



Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Cybersex* Terhadap Perilaku Siswa SMA N 1 Dempet

Ulfa Nur Kholifah¹, Retnaningdyastuti², MA Primaningrum Dian³
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
ulfanur997@gmail.com

Abstract

This research was motivated by the existence of students accessing cybersex applications, which happened to students at SMA N 1 Dempet. This is based on curiosity when viewing impressions on the cybersex application. The problem that will be revealed in this study is how the behavior of students because of the cybersex application. The purpose to be achieved in this study is to determine the behavior carried out in relation to the cybersex application. This type of research is qualitative with the case study method. Respondents in this study were students of SMA N 1 Dempet as many as 3 respondents, 3 parents of respondents, 3 close friends of the respondents, and 1 teacher of the Respondent Counseling. The data in this study were obtained through interviews, observation and documentation. The effect of the use of cybersex applications on student behavior, namely students with increasingly sophisticated technological lives, are easier for behavior in accessing cybersex activities such as viewing pornographic photos / videos, accessing pornographic literature, and having sex chats with a wider range of other people. As well as getting pleasure when accessing it and also getting a conflict in him about the influence of using the cybersex application..

Keywords : *cybersex application, respondece, student behavior.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya siswa yang mengakses aplikasi *cybersex*, yang terjadi pada siswa di SMA N 1 Dempet. Hal tersebut didasari oleh rasa penasaran saat melihat tayangan pada aplikasi *cybersex*. Permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah bagaimana perilaku yang dilakukan siswa sebab aplikasi *cybersex*. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku yang dilakukan terkait aplikasi *cybersex*. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Responden dalam penelitian ini adalah siswa SMA N 1 Dempet sebanyak 3 orang Responden, 3 Orang Tua Responden, 3 Teman Dekat Responden, dan 1 Guru BK Responden. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Pengaruh penggunaan aplikasi *cybersex* terhadap perilaku siswa yaitu siswa dengan kehidupan teknologi yang semakin canggih lebih mudah untuk perilaku dalam aktivitas mengakses *cybersex* seperti melihat foto/video porno, mengakses bacaan porno, dan melakukan *chatting* seks dengan orang lain yang lebih luas. Serta didapatkannya kesenangan saat mengaksesnya dan didapatkan pula konflik pada dirinya mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *cybersex*.

Kata kunci: aplikasi cybersex, responden, perilaku siswa

1. Pendahuluan

Masa remaja merupakan masa yang sangat dinantikan setiap anak. Saat yang dianggap mampu mengubah kehidupan sebelumnya menjadi diri seseorang yang baru. Seseorang yang mulai bisa mencari identitas diri, mempunyai peran dan tugas dalam kehidupannya. Pada masa remaja ini, akan terjadi banyak perubahan dalam diri seseorang di antaranya perubahan fisik dan perubahan psikis. Menurut Hurlock (2014:67), bahwa masa remaja sebagai periode perubahan, perubahan dapat terjadi secara fisik, maupun psikis. Masa remaja disebut pula sebagai masa penghubung atau masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniyah dan jasmaniyah, terutama fungsi seksual seseorang (Putro, 2017:33).

Setiap individu yang menuju periode kehidupan baru pasti mempunyai tugas perkembangan yang harus dihadapi. Perubahan-perubahan yang dialami dapat mempengaruhi pada tugas perkembangan seseorang. Hurlock (2014:128) menjelaskan bahwa tugas perkembangan pada masa remaja dipusatkan pada penanggulangan sikap dan pola perilaku yang kekanak-kanakan dan mengadakan persiapan untuk menghadapi masa depan.

Tugas-tugas perkembangan remaja dapat berhasil apabila remaja mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mencapai peran sosial pria dan wanita, menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif, mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya. Apabila remaja dapat melewati semua tugas perkembangan tersebut maka dia dapat dikatakan berhasil dalam masa remajanya.

