

SKRIPSI

**TINGKAT PAPARAN PORNOGRAFI *GAME ONLINE SAKURA*
TERHADAP PERSEPSI SEKS REMAJA DI DESA
MALONGI-LONGI KECAMATAN LANRISANG
KABUPATEN PINRANG**



OLEH

**AKBAR
NIM: 2020203870233066**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE
2025**

**TINGKAT PAPARAN PORNOGRAFI *GAME ONLINE SAKURA*
TERHADAP PERSEPSI SEKS REMAJA DI DESA
MALONGI-LONGI KECAMATAN LANRISANG
KABUPATEN PINRANG**



OLEH

**AKBAR
NIM: 2020203870233066**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komunikasi (S. Kom)
Pada Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin, Adab
Dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE
2025**

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Tingkat Paparan Pornografi *Game Online* Sakura Terhadap Persepsi Seks Remaja Di Desa Malongilongi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : Akbar

Nomor Induk Mahasiswa : 2020203870233066

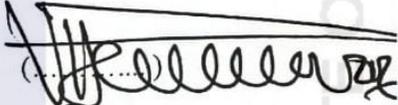
Program Studi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab Dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah B-2597/In.39/FUAD.03/PP.00.9/12/2023

Disetujui oleh

Pembimbing Utama : Dr. Iskandar, S.Ag., M.Sos.I.
NIP : 197507042009011006
Pembimbing Pendamping : A. Dian Fitriana, M.I.Kom.
NIDN : 199003302023212040




Mengetahui:

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah



Dr. A. Nurkadam, M. Hum
NIP. 196412311992031045

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Tingkat Paparan Pornografi *Game Online* Sakura Terhadap Persepsi Seks Remaja Di Desa Malongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang

Nama Mahasiswa : Akbar

Nim : 2020203870233066

Program studi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin Adan dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah B-2597/In.39/FUAD.03/PP.00.9/12/2023

Tanggal kelulusan : 24 Januari 2025

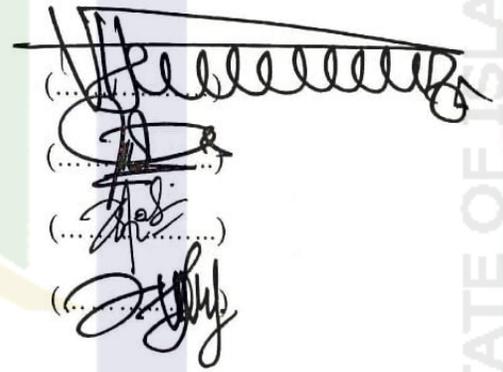
Disahkan oleh komisi penguji:

Dr. Iskandar, S.Ag., M.Sos.I. (Ketua)

Andi Dian Fitriana, M.I.Kom. (Sekretaris)

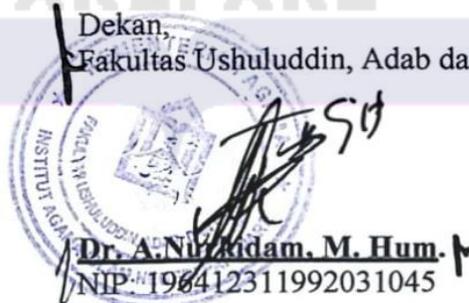
ASTINA, M.Psi. (Anggota)

NURUL FAJRIANI, M.Si. (Anggota)



Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah



Dr. A. Nurkidam, M. Hum.
NIP. 198412311992031045

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt, berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Komunikasi (S.Kom) pada Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda dan Ayahanda tercinta dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. Iskandar, S.Ag., M.Sos.I. dan Ibu A. Dian Fitriana, M.I.Kom. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Bapak Dr. A. Nurkidam, M. Hum sebagai Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Nurhakki, S.Sos, M.Si sebagai Ketua Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam yang telah memberikan arahan terbaik kepada mahasiswa.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam beserta staf Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang telah meluangkan waktu

- mereka dalam mendidik dan memberikan pelayanan kepada penulis selama studi di IAIN Parepare.
5. Seluruh responden dan pihak yang menjadi objek penelitian penulis yang telah memberikan waktu dan sumbangsuhnya dalam rangka penyusunan skripsi penulis.
 6. Kedua orang tua saya beserta saudara yang tak hentinya memberikan dukungan dan doa sehingga penulis bisa menyelesaikan studi penulis.
 7. Teman-teman mahasiswa seperjuangan Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam angkatan 2020 dan seluruh mahasiswa Insititut Agama Islam Negeri Parepare, yang begitu banyak memberikan bantuan alur pemikirannya masing-masing serta membantu penulis dalam menjalani studi di IAIN Parepare.
 8. Untuk rekan-rekan terbaik Nur Fadillah ,dan Ayu Anggreny yang tidak pernah luput untuk memberikan semangat.

Penulis tak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah Swt. berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya. Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 1 Desember 2024
29 Jumadil Awal 1446

Penulis,



Akbar

NIM. 2020203870233066

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Akbar
NIM : 2020203870233066
Tempat/ Tgl. Lahir : Kota Baru, 29 Januari 1998
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Judul Skripsi : Tingkat Paparan Pornografi *Game Online* Sakura Terhadap Persepsi Seks Remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya

sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 1 Desember 2024

Penyusun,



Akbar
NIM. 2020203870233066

ABSTRAK

Akbar, *Tingkat Paparan Pornografi Game Online Sakura Terhadap Persepsi Seks Remaja di Desa Malongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.* (dibimbing oleh Iskandar dan A. Dian Fitriana).

Kehadiran konten pornografi dalam *game online* Sakura menjadi sumber kekhawatiran mengenai potensi dampaknya, terhadap cara remaja memahami seksualitas. Persepsi seksual pada remaja memiliki signifikansi penting karena hal tersebut berkontribusi dalam membentuk pola pikir, perilaku, dan interaksi sosial mereka saat memasuki fase perkembangan dewasa.

Tujuan penelitian untuk mengetahui (1) seberapa besar tingkat paparan pornografi *game online* sakura pada aspek kognitif terhadap persepsi seks remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang. (2) seberapa besar tingkat paparan pornografi *game online* sakura pada aspek afektif terhadap persepsi seks remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang. (3) seberapa besar tingkat paparan pornografi *game online* sakura pada aspek perilaku terhadap persepsi seks remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif, regresi linear sederhana dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan (1) besarnya pengaruh paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif adalah 3,7% atau tidak tinggi, dari hasil uji t terdapat pengaruh antara paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif, dengan nilai $t_{hitung} 11,225 > t_{tabel} 1,971$ dan nilai Sig. $0,000 < 0,05$. (2) besarnya pengaruh paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek afektif adalah 18,9% atau tidak tinggi, dari hasil uji t terdapat pengaruh paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek afektif, dengan nilai $t_{hitung} 4,501 > t_{tabel} 1,971$ dan nilai Sig. $0,000 < 0,05$. (3) besarnya pengaruh paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek perilaku adalah 22,9% atau kurang tinggi, dari uji t terdapat pengaruh paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek perilaku, dengan nilai $t_{hitung} 4,636 > t_{tabel} 1,971$ dan nilai Sig. $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: Persepsi Seks Remaja, Kognitif, Efektif, Perilaku, Paparan Media

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	8
B. Tinjauan Teori	11
C. Landasan Konseptual.....	16
1. Paparan Pornografi	16
2. <i>Game Online</i>	20

3. Persepsi	22
4. Remaja	23
D. Kerangka Berpikir	25
E. Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
C. Populasi Dan Sampel.....	30
D. Teknik Pengumpulan dan Penyajian Data	32
E. Definisi Operasional Variabel	33
F. Instrumen Penelitian	35
G. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian.....	43
1. Karakteristik Responden.....	43
2. Paparan Media <i>Game Online</i>	44
3. Persepsi Seks Remaja	58
4. Tingkat Paparan Pornografi Game Online Sakura Terhadap Persepsi Seks Remaja Di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang	72
B. Pembahasan	78
BAB V PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	V

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Dan Kegiatan Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Populasi Remaja Desa Mallongi-longi	31
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Paparan Media.....	35
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Persepsi Seks Remaja.....	36
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas.....	37
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Paparan Media dan Persepsi Seks Remaja.....	39
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	43
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	44
Tabel 4.3 Hasil Analisis Deskriptif Data Variabel Paparan Media	45
Tabel 4.4 Kategori Penilaian.....	46
Tabel 4.5 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Paparan Media	47
Tabel 4.6 Berapa Kali Dalam Sehari Anda Memainkan <i>Game Online</i> Sakura	48
Tabel 4.7 Berapa Jam Anda Menghabiskan Waktu Bermain <i>Game Online</i> Sakura..	49
Tabel 4.8 Seberapa Sering Konten Pornografi Muncul pada <i>Game Online</i> Sakura ..	50
Tabel 4.9 Apakah <i>Game Online</i> Sakura Memberikan Pengaruh Konten Seksual Terhadap Anda	51
Tabel 4.10 Apakah Konten Seksual yang Dilihat Dalam <i>Game Online</i> Sakura Mempengaruhi Anda Dalam Menafsirkan Seksual	52
Tabel 4.11 Apakah Ada Perbedaan Dalam Persepsi Pemain Terhadap Konten Media antara Anda yang Bermain <i>Game</i> Sakura Secara Reguler dan Jarang....	53
Tabel 4.12 Apakah Anda Merasa Waktu Bermain <i>Game</i> Sakura Mengganggu Kegiatan Produktif Lainnya	54
Tabel 4.13 Seberapa Sering Pemain Membagikan Pengalaman Bermain <i>Game</i> Sakura di Media Sosial.....	55
Tabel 4.14 Seberapa Sering Anda Merasa Kesulitan Untuk Berhenti Bermain <i>Game</i>	56

Tabel 4.15 Apakah Anda Akan Merekomendasikan <i>Game</i> Sakura Kepada Teman .	57
Tabel 4.16 Hasil Analisis Deskriptif Data Variabel Persepsi Seks Remaja	58
Tabel 4.17 Kategori Penilaian.....	60
Tabel 4.18 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Persepsi Seks Remaja	61
Tabel 4.19 Seberapa Sering Anda Merasa Cemas atau Malu Ketika Membicarakan Seksualitas atau Hubungan Romantis	62
Tabel 4.20 Apakah Kamu Merasa Nyaman Membicarakan Hal-Hal Terkait Seks Setelah Bermain <i>Game</i> yang Mengandung Konten Seksual.....	63
Tabel 4.21 Seberapa Sering Kamu Membicarakan atau Mendiskusikan Hal-Hal yang Kamu Lihat Dalam <i>Game</i> Mengandung Konten Seksual dengan Teman	64
Tabel 4.22 Apakah Kamu Merasa Terpengaruh Secara Emosional Tentang Seks Setelah Melihat Konten Seksual Dalam <i>Game Online</i>	65
Tabel 4.23 Bagaimana Pandangan Anda Mengenai Seks	66
Tabel 4.24 Apakah Menurut Kamu, Konten Seksual Dalam <i>Game Online</i> Mempengaruhi Cara Pandang Kamu Tentang Hubungan Romantis atau Seks	67
Tabel 4.25 Bagaimana Media\Film\Musik\Iklan\ dll Mempengaruhi Pandangan Anda Tentang Seks	68
Tabel 4.26 Apakah Anda Leluasa Bertanya Tentang Seks Kepada Orang Tua.....	69
Tabel 4.27 Apakah Kamu Merasa Tertarik atau Terdorong Untuk Meniru atau Mencoba hal-hal yang Berhubungan dengan Seks Setelah Melihat Konten Seksual Dalam <i>Game Online</i>	70
Tabel 4.28 Apakah Kamu Merasa Bahwa Konten Seksual Dalam <i>Game Online</i> Mempengaruhi Cara Kamu Berinteraksi Dengan Teman Lawan Jenis..	71
Tabel 4.29 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana.....	72
Tabel 4.30 Hasil Uji F (Simultan).....	73
Tabel 4.31 Hasil Uji T (Parsial)	75
Tabel 4.32 Hasil Uji Koefisien Determinasi pada Aspek Kognitif.....	77
Tabel 4.33 Hasil Uji Koefisien Determinasi pada Aspek Afektif.....	77
Tabel 4.33 Hasil Uji Koefisien Determinasi pada Aspek Perilaku	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	25
Gambar 4.1 Histogram Pernyataan X1	48
Gambar 4.2 Histogram Pernyataan X2	49
Gambar 4.3 Histogram Pernyataan X3	50
Gambar 4.4 Histogram Pernyataan X4	51
Gambar 4.5 Histogram Pernyataan X5	52
Gambar 4.6 Histogram Pernyataan X6	53
Gambar 4.7 Histogram Pernyataan X7	54
Gambar 4.8 Histogram Pernyataan X8	55
Gambar 4.9 Histogram Pernyataan X9	56
Gambar 4.10 Histogram Pernyataan X10	57
Gambar 4.11 Histogram Pernyataan Y1	62
Gambar 4.12 Histogram Pernyataan Y2	63
Gambar 4.13 Histogram Pernyataan Y3	64
Gambar 4.14 Histogram Pernyataan Y4	65
Gambar 4.15 Histogram Pernyataan Y5	66
Gambar 4.16 Histogram Pernyataan Y6	67
Gambar 4.17 Histogram Pernyataan Y7	68
Gambar 4.18 Histogram Pernyataan Y8	69
Gambar 4.19 Histogram Pernyataan Y9	70
Gambar 4.19 Histogram Pernyataan Y10	71

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran
1	Surat Penetapan Pembimbing Skripsi
2	Surat Izin Melaksanakan Penelitian Dari Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri Parepare
3	Surat Izin Melaksanakan Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pinrang Provinsi Sulawesi Selatan
4	Surat Keterangan Selesai Penelitian Desa Malongi-Longi
5	Kuesioner Penelitian
6	Tabulasi Data Penelitian
7	Hasil Analisis Data SPSS
8	Poto Pelaksanaan Penelitian

TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er

ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof

ي	Ya	Y	Ye
---	----	---	----

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagaiberikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Fathah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	Dammah	U	U

b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	fathah dan ya	Ai	a dan i
أُو	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : ḥaula

c. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
------------------	------	-----------------	------

تَا / تَى	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
يَى	kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وَى	dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

d. *TaMarbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- 1) *ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- 2) *ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha(h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *raudah al-jannah* atau *raudatul jannah*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah* atau *al-madīnatul fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

e. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
الْحَجُّ	: <i>al-hajj</i>
نُعَمُّ	: <i>nu‘‘ima</i>
عُدُّو	: <i>‘aduwwun</i>

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dandidahului oleh huruf kasrah (ِ) maka ialitransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ	: ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)
عَلِيٌّ	: ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

f. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari

kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

g. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *Umirtu*

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-

kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

i. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *Dīnullah*

بِاللَّهِ *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fī rahmatillāh*

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama

diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi ‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahū wa ta‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi

- l. = Lahir tahun
 w. = Wafat tahun
 QS .../...: 4 = QS al-Baqarah/2:187 atau QS
 Ibrahim/ ..., ayat 4
 HR = Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

- ص = صفحة
 دو = بدون مكان
 صحى = صلى الله عليه وسلم
 ط = طبعة
 دن = بدون ناشر
 الخ = إلى آخرها/إلى آخره
 خ = جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.

- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan katajuz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan aksesibilitas teknologi dan perkembangan media digital telah memberikan remaja akses yang lebih luas terhadap berbagai jenis konten, termasuk konten pornografi, yang terdapat dalam game online. Salah satu contohnya adalah *game online* Sakura yang mendapat perhatian karena konten kontroversialnya yang mengandung unsur pornografi. Remaja masa kini tumbuh dengan dikelilingi oleh kekayaan informasi dan beragam media. *Game online* sangat digemari oleh semua kalangan baik dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Dampak bermain game online secara berlebihan ternyata bisa berdampak negatif. Bermain game online tanpa mengetahui sifat dari game online dapat menimbulkan konsekuensi buruk yang mengarah pada kecanduan, perilaku merusak, kekerasan, dan bahkan pornografi.¹

Kehadiran konten pornografi dalam *game online* seperti Sakura menjadi sumber kekhawatiran mengenai potensi dampaknya terhadap cara remaja memahami seksualitas. Persepsi seksual pada remaja memiliki signifikansi penting karena hal tersebut berkontribusi dalam membentuk pola pikir, perilaku, dan interaksi sosial mereka saat memasuki fase perkembangan dewasa. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa paparan konten pornografi dapat mempengaruhi persepsi seksual remaja baik secara langsung maupun tidak langsung. Dampak tersebut dapat memengaruhi pemahaman mereka tentang hubungan, perilaku seksual, dan pandangan terhadap peran gender dalam masyarakat.

¹Miftakul Jannah, "Student'S Social Behavior Degradation Due To Sakura School Simulator Online Game," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 8, no. 1 (2022), h. 81.

Dalam konteks game online Sakura, narasinya sering dikaitkan dengan elemen seksual, dan mengenali serta memahami bagaimana paparan konten tersebut memengaruhi persepsi remaja mengenai seksualitas adalah hal yang penting. Selain perkembangan teknologi yang pesat, Indonesia juga mengalami kemajuan dalam pembangunan pemuda. Pornografi mempunyai dampak negatif remaja terpapar pornografi melalui game online, Internet, acara televisi, dan perangkat teknologi canggih, dan kecanduan pornografi memiliki dampak yang luas. Paparan pornografi tidak hanya terjadi melalui program eksternal. Faktanya, program-program lokal yang diproduksi di Indonesia juga banyak mengandung konten pornografi.² Pengawasan diperlukan karena pornografi merupakan aktivitas negatif yang dapat menyebabkan perubahan perilaku signifikan pada remaja. Aktivitas pornografi remaja meliputi penjelajahan situs-situs porno setiap hari, bermain game pornografi, memaksa teman menonton film porno, dan perjudian, termasuk aktivitas seperti membayangkan adegan pornografi.³

Pornografi merangsang imajinasi pembaca dan menghasilkan situasi-situasi yang memicu gairah seksual, sesuai dengan beberapa interpretasi yang ada.⁴ Munculnya materi pornografi yang mudah diakses dapat mempengaruhi persepsi terhadap seksualitas, hubungan interpersonal, dan norma sosial. Beberapa ahli percaya bahwa tingkat paparan yang tinggi dapat menyebabkan perubahan perilaku seksual dan pembentukan ekspektasi yang tidak realistis. Pemerintah, lembaga pendidikan, keluarga, dan pihak lain telah berupaya mengatasi masalah paparan pornografi

²Efa Trisna, "Hubungan Paparan Pornografi dengan Perilaku Seksual Remaja di Sma Negeri Belalau Kabupaten Lampung Barat" XI, no. 1 (2018), h. 139.

³Desriati Devi, Yenni Sasmita, dan T Cut Lizam, "Hubungan Dukungan Keluarga dengan Paparan Pornografi pada Remaja," *Jurnal Vokasi Keperawatan* 6, no. 2020 (2023), h. 168.

⁴Rahma Astuti, "Skrining Tingkat Adiksi Pornografi Siswa SMP dan SMA Tahun 2017," *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan* 11, no. 2 (2018), h. 83.

melalui upaya pencegahan dan pendidikan. Upaya ini mencakup kampanye sosialisasi, pengembangan kebijakan, dan peran aktif dalam mendidik masyarakat tentang risiko dan dampak negatif konsumsi berlebihan.

Definisi ini dapat diartikan bahwa ketika masyarakat tertarik dengan pornografi, penting untuk terus mencari dan mengekspos diri pada konten yang berisi pornografi. Orang yang mengalami ketergantungan pada pornografi akan mengalami eskalasi atau peningkatan dalam ketergantungan terhadap konten.⁵ Paparan konten pornografi pada remaja akan meningkat seiring dengan pertambahan usia dan berbeda-beda menurut jenis kelamin, ini bisa terjadi karena tahap awal remaja. *Sakura Simulator* mungkin adalah sebuah game simulasi dimana karakter utamanya berinteraksi dengan berbagai karakter lain di dunia. Batasan usia untuk memainkan game ini adalah 10 hingga 18 tahun. Telah terungkap bahwa game *Sakura School Simulator* berisi banyak adegan dewasa. Dalam game ini kamu tidak hanya bisa berpelukan, tapi juga berciuman, sehingga membutuhkan status pacar. Seorang pria otomatis akan menolak jika Anda hanya berteman. Dan pelukan itu terus berlanjut hingga akhirnya kedua karakter pria dan wanita tersebut tertidur di kamar.

Remaja sering kali menjadi kelompok yang signifikan dalam mengakses game online dengan konten pornografi seperti game *Sakura School Simulator*. Faktor-faktor seperti rasa ingin tahu tentang seksualitas, eksplorasi identitas, dan ketertarikan pada konten yang menarik secara visual dapat menjadi dorongan bagi remaja untuk mengakses game semacam ini. Meskipun remaja mungkin menjadi kelompok utama yang mengakses game semacam ini, tidak jarang juga jika ada anak-anak atau usia

⁵Arba Choirul Umam dan Poppy Febriana, "Analisis Semiotik Unggahan Akun Instagram @Fapstronautindonesia Dalam Menghentikan Perilaku Kecanduan Pornografi," *Jurnal Komunikasi Profesional* 7, no. 3 (2023), h. 474.

dini yang secara tidak sengaja atau disengaja mengaksesnya. Hal ini dapat terjadi melalui berbagai cara, seperti penggunaan perangkat yang bersama-sama digunakan dengan remaja atau melalui tindakan eksplorasi daring yang tidak termonitor. *Game online* Sakura dikenal karena kontennya yang sering kali menggabungkan unsur-unsur pornografi dengan naratif romantis dan interaksi antarkarakter yang mendalam. Hal ini menciptakan pengalaman bermain yang intens, namun juga membawa risiko tinggi terkait paparan konten dewasa kepada remaja.

Desa Malongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang terletak di daerah pedesaan yang relatif terpencil, dan akses terhadap sumber informasi dan hiburan lainnya. Rephrase pembatasan ini mungkin membuat penduduk pedesaan lebih rentan terhadap dampak konten online, seperti *game online* yang mengandung konten sensitif. Meskipun merupakan daerah pedesaan, namun perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak menutup juga akan sampai ke desa. Studi ini perlu kita untuk menyelidiki sejauh mana perkembangan teknologi mempengaruhi perilaku penduduk desa dan pola konsumsi media online, seperti akses terhadap *game online* dengan konten sensitif. Di daerah pedesaan, di mana struktur sosial mungkin lebih ketat, dampak paparan konten pornografi di *game online* seperti Sakura mungkin memiliki dampak sosial yang lebih luas. Studi ini akan membantu memahami potensi dampak ini dan mengembangkan strategi intervensi yang tepat.

