah tangga yang membutuhkan persiapan mental dan finansial.

- j. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga. Remaja harusnya mulai berpikir untuk kehidupan keluarga. Banyak dari remaja saat ini hanya memikirkan diri sendiri. Padahal sebagai remaja juga harus memikirkan keberlangsungan hidup keluarga.

Tugas perkembangan remaja menurut Robert Havighurst (dalam Sarwono, 2013) adalah :

- a. Menerima kondisi fisinya dan memanfaatkan tubuhnya secara efektif. Remaja dapat menggunakan fisik secara tepat menandakan ia menerima kondisi fisik atau tubuhnya.
- b. Menerima hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya dari jenis kelamin yang mana pun. Menjalani dan membina hubungan yang lebih luas dengan teman sebaya dari jenis kelamin yang berbeda. Membentuk kelompok yang menciptakan suatu komunitas atau suatu perkumpulan kreatifitas yang dirancang oleh remaja.
- c. Menerima peran jenis kelamin masing-masing (laki-laki atau perempuan). Berusaha memahami dan menerima peran gender yang ada dilingkungan sesuai ketentuan norma yang berlaku.
- d. Berusaha melepaskan diri dari ketergantungan emosi terhadap orang tua dan orang dewasa lainnya. Remaja diharapkan sudah mampu berdiri sendiri tanpa ketergantungan kepada orang tua. Hal ini menunjukkan tanggung jawab sebagai proses menuju kedewasaan.

- e. Mempersiapkan karier ekonomi.

Remaja mulai memikirkan kesiapan karier dimasa depan yang cerah. Mencapai cita-cita dengan belajar dan kesungguhan untuk meraih karier ekonomi yang baik.

- f. Mempersiapkan perkawinan dan kehidupan berkeluarga.

Remaja mulai mempelajari dunia perkawinan dan berkeluarga agar tidak timbulnya masalah-masalah dalam rumah tangga.

- g. Merencanakan tingkah laku sosial yang bertanggung jawab.

Merancang perilaku bertanggung jawab sesuai norma yang berlaku dilingkungan sekitar.

- h. Mencapai sistem nilai dan etika tertentu sebagai pedoman tingkah lakunya.

Membentuk dan mengembangkan nilai etika yang berlaku di lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat yang akan menjadi pegangan dalam bersikap.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tugas perkembangan remaja adalah mampu menerima keadaan fisik, mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa, mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis, mencapai kemandirian emosional, mencapai kemandirian ekonomi, memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa, mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial, mempersiapkan diri memasuki perkawinan, memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga, menerima kondisi fisiknya dan memanfaatkan tubuhnya secara efektif, memnerima hubungan yang matang

dengan teman sebaya dari jenis kelamin yang mana pun, menerima peran jenis kelamin (laki-laki atau perempuan), berusaha melepaskan diri dari ketergantungan emosi terhadap orang tua dan orang dewasa lainnya, mempersiapkan karier ekonomi, mempersiapkan perkawinan dan kehidupan berkeluarga, merencanakan tingkah laku sosial yang bertanggung jawab, dan mencapai sistem nilai dan etika tertentu sebagai pedoman tingkah laku.

3. Ciri-ciri Remaja

Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan remaja pada periode rentang kehidupan yang lainnya, Al-Mighwar (2011) mengatakan bahwa ciri-ciri masa remaja adalah:

a. Masa remaja sebagai periode yang penting

Ada beberapa periode yang lebih penting dari pada beberapa periode lainnya, Karena akibatnya yang berlangsung terhadap sikap dan perilaku, dan ada lagi yang penting karena akibat panjangnya. Pada periode remaja, akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetap penting. Periode ini adalah masa pembentukan nilai dan norma yang akan menjadi pedoman bagi remaja di masa dewasa.

b. Masa remaja periode peralihan

Dalam setiap periode peralihan, status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan.

c. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Setiap periode mempunyai masalahnya sendiri-sendiri, namun masalah remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh laki-laki maupun perempuan. Masalah yang timbul berasal dari gejala perubahan yang dirasakan remaja. Salah dalam mengambil keputusan, salah dalam memilih pergaulan, salah dalam mengambil sudut pandang menjadikan permasalahan yang dihadapi remaja menjadi lebih kompleks.

d. Masa remaja sebagai periode perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Banyaknya hal yang berubah dalam rentang kehidupan remaja menimbulkan gejala pada remaja. Tak jarang perubahan-perubahan ini menimbulkan permasalahan tersendiri bagi remaja.

e. Masa remaja sebagai masa mencari tahu identitas

Pada tahun-tahun awal masa remaja, penyesuaian penting dengan kelompok masih sangat penting bagi laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan merasa tidak puas dengan teman-temannya.

f. Masa remaja sebagai usia menimbulkan ketakutan

Strotip populer pada masa remaja mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya sendiri, dan ini menimbulkan ketakutan pada remaja. Remaja takut bila tidak dapat memenuhi tuntutan

masyarakat dan orangtuanya sendiri. Hal ini menimbulkan pertentangan dengan orang tua sehingga jarak bagi anak untuk meminta bantuan kepada orang tua guna mengatasi berbagai masalahnya.

g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis

Remaja cenderung melihat dirinya sendiri dan orang lain seperti yang mereka inginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam hal cita-cita. Cita-cita yang tidak realistis ini tidak saja untuk dirinya sendiri tetapi juga untuk orang lain disekitarnya (keluarga dan teman-temannya) yang akhirnya menyebabkan meningginya emosi kemarahan, rasa sakit hati, dan perasaan kecewa ini akan lebih mendalam lagi jika ia tidak berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan sendiri. Dibutuhkan regulasi emosi agar menetralkan emosi remaja.

h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Meskipun belum cukup, remaja yang usdah pada ambang dewasa ini mulai berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa. Remaja mulai memusarkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa yaitu merokok, minum minuman keras, menggunakan obat-obatan terlarang, dan terlibat dalam perbuatan seks dengan harapan perbuatan ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri remaja adalah masa remaja sebagai periode yang penting, peralihan, usia bermasalah,

perubahan, masa mencari identitas, usia yang menimbulkan ketakutan, masa yang tidak realistic, dan ambang masa dewasa.

4. Aspek-aspek Perkembangan Remaja

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik adalah perubahan – perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensorik dan keterampilan motorik (Papalia & Fieldman, 2014). Perubahan pada tubuh/fisik ditandai dengan penambahan tinggi dan berat tubuh, pertumbuhan tulang dan otot, dan kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi. Tubuh remaja mulai beralih dari tubuh kanak-kanak yang cirinya adalah pertumbuhan menjadi tubuh orang dewasa yang cirinya adalah kematangan.

b. Perkembangan Intelegensi

Perkembangan intelegensi/kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa. Piaget (dalam Papalia & Fieldman, 2014) mengemukakan bahwa pada masa remaja terjadi kematangan kognitif, yaitu interaksi dari struktur otak yang telah sempurna dan lingkungan sosial yang semakin luas untuk eksperimentasi memungkinkan remaja untuk berpikir abstrak. Piaget menyebut tahap perkembangan kognitif ini sebagai tahap operasi formal (suatu tahap dimana seseorang sudah mampu berpikir secara abstrak).

Pada tahap ini, remaja juga sudah mulai mampu berspekulasi tentang sesuatu, dimana mereka sudah mulai membayangkan sesuatu yang

diinginkan di masa depan. Perkembangan kognitif yang terjadi pada remaja juga dapat dilihat dari kemampuan seorang remaja untuk berpikir lebih logis. Remaja sudah mulai mempunyai pola berpikir sebagai peneliti, dimana mereka mampu membuat suatu perencanaan untuk mencapai suatu tujuan di masa depan (Santrock, 2002).

c. Perkembangan Emosi

Perkembangan pada aspek ini meliputi kemampuan anak untuk mencintai; merasa nyaman, berani, gembira, takut, dan marah; serta bentuk-bentuk emosi lainnya. Pada aspek ini, anak sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan orangtua dan orang-orang di sekitarnya. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosi yang diterimanya.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perkembangan remaja terdiri dari perkembangan fisik, perkembangan intelektual, dan perkembangan emosi.

B. Perilaku *Cybersex*

1. Pengertian Perilaku

Perilaku menurut Walgito (1994), timbulnya akibat dari adanya stimulus atau rangsangan yang mengenai individu tersebut. Ada begitu banyak faktor-faktor internal dan eksternal dari dimensi masa lalu, saat ini, dan masa yang akan datang ikut mempengaruhi perilaku. Semakin kompleks situasinya dan semakin banyak faktor yang ikut menjadi pertimbangan dalam bertindak maka semakin sulitlah memprediksikan perilaku seseorang.

Chaplin (1997) mengemukakan bahwa perilaku secara psikologi diartikan sebagai sembarang respon (reaksi, tanggapan, jawaban, alasan) yang dilakukan oleh suatu organisme (individu). Perilaku tersebut timbul sebagai akibat dari adanya stimulus atau rangsangan mengenai individu. Sehubungan dengan pengertian tersebut Sarwono (2013) menyatakan perilaku adalah segala sesuatu yang dilakukan individu yang satu dengan yang lainnya dan bersifat nyata. Sedangkan perilaku secara psikologis diartikan sebagai sembarang respon (reaksi, tanggapan, jawaban, alasan) yang dilakukan oleh suatu organisme atau individu (Chaplin, 1997).

Menurut Skinner (dalam Elfindo, 2014), merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena itu perilaku terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon. Sedangkan perilaku menurut Notoatmodjo (dalam Elfindo, 2014) sendiri adalah tindakan atau aktivitas dari manusia yang mempunyai bentangan yang sangat luas anatara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa definisi para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku merupakan kegiatan, aktivitas, tindakan dan bentuk respon yang bersifat nyata dilakukan oleh individu untuk mencapai tujuan tertentu sebagai akibat adanya rangsangan yang timbul.

2. Pengertian Perilaku *Cybersex*

Secara harfiah *cybersex* berawal dari kata “*cyber*” dan “*sex*”, *cyber* yang berarti serat-serat optik yang berupa kabel-kabel dari alat atau media komunikasi dan informasi seperti telepon, radio, TV, komputer, internet, yang dapat difungsikan untuk mengirimkan suara, gambar, dan daya atau tenaga untuk menggerakkan alat dan barang, sehingga dapat dijelaskan bahwa *cybersex* adalah aktivitas seksual yang dimotivasi oleh suara dan gambar yang seksi yang dikirim atau ditayangkan oleh *cyber* menurut Soedarmo (dalam Djubaidah, 2001).