Remaja dikatakan berhasil apabila remaja dapat berkembang dengan baik di lingkungan sosialnya. Sesuai penelitian tentang lingkungan sosial dalam perkembangan psikologi anak oleh Kusumasari (2015: 35) lingkungan sosial pada perkembangan teknologi yang canggih seperti adanya gadget yang berisi aplikasi media sosial dan game online sangat berpengaruh pada tugas perkembangannya. Selain itu faktor lingkungan keluarga, dan sekolah juga sangat mempengaruhi perilaku sosial pada teknologi dan informasi yang digunakan untuk lebih mudah didapatkan di lingkungannya serta meningkatkan rasa percaya dirinya.

Namun kenyataannya tidak semua remaja berhasil menyelesaikan tugas perkembangannya apalagi di

jaman perkembangan modernisasi seperti saat ini. Survei pada jurnal berjudul pemakaian media sosial dan self concept pada remaja menunjukkan bahwa sebagian besar remaja yang dapat menggunakan teknologi dan informasi yang berkembang saat ini berupa aplikasi media sosial menunjukkan keinginan untuk terlihat baik dan menampilkan citra konsep diri idealnya, walaupun tidak sesuai dengan konsep diri nyata yang di miliki. Hasil yang di tunjukkan ada 56,5% responden merasa media sosial dapat membantu dirinya menjadi image diri yang ideal. Sedangkan 43,5% responden lainnya menjawab sosial media tidak membantu dirinya mencapai image diri yang ideal (Felita, dkk 2016: 38).

Adanya peran penggunaan media sosial yang digunakan remaja berupa aplikasi yang di gemari remaja yaitu aplikasi cybersex. Aplikasi cybersex ini yang dapat memunculkan perilaku negatif pada remaja yang telah menggunakannya. Perilaku yang ada pada media sosial atau dunia maya dapat berupa cyberbullying, informasi hoax, hujatan pada komentar-komentar di media sosial. Sedangkan dalam dunia nyata dapat berupa chatsex dengan saling mengirim gambar atau voicenote yang berkonten erotis, serta melakukan videocall-sex.

Perilaku yang ada akibat penggunaan aplikasi cybersex bisa dengan melakukan hal yang membuat dirinya merasa senang dan puas akan hasrat seksual untuk dirinya dan dampaknya tidak hanya di lakukan terhadap dirinya sendiri tetapi dengan teman, pacar, juga dengan orang yang tidak dikenal atau baru dikenal lewat media sosial.

Hal di atas dapat didasari oleh rasa penasaran saat melihat tayangan pada aplikasi cybersex contohnya berupa pornografi, adanya dasar sayang dan cinta, serta tingginya perasaan ingin mencoba. Tayangan pada aplikasi yang sering di akses remaja seperti aplikasi youtube dapat digunakan untuk mencari video bahkan video negatif seperti adegan ciuman, berpelukan, atau meraba-raba bagian tubuh. Aplikasi facebook terdapat grub yang berisi konten negatif atau foto antara lain seperti perempuan berfoto dengan baju seksi bahkan telanjang.

Aplikasi tiktok yang saat ini banyak dimainkan dan ditonton anak remaja dengan video yang di unggah dengan menggunakan pakaian seksi dan gerakan tubuh yang menggoda. Bahkan aplikasi seperti novel yang mengandung cerita mengenai hubungan atau adegan berhubungan badan, serta aplikasi baru seperti tantan, tinder, beetalk, hago, bigolive, boomlive yaitu aplikasi mencari teman yang banyak di gunakan untuk mencari teman kencan dan teman komunikasi via online contohnya bisa dengan melakukan videocall seks.

Sasaran aplikasi atau konten negatif seperti pornografi merupakan pelajar remaja kalangan SMA sebab remaja yang lebih banyak mengakses konten porno dan aplikasi-aplikasi bernuansa sex, guna memenuhi rasa keingintahuannya yang tinggi dan rasa penasaran, juga mereka yang telah menganggap dirinya dewasa dan sudah boleh melihat hal-hal seperti itu. Dimana mereka juga mulai mengenal lawan jenis atau melakukan yang aktivitas pacaran. Dengan kemudahan remaja mengakses aplikasi-aplikasi dan konten negatif di internet, maka akan muncul perilaku dari akibat penggunaan aplikasi cybersex.