Pentingnya penelitian ini terletak pada pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana game online, khususnya game dengan konten pornografi seperti Sakura, memengaruhi persepsi seks remaja. Desa Malongi-Longi menjadi tempat yang menarik untuk penelitian ini karena, meskipun berada di lingkungan pedesaan, remaja di sana juga memiliki akses ke teknologi dan *game online*, sehingga mereka dapat

terpengaruh oleh konten yang *game online* sakura. Dalam konteks budaya dan nilai-nilai lokal, penelitian ini dapat mengungkap bagaimana persepsi seks remaja dipengaruhi oleh budaya dan lingkungan di desa Malongi-Longi. Budaya dan norma-norma sosial yang berlaku di desa tersebut dapat memainkan peran penting dalam cara remaja menafsirkan dan merespons konten pornografi dalam *game online*. Berdasarkan survei awal yang dilakukan dari sekian banyaknya 469 remaja di desa Malongi-longi ada sekitar 30 remaja yang menjadi pengguna aktif dan terdeteksi sering menggunakan *game online* Sakura. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin melakukan penelitian terkait “Tingkat Paparan Pornografi *Game Online* Sakura Terhadap Persepsi Seks Remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, guna memudahkan penelitian ini dan memberikan arah yang jelas terhadap data dan fakta dalam penulisan proposal skripsi ini maka peneliti bermaksud merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar tingkat paparan pornografi *game online* sakura pada aspek kognitif terhadap persepsi seks remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang?
2. Seberapa besar tingkat paparan pornografi *game online* sakura pada aspek afektif terhadap persepsi seks remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang?
3. Seberapa besar tingkat paparan pornografi *game online* sakura pada aspek perilaku terhadap persepsi seks remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat paparan pornografi *game online* sakura pada aspek kognitif terhadap persepsi seks remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.
2. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat paparan pornografi *game online* sakura pada aspek afektif terhadap persepsi seks remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang
3. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat paparan pornografi *game online* sakura pada aspek perilaku terhadap persepsi seks remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dikemukakan, maka manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana konten pornografi dalam *game online* memengaruhi persepsi seksual remaja, sehingga pada literatur akademis tentang pengaruh media digital terhadap remaja, khususnya dalam konteks pengaruh *game online* yang mengandung konten pornografi terhadap persepsi seksual.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sebagai dasar untuk pengembangan kebijakan pendidikan dan perlindungan remaja yang lebih efektif terhadap paparan konten pornografi dalam *game online*. Misalnya, sekolah dan lembaga pendidikan dapat mengintegrasikan pendidikan tentang risiko konten *online* sensitif ke dalam kurikulum mereka.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian Chitra Dewi dengan judul “Hubungan Paparan Pornografi melalui Media Elektronik dengan Perilaku Seksual Remaja di Kota Makassar” mahasiswa dari Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Makassar. Menjelaskan Remaja merupakan fase di mana mereka mulai menilai dan menafsirkan sesuatu berdasarkan standar pribadi mereka. Salah satu masalah sosial yang dialami oleh remaja adalah perilaku seksual yang dipengaruhi oleh pornografi, yang dapat menyebabkan perilaku menyimpang, kerusakan sel otak, dan penurunan konsentrasi dalam belajar. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain *cross-sectional*. Populasinya adalah remaja pranikah yang bersekolah di SMA di RW 04 Kelurahan Batua Kecamatan Manggala, dengan jumlah responden sebanyak 58 orang. Teknik total sampling digunakan untuk pengambilan sampel. Analisis data dilakukan menggunakan uji univariat untuk mengidentifikasi karakteristik responden dan uji *chi-square* untuk menganalisis hubungan antarvariabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 58 responden yang terpapar pornografi melalui media elektronik, 31 orang atau 53,4% menjawab "Ya", sementara 27 orang atau 46,6% menjawab "Tidak". Mengenai variabel perilaku seksual, 24 orang atau 41,4% tidak memiliki risiko, sedangkan 34 orang atau 58,6% memiliki risiko rendah. Hasil analisis statistik menggunakan uji *chi-square* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p=0,004$, menunjukkan adanya hubungan antara paparan pornografi melalui media elektronik

dengan perilaku seksual remaja di Kota Makassar.⁶ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian objek yang diteliti yaitu sama sama mengkaji paparan pornografi. selain itu peresamaannya adalah sama sama kuantitatif. Perbedaan dengan pendekatan rancangan *cross sectional* sedangkan penelitian ini memakai pendekatan uji pengaruh atau regresi linier sederhana.

Penelitian Muhammad Raihan Nafis Suwarna dengan judul “Pengaruh Game “Sakura *School Simulator*” Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini” Salah satu mahasiswa. Universitas Pendidikan Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimanastudi kasus. Menggambarkan bahwa studi kasus adalah suatu penelitian yang mempelajari secara mendalam fenomena tertentu pada situasi atau kegiatan khusus (rencana, peristiwa, proses, institusi, atau kelompok sosial) dan mengumpulkan informasi terperinci dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data. Penelitian berlangsung selama jangka waktu tertentu dengan tujuan untuk mengidentifikasi dampak dari bermain game. *Sakura School Simulator* terhadap kehidupan bersosialisasi anak sehari-hari dengan pemilihan kualitatif. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian studi kasus. Studi kasus adalah jenis penelitian yang mengeksplorasi fenomena tertentu pada waktu dan kegiatan spesifik (seperti rencana, peristiwa, proses, institusi, atau kelompok sosial) serta mengumpulkan informasi mendalam dan rinci menggunakan berbagai metode pengumpulan data. Penelitian dilakukan dalam periode waktu tertentu. Hasil observasi dan wawancara dengan ibu dari subjek studi menunjukkan bahwa bermain game dapat memberikan dampak positif dan negatif

⁶Chitra Dewi, Muhammad Zahlan Zamaa, dan Muh At-Toha, “Hubungan Paparan Pornografi Melalui Media Elektronik dengan Perilaku Seksual Remaja di Kota Makassar,” *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia* 6, no. 4 (2023), h. 681.

pada perkembangan sosial anak. Dampak tersebut bervariasi tergantung pada pola asuh yang diterapkan oleh orang tua dan lingkungan di sekitarnya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan game sakura.⁷ Penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan uji pengaruh atau regresi linier sederhana. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah jika penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan uji pengaruh atau regresi linier sederhana persamaannya objek penelitian sama-sama mengkaji terkait game sakura.

Penelitian Muhammad Regiansyah dengan judul “Hubungan Paparan Pornografi Terhadap Perilaku Seksual Pranikah pada Siswa SMA X Kota Tangerang Selatan Tahun 2020” mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Program Studi Kesehatan Masyarakat. Penelitian memiliki tujuan mengetahui Hubungan Paparan Pornografi Terhadap Perilaku Seksual Pranikah pada Siswa SMA X Kota Tangerang. Metode yang digunakan penelitian observasional dengan pendekatan kuantitatif analitik dan dengan menggunakan desain studi *Cross Sectional*. Desain studi *Cross Sectional* merupakan jenis desain observasional, dimana peneliti ingin mengukur paparan dan hasil pada responden atau peserta studi pada waktu yang sama. Sehingga pada penelitian ini variabel independen (keterpaparan pornografi) dan variabel dependen (perilaku seksual remaja) diukur dalam waktu yang sama pada pengumpulan data menggunakan kuesioner, alasan peneliti memilih desain studi *Cross Sectional* karena mudah dilaksanakan, relatif murah dan dapat menghemat waktu. Populasi penelitian

⁷Muhammad Raihan et al., “Pengaruh Game ‘Sakura School Simulator’ Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini,” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023), h. 7385.

ini adalah seluruh siswa – siswi SMA X kelas 10 sampai kelas 12 jumlah siswa-siswi SMA X kelas 10 sampai kelas 12 sebanyak 2199 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara propotional random sampling yaitu teknik pengambilan sampel pada populasi yang heterogen dan berstrata dengan mengambil sampel dari tiap-tiap sub populasi yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah anggota dari masing-masing sub populasi secara acak.⁸ Penelitian terhadulu menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan Desain studi *Cross Sectional* sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan uji pengaruh atau regresi linier sederhana. Perbedeaan penelitian terdahulu yaitu menggunakan *Cross Sectional* sedangkan penelitian ini dengan menggunakan pendekatan uji pengaruh atau regresi linier sederhana. Persamaan objek penelitian sama sama menggunakan metode kuantitatif.

B. Tinjauan Teori

1. Teori Ketergantungan Media (*Dependency Theory*)

Pendekatan ini memberikan individu lebih banyak kontrol atas penggunaan media dalam kehidupan mereka. Teori ini pertama kali dikemukakan oleh Sandra *Rokeach* dan *Melvin Defleur*. Dalam teori ini, mereka mengusulkan hubungan yang erat antara pendengar dan media. Teori ini memperkirakan bahwa audiens cenderung bergantung pada informasi dari media massa untuk memenuhi kebutuhan mereka dan mencapai tujuan tertentu dalam menggunakan media massa. Namun, perlu dicatat bahwa audiens tidak memiliki tingkat ketergantungan yang sama terhadap semua jenis media. Selain itu, faktor kedua yang memengaruhi ketergantungan adalah

⁸Muhammad Regiansyah, “Hubungan Paparan Pornografi Terhadap Perilaku Seksual Pranikah Pada Siswa Sma X Kota Tangerang Selatan,” (Skripsi Sarjana Kesehatan Masyarakat: *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, 2020).

kondisi sosial. Teori ini menunjukkan adanya hubungan timbal balik antara sistem media dan institusi sosial dalam memenuhi minat dan kebutuhan audiens. Sebagai hasilnya, preferensi audiens terhadap media-media tertentu dipengaruhi oleh kondisi sosial tersebut. Dengan demikian, ketergantungan pada media massa tidak hanya ditentukan oleh karakteristik media itu sendiri, tetapi juga oleh kondisi sosial yang memengaruhi audiens.⁹

Poin utama dari teori ini adalah bahwa dalam masyarakat modern, audiens cenderung bergantung pada media massa sebagai sumber informasi tentang apa yang terjadi dalam masyarakat dan sebagai arahnya. Tingkat ketergantungan dan jenis media yang dipilih dipengaruhi oleh berbagai kondisi struktural, terutama tingkat perubahan, konflik, atau stabilitas dalam masyarakat tersebut. Media pada dasarnya berperan dalam menyediakan berbagai fungsi informasi. Sesuai dengan teori-teori sebelumnya yang menekankan pada pengguna sebagai penentu media, teori ini memperlihatkan bahwa individu bergantung pada media untuk pemenuhan kebutuhan atau untuk mencapai tujuannya, tetapi mereka tidak bergantung pada banyak media dengan porsi yang sama besar. Mereka tetap dapat memilih media mana yang akan mereka gunakan untuk memenuhi keinginannya.

Menurut *De Fleur dan Rokeach*, tingkat ketergantungan pada media adalah kunci untuk memahami kapan dan mengapa pesan media massa dapat memengaruhi keyakinan, perasaan, dan perilaku audiens. Ball-Rokeach telah mengidentifikasi tiga dimensi motivasi individu dan mendefinisikan ketergantungan sebagai hubungan di mana upaya individu untuk mencapai tujuan mereka bergantung pada media tersebut. Tujuan-tujuan ini terkait dengan penggunaan media serta aspek-aspek lain dalam

⁹Yetty Oktarina dan Yudi Abdullah, *Komunikasi Dalam Perspektif Teori dan Praktik* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), h. 90-91.

masyarakat. Setiap tujuan ini dibagi dalam dua dimensi, yaitu dimensi sosial dan dimensi diri. Kebutuhan diri merujuk pada penggunaan media untuk hiburan dan rekreasi, sementara kebutuhan sosial melibatkan proses interaksi yang terjadi melalui media.¹⁰

Derajat ketergantungan khalayak terhadap media ditentukan oleh:

- a. Tingkat kepentingan informasi yang disampaikan media meningkatkan Dengan memperhatikan faktor-faktor ini, media dapat meningkatkan tingkat kepatutan informasi yang disampaikan kepada khalayak, yang pada gilirannya akan kepentingan, kepercayaan, dan ketergantungan khalayak terhadap media sebagai sumber informasi yang andal dan relevan.
- b. Derajat perubahan dan konflik yang terjadi dalam masyarakat yaitu perubahan yang signifikan sering kali memicu konflik karena adanya resistensi terhadap perubahan atau persaingan atas sumber daya yang terjadi sebagai akibat dari perubahan tersebut. Di sisi lain, konflik dapat memicu perubahan dengan menimbulkan kesadaran akan ketidaksetaraan atau ketidakadilan sosial.

Kedua ahli tersebut sepakat dengan konsep dasar teori penggunaan dan kepuasan bahwa individu cenderung mengandalkan informasi yang disediakan oleh media untuk memenuhi kebutuhan spesifik atau mencapai tujuan tertentu. Namun, mereka juga menekankan bahwa tidak semua jenis media memiliki tingkat ketergantungan yang sama dari setiap individu.¹¹

¹⁰Rumyeni, Evawani Elysa Lubis, dan Nita Rimayanti, "Ketergantungan Media Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau," *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Bisnis* 3, no. 1 (2017), h. 25.

¹¹Kisman Karinda, Ken Amasita Saadjad, dan Ismawati Doembana, *Sosiologi Komunikasi Masa* (Diva Pustaka, 2024), h. 87.

Rokeach dan De Fleur mengemukakan dua faktor yang menentukan ketergantungan seseorang terhadap media:

- a. Seseorang akan lebih bergantung pada media yang dapat memenuhi sejumlah kebutuhannya sekaligus dibandingkan dengan media yang hanya mampu memenuhi beberapa kebutuhan saja.
- b. Perubahan sosial dan konflik yang terjadi di masyarakat dapat menyebabkan perubahan pada institusi, kepercayaan dan kegiatan yang sudah mapan. Situasi sosial yang bergejolak (perang, bencana dan kerusuhan) dapat menimbulkan perubahan pada konsumsi media.¹²

Contohnya, individu mungkin mulai lebih sering mengandalkan media untuk mendapatkan informasi atau berita. Di dalam konteks sosial yang stabil, preferensi terhadap media juga dapat berubah, dimana orang cenderung lebih tertarik pada program-program hiburan. Ketergantungan pada media, oleh karena itu, merupakan hasil dari dua faktor utama: motivasi audiens untuk memperoleh kepuasan dan ketersediaan alternatif hiburan. Setiap faktor ini dipengaruhi oleh sejumlah karakteristik. Sebagai contoh, seseorang yang mengalami keterbatasan fisik dan tidak dapat beraktivitas di luar rumah mungkin akan bergantung pada media seperti televisi untuk hiburan.¹³

Penggunaan media oleh orang-orang menentukan pengaruh media. Jika kita bergantung pada banyak sumber selain media untuk mendapatkan informasi mengenai suatu peristiwa, maka peranan media lebih sedikit dari pada jika kita 12 bergantung sepenuhnya pada sumber media yang sedikit. Dalam masyarakat industri,

¹²Morissan, *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi Ed. Revisi* (Jakarta: Prenada Media, 2018), h. 429.

¹³Inta Elok Youarti dan Nur Hidayah, "Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z," *Jurnal Fokus Konseling* 4, no. 1 (2018), h. 143.

kita menjadi semakin bergantung pada media (a) untuk memahami dunia sosial (b) untuk bertindak dengan benar dan efektif di dalam masyarakat, serta (c) untuk fantasi dan pelarian. Ketika dunia semakin kompleks dan berubah dengan cepat, kita semakin membutuhkan media sebagai alat untuk memahami situasi dan menemukan respons yang tepat. Media juga membantu kita untuk bersantai dan bertahan di tengah-tengah perubahan tersebut. Lebih dari itu, melalui media, kita memperoleh wawasan tentang banyak hal di dunia, karena teman dan keluarga sering kali mendapatkan informasi dari media. Ini menyoroti betapa pentingnya media dalam membentuk pemahaman kita tentang dunia. Saat kita mengandalkan media untuk menginterpretasi realitas sosial, kita memberikan kesempatan pada media untuk membentuk pandangan kita. Akhirnya, semakin besar kebutuhan dan ketergantungan pada media, semakin besar kemungkinan bahwa pesan yang disampaikan oleh media akan berdampak pada kita. Namun, pengaruh media tidak merata di semua orang. Mereka yang memiliki kebutuhan dan ketergantungan yang lebih besar pada media cenderung lebih terpengaruh olehnya.¹⁴

a. Kognitif

Kognitif merujuk pada kemampuan intelektual atau pemikiran seseorang, yang mencakup aspek seperti pengetahuan, pemahaman, keterampilan pemecahan masalah, dan proses berpikir. Dalam konteks penelitian atau analisis, indikator kognitif sering diukur melalui tes pengetahuan, pemahaman, atau evaluasi kemampuan pemecahan masalah. Dalam konteks efek kognitif ini, akan dibahas bagaimana media massa dapat membantu audiens dalam memperoleh informasi yang bermanfaat dan meningkatkan keterampilan kognitif mereka.

¹⁴Mohd Rafiq, "Dependency Theory: Melvin L. Defleur Dan Sandra Ball Rokeach," *Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi Islam* 6, no. 1 (2012), h. 13.

b. Afektif

Afektif berkaitan dengan aspek emosional, afektif, atau perasaan seseorang. Ini meliputi bagaimana seseorang merespons secara emosional terhadap suatu situasi, stimulus, atau pengalaman mengungkapkan tentang efek komunikasi massa pada perilaku, tindakan dan gerakan khalayak yang tampak dalam kehidupan sehari-hari.

c. Perilaku

Perilaku manusia dapat dilihat dari dua sudut pandang, yakni perilaku dasar (umum) sebagai makhluk hidup dan perilaku makhluk sosial. Pengukuran indikator efektif sering kali melibatkan pengamatan perilaku ekspresif, wawancara, atau kuesioner tentang perasaan dan emosi. Perilaku merujuk pada tindakan atau perilaku yang dapat diamati dari individu. Ini mencakup tindakan nyata, kebiasaan, dan interaksi sosial. Pengukuran indikator perilaku sering melibatkan pengamatan langsung, kuesioner perilaku, atau analisis data perilaku.¹⁵

C. Landasan Konseptual

1. Paparan Pornografi

a. Pengertian

Paparan pornografi adalah istilah yang merujuk pada konsumsi atau eksposur terhadap konten seksual yang eksplisit, termasuk gambar, video, teks, atau audio, yang dirancang untuk membangkitkan gairah seksual. Paparan pornografi dapat terjadi melalui berbagai media, termasuk internet, televisi, film, majalah, dan buku. Dampak paparan pornografi merupakan fenomena yang kompleks dan kontroversial. Di satu sisi, beberapa individu melihatnya sebagai bentuk ekspresi kebebasan

¹⁵ Mohd Rafiq, "Dependency Theory: Melvin L. Defleur Dan Sandra Ball Rokeach," *Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi Islam* 6, no. 1 (2012), h. 13.

berbicara dan seksualitas. Namun, di sisi lain, banyak yang mengkhawatirkan dampak negatifnya pada individu dan masyarakat. Efek dari paparan pornografi merupakan hasil dari pesan yang disampaikan oleh pornografi itu sendiri. Perubahan sikap, perilaku, dan pandangan remaja terhadap pornografi adalah contoh efek yang terkait dengan opini personal mereka tentang pornografi.¹⁶ Menurut teori pemodelan, individu cenderung berempati dengan orang-orang yang mereka amati dan meniru perilakunya. Faktor-faktor seperti durasi penggunaan, frekuensi interaksi dengan konten pornografi, dan jenis konten yang diakses juga berperan penting.

b. Aspek Paparan Pornografi

Adapun aspek paparan pornografi sebagai berikut:¹⁷

1) Sosial dan Moral

Pornografi sering kali menjadi kontroversi dalam masyarakat karena dianggap melanggar nilai-nilai moral atau norma-norma sosial tertentu. Hal ini dapat mempengaruhi pandangan masyarakat terhadap seksualitas, kekerasan, atau hubungan antar-gender.

2) Psikologis

Dari segi psikologis, paparan pornografi dapat mempengaruhi persepsi dan sikap seseorang terhadap seksualitas. Terdapat debat tentang apakah paparan pornografi secara berlebihan dapat menyebabkan adiksi atau dampak negatif lainnya pada kesehatan mental.

3) Teknologi dan Aksesibilitas

¹⁶Redi Panuju, *Pengantar Studi (Ilmu) Komunikasi: Komunikasi Sebagai Kegiatan Komunikasi Sebagai Ilmu* (Jakarta: Kencana, 2018), h. 128.

¹⁷Paisol Burlian, *Patologi Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), h. 44.

Kemajuan teknologi saat ini akses terhadap konten pornografi menjadi lebih mudah, baik melalui internet, media sosial, atau perangkat-perangkat digital lainnya. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana mengatur dan mengontrol akses terhadap konten-konten tersebut.

4) Pendidikan dan Kesadaran

Aspek lainnya adalah bagaimana pendidikan seksual dan kesadaran diatur untuk mengatasi dampak-dampak negatif dari paparan pornografi, khususnya terhadap generasi muda.

c. Aspek Persepsi Seks

Adapun aspek paparan pornografi sebagai berikut:¹⁸

1) Kesehatan Seksual

Aspek kesehatan yang berkaitan dengan seksualitas, termasuk pencegahan penyakit menular seksual (PMS) dan perawatan yang berkaitan dengan fungsi seksual.

2) Perilaku Seksual

Tindakan atau aktivitas yang melibatkan kegiatan seksual, seperti hubungan seksual, masturbasi, atau praktik-praktik seksual lainnya.

3) Edukasi Seksual

Pengetahuan dan pemahaman individu tentang seksualitas dan bagaimana hal itu memengaruhi kehidupan mereka.

4) Kebutuhan Emosional

¹⁸Puput Risti Kusumaningrum et al., *Peran Pendidikan Seks Dalam Membangun Kesadaran Seksual Remaja* (Sumedang: Mega Press Nusantara, 2024), h. 59.

Aspek-aspek psikologis dan emosional yang terlibat dalam hubungan seksual dan intim.

Dampak dari paparan pornografi tidak hanya terbatas pada pengetahuan tentang pornografi itu sendiri, melainkan juga mencakup aspek-aspek afektif dan bahkan kecenderungan untuk bertindak. Pornografi dapat mempengaruhi remaja untuk mengadopsi perilaku tertentu, baik secara sadar maupun tidak sadar, yang telah mengubah persepsi dan bahkan perilaku sehari-hari remaja, terutama dalam hal seksualitas.¹⁹ Sebagaimana dalam QS. Al-Baqarah/2:42.

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ ٤٢

Terjemahnya:

*“Janganlah kamu campuradukkan kebenaran dengan kebatilan dan (jangan pula) kamu sembunyikan kebenaran, sedangkan kamu mengetahuinya.”*²⁰

Ayat ini menjelaskan menyampaikan kebenaran. Dalam konteks game yang mengandung pornografi, ayat ini mengingatkan kita untuk tidak menutupi dampak negatif dari konten tersebut terhadap persepsi seks remaja. Game yang mengandung unsur pornografi dapat merusak pandangan remaja tentang seksualitas yang sehat dan memicu perilaku tidak pantas. Oleh karena itu, penting bagi para pengembang, pendidik, dan peneliti untuk secara jujur mengakui dan menyebarluaskan informasi mengenai bahaya ini, serta tidak menyepelekan atau menyembunyikan dampak buruknya, demi melindungi generasi muda dan membimbing mereka menuju pemahaman yang lebih sehat dan benar.²¹

¹⁹Herio Rizki Dewinda, Linda Fitria, dan Indra Wijaya, *Resiliensi Remaja* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2024), h. 90.

²⁰Departemen Agama RI, *Al Quran Dan Terjemahannya* (Bandung: Syamil Cipta Media, 2020), h. 2/42.

²¹Hana Silvana, *Pendidikan Literasi Digital Remaja Dalam Penerimaan Pesan Pada Media Sosial* (Jakarta Selatan: Damera Press, 2024), h. 133.

2. *Game Online*

Secara terminologi, istilah *game online* berasal dari gabungan dua kata, yaitu *game* yang mengacu pada permainan, dan *online* yang menunjukkan koneksi melalui internet. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat diakses melalui koneksi internet atau jaringan lokal (LAN), memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain yang sedang memainkan permainan yang sama. *Game online* merupakan jenis permainan yang tersambung melalui internet, tidak terikat pada jenis perangkat yang digunakan; dapat dimainkan melalui komputer, laptop, smartphone, dan bahkan tablet, selama perangkat tersebut terhubung dengan internet.²²

Sebuah *game online* adalah permainan video yang dimainkan melalui berbagai bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Meskipun jaringan ini biasanya menggunakan internet atau teknologi serupa, *game online* dapat beradaptasi dengan teknologi yang tersedia pada waktu tertentu, seperti modem sebelum era internet, atau terminal kabel keras sebelum modem. Pertumbuhan *game online* mencerminkan ekspansi keseluruhan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil hingga internet, serta pertumbuhan akses internet itu sendiri. *Game online* bervariasi dari lingkungan sederhana berbasis teks hingga grafis yang kompleks, dan seringkali menampilkan dunia maya yang dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan.²³

Banyak *game online* terhubung dengan komunitas online, menjadikan mereka sebagai aktivitas sosial di luar lingkup permainan tunggal. Lebih dari sekadar

²²David Crystal, *Ensiklopedi Bahasa: The Cambridge Encyclopedia of Language* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2024), h. 362.

²³Ariesto Hadi Sutopo, *Pengembangan Educational Game* (Banten: Topazart, 2020), h. 7.

teknologi, *game online* adalah sebuah genre yang memfasilitasi koneksi antar-pemain daripada pola permainan tertentu. Mereka dimainkan melalui berbagai bentuk jaringan komputer, terutama internet. Salah satu keuntungan utama dari *game online* adalah kemampuannya untuk menyediakan permainan multipemain, meskipun game pemain tunggal juga umum. Selain itu, sebagian besar *game online* tidak memerlukan pembayaran, sehingga mudah diakses oleh banyak orang. Yang terakhir, berbagai jenis permainan tersedia untuk berbagai jenis pemain *game*.²⁴

Permainan adalah fenomena yang umum terjadi baik dalam dunia hewan maupun manusia. Permainan tidak mengenal batasan lingkungan atau strata sosial; ia dapat ditemui baik di masyarakat pedesaan kecil maupun di lingkungan perkotaan yang padat, disukai oleh anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan secara sukarela, tanpa tekanan atau perintah dari pihak lain, dan tidak memiliki tujuan spesifik.²⁵ Sebagaimana dalam QS. At-Tahrim/66:6.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ٦

Terjemahnya:

*“Wahai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar dan keras. Mereka tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepadanya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”*²⁶

²⁴Yusuf Wahyu Setiya Putra et al., *Pengantar Teknologi Multimedia* (Makassar: Tohar Media, 2024), h. 72.

