

Kontribusi *Loneliness* Terhadap Perilaku *Cybersex* Pada Remaja

Putri Rezeki Aulia

Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Negeri Padang

Email: putrirzkaulia25@gmail.com

Maya Yasmin

Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Negeri Padang

Alamat: Jl. Batang Masang No.4, Belakang Balok, Kec. Aur Birugo Tigo Baleh, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat 26181

Abstract. *This study aims to see the contribution of loneliness to cybersex behavior in adolescents. The hypothesis test used was simple linear regression analysis with 150 subjects aged 15-21 years, which were determined by snowball sampling technique. The measuring instruments used were the Cybersex Scale and the Loneliness Scale compiled by researchers based on aspects of Delmonico & Miller (2003) and Russell (1996). This study found that loneliness contributes significantly to cybersex with an R Square value of 0.090, which indicates that loneliness makes an effective contribution of 9% to cybersex behavior in adolescents.*

Keywords: *Cybersex, Loneliness, Adolescent*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kontribusi *loneliness* terhadap perilaku *cybersex* pada remaja. Uji hipotesis yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana dengan subjek berjumlah 150 remaja usia 15-21 tahun, yang ditentukan dengan teknik snowball sampling. Alat ukur yang digunakan adalah Skala *Cybersex* dan Skala Kesepian yang disusun peneliti berdasarkan aspek Delmonico & Miller (2003) dan Russell (1996). Penelitian ini memperoleh hasil bahwa *loneliness* berkontribusi secara signifikan terhadap *cybersex* dengan nilai R Square sebesar 0,090, yang menunjukkan bahwa *loneliness* memberikan sumbangan efektif sebesar 9% terhadap perilaku *cybersex* pada remaja.

Kata kunci: *Cybersex, Loneliness, Remaja*

LATAR BELAKANG

Internet menjadi hal yang tak mampu terlepas dalam kehidupan akhir-akhir ini. Peningkatan pengguna internet khususnya di Indonesia sendiri mencapai 210.026.769 juta terhitung pada tahun 2021-2022. Penggunaan internet didominasi oleh kelompok dengan rentang usia 13-18 tahun dimana dalam laporan menunjukkan besaran penetrasi internet 99,16% (APJII, 2022).

Sebagai pengguna internet, kita dapat mencari informasi apapun dengan mudah dengan menggunakan mesin pencarian di internet. Mudah-mudahan mendapatkan berbagai informasi tersebut baik informasi yang sifatnya positif seperti mencari tahu isu-isu terkini, pengetahuan dan teknologi terbaru, maupun informasi yang beresiko bagi pengguna seperti memperoleh konten negatif pornografi. Konten pornografi menjadi konten negatif

yang paling tinggi peredarannya dalam internet Indonesia, seperti yang dinyatakan oleh KOMINFO pada tahun 2021 (Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika, 2021).

Merujuk pada data APJII yang menunjukkan bahwa pengguna internet Indonesia paling besar adalah pada kelompok remaja (13-18 tahun). Kemudian adanya laporan KOMINFO yang menyatakan bahwa konten pornografi marak beredar di internet Indonesia, maka hal ini dapat menjadi resiko penyebab munculnya perilaku *cybersex* pada remaja. Hal tersebut dapat dijelaskan dengan teori perkembangan masa remaja dimana individu pada usia remaja memiliki kontrol kognitif yang lebih rendah sehingga dapat berdampak pada kerentanan ketika melihat atau terpapar konten pornografi (Young & Abreu, 2017).

Menurut Cooper (2002), *cybersex* menjadi bagian dari *Online Sexual Activity* dimana individu menggunakan internet untuk kepentingan seksual, seperti melihat gambar, obrolan seksual dengan orang lain, dan saling bertukar pesan maupun konten seksual secara eksplisit. Hal ini memiliki kesesuaian dengan hasil dari studi pendahuluan yang sebelumnya telah dilakukan peneliti, dimana hasil menunjukkan bahwa bahwa dari 100 responden yang mengisi kuesioner *google form*, 70% diantaranya mengalami kesulitan mengontrol dorongan untuk mengakses pornografi, 45% memiliki keinginan untuk mengulang kembali dan sulit berhenti untuk mengakses pornografi, dan 17% partisipan memiliki anggapan kecanduan akan pornografi. Adapun bentuk interaksi *cybersex* yang paling banyak dilakukan yaitu berupa *chat sex* (54%), *phone sex* (24%), dan saling bertukar gambar seksual (23%). Selain itu, 74% partisipan menyatakan bahwa mereka lebih sering mengakses pornografi pada saat sendirian.