Hal di atas juga alami oleh siswa di SMA N 1 Dempet. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa yang rata-rata berumur 16-18 tahun masing-masing siswa mempunyai handphone pribadi. Aplikasi yang ada di handphone antara lain youtube, instagram, facebook, dan sebagian ada yang mempunyai aplikasi perkenalan lewat media sosial seperti tiktok, tantan, tinder, hago, bigolive, boomlive dan lain lain. Mereka juga menuturkan, mengakses aplikasi dapat menemukan konten porno dan ada keinginan untuk menontonnya, contohnya video perempuan joget atau gambar foto menggunakan baju seksi-seksi. Sekali dua kali melihat adegan seperti itu membuat kepikiran dan ketagihan untuk selalu mencari dan menontonnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK siswa mengakses aplikasi tersebut selain untuk bersosialisasi, mendapatkan sebuah informasi, juga untuk melihat video/film dan gambar yang terdapat di aplikasi tersebut. Apalagi aplikasi itu tak lepas dari tiba-tiba muncul konten atau video porno saat mengakses aplikasi itu. Nah, itu membuat mereka penasaran dan ada keinginan untuk melihat video tersebut. Juga dari pergaulan teman-temannya membuat mereka mengikuti apa yang dilihat dan di mainkan teman-temannya. Akhirnya yang membuat individu mengakses dan memainkan aplikasi tersebut adalah sebab ketagihan. Ketagihan melihat hal-hal yang bisa membuat hasrat dirinya merasa senang.

2. Metode Penelitian

Pengambilan data dilakukan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus, alur penelitian dalam penelitian ini yaitu menentukan permasalahan penelitian, analisa kesesuaian permasalahan dengan deskripsi kualitatif, menentukan subyek dan konteks penelitian, pengumpulan data, pembuatan catatan, analisis data dan menyusun laporan. Instrumen penelitian yang digunakan ialah dengan dilakukannya observasi, wawancara, dan dokumentasi. Responden dalam

penelitian ini adalah siswa SMA N 1 Dempet sebanyak 3 orang Responden, 3 Orang Tua Responden, 3 Teman Dekat Responden, dan 1 Guru BK Responden.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember-Januari. Tahapan penelitian yang dilakukan yaitu: 1). Studi orientasi, studi orientasi yang dilakukan oleh peneliti adalah mempersiapkan pertanyaan untuk menggali topik permasalahan. 2). Studi eksplorasi terfokus, studi ini berfokus pada tiga responden yaitu A1, A2, dan A3. Responden A1, A2, dan A3, terpilih menjadi subyek peneliti sebab sesuai dalam kriteria yang akan diteliti oleh peneliti. Ketiga responden ditentukan melewati proses wawancara dengan guru BK dan siswa di sekolah yang sudah memberi tahu siapa saja siswa yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti. Pada saat dilakukan penelitian, peneliti menemui terlebih dahulu responden untuk melakukan kesepakatan apakah responden setuju untuk dijadikan subyek penelitian dan menentukan jadwal pelaksanaan penelitian, untuk dapat dilakukannya observasi dan wawancara kepada responden. 3). Tahap eksplorasi umum, pada tahapan ini dilakukan dengan wawancara kepada orang yang ada di sekitar responden, seperti teman dekat responden, orang tua responden, dan guru BK responden, untuk menambah informasi yang lebih luas.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan responden A1, bahwa responden A1 menggunakan aplikasi cybersex yang banyak dilakukan adalah melihat foto/video porno dan melakukan chatting seks. Saat dilakukan penelitian dan peneliti memulai komunikasi dengan baik dan menjelaskan maksud dari penelitian dengan baik kepada responden A1, responden A1 memunculkan rasa percaya diri dan apa adanya kepada peneliti.