²⁵Komang Satya Permadi dan Putu Yulia Angga Dewi, “Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022), h. 41.

²⁶Departemen Agama RI, *Al Quran Dan Terjemahannya* (Bandung: Syamil Cipta Media, 2020).

Ayat ini menekankan pentingnya menjaga diri dan keluarga dari siksa neraka, serta patuh terhadap perintah-perintah Allah. Dalam konteks paparan pornografi dalam *game online* Sakura, bisa diinterpretasikan sebagai tanggung jawab orang tua dan remaja untuk melindungi diri dan keluarga dari dampak negatif paparan tersebut terhadap persepsi seks dan moralitas. Permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.²⁷

3. Persepsi

Persepsi adalah tahapan proses yang dimulai dengan pengindraan, di mana individu menerima stimulus melalui alat indra atau proses sensoris. Namun, proses ini tidak berhenti disitu, stimulus tersebut diteruskan dan berlanjut ke proses persepsi. Proses ini melibatkan pengolahan informasi setelah diterima oleh alat indra, di mana informasi tersebut diolah dan diinterpretasikan sehingga membentuk sebuah persepsi yang lengkap.²⁸ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi adalah tanggapan, penerimaan langsung dari suatu serapan, atau merupakan proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya.²⁹ Sedangkan menurut Ahli, adalah:

Dalam berpendapat bahwa persepsi adalah proses individu dapat mengenali objek atau fakta objektif dengan menggunakan alat individu. Persepsi seseorang terhadap sesuatu objek tidak berdiri sendiri akan tetapi dipengaruhi oleh beberapa

²⁷Nour Sriyanah dan Suradi Efendi, *Buku Ajar: Keperawatan Anak* (Banyumas: Omera Pustaka, 2023), h. 53.

²⁸Jeffrey S Nevid, *Sensasi dan Persepsi: Konsep Dan Aplikasi Psikologi* (Nusamedia, 2021), h. 75.

²⁹Nanny Mayasari et al., *Perilaku Organisasi* (Makassar: Tohar Media, 2022), h. 66.

faktor baik dari dalam maupun dari luar dirinya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi diantaranya adalah:

a. Motif

Motif merupakan faktor internal yang dapat merangsang perhatian. Adanya motif dapat menyebabkan munculnya keinginan individu melakukan sesuatu atau sebaliknya.

b. Kesiediaan dan Harapan

Dalam menentukan mana yang akan dipilih untuk di terima selanjutnya bagaimana pesan yang dipilih itu akan ditata dan di interpretasi.

c. Intensitas Rangsangan

Kuat lemahnya rangsangan yang diterima akan sangat berpengaruh bagi individu. Pengulangan Suatu rangsangan yang muncul atau terjadi secara berulang-ulang akan menarik perhatian sebelum mencapai titik jenuh. Dengan demikian, persepsi adalah tindakan menyusun, mengenali, dan menafsirkan informasi sensoris guna memberikan gambaran dan pemahaman tentang lingkungan.³⁰

4. Remaja

Masa remaja mencerminkan fase transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa yang dimulai seiring dengan kedewasaan seksual. Remaja seringkali merasa tidak memiliki identitas yang jelas karena mereka tidak lagi dianggap sebagai anak-anak tetapi juga belum sepenuhnya dianggap sebagai orang dewasa. Perkembangan biologis dan psikologis remaja dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan sosial. Oleh karena itu, remaja sering berjuang untuk membebaskan diri dari ketergantungan pada orang tua dan berupaya untuk mencapai kemandirian agar dapat diterima dan diakui

³⁰Nurfitriani, *Buku Ajar Perilaku dan Budaya Organisasi* (Makassar: Cendekia Publisher, 2023), h. 25.

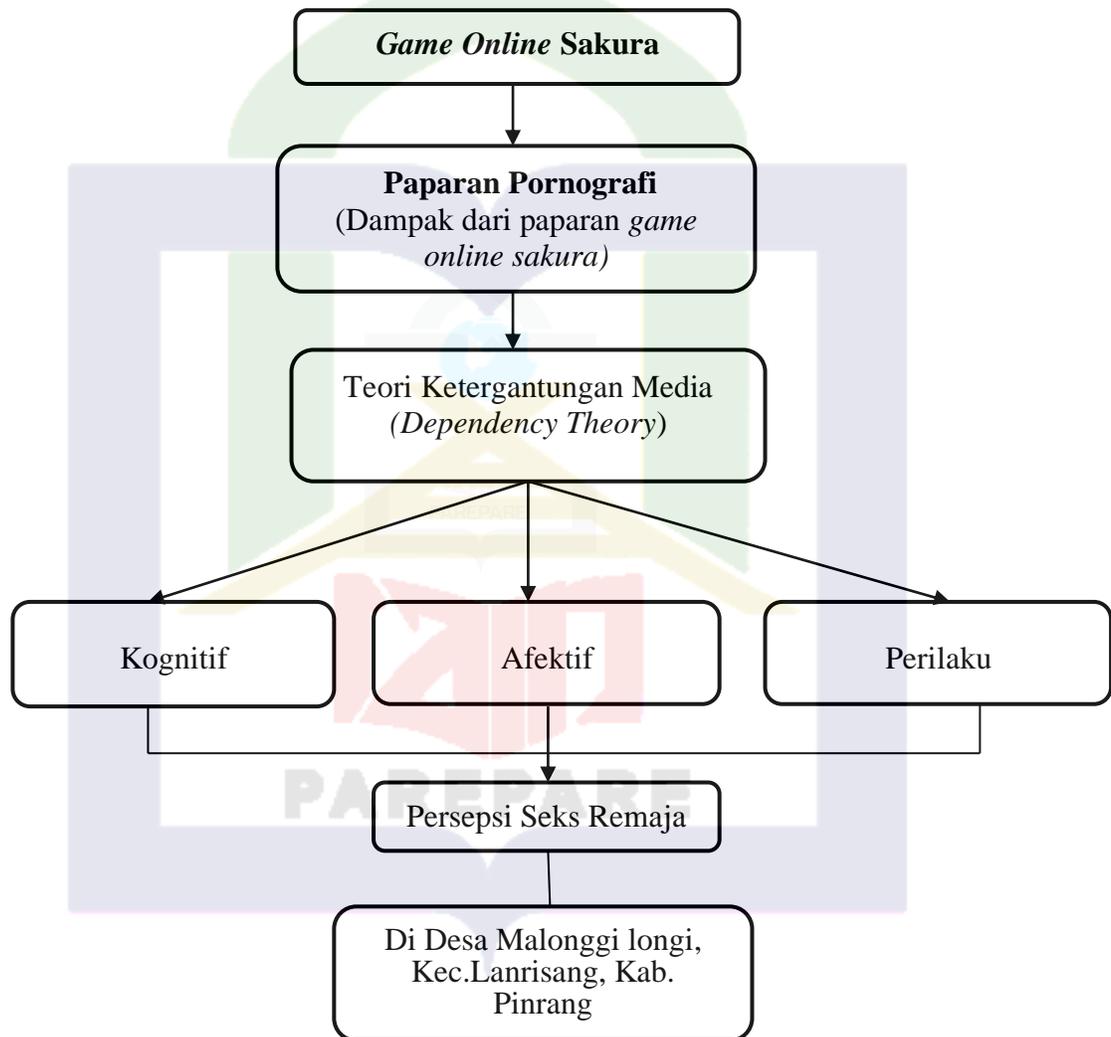
sebagai orang dewasa.³¹ Seseorang disebut sebagai remaja ketika mereka memasuki usia 11-12 tahun dan berakhir ketika mereka mencapai usia 18-21 tahun. Pada rentang usia ini, remaja mengalami tahap perkembangan di mana mereka mulai mencari identitas mereka.

Kegagalan dalam menemukan identitas yang sesuai dapat menyebabkan kekacauan identitas. Selama masa remaja, individu juga melakukan tugas perkembangan dengan menggabungkan keterampilan dan minat mereka untuk membentuk tujuan karier. Remaja sering kali merambah ke hal-hal baru untuk menegaskan eksistensi mereka di dalam suatu kelompok. Di masa remaja, diharapkan bahwa individu dapat mengembangkan strategi penanganan yang adaptif ketika mengalami transisi dari masa kanak-kanak ke dewasa. Masa remaja mencerminkan dampak dari perubahan fisik dan pengalaman emosional yang mendalam, ini adalah periode di mana individu belajar untuk mandiri, mengeksplorasi aktivitas seksual, dan membangun hubungan dengan lawan jenis.³²

³¹Giri Wiarto, *Memahami Pribadi Remaja* (Guepedia, 2022), h. 71.

³²Ahmad Kamaluddin, *Kontribusi Regulasi Emosi Qur'ani Dalam Membentuk Perilaku Positif: Studi Fenomenologi Komunitas Punk Tasawuf Underground* (Surabaya: UIPM Journal, 2022), h. 47.

D. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

E. Hipotesis

Kata hipotesis berasal dari bahasa Yunani, secara etimologis dibentuk dari dua kata yaitu *hypo* dan *thesis*. Kata *hypo* artinya kurang dan kata *thesis* berarti pendapat. Hipotesis adalah suatu perkiraan terkait kemungkinan hasil dari suatu penelitian. Jawaban dari hipotesis ini hanya bersifat sementara terhadap suatu problem yang diajukan di dalam penelitian. Hipotesis ini belum tentu benar, kadangkala benar atau tidaknya sebuah hipotesis itu tergantung dari hasil pengujian data empiris tersebut. Jadi, hipotesis dapat juga diartikan sebagai suatu jawaban sementara yang membutuhkan suatu pembuktian dengan menguji hipotesis sesuai dengan data lapangan.³³ Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. H₀: Tidak terdapat pengaruh tingkat paparan pornografi dari *game online* Sakura pada aspek kognitif terhadap persepsi seks remaja di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.
H₁: Terdapat pengaruh antara tingkat paparan pornografi dari *game online* Sakura pada aspek kognitif persepsi seks remaja di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.
2. H₀: Tidak terdapat pengaruh tingkat paparan pornografi dari *game online* Sakura pada aspek afektif terhadap persepsi seks remaja di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.
H₁: Terdapat pengaruh antara tingkat paparan pornografi dari *game online*

³³Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif: Edisi Kedua* (Jakarta: Prenada Media, 2022), h. 134.

Sakura pada aspek afektif persepsi seks remaja di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang

3. H₀: Tidak terdapat pengaruh tingkat paparan pornografi dari *game online* Sakura pada aspek perilaku terhadap persepsi seks remaja di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.

H₁: Terdapat pengaruh antara tingkat paparan pornografi dari *game online* Sakura pada aspek perilaku persepsi seks remaja di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.



BAB III

METODE PENELITIAN

Adapun hal-hal yang diulas pada bab ini ialah pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, fokus penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan dan penyajian data.

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang merupakan sebuah metode penelitian yang mana data penelitiannya berupa numerik dan analisis menggunakan statistik. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang kongkrit terkait tingkat paparan pornografi *game online* sakura terhadap persepsi seks remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang dengan dasar tersebut penulis menggunakan variabel tingkat paparan pornografi *game online* sakura terhadap persepsi seks remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang. Penelitian kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang melibatkan pengumpulan data kuantitatif dan analisis statistik yang objektif.³⁴ Pendekatan ini melibatkan pengukuran secara ilmiah dari sampel individu atau kelompok, yang diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan survei. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi frekuensi dan persentase tanggapan mereka terhadap pertanyaan tersebut. Data yang diperoleh dalam penelitian kuantitatif berbentuk angka-angka, dan analisis dilakukan menggunakan metode menggunakan statistik. Uji pengaruh atau regresi linier sederhana merupakan suatu teknik statistik yang digunakan mengukur ada atau tidaknya kolerasi antar variabel.

³⁴Femmy Effendy, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (Padang: Takaza Innovatix Labs, 2024), h. 13.

Jika kita memiliki dua buah variabel atau lebih maka dipelajari bagaimana variabel-variabel itu untuk mengukur satu variabel bebas atau variabel independent atau variabel X terhadap variabel tergantung atau variabel dependen atau variabel Y. Penelitian bertujuan untuk memperoleh data yang kongkrit tentang tingkat paparan pornografi *game online* sakura terhadap persepsi seks remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis turun langsung ke lokasi penelitian, dimana lokasi penelitian ini di adakan di Desa Mallongi-longi, Kecamatan lanrisang, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan setelah proposal diseminarkan dan telah memperoleh izin penelitian selama kurang lebih satu bulan lamanya atau sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Tabel 3.1 Waktu Dan Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Maret				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pra penelitian																	
1	Pemilihan ide																
2	Identifikasi masalah																
3	Penentuan teori dan konsep																
4	Penyusunan metode Penelitian																
5	Survey lapangan																
6	Penyusunan instrumen																
7	Penentuan populasi dan Sampel																
Penelitian																	
8	Penyebaran angket																
9	Pengumpulan angket																
Pasca Penelitian																	
10	Pengolahan hasil penelitian																
	a. Penyusunan Coding Sheet																
	b. Perhitungan Akumulatif																
	c. Paparan hasil penelitian dan pembahasan																
11	Kesimpulan																

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Dalam sebuah penelitian, maka diperlukan adanya subjek yang akan menjadi populasinya. Pada penelitian ini, yang menjadi populasinya adalah semua remaja di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.

Tabel 3.2 Populasi Remaja Desa Mallongi-longi

Dusun	Jumlah Populasi
Kanari	152 remaja
Paladang	173 remaja
Ujung	144 remaja
Total	469 Remaja

Sumber: Kantor Desa Malonggi-longi, 2024

Berdasarkan pada data yang diperoleh dari kantor Desa Mallongi-longi, diketahui bahwa penelitian memiliki populasi remaja sejumlah 469 orang, diantaranya 152 masyarakat yang bertempat tinggal di Dusun Kanari, 173 masyarakat yang bertempat tinggal di Dusun Paladang, dan 144 masyarakat yang bertempat tinggal di Dusun Ujung.

2. Sampel

Sampel merupakan suatu prosedur data yang mana hanya sebagian dari populasi yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dimaksudkan dari suatu populasi. Sampel adalah bagian dari populasi yang karakteristiknya akan diteliti.³⁵ Dalam penelitian ini menggunakan teknik slovin sebagai penarikan sampel, agar peneliti dapat lebih mudah menghitungnya dengan menggunakan rumus dan perhitungan sederhana. *Rumus Slovin* menentukan sampel yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

³⁵Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2023), h. 56.

Keterangan :

n : ukuran sampel/ jumlah responden

N : ukuran populasi

e : presesntase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir, $e = 0,05$

Maka untuk mengetahui sampel penelitian ini ialah dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

$$n = \frac{469}{1 + 469 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{469}{1 + 469 (0,0025)^2}$$

$$n = \frac{469}{2.1725}$$

$$n = 215.854$$

Sesuai dengan teknik perhitungan sampel maka responden dalam penelitian ini adalah 216 remaja.

D. Teknik Pengumpulan dan Penyajian Data

Penelitian ini, penulis menggunakan tiga teknik pengumpulan data yakni angket atau kuesioner, dokumentasi.

1. Angket atau Kuesioner

Angket (*Questionnaire*) merupakan serangkaian pertanyaan tertulis yang ditujukan untuk masyarakat mengenai masalah-masalah tertentu yang bermaksud

untuk mendapatkan ulasan dari masyarakat (*responden*) tersebut.³⁶ Angket ini akan digunakan untuk mengumpulkan data tentang tingkat paparan pornografi *game online* Aakura terhadap persepsi seks remaja di desa Mallongilongi skala pengukuran yang akan digunakan dari angket yaitu skala *Likert*. Mengukur sikap, pendapat, dan juga persepsi seseorang atau sekelompok tentang tanda tertentu disebut dengan skala ordinal. Pada skala ini memiliki dua bentuk pertanyaan, yaitu pertanyaan positif dan pertanyaan negatif. Pada pertanyaan positif akan diberi skor 3,2,1. Sedangkan pada pertanyaan negatif akan diberi skor 1, 2, 3.

2. Dokumentasi

Dalam teknik dokumentasi ini digunakan dalam mendapatkan sejumlah data melalui penyalinan dari sejumlah dokumen atau bukti tertulis seperti keadaan populasi, data, dan sebagainya. Penulis pada saat turun ke lapangan akan memperoleh dokumen-dokumen tersebut.

E. Definisi Operasional Variabel

Judul penelitian ini yakni tingkat paparan pornografi game online Sakura terhadap persepsi seks remaja di Desa Malongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang berperan penting dipenelitian ini karena akan menjadi tolak ukur dalam persepsi seks remaja. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu paparan media sebagai variabel independen yang diberi simbol (X), dan persepsi seks remaha sebagai variabel dependen yang diberi simbol (Y). Adapun definisi operasionalnya sebagai berikut:

³⁶Endang Widi Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 60.

1. Paparan Media

Paparan media adalah kesempatan untuk melihat atau mendengar informasi atau pesan dalam media tertentu, baik melalui pembacaan, penayangan, atau pendengaran. Dalam penelitian ini yang dimaksud paparan media adalah paparan media pornografi, yaitu gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat.

2. Persepsi Seks Remaja

Persepsi remaja tentang seks dapat memengaruhi perilaku seksual mereka. Persepsi yang baik dan pemahaman yang tepat tentang seksualitas dapat mendorong remaja untuk mengeksplorasi seksualitasnya dengan cara yang bertanggung jawab dan sehat. Sebaliknya, persepsi yang salah atau kurangnya informasi yang tepat dapat meningkatkan risiko perilaku seksual yang tidak aman. Adapun persepsi seks remaja yang dimuat dalam penelitian ini adalah pertama aspek kognitif yaitu kemampuan berpikir dan bernalar yang terus berkembang seiring bertambahnya usia. Kedua efektif yaitu suatu kecenderungan tingkah laku untuk berbuat sesuatu dengan berbagai cara, yang berkaitan dengan tabiat, watak, akhlak, atau kepribadian seseorang. Dan ketiga perilaku yaitu segala tingkah laku yang didorong oleh hasrat seksual, baik dengan lawan jenisnya maupun dengan sesama jenis.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah semua alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data tentang semua proses pembelajaran, jadi bukan hanya proses tindakan saja.³⁷ Dalam mengumpulkan data peneliti menggunakan lembar angket paparan media *game online sakura* dan persepsi seks remaja, adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini sebagai berikut:

1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

a. Variabel Paparan Media (X)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Paparan Media

Variabel	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Paparan Media (X)	Durasi pemakaian	1,2,3	3
	Frekuensi interaksi dengan konten pornografi	4,5,6	3
	Jenis konten yang diakses	7,8,9,10	4
Jumlah			10

³⁷Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 85.

b. Variabel Persepsi Seks Remaja (Y)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Persepsi Seks Remaja

Variabel	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Persepsi Seks Remaja (Y)	Kognitif Pengetahuan tentang seksualitas, pemahaman tentang hubungan seksual mencakup pengetahuan tentang pemecahan masalah dan proses berpikir	1,2,3	3
	Afektif Perasaan dan emosi terkait seksualitas berkaitan dengan aspek emosional , efektif atau perasaan seseorang	4,5,6	3
	Perilaku Tindakan atau reaksi remaja yang berhubungan dengan seksualitas perilaku dapat diamati dari individu ini mencakup tindakan nyata	7,8,9,10	4
Jumlah			10

2. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan mengetahui setiap item pernyataan dalam kuesioner valid atau tidak. Uji validitas ini dilakukan dengan komputer program *Statistical Package for Social Science (SPSS)*. Uji validitas mempunyai kriteria penilaian sebagai berikut:³⁸

Apabila $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} (pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$), maka dapat dikatakan kuesioner tersebut valid.

Apabila $r_{hitung} <$ dari r_{tabel} (pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$), maka dapat dikatakan kuesioner tersebut tidak valid.

Adapun hasil uji validitas kuesioner dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas

Variabel	Item Pernyataan	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Paparan Media (X)	X.1	0,440	0,133	Valid
	X.2	0,433	0,133	Valid
	X.3	0,372	0,133	Valid
	X.4	0,517	0,133	Valid
	X.5	0,593	0,133	Valid
	X.6	0,406	0,133	Valid
	X.7	0,501	0,133	Valid
	X.8	0,552	0,133	Valid
	X.9	0,544	0,133	Valid
	X.10	0,532	0,133	Valid
Persepsi Seks	Y.1	0,642	0,133	Valid

³⁸Muhammad Zakiy, *SPSS Penelitian Keperilakuan: Teori dan Praktik* (Jakarta: Prenada Media, 2021), h. 17.

Remaja (Y)	Y.2	0,625	0,133	Valid
	Y.3	0,280	0,133	Valid
	Y.4	0,554	0,133	Valid
	Y.5	0,495	0,133	Valid
	Y.6	0,290	0,133	Valid
	Y.7	0,483	0,133	Valid
	Y.8	0,420	0,133	Valid
	Y.9	0,297	0,133	Valid
	Y.10	0,657	0,133	Valid

Sumber: Data yang Diolah, 2024

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh hasil uji validitas kuesioner variabel paparan media *game online Sakura* (X) dan persepsi seks remaja bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada setiap pernyataan, sehingga sebagai kesimpulan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan mengetahui data yang diperoleh merupakan hasil dari jawaban kuesioner yang telah dibagikan *reliabel* atau tidak. Apabila data hasil kuisisioner *reliable*, artinya jawaban responden konsisten disetiap waktunya. Pengujian reliabilitas terhadap seluruh pertanyaan pada penelitian ini akan menggunakan rumus koefisien *Cronbach Alpha*. Nilai *Cronbach Alpha* dalam penelitian ini yang akan digunakan adalah nilai 0.60, adapun dasar pengambilan keputusan yaitu jika *Cronbach Alpha* > 0.60 maka daftar pernyataan dalam kuesioner *reliable*, maka dapat dilakukan uji selanjutnya.³⁹ Adapun hasil uji reliabilitas kuesioner dapat dilihat pada tabel berikut:

³⁹Fauziah Hamid Wada et al., *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), h. 122.

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Paparan Media dan Persepsi Seks Remaja

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.784	10

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.729	10

Sumber: Data yang Diolah, 2024

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh hasil uji reliabilitas variabel dimana nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Sebagai kesimpulan bahwa dalam penelitian ini semua variabel dinyatakan reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan atas dasar pertanyaan riset yang wajib disinkronkan dengan desain penelitian, guna untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan penelitian yang sudah dipilih peneliti sesuai desain penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian bertujuan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yang diamati.

1. Uji Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data, dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Statistik deskriptif menggunakan bantuan SPSS meliputi:

- a. *Mean*, yaitu nilai rata-rata dari data yang diamati.
- b. *Maksimum*, yaitu nilai tertinggi dari data yang diamati.
- c. *Minimum*, yaitu nilai terendah dari data yang diamati.
- d. *Standar deviasi* digunakan untuk mengetahui variabilitas dari penyimpangan terhadap nilai rata-rata.⁴⁰

2. Regresi Linier Sederhana

Dalam penelitian ini menggunakan teknik Analisis Regresi Linier Sederhana, yaitu sebuah teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, apakah positif atau negatif, mengetahui sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel X dengan variabel Y, dan memprediksi nilai variabel terikat jika nilai variabel bebas naik atau turun. Berikut bentuk persamaan Analisis Regresi Linier Sederhana:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Persepsi Seks Remaja

X = *Game online Sakura*

a = Nilai Konstanta

b = Koefisien Regresi, Yaitu angka peningkatan atau penurunan variabel dependen (X) yang didasarkan pada variabel indenpenden (Y).

⁴⁰Muhammad Suhardi, *Buku Ajar Dasar Metodologi Penelitian* (Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2023), h. 125.