Dampak yang dapat timbul dari perilaku *cybersex* seperti yang disebutkan dalam penelitian Huwaidah, Rokhmah, & Ririanty (2020) yaitu waktu tidur yang tidak teratur akibat sering berjaga larut malam untuk mengakses pornografi dan dapat memunculkan perasaan bingung dan gelisah apabila individu tidak mengakses pornografi serta meningkatkan kemungkinan seks pranikah.

Perilaku *cybersex* dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, salah satunya faktor kesepian dalam diri individu. Menurut Branscombe & Baron (2017), kesepian merupakan reaksi emosional dan kognitif yang muncul dan memberikan kesan yang tidak menyenangkan pada individu. Kesan tidak menyenangkan tersebut dapat muncul karena

individu menilai dirinya tidak mampu memenuhi keinginannya untuk memiliki hubungan yang dekat dengan orang lain.

Faktor kesepian menjadi lebih krusial karena terkait dengan perasaan kebutuhan akan hubungan dan interaksi yang hanya bisa dilakukan individu bersama dengan orang lain. Kemudian individu yang merasa kesepian akan mencari kepuasan, kesenangan dan hiburan melalui *cybersex*, dimana individu akan merasa lebih aman dan nyaman karena berinteraksi secara virtual daripada secara langsung. Hal ini dijelaskan sebagai kebutuhan individu akan *thrill* atau sensasi dan *disinhibition* yaitu kondisi dimana individu tidak lagi merasa malu dan dapat menunjukkan diri dan perasaannya dengan nyaman pada orang lain (Sharma, Anand, & Murthy, 2020).

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kesepian dapat meningkatkan penggunaan aktivitas seksual secara *online* dan akses pornografi (Efrati & Amichai-Hamburger, 2019). Sejalan dengan penelitian tersebut, dalam Habibi & Kurniawan (2021) menunjukkan bahwa kesepian memiliki hubungan yang signifikan dengan salah satu dimensi dalam *cybersex* yaitu *interest in online sexual behaviour* dengan arah korelasi positif, artinya semakin tinggi tingkat kesepian seseorang, maka ia akan berusaha mengatasi rasa kesepiannya dengan melakukan aktivitas seksual *online* di internet yakni *cybersex*.

Berdasarkan fenomena dan hasil penelitian sebelumnya yang telah diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa kesepian (*loneliness*) menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan perilaku *cybersex* pada remaja. Sementara penelitian sebelumnya yang terkait dengan pembahasan *loneliness* dan *cybersex* masih sedikit ditemukan di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti kontribusi *loneliness* terhadap perilaku *cybersex* pada remaja.

KAJIAN TEORITIS

Cybersex

Cybersex didefinisikan oleh Delmonico (1997) sebagai bentuk perilaku seksual yang terkait dengan penggunaan komputer. *Cybersex* terbagi menjadi 3 bentuk dasar yaitu adanya penayangan dan pertukaran pornografi, adanya bentuk interaksi secara *real-time*, dan penggunaan perangkat multimedia *software*, seperti memutar film dengan *rating X*, memainkan *game* yang mengandung konten seksual, ataupun melihat edisi terbaru

majalah erotis. Cooper (2002) menyebut bahwa *cybersex* termasuk bentuk dari *Online Sexual Activity* yaitu penggunaan internet dengan tujuan memuaskan diri secara seksual. Sedangkan Bensimon (2007) menyebutkan bahwa *cybersex* dapat dikatakan sebagai perilaku adiksi terhadap situs web pornografi.

Dalam Cooper, Delmonico, & Burg (2000) dijelaskan pembagian *cybersex* berdasarkan durasi mengakses pada individu, antara lain yaitu:

1. *Low users*, yaitu individu yang mengakses konten pornografi atau materi seksual di internet selama kurang dari 1 jam setiap minggunya.
2. *Moderate users*, yaitu individu yang mengakses konten pornografi atau materi seksual di internet antara 1 hingga 10 jam setiap minggunya.
3. *High users*, yaitu individu yang mengakses konten pornografi atau materi seksual di internet minimal 11 jam atau lebih setiap minggunya, dalam durasi ini individu dapat memunculkan kecenderungan kompulsivitas seksual.

Dari beberapa definisi oleh ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *cybersex* merupakan aktivitas yang dilakukan di internet dengan tujuan utamanya untuk hal-hal yang berkaitan dengan pemuasan seksual.