Responden A1 menjelaskan dengan jelas bagaimana aktivitas dan apa saja aplikasi yang ada di hpnya untuk mengakses cybersex kepada peneliti. Aktivitas melihat foto/video porno yang dilakukan responden A1 yang diperlihatkan pada saat dilakukan penelitian masih dalam batas wajar dengan melihat video pada aplikasi tiktok tapi berisi video perempuan dengan berpakaian seksi dan berjoget-joget tapi tak jarang juga muncul ada adegan ciuman atau berpelukan.

Ada kesenangan yang didapat responden A1 pada saat memainkan hpnya dengan mengakses cybersex

contohnya bisa membuat bahagia dengan bikin senyum saat melakukan chatting seks dan melihat foto/video porno. Kesenangan yang di dapatkan responden A1 dalam penggunaan aplikasi cybersex tidak hanya itu, tetapi selain bisa membuat senang dengan bikin senyum saat melihat foto/video porno juga terdapat semangat untuk lebih penasaran ke yang lainnya dan saat melihat itu bisa sambil membayangkan seperti yang dilihat. Dan hal tersebut membuat responden A1 merasa ketagihan untuk mencari yang lain, yang baru-baru dan yang belum pernah di lihatnya.

Penggunaan aplikasi cybersex oleh responden A1 tidak hanya memunculkan kesenangan, tapi juga terdapat rangsangan atau timbal balik sebagai dampak berupa perilaku yang tidak baik yang dimunculkan responden A1, seperti responden A1 menjadi orang yang agresif contohnya mudah emosi dan marah saat ada teman yang menyinggung hatinya juga biasa marah saat ada yang menggangu, mudah berkata negatif juga tidak sabaran

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan responden A2, bahwa responden A2 mengakses cybersex dengan membaca novel yang berisi bacaan porno. Responden A2 mengaku tidak melakukan chatting seks dan melihat foto/video porno. Tetapi responden A2 juga mengaku pernah melakukan chatting seks, hal tersebut juga di ungkapkan teman dekatnya, orang tua, dan guru BK.

Chatting seks saat ini tidak dilakukan karena responden A2 sudah tidak punya pacar. Saat melakukan chatting seks dilakukan responden A2 dengan pacarnya dulu. Responden A2 dalam membaca bacaan porno berisikan cerita tentang percintaan antara perempuan dan laki-laki yang ada adegan ciuman, berpelukan, bahkan berhubungan badan. Dalam membaca bacaan porno responden A2 bisa sambil membayangkannya. Jadi hal tersebut membuat responden A2 semakin penasaran alur ceritanya dan membuat ketagihan untuk mencari bacaan porno lain yang lebih menarik baginya. Tetapi responden A2 apabila ada yang mengganggu saat membaca bacaan porno responden A2 bisa membuatnya marah, seperti saat jaringannya susah responden A2 merasa terganggu akan hal tersebut dan membuatnya tiba-tiba emosi dan gak sabar menunggu sinyalnya bagus lagi.

Perilaku lain responden A2 dalam mengakses cybersex, responden A2 tidak terbuka dengan orang lain terhadap dirinya yang dulu pernah chatting seks, hal tersebut juga di ungkapkan temannya, tapi untuk membaca bacaan porno responden A2 sedikit terbuka jika membacanya saat bersama temannya.

Sebab responden A2 mengaku mengakses cybersex atau membahas tentang seks itu termasuk privasi masing-masing jadi masih malu untuk di ungkapkan ke orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan responden A3, bahwa responden A3 terkait penggunaan cybersex, melakukan chatting seks dengan pembahasan topik seks dan dapat kiriman foto/video porno. Responden A3 juga membaca bacaan porno, tapi tidak terlalu di fokuskan dalam membacanya, sebab responden A3 lebih antusias dalam chatting seks yang dilakukannya. Chatting seks yang dilakukan bisa membuat responden tersenyum-senyum saat membaca dan membalas pesannya. Responden A3 dalam mengakses cybersex tak hanya mendapati kesenangan tetapi juga mendapatkan konflik yang dapat membuatnya tak sabar seperti saat jaringannya susah dan dapat berkata negatif apabila chatting seks yang dilakunnya di balas lama.