3. Uji Hipotesis

a. Uji F

Uji F digunakan untuk menunjukkan apakah secara keseluruhan variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Adapun kriteria pengambilan keputusan:

Jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ dan $Sig. > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ dan $Sig. < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

b. Uji T

Uji t adalah uji secara parsial pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel bebas secara parsial berpengaruh signifikan atau tidak terhadap variabel terikat. Adapun kriteria pengambilan keputusan:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, artinya ada pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

c. Uji Determinan (R^2)

Koefisien determinasi menunjukkan sejauh mana kontribusi variabel bebas dalam model regresi mampu menjelaskan variasi dari variabel terikatnya. Koefisien determinasi dapat dilihat melalui nilai R-square (R^2) pada tabel Model Summary. Nilai koefisien determinasi yang kecil memiliki arti bahwa kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen sangat

terbatas, sebaliknya jika nilai mendekati 1 (satu) dan menjauhi 0 (nol) memiliki arti bahwa variabel-variabel independen memiliki kemampuan memberikan semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini jumlah responden sebanyak 216 remaja yang bermain *game online* Sakura di desa Mallongi-longi kecamatan Lanrisang kabupaten Pinrang, dimana setiap responden memiliki karakteristik yang menjadi pembeda. Adapun karakteristik responden dalam penelitian ini berdasarkan jenis kelamin dan usia, penjelasannya sebagai berikut:

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	119	55.1%
Perempuan	97	44.9%
Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024

Berdasarkan tabel tersebut maka dikatakan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin yaitu responden laki-laki sebanyak 119 responden atau sebesar 55,1% dan responden perempuan sebanyak 97 responden atau sebesar 44,9%. Maka dapat dikatakan dalam penelitian ini responden yang paling banyak mendominasi adalah remaja laki-laki.

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
12-14	90	41.7%
15-17	120	55.6%
18-21	6	2.8%
Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024

Berdasarkan tabel tersebut maka dikatakan karakteristik responden berdasarkan usia yaitu responden usia 12-14 tahun sebanyak 90 responden atau sebesar 41,7%. Responden usia 15-17 tahun sebanyak 120 responden atau sebesar 55,6%. Dan responden usia 18-21 tahun sebanyak 6 responden atau sebesar 2,8%. Maka dapat dikatakan dalam penelitian ini responden yang paling banyak mendominasi adalah remaja usia 15-17 tahun.

2. Paparan Media *Game Online*

a. Deskripsi Data Variabel Paparan Media (X)

Dalam penyebaran kuesioner pada 216 responden remaja di desa Mallongi-longi kecamatan Lanrisang kabupaten Pinrang. Setiap kuesioner diberikan kepada responden dan diharapkan agar responden dapat mengisi pernyataan-pernyataan yang diajukan pada kuesioner sesuai dengan keadaan sebenarnya. Dari kuesioner yang disebarkan seluruhnya dapat diolah menjadi data yang berguna bagi kelanjutan penelitian ini. Adapun hasil deskriptif variabel X sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Analisis Deskriptif Data Variabel Paparan Media

Keterangan	Nilai
N	216
Missing	0
Mean	22,79
Median	23,00
Mode	24
Std. Deviation	2.526
Minimum	10
Maximum	27
Sum	4923

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024

Berdasarkan hasil penelitian variabel paparan media (X) dilakukan analisis data deskriptif, menunjukkan bahwa nilai N yaitu 216 sampel yang dijadikan responden saat penyebaran angket. Dibuktikan dengan nilai *missing* yaitu 0 pada tabel, menunjukkan tidak ada data yang hilang, artinya keseluruhan sampel atau responden mengisi setiap item pernyataan yang diberikan peneliti melalui angket. Sehingga data yang diperoleh dapat diolah dengan baik. Selanjutnya nilai *Mean* atau rata-rata yaitu 22,79 hasil ini diperoleh dari nilai total yaitu 4923 dibagi dengan banyaknya sampel (N) yaitu 216, menghasilkan nilai rata-rata variabel paparan media yaitu 22,79. Nilai *Median* atau nilai tengah yaitu 23,00 hasil ini diperoleh dari data yang telah diurutkan dari nilai yang terkecil ke nilai yang terbesar atau sebaliknya kemudian diambil nilai tengahnya yang membagi keduanya, menghasilkan nilai tengah variabel paparan media yaitu 23,00. Nilai *Mode* atau nilai yang sering muncul yaitu 24, hasil ini diperoleh

dari data yang memiliki frekuensi terbanyak dalam suatu kumpulan data, menghasilkan nilai *Mode* paparan media yaitu 24.

Nilai Standar deviasi atau simpangan baku yaitu 2.526, hasil ini diperoleh dari pembagian nilai N dikalikan dengan nilai X dikuadratkan kemudian dikurangi dengan nilai X^2 kemudian dibagi data N (n-1). Maksud dari nilai standar deviasi yaitu menunjukkan sampel yang diambil mewakili populasi sebesar 2.526. Nilai *Minimum* atau terendah pada tabel yaitu 10, nilai ini menunjukkan bahwa variabel paparan media memiliki kategori rendah. Nilai *Maximum* atau tertinggi yaitu 27, nilai ini menunjukkan bahwa variabel paparan media memiliki kategori tinggi. Terakhir nilai *Sum* atau jumlah total keseluruhan dari hasil yang telah diolah sebesar 3923.

Statistik deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai objek penelitian, serta mengetahui seberapa banyak responden memberikan pernyataan pada objek pernyataan berdasarkan nilai rata-rata, yang dihitung dengan bantuan komputer program SPSS. Adapun distribusi rata-rata jawaban responden dinilai berdasarkan kategori sebagai berikut:

Tabel 4.4 Kategori Penilaian⁴¹

Skala	Kategori
4,21-5,00	Sangat Tinggi
3,41-4,20	Tinggi
2,61-3,40	Cukup Tinggi
1,81-2,60	Kurang Tinggi
1,00-1,80	Tidak Tinggi

⁴¹Muhammad Tanzil Aziz Rahimallah, Aco Nata Saputra, Riyadi Ibnu Khaldun, Dasar-Dasar Statistik Sosial (Kendari: CV. Literasi Indonesia, 2022), h. 232.

Analisis deskripsi jawaban responden tentang variabel paparan media didasarkan pada jawaban responden atas pernyataan-pernyataan seperti yang terdapat dalam kuesioner, yang disebarakan kepada responden. Adapun variasi jawaban responden dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Paparan Media

Pernyataan Variabel	Skor			N	Mean	Keterangan
	1	2	3			
X.1	10	11	95	216	2,39	Kurang Tinggi
X.2	4	66	146	216	2,65	Cukup Tinggi
X.3	15	92	109	216	2,43	Kurang Tinggi
X.4	16	89	111	216	2,43	Kurang Tinggi
X.5	12	87	117	216	2,48	Kurang Tinggi
X.6	17	140	59	216	2,19	Kurang Tinggi
X.7	10	114	92	216	2,37	Kurang Tinggi
X.8	9	110	97	216	2,4	Kurang Tinggi
X.9	8	114	94	216	2,39	Kurang Tinggi
X.10	0	0	216	216	1	Tidak Tinggi
Rata-rata					2,27	Kurang Tinggi

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024

Berdasarkan hasil uji deskriptif dilihat pada bahwa rata-rata tanggapan atau jawaban responden pada variabel paparan media adalah 2,27. Sehingga dapat dikatakan bahwa tanggapan responden terhadap paparan media adalah kurang tinggi, dengan pernyataan yang diajukan peneliti pada kuesioner variabel paparan media. Artinya paparan media *game online* Sakura di Desa Malongi-Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang kurang tinggi untuk membuat remaja memiliki persepsi seks.

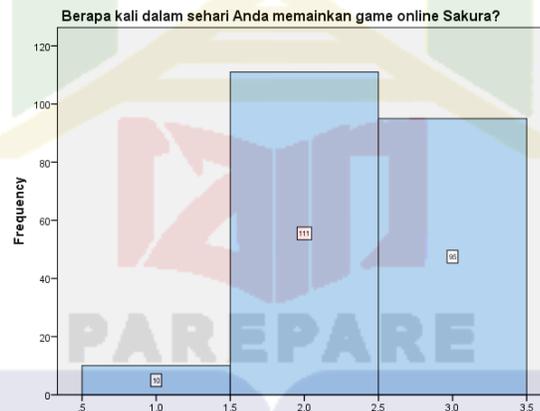
b. Item Pertanyaan Variabel Paparan Media (X)

Data tentang paparan media dikumpulkan menggunakan angket atau kuesioner, dengan alternatif jawaban menggunakan skala ordinal. Adapun hasil dan penjelasannya sebagai berikut:

Tabel 4.6 Berapa Kali Dalam Sehari Anda Memainkan *Game Online* Sakura

	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Berapa Kali Dalam Sehari Anda Memainkan <i>Game Online</i> Sakura	< 2 kali	10	4.6%
	2-5 kali	111	51.4%
	> 5 kali	95	44%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



Gambar 4.1 Histogram Pernyataan X1

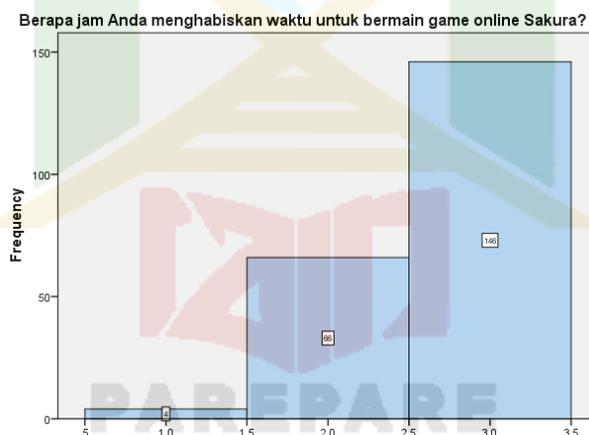
Berdasarkan hasil tersebut paparan media pada item pertanyaan berapa kali dalam sehari Anda memainkan *game online* Sakura yaitu sebanyak 10 responden atau sebesar 4,6% yang mengatakan < 2 kali. Sebanyak 111 responden atau sebesar 51,4% yang mengatakan 2-5 kali. Dan sebanyak 95 responden atau sebesar 44% yang

mengatakan > 5 kali. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada 2-5 kali sehari. Artinya intensitas responden dalam memainkan *game online* Sakura didominasi oleh pengguna dengan intensitas tinggi.

Tabel 4.7 Berapa Jam Anda Menghabiskan Waktu Bermain *Game Online* Sakura

	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Berapa Jam Anda Menghabiskan Waktu Bermain <i>Game Online</i> Sakura	< 1 Jam	4	1.9%
	1-2 Jam	66	30.6%
	> 3 Jam	146	67.6%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



Gambar 4.2 Histogram Pernyataan X2

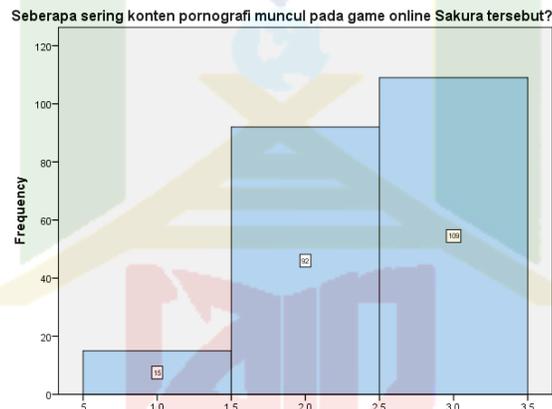
Berdasarkan hasil tersebut paparan media pada item pertanyaan berapa jam Anda menghabiskan waktu bermain *game online* Sakura yaitu sebanyak 4 responden atau sebesar 1,9% yang mengatakan <1 jam. Sebanyak 66 responden atau sebesar 30,6% yang mengatakan 1-2 jam. Dan sebanyak 146 responden atau sebesar 67,6% yang mengatakan >3 jam. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi

jawaban tertinggi terdapat pada > 3 jam sehari. Artinya intensitas responden dalam memainkan *game online* Sakura didominasi oleh pengguna dengan intensitas tinggi.

Tabel 4.8 Seberapa Sering Konten Pornografi Muncul pada *Game Online* Sakura

	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Seberapa Sering Konten Pornografi Muncul pada <i>Game Online</i> Sakura	Tidak Pernah	15	6.9%
	Jarang	92	42.6%
	Sering	109	50.5%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



Gambar 4.3 Histogram Pernyataan X3

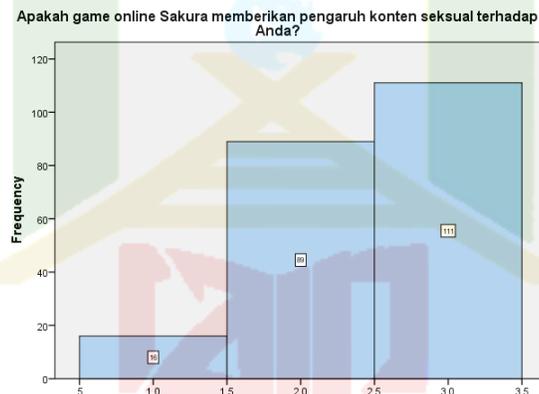
Berdasarkan hasil tersebut paparan media pada item pertanyaan seberapa sering konten pornografi muncul pada *game online* Sakura yaitu sebanyak 15 responden atau sebesar 6,9% yang mengatakan tidak pernah. Sebanyak 92 responden atau sebesar 42,6% yang mengatakan jarang. Dan sebanyak 109 responden atau sebesar 50,5% yang mengatakan sering. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi sering muncul konten pornografi pada *game online*

Sakura. Artinya intensitas responden dalam menemukan konten pornografi pada *game online* Sakura didominasi oleh pengguna dengan intensitas tinggi.

Tabel 4.9 Apakah *Game Online* Sakura Memberikan Pengaruh Konten Seksual Terhadap Anda

Apakah <i>Game Online</i> Sakura Memberikan Pengaruh Konten Seksual Terhadap Anda	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
	Tidak Pernah	16	7.4%
	Kadang-Kadang	89	41.2%
	Ya	111	51.4%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



Gambar 4.4 Histogram Pernyataan X4

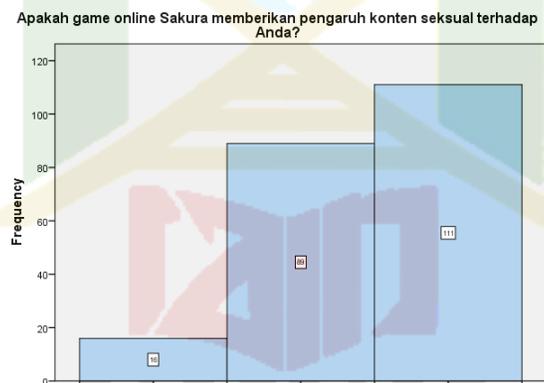
Berdasarkan hasil tersebut paparan media pada item pertanyaan apakah *game online* Sakura memberikan pengaruh konten seksual terhadap Anda yaitu sebanyak 16 responden atau sebesar 7,4% yang mengatakan tidak pernah. Sebanyak 89 responden atau sebesar 41,2% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 111 responden atau sebesar 51,4% yang mengatakan ya. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada ya *game online* Sakura

memberikan pengaruh konten seksual. Artinya intensitas responden dalam terpengaruh konten pornografi pada *game online* Sakura didominasi oleh pengguna dengan intensitas tinggi.

Tabel 4.10 Apakah Konten Seksual yang Dilihat Dalam *Game Online* Sakura Mempengaruhi Anda Dalam Menafsirkan Seksual

	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Apakah Konten Seksual yang Dilihat Dalam <i>Game Online</i> Sakura Mempengaruhi Anda Dalam Menafsirkan Seksual	Tidak Pernah	12	5.6%
	Kadang-Kadang	87	40.3%
	Ya	117	54.2%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



Gambar 4.5 Histogram Pernyataan X5

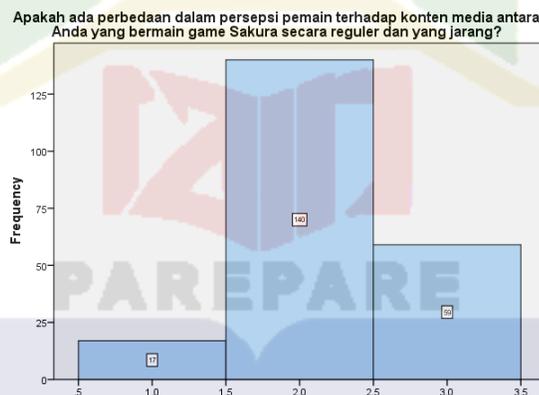
Berdasarkan hasil tersebut paparan media pada item pertanyaan apakah konten seksual yang dilihat dalam *game online* Sakura mempengaruhi Anda dalam menafsirkan seksual yaitu sebanyak 12 responden atau sebesar 5,6% yang mengatakan tidak pernah. Sebanyak 87 responden atau sebesar 40,3% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 117 responden atau sebesar 54,2% yang

mengatakan ya. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada ya konten seksual yang dilihat dalam *game online* Sakura mempengaruhi dalam menafsirkan seksual. Artinya intensitas responden dalam terpengaruh konten pornografi pada *game online* Sakura didominasi oleh pengguna dengan intensitas tinggi.

Tabel 4.11 Apakah Ada Perbedaan Dalam Persepsi Pemain Terhadap Konten Media antara Anda yang Bermain *Game* Sakura Secara Reguler dan Jarang

Apakah Ada Perbedaan Dalam Persepsi Pemain Terhadap Konten Media Antara Anda yang Bermain <i>Game</i> Sakura Secara Reguler dan Jarang	Alernatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
	Tidak	17	7.9%
	Kadang-Kadang	140	64.8%
	Ya	59	27.3%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



Gambar 4.6 Histogram Pernyataan X6

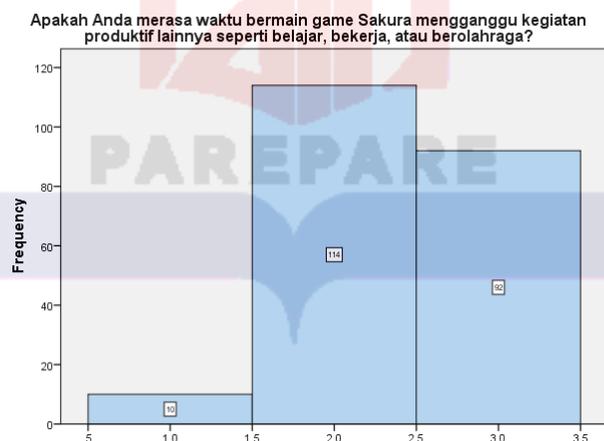
Berdasarkan hasil tersebut paparan media pada item pertanyaan apakah ada perbedaan dalam persepsi pemain terhadap konten media antara Anda yang bermain *game* Sakura secara reguler dan yang jarang yaitu sebanyak 17 responden atau

sebesar 7,9% yang mengatakan tidak. Sebanyak 140 responden atau sebesar 64,8% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 59 responden atau sebesar 27,3% yang mengatakan ya. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada kadang-kadang ada perbedaan dalam persepsi pemain terhadap konten media antara Anda yang bermain *game* Sakura secara reguler dan yang jarang. Artinya intensitas responden dalam terpengaruh konten pornografi pada *game online* Sakura didominasi oleh pengguna dengan intensitas cukup.

Tabel 4.12 Apakah Anda Merasa Waktu Bermain *Game* Sakura Mengganggu Kegiatan Produktif Lainnya

	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Apakah Anda Merasa Waktu Bermain <i>Game</i> Sakura Mengganggu Kegiatan Produktif Lainnya	Tidak Setuju	10	4.6%
	Ragu-Ragu	114	52.8%
	Setuju	92	42.6%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



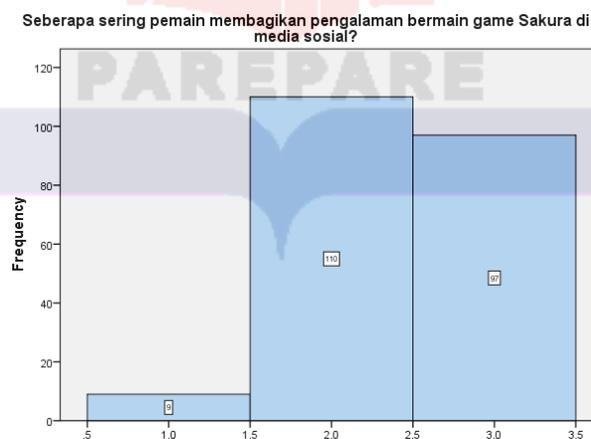
Gambar 4.7 Histogram Pernyataan X7

Berdasarkan hasil tersebut paparan media pada item pertanyaan apakah Anda merasa waktu bermain *game* Sakura mengganggu kegiatan produktif lainnya seperti belajar, bekerja, atau berolahraga yaitu sebanyak 10 responden atau sebesar 52,8% yang mengatakan tidak setuju. Sebanyak 114 responden atau sebesar 64,8% yang mengatakan ragu-ragu. Dan sebanyak 92 responden atau sebesar 42,6% yang mengatakan setuju. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada ragu-ragu merasa waktu bermain *game* Sakura mengganggu kegiatan produktif lainnya seperti belajar, bekerja, atau berolahraga.

Tabel 4.13 Seberapa Sering Pemain Membagikan Pengalaman Bermain *Game* Sakura di Media Sosial

	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Seberapa Sering Pemain Membagikan Pengalaman Bermain <i>Game</i> Sakura di Media Sosial	Tidak Pernah	9	4.2%
	Kadang-Kadang	110	50.9%
	Sering	97	44.9%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



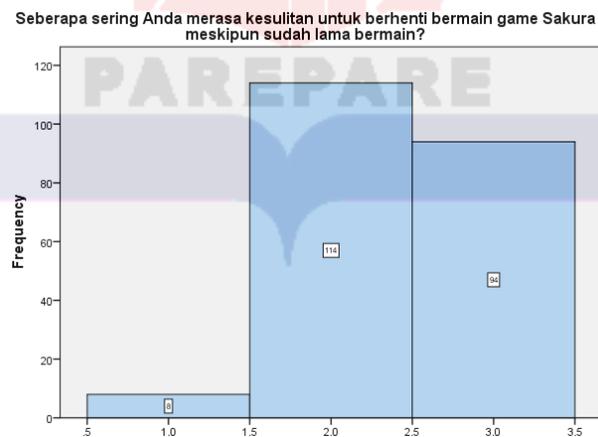
Gambar 4.8 Histogram Pernyataan X8

Berdasarkan hasil tersebut paparan media pada item pertanyaan seberapa sering pemain membagikan pengalaman bermain *game* Sakura di media sosial yaitu sebanyak 9 responden atau sebesar 4,2% yang mengatakan tidak pernah. Sebanyak 110 responden atau sebesar 50,9% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 97 responden atau sebesar 44,9% yang mengatakan sering. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada kadang-kadang pemain membagikan pengalaman bermain *game* Sakura di media sosial. Artinya intensitas responden dalam terpengaruh konten pornografi pada *game online* Sakura didominasi oleh pengguna dengan intensitas cukup.

Tabel 4.14 Seberapa Sering Anda Merasa Kesulitan Untuk Berhenti Bermain *Game*

	Alernatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Seberapa Sering Anda Merasa Kesulitan Untuk Berhenti Bermain <i>Game</i> Sakura Meskipun Sudah Lama Bermain	Tidak Pernah	8	3.7%
	Kadang-Kadang	114	52.8%
	Sering	94	43.5%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



Gambar 4.9 Histogram Pernyataan X9

Berdasarkan hasil tersebut paparan media pada item pertanyaan seberapa sering Anda merasa kesulitan untuk berhenti bermain *game* Sakura meskipun sudah lama bermain yaitu sebanyak 8 responden atau sebesar 4,2% yang mengatakan tidak pernah. Sebanyak 114 responden atau sebesar 52,8% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 94 responden atau sebesar 43,5% yang mengatakan sering. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada kadang-kadang merasa kesulitan untuk berhenti bermain *game* Sakura meskipun sudah lama bermain. Artinya intensitas responden dalam terpengaruh konten pornografi pada *game online* Sakura dengan intensitas cukup.

Tabel 4.15 Apakah Anda Akan Merekomendasikan *Game* Sakura Kepada Teman

	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Apakah Anda Akan Merekomendasikan <i>Game</i> Sakura Kepada Teman Anda	Tergantung pada preferensi teman saya	216	100.0
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



Gambar 4.10 Histogram Pernyataan X10

Berdasarkan hasil tersebut paparan media pada item pertanyaan apakah Anda akan merekomendasikan *game* Sakura kepada teman Anda yaitu sebanyak 216 responden atau sebesar 100% yang mengatakan tergantung pada preferensi teman. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban menyatakan semua responden akan merekomendasikan *game* Sakura kepada teman tergantung pada preferensi temannya. Artinya intensitas responden dalam terpengaruh konten pornografi pada *game online* Sakura didominasi oleh pengguna dengan intensitas tinggi.