Loneliness

Menurut Russell (2014), kesepian didefinisikan sebagai suatu kondisi dimana individu tidak merasa puas terhadap hubungannya dengan orang lain, misalnya kualitas hubungan yang buruk maupun jenis hubungan tertentu yang dirasa kurang dimiliki oleh individu. Weiss dalam (Sadler, 1975) menjelaskan bahwa kesepian tidak hanya tentang kesendirian, melainkan keadaan individu yang tidak memiliki hubungan yang dekat dan intim dengan orang lain seperti yang sebenarnya dibutuhkan. Kesepian kemudian dapat dimaknai sebagai pengalaman yang dianggap sangat tidak menyenangkan bagi individu karena ia tidak dapat memenuhi kebutuhan akan keintiman dengan orang lain (Sullivan, 1953).

Berdasarkan beberapa definisi ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kesepian merupakan saat dimana individu merasa bahwa hubungannya kurang secara sosial dan hubungan yang ada sekalipun masih tidak dapat memenuhi harapannya.

Hipotesis

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- Hipotesis Alternatif (H_a) : terdapat kontribusi *loneliness* terhadap perilaku *cybersex* pada remaja
- Hipotesis Nihil (H_0) : tidak terdapat kontribusi *loneliness* terhadap perilaku *cybersex* pada remaja

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian kuantitatif untuk melihat kontribusi suatu variabel terhadap variabel lain. Variabel yang diteliti dalam penelitian adalah *cybersex* sebagai variabel terikat (Y) dan *loneliness* sebagai variabel bebas (X). Populasi penelitian ini adalah seluruh remaja di Indonesia, dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja tengah dan remaja akhir dengan rentang usia 15-21 tahun. Sampel dalam penelitian ini akan ditentukan dengan menggunakan *nonprobability sampling* yaitu *snowball sampling*.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner yang akan disebar secara *online* dalam bentuk *google form*. Kuesioner akan berisi instrumen penelitian atau alat ukur penelitian yang disusun oleh peneliti berdasarkan aspek *cybersex* menurut Delmonico & Miller (2003) dan aspek *loneliness* menurut Russell (1996). Skala yang digunakan adalah skala Guttman untuk *cybersex* dan skala Likert untuk *loneliness*.

Peneliti telah melakukan uji validitas terhadap 29 item alat ukur *cybersex* yang sudah di *try out*, dimana diperoleh hasil bahwa terdapat 25 item yang dinyatakan valid dan 4 item yang dinyatakan tidak valid yang kemudian item-item tersebut digugurkan, yaitu item 9, item 10, item 14, dan item 24. Alat ukur *cybersex* dinyatakan reliabel dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.943. Demikian juga dilakukan uji validitas terhadap alat ukur *loneliness* yang sudah di *try out*, dimana hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 21 item yang diujikan, terdapat 19 item yang dinyatakan valid dan 2 item yang tidak valid sehingga digugurkan, yaitu item 8 dan item 14. Alat ukur *loneliness* juga dinyatakan reliabel dengan dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.901.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi sederhana dengan melakukan uji asumsi berupa uji normalitas dan uji linearitas terlebih dahulu. Analisis data akan dilakukan menggunakan program SPSS versi 29.0 *for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini memiliki jumlah subjek sebanyak 150 remaja dengan rentang usia 15-21 tahun. Setiap subjek telah mengisi kuesioner yang disebar melalui *google form* yang berisi skala *cybersex* dan *loneliness*. Penelitian mulai dilakukan sejak tanggal 14 Oktober 2023 hingga 20 Oktober 2023 dengan menyebarkan link kuesioner *google form* melalui media sosial seperti *whatsapp*, *twitter* dan *telegram*. Setelah data dikumpulkan, peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan program SPSS versi 29.0 *for windows*.

1. Deskripsi Data Penelitian

Berikut adalah deskripsi data dalam bentuk kategorisasi variabel penelitian:

Tabel 1. Kategorisasi Loneliness (N=150)

Rumus	Skor	Kategorisasi	F	%
$(X > \mu + 1\sigma)$	$X > 69,66$	Tinggi	4	2,7
$(\mu - \sigma < X \leq \mu + 1\sigma)$	$44,34 < X \leq 69,66$	Sedang	110	73,3
$(X < \mu - 1\sigma)$	$X < 44,34$	Rendah	36	24
Jumlah			150	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa subjek pada penelitian ini termasuk dalam *loneliness* kategori sedang.