Menurut Djatmiko (2000). Perilaku *cybersex* merupakan kegiatan seks tanpa melalui kontak tubuh, hubungan kelamin dimana gejolak birahi, ereksi, dan penetrasi disalurkan melalui kata-kata di internet. Menurut Hamman (dalam Sopyan, 2003) dalam risetnya mengenai *cybersex* yang berlangsung di *chat room American Online*, terdapat dua jenis *cybersex*, yaitu *chatting* yang bertujuan membangkitkan rangsangan seksual sehingga mencapai kepuasan dengan cara masturbasi dan penuturan cerita erotis secara interaktif dan *real-time* dengan tujuan membangkitkan gairah seksual pada individu.

Perilaku *cybersex* juga didefinisikan sebagai penggunaan internet untuk terlibat dalam aktivitas kesenangan seksual. Seperti melihat gambar-gambar erotis, berpartisipasi dalam *chattingan* tentang seks, saling tukar menukar gambar atau email tentang seks, dan lain sebagainya yang terkadang diikuti dengan masturbasi (Cooper, 1999). Hal ini serupa dengan

yang diungkapkan oleh Carners, Delmonico dan Griffin (2001) bahwa perilaku *cybersex* adalah mengakses pornografi diinternet, terlibat dalam *real-time* yaitu percakapan tentang seksual *online* dengan orang lain, mengakses multimedia *Software* dan menggunakan perangkat-perangkat teknologi lainnya seperti telepon seluler.

Menurut Sopyan (2003) perilaku *cybersex* adalah hubungan seksual yang dilakukan di dunia *cyber* dan berlangsung melalui teks dan video. Orang-orang yang terlibat dalam *cybersex* saling memandu lawan bicara kearah fantasi seksual di dalam pikirannya sesuai dengan apa yang dipikirkannya. Djatmiko (2000) menambahkan perilaku *cybersex* merupakan kegiatan seks tanpa melalui kontak tubuh dan hhubungan kelamin ketika gejala birahi, ereksi, dan penetrasi disalurkan melalui akses internet.

Hal di atas didukung ole Maheu (2001) yang mendefinisikan perilaku *cybersex* dimana terjadi ketika individu menggunakan komputer yang berisi tentang seks, suara, dan gambar yang didapatkan dairi *software* atau internet untuk stimulus seksual dan secara khusus mencakup dua atau lebih berinteraksi di internet membangkitkan gairah seksual satu dengan lainnya. Perilaku *Cybersex* juga sebagai salah satu alternative dan terkadang juga menjadi pengganti aktivitas seksual yang nyata. Fenomena ini mengundang timbulnya masalah baru dari inovasi atau variasi seks yang terutama bagi seseorang yang telah memiliki pasangan.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka disimpulkan bahwa perilaku *cybersex* adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam mengakses materi-materi porno dalam perangkat komputer atau *handphone* tentang seks berupa film, suara, gambar, cerita, terlibat percakapan secara *online* membahas seks yang dapat membangkitkan gairah seksual terkadang diikuti dengan masturbasi pada individu.

3. Bentuk-bentuk Perilaku *Cybersex*

Carners, Delmonico dan Griffin (2001) mengatakan terdapat bahwa tiga kategori umum perilaku *cybersex*, yaitu :

a. Mengakses pornografi di internet

Berbagai macam pornografi yang tersedia di internet bervariasi secara luas. Ini dapat ditemukan dalam berbagai bentuk yang meliputi gambar, majalah, cerita, video, film, dan *game*. Ini sangat bervariasi dan mudah diakses. Materi porno dapat ditemukan pada halaman web pribadi atau komersial, hanya dengan cara mengklik *mouse*.

b. Terlibat dalam *real time* dengan pasangan *online*

Chatting real time dapat disarankan dengan versi komputerisasi. Internet *chat room*, di saluran yang mereka tawarkan bervariasi, sejumlah orang berkesempatan untuk mendengarkan dan membahas topik tertentu. Setelah meninjau area topik ruangan pesan, tidak sulit untuk memahami bagaimana seseorang dapat terlibat dalam percakapan seksual dengan orang lain secara *online*. Teknologi canggih juga menyediakan cara-cara untuk bertukar gambar dan *flie online* saat percakapan berlangsung.

Beberapa situs video langsung menerima permintaan untuk perilaku seksual tertentu dari pengguna *online*, sehingga memungkinkan seseorang individu untuk membuat dan memenuhi fantasi personalnya.

c. *Multimedia software* (tidak harus *online*)

Penemuan dari sistem multimedia online, individu bisa terbaru di majalah erotica dari komputer *desktop* atau laptop. *Technology Compact Disc Read-Only Memory* (CD-ROOM) memungkinkan perusahaan untuk menciptakan *software* dengan suara dan video klip. Produksi multimedia juga dapat mencakup informasi erotis.

Berdasarkan pemaparan bentuk-bentuk perilaku *cybersex* maka disimpulkan mengakses pornografi di internet, terlibat dalam *real time* dengan pasangan online, multimedia *software* (tidak harus *online*) sebagai bentuk-bentuk perilaku *cybersex*.

4. **Klasifikasi Pengguna *Cybersex***

Carnes, Delmonico, dan Griffin (2001) mengklasifikasi tiga kategori individu yang menggunakan internet untuk tujuan seksual. Ketiga kategori tersebut yaitu :

- a. *Recreational Users* yaitu individu yang mengakses materi seksual karena keingintahuan atau untuk hiburan dan merasa puas dengan ketersediaan materi seksual yang diinginkan. Pada individu juga ditemukan adanya masalah yang berhubungan dengan perilaku mengakses materi seksual. Dari penelitian yang dilakukan maka ditemukan bahwa orang yang

mengakses situs yang berkaitan dengan seksual 1 jam per minggu dan sedikit konsekuensi agresif konsekuensi negative, tergolong menjadi *Recreational users*.

- b. *At-risk Users* yaitu ditujukan pada orang yang tanpa adanya seksual kompulsif, tetapi mengalami beberapa masalah seksual setelah menggunakan internet untuk mendapatkan materi seksual. Individu menggunakan internet dengan kategori waktu yang moderat untuk aktivitas seksual dan jika penggunaan dilakukan individu berkelanjutan maka akan menjadi kompulsif.
- c. *Sexual Compulsive Users* yaitu individu yang menunjukkan kecenderungan seksual kompulsif dan adanya konsekuensi negatif, seperti merasakan kesenangan atau keasikan terhadap pornografi, menjalin hubungan percintaan dengan banyak orang. Melakukan aktivitas seksual dengan banyak orang tidak dikenal karena menggunakan internet sebagai forum atau tempat untuk aktivitas seksual, dan diskusi yang lainnya berdasarkan DSM-IV.

Berdasarkan waktu mengakses materi seksual, maka individu dibedakan menjadi 3 yaitu :

- a. *Low Users* yaitu individu yang mengakses materi seksual 1 jam setiap minggu.
- b. *Moderate Users* yaitu individu yang mengakses materi seksual antara 1-10 jam setiap minggu.

- c. *High Users* yaitu individu yang mengakses materi seksual 11 jam atau lebih setiap minggu, individu ini menunjukkan perilaku kompulsif.

Berdasarkan penjelasan klasifikasi pengguna *cybersex* diatas maka disimpulkan *recreational users, at-risk users, sexual compulsive users, law users, moderate users, high users* sebagai klasifikasi pengguna *cybersex* yang berdasarkan tujuan seksual maupun berdasarkan waktu mengakses materi seksual.

5. Aspek-aspek Perilaku *Cybersex*

Cooper, Young, Knudson, dan Boeis (2004) menyatakan ada 4 aspek komponen dasar perilaku *cybersex*, yaitu:

- a. Aktivitas

Serangkaian tindakan individu dalam mengakses materi-materi porno dengan menggunakan perangkat alat teknologi yaitu berupa melihat gambar-gambar erotis, berpartisipasi dalam *chatting* tentang seks, saling tukar menukar gambar atau email tentang seks yang dilakukan menggunakan fasilitas internet.

- b. Refleksi

Perilaku *cybersex* mencerminkan kebutuhan atau keinginan personal yang tidak mencukupi atau tidak terpuaskan yang setara. Individu yang memiliki ketidakpuasan pada kegiatan seks pada pasangan cenderung lebih melampiaskan kebutuhan seksualnya pada tayangan porno.

c. Kesenangan

Perilaku *cybersex* bertujuan untuk mendapatkan kesenangan dari akses maupun aktivitas berhubungan melalui materi pornografi. Timbulnya rasa senang dan puas pada individu setelah menikmati materi-materi porno.

d. Rangsangan

Perilaku *cybersex* ditandai pula dengan adanya rangsangan seksual dalam berhubungan melalui *chat room* dan rangsangan seksual yang bersumber dari gambar, video, suara, dan teks. Munculnya keterbangkitan hasrat seksual pada individu setelah berhubungan dan melihat serta mendengar materi-materi porno.

Menurut Soekadji (1983) menyatakan bahwa perilaku *cybersex* yang dilakukan seseorang dapat diungkapkan melalui tiga aspek yaitu:

- a. Frekuensi, mencerminkan sering tidaknya perilaku muncul. Dalam hal ini adalah sering tidaknya seseorang melakukan *cybersex* diinternet.
- b. Lamanya berlangsung, waktu yang diperlukan seseorang untuk melakukan suatu perilaku.
- c. Intensitas, banyaknya daya yang dikeluarkan oleh seseorang. Aspek intensitas digunakan untuk mengukur seberapa dalam seseorang melakukan tindakan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perilaku *cybersex* adalah aktivitas, refleksi, kesenangan, dan rangsangan, frekuensi, lamanya berlangsung, dan intensitas.

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku *Cybersex*

Kegiatan mengakses materi-materi porno yang disebut perilaku *cybersex* memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut. Diantaranya adalah pendapat yang dikemukakan oleh Young (2004) yang menyatakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi perilaku *cybersex* yaitu sebagai berikut:

a. Faktor Internal

1. faktor kepribadian dan kontrol diri. Setiap individu merupakan makhluk yang unik karena perbedaan tiap individunya sama halnya perbedaan perilaku *cybersex* disetiap kepribadian.
2. Faktor situasional yang merujuk pada riwayat kesehatan dan kehidupan seks. Penelitian menunjukkan bahwa penyakit depresi secara signifikan berhubungan dengan peningkatan kecanduan internet sebagai salah satu tempat melarikan diri dari kenyataan (Young dan Rodgers, 1998).

b. Faktor eksternal

1. Faktor interaksional menurut Young berasal dari aspek interaktif aplikasi internet pengguna perangkat media yang canggih memberikan kemudahan dalam mengembangkan perilaku *cybersex*.

2. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan berasal dari pendidikan seks formal maupun informal, dan lingkungan subjek sendiri. Sumber utama dari faktor eksternal adalah adanya kontrol sosial tempat individu berinteraksi yaitu berupa agama, keluarga, teman sebaya dan masyarakat. Remaja yang berusia sama yang memiliki interaksi dengan teman sebaya menjadi peran yang penting (dalam, Santrock 2007). Lalu Hurlock (2002) bahwa masa remaja adalah masa dimana uang saku mereka masih diberi oleh orang tua, dan pada umumnya remaja memiliki uang saku yang terbilang sedikit. Sehingga untuk sumber materi seksual yang dibutuhkan lebih memilih untuk meminjam gratis dari teman. Salah satu area individu berinteraksi dengan di lingkungannya adalah interaksi teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku seksual sebelum menikah menurut Delamater (dalam Rahmawati, 2002).