3. Persepsi Seks Remaja

a. Deskripsi Data Variabel Persepsi Seks Remaja (Y)

Dalam penyebaran kuesioner pada 216 responden remaja di desa Mallongi-longi kecamatan Lanrisang kabupaten Pinrang. Setiap kuesioner diberikan kepada responden dan diharapkan agar responden dapat mengisi pernyataan-pernyataan yang diajukan pada kuesioner sesuai dengan keadaan sebenarnya. Dari kuesioner yang disebarkan seluruhnya dapat diolah menjadi data yang berguna bagi kelanjutan penelitian ini. Adapun hasil deskriptif variabel Y sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil Analisis Deskriptif Data Variabel Persepsi Seks Remaja

Keterangan	Nilai
N	216
Missing	0
Mean	23.55
Median	24.00
Mode	23
Std. Deviation	1.809
Minimum	20

Maximum	28
Sum	5086

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024

Berdasarkan hasil penelitian variabel persepsi seks remaja (Y) dilakukan analisis data deskriptif, menunjukkan bahwa nilai N yaitu 216 sampel yang dijadikan responden saat penyebaran angket. Dibuktikan dengan nilai *missing* yaitu 0 pada tabel, menunjukkan tidak ada data yang hilang, artinya keseluruhan sampel atau responden mengisi setiap item pernyataan yang diberikan peneliti melalui angket. Sehingga data yang diperoleh dapat diolah dengan baik. Selanjutnya nilai *Mean* atau rata-rata yaitu 23,55 hasil ini diperoleh dari nilai total yaitu 5086 dibagi dengan banyaknya sampel (N) yaitu 216, menghasilkan nilai rata-rata variabel persepsi seks remaja yaitu 23,55. Nilai *Median* atau nilai tengah yaitu 24,00 hasil ini diperoleh dari data yang telah diurutkan dari nilai yang terkecil ke nilai yang terbesar atau sebaliknya kemudian diambil nilai tengahnya yang membagi keduanya, menghasilkan nilai tengah variabel persepsi seks remaja yaitu 24,00. Nilai *Mode* atau nilai yang sering muncul yaitu 23, hasil ini diperoleh dari data yang memiliki frekuensi terbanyak dalam suatu kumpulan data, menghasilkan nilai *Mode* persepsi seks remaja yaitu 23.

Nilai Standar deviasi atau simpangan baku yaitu 1.809, hasil ini diperoleh dari pembagian nilai N dikalikan dengan nilai X dikuadratkan kemudian dikurangi dengan nilai X^2 kemudian dibagi data N (n-1). Maksud dari nilai standar deviasi yaitu menunjukkan sampel yang diambil mewakili populasi sebesar 1.809. Nilai *Minimum* atau terendah pada tabel yaitu 20, nilai ini menunjukkan bahwa variabel persepsi seks remaja memiliki kategori rendah. Nilai *Maximum* atau tertinggi yaitu 28, nilai ini

menunjukkan bahwa variabel persepsi seks remaja memiliki kategori tinggi. Terakhir nilai *Sum* atau jumlah total keseluruhan dari hasil yang telah diolah sebesar 5086.

Statistik deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai objek penelitian, serta mengetahui seberapa banyak responden memberikan pernyataan pada objek pernyataan berdasarkan nilai rata-rata, yang dihitung dengan bantuan komputer program SPSS. Adapun distribusi rata-rata jawaban responden dinilai berdasarkan kategori sebagai berikut:

Tabel 4.17 Kategori Penilaian

Skala	Kategori
4,21-5,00	Sangat Tinggi
3,41-4,20	Tinggi
2,61-3,40	Cukup Tinggi
1,81-2,60	Kurang Tinggi
1,00-1,80	Tidak Tinggi

(Sumber: Muhammad Tanzil Aziz Rahimallah, 2022: 232)

Analisis deskripsi jawaban responden tentang variabel persepsi seks remaja didasarkan pada jawaban responden atas pernyataan-pernyataan seperti yang terdapat dalam kuesioner, yang disebarkan kepada responden. Adapun variasi jawaban responden dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.18 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Persepsi Seks Remaja

Pernyataan Variabel	Skor			N	Mean	Keterangan
	1	2	3			
Y.1	21	56	139	216	2,54	Kurang Tinggi
Y.2	96	101	19	216	1,64	Tidak Tinggi
Y.3	188	28	0	216	2,87	Cukup Tinggi
Y.4	38	178	0	216	2,17	Kurang Tinggi
Y.5	55	161	0	216	1,74	Kurang Tinggi
Y.6	107	109	0	216	2,49	Kurang Tinggi
Y.7	14	202	0	216	2	Kurang Tinggi
Y.8	153	63	0	216	2,70	Cukup Tinggi
Y.9	158	5	8	216	2,69	Cukup Tinggi
Y.10	135	76	5	216	2,60	Kurang Tinggi
Rata-rata					2,35	Kurang Tinggi

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024

Berdasarkan hasil uji deskriptif dilihat pada bahwa rata-rata tanggapan atau jawaban responden pada variabel persepsi seks remaja adalah 2,35. Sehingga dapat dikatakan bahwa tanggapan responden terhadap persepsi seks remaja adalah kurang tinggi, dengan pernyataan yang diajukan peneliti pada kuesioner variabel paparan media. Artinya paparan persepsi seks remaja di Desa Malongi-Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang kurang tinggi untuk diperoleh dari paparan media *game online* Sakura.

b. Item Pertanyaan Variabel Persepsi Seks Ramaja (Y)

Data tentang persepsi seks remaja dikumpulkan menggunakan angket atau kuesioner, dengan alternatif jawaban menggunakan skala Interval. Adapun hasil dan penjelasannya sebagai berikut:

Tabel 4.19 Seberapa Sering Anda Merasa Cemas atau Malu Ketika Membicarakan Seksualitas atau Hubungan Romantis

	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Seberapa Sering Anda Merasa Cemas atau Malu Ketika Membicarakan Seksualitas atau Hubungan Romantis	Tidak Pernah	21	9.7%
	Kadang-Kadang	56	25.9%
	Sering	139	64.4%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



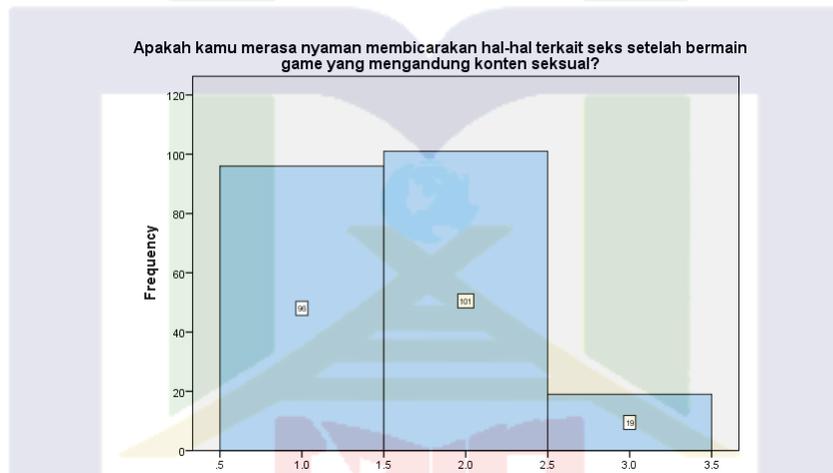
Gambar 4.11 Histogram Pernyataan Y1

Berdasarkan hasil tersebut persepsi seks remaja pada item pertanyaan seberapa sering Anda merasa cemas atau malu ketika membicarakan seksualitas atau hubungan romantis yaitu sebanyak 21 responden atau sebesar 9,7% yang mengatakan tidak pernah. Sebanyak 56 responden atau sebesar 25,9% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 139 responden atau sebesar 64,4% yang mengatakan sering. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada sering merasa cemas atau malu ketika membicarakan seksualitas atau hubungan romantis.

Tabel 4.20 Apakah Kamu Merasa Nyaman Membicarakan Hal-Hal Terkait Seks Setelah Bermain *Game* yang Mengandung Konten Seksual

Apakah Kamu Merasa Nyaman Membicarakan Hal-Hal Terkait Seks Setelah Bermain <i>Game</i> yang Mengandung Konten Seksual	Aleratif Jawaban	Frekuensi	Persentase
	Tidak Pernah	96	44.4%
	Kadang-Kadang	101	46.8%
	Ya	19	8.8%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



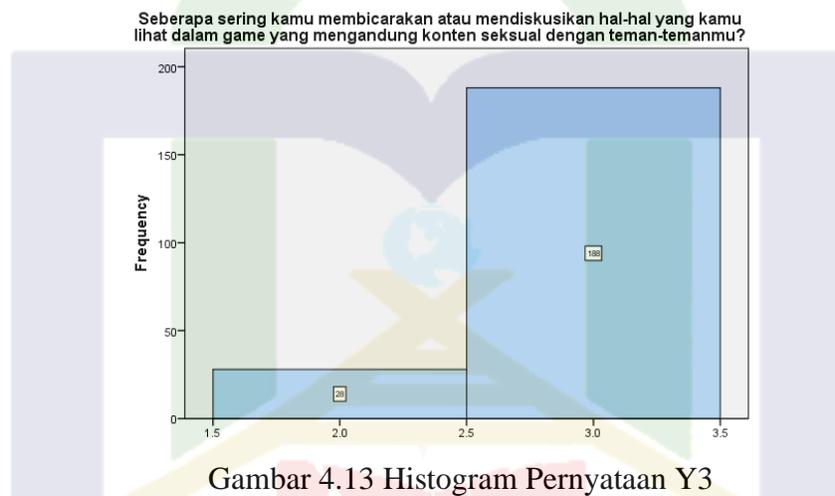
Gambar 4.12 Histogram Pernyataan Y2

Berdasarkan hasil tersebut persepsi seks remaja pada item pertanyaan apakah kamu merasa nyaman membicarakan hal-hal terkait seks setelah bermain *game* yang mengandung konten seksual yaitu sebanyak 96 responden atau sebesar 44,4% yang mengatakan tidak pernah. Sebanyak 101 responden atau sebesar 46,8% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 19 responden atau sebesar 8,8% yang mengatakan ya. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada kadang-kadang merasa cemas atau malu ketika membicarakan seksualitas atau hubungan romatis.

Tabel 4.21 Seberapa Sering Kamu Membicarakan atau Mendiskusikan Hal-Hal yang Kamu Lihat Dalam *Game* Mengandung Konten Seksual dengan Teman

Seberapa Sering Kamu Membicarakan atau Mendiskusikan Hal-Hal yang Kamu Lihat Dalam <i>Game</i> yang Mengandung Konten Seksual dengan Teman	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
	Kadang-Kadang	28	13%
	Sering	188	87%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



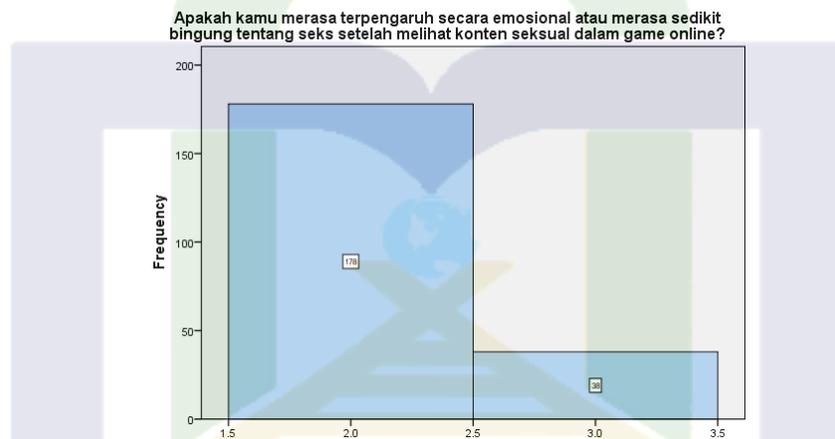
Gambar 4.13 Histogram Pernyataan Y3

Berdasarkan hasil tersebut persepsi seks remaja pada item pertanyaan seberapa sering kamu membicarakan atau mendiskusikan hal-hal yang kamu lihat dalam game yang mengandung konten seksual dengan teman-temanmu yaitu sebanyak 28 responden atau sebesar 13% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 188 responden atau sebesar 87% yang mengatakan sering. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada sering membicarakan atau mendiskusikan hal-hal yang kamu lihat dalam game yang mengandung konten seksual dengan teman-teman.

Tabel 4.22 Apakah Kamu Merasa Terpengaruh Secara Emosional Tentang Seks Setelah Melihat Konten Seksual Dalam *Game Online*

Apakah Kamu Merasa Terpengaruh Secara Emosional atau Merasa Sedikit Bingung Tentang Seks Setelah Melihat Konten Seksual Dalam <i>Game Online</i>	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
	Kadang-Kadang	178	82.4%
	Ya	38	17.6%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



Gambar 4.14 Histogram Pernyataan Y4

Berdasarkan hasil tersebut persepsi seks remaja pada item pertanyaan apakah kamu merasa terpengaruh secara emosional atau merasa sedikit bingung tentang seks setelah melihat konten seksual dalam *game online* yaitu sebanyak 178 responden atau sebesar 82,4% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 38 responden atau sebesar 17,6% yang mengatakan ya. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada kadang-kadang merasa terpengaruh secara emosional atau merasa sedikit bingung tentang seks setelah melihat konten seksual dalam *game online*.

Tabel 4.23 Bagaimana Pandangan Anda Mengenai Seks

	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Bagaimana Pandangan Anda Mengenai Seks	Aktivitas fisik	55	25.5%
	Hubungan emosional yang intim	161	74.5%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



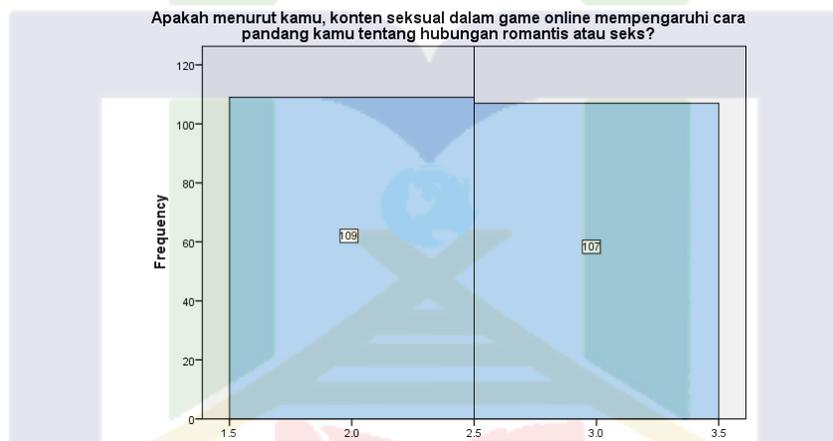
Gambar 4.15 Histogram Pernyataan Y5

Berdasarkan hasil tersebut persepsi seks remaja pada item pertanyaan Bagaimana pandangan Anda mengenai seks yaitu sebanyak 55 responden atau sebesar 25,5% yang mengatakan aktivitas fisik. Dan sebanyak 161 responden atau sebesar 74,5% yang mengatakan hubungan emosional yang intim. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada pandangan mengenai seks yaitu hubungan emosional yang intim.

Tabel 4.24 Apakah Menurut Kamu, Konten Seksual Dalam *Game Online* Mempengaruhi Cara Pandang Kamu Tentang Hubungan Romantis atau Seks

Apakah Menurut Kamu, Konten Seksual Dalam <i>Game Online</i> Mempengaruhi Cara Pandang Kamu Tentang Hubungan Romantis atau Seks	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
	Kadang-Kadang	109	50.5%
	Ya	107	49.5%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



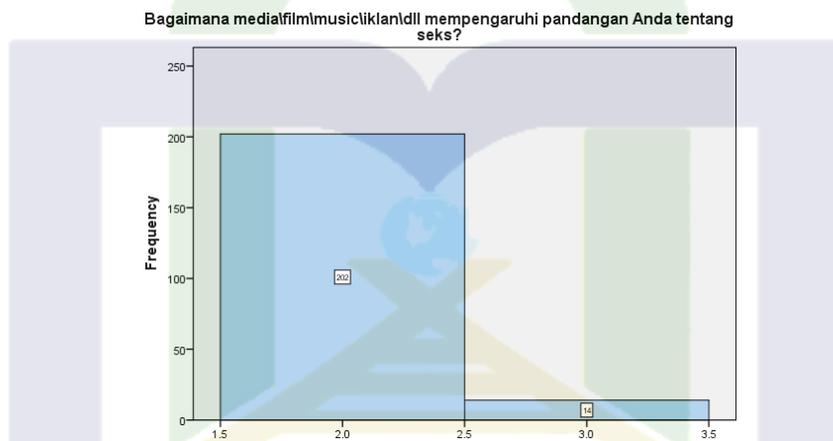
Gambar 4.16 Histogram Pernyataan Y6

Berdasarkan hasil tersebut persepsi seks remaja pada item pertanyaan apakah menurut kamu, konten seksual dalam *game online* mempengaruhi cara pandang kamu tentang hubungan romantis atau seks yaitu sebanyak 109 responden atau sebesar 50,5% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 107 responden atau sebesar 49,5% yang mengatakan ya. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada kadang-kadang konten seksual dalam *game online* mempengaruhi cara pandang tentang hubungan romantis atau seks.

Tabel 4.25 Bagaimana Media\Film\Musik\Iklan\dll Mempengaruhi Pandangan Anda Tentang Seks

Bagaimana Media\Film\Musik\Iklan\dll Mempengaruhi Pandangan Anda Tentang Seks	Aleratif Jawaban	Frekuensi	Persentase
	Kadang-Kadang	202	93.5%
	Mempengaruhi	14	6.5%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



Gambar 4.17 Histogram Pernyataan Y7

Berdasarkan hasil tersebut persepsi seks remaja pada item pertanyaan bagaimana media film musik iklan dll mempengaruhi pandangan Anda tentang seks yaitu sebanyak 202 responden atau sebesar 93,5% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 14 responden atau sebesar 6,5% yang mengatakan mempengaruhi. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada kadang-kadang media film musik iklan dll mempengaruhi pandangan tentang seks.

Tabel 4.26 Apakah Anda Leluasa Bertanya Tentang Seks Kepada Orang Tua

	Alernatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
Apakah Anda Leluasa Bertanya Tentang Seks Kepada Orang Tua	Kadang-Kadang	63	29.2%
	Ya	153	70.8%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



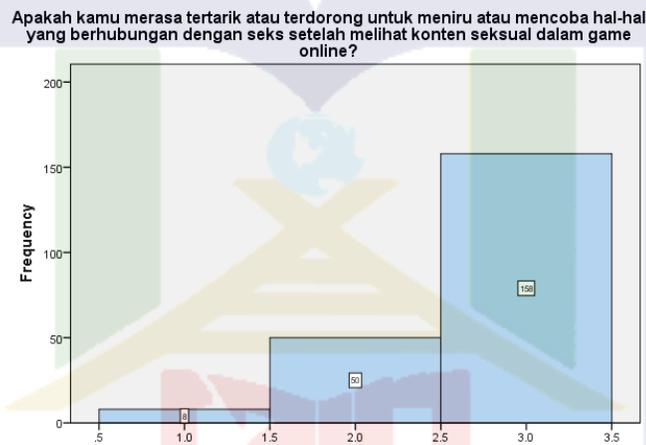
Gambar 4.18 Histogram Pernyataan Y8

Berdasarkan hasil tersebut persepsi seks remaja pada item pertanyaan apakah anda leluasa bertanya tentang seks kepada orang tua yaitu sebanyak 63 responden atau sebesar 29,2% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 153 responden atau sebesar 70,8% yang mengatakan mempengaruhi. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada ya leluasa bertanya tentang seks kepada orang tua.

Tabel 4.27 Apakah Kamu Merasa Tertarik atau Terdorong Untuk Meniru atau Mencoba hal-hal yang Berhubungan dengan Seks Setelah Melihat Konten Seksual Dalam *Game Online*

Apakah Kamu Merasa Tertarik atau Terdorong Untuk Meniru atau Mencoba hal-hal yang Berhubungan dengan Seks Setelah Melihat Konten Seksual Dalam <i>Game Online</i>	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
	Tidak Pernah	8	3.7%
	Kadang-Kadang	50	23.1%
	Ya	158	73.1%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024



Gambar 4.19 Histogram Pernyataan Y9

Berdasarkan hasil tersebut persepsi seks remaja pada item pertanyaan apakah kamu merasa tertarik atau terdorong untuk meniru atau mencoba hal-hal yang berhubungan dengan seks setelah melihat konten seksual dalam *game online* yaitu sebanyak 8 responden atau sebesar 3,7% yang mengatakan tidak pernah. Sebanyak 50 responden atau sebesar 23,1% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 158 responden atau sebesar 73,1% yang mengatakan ya. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi jawaban tertinggi terdapat pada ya merasa tertarik atau

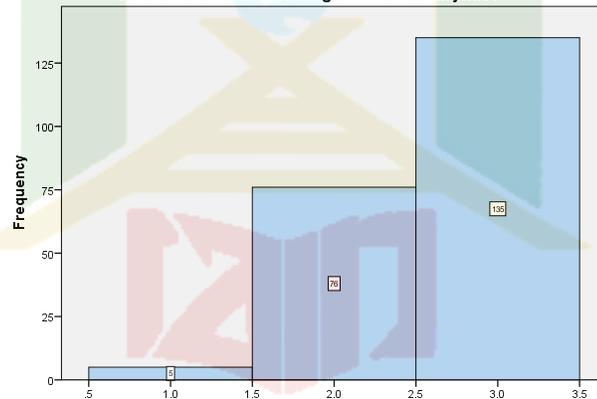
terdorong untuk meniru atau mencoba hal-hal yang berhubungan dengan seks setelah melihat konten seksual dalam *game online*.

Tabel 4.28 Apakah Kamu Merasa Bahwa Konten Seksual Dalam *Game Online* Mempengaruhi Cara Kamu Berinteraksi Dengan Teman Lawan Jenis

Apakah Kamu Merasa Bahwa Konten Seksual Dalam <i>Game Online</i> Mempengaruhi Cara Kamu Berinteraksi Dengan Teman Lawan Jenis	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
	Tidak Pernah	5	2.3%
	Kadang-Kadang	76	35.2%
	Sering	135	62.5%
	Total	216	100%

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024

Apakah kamu merasa bahwa konten seksual dalam game online mempengaruhi cara kamu berinteraksi dengan teman lawan jenis?



Gambar 4.19 Histogram Pernyataan Y10

Berdasarkan hasil tersebut persepsi seks remaja pada item pertanyaan apakah kamu merasa bahwa konten seksual dalam *game online* mempengaruhi cara kamu berinteraksi dengan teman lawan jenis yaitu sebanyak 5 responden atau sebesar 2,3% yang mengatakan tidak pernah. Sebanyak 76 responden atau sebesar 35,2% yang mengatakan kadang-kadang. Dan sebanyak 135 responden atau sebesar 62,5% yang mengatakan sering. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa frekuensi

jawaban tertinggi terdapat pada sering merasa bahwa konten seksual dalam *game online* mempengaruhi cara kamu berinteraksi dengan teman lawan jenis.