Tabel 2. Kategorisasi Cybersex (N=150)

Rumus	Skor	Kategorisasi	F	%
$(X > \mu + 1\sigma)$	$X > 16,66$	Tinggi	19	12,7
$(\mu - \sigma < X \leq \mu + 1\sigma)$	$8,34 < X \leq 16,66$	Sedang	90	60
$(X \leq \mu - 1\sigma)$	$X \leq 8,34$	Rendah	41	27,3
Jumlah			150	100

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa subjek pada penelitian ini termasuk dalam *cybersex* kategori sedang.

2. Analisis Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Jika nilai Asymp. Sig. $> 0,05$ maka data dianggap normal. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas antara Variabel *Cybersex* dan *Loneliness*

	SD	Mean	K-SZ	Asymp. Sig.	Ket.
Unstandardized Residual	4,16	-	0,069	0,080	Normal

Hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan nilai Asymp. Sig. $0,080 > 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal.

b) Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji memiliki hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Jika nilai signifikansi deviasi dari linear $> 0,05$ maka data dianggap linear. Berikut adalah tabel hasil uji linearitas:

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas antara Variabel *Cybersex* dan *Loneliness*

Variabel	F-linearity	Sig.	Ket.
<i>Cybersex</i> *Keseharian	1,436	0,071	Linear

Hasil uji linearitas menunjukkan nilai Sig. $0,071 > 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa data penelitian memiliki hubungan linear.

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan melakukan analisis regresi linear sederhana. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Berikut adalah tabel hasil analisis regresi linear sederhana:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	B	T	Sig.
(Constant)	5,169	3,406	$< 0,001$
Keseharian	0,107	3,821	$< 0,001$

Variabel dependen: *Cybersex*

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai konstanta sebesar 5,169. Koefisien regresi kesepian sebesar 0,107, sehingga dapat dinyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai kesepian, maka nilai *cybersex* bertambah sebesar 0,107. Koefisien regresi tersebut bernilai positif sehingga dapat disimpulkan bahwa arah pengaruh variabel kesepian (X) terhadap *cybersex* (Y) adalah positif.

Berdasarkan nilai signifikansi sebesar $< 0,001$, maka nilai tersebut $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kesepian (X) berpengaruh terhadap variabel *cybersex* (Y). Kemudian berdasarkan nilai t diketahui nilai thitung $3,821 > t_{tabel} 1,97612$. Maka dapat dikatakan bahwa variabel kesepian (X) berpengaruh terhadap variabel *cybersex* (Y), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka kesimpulan dari hasil uji hipotesis yaitu terdapat kontribusi *loneliness* terhadap perilaku *cybersex* pada remaja.

d) Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi (R Square) digunakan untuk mengukur kemampuan model dalam menjelaskan seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yang dapat ditunjukkan dengan R Square.

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	R Square
0,300	0,090

Tabel diatas menunjukkan hasil uji koefisien determinasi dimana besarnya nilai korelasi/hubungan yaitu sebesar 0,300. Dari hasil tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,090, artinya bahwa pengaruh variabel *loneliness* terhadap variabel *cybersex* adalah sebesar 9%. Hal ini dapat dinyatakan bahwa variabel *loneliness* memberikan sumbangan kontribusi sebesar 9% pada *cybersex*.

Pembahasan

Cybersex mengacu pada berbagai jenis penggunaan internet yang mengandung konten seksual dengan tujuan rekreasi, hiburan, eksplorasi, dan lain sebagainya (Agastya, Kristiana, Nasrun, & Kusumadewi, 2020). Perilaku *cybersex* dapat dipengaruhi oleh adanya masalah emosional atau interpersonal dalam diri individu yang dapat disebut dengan kesepian. Kesepian (*loneliness*) adalah bentuk kurangnya intensitas yang terjadi, kualitas ataupun bentuk hubungan yang tidak sesuai dengan yang diinginkan individu dengan individu lain yang berada disekitarnya.

Kesepian lebih sering terjadi di kalangan remaja dan dewasa muda daripada orang tua ataupun lansia (Russell & Pang, 2020). Rentannya kondisi kesepian terjadi pada remaja dapat memicu munculnya alternatif cara untuk mengurangi rasa kesepian tersebut. Hal ini terjadi dalam konteks negatif salah satunya adalah dengan cara menggantinya dengan perilaku *cybersex*.