- Cooper (1998), Carnes, Delmolnico, dan Graffin mengemukakan ada 5 komponen faktor yang mempengaruhi individu melakukan *cybersex*, yaitu:
- a. *Accessibility* yaitu individu dapat mengakses materi seksual melalui internet selama 24 jam sehari dan 7 hari seminggu.
 - b. *Anonymity* yaitu individu tidak merasa takut akan dikendalikan orang lain ketika mengakses materi seksual, mendiskusikan masalah seksual, dan saling membandingkan kegiatan yang sama.

- c. *Affordability* yaitu individu menemukan bahwa dengan mengakses melalui internet biaya cukup murah dan banyak materi seksual yang didapatkan melalui situs diinternet dengan gratis.
- d. *Isolation* yaitu individu yang memiliki kesempatan untuk memisahkan dirinya dengan orang lain dan terlibat secara seksual atau gangguan dari dunia nyata.
- e. *Fantasy* adalah individu mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan fantasi seksual tanpa takut akan ditolak.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku *cybersex* adalah faktor internal yaitu kepribadian dan kontrol diri serta situasional, faktor eksternal yaitu interaksional dan lingkungan kontak sosial seperti agama, keluarga, teman sebaya kemudian juga faktor *accessibility, anonymity, affordability, isolation, dan fantasy*.

C. Interaksi Teman Sebaya

1. Pengertian Interaksi Teman Sebaya

Interaksi teman sebaya adalah hubungan individu pada suatu kelompok kecil dengan rata-rata usia yang hampir sama atau sepadan. Masing-masing individu memiliki kemampuan yang berbaeda. Mereka menggunakan beberapa cara yang berbeda untuk memahami satu sama lainnya dengan bertukar pendapat Pierre (2005) .

Monk, dkk (2013) mengemukakan bahwa remaja dalam melakukan interaksi dengan teman sebaya cenderung akan membentuk kelompok dengan perilaku yang sama. Lebih lanjut dikatakan bahwa dalam melakukan hubungan dengan teman sebaya ini sebenarnya sedang memikirkan apa yang membedakan antara dirinya dan orang dewasa, yaitu originalitasnya sebagai remaja dan bahkan menunjukkan pertentangan dengan orang dewasa.

Menurut Papalia dan Fieldman (2014), interaksi teman sebaya adalah *dyadic* atau satu meskipun kelompok yang lebih besar mulai terbentuk dipertengahan masa anak. Sedangkan menurut Hartup (dalam Santrock, 2003) interaksi teman sebaya dengan usia yang sama memainkan peran yang unik, dimana hubungan individu pada suatu kelompok kecil dengan rata-rata usia yang hampir sama atau sepadan. Masing masing individu mempunyai otingkat kemampuan yang berbeda-beda.

David, Roger, dan Spencer (dalam Ahmad Asrori, 2009) menyatakan bahwa interaksi teman sebaya sebagai suatu pengorganisasian individu pada kelompok kecil yang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda diman individu tersebut mempunyai tujuan yang sama.

Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi teman sebaya adalah hubungan sosial antar individu yang mempunyai tingkatan usia yang hampir sama, serta didalamnya terdapat keterbukaan yang akan saling mempengaruhi satu sama lain dan memiliki perilaku yang sama.

2. Ciri-ciri Interaksi Teman Sebaya

Sears, dkk (dalam Taylor, 2010) menjelaskan ciri-ciri interaksi teman sebaya yaitu:

- a. Sebagai salah satu sumber tekanan persuasif yang paling kuat, yaitu pengaruh dari teman sebaya sesama remaja merupakan hal yang penting yang tidak dapat diremehkan dalam masa-masa remaja.
- b. Opini kelompok dapat menjadi kekuatan persuasif yang besar, yaitu pendapat kelompok mempunyai pengaruh yang lebih kuat daripada dengan pendapat dari orang tua.
- c. Kelompok sangat efektif untuk menimbulkan perubahan sikap, contohnya hal-hal yang bersangkutan dengan tingkah laku, minat dan pikiran remaja banyak dipengaruhi oleh teman-teman dalam kelompok mereka.
- d. Cenderung menilai diri dalam perbandingan dengan kelompok serta berfungsi sebagai patokan perilaku dan sikap remaja. Mempunyai keterikatan dengan kelompok yang mencegah seseorang agar tidak terpengaruh oleh komunikasi yang berasal dari sumber lain. Mempunyai efek ganda kelompok, mengubah opini agar menjadi sama dengan opini kelompok dan mendukung opini anggota.

Widradini (dalam Arif, 2014) menjelaskan bahwa dalam interaksi teman sebaya terdapat perubahan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Minat yang beraneka ragam dan tidak tetap kepada minat yang lebih sedikit macamnya dan mendalam.

- b. Tingkah laku yang ribut dan damai, banyak berbicara dan adu keberanian kepada tingkah laku yang lebih tenang dan lebih teratur.
- c. Penyesuaian diri kepada orang banyak ke penyesuaian diri kepada kelompok kecil.
- d. Memandang status keluarganya sebagai sesuatu hal yang tidak penting dalam hal menentukan teman-temannya kepada hal yang memperhatikan pengaruh status ekonomi dari keluarga untuk menentukan pilihan teman.
- e. Kencan-kencan yang kadang-kadang diadakan dengan teman-teman yang berganti kepada kencan-kencan dengan sahabat karib yang tetap.

Berdasarkan uraian teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri interaksi teman sebaya adalah sebagai salah satu sumber tekanan persuasif yang paling kuat, opini kelompok dapat menjadi kekuatan persuasif yang besar, kelompok sangat efektif untuk menimbulkan perubahan sikap, cenderung menilai diri dalam perbandingan dengan kelompok serta berfungsi sebagai patokan perilaku dan sikap remaja, mempunyai keterikatan dengan kelompok yang mencegah seseorang agar tidak terpengaruh oleh komunikasi yang berasal dari sumber lain, mempunyai efek ganda kelompok, Minat yang beraneka ragam dan tidak tetap kepada minat yang lebih sedikit macamnya dan mendalam, tingkah laku yang ribut dan damai, banyak berbicara dan adu keberanian kepada tingkah laku yang lebih tenang dan lebih teratur, penyesuaian diri kepada orang banyak ke penyesuaian diri kepada kelompok

kecil, memandang status keluarganya sebagai sesuatu hal yang tidak penting, kencan-kencan yang kadang-kadang diadakan dengan teman-teman.

3. Bentuk-bentuk Interaksi Teman Sebaya

Hurlock (2002) menjelaskan bahwa dengan berlangsungnya masa remaja terdapat perubahan pada beberapa pengelompokan sosial. Pengelompokan-pengelompokan sosial masa remaja antara lain :

- a. Teman dekat (*chums*), biasanya terdiri dari 2 atau 3 orang sesama jenis yang mempunyai kemampuan sama atau sering disebut dengan sahabat karib. Teman dekat ini memengaruhi satu sama lain meskipun terkadang bertengkar.
- b. Kelompok sahabat (*cliques*), biasanya terdiri dari kelompok teman-temana dekat yang meliputi kedua jenis kelamin.
- c. Kelompok besar (*crowds*), kelompok ini terdiri dari beberapa kelompok kecil dan teman dekat. Berkembang dnegan meningkatnya minat akan pesta dan berkencan. Jika penyesuaian minat berkurang diatara anggota-anggotanya, maka akan terdapat jarak sosial yang besar diatara mereka.
- d. Kelompok yang terorganisir, kelompok yang dibina oleh orang dewasa. Dibentuk oleh lingkungan sekolah dan organisasi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan sosial para remaja yang tidak mempunyai kelompok besar.

- e. Kelompok geng, mempunyai anggota terdiri dari anak-anak sejenis, serta menaruh minat untuk menghadapi penolakan teman-teman melalui perilaku anti sosial.

Santrock, (2007) menjelaskan bahwa bentuk-bentuk hubungan teman sebaya adalah sebagai berikut :

- a. Perubahan individual. Perubahan individual ini mempunyai fungsi kebersamaan, dukungan fisik, dukungan ego, perbandingan sosial, keakraban, dan perhatian.
- b. Kerumunan (*crowd*), kerumunan merupakan bentuk interaksi teman sebaya yang terbesar. Mereka bertemu karena memuat tujuan yang sama dalam satu aktivitas.
- c. Klik (*cliques*), jumlah lebih kecil. Merupakan bentuk-bentuk dari interaksi teman-teman sebaya adalah temandekat atau sahabat.

Berdasarkan pendapat dari kedua tokoh diatas dapat disimpulkan bentuk-bentuk interaksi teman sebaya adalah sahabat, kelompok kecil yang terdiri dari beberapa sahabat, kelompok besar/klik, kelompok terorganisir, dan kelompok geng.

4. Fungsi Kelompok Teman Sebaya

Fungsi kelompok teman sebaya yang utama adalah sebagai penyedia informasi mengenai dunia luar selain keluarga. Menurut Santrok (2003), Melalui hubungan teman sebaya, remaja mendapatkan suatu timbal balik mengenai kemampuan mereka. Bagi remaja, hubungan teman sebaya

merupakan bagian yang paling besar dalam kehidupan. Fungsi teman sebaya sendiri memiliki fungsi positif dan negatif bagi remaja.

Fungsi positif kelompok teman sebaya menurut Santrock (2007) yakni remaja menggali prinsip-prinsip kejujuran dan keadilan dengan cara mengatasi ketidaksetujuan dengan teman sebaya. Remaja juga belajar untuk memudahkan proses penyatuan diri dalam aktivitas teman sebaya. Selain itu remaja belajar menjadi teman yang memiliki kemampuan dan sensitif terhadap hubungan yang lebih akrab dengan menciptakan perseahabatan yang lebih dekat dengan teman sebaya.

Fungsi negatif teman sebaya yakni ditolak atau tidak diperhatikan teman sebaya yang dapat mengakibatkan para remaja merasakan kesepian dan timbul rasa permusuhan, penolakan, dan pengabaian dari teman sebaya. Hal ini dapat mempengaruhi kesehatan mental remaja dan masalah-masalah kriminal. Lalu budaya teman sebaya sebagai pengaruh merusak yang dapat mengabaikan nilai-nilai dan kontrol orang tua. Teman sebaya juga dapat mengenalkan remaja pada alkohol, obat-obatan terlarang, kenakalan, pornografi, dan bentuk tingkah laku lain sebagai perilaku maladaptif.