4. Tingkat Paparan Pornografi Game Online Sakura Terhadap Persepsi Seks Remaja Di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang

Untuk mengetahui tingkat paparan pornografi *game online* terhadap persepsi seks remaja di desa Mallongi-longi beserta pengaruhnya, maka dilakukan analisis regresi linear sederhana, uji F, uji T, dan uji koefisien determinasi (R^2). Adapun hasil perhitungan dan penjelasannya sebagai berikut:

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, apakah positif atau negatif, mengetahui sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel X dengan variabel Y, dan memprediksi nilai variabel terikat jika nilai variabel bebas naik atau turun. Adapun hasil Analisis regresi linier sederhana dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4.29 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	35.356	2.083		16.974	.000
	Persepsi Seks Remaja (Y)	-.534	.088	-.382	-6.050	.000

a. Dependent Variable: Paparan Media (X)

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024

Berdasarkan hasil tersebut maka persamaan analisis regresi linear sederhana dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$Y = 35,356 - 0,534X$$

Adapun hasil regresi linear sederhana yaitu nilai konstanta regresi (a) sebesar 35,356 yang menunjukkan bahwa jika paparan media (X) bernilai nol maka akan meningkatkan persepsi seks remaja (Y) sebesar 35,356. Kemudian nilai koefisien regresi Y sebesar -0,534 sehingga dinyatakan bahwa setiap penambahan 1 nilai variabel X, maka akan meningkatkan variabel Y sebesar -0,534.

b. Uji F (Simultan)

Uji f digunakan untuk menunjukkan apakah secara keseluruhan variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Adapun kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ dan nilai Sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ dan nilai Sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Untuk mengetahui pengaruh antara tingkat paparan pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.30 Hasil Uji F (Simultan)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	229.063	3	76.354	14.167	.000 ^b
	Residual	1142.562	212	5.389		
	Total	1371.625	215			

a. Dependent Variable: Paparan Media (X)

b. Predictors: (Constant), Perilaku, Afektif, Kognitif

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024

Nilai F_{tabel} dengan rumus $F_{\text{tabel}} = (k; n-k)$, dimana k adalah jumlah variabel bebas atau X dan n adalah jumlah sampel. Dalam penelitian ini jumlah variabel X ada satu yaitu Paparan Media Pornografi Game Online Sakura, sedangkan jumlah n sebanyak 216, sehingga persamaan $f_{\text{tabel}} = (1; 216-1) = (1; 215)$ maka diperoleh $f_{\text{tabel}} 3,89$. Berdasarkan hasil uji hipotesis anova diperoleh hasil $F_{\text{hitung}} 14,167 > F_{\text{tabel}} 3,89$ dengan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara tingkat paparan pornografi *game online* Sakura (X) terhadap persepsi seks remaja (Y) di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang. Maka dapat dikatakan dalam penelitian ini hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh paparan pornografi *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.

c. Uji T (Parsial)

Uji t adalah uji secara parsial pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel bebas secara parsial berpengaruh signifikan atau tidak terhadap variabel terikat. Adapun kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ dan Sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dan Sig. $< 0,5$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Untuk mengetahui pengaruh antara tingkat paparan pornografi terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif, afektif dan perilaku dari *game online* Sakura di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.31 Hasil Uji T (Parsial)

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	13.638	.696		19.589	.000
	Kognitif	1.409	.126	.519	11.225	.000
	Efektif	1.182	.263	.249	4.501	.000
	Perilaku	1.815	.392	.248	4.636	.000

a. Dependent Variable: Paparan Media (X)

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024

Nilai t_{tabel} dengan rumus $t_{tabel} = (a/2 ; n-k-1$ atau df residual), dimana a adalah taraf kepercayaan penelitian yaitu 0,05 sedangkan n adalah jumlah sampel yaitu 216, dan k adalah jumlah variabel independen atau X yaitu Papara Pornografi Game Online Sakura, sehingga persamaan $t_{tabel} = (0,05/2 ; 216-1-1) = (0,025 ; 214)$, maka diperoleh t_{tabel} 1,971. Berdasarkan hasil uji t maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji t paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif, berdasarkan uji t diperoleh hasil t_{hitung} 11,225 > t_{tabel} 1,971 dengan nilai Sig. 0,000 < 0,05 sehingga dikatakan bahwa paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif memiliki pengaruh. Maka dapat dikatakan dalam penelitian ini hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh paparan pornografi *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.
2. Uji t paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek afektif, berdasarkan uji t diperoleh hasil t_{hitung} 4,501 > t_{tabel} 1,971 dengan nilai Sig. 0,000 < 0,05 sehingga dikatakan bahwa paparan media

pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek afektif memiliki pengaruh. Maka dapat dikatakan dalam penelitian ini hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh paparan pornografi *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek afektif di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.

3. Uji t paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek perilaku, berdasarkan uji t diperoleh hasil $t_{hitung} 4,636 > t_{tabel} 1,971$ dengan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ sehingga dikatakan bahwa paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek perilaku memiliki pengaruh. Maka dapat dikatakan dalam penelitian ini hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh paparan pornografi *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek perilaku di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.

d. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi menunjukkan sejauh mana kontribusi variabel bebas dalam model regresi, mampu menjelaskan variasi dari variabel terikatnya. Nilai koefisien determinasi yang kecil memiliki arti bahwa kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen sangat terbatas. Sebaliknya jika nilai mendekati 1 (satu) dan menjauhi 0 (nol) memiliki arti bahwa variabel-variabel independen memiliki kemampuan memberikan semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen. Selanjutnya angka yang dihasilkan akan ditafsirkan dengan kalimat yang sifatnya kualitatif, adapun interpretasinya yaitu:⁴²

⁴²Aziz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas* (Surabaya: Health Books Publishing, 2021), h.44.

Sangat Tinggi	:	81-100%
Tinggi	:	61-80%
Cukup Tinggi	:	41-60%
Kurang Tinggi	:	21-40%
Tidak Tinggi	:	< 20%

Adapun hasil perhitungannya koefisien determinasi masing-masing aspek dalam paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja sebagai berikut:

Tabel 4.32 Hasil Uji Koefisien Determinasi pada Aspek Kognitif

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.192 ^a	.037	.032	2.485

a. Predictors: (Constant), kognitif

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi nilai *R Square* (R^2) diperoleh hasil 0,037 atau 3,7%. Jika diinterpretasikan angka tersebut berada pada kategori tidak tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif tidak tinggi dengan nilai sebesar 3,7%. Sedangkan sisanya sebesar 96,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Tabel 4.33 Hasil Uji Koefisien Determinasi pada Aspek Afektif

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.435 ^a	.189	.185	2.280

a. Predictors: (Constant), afektif

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi nilai *R Square* (R^2) diperoleh hasil 0,189 atau 18,9%. Jika diinterpretasikan angka tersebut berada pada kategori tidak tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa besarnya pengaruh paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek afektif tidak tinggi dengan nilai sebesar 18,9%. Sedangkan sisanya sebesar 81,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

Tabel 4.33 Hasil Uji Koefisien Determinasi pada Aspek Perilaku

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.478 ^a	.229	.225	2.223

a. Predictors: (Constant), perilaku

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS, 2024

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi nilai *R Square* (R^2) diperoleh hasil 0,229 atau 22,9%. Jika diinterpretasikan angka tersebut berada pada kategori kurang tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa besarnya pengaruh paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek perilaku kurang tinggi dengan nilai sebesar 22,9%. Sedangkan sisanya sebesar 77,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

B. Pembahasan

1. Tingkat Paparan Pornografi *Game Online* Sakura Terhadap Persepsi Seks Remaja pada Aspek Kognitif di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis maka diperoleh hasil tingkat paparan pornografi *game online* sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang yaitu 3,7% dan

berdasarkan uji t paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif, diperoleh hasil $t_{hitung} 11,225 > t_{tabel} 1,971$ dengan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ sehingga dikatakan bahwa paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif memiliki pengaruh. Maka dapat dikatakan dalam penelitian ini hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh paparan pornografi *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.

Remaja dalam masa transisi secara alami menghadapi banyak tantangan perkembangan. Baik secara fisik, psikis, maupun sosial, termasuk kemampuan berpikir. Keterampilan berpikir ini, yang disebut keterampilan kognitif, akan membantu remaja sepanjang hidupnya untuk mampu memikirkan benar dan salah, dalam tingkah laku dan sikapnya. Remaja boleh bertindak dan berperilaku sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Tentu saja sikap dan perilaku tersebut didasarkan pada kemampuan kognitif. Dengan demikian, sikap dan perilaku yang tampak, baik positif maupun negatif, mencerminkan kemampuan kognitif yang ada. Kemampuan kognitif mempengaruhi pemikiran individu dalam pengambilan keputusan.⁴³

Pemahaman dan pengetahuan remaja tentang masalah seksual berkembang terutama dalam kehidupan keluarga, namun karena remaja masih enggan membicarakan masalah seksual dengan orang tuanya, remaja sering mendapat kritik dari media dan pihak lain karena meminta informasi tersebut. Selain itu, berkat media massa (televisi, video, radio, film) terdapat segudang informasi, pemahaman, dan

⁴³Syahnan Saputra dan Mega Adyna Movitaria, "Analisis Kemampuan Kognitif Pada Remaja Pecandu Pornografi," *Jurnal Pengetahuan Islam* 2, no. 2 (2022), h. 178.

konsep tentang beragam pengetahuan gender yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan remaja masa kini. Ketika orang tua jarang mengawasi anak, kurang memberikan dukungan, dan tidak efektif dalam menerapkan disiplin, maka hal ini menyebabkan penyimpangan perilaku pada masa remaja.

Remaja yang terpapar pornografi mengalami transformasi kognitif, psikologis, dan sosial, terutama mereka yang memiliki gangguan perhatian dan produktivitas yang terkait dengan konten tersebut. Individu yang kecanduan pornografi internet sering mengalami perubahan kognitif, termasuk kecemasan yang meningkat, rasa ingin tahu yang berkurang, dan kesulitan mempertahankan fokus. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa remaja yang terlibat dengan pornografi berjuang untuk berkonsentrasi pada kegiatan akademis mereka. Sementara remaja dengan IQ tinggi mungkin menemukan bahwa menonton pornografi meningkatkan fokus mereka pada studi dan kegiatan, sehingga sulit untuk mengurangi produktivitas mereka, namun dengan IQ yang lebih rendah cenderung menunjukkan perilaku mengganggu dan kecemasan yang meningkat. Paparan dini terhadap pornografi di kalangan remaja ditandai dengan karakteristik seperti konsentrasi yang buruk, kurangnya fokus, apatis terhadap belajar, antusiasme yang berkurang, dan kehilangan minat, yang semuanya dapat menyebabkan perasaan kaget dan disorientasi.⁴⁴

2. Tingkat Paparan Pornografi *Game Online* Sakura Terhadap Persepsi Seks Remaja pada Aspek Afektif di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis maka diperoleh hasil tingkat paparan pornografi *game online* sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek afektif di

⁴⁴Mari Yati dan Khusnul Aini, "Studi Kasus: Dampak Tayangan Pornografi Terhadap Perubahan Psikososial Remaja," *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan* 9, no. 2 (2018).

Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang yaitu 18,9%. Berdasarkan uji t paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek afektif, diperoleh hasil $t_{hitung} 4,501 > t_{tabel} 1,971$ dengan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ sehingga dikatakan bahwa paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek afektif memiliki pengaruh. Maka dapat dikatakan dalam penelitian ini hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh paparan pornografi *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek afektif di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.

Paparan pornografi dapat memberikan efek pada aspek afektif dan perilaku pengaksesnya. Efek paparan tersebut terdiri atas beberapa tahap, yaitu adiksi, eskalasi, desentisasi, dan *act out*. Remaja dapat ketagihan jika mengonsumsi materi pornografi terus-menerus, bahkan sampai muncul keinginan untuk membawa materi yang dilihatnya ke kehidupan nyata. Maraknya kasus pemerkosaan oleh remaja merupakan salah satu dampak negatif akan paparan pornografi.⁴⁵

Konsekuensi dari paparan pornografi tidak hanya sebatas pengetahuan, tetapi juga mencakup respons emosional dan kecenderungan perilaku. Efek-efek ini dapat dikategorikan ke dalam empat tahap berbeda yaitu kecanduan, eskalasi, desensitisasi, dan tindakan. Remaja yang mengalami dampak paparan pornografi biasanya memiliki frekuensi menonton yang tinggi (setidaknya seminggu sekali) dan menunjukkan tanda-tanda kecanduan. Dampak emosional dari paparan tersebut dapat memengaruhi perilaku individu secara signifikan. Frekuensi menonton konten

⁴⁵Wahid Hasyim et al., "Mengenal Kecanduan Situs Porno Pada Remaja: Gambaran Mengenai Faktor Penyebab Dan Bentuk Kecanduan Situs Porno Remaja," *Jurnal Psikologi* 3, no. 2 (2018), h. 41.

pornografi dapat menyebabkan perilaku seksual menyimpang di kalangan remaja. Selain itu, perilaku kompulsif diduga merupakan konsekuensi negatif dari paparan pornografi. Paparan tersebut dapat mengakibatkan penyimpangan perilaku, termasuk masturbasi, serta perilaku seksual lainnya seperti berciuman, berpelukan, melakukan hubungan seksual, dan bahkan tindakan agresif seperti pelecehan seksual.

3. Tingkat Paparan Pornografi *Game Online* Sakura Terhadap Persepsi Seks Remaja pada Aspek Perilaku di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis maka diperoleh hasil tingkat paparan pornografi *game online* sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek perilaku di Desa Mallongi-longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang yaitu 22,9%. Berdasarkan uji t paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek perilaku, diperoleh hasil $t_{hitung} 4,636 > t_{tabel} 1,971$ dengan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ sehingga dikatakan bahwa paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek perilaku memiliki pengaruh. Maka dapat dikatakan dalam penelitian ini hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh paparan pornografi *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek perilaku di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.

Aktivitas bermain *game online* di Indonesia didominasi oleh kalangan remaja. *Game online* memberikan dampak negatif pada remaja, salah satunya adalah kecanduan. Hal tersebut dikarenakan dapat mengganggu berbagai kegiatan dalam kehidupan nyata remaja. Berdasarkan riset perkembangan teknologi pada remaja memiliki dampak yaitu terjadi perilaku menyimpang. Berkaitan dengan kasus-kasus yang dirilis KPAI tersebut menjelaskan bahwa perilaku menyimpang seksual yaitu

tingkah laku seksual, khususnya yang tidak sesuai dengan norma-norma agama atau norma-norma hukum atau susila yang dilakukan remaja.⁴⁶

Masa remaja merupakan fase transisi, sejalan dengan teori perkembangan remaja yang mengategorikan masa ini sebagai periode pertumbuhan dalam berbagai aspek. Ciri khas masa remaja adalah ketidakstabilan dan kerentanannya terhadap pengaruh. Tahap ini secara jelas menggambarkan esensi transisi, karena individu terjebak antara masa keluar dari masa kanak-kanak dan masuk masa dewasa. Selama masa remaja, individu telah melewati masa kanak-kanak tetapi belum sepenuhnya memasuki status dewasa. Terlibat dalam permainan daring selama masa ini dapat menyebabkan kemerosotan moral, perubahan dalam pola interaksi dan komunikasi, dan meningkatnya perilaku nakal dan menyimpang, termasuk konflik, kegiatan kriminal, dan masalah ketergantungan.⁴⁷

Dimana ketergantungan pada permainan tersebut dapat menimbulkan dampak negatif yang dialami oleh remaja. Tidak jarang, dalam permainan *online* seringkali terdapat konten yang tidak pantas yang dapat merugikan pengguna, terutama remaja. Remaja umumnya terpapar konten ekstrem dan tidak pantas saat menggunakan media sosial, hal ini disebabkan oleh media sosial yang dapat menjadi sarana penyebaran konten pornografi. Selain itu, media sosial juga dapat menyebabkan masalah kesehatan bagi remaja, seperti gangguan pola makan, masalah pada kesehatan seksual, hingga perilaku menyimpang. Sesungguhnya, permainan dapat memberikan hiburan bagi penggunanya, dengan segala kemudahan akses yang ada, baik itu dari permainan *online* maupun permainan *offline*.

⁴⁶Siti Aisyah, "Studi Kasus Penyimpangan Perilaku Seksual Pada Remaja Tunalaras Tipe Conduct Disorder," *Jurnal Widia Ortodidaktika* 6, no. 8 (2017), h. 795.

⁴⁷Akhir Pardamean Harahap et al., "Implementasi Bimbingan Konseling Islam Terhadap Kenakalan Remaja Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 1 (2023), h. 3634.

Semakin dekatnya usia menuju kedewasaan resmi, para remaja menjadi semakin gelisah untuk meninggalkan *stereotip* masa remaja dan memberi kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Namun, berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa ternyata tidaklah cukup. Oleh karena itu, remaja mulai fokus pada perilaku yang sering diasosiasikan dengan status dewasa, seperti merokok, mengonsumsi minuman keras, menggunakan narkoba, dan terlibat dalam aktivitas seksual. Mereka percaya bahwa perilaku ini akan menciptakan citra yang mereka inginkan.⁴⁸



⁴⁸Tasya Alifia Izzani, Selva Octaria, dan Linda, “Perkembangan Masa Remaja,” *Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan dan Humaniora* 3, no. 2 (2024), h. 259.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis besarnya pengaruh paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif adalah sebesar 3,7% jika diinterpretasikan berada pada kategori tidak tinggi. Dan dari hasil uji t terdapat pengaruh antara paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif, dengan nilai $t_{hitung} 11,225 > t_{tabel} 1,971$ dan nilai Sig. $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan dalam penelitian ini hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh paparan pornografi *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek kognitif di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.
2. Berdasarkan hasil analisis besarnya pengaruh paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek afektif adalah sebesar 18,9% jika diinterpretasikan berada pada kategori tidak tinggi. Dan dari hasil uji t terdapat pengaruh paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek afektif, dengan nilai $t_{hitung} 4,501 > t_{tabel} 1,971$ dan nilai Sig. $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan dalam penelitian ini hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh paparan pornografi *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek afektif di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.

3. Berdasarkan hasil analisis besarnya pengaruh paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek perilaku adalah sebesar 22,9% jika diinterpretasikan berada pada kategori kurang tinggi. Dan dari uji t terdapat pengaruh paparan media pornografi dari *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek perilaku, dengan nilai $t_{hitung} 4,636 > t_{tabel} 1,971$ dan nilai Sig. $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan dalam penelitian ini hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh paparan pornografi *game online* Sakura terhadap persepsi seks remaja pada aspek perilaku di Desa Malongi Longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Remaja

Diharapkan agar bisa bermain game, tidak mengakses game yang memiliki unsur pornografi, karena masih banyak game yang memberikan edukasi dan meningkatkan nyalih.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjelaskan lebih jauh terkait persepsi seks remaja yang bermain *game online* Sakura dengan melakukan penelitian menggunakan metode kualitatif untuk mengidentifikasi lebih dalam persepsi seks remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. "Studi Kasus Penyimpangan Perilaku Seksual Pada Remaja Tunalaras Tipe Conduct Disorder." *Jurnal Widia Ortodidaktika* 6, no. 8 (2017).
- Arikunto, Suharsimi, et al. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Astuti, Rahma. "Skrining Tingkat Adiksi Pornografi Siswa SMP Dan SMA Tahun 2017." *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan* 11, no. 2 (2018).
- Burlian, Paisol. *Patologi Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022.
- Crystal, David. *Ensiklopedi Bahasa: The Cambridge Encyclopedia of Language*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2024.
- Departemen Agama RI. *Al Quran Dan Terjemahannya*. Bandung: Syamil Cipta Media, 2020.
- Devi, Desriati, et al. "Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Paparan Pornografi Pada Remaja." *Jurnal Vokasi Keperawatan* 6, no. 2020 (2023).
- Dewi, Chitra, et al. "Hubungan Paparan Pornografi Melalui Media Elektronik Dengan Perilaku Seksual Remaja Di Kota Makassar." *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia* 6, no. 4 (2023).
- Dewinda, Herio Rizki, et al. *Resiliensi Remaja*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2024.
- Effendy, Femmy. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Padang: Takaza Innovatix Labs, 2024.
- Harahap, Akhir Pardamean, et al. "Implementasi Bimbingan Konseling Islam Terhadap Kenakalan Remaja Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 1 (2023).
- Hasyim, Wahid, et al. "Mengenal Kecanduan Situs Porno Pada Remaja: Gambaran Mengenai Faktor Penyebab Dan Bentuk Kecanduan Situs Porno Remaja." *Jurnal Psikologi* 3, no. 2 (2018).
- Hidayat, Aziz Alimul. *Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif*. Surabaya: Health Books Publishing, 2021.
- Izzani, Tasya Alifia, et al. "Perkembangan Masa Remaja." *Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 3, no. 2 (2024).

- Jannah, Miftakul. "Student'S Social Behavior Degradation Due To Sakura School Simulator Online Game." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 8, no. 1 (2022).
- Kamaluddin, Ahmad. *Kontribusi Regulasi Emosi Qur'ani Dalam Membentuk Perilaku Positif: Studi Fenomenologi Komunitas Punk Tasawuf Underground*. Surabaya: UIPM Journal, 2022.
- Karinda, Kisman, et al. *Sosiologi Komunikasi Masa*. Diva Pustaka, 2024.
- Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif Dan Kualitatif: Edisi Kedua*. Jakarta: Prenada Media, 2022.
- Kusumaningrum, Puput Risti, et al. *Peran Pendidikan Seks Dalam Membangun Kesadaran Seksual Remaja*. Sumedang: Mega Press Nusantara, 2024.
- Mayasari, Nanny, et al. *Perilaku Organisasi*. Makassar: Tohar Media, 2022.
- Morissan. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi Ed. Revisi*. Jakarta: Prenada Media, 2018.
- Nevid, Jeffrey S. *Sensasi Dan Persepsi: Konsepsi Dan Aplikasi Psikologi*. Nusamedia, 2021.
- Nurfitriani. *Buku Ajar Perilaku Dan Budaya Organisasi*. Makassar: Cendekia Publisher, 2023.
- Oktarina, Yetty, dan Yudi Abdullah. *Komunikasi Dalam Perspektif Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Panuju, Redi. *Pengantar Studi (Ilmu) Komunikasi: Komunikasi Sebagai Kegiatan Komunikasi Sebagai Ilmu*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Permadi, Komang Satya, dan Putu Yulia Angga Dewi. "Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2022).
- Putra, Yusuf Wahyu Setiya, et al. *Pengantar Teknologi Multimedia*. Makassar: Tohar Media, 2024.
- Rafiq, Mohd. "Dependency Theory: Melvin L. Defleur Dan Sandra Ball Rokeach." *Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi Islam* 6, no. 1 (2012).
- Rahimallah, Muhammad Tanzil Aziz, et al. *Dasar-Dasar Statistik Sosial*. Kendari: CV. Literasi Indonesia, 2022.
- Raihan, Muhammad, Nafis Suwarna, et al. "Pengaruh Game 'Sakura School Simulator' Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023).

- Regiansyah, Muhammad. "Hubungan Paparan Pornografi Terhadap Perilaku Seksual Pranikah Pada Siswa Sma X Kota Tangerang Selatan." *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, 2020.
- Rumyeni, Evawani Elysa Lubis, dan Nita Rimayanti. "Ketergantungan Media Online Di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau." *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Bisnis* 3, no. 1 (2017).
- Saputra, Syahnan, dan Mega Adyna Movitaria. "Analisis Kemampuan Kognitif Pada Remaja Pecandu Pornografi." *Jurnal Pengetahuan Islam* 2, no. 2 (2022).
- Silvana, Hana. *Pendidikan Literasi Digital Remaja Dalam Penerimaan Pesan Pada Media Sosial*. Jakarta Selatan: Damera Press, 2024.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2023.
- Sriyanah, Nour, dan Suradi Efendi. *Buku Ajar: Keperawatan Anak*. Banyumas: Omera Pustaka, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Suhardi, Muhammad. *Buku Ajar Dasar Metodologi Penelitian*. Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2023.
- Suryani, dan HAYG Wibisono. "Hubungan Paparan Media Pornografi Dengan Persepsi Remaja Tentang Seksual Pranikah Di Smk Wipama Kabupaten Tangerang." *Nusantara Hasana Journal* 1, no. 1 (2021).
- Sutopo, Ariesto Hadi. *Pengembangan Educational Game*. Banten: Topazart, 2020.
- Trisna, Efa. "Hubungan Paparan Pornografi Dengan Perilaku Seksual Remaja Di Sma Negeri Belalau Kabupaten Lampung Barat" XI, no. 1 (2018).
- Umam, Arba Choirul, dan Poppy Febriana. "Analisis Semiotik Unggahan Akun Instagram @ Fapstronautindonesia Dalam Menghentikan Perilaku Kecanduan Pornografi." *Jurnal Komunikasi Profesional* 7, no. 3 (2023).
- Wada, Fauziah Hamid, et al. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Wiarso, Giri. *Memahami Pribadi Remaja*. Guepedia, 2022.
- Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Yati, Mari, dan Khusnul Aini. "Studi Kasus: Dampak Tayangan Pornografi Terhadap

Perubahan Psikososial Remaja.” *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan* 9, no. 2 (2018).

Youarti, Inta Elok, dan Nur Hidayah. “Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z.” *Jurnal Fokus Konseling* 4, no. 1 (2018).

Zakiy, Muhammad. *SPSS Penelitian Keperilakuan: Teori Dan Praktik*. Jakarta: Prenada Media, 2021.



LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Penetapan Pembimbing Skripsi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jalan Amal Bakti No. 8 Sorong, Kota Parepare 91131 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor: B-2597/In.39/FUAD.03/PP.00.9/12/2023 15 Desember 2023

Hal : **Surat Penetapan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth. Bapak/Ibu:

1. **Dr. Iskandar, S.Ag., M.Sos.I.**
2. **A.Dian Fitriana, M.I.Kom.**

Di-
Tempat

Assalamualaikum, Wr.Wb.