Responden A3 sudah merasa nyaman dengan chatting seks yang sering dilakukannya, jika tidak dilakukan apalagi tiba-tiba pacarnya menghilang maka responden A3 merasa ada yang kurang dan kehilangan. Perilaku lain yang dimunculkan, responden A3 tipe orang yang pendiam jadi menutupi apabila dirinya melakukan chatting seks, responden A3 cenderung biasa saja apabila di lingkungannya jug ada yang mengakses cybersex, responden A3 juga tidak mudah cerita untuk mengungkap dirinya melakukan chatting seks sebab baginya aib, di awal saat penelitian responden A3 tidak mau terbuka justru menutupi dengan cerita lain dan seolah olah polos tidak tahu apa-apa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan oleh peneliti, bahwa pengaruh penggunaan aplikasi cybersex dapat dilihat dari komponen-komponen cybersex antara lain: 1). Aktivitas, Mustofa (2019:20) menyatakan bahwa aktivitas (tidakan) merupakan aktivitas langsung berupa mengunduh gambar ataupun video porno chatting erotis, dan sebagainya, termasuk berapa lama waktu yang di habiskan untuk melakukan cybersex, 2). Kesenangan/suasan hati, Boeis, dkk (dalam, Robani 2019:21) yang menyatakan bahwa perilaku cybersex bertujuan mendapat kesenangan dari akses dalam aktivitas berhubungan melalui chatting room, melihat foto/video porno, bacaan seks, dan apapun yang bermuatan seksual atau pornografi, 3).

Konflik/rangsangan, Griffiths (2004:193) bahwa komponen konflik mengacu antara pengguna internet dan orang-orang disekitar individu tersebut (konflik interpersonal), konflik dengan aktifitas lain

(kehidupan sosial, hobi, dan minat), atau dari dalam diri individu itu sendiri (perasaan kehilangan kontrol) yang memprihatinkan karena menghabiskan terlalu banyak waktu terlibat seks internet.

Responden pertama dalam aktivitas penggunaan aplikasi cybersex lebih banyak mengakses untuk melihat foto/video porno yang lebih mudah di dapat sehari-hari, dan melakukan chatting seks dengan lawan jenis tapi tidak selalu dilakukannya. Responden A1 tidak berminat untuk membaca bacaan porno karena terlalu panjang bacaannya. Dalam komponen kesenangan, kesenangan responden A1 yang didapatkan responden A1 dalam mengakses cybersex terdapat semangat saat melihat foto/video porno, bisa membuat tersenyum-senyum sambil membayangkan seperti yang di gambar, dan terdapat kenyamanan saat membayangkannya.

Dalam komponen konflik/ rangsangan yang di dapat responden A1 setelah memainkan aplikasi cybersex, konflik perasaan yang didapatkan responden A1 dapat menjadi agresif saat ada yang mengganggu atau menyinggung dirinya jadi mudah emosi dan marah, menjadi tidak sabaran terutama daat bermain hp, juga mudah mengatakan kata-kata negatif..

Reponden kedua dalam komponen aktivitas, aktivitas yang dilakukan responden A2 terkait cybersex dengan membaca bacaan porno, yang membuat responden A2 tidak bisa berhenti membacanya sebab penasaran akan alur ceritanya dan ketagihan untuk mencari bacaan porno lain yang lebih menarik. Dalam komponen kesenangan, kesenangan didapatkan responden A2 dalam penggunaan cybersex, responden A2 mendapat kenyamanan saat membayangkan adengan intim yang ada di bacaan porno. Dalam komponen konflik setelah memainkan aplikasi cybersex, konflik yang didapatkan responden A2 menjadi lebih mudah marah. Responden A2 termasuk orang yang keras, jadi terkait responden A2 yang sudah kecanduan membaca bacaan porno apabila ada yang ganggu responden A2 mudah marah, dan menjadi gak sabar saat jaringannya lama dalam mengakses bacaan porno tersebut.