Dari penjelasan diatas disimpulkan bahwa fungsi teman sebaya memiliki fungsi positif dan negatif. Fungsi positif teman sebaya akan mempermudah remaja dalam mempelajari membangun hubungan yang akrab sedangkan fungsi negatif teman sebaya akan membawa dan mempengaruhi remaja dalam bertindak yang merusak perilaku.

5. Aspek-aspek Interaksi Teman Sebaya

Papalia dan Fieldman (2014), berpendapat setidaknya ada tiga aspek dalam interaksi teman sebaya. Adapun aspek-aspek interaksi tersebut yaitu :

a. Komunikasi Antara Teman Sebaya

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung arti, baik yang berwujud informasi, pemikiran, pengetahuan maupun lainnya.

b. Penyesuaian Diri Terhadap Teman Sebaya

Dalam interaksi ada kemungkinan individu dapat menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan orang lain maupun sebaliknya.

c. Tuntutan Konformitas

Konformitas merupakan tekanan atau tuntunan untuk mengikuti teman-teman sebayanya dan ini dapat bersifat positif maupun negatif.

Parten (dalam Ahmad Asrori, 2009) mengemukakan aspek-aspek interaksi teman sebaya, yaitu :

- a. Jumlah waktu remaja, remaja mempunyai lebih kesempatan untuk berbicara dengan bahasa dan dengan persoalan mereka sendiri ke teman sebayanya.
- b. Keterlibatan remaja, remaja menganggap bahwa teman remajanya lebih dapat memahami keinginannya dan belajar mengambil keputusan sendiri.
- c. Kecenderungan bermain sendiri, remaja yang senang bermain sendiri biasanya introvert, atau bila dalam menghadapi suatu tekanan hanya berperan sebagai penonton.

- d. Berperan asosiatif, remaja lebih suka bermain dengan teman sebayanya, melepaskan dirinya dari lingkungan orang tua dengan maksud untuk menemukan jati dirinya.
- e. Sikap kerja sama, pada teman kelompok sebaya untuk pertama kalinya remaja menetapkan prinsip hidup bersama, sehingga terbentuk norma, nilai-nilai, dan symbol tersendiri.

Dari kedua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan aspek-aspek interaksi teman sebaya adalah komunikasi antara teman sebaya, penyesuaian diri terhadap teman, tuntutan konformitas, jumlah waktu remaja, keterlibatan remaja, kecenderungan bermain sendiri, berperan asosiatif, sikap kerja sama.

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Teman Sebaya

Monk's dan Blair (2013) ada beberapa faktor yang cenderung menimbulkan munculnya interaksi teman sebaya pada remaja yaitu:

- a. Umur, konformitas semakin besar dengan bertambahnya usia, terutama terjadi pada usai 15 tahun atau belasan tahun.
- b. Keadaan sekeliling , kepekaan pengaruh dari teman sebaya.
- c. Kepribadian ekstrovert, anak-anak yang tergolong ekstrovert lebih cenderung mempunyai konformitas dari pada anak introvert.
- d. Jenis kelamin, kecenderungan laki-laki untuk berinteraksi dengan teman lebih besar dari pada anak perempuan.
- e. Besarnya kelompok, pengaruh kelompok menjadi semakin besar bila besarnya kelompok bertambah.

- f. Keinginan untuk mempunyai status, adanya suatu dorongan untuk memiliki status, kondisi inilah yang menyebabkan terjadinya interaksi di antara teman sebaya. Individu akan menemukan kekuatan dalam mempertahankan dirinya di dalam perebutan tempat dari dunia orang dewasa.
- g. Interaksi orang tua, suasana rumah yang tidak menyenangkan dan adanya tekanan dari orang tua menjadi dorongan individu dalam berinteraksi dengan teman sebayanya.
- h. Pendidikan, pendidikan yang tinggi adalah salah satu faktor dalam interaksi teman sebaya karena orang berpendidikan tinggi mempunyai wawasan dan ilmu pengetahuan luas yang akan mendukung dalam pergaulannya.

Desmita (2006) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya interaksi teman sebaya adalah sebagai berikut :

- a. Pentingnya aktivitas bersama-sama, adapun aktivitas bersama itu meliputi berbicara, keluyuran, berjalan kesekolah, berbicara melalui telepon, bermain *game* dll. Aktivitas ini dilakukan remaja agar mereka diterima di dalam kelompoknya.
- b. Tinggal di lingkungan yang sama, biasanya kelompok teman sebaya merupakan individu yang tinggal di daerah yang sama sehingga menjadi teman sepermainan. Karena tinggal di lingkungan yang sama, biasanya mempunyai hubungan dalam kelompok juga dekat sebab intensitas untuk berkumpul juga lebih banyak.

- c. Bersekolah di sekolah yang sama, kelompok teman sebaya juga akan mudah terbentuk di lingkungan sekolah. Kontak sosial, interaksi serta komunikasi teman sebaya akan mudah dilakukan karena berada dalam satu sekolah.
- d. Organisasi, berpartisipasi dalam organisasi masyarakat yang sama akan mempermudah remaja melakukan interaksi dengan teman sebaya di lingkungan masyarakat.

Dari kedua pendapat ahli tentang faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi teman sebaya dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi teman sebaya adalah usia, jenis kelamin, kepribadian ekstrovert, besarnya kelompok, keinginan mempunyai status, interaksi orang tua, pendidikan, aktivitas bersama, lingkungan tempat tinggal, sekolah, dan organisasi.

D. Hubungan Antara Interaksi Teman Sebaya dengan Perilaku Cybersex

Lingkungan merupakan faktor luar diri individu yang sangat memiliki pengaruh dalam pembentukan perilaku individu. Lingkungan memiliki beberapa bagiannya seperti keluarga, teman sebaya, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan sebagai bagian dari komunitas sosial memegang peranan yang strategis bagi kehidupan sosial masyarakat. Masing-masing bagian memiliki pengaruh pada rentang usia. Salah satu rentang usia yang menarik dalam pembentukan perilaku adalah usia remaja. Sesuai perkembangannya, remaja lebih percaya dan memiliki kedekatan atau kelekatan pada teman sebayanya.

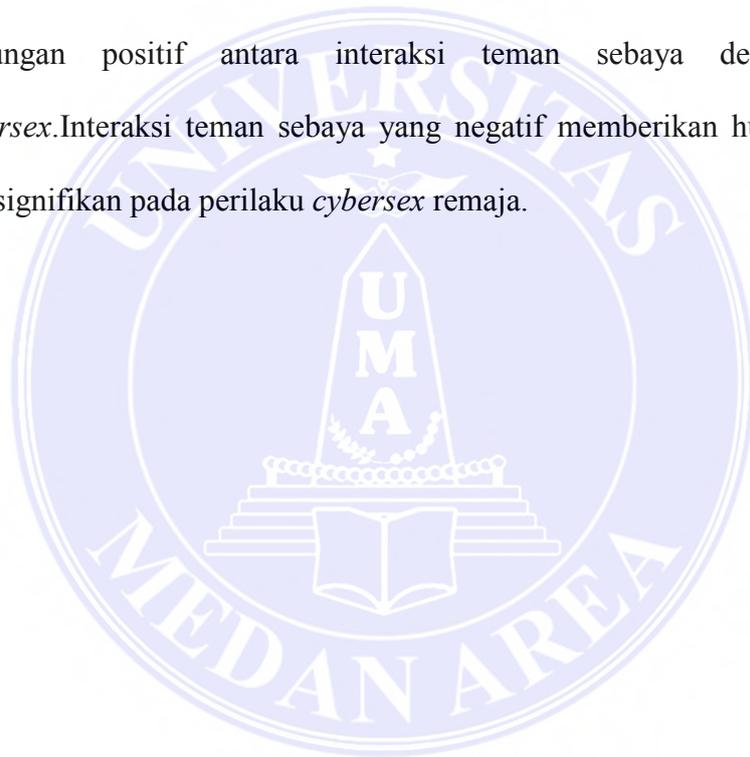
Sejalan dengan pendapat Hurlock (2002) remaja lebih banyak berada diluar rumah bersama dengan teman-teman sebaya sebagai kelompok. Maka dari itu dapat diketahui bahwa pengaruh teman sebaya lebih besar daripada pengaruh keluarga. Hubungan teman sebaya adalah tempat remaja memulai masa pergaulannya. Dalam hubungan teman sebaya interaksi dengan sesama menjadi hal utama. Interaksi yang intensif akan membentuk nilai-nilai baru yang menjadi tuntunan bagi remaja dalam berperilaku. Pada interaksi inilah remaja akan saling memahami keinginan-keinginan satu sama lain yang tak jarang akan membentuk sebuah kelompok pertemanan.

Interaksi teman sebaya memiliki fungsi positif dan negatif yang mempengaruhi perilaku remaja. Pertemuan setiap harinya sehingga terbangun kebersamaan, kekerabatan, serta hubungan persaudaraan yang kuat. Fungsi negatif yang mempengaruhi remaja dapat membawa remaja pada perilaku maladaptif seperti : minum-minuman keras, terjerat narkoba, seks bebas, dan paparan pornografi. Remaja yang mengikuti perilaku temannya dalam mengakses pornografi akan menimbulkan perilaku *cybersex*.