Dengan hormat, menindaklanjuti penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Parepare dibawah ini:

N a m a : AKBAR
NIM : 2020203870233066
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Skripsi : **TINGKAT PAPARAN PORNOGRAFI GAME ONLINE SAKURA TERHADAP PERSEPSI SEKS REMAJA DI DESA MALONGI-LONGI**

Bersama ini kami menetapkan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing skripsi pada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian Surat Penetapan ini disampaikan untuk dapat dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab. Kepada bapak/ibu di ucapkan terima kasih

Wassalamu Alaikum Wr.Wb

 Dekan,

Dr. A. Nurkidam, M.Hum.
NIP.19641231 199203 1 045

Lampiran 2 Surat Izin Melaksanakan Penelitian Dari Kementerian Agama Republik Indonesia Institut Agama Islam Negeri Parepare

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404 PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id
Nomor : B-3436/In.39/FUAD.03/PP.00.9/10/2024	15 Oktober 2024
Sifat : Biasa	
Lampiran : -	
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian	
Yth. Kepala Daerah Kabupaten Pinrang Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pinrang di KAB. PINRANG	
Assalamu Alaikum Wr. Wb.	
Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :	
Nama	: AKBAR
Tempat/Tgl. Lahir	: PALADANG, 11 November 2001
NIM	: 2020203870233066
Fakultas / Program Studi	: Ushuluddin, Adab dan Dakwah / Komunikasi dan Penyiaran Islam
Semester	: IX (Sembilan)
Alamat	: PALADANG KEC. LANRISANG KAB. PINRANG
Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kepala Daerah Kabupaten Pinrang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :	
TINGKAT PAPARAN PORNOGRAFI GAME ONLINE SAKURA TERHADAP PERSEPSI SEKS REMAJA DI DESA MALONGI-LONGI KECAMATAN LANRISANG KABUPATEN PINRANG	
Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 15 Oktober 2024 sampai dengan tanggal 15 November 2024.	
Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
Wassalamu Alaikum Wr. Wb.	
	Dekan,  Dr. A. Nurkidam, M.Hum. NIP 196412311992031045
Tembusan :	
1. Rektor IAIN Parepare	

Lampiran 3 Surat Izin Melaksanakan Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pinrang Provinsi Sulawesi Selatan



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG
Nomor : 503/0585/PENELITIAN/DPMPTSP/11/2024
Tentang
SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 31-10-2024 atas nama AKBAR, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian.

Mengingat :

1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 terkait Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan :

1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 1318/RT.Teknis/DPMPTSP/10/2024, Tanggal : 31-10-2024
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0587/BAP/PENELITIAN/DPMPTSP/11/2024, Tanggal : 01-11-2024

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

KESATU : Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

1. Nama lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 08 SOREANG, PAREPARE
3. Nama Peneliti : AKBAR
4. Judul Penelitian : TINGKAT PAPARAN PORNOGRAFI GAME ONLINE SAKURA TERHADAP PERSEPSI SEKS REMAJA DI DESA MALONGI-LONGI KECAMATAN LANRISANG KABUPATEN PINRANG
5. Jangka waktu Penelitian : 1 Bulan
6. Sasaran/target Penelitian : REMAJA DI DESA MALONGI-LONGI KEC. LANRISANG
7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Lanrisang

KEDUA : Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 01-05-2025.

KETIGA : Peneliti wajib menaati dan melakukan ketentuan dalam Surat Keterangan Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 05 November 2024



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANI, AP.,M.Si
 NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang



Biaya : Rp 0,-











Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSE DPMPTSP

Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI

Nomor: B-70/In.39/FUAD.03/PP.00.9/01/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Parepare

Nama : Dr. A. Nurkidam, M.Hum.
NIP : 196412311992031045
Pangkat / Golongan : Pembina / IV b
Jabatan : Dekan
Instansi : Institut Agama Islam Negeri Parepare
menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : AKBAR
NIM : 2020203870233066
Alamat : PALADANG KEC. LANRISANG KAB. PINRANG
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Semester : IX (Sembilan)
Tahun Akademik : 2024-2025

Benar yang bersangkutan telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi pada IAIN Parepare.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Parepare, 08 Januari 2025

Dekan,



Dr. A. Nurkidam, M.Hum.

NIP 196412311992031045

Lampiran 5 Kuesioner Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421)21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKIPSI

NAMA MAHASISWA : AKBAR
NIM : 2020203870233066
FAKULTAS : USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
PRODI : KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JUDUL : TINGKAT PAPARAN PORNOGRAFI GAME
ONLINE SAKURA TERHADAP PERSEPSI SEKS
REMAJA DI DESA MALONGI-LONGI
KECAMATAN LANRISANG KABUPATEN
PINRANG

I. Identitas Responden

Nama :
Usia :
Jenis Kelamin :

II. Petunjuk Pengisian Angket

1. Pengisian angket dilakukan dengan cara memberikan centang (✓) untuk setiap jawaban yang menurut anda paling tepat.
2. Untuk setiap pernyataan, diharapkan hanya dapat memberikan 1 jawaban.
3. Diharapkan untuk menjawab pernyataan dengan teliti serta sesuai dengan keadaan yang terjadi.
4. Pernyataan dan jawaban yang telah diberikan dapat diperiksa kembali.
5. Terima kasih atas kesedian anda dalam meluangkan waktu untuk menjawab pernyataan pada angket ini.

III. Daftar Pertanyaan Kuesioner

Paparan Media

No.	Pernyataan	Jawaban
1.	Berapa kali dalam sehari Anda memainkan game online Sakura?	a. < 2 Kali b. 2-5 Kali c. > 5 Kali
2.	Berapa jam Anda menghabiskan waktu untuk bermain game online Sakura?	a. <1 Jam b. 1-2 Jam c. >3 Jam
3.	Seberapa sering konten pornografi muncul pada game online Sakura tersebut?	a. Sering b. Jarang c. Tidak pernah
4.	Apakah game online Sakura memberikan pengaruh konten seksual terhadap Anda?	a. Ya b. Kadang-kadang c. Tidak
5.	Apakah konten seksual yang dilihat dalam game online Sakura mempengaruhi Anda dalam menafsirkan seksual?	a. Ya b. Kadang-kadang c. Tidak

6.	Apakah ada perbedaan dalam persepsi pemain terhadap konten media antara Anda yang bermain game Sakura secara reguler dan yang jarang?	a. Ya b. Kadang-kadang c. Tidak
7.	Apakah Anda merasa waktu bermain game Sakura mengganggu kegiatan produktif lainnya seperti belajar, bekerja, atau berolahraga?	a. Setuju b. Ragu-ragu c. Tidak setuju
8.	Seberapa sering pemain membagikan pengalaman bermain game Sakura di media sosial?	a. Sering b. Kadang-kadang c. Tidak pernah
9.	Seberapa sering Anda merasa kesulitan untuk berhenti bermain game Sakura meskipun sudah lama bermain?	a. Sering b. Kadang-kadang c. Tidak pernah
10.	Apakah Anda akan merekomendasikan game Sakura kepada teman Anda?	a. Ya, saya akan merekomendasikan b. Tidak, saya tidak merasa game ini cukup menarik untuk orang lain c. Tergantung pada preferensi teman saya

Persepsi Seks Remaja

No.	Pernyataan	Jawaban
1.	Seberapa sering Anda merasa cemas atau malu ketika membicarakan seksualitas atau hubungan romatis?	a. Sering b. Kadang-kadang c. Tidak pernah
2.	Apakah kamu merasa nyaman membicarakan hal-hal terkait seks setelah bermain game yang mengandung konten seksual?	a. Ya b. Kadang-kadang c. Tidak pernah
3.	Seberapa sering kamu membicarakan atau mendiskusikan hal-hal yang kamu lihat dalam game yang mengandung konten seksual dengan	a. Sering b. Kadang kadang c. Tidak pernah

	teman-temanmu?	
4.	Apakah kamu merasa terpengaruh secara emosional atau merasa sedikit bingung tentang seks setelah melihat konten seksual dalam game online?	a. Ya b. Kadang-kadang c. Tidak pernah
5.	Bagaimana pandangan Anda mengenai seks?	a. Hubungan emosional yang intim b. Aktivitas fisik
6.	Apakah menurut kamu, konten seksual dalam game online mempengaruhi cara pandang kamu tentang hubungan romantis atau seks?	a. Ya b. Kadang-kadang c. Tidak pernah
7.	Bagaimana media\film\music\iklan\dll mempengaruhi pandangan Anda tentang seks?	a. Mempengaruhi b. Kadang-Kadang c. Tidak Mempengaruhi
8.	Apakah Anda leluasa bertanya tentang seks kepada Orang Tua?	a. Ya b. Kadang-kadang c. Tidak pernah
9.	Apakah kamu merasa tertarik atau terdorong untuk meniru atau mencoba hal-hal yang berhubungan dengan seks setelah melihat konten seksual dalam game online?	a. Ya b. Kadang-kadang c. Tidak pernah
10.	Apakah kamu merasa bahwa konten seksual dalam game online mempengaruhi cara kamu berinteraksi dengan teman lawan jenis?	a. Sering b. Kadang-Kadang c. Tidak Pernah

Lampiran 6 Tabulasi Data Penelitian

No Responden	Karakteristik		Total Skor Variabel	
	Jenis Kelamin	Usia	Paparan Media (X)	Persepsi Seks Remaja (Y)
1	Laki-laki	17	18	25
2	Perempuan	15	13	26
3	Laki-laki	13	21	25
4	Laki-laki	15	21	25
5	Laki-laki	15	21	26
6	Laki-laki	14	14	27
7	Laki-laki	15	20	25
8	Laki-laki	16	20	26
9	Laki-laki	17	18	25
10	Laki-laki	19	24	26
11	Laki-laki	18	26	26
12	Laki-laki	16	23	26
13	Perempuan	17	21	25
14	Perempuan	17	22	26
15	Laki-laki	17	14	27
16	Laki-laki	17	17	28
17	Perempuan	13	17	27
18	Laki-laki	15	16	27
19	Laki-laki	14	14	26
20	Perempuan	13	19	27
21	Laki-laki	15	18	27
22	Laki-laki	14	18	28
23	Perempuan	14	16	27
24	Laki-laki	14	10	27
25	Laki-laki	14	22	26
26	Laki-laki	15	24	27
27	Laki-laki	16	24	26
28	Perempuan	16	26	26
29	Perempuan	15	24	26
30	Perempuan	15	22	26
31	Perempuan	15	21	26

No Responden	Karakteristik		Total Skor Variabel	
	Jenis Kelamin	Usia	Paparan Media (X)	Persepsi Seks Remaja (Y)
32	Laki-laki	15	21	25
33	Laki-laki	15	21	24
34	Laki-laki	15	21	24
35	Laki-laki	16	22	23
36	Laki-laki	16	25	23
37	Perempuan	15	26	25
38	Perempuan	16	23	24
39	Perempuan	14	24	23
40	Perempuan	15	23	24
41	Perempuan	15	21	25
42	Perempuan	15	23	23
43	Laki-laki	16	25	24
44	Laki-laki	14	23	24
45	Laki-laki	14	24	24
46	Laki-laki	14	26	24
47	Perempuan	14	22	23
48	Perempuan	14	20	23
49	Perempuan	15	20	23
50	Perempuan	14	21	25
51	Laki-laki	15	24	24
52	Laki-laki	14	25	24
53	Laki-laki	15	24	24
54	Laki-laki	15	21	25
55	Laki-laki	15	24	25
56	Perempuan	15	25	24
57	Perempuan	15	21	24
58	Perempuan	16	24	24
59	Perempuan	15	22	25
60	Laki-laki	16	22	24
61	Laki-laki	16	21	24
62	Laki-laki	14	23	25
63	Laki-laki	13	26	25
64	Laki-laki	13	25	24

No Responden	Karakteristik		Total Skor Variabel	
	Jenis Kelamin	Usia	Paparan Media (X)	Persepsi Seks Remaja (Y)
65	Laki-laki	13	24	24
66	Laki-laki	14	19	24
67	Laki-laki	14	19	24
68	Laki-laki	14	20	23
69	Perempuan	14	24	25
70	Perempuan	14	25	24
71	Perempuan	15	26	25
72	Perempuan	15	25	23
73	Perempuan	15	23	23
74	Perempuan	15	21	25
75	Perempuan	18	24	24
76	Perempuan	18	24	24
77	Perempuan	18	24	23
78	Perempuan	13	23	24
79	Perempuan	12	23	24
80	Perempuan	14	24	25
81	Perempuan	15	23	25
82	Perempuan	14	22	26
83	Perempuan	14	21	26
84	Perempuan	14	25	25
85	Laki-laki	15	26	25
86	Laki-laki	15	26	23
87	Laki-laki	16	22	24
88	Laki-laki	13	20	23
89	Perempuan	14	21	25
90	Perempuan	15	22	24
91	Perempuan	16	23	25
92	Perempuan	14	22	23
93	Perempuan	15	22	23
94	Perempuan	15	23	25
95	Perempuan	14	24	23
96	Perempuan	15	26	24
97	Perempuan	15	24	23

No Responden	Karakteristik		Total Skor Variabel	
	Jenis Kelamin	Usia	Paparan Media (X)	Persepsi Seks Remaja (Y)
98	Perempuan	14	22	22
99	Laki-laki	15	20	20
100	Laki-laki	15	22	22
101	Laki-laki	15	23	22
102	Perempuan	15	24	21
103	Perempuan	15	25	21
104	Perempuan	13	23	22
105	Perempuan	14	24	23
106	Laki-laki	15	25	22
107	Laki-laki	14	23	23
108	Laki-laki	15	24	22
109	Laki-laki	16	24	24
110	Perempuan	15	22	23
111	Perempuan	14	20	24
112	Perempuan	15	23	22
113	Perempuan	14	24	22
114	Perempuan	15	24	23
115	Perempuan	14	25	23
116	Perempuan	15	25	21
117	Perempuan	15	26	20
118	Perempuan	16	22	21
119	Laki-laki	15	25	20
120	Laki-laki	14	24	21
121	Laki-laki	13	25	22
122	Laki-laki	14	24	22
123	Laki-laki	14	23	22
124	Laki-laki	14	23	21
125	Perempuan	15	23	21
126	Perempuan	15	23	20
127	Perempuan	16	24	21
128	Perempuan	15	23	23
129	Perempuan	14	25	21
130	Perempuan	15	25	20

No Responden	Karakteristik		Total Skor Variabel	
	Jenis Kelamin	Usia	Paparan Media (X)	Persepsi Seks Remaja (Y)
131	Laki-laki	16	22	24
132	Laki-laki	17	20	20
133	Laki-laki	16	20	21
134	Laki-laki	16	21	23
135	Laki-laki	13	25	20
136	Laki-laki	14	26	23
137	Laki-laki	15	24	20
138	Laki-laki	16	22	21
139	Laki-laki	15	24	23
140	Laki-laki	14	23	21
141	Laki-laki	14	24	21
142	Perempuan	15	25	23
143	Perempuan	15	23	23
144	Perempuan	12	23	24
145	Perempuan	15	24	23
146	Perempuan	13	21	22
147	Perempuan	12	25	24
148	Laki-laki	13	25	22
149	Laki-laki	14	25	23
150	Laki-laki	14	24	22
151	Laki-laki	15	25	25
152	Laki-laki	14	24	24
153	Laki-laki	14	23	24
154	Laki-laki	14	23	25
155	Perempuan	15	24	22
156	Laki-laki	15	24	22
157	Perempuan	16	25	23
158	Laki-laki	13	25	23
159	Perempuan	14	22	20
160	Laki-laki	15	24	22
161	Perempuan	14	23	24
162	Laki-laki	15	22	22
163	Laki-laki	14	22	26

Karakteristik			Total Skor Variabel	
No Responden	Jenis Kelamin	Usia	Paparan Media (X)	Persepsi Seks Remaja (Y)
164	Perempuan	14	21	27
165	Laki-laki	14	20	24
166	Laki-laki	15	25	20
167	Laki-laki	14	23	22
168	Perempuan	15	22	22
169	Perempuan	16	27	24
170	Perempuan	15	23	23
171	Laki-laki	15	23	25
172	Laki-laki	16	23	23
173	Laki-laki	15	23	23
174	Laki-laki	16	26	23
175	Perempuan	15	25	26
176	Perempuan	16	23	25
177	Perempuan	17	22	25
178	Perempuan	16	23	25
179	Perempuan	15	22	24
180	Perempuan	15	24	26
181	Laki-laki	15	27	26
182	Laki-laki	13	26	25
183	Perempuan	13	25	24
184	Perempuan	14	24	24
185	Perempuan	14	24	23
186	Laki-laki	14	25	22
187	Laki-laki	15	23	23
188	Laki-laki	14	24	23
189	Laki-laki	16	23	24
190	Laki-laki	15	23	23
191	Perempuan	15	25	23
192	Laki-laki	15	24	21
193	Laki-laki	18	24	21
194	Laki-laki	14	23	22
195	Perempuan	15	24	20
196	Laki-laki	15	26	23

No Responden	Karakteristik		Total Skor Variabel	
	Jenis Kelamin	Usia	Paparan Media (X)	Persepsi Seks Remaja (Y)
197	Perempuan	14	23	21
198	Laki-laki	14	24	22
199	Perempuan	14	23	20
200	Laki-laki	14	22	22
201	Perempuan	14	22	22
202	Laki-laki	13	21	22
203	Laki-laki	14	24	24
204	Laki-laki	14	26	23
205	Laki-laki	15	24	23
206	Laki-laki	14	24	22
207	Laki-laki	15	23	22
208	Laki-laki	14	24	22
209	Laki-laki	15	24	24
210	Laki-laki	16	25	24
211	Laki-laki	16	25	22
212	Laki-laki	16	23	22
213	Laki-laki	14	21	22
214	Laki-laki	14	24	23
215	Laki-laki	14	22	22
216	Laki-laki	14	23	23

**Paparan
Media (X)**

X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Total
3	2	2	1	2	2	2	2	1	1	18
1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	13
2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	21
2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	21
2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	21
1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	14
1	3	3	1	2	2	2	2	3	1	20
1	2	1	2	3	2	3	3	2	1	20
2	3	1	2	2	2	2	1	2	1	18
3	1	2	3	3	3	3	3	2	1	24
3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	26
3	3	2	2	3	2	2	3	2	1	23
2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	21
1	2	3	3	3	2	2	2	3	1	22
2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	14
2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	17
2	3	3	1	1	2	1	1	2	1	17
2	3	3	1	1	2	1	1	1	1	16
3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	14
2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
2	2	2	2	2	2	1	3	1	1	18
3	1	3	1	1	3	1	2	2	1	18
2	2	3	1	2	1	1	1	2	1	16
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	2	2	3	2	3	3	2	2	1	22
2	2	2	3	3	3	3	2	3	1	24
2	2	3	3	3	2	3	2	3	1	24
3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	26
2	2	3	3	3	2	2	3	3	1	24
3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	22
2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	21
2	2	3	2	2	1	3	2	3	1	21
2	2	3	3	2	1	3	2	2	1	21
1	3	3	3	2	1	3	2	2	1	21

2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	22
2	2	3	3	3	2	3	3	3	1	25
3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	26
2	2	2	3	3	2	3	3	2	1	23
2	3	3	2	3	2	3	3	2	1	24
1	3	3	2	3	2	3	2	3	1	23
2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	21
3	3	3	2	3	2	2	2	2	1	23
3	3	3	3	3	2	2	2	3	1	25
2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	23
2	3	3	3	3	2	2	3	2	1	24
2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	26
2	3	2	3	2	2	2	2	3	1	22
2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	20
2	3	2	2	2	1	3	2	2	1	20
1	3	3	3	2	1	3	2	2	1	21
2	3	3	3	2	1	3	3	3	1	24
2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	25
3	3	2	2	3	2	3	3	2	1	24
2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	21
2	3	3	2	3	3	3	2	2	1	24
2	3	3	3	3	2	3	2	3	1	25
2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	21
3	3	3	3	2	2	2	3	2	1	24
2	3	3	3	2	1	2	2	3	1	22
2	3	3	3	2	1	2	2	3	1	22
2	2	3	3	2	1	2	2	3	1	21
2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	23
3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	26
2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	25
2	3	3	3	3	1	3	2	3	1	24
2	2	2	2	1	1	3	2	3	1	19
3	2	2	2	1	1	3	2	2	1	19
3	2	2	2	1	2	3	2	2	1	20
2	2	2	3	3	2	3	3	3	1	24
2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	25
3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	26

3	3	3	2	3	2	3	2	3	1	25
3	3	2	2	3	2	3	2	2	1	23
3	2	1	2	3	2	3	2	2	1	21
3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	24
3	2	3	3	3	2	3	2	2	1	24
2	2	3	3	3	3	2	3	2	1	24
2	3	2	3	3	2	2	2	3	1	23
2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	23
2	3	2	2	3	2	3	3	3	1	24
3	3	2	2	3	2	2	3	2	1	23
2	3	1	2	3	2	3	3	2	1	22
3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	21
2	3	3	3	2	2	3	3	3	1	25
3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	26
3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	26
2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	22
2	2	1	3	3	2	2	2	2	1	20
2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	21
2	2	2	2	3	2	2	3	3	1	22
2	2	3	2	3	2	2	3	3	1	23
2	2	2	2	3	2	3	2	3	1	22
2	3	2	2	3	2	3	2	2	1	22
3	3	1	3	3	2	3	2	2	1	23
3	3	2	3	3	2	3	2	2	1	24
3	3	2	3	3	2	3	3	3	1	26
3	2	3	3	3	2	2	3	2	1	24
2	2	2	3	3	2	2	3	2	1	22
2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	20
3	2	1	2	2	2	3	3	3	1	22
2	2	3	2	2	3	3	3	2	1	23
3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	24
3	3	2	2	3	3	3	2	3	1	25
2	3	2	2	3	2	3	2	3	1	23
3	3	1	3	3	2	3	2	3	1	24
3	3	2	3	3	2	2	3	3	1	25
3	3	2	3	3	2	2	2	2	1	23
3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	24

3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	24
2	3	2	3	2	2	2	3	2	1	22
2	3	1	3	1	2	2	3	2	1	20
2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	23
2	3	2	3	3	2	2	3	3	1	24
2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	24
2	3	2	3	3	3	2	3	3	1	25
3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	25
3	3	2	3	3	2	3	3	3	1	26
3	3	1	3	1	2	3	2	3	1	22
2	3	2	3	3	2	3	3	3	1	25
3	2	2	3	3	2	3	2	3	1	24
3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	25
3	2	3	3	3	2	2	2	3	1	24
2	2	3	2	3	2	2	3	3	1	23
2	3	3	2	3	2	2	2	3	1	23
3	2	3	2	3	2	2	3	2	1	23
2	3	3	2	3	2	2	2	3	1	23
3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	24
2	3	2	2	3	2	3	2	3	1	23
3	3	2	3	2	3	3	2	3	1	25
2	3	2	3	2	3	3	3	3	1	25
2	3	2	3	2	2	2	2	3	1	22
3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	20
2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	20
2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	21
3	3	2	3	3	1	3	3	3	1	25
2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	26
3	3	2	3	3	2	2	2	3	1	24
2	3	2	3	2	2	2	3	2	1	22
3	3	3	3	2	2	2	3	2	1	24
2	3	2	3	2	2	3	2	3	1	23
3	3	1	2	3	2	3	3	3	1	24
2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	25
3	2	3	2	2	2	2	3	3	1	23
2	2	3	2	2	3	3	2	3	1	23
3	2	3	2	3	2	2	3	3	1	24

2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	21
3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	25
2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	25
3	3	2	3	2	3	2	3	3	1	25
2	3	2	3	2	3	3	2	3	1	24
3	3	3	3	3	2	2	2	3	1	25
2	3	2	3	3	2	3	2	3	1	24
3	3	2	3	3	2	2	2	2	1	23
3	3	2	3	2	2	3	2	2	1	23
3	3	3	3	2	3	2	2	2	1	24
3	3	3	3	2	2	3	2	2	1	24
3	3	3	3	3	2	2	2	3	1	25
2	3	3	3	3	2	3	2	3	1	25
2	2	3	1	2	3	2	3	3	1	22
2	3	3	1	3	2	3	3	3	1	24
2	2	3	2	3	2	2	3	3	1	23
2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	22
2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	22
2	3	2	1	2	2	3	3	2	1	21
2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	20
3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	25
3	3	3	2	3	2	2	2	2	1	23
2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	22
3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	27
2	2	3	3	2	3	2	2	3	1	23
2	2	3	3	2	3	2	2	3	1	23
3	3	3	2	2	2	3	2	2	1	23
2	3	2	2	3	3	2	3	2	1	23
3	3	2	2	3	3	3	3	3	1	26
3	3	2	2	3	3	2	3	3	1	25
2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	23
3	3	2	1	2	3	2	3	2	1	22
3	3	3	1	2	3	3	2	2	1	23
3	3	3	1	2	3	2	2	2	1	22
3	2	3	1	3	3	3	2	3	1	24
3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	27
3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	26