Pada saat individu mengalami kesepian, hal yang menjadi cara untuk mengurangi rasa kesepiannya adalah dengan melakukan perilaku *cybersex*. Selaras dengan hasil tersebut, penelitian Foubert & Bridges (2015) juga menemukan bahwa reaksi yang muncul ketika individu melakukan *cybersex* adalah berkurangnya rasa kesepian. Kemudian penelitian Agastya, Kristiana, Nasrun, & Kusumadewi (2020) juga menjelaskan bahwa individu yang kesepian memiliki kecenderungan untuk menyendiri dan menarik diri sehingga lebih memilih menghindari lingkungan sosialnya. Sebagai penggantinya, yang akan dilakukan orang yang kesepian adalah menjadikan internet sebagai tempat mereka berinteraksi dan bersosialisasi secara virtual sehingga mampu melepaskan emosi yang tidak menyenangkan agar dapat merasa lebih baik (Agastya et al., 2020). Hal ini dapat terjadi dalam konteks *cybersex*, dimana individu yang kesepian memilih ruang lingkup internet untuk mengekspresikan emosi negatif yang ia rasakan di kehidupan nyata melalui aktivitas seksual dalam dunia *online* (Delmonico & Griffin, 2012). Hal ini menjadikan orang yang kesepian lebih rentan dan berisiko untuk melakukan *cybersex* yaitu mengakses konten pornografi secara *online*.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan perilaku *cybersex* yang termasuk kedalam kategori sedang yaitu sebesar 60% pada remaja. Penelitian Rahman (2022) menyatakan bahwa *cybersex* pada kategori sedang ditunjukkan dengan kecenderungan remaja dalam mengakses konten-konten yang mengandung unsur pornografi di internet bahkan melakukan interaksi seksual di internet. Sedangkan *loneliness* ditentukan pada kategori sedang dengan persentase 73,3%. Marini & Hayati (2002) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *loneliness* pada kategori sedang dapat diartikan bahwa kesepian tidak terjadi sepanjang waktu, dimana kesepian dapat muncul kemudian mereda tergantung pada interpretasi individu terhadap suatu kondisi yang sedang ia hadapi.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar $< 0,001$ ($p < 0,05$) dan nilai $t_{hitung} 3,821 > t_{tabel} 1,97612$. Nilai tersebut memiliki arti bahwa *loneliness* mempengaruhi *cybersex* secara signifikan. Pada saat individu mengalami

kesepian, hal yang menjadi cara untuk mengurangi rasa kesepiannya adalah dengan melakukan perilaku *cybersex*.

Koefisien regresi diperoleh sebesar 0,107, yang dapat diartikan bahwa arah pengaruh *loneliness* terhadap *cybersex* adalah berkorelasi secara positif. Penelitian Habibi & Kurniawan (2021) menunjukkan hasil yang sejalan dimana *loneliness* dan *cybersex* memiliki hubungan yang signifikan dengan arah korelasi positif, artinya semakin tinggi *loneliness* pada individu, maka semakin tinggi juga perilaku *cybersex*nya. Hasil uji koefisien determinasi (R Square) menunjukkan bahwa *loneliness* memberikan sumbangan efektif sebesar 9% pada *cybersex*. Nilai tersebut termasuk kedalam klasifikasi lemah dikarenakan terdapat faktor lain yang menyumbang sebesar 91% seperti misalnya faktor religiusitas, self-esteem, kontrol diri, kecerdasan emosional, dan faktor lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis terkait kontribusi *loneliness* terhadap perilaku *cybersex* pada remaja, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: gambaran perilaku *cybersex* pada remaja termasuk kedalam kategori sedang yaitu sebesar 60%, gambaran *loneliness* pada remaja termasuk kedalam kategori sedang yaitu 73,3%, dan hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak, maka disimpulkan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan antara *loneliness* terhadap perilaku *cybersex* pada remaja dalam bentuk sumbangan efektif sebesar 9%. Adapun terdapat faktor lain sebesar 91% yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Saran

Hasil penelitian menyatakan bahwa *loneliness* memiliki pengaruh terhadap perilaku *cybersex* pada remaja. Maka dari itu diharapkan bagi remaja agar dapat menggunakan waktu dengan produktif seperti dengan berolahraga, mengikuti kegiatan yang dapat meningkatkan kreatifitas, membuat karya seni, ikut serta dalam kegiatan kelompok yang memiliki hobi dan minat yang sama, seperti klub sekolah atau kegiatan ekstrakurikuler. Kemudian sebaiknya lingkungan masyarakat dapat menyediakan dukungan emosional dan konseling bagi remaja yang kesepian. Selain itu, bagi remaja juga perlu diberikan pemahaman terkait risiko negatif dari *cybersex* beserta informasi