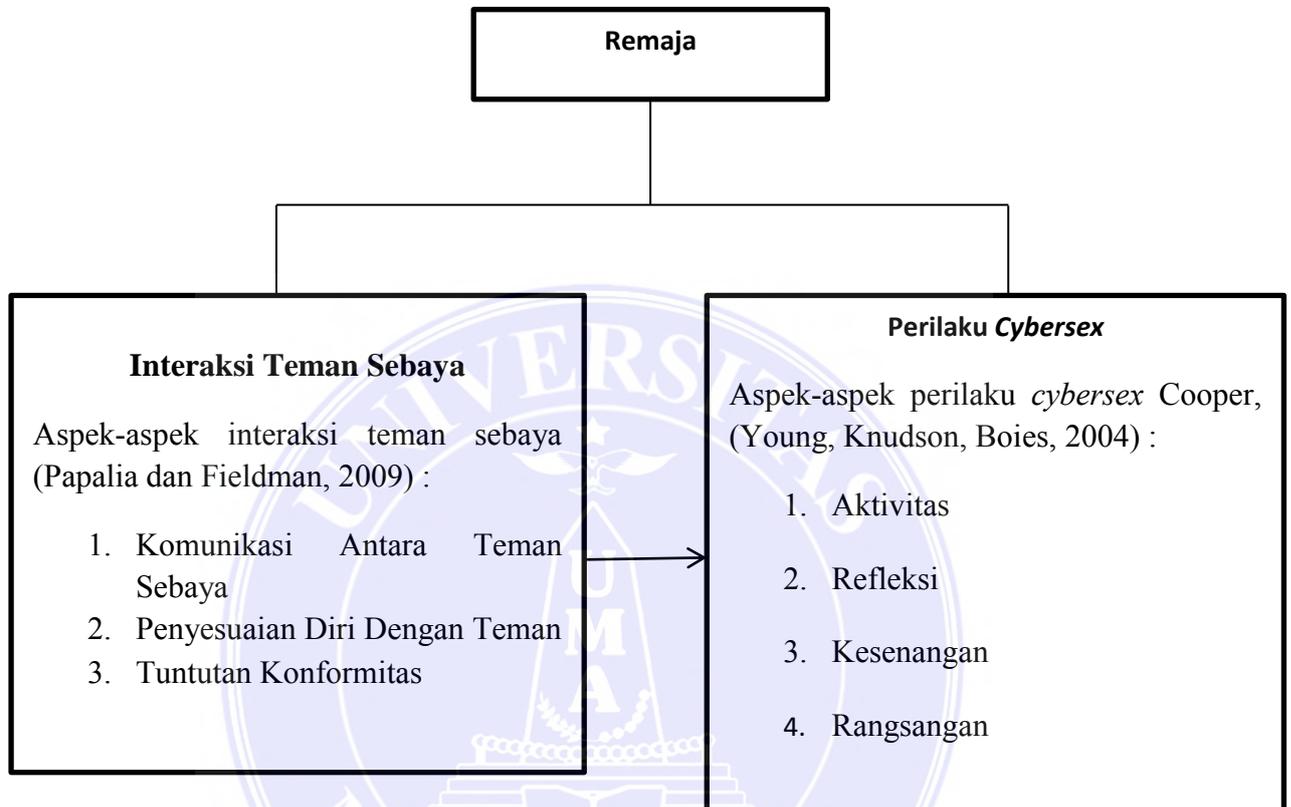
Perilaku *cybersex* adalah kegiatan mengakses materi-materi seksual pada perangkat komputer dan telepon seluler yang didukung oleh jaringan internet yang dilakukan individu dapat membangkitkan gairah seksual. Membuka gambar, film, dan melakukan *chatting* seks merupakan hal yang sudah sering terjadi dikalangan remaja. Sesuai dengan pendapat Amarullah (2010) yang menyatakan pengakses situs-situs porno bervariasi, termasuk kalangan siswa dan mahasiswa yang dapat dikategorikan sebagai remaja

Perilaku *cybersex* memiliki hubungan dengan kontak sosial individu. Kontak sosial tersebut adalah keluarga, teman, masyarakat, dan agama akan mendukung atau tidaknya perilaku *cybersex*. Lingkungan yang membawa hal negatif pada diri individu akan mempengaruhi perilaku *cybersex* (Young, 2004). Lingkungan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah teman sebaya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan positif antara interaksi teman sebaya dengan perilaku *cybersex*. Interaksi teman sebaya yang negatif memberikan hubungan positif dan signifikan pada perilaku *cybersex* remaja.



E. Kerangka Konseptual



F. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas hipotesis dalam penelitian ini bahwa “adanya hubungan positif signifikan antara interaksi teman sebaya dengan perilaku *cybersex* pada remaja”. Dengan asumsi semakin tinggi interaksi teman sebaya maka semakin tinggi perilaku *cybersex* pada remaja. Demikian sebaliknya semakin rendah interaksi teman sebaya maka semakin rendah perilaku *cybersex* pada remaja.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Tipe Penelitian ini adalah Penelitian Kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan hipotesis yang berkaitan dengan fenomena yang ada. Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal ini memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dan data secara matematis yang akan dianalisis secara statistik.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Untuk menguji hipotesis penelitian, terlebih dahulu diidentifikasi variabel-variabel yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian ini, yaitu:

1. Variabel Bebas adalah : Interaksi teman sebaya (X)
2. Variabel Terikat adalah : Perilaku *cybersex* (Y)

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan kajian yang telah dibahas pada bagian sebelumnya, maka definisi operasional yang dapat disampaikan dalam tulisan ini, adalah:

1. Interaksi Teman Sebaya

Interaksi teman sebaya adalah hubungan sosial antar individu yang mempunyai tingkatan usia yang hampir sama, serta didalamnya terdapat

keterbukaan yang akan saling mempengaruhi satu sama lain dan memiliki perilaku yang sama. Faktor-faktor yang mempengaruhi teman sebaya adalah usia, jenis kelamin, kepribadian ekstrovert, besarnya kelompok, keinginan mempunyai status, interaksi orang tua, pendidikan, aktivitas bersama, lingkungan tempat tinggal, sekolah, dan organisasi. Aspek-aspek interaksi teman sebaya adalah komunikasi antara teman sebaya, penyesuaian diri dengan teman, tuntutan konformitas, jumlah waktu remaja, keterlibatan remaja, kecenderungan bermain sendiri, berperan asosiatif, sikap kerja sama.

Semakin tinggi skor skala interaksi teman sebaya yang diperoleh dari remaja menunjukkan semakin tinggi perilaku *cybersex*. Sebaliknya, semakin rendah skor skala interaksi teman sebaya dari remaja menunjukkan semakin rendah perilaku *cybersex*.

2. Perilaku *Cybersex*

Perilaku *cybersex* adalah kebiasaan atau kegiatan yang dilakukan seseorang dalam mengakses materi-materi dalam perangkat komputer atau *handphone* tentang seks berupa film, suara, gambar, cerita, terlibat percakapan secara *online* membahas seks yang dapat membangkitkan gairah seksual terkadang diikuti dengan masturbasi. Faktor yang mempengaruhi perilaku *cybersex* adalah faktor internal yaitu kepribadian dan kontrol diri serta situasional, faktor eksternal yaitu interaksional dan lingkungan kontak sosial seperti agama, keluarga, teman sebaya kemudian juga faktor *accessibility*, *anonymity*, *affordability*, *isolation*, dan *fantasy*. Aspek-aspek perilaku *cybersex* yaitu aktivitas, refleksi, kesenangan, dan rangsangan, frekuensi, lamanya

berlangsung, dan intensitas. Dalam menjawab skala perilaku *cybersex* skor 4 merupakan nilai yang menunjukkan sampel memiliki perilaku tersebut.

Semakin tinggi skor skala perilaku *cybersex* yang diperoleh dari remaja menunjukkan semakin tinggi interaksi teman sebaya. Sebaliknya, semakin rendah skor skala perilaku *cybersex* dari remaja menunjukkan semakin rendah interaksi teman sebaya.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2007), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dari penelitian ini adalah remaja pengguna warung internet di Kelurahan Kenangan.

2. Sampel Penelitian

Sugiono (2002) menyatakan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *snowball sampling* (sampel bola salju). Menurut Sugiono (dalam Nanang Martono, 2010) *snowball sampling* merupakan teknik penentuan sample yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian sampel (responden) pertama diminta untuk mencari sample (responden) yang lain. Dalam penelitian ini sampel berjumlah 55 orang remaja.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode skala. Skala yaitu suatu metode pengumpulan data yang berisikan suatu daftar pernyataan yang harus dijawab oleh subjek secara tertulis (Hadi, 2004). Skala merupakan kumpulan pernyataan-pernyataan mengenai suatu objek. Skala merupakan suatu bentuk pengukuran terhadap performansi tipikal individu yang cenderung dimunculkan dalam bentuk respon terhadap situasi-situasi tertentu yang sedang dihadapi (Azwar, 2015).

Hadi (2004) menyatakan bahwa skala dapat digunakan dalam penelitian berdasarkan asumsi-asumsi sebagai berikut:

1. Subjek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri
2. Apa yang dinyatakan oleh subjek dalam penelitian adalah benar dan dapat dipercaya
3. Interpretasi subjek tentang pernyataan-pernyataan yang diajukan kepadanya sama dengan yang dimaksud peneliti.

Skala tersebut disusun berdasarkan metode skala Likert dimana nilai skala setiap pernyataan diperoleh dari jawaban subjek yang menyatakan mendukung (*favorable*) atau yang tidak mendukung (*unfavorable*). Skala penelitian berbentuk tipe pilihan dari tiap butir diberi 4 pilihan jawaban.

Metode skala yang digunakan terdiri dari 2 jenis yaitu skala untuk mengukur interaksi teman sebaya dan skala untuk perilaku *cybersex*.

a. Skala Interaksi Teman Sebaya

Butir-butir skala interaksi teman sebaya disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Papalia dan Fieldman (2009) yaitu komunikasi antara teman sebaya, penyesuaian diri dengan teman, tuntutan konformitas. Skala tersebut menggunakan skala *likert* yang berupa pernyataan yang terdiri dari aitem *favorable* dan *unfavorable* dengan empat alternative jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) untuk setiap empat butir jawaban. Adapun pemberian nilai untuk pernyataan *favorable* dan *unfavorable* dinilai nilai 1-4.

b. Skala Perilaku *Cybersex*

Butir-butir skala perilaku *cybersex* disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Cooper, Young, Knudson, dan Boies (2004) yaitu aktivitas, refleksi, kesenangan, dan rangsangan. Skala tersebut menggunakan skala Likert yang berupa pernyataan yang terdiri dari aitem *favorable* dan *unfavorable* dengan empat alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) untuk setiap empat butir jawaban. Adapun pemberian nilai untuk pernyataan *favorable* dan *unfavorable* dinilai nilai 1-4.

F. Validitas dan Reabilitas Alat Ukur

Baik tidaknya suatu penelitian ditentukan oleh suatu alat ukur. Oleh karena itu, suatu alat ukur sebelum digunakan dalam suatu penelitian harus memiliki syarat validasi dan reabilitas sehingga alat tersebut tidak menyediakan hasil pengukuran dari kesimpulan yang akan didapat.

1. Validitas

Instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur. Ditambahkan oleh Azwar (2015), bahwa suatu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validasi yang tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsinya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dikenakannya alat ukur tersebut.

Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur, dalam hal ini angket diuji validitasnya dengan menggunakan teknik analisis *Product Moment* rumus angka kasar dari Pearson, yaitu mencari koefisien korelasi antar tiap butir dengan skor total, (Hadi, 2004). Dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy \frac{(\sum X)(\sum Y)}{N}}{\sqrt{\left[\sum X^2 \frac{(\sum X)^2}{N}\right] \left[\sum Y^2 \frac{(\sum Y)^2}{N}\right]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antar tiap butir dengan skor total

$\sum XY$ = Jumlah hasil kali antar setiap butir dengan skor total

$\sum X$	= Jumlah skor keseluruhan subjek untuk tiap butir
$\sum Y$	= Jumlah skor keseluruhan butir pada subjek
$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat skor x
$\sum Y^2$	= Jumlah kuadrat skor y
N	= Jumlah subjek

Nilai validitas setiap butir (koefisien r *Product Moment*) sebenarnya masih perlu dikoreksi karena kelebihan bobot, kelebihan bobot ini terjadi karena skor butir yang dikorelasikan dengan skor total, ikut sebagai komponen skor total, dan hal ini menyebabkan koefisien r menjadi lebih besar, (Hadi, 2004). Teknik untuk membersihkan kelebihan bobot ini dipakai formula *part whole*. Adapun formula *part whole* adalah sebagai berikut:

$$R_{bt} = \frac{(r_{xy})(SD_y) - (SD_x)}{\sqrt{(SD_y)^2 + (SD_x)^2 - 2(r_{xy})(SD_x)(SD_y)}}$$

Keterangan:

r_{bt}	= Koefisien r setelah dikoreksi
r_{xy}	= Koefisien r sebelum dikoreksi (<i>product moment</i>)
SD_x	= Standar Deviasi skor butir
SD_y	= Standar Deviasi skor total
$(SD_x)^2$	= Standar Deviasi kuadrat skor x
$(SD_y)^2$	= Standar Deviasi kuadrat skor y
N	= Jumlah Subjek

2. Reliabilitas

Konsep dari reabilitas alat ukur adalah untuk mencari dan mengetahui sejauhmana hasil pengukuran dapat dipercaya. Reliable dapat juga dikatakan keterpercayaan, keterandalan, keajegan, kesetabilan, konsistensi dan sebagainya. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, diperoleh hasil yang reaktif sama selama aspek dalam diri subjek yang diukur belum berubah (Azwar, 2015).

G. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi *Product Moment* dari *Karl Pearson*. Alasan digunakannya teknik korelasi ini disebabkan karena pada penelitian ini memiliki tujuan ingin melihat hubungan antara satu variable bebas Interaksi Teman Sebaya dengan satu variabel terikat Perilaku *Cybersex*. Formula dari teknik *Product Moment* yang dimaksud adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy \frac{(\sum X)(\sum Y)}{N}}{\sqrt{\left[\sum X^2 \frac{(\sum X)^2}{N}\right] \left[\sum Y^2 \frac{(\sum Y)^2}{N}\right]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antar tiap butir dengan skor total

$\sum XY$ = Jumlah hasil kali antar setiap butir dengan skor total

$\sum X$	= Jumlah skor keseluruhan subjek untuk tiap butir
$\sum Y$	= Jumlah skor keseluruhan butir pada subjek
$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat skor x
$\sum Y^2$	= Jumlah kuadrat skor y
N	= Jumlah subjek

Sebelum dilakukan analisis data dengan teknik analisis *Product Moment*, maka terlebih dahulu dilakukan uji asumsi terhadap data penelitian yang meliputi:

- a. Uji Normalitas, yaitu untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian masing-masing variabel telah menyebar secara normal.
- b. Uji Linearitas, yaitu untuk mengetahui apakah data dari variabel bebas memiliki hubungan yang linear dengan variabel terikat.

Semua data penelitian, mulai dari uji coba skala sampai kepada pengujian hipotesis, dianalisis dengan menggunakan komputer berprogram SPSS 16 (*Statistical Package for the social Sciences*) for windows.

Daftar Pustaka

- Al-Mighwar, M. (2011). *Psikologi Remaja Petunjuk Bagi Guru Dan Orang Tua*. Bandung: Pustaka Setia.
- Amarullah, A. (2010). Indonesia Pengakses Situs Porno Tertinggi Belanja akses situs porno dari Indonesia mencapai US\$3.673 perdetik. Diakses pada tanggal 10 Desember 2017. <http://clas4.blogdetik.com/2011/04/12/cybersex-bahayanya/>
- Asrori, Ahmad. (2009). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dan Interaksi Teman Sebaya dengan Penyesuaian Sosial Pada Siswa Kelas VIII Program Akselerasi Di SMP Negeri 9 Surakarta*. Skripsi Psikologi Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Buletin Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia. (2016).
- Berk, L. A. (2012). *Development Through Thr lifespan Dari Prenatal Sampai Remaja (Transisi Menjelang Dewasa) Edisi Lima*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Carnes, P. J., Delmonico, D. L., & Griffin, E. J. (2001). *In The Shadows Of The Net*. Center City : Hazelden Foundation.
- Carvalheira, A., & Gomez, F. A. (2003). *Cybersex in Portuguese Chatrooms: Astudy of Sexual Behaviors Related to Online Sex*. *Journal of Sex & Marital Therapy*. 29,345-60.
- Chaplin, J. P. (1999). *Kamus Lengkap Psikologi*. Alih Bahasa : Kartini Kartono. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Cooper, A., Scherer, C., Boies, S. C., & Gordon, B. L. (1999). *Sexuality On The Internet From Sexual Exploration On Pathological Expression*. *Profesional Psychology : Research and Practice*, 30 (2), 154-164.
- Desmita.(2006). *Psikologi Perkembangan*. Cetakan kedua.Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Djarmiko, S. (2000). *Cybersmut dan Cybersex Digitalisasi Syahwati*. Rebotisasi Tubuh. Diakses pada 10 Desember 2017. www.geocities.com.
- Djubaidah, S, Ellyawati, R., Winarti, S. 2001. *Studi Tentang Prilaku Seksual Pada Pengguna Layanan Cybersex*. *Jurnal Psikologi*. Fenomena. Vol. VI.
- Eric. R, Halley, W. Aoron. P, dkk.(2015). *Cell Phone Internet Acces, Online Sexual Solication, Partner Seeking, and Sexual Risk Behavior among Adolescents*. *Journal Psychologi : Arch Sex Behav*. 44(3) ;755-763.

- Feldman, Ruth & Papalia, E. Diane.(2014). *Menyelami Perkembangan Manusia (edisi ketiga)*.Jakarta : Salemba Humanika.
- Kurniawan, Teguh. (2009). *Hubungan Antara Interaksi Teman Sebaya dan Konsep Diri dengan Intensi Perilaku Seks Pranikah Pada Remaja*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hadi, S. (2004). *Statistika Jilid 3*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hurlock, E. (2002). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta : Erlangga.
- Maheu. (2001). *Etilogy And Treatment Of Internet-Related Problems*. Pioneer Depelovement Resource, Inc.
- Manulang, Elfindo. (2014). *Studi Identifikasi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Cybersex Pada Pria Dewasa Awal Pengguna Warung Internet Di Kota Medan*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
- Martono, Nanang. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Raja Grafindo Persada.
- Monks, FJ. J., Knoers, A, M. P., & Haditono, S. T. (2013). *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Arif, Muhammad. (2014). *Hubungan Antara Interaksi Teman Sebaya dengan Kecerdasan Emosi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bedagas Kecamatan Pangadegan Kabupaten Purbalingga*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pierre, Fenel. (2005). *Peer Interaction In The Haitian Public School Contest. Thesis. School For International Training, Brattleboro. Vermont*.
- Rahmawati, D. Hadjam, N. & Affiatin. T. (2002). *Hubungan Antara Kecenderungan Perilaku Mengakses Situs Porno dan Religiusitas Pada Remaja*. Jurnal Psikologi : Universitas Gadjah Mada. 1, 1-13.
- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup Edisi Lima*. Jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- _____. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja (edisi 3)*.Jakarta : Penerbit Erlangga.
- _____. (2007). *Remaja (edisi 11)*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- _____. (2012). *Life-Span Development Perkembangan Masa-hidup Edisi Ketigabelas*. Jilid 1. Jakarta : Erlangga.
- Sarwono, S. W. (2013). *Pengantar Psikologi Umum Edisi Revisi*. Jakarta : Rajawali Pers.

- Sobur, Alex. (2003). *Psikologi umum*. Bandung : Pustaka Seti
- Soekadji, S. 1983. *Modifikasi Perilaku: Penerapan Sehari-Hari Dan Penerapan Profesional*. Yogyakarta: Liberty.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sopyan, Y. (2003). *Romansa Cyber*. Jakarta : Gagasan Media.
- Taylor, S. E, Peplau, L. A., Sears, D.O. (2009). *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas*. Jakarta : Kencana.
- Tim Dosen. (2015). *Pedoman Penyusunan Skripsi*. Medan : Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
- Walgito, B. 1994. *Bimbingan dan Konseling Perkawinan*. Yogyakarta :Andi Offset.
- Y., Darmayanti. Lestari, Yuniar. Ramadani, Mery. (2011). *Interaksi Teman Sebaya Terhadap Perilaku Seks Pranikah Siswa SLTA Kota Bukittinggi*. Jurnal Kesehatan Masyarakat. Vol. 6, No. 1.
- Young, J., Knudson, G., & Boeis, S. C. (2004). *The Internet, Sex, and Youths : Implications for Sexual Development*. *Sexual Addiction & Compulsivity*. 11. 343-36.
- Young, K. S. & Rodgers, R. C. (1998). *Internet Addiction : Personality Traits Assosiated With Its Development(A Preliminary Analysis)*. Paper Presented at 69th Annual Meeting of The Eatstern Psychological Assosiation in April.

LAMPIRAN A
ALAT UKUR PENELITIAN

- 1. Skala Interaksi Teman Sebaya**
- 2. Skala Perilaku *Cybersex***



Jenis Kelamin :

Usia :

Pilihlah dengan cara ceklis (✓) **SS jika anda sangat setuju, S jika anda setuju, TS jika anda tidak setuju, STS jika anda sangat tidak setuju** terhadap pernyataan-pernyataan dibawah ini!