3	3	3	2	3	3	2	3	2	1	25
3	3	3	3	2	3	2	2	2	1	24
3	3	3	3	2	2	3	2	2	1	24
3	3	3	3	2	2	2	3	3	1	25
2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	23
2	3	3	2	3	3	2	3	2	1	24
2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	23
3	3	3	2	2	2	2	2	3	1	23
3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	25
3	3	3	2	2	2	2	3	3	1	24
3	3	3	3	2	2	3	2	2	1	24
3	2	3	3	2	2	2	3	2	1	23
3	2	3	3	2	3	3	2	2	1	24
3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	26
3	3	2	3	2	3	2	2	2	1	23
2	3	2	3	3	3	2	3	2	1	24
3	3	2	2	3	3	2	2	2	1	23
2	2	2	2	3	2	2	3	3	1	22
2	3	3	2	2	3	2	2	2	1	22
2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	21
3	3	3	3	2	2	3	2	2	1	24
3	3	2	3	2	3	3	3	3	1	26
3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	24
2	3	2	3	3	3	2	3	2	1	24
2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	23
2	2	3	3	3	2	2	3	3	1	24
3	2	3	3	3	2	3	2	2	1	24
3	3	3	3	3	2	2	3	2	1	25
3	3	3	3	2	3	2	2	3	1	25
2	3	2	3	2	3	2	3	2	1	23
1	3	2	3	2	3	2	2	2	1	21
2	3	2	3	2	3	2	3	3	1	24
3	2	2	2	2	3	3	2	2	1	22
3	2	2	3	2	3	2	3	2	1	23

**Persepsi
Seks
Remaja
(Y)**

Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Total
3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	25
3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	26
3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	25
3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	25
3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	26
3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	27
3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	25
3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	26
3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	25
3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	26
3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	26
3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	26
3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	25
3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	26
3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	27
3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	28
3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	27
3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	27
3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	26
3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	27
3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	27
3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	28
3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	27
3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	27
3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	26
3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	27
3	1	3	3	2	3	3	3	2	3	26
3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	26
3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	26
3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	26
3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	26
3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	25
3	2	2	3	2	3	2	3	1	3	24

3	1	3	3	2	3	2	3	1	3	24
3	1	2	3	2	3	2	3	1	3	23
3	1	2	3	2	3	2	3	1	3	23
3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	25
3	2	2	3	2	3	2	3	1	3	24
3	1	2	3	2	3	2	3	1	3	23
3	1	3	3	2	3	2	3	1	3	24
3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	25
3	1	2	2	2	2	2	3	3	3	23
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	24
3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	2	2	2	2	2	3	3	3	23
3	1	2	2	2	2	2	3	3	3	23
3	1	2	2	2	2	2	3	3	3	23
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25

3	1	3	2	2	2	2	2	3	3	23
3	1	3	2	2	2	2	2	3	3	23
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	24
3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	2	3	3	23
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	24
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	26
3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	26
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	1	3	2	2	2	2	2	3	3	23
3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	2	3	3	23
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	24
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	1	3	2	2	2	2	2	3	3	23
3	1	3	2	2	2	2	2	3	3	23
3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	25
3	1	3	2	2	2	2	2	3	3	23
3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	24
3	1	3	2	2	2	2	2	3	3	23
2	1	3	2	2	2	2	3	3	2	22
2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	20
2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	22
2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	22
2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	21
2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	21
2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	22
3	1	3	2	1	2	2	3	3	3	23
3	1	3	2	1	2	2	2	3	3	22
3	1	3	2	1	2	2	3	3	3	23
3	1	3	2	1	2	2	2	3	3	22
3	2	3	2	1	2	2	3	3	3	24

3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	23
3	2	3	2	1	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	1	2	2	2	3	3	22
3	1	3	2	1	2	2	2	3	3	22
3	1	3	2	1	2	2	3	3	3	23
3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	23
2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	21
2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	20
2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	21
2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	20
2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	21
2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	22
2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	22
2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	21
2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	21
2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	20
2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	21
3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	23
2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	21
2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	20
3	2	3	2	1	2	2	3	3	3	24
2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	20
2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	21
3	1	3	2	1	2	2	3	3	3	23
2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	20
3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	23
2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	20
2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	21
3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	23
2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	21
2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	21
3	1	3	2	1	2	2	3	3	3	23
3	1	3	2	1	2	2	3	3	3	23
3	2	3	2	1	2	2	3	3	3	24
3	1	3	2	1	2	2	3	3	3	23
3	1	3	2	1	2	2	2	3	3	22
3	2	3	2	1	2	2	3	3	3	24

3	1	3	2	1	2	2	2	3	3	22
3	1	3	2	1	2	2	3	3	3	23
3	1	3	2	1	2	2	2	3	3	22
3	2	3	2	1	3	2	3	3	3	25
3	2	3	2	1	3	2	2	3	3	24
3	2	3	2	1	3	2	2	3	3	24
3	1	3	2	2	3	2	3	3	3	25
2	1	3	2	2	3	2	2	3	2	22
2	1	3	2	2	3	2	2	3	2	22
2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	23
2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	23
1	1	3	2	2	3	2	2	3	1	20
1	2	3	2	2	3	2	3	3	1	22
2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	24
1	2	3	2	2	3	2	3	3	1	22
3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	26
3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	27
2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	24
1	1	3	2	2	3	2	2	3	1	20
1	2	3	2	2	3	2	3	3	1	22
2	1	3	2	2	3	2	2	3	2	22
2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	24
2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	23
2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	25
2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	23
2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	23
2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	23
3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	26
3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	25
3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	25
3	1	3	2	2	3	2	3	3	3	25
3	1	3	2	2	3	2	2	3	3	24
3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	26
3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	26
2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	25
2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	24
2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	24
2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	23

2	1	3	2	2	3	2	2	3	2	22
2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	23
2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	23
3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	24
3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	23
3	1	3	2	2	3	2	3	2	2	23
1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	21
1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	21
1	2	3	2	2	3	2	3	2	2	22
1	1	3	2	2	3	2	2	2	2	20
2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	23
1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	21
1	2	3	2	2	3	2	3	2	2	22
1	1	3	2	2	3	2	2	2	2	20
2	1	3	2	2	3	2	3	2	2	22
2	1	3	2	2	3	2	3	2	2	22
2	1	3	2	2	3	2	3	2	2	22
3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	24
2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	23
1	3	3	2	2	3	2	3	2	2	23
1	2	3	2	2	3	2	3	2	2	22
1	1	3	2	2	3	2	3	3	2	22
1	1	3	2	2	3	2	3	3	2	22
2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	24
2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	24
1	1	3	2	2	3	2	3	3	2	22
1	1	3	2	2	3	2	3	3	2	22
1	1	3	2	2	3	2	3	3	2	22
2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	23
1	1	3	2	2	3	2	3	3	2	22
1	2	3	2	2	3	2	3	3	2	23

Lampiran 7 Hasil Analisis Data SPSS

Uji Validitas

Correlations

		Berapa kali dalam sehari Anda memainkan game online Sakura?	Berapa jam Anda menghabiskan waktu untuk bermain game online Sakura?	Seberapa sering konten pornografi muncul pada game online Sakura tersebut?	Apakah game online Sakura memberikan pengaruh konten seksual terhadap Anda?	Apakah konten seksual yang di lihat dalam game online Sakura mempengaruhi Anda dalam menafsirkan seksual?	Apakah ada perbedaan dalam persepsi pemain terhadap konten media antara Anda yang bermain game Sakura secara reguler dan yang jarang?	Apakah Anda merasa waktu bermain game Sakura mengganggu kegiatan produktif lainnya seperti belajar, bekerja, atau berolahraga?	Seberapa sering pemain membagikan pengalaman bermain game Sakura di media sosial?	Seberapa sering Anda merasa kesulitan untuk berhenti bermain game Sakura meskipun sudah lama bermain?	Apakah Anda akan merekomendasikan game Sakura kepada teman Anda?	Paparan Media (X)
Berapa kali dalam sehari Anda memainkan game online Sakura?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 216	.143 .035 216	.039 .568 216	.085 .215 216	.103 .132 216	.222** .001 216	.151 .027 216	.118 .083 216	.074 .278 216	.0 .0 216	.440** .000 216
Berapa jam Anda menghabiskan waktu untuk bermain game online Sakura?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.143** .035 216	1 .370 216	.061 .370 216	.152 .026 216	.150 .027 216	.119 .080 216	.144** .035 216	.113 .096 216	.104 .126 216	.0 .0 216	.433** .000 216
Seberapa sering konten pornografi muncul pada game online Sakura tersebut?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.039 .568 216	.061 .370 216	1 .370 216	.055 .418 216	.140** .039 216	.023 .737 216	.004 .952 216	.088 .199 216	.141** .039 216	.0 .0 216	.372** .000 216
Apakah game online Sakura memberikan pengaruh konten seksual terhadap Anda?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.085 .215 216	.152** .026 216	.055 .418 216	1 .001 216	.231** .769 216	.020 .001 216	.218** .001 216	.172** .011 216	.252** .000 216	.0 .0 216	.517** .000 216
Apakah konten seksual yang di lihat dalam game online Sakura mempengaruhi Anda dalam menafsirkan seksual?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.103 .132 216	.150** .027 216	.140** .039 216	.231** .001 216	1 .185 216	.091 .001 216	.231** .001 216	.328** .000 216	.278** .000 216	.0 .0 216	.593** .000 216
Apakah ada perbedaan dalam persepsi pemain terhadap konten media antara Anda yang bermain game Sakura secara reguler dan yang jarang?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.222** .001 216	.119 .080 216	.023 .737 216	.020 .769 216	.091 .185 216	1 .001 216	.030 .665 216	.230** .001 216	.078 .255 216	.0 .0 216	.406** .000 216
Apakah Anda merasa waktu bermain game Sakura mengganggu kegiatan produktif lainnya seperti belajar, bekerja, atau berolahraga?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.151** .027 216	.144** .035 216	.004 .952 216	.218** .001 216	.231** .001 216	.030 .665 216	1 .016 216	.164** .001 216	.250** .000 216	.0 .0 216	.501** .000 216
Seberapa sering pemain membagikan pengalaman bermain game Sakura di media sosial?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.118 .083 216	.113 .096 216	.088 .199 216	.172** .011 216	.328** .000 216	.230** .001 216	.164** .016 216	1 .003 216	.203** .003 216	.0 .0 216	.552** .000 216
Seberapa sering Anda merasa kesulitan untuk berhenti bermain game Sakura meskipun sudah lama bermain?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.074 .278 216	.104 .126 216	.141** .039 216	.252** .000 216	.278** .000 216	.078 .255 216	.250** .000 216	.203** .003 216	1 .000 216	.0 .0 216	.544** .000 216
Apakah Anda akan merekomendasikan game Sakura kepada teman Anda?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.0 .0 216	.0 .0 216	.0 .0 216	.0 .0 216	.0 .0 216	.0 .0 216	.0 .0 216	.0 .0 216	.0 .0 216	.0 .0 216	.0 .0 216
Paparan Media (X)	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.440** .000 216	.433** .000 216	.372** .000 216	.517** .000 216	.593** .000 216	.406** .000 216	.501** .000 216	.552** .000 216	.544** .000 216	.0 .0 216	1 .0 216

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

c. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.

Correlations

		Seberapa sering Anda merasa cemas atau malu ketika membicarakan seksualitas atau hubungan romatis?	Apakah kamu merasa nyaman membicarakan hal-hal terkait seks setelah bermain game yang mengandung konten seksual?	Seberapa sering kamu membicarakan atau mendiskusikan hal-hal yang kamu lihat dalam game yang mengandung konten seksual dengan teman-temanmu?	Apakah kamu merasa terpengaruh secara emosional atau merasa sedikit bingung tentang seks setelah melihat konten seksual dalam game online?	Bagaimana pandangan Anda mengenai seks?	Apakah menurut kamu konten seksual dalam game online mempengaruhi cara pandang kamu tentang hubungan romantis atau seks?	Bagaimana media film/online mempengaruhi pandangan Anda tentang seks kepada Orang Tua?	Apakah kamu merasa tertarik atau terdorong untuk meniru atau mencoba hal-hal yang berhubungan dengan seks setelah melihat konten seksual dalam game online?	Apakah kamu merasa bahwa konten seksual dalam game online mempengaruhi hi cara kamu berinteraksi dengan teman lawan jenis?	Persepsi Seks Remaja (Y)	
Seberapa sering Anda merasa cemas atau malu ketika membicarakan seksualitas atau hubungan romatis?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	1 .053 216	.132 .053 216	-.263** .000 216	.315** .000 216	.033 .633 216	-.299** .000 216	.190** .008 216	.083 .225 216	-.090 .186 216	.899** .000 216	.642** .000 216
Apakah kamu merasa nyaman membicarakan hal-hal terkait seks setelah bermain game yang mengandung konten seksual?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.132 .053 216	1 .001 216	-.216** .001 216	.335** .000 216	.240** .000 216	.337** .000 216	.295** .000 216	.153 .025 216	-.265** .000 216	.141* .039 216	.625** .000 216
Seberapa sering kamu membicarakan atau mendiskusikan hal-hal yang kamu lihat dalam game yang mengandung konten seksual dengan teman-temanmu?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.263** .000 216	-.216** .001 216	1 .000 216	-.582** .000 216	-.226** .001 216	-.224** .001 216	-.290** .000 216	-.248** .000 216	.449** .000 216	-.287** .000 216	-.280** .000 216
Apakah kamu merasa terpengaruh secara emosional atau merasa sedikit bingung tentang seks setelah melihat konten seksual dalam game online?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.315** .000 216	.335** .000 216	-.582** .000 216	1 .000 216	.270** .000 216	.466** .000 216	.570** .000 216	.296** .000 216	-.782** .000 216	.344** .000 216	.554** .000 216
Bagaimana pandangan Anda mengenai seks?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.033 .633 216	.240** .000 216	-.226** .001 216	.270** .000 216	1 .000 216	.515** .000 216	.154* .024 216	.169** .006 216	-.334** .000 216	.101 .137 216	.495** .000 216
Apakah menurut kamu konten seksual dalam game online mempengaruhi cara pandang kamu tentang hubungan romantis atau seks?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.299** .000 216	.337** .000 216	-.224** .001 216	.466** .000 216	.515** .000 216	1 .000 216	.266** .000 216	.147** .031 216	-.576** .000 216	-.267** .000 216	.290** .000 216
Bagaimana media film/online mempengaruhi pandangan Anda tentang seks?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.160** .009 216	.295** .000 216	-.290** .000 216	.570** .000 216	.154* .024 216	.266** .000 216	1 .013 216	.169** .000 216	-.342** .000 216	.196** .004 216	.483** .000 216
Apakah Anda leluasa bertanya tentang seks kepada Orang Tua?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.083 .225 216	.153 .025 216	-.248** .000 216	.296** .000 216	.196** .006 216	.147** .031 216	.169** .013 216	1 .001 216	-.233** .001 216	.094 .170 216	.420** .000 216
Apakah kamu merasa tertarik atau terdorong untuk meniru atau mencoba hal-hal yang berhubungan dengan seks setelah melihat konten seksual dalam game online?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.090 .186 216	-.265** .000 216	.449** .000 216	-.782** .000 216	-.334** .000 216	-.576** .000 216	-.342** .000 216	-.233** .001 216	1 .049 216	-.134** .000 216	-.297** .000 216
Apakah kamu merasa bahwa konten seksual dalam game online mempengaruhi cara kamu berinteraksi dengan teman lawan jenis?	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.899** .000 216	.141* .039 216	-.287** .000 216	.344** .000 216	.101 .137 216	-.267** .000 216	.196** .004 216	.094 .170 216	-.134** .049 216	1 .000 216	.657** .000 216
Persepsi Seks Remaja (Y)	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.642** .000 216	.625** .000 216	-.280** .000 216	.554** .000 216	.495** .000 216	.290** .000 216	.483** .000 216	.420** .000 216	-.297** .000 216	.657** .000 216	1 .000 216

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

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.784	10

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.729	10

Analisis Deskriptif

Statistics

Paparan Media (X)

N	Valid	216
	Missing	0
Mean		22.79
Median		23.00
Mode		24
Std. Deviation		2.526
Minimum		10
Maximum		27
Sum		4923

Statistics

Persepsi Seks Remaja (Y)

N	Valid	216
	Missing	1944
Mean		23.55
Median		24.00
Mode		23
Std. Deviation		1.809
Minimum		20
Maximum		28
Sum		5086

Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	35.356	2.083		16.974	.000
	Persepsi Seks Remaja (Y)	-.534	.088	-.382	-6.050	.000

a. Dependent Variable: Paparan Media (X)

Uji T (Parsial)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	35.356	2.083		16.974	.000
	Persepsi Seks Remaja (Y)	-.534	.088	-.382	-6.050	.000

a. Dependent Variable: Paparan Media (X)

Uji F (Simultan)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	229.063	3	76.354	14.167	.000 ^b
	Residual	1142.562	212	5.389		
	Total	1371.625	215			

a. Dependent Variable: Paparan Media (X)

b. Predictors: (Constant), Perilaku, Afektif, Kognitif

Koefisien Determinan

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.192 ^a	.037	.032	2.485

a. Predictors: (Constant), kognitif

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.435 ^a	.189	.185	2.280

a. Predictors: (Constant), afektif

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.478 ^a	.229	.225	2.223

a. Predictors: (Constant), perilaku

T-Tabel

DF atau DK	Tabel Distribusi Student t						Tabel Uji Korelasi Pearson Product Moment					
	uji satu sisi (one tailed)						uji satu sisi (one tailed)					
	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005
	Uji dua sisi (two tailed)						Uji dua sisi (two tailed)					
0,5	0,2	0,1	0,05	0,02	0,01	0,5	0,2	0,1	0,05	0,02	0,01	
208	0,676	1,286	1,652	1,971	2,344	2,600	0,047	0,089	0,114	0,135	0,160	0,177
209	0,676	1,286	1,652	1,971	2,344	2,600	0,047	0,089	0,114	0,135	0,160	0,177
210	0,676	1,286	1,652	1,971	2,344	2,599	0,047	0,088	0,113	0,135	0,160	0,177
211	0,676	1,286	1,652	1,971	2,344	2,599	0,046	0,088	0,113	0,134	0,159	0,176
212	0,676	1,286	1,652	1,971	2,344	2,599	0,046	0,088	0,113	0,134	0,159	0,176
213	0,676	1,286	1,652	1,971	2,344	2,599	0,046	0,088	0,112	0,134	0,159	0,175
214	0,676	1,286	1,652	1,971	2,344	2,599	0,046	0,088	0,112	0,134	0,158	0,175
215	0,676	1,286	1,652	1,971	2,344	2,599	0,046	0,087	0,112	0,133	0,158	0,175
216	0,676	1,285	1,652	1,971	2,344	2,599	0,046	0,087	0,112	0,133	0,157	0,174
217	0,676	1,285	1,652	1,971	2,344	2,599	0,046	0,087	0,111	0,133	0,157	0,174
218	0,676	1,285	1,652	1,971	2,344	2,599	0,046	0,087	0,111	0,132	0,157	0,173
219	0,676	1,285	1,652	1,971	2,343	2,598	0,046	0,087	0,111	0,132	0,156	0,173
220	0,676	1,285	1,652	1,971	2,343	2,598	0,046	0,086	0,111	0,132	0,156	0,173
221	0,676	1,285	1,652	1,971	2,343	2,598	0,045	0,086	0,110	0,131	0,156	0,172
222	0,676	1,285	1,652	1,971	2,343	2,598	0,045	0,086	0,110	0,131	0,155	0,172
223	0,676	1,285	1,652	1,971	2,343	2,598	0,045	0,086	0,110	0,131	0,155	0,171
224	0,676	1,285	1,652	1,971	2,343	2,598	0,045	0,086	0,110	0,131	0,155	0,171
225	0,676	1,285	1,652	1,971	2,343	2,598	0,045	0,085	0,109	0,130	0,154	0,171
226	0,676	1,285	1,652	1,971	2,343	2,598	0,045	0,085	0,109	0,130	0,154	0,170
227	0,676	1,285	1,652	1,970	2,343	2,598	0,045	0,085	0,109	0,130	0,154	0,170
228	0,676	1,285	1,652	1,970	2,343	2,598	0,045	0,085	0,109	0,129	0,153	0,170
229	0,676	1,285	1,652	1,970	2,343	2,597	0,045	0,085	0,108	0,129	0,153	0,169
230	0,676	1,285	1,652	1,970	2,343	2,597	0,045	0,084	0,108	0,129	0,153	0,169
231	0,676	1,285	1,651	1,970	2,343	2,597	0,044	0,084	0,108	0,129	0,152	0,168
232	0,676	1,285	1,651	1,970	2,343	2,597	0,044	0,084	0,108	0,128	0,152	0,168
233	0,676	1,285	1,651	1,970	2,342	2,597	0,044	0,084	0,108	0,128	0,152	0,168
234	0,676	1,285	1,651	1,970	2,342	2,597	0,044	0,084	0,107	0,128	0,151	0,167
235	0,676	1,285	1,651	1,970	2,342	2,597	0,044	0,084	0,107	0,127	0,151	0,167
236	0,676	1,285	1,651	1,970	2,342	2,597	0,044	0,083	0,107	0,127	0,151	0,167

F-Tabel

210	3.89	3.04	2.65	2.41	2.26
211	3.89	3.04	2.65	2.41	2.26
212	3.89	3.04	2.65	2.41	2.26
213	3.89	3.04	2.65	2.41	2.26
214	3.89	3.04	2.65	2.41	2.26
215	3.89	3.04	2.65	2.41	2.26
216	3.88	3.04	2.65	2.41	2.26
217	3.88	3.04	2.65	2.41	2.26
218	3.88	3.04	2.65	2.41	2.26
219	3.88	3.04	2.65	2.41	2.26
220	3.88	3.04	2.65	2.41	2.26
221	3.88	3.04	2.65	2.41	2.25
222	3.88	3.04	2.65	2.41	2.25
223	3.88	3.04	2.65	2.41	2.25
224	3.88	3.04	2.64	2.41	2.25
225	3.88	3.04	2.64	2.41	2.25
226	3.88	3.04	2.64	2.41	2.25
227	3.88	3.04	2.64	2.41	2.25
228	3.88	3.04	2.64	2.41	2.25
229	3.88	3.04	2.64	2.41	2.25
230	3.88	3.04	2.64	2.41	2.25
231	3.88	3.03	2.64	2.41	2.25
232	3.88	3.03	2.64	2.41	2.25
233	3.88	3.03	2.64	2.41	2.25
234	3.88	3.03	2.64	2.41	2.25
235	3.88	3.03	2.64	2.41	2.25
236	3.88	3.03	2.64	2.41	2.25

Lampiran 8 Foto Pelaksanaan Penelitian



Bersama Remaja Dusun Paladang pada Tanggal 16 November 2024



Bersama Remaja Dusun Paladang pada Tanggal 16 November 2024



Bersama Remaja Dusun Ujung pada Tanggal 17 November 2024



Bersama Remaja Dusun Ujung pada Tanggal 17 November 2024



Bersama Remaja Dusun Ujung pada Tanggal 17 November 2024



Bersama Remaja Dusun Kanari 20 November 2024

BIODATA PENULIS



Akbar, lahir di Paladang Kabupaten Pinrang pada tanggal 11 november 2001, penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan suami isteri bernama Bapak Bulla sikong dan Ibu Hasana ladorang. Penulis mulai memasuki jenjang pendidikan formal sekolah dasar di SD Negeri 69 Pinrang pada tahun 2008. Kemudian menempuh pendidikan sekolah menengah pertama di SMP 2 Lanrisang pada tahun 2014. Setelah itu melanjutkan sekolah menengah atas di SMAN 10 Pinrang pada tahun 2017. Kemudian pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Tinggi

Agama Islam Negeri Parepare, yang pada tahun 2020 beralih menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam.

Penulis melakukan penelitian dan menuangkannya dalam karya ilmiah skripsi Pendidikan Agama Islam berjudul “Tingkat Paparan Pornografi *Game Online* Sakura Terhadap Persepsi Seks Remaja Di Desa Malongi- longi Kecamatan Lanrisang Kabupaten Pinrang”.