mengenai konsekuensi hukum dan konten illegal pornografi agar dapat meningkatkan kesadaran bagi remaja itu sendiri.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji faktor lain yang mempengaruhi perilaku *cybersex* karena hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan *loneliness* terhadap *cybersex* termasuk lemah, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat faktor lain yang lebih berpengaruh terhadap perilaku *cybersex*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agastya, I. G. N., Siste, K., Nasrun, M. W. S., & Kusumadewi, I. (2020). *Cybersex Addiction: An Overview of The Development and Treatment of A Newly Emerging Disorder. Medical Journal of Indonesia*, 29(2), 233–241.
- APJII. (2022). *Profil Internet Indonesia 2022*.
- Bensimon, P. (2007). The Role of Pornography in Sexual Offending. *Sexual Addiction & Compulsivity: The Journal of Treatment & Prevention*, 14(2), 95–117.
- Branscombe, N. R., & Baron, R. A. (2017). *Social Psychological 14th Edition*. London: Pearson Education.
- Cooper, A. (2002). *Sex and the Internet: a Guide Book for Clinicians*. New York: Brunner-Routledge.
- Cooper, A., Delmonico, D. L. and Burg, R. (2000). *Cybersex users, abusers, and compulsives: New findings and implications*. *Sexual Addiction and Compulsivity*, 7(1–2), 5–29.
- Delmonico, D. L. (1997). *Cybersex: High Tech Sex Addiction. Sexual Addiction & Compulsivity: The Journal of Treatment & Prevention*, 4(2), 159–167.
- Delmonico, D. L., & Griffin, E. J. (2012). *Cybersex Addiction and Compulsivity. Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*, 113–131.
- Delmonico, D. L., & Miller, J. A. (2003). The Internet Sex Screening Test: The Internet Sex Screening Test: A Comparison of Sexual Compulsives Versun Non-Sexual Compulsives. *Sexual and Relation Therapy*, 18(3), 261–276.
- Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika. (2021). *Dinamika Data Aplikasi Informatika 2021*. Jakarta Pusat: Kemkominfo.
- Efrati, Y., & Amichai-Hamburger, Y. (2019). The Use of *Online* Pornography as Compensation for *Loneliness* and Lack of Social Ties Among Israeli Adolescents. *Psychological Reports*, 122(5), 1–18.
- Foubert, J. D., & Bridges, A. J. (2015). What Is the Attraction? Pornography Use Motives in Relation to Bystnder Intervention. *Journal of Interpersonal Violence*, 1–19.
- Habibi, L. A. N., & Kurniawan, A. (2021). Hubungan *Loneliness* dengan Perilaku *Cybersex* pada Emerging Adult. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 1(1), 723–733.
- Huwaidah, R., Rokhmah, D., & Ririanty, M. (2020). Penyebab Perilaku *Cybersex* dan Dampaknya pada Perilaku Mahasiswa (Study Kualitatif di Kabupaten Jember). *Insight : Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 16(2), 347–362.
- Marini, L., & Hayati, S. (2002). Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Kesepian pada Lansia di Perkumpulan Lansia Habibi dan Habibah. Medan: Fakultas Psikologi Universitas Sumatera Utara.
- Rahman, A. K. (2022). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku *Cybersex* pada Remaja. Dalam *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

- Russell, D. W. (2014). *Loneliness and Social Neuroscience*. *World Psychiatry*, 13(2), 150–151.
- Russell, D. W. (1996). UCLA *Loneliness Scale* (Version 3): Reliability Validity, and Factor Structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(1), 20–40.
- Russell, D. W., & Pang, Y. C. (2020). *Loneliness*. *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*, 2674–2677.
- Sadler, W. A. (1975). Review of *Loneliness: The Experience of Emotional and Social Isolation.*, by R. S. Weiss. *Contemporary Sociology*, 4(2), 171–173.
- Sharma, M. K., Anand, N., J., A. S., Thakur, P. C., N., S., Sahu, M., John, N., Tapatrikar, A., Biswas, A., Vishwakarma, A., R, A., Singh, Priya., & Murthy, K. D. (2020). Pathways to CYversex: Case-Repo#rt-Based Exploration. *Journal of Psychosexual Health*, 2(1), 96-99.
- Sullivan, H. S. (1953). *The Interpersonal Theory of Psychiatry*. New York: Norton.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. de. (2017). *Internet Addiction in Children and Adolescents : Risk Factors, Assessment, and Treatment*. New York: Springer Publishing Company.