Skala Interaksi Teman Sebaya

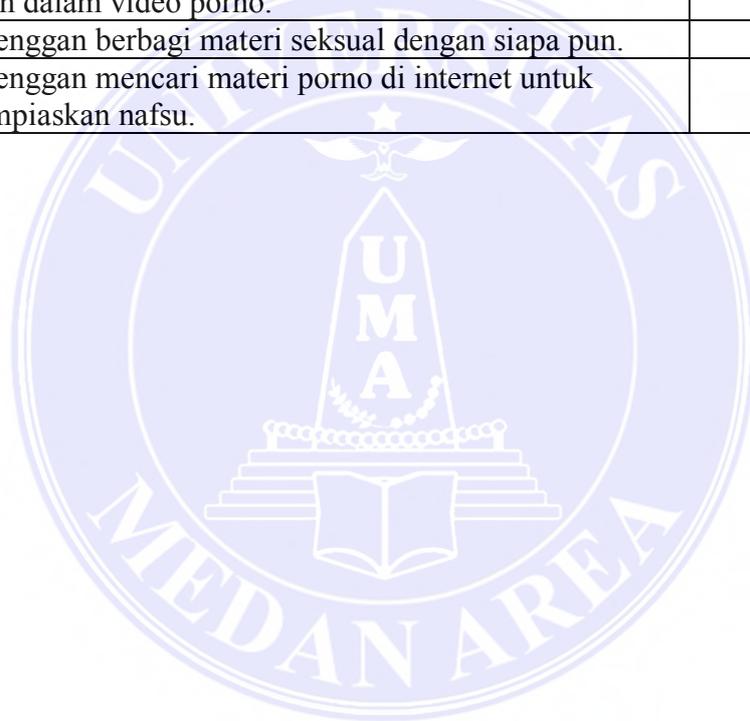
No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya menggunakan kata-kata erotis saat bercanda dengan teman.				
2.	Saya ingin mengikuti perilaku seksual teman-teman.				
3.	Saya hanya membutuhkan waktu yang sedikit untuk menyesuaikan diri dengan teman-teman.				
4.	Teman adalah orang terpercaya untuk menceritakan pengalaman seks saya.				
5.	Saya ikut mengakses materi seksual agar katakan gaul oleh teman-teman.				
6.	Setiap hari saya enggan menyempatkan diri untuk menceritakan pengalaman seks dengan teman.				
7.	Saya tidak mampu beradaptasi dengan kebiasaan seksual dengan kelompok pertemanan saya.				
8.	Mencari materi-materi pelajaran adalah kebiasaan saya dan teman.				
9.	Saya terpaksa mengakses materi seksual agar tetap bisa berteman dengan kelompok.				
10.	Saya merasa cukup hanya dengan sekali mengakses materi seksual tanpa ketagihan.				
11.	Saya membicarakan pengalaman seks dengan teman ketika bertemu.				
12.	Saya berusaha untuk beradaptasi dengan kebiasaan perilaku seksual dengan kelompok pertemanan saya.				
13.	Saya menganggap perilaku seksual teman saya menarik sehingga patut untuk ditiru.				
14.	Saya memiliki istilah khusus tentang seks yang hanya saya dan teman sekelompok saya yang tahu artinya.				
15.	Saya akan mengikuti setiap kegiatan seks kelompok pertemanan agar diakui sebagai anggota kelompok.				
16.	Saya membutuhkan waktu lama untuk dapat menyesuaikan diri dengan teman.				
17.	Saya menggunakan kata-kata yang sopan ketika bercanda agar tidak menyinggung teman.				
18.	Menonton video porno adalah kebiasaan yang selalu saya dan teman lakukan.				

19.	Setiap hari saya selalu menyempatkan diri untuk menceritakan pengalaman seks dengan teman.				
20.	Saya hanya memiliki istilah biasa dengan teman sekelompok saya.				
21.	Saya enggan ikut mengakses materi seksual meskipun dikatakan tidak gaul .				
22.	Saya menganggap wajar saat teman saya bercerita pengalaman seksnya kepada saya.				
23.	Saya enggan mengikuti perilaku seks orang lain termasuk teman saya.				
24.	Teman-teman selalu mengajak saya melakukan kegiatan bersama seperti menonton video porno.				
25.	Saya ketagihan mengakses materi seks setelah diajak oleh teman melihat video seksual.				
26.	Saya enggan mengikuti kegiatan seks dengan kelompok pertemanan saya walau akibatnya tidak diakui sebagai anggota kelompok.				
27.	Saya merasa pengalaman seks bukan hal yang wajar untuk diceritakan.				
28.	Saya tidak pernah diajak menonton bersama video porno oleh teman-teman.				
29.	Teman bukanlah orang yang terpercaya untuk menceritakan pengalaman seks saya.				
30.	Seks adalah topik yang jarang saya bicarakan dengan teman.				
31.	Perilaku seks teman bukanlah hal yang pantas untuk ditiru				
32.	Saya memilih tidak berteman dengan kelompok pertemanan daripada harus menonton mengakses materi seksual.				

Skala Perilaku *Cybersex*

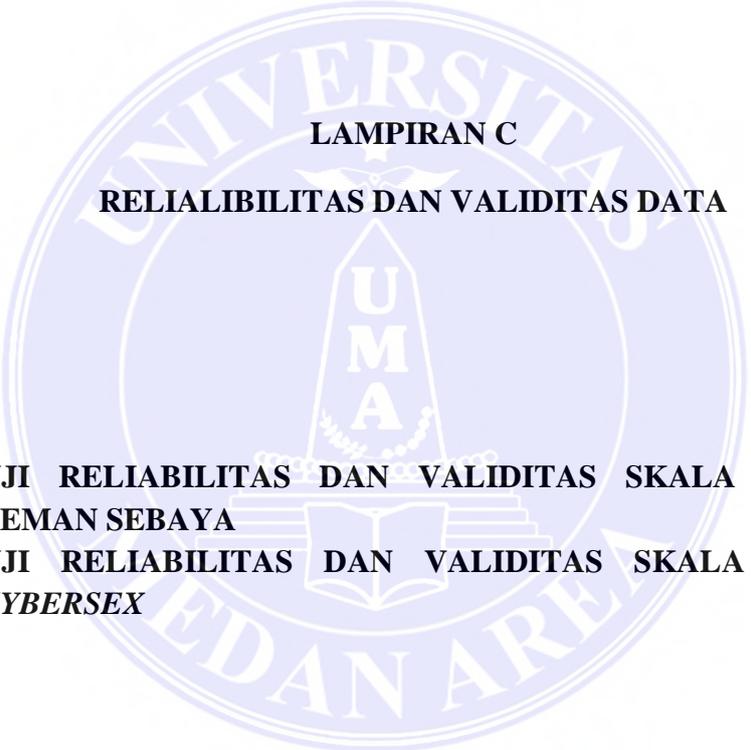
No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa terangsang saat melihat materi porno berupa gambar, video, <i>games</i> di internet.				
2.	Saya pernah melihat segala jenis materi seksual mulai dari video, gambar, <i>games</i> melalui jaringan internet.				
3.	Saya merasa ada yang kurang bila sehari tidak mengakses materi porno.				
4.	Mata saya fokus menatap layar ketika melihat gambar erotis.				
5.	<i>Handphone</i> adalah perangkat yang praktis bagi saya untuk menyimpan materi porno.				
6.	Saya hanya memikirkan pasangan saya ketika berimajinasi melakukan hubungan seks.				
7.	Saya enggan mengobrol dengan kata-kata erotis di internet.				
8.	Saya memiliki koleksi materi porno tanpa meminta dari teman.				
9.	Saya terlalu sibuk sehingga tidak sempat membuka konten porno.				
10.	Saya ingin melakukan hubungan seks tanpa menonton video porno.				
11.	Setiap hari saya menyempatkan waktu membuka situs porno online untuk melihat adegan erotis..				
12.	Saya menggunakan internet mencari materi porno untuk melampiaskan nafsu.				
13.	Saya merasa senang setelah mengakses materi porno.				
14.	Saya suka melihat film porno beramai-ramai dengan teman karena bisa masturbasi bersama.				
15.	Saya merasa aman ketika menyimpan materi porno tanpa takut ada yang mengetahui.				
16.	Saya merasa cukup dengan aktivitas saya sehari-hari tanpa mengakses materi porno.				
17.	Saya hampir tidak pernah membuka materi porno melalui jaringan internet.				
18.	Saya tidak merasakan rangsangan ketika menonton materi porno.				
19.	Mengakses materi porno di internet adalah salah satu kebutuhan saya.				
20.	Saya merasa sedih ketika mengakses materi porno.				
21.	Saya enggan menyimpan materi seksual didalam perangkat <i>handphone</i> maupun komputer.				
22.	Saya suka mengobrol dengan mengetikkan kata-kata erotis atau <i>chatsex</i> dengan orang lain di internet.				

23.	Materi porno saya peroleh dari teman yang memiliki koleksi materi porno.				
24.	Saya lebih suka melihat film porno jika sendirian di rumah karena aman untuk bermasturbasi				
25.	Saya takut diketahui oleh orang lain ketika menyimpan materi porno.				
26.	Saya saling tukar menukar materi seksual dengan teman.				
27.	Saya berimajinasi melakukan hubungan seks dengan artis wanita/pria di film porno yang saya tonton.				
28.	Saya menutup mata ketika terlihat gambar erotis.				
29.	Materi seksual bukanlah kebutuhan saya.				
30.	Saya ingin melakukan gaya seks yang sama seperti adegan dalam video porno.				
31.	Saya enggan berbagi materi seksual dengan siapa pun.				
32.	Saya enggan mencari materi porno di internet untuk melampiaskan nafsu.				



LAMPIRAN B
DATA PENELITIAN

DATA SKALA INTERAKSI TEMAN SEBAYA
DATA SKALA PERILAKU *CYBERSEX*



LAMPIRAN C
RELIABILITAS DAN VALIDITAS DATA

- 1. UJI RELIABILITAS DAN VALIDITAS SKALA INTERAKSI
TEMAN SEBAYA**
- 2. UJI RELIABILITAS DAN VALIDITAS SKALA PERILAKU
CYBERSEX**

Reliability

Scale: INTERAKSI TEMAN SEBAYA

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	55	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	55	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.906	32

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
its1	2.65	.907	55
its2	1.89	.737	55
its3	3.11	.737	55
its4	2.45	.978	55
its5	2.13	.840	55
its6	2.69	.920	55
its7	2.33	.924	55
its8	2.07	.979	55
its9	2.07	.997	55
its10	2.27	.870	55
its11	2.25	.927	55
its12	2.16	.856	55

its13	1.98	.933	55
its14	2.25	.940	55
its15	2.04	.902	55
its16	2.69	.900	55
its17	1.89	.975	55
its18	2.24	.999	55
its19	2.11	.936	55
its20	2.16	.688	55
its21	2.36	.868	55
its22	3.00	.770	55
its23	2.24	.922	55
its24	2.24	.962	55
its25	2.00	.943	55
its26	2.27	.912	55
its27	2.20	.907	55
its28	2.53	.766	55
its29	2.38	.933	55
its30	2.13	.818	55
its31	2.02	.972	55
its32	2.38	.963	55

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
its1	70.55	198.734	.670	.900
its2	71.31	203.255	.613	.901
its3	70.09	214.047	.097	.908
its4	70.75	197.341	.669	.900
its5	71.07	200.365	.656	.900
its6	70.51	209.218	.349	.907
its7	70.87	205.150	.203	.904
its8	71.13	208.928	.340	.907

its9	71.13	201.298	.508	.902
its10	70.93	210.439	.217	.907
its11	70.95	198.719	.654	.900
its12	71.04	199.813	.667	.900
its13	71.22	202.766	.491	.903
its14	70.95	199.941	.532	.902
its15	71.16	201.028	.580	.901
its16	70.51	210.921	.189	.907
its17	71.31	204.847	.390	.904
its18	70.96	197.739	.638	.900
its19	71.09	199.084	.633	.900
its20	71.04	210.480	.387	.906
its21	70.84	207.954	.218	.905
its22	70.20	203.830	.558	.902
its23	70.96	208.702	.368	.906
its24	70.96	200.702	.553	.902
its25	71.20	200.015	.592	.901
its26	70.93	203.735	.465	.903
its27	71.00	202.370	.464	.903
its28	70.67	206.965	.214	.904
its29	70.82	204.744	.415	.904
its30	71.07	202.032	.601	.901
its31	71.18	207.522	.393	.906
its32	70.82	204.263	.372	.905