Reponden ketiga dalam komponen aktivitas yang dilakukan responden A3 terkait penggunaan cybersex, yang sering dilakukannya dengan melakkuan chatting seks dengan pacarnya dan mengirim foto/video porno. Dalam komponen kesenangan yang didapat responden A3 mendapatkan semangat saat melakukan chatting seks, bisa tersenyum-senyum saat membalas chatting seks, dan membayangkan topik seks yang

dilakukannya. Dalam komponen konflik sebab penggunaan cybersex yang dilakukan responden A3, dapat membuat responden A3 menjadi gak sabar saat jaringannya susah dan berkata negatif apabila chatting seksnya di balas lama juga membuat responden A3 merasa kehilangan apabila tidak melakukan chatting seks.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab IV, dapat diperoleh kesimpulan bahwa pengaruh penggunaan aplikasi *cybersex* terhadap perilaku siswa karena siswa dengan kehidupan teknologi yang semakin canggih lebih mudah untuk mengakses aplikasi *cybersex*. Hal tersebut dapat dilihat dari komponen-komponen *cybersex*. diantara aktivitas mengakses *cybersex* seperti melihat foto/video porno, mengakses bacaan porno, dan melakukan *chatting* seks dengan orang lain yang lebih luas. Mendapatkan kesenangan/suasana hati dengan bisa tersenyum dan merasa senang saat melihat foto/video porno, membaca bacaan porno, dan *chatting* seks. Selain itu juga adanya konflik yang didapatkan yaitu mudah emosi/marah, tidak sabar, dan mengatakan kata-kata negatif. Seseorang yang mengakses *cybersex* dalam usia remaja masih tergolong pemain yang mencari aman. Aktivitas *cybersex* yang di aksesnya hanya dilakukan dirinya sendiri tanpa bercerita ke orang lain kecuali yang sudah akrab dengannya dan sudah dipercaya. Sebab individu tersebut masih malu dan takut untuk mengungkapkan ke orang lain terkait aktivitas *cybersex* yang dilakukannya.

Daftar Rujukan

- Candrasari, Kristina Kusumawati. 2015. *Gambaran Perilaku Cybersex pada Remaja*. Skripsi. Salatiga. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Carners, P. J. Delmonico, D. L., & Griffin, E. J. (2001). *In the Shadow of the net*. Center City. Hazelden Foundation.
- Creswell, Jhon W, 2015, *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*, Yogyakarta Pustaka Pelajar
- Felita, Pamela. Dkk. 2016. Pemakaian Media Sosial dan *Self Concept* Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. Vol. 5. No.1. <http://ejournal.atmajaya.ac.id/index.php/Manasa/article/download/184/365/>. Di unduh pada tanggal 27 Agustus 2020 pukul 11:20 wib.
- Grubbs, J. B. Sessoms, J., Wheeler, D. M., & Volk, F. (2010). *The Cyber-Pornography Use Inventory. The Development of a New Assessment Instrument. Sexual Addiction & Compulsivity*, Vol. 17, No. 2, 106-126

- <https://doi.org/10.1080/10720161003795943> Di unduh pada tanggal 23 Agustus 2020 pukul 15:55 wib.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Judita, Christany. 2020. Perilaku Cybersex pada Generasi Millenial. *Jurnal Pekommas*. Vo. 5. No.1. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/pekommas/article/viewFile/2050106/pdf>. Di unduh pada tanggal 20 Agustus 2020 pukul 21:51 wib
- Priynggi, Asriwira. 2018. *Hubungan antara Interaksi Teman Sebaya dengan Perilaku Cybersex pada Remaja*. Skripsi. Universitas Medan Area
- Robani, Muhamad. 2019. *Hubungan Kontrol diri dan Perilaku Cybersex pada remaja di SMA "X" Kota Semarang*. Skripsi. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Sari, Noni Novika. Dkk. 2012. Gambaran Perilaku Cybersex pada Remaja Perilaku Cybersex di Kota Medan. *Jurnal Psikologia-Online*. Vol.7 No.2 <https://talenta.usu.ac.id/jppp/article/view/2542> Di unduh pada tanggal 22 September 2020 pukul 18:44 wib