

## Abstrak

### **Mira Zahra Fauziah : Pengaruh *Self Control* Terhadap Perilaku *Cybersex* Pada Remaja Dalam Dunia *Roleplay K-pop***

*Roleplay K-pop* merupakan sebuah permainan yang banyak dimainkan oleh para pecinta K-pop terutama para remaja untuk memainkan tokoh-tokoh khayalan berdasarkan karakteristik dari tokoh tersebut. Banyak hal positif yang diberikan dalam permainan ini namun tidak sedikit pula banyak hal negatif yang diberikan, salah satunya adalah banyaknya pemain yang melakukan perilaku *cybersex*. Perilaku *cybersex* adalah kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas seks dengan menggunakan Internet sebagai media. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *self control* terhadap perilaku *cybersex* dalam dunia *roleplay K-pop* dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif metode analisis regresi linear sederhana. Sampel diambil disalah satu grup ICRY (*Indonesian Celebrity Roleplay Yadong K-pop*) sebanyak 205 Subjek dengan menggunakan dua alat ukur yaitu *self control* dari Averil (1973) dan *cyber pornography use inventory* dari JB Grubbs, dkk (2010). Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh R-square (Koefisien determinasi) sebesar 1.7 % dengan nilai signifikansi  $0.065 > 0.05$  yang menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan antara *self control* dengan perilaku *cybersex* dalam dunia *roleplay K-pop*.

Kata kunci : *self control*, *cybersex*, *roleplay K-pop*