Reliability

Scale: PERILAKU CYBERSEX

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	55	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	55	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.872	32

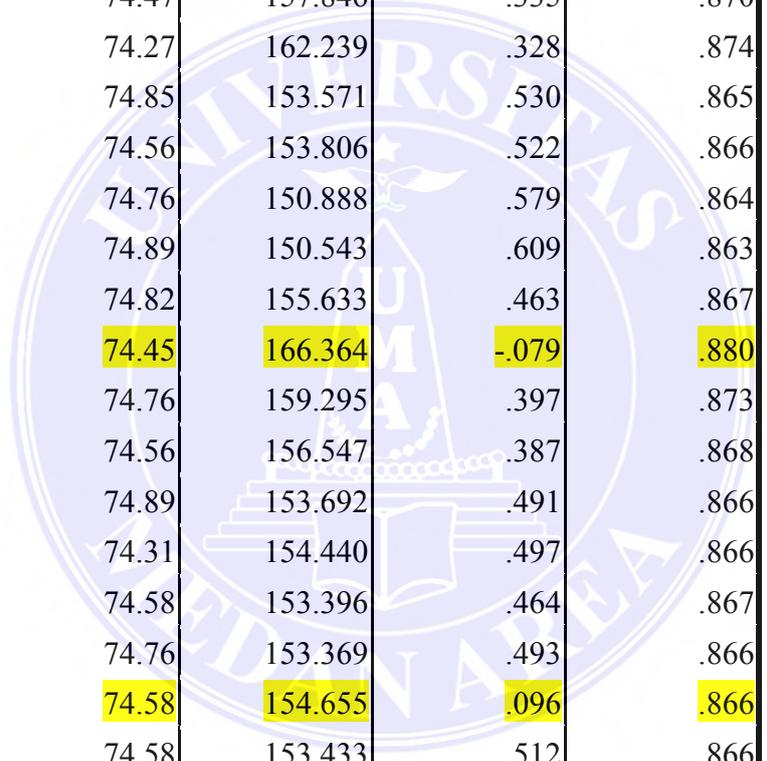
Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
cs1	2.84	.811	55
cs2	3.00	.720	55
cs3	2.11	.737	55
cs4	2.45	.789	55
cs5	2.36	.988	55
cs6	2.64	.950	55
cs7	2.35	.865	55
cs8	2.65	.966	55
cs9	2.35	.947	55
cs10	2.71	1.012	55
cs11	2.05	.951	55
cs12	2.25	.966	55

cs13	2.25	.886	55
cs14	2.00	.981	55
cs15	2.25	.985	55
cs16	2.31	.940	55
cs17	2.56	.811	55
cs18	2.76	.769	55
cs19	2.18	.841	55
cs20	2.47	.836	55
cs21	2.27	.952	55
cs22	2.15	.931	55
cs23	2.22	.786	55
cs24	2.58	.994	55
cs25	2.27	1.008	55
cs26	2.47	.836	55
cs27	2.15	.891	55
cs28	2.73	.827	55
cs29	2.45	.959	55
cs30	2.27	.912	55
cs31	2.45	.812	55
cs32	2.45	.878	55

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
cs1	74.20	156.163	.020	.868
cs2	74.04	157.554	.402	.868
cs3	74.93	152.328	.685	.863
cs4	74.58	152.285	.638	.863
cs5	74.67	146.558	.744	.859
cs6	74.40	166.356	-.079	.879
cs7	74.69	157.625	.320	.870
cs8	74.38	174.833	-.408	.887



cs9	74.69	155.625	.373	.869
cs10	74.33	171.595	-.275	.885
cs11	74.98	148.574	.684	.861
cs12	74.78	151.359	.548	.864
cs13	74.78	148.396	.748	.860
cs14	75.04	152.073	.508	.865
cs15	74.78	149.840	.602	.863
cs16	74.73	154.758	.414	.868
cs17	74.47	157.846	.335	.870
cs18	74.27	162.239	.328	.874
cs19	74.85	153.571	.530	.865
cs20	74.56	153.806	.522	.866
cs21	74.76	150.888	.579	.864
cs22	74.89	150.543	.609	.863
cs23	74.82	155.633	.463	.867
cs24	74.45	166.364	-.079	.880
cs25	74.76	159.295	.397	.873
cs26	74.56	156.547	.387	.868
cs27	74.89	153.692	.491	.866
cs28	74.31	154.440	.497	.866
cs29	74.58	153.396	.464	.867
cs30	74.76	153.369	.493	.866
cs31	74.58	154.655	.096	.866
cs32	74.58	153.433	.512	.866

LAMPIRAN D

ANALISIS DATA PENELITIAN

- 1. UJI NORMALITAS SEBARAN**
- 2. UJI LINIERITAS**
- 3. UJI HIPOTESIS**



Uji Normalitas Sebaran

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Interaksi teman sebaya	Perilaku <i>cybersex</i>
N		55	55
Normal Parameters ^a	Mean	78.96	77.27
	Std. Deviation	7.347	7.505
Most Extreme Differences	Absolute	.095	.093
	Positive	.095	.093
	Negative	-.060	-.061
Kolmogorov-Smirnov Z		.703	.688
Asymp. Sig. (2-tailed)		.707	.731
a. Test distribution is Normal.			

Uji Linearitas

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
perilaku cybersex * interaksi teman sebaya	55	100.0%	0	.0%	55	100.0%

Report

cybersex

interaksi teman sebaya	Mean	N	Std. Deviation
38	49.00	1	.
43	56.50	2	6.364
45	52.50	2	2.121
47	57.00	2	.000
50	57.00	2	2.828
51	60.33	3	10.408
52	64.33	3	2.517
53	60.50	2	17.678
54	60.00	1	.
55	61.00	1	.
56	52.50	2	6.364
57	60.00	3	10.392
58	67.50	2	14.849
59	69.00	2	1.414
60	62.00	3	5.292
61	67.00	1	.
62	75.00	1	.
63	78.00	1	.

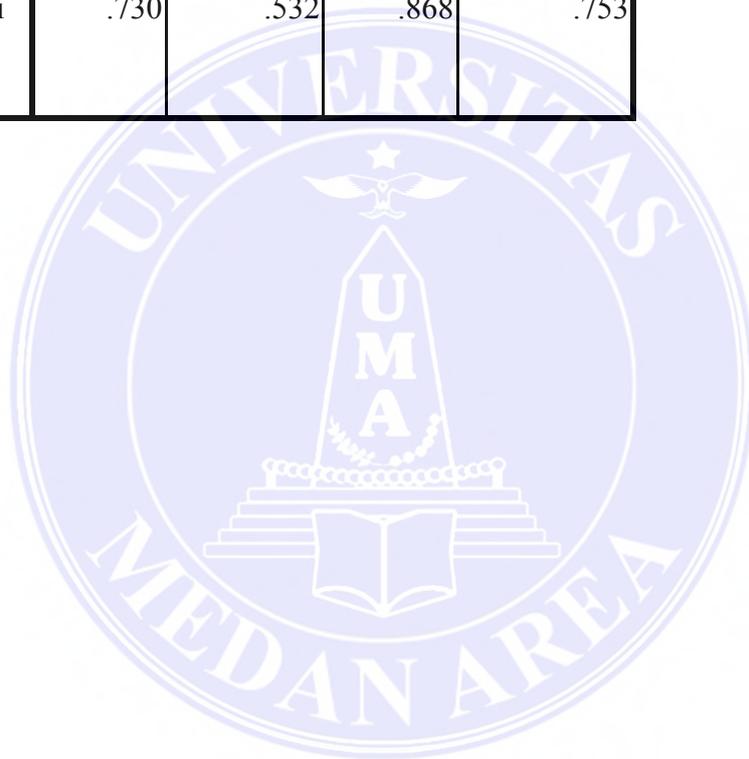
64	74.00	1	
65	65.25	4	7.089
68	76.00	1	
69	73.00	3	3.606
70	59.00	1	
71	76.25	4	6.238
73	76.00	2	7.071
77	70.00	1	
79	76.00	1	
91	73.00	1	
94	86.00	1	
98	99.00	1	
Total	74.27	55	10.505

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
perilakucyb ersex.intera ksi teman sebaya	Between (Combined) Groups	4485.576	29	154.675	2.625	.008
	Linearity	3171.488	1	3171.488	53.815	.000
	Deviation from Linearity	1314.088	28	46.932	.796	.722
	Within Groups	1473.333	25	58.933		
Total		5958.909	54			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
perilaku cybersex * interaksi teman sebaya	.730	.532	.868	.753



Uji Hipotesis

Correlations

Correlations

		Interaksi teman sebaya	Perilaku cybersex
Interaksi teman sebaya	Pearson Correlation	1	.730**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	55	55
Perilaku cybersex	Pearson Correlation	.730**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	55	55

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 422 /FPSU/01.10/III/2018
Lampiran : -
Hal : Pengambilan Data

Medan, 10 Maret 2018

Yth, Bapak/Ibu Lurah Kenangan
Jl. Garuda Raya No.2, Tegal Sari Mandala II, Percut Sei Tuan,
Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20226
Di
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : Asriwira Priyangi
NPM : 14 860 0336
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

Untuk melaksanakan pengambilan data di **Kelurahan Kenangan Jl. Garuda Raya No.2, Tegal Sari Mandala II, Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20226** guna penyusunan skripsi yang berjudul "*Hubungan Antara Interaksi Teman Sebaya Dengan Perilaku Cybersex Pada Remaja*".

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan dan **Surat Keterangan** yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data di **Instansi** yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bid. Akademik,

Hairul Anwar Dalimunthe, S.Psi, M.Si

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip



PEMERINTAHAN KABUPATEN DELI SERDANG
KECAMATAN PERCUT SEI TUAN
KELURAHAN KENANGAN

Alamat : Jl. Garuda Raya No. 2 Telp. (061) 7354548 Kode Pos 20226

Nomor : 070/781
Sifat : -
Perihal : Pengambilan data

Kepada Yth :
Bapak Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area
Di tempat

Berdasarkan surat dari Universitas Medan Area Fakultas Psikologi dengan nomor 422/FPSI/01.10/III/2018 perihal pengambilan data, atas nama mahasiswa :

Nama : ASRIWIRA PRIYANGGI
NPM : 148600336
Prodi : PSIKOLOGI
Fakultas : PSIKOLOGI

Menerangkan bahwa nama mahasiswa tersebut diatas telah selesai melaksanakan penelitiannya dari tanggal 16 s/d 22 Maret 2018 untuk pengambilan data guna penyelesaian skripsi yang berjudul "**Hubungan Antara Interaksi Teman Sebaya Dengan Perilaku Cybersex Pada Remaja**".

Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Dikeluarkan di : Kelurahan Kenangan

Tanggal : 29 Maret 2018

An. Lurah Kenangan
Sektur

A. Hakim Nasution, SE
Penata Muda

NIP. 198008132010011014