

Dampak Kejahatan Cyber dan Informasi Hoax Terhadap Kecemasan Remaja di Media Online

The Impact of Cyber Crime and Hoax Information on Teenage Anxiety in Online Media

Mira Herlina

Safarudin Husada

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur

Alamat: Jl. Ciledug Raya Petukangan Selatan Jakarta Selatan

mira.herlina@budiluhur.ac.id

safaruddin.husada@budiluhur.ac.id

Abstract

Indonesia is a country that is not separated from cybercrime because it is currently the growth of the Internet. cybercrime information that develops in online media is also a part of the impact of the development of communication technology. Cybercrime and social media hoaxes are certainly going to cause anxiety on society especially teenagers because based on APJII data year 2018 almost 49.52% of current Internet users are teenagers at the age of 16 to 35 years. Anxiety caused by cybercrimes and information hoax is certainly in the behavior of social communication in social media teenagers, especially social media Instagram, Facebook, tweeter, WHATSAPP, and other social media. Online crime and hoax information is a reduction in the quality of ethics due to irresponsible, damaging and worrying deeds and actions that harm others. So this research is important to do because to find and answer the impacts of cybercrimes and information on hoaxes against the anxiety and behavior of adolescent social communication online. This research uses theories and concepts about cybercrime and hoax information on the anxiety and behavior of adolescent social communication online with quantitative methodology with sample quota amounting to 108 respondents, namely and students of SMK Tunas Grafika Informatics south of Petukangan. The results of this study found that there was a significant influence of cybercrime on anxiety. The influence of hoax information against anxiety adolescent social behavior in online media. So, the advice of this research is that there are education, literacy and a young aunt to the youth in using online media to reduce the impact of cybercrimes in online media.

Keywords: Cybercrimes, Hoax, Anxiety, Behavior

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang tidak lepas dari kejahatan cyber karena saat ini pertumbuhan internet dan penggunaannya sangat pesat di Indonesia. Selain kejahatan cyber informasi hoax yang berkembang dimedia online juga merupakan bagian dampak dari perkembangan teknologi komunikasi. Kejahatan cyber dan informasi hoax dimedia sosial tentu saja akan mengakibatkan kecemasan pada masyarakat terutama remaja, karena berdasarkan data APJII tahun 2018 hampir 49,52% pengguna aktif internet saat ini adalah remaja pada usia 16 sampai 35 tahun. Kecemasan yang diakibatkan oleh kejahatan cyber dan informasi hoax tentunya berkaitan dengan perilaku komunikasi sosial remaja dimedia sosial terutama media sosial instagram, facebook, tweeter, whataap dan sosial media lainnya. Kejahatan dimedia online dan informasi hoax merupakan penurunan mutu budi pekerti dikarenakan perbuatan yang tidak bertanggung jawab, merusak dan mencemaskan serta perbuatan yang merugikan orang lain. Sehingga penelitian ini penting untuk dilakukan karena untuk menemukan dan menjawab dampak kejahatan cyber dan informasi hoax terhadap kecemasan dan perilaku komunikasi sosial remaja dimedia online. Penelitian ini menggunakan teori dan konsep yang erhubungan dengan kejahatan cyber dan informasi hoax terhadap kecemasan dan perilaku komunikasi sosial remaja dimedia online dengan metodologi kuantitatif dengan sample quota yang berjumlah 108 responden yaitu siswa dan siswi SMK Tunas Grafika Informatika Petukangan Selatan. hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kejahatan cyber terhadap informasi hoax. Pengaruh kejahatan cyber terhadap kecemasan dan pengaruh informasi hoax terhadap kecemasan remaja di media online. Sehingga saran dari hasil penelitian ini adalah adanya pendidikan, literasi dan bimbingan kepada remaja dalam menggunakan media online sehingga dapat mengurangi dampak kejahatan cyber di media online.

Kata Kunci: Kejahatan, Cyber, Kecemasan, Hoax, Perilaku

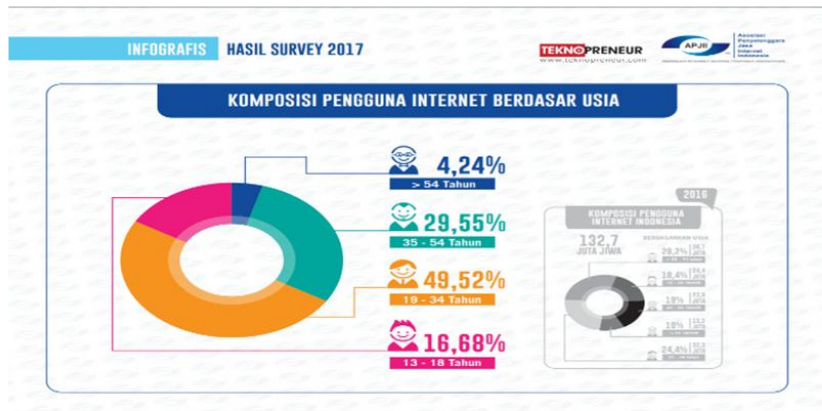
I. PENDAHULUAN

Munculnya kejahatan baru merupakan dampak dari perkembangan teknologi di dunia melalui media baru seperti kejahatan manipulasi data, spionase, sabotase, provokasi, money laundering, hacking, pencurian software, penipuan on-line dan berbagai macamnya. Bahkan pemerintah belum punya kemampuan yang cukup untuk mengimbangi kejahatan melalui internet ini sehingga sulit untuk mengendalikannya. Munculnya beberapa kasus kejatan siber (cybercrime) di Indonesia telah menjadi ancaman stabilitas keamanan dan ketertiban nasional dengan eskalatif yang cukup tinggi. Menurut Rekomendasi Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) Tentang Kriminalisasi Cyberspace Kejahatan siber merupakan keseluruhan bentuk kejahatan yang ditujukan terhadap komputer, jaringan komputer dan para penggunanya, dan bentuk-bentuk kejahatan tradisional yang menggunakan atau dengan bantuan komputer. Dapat disimpulkan bahwa kejahatan siber adalah setiap aktivitas seseorang, sekelompok orang, badan hukum yang menggunakan komputer sebagai sarana melakukan kejahatan, dan komputer sebagai sasaran kejahatan. Kejahatan tersebut adalah bentuk-bentuk kejahatan yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan. Sementara Menurut Lynda Walsh dalam bukunya yang berjudul “Sins Against Science”, mengatakan bahwa Istilah Hoax sudah ada sejak tahun 1800 awal pada era revolusi industri di Inggris. Bahkan jauh sebelum itu, Alexander

Boese dalam bukunya “Museum of Hoaxes” menuliskan bahwa istilah Hoax pertama kali terpublikasi melalui almanak atau penanggalan palsu yang dibuat oleh Isaac Bickerstaff pada tahun 1709 untuk meramalkan kematian astrolog John Partridge. Istilah Hoax menggambarkan suatu informasi bohong, fitnah, atau sejenisnya. Pada mulanya istilah ini lebih identik dengan golongan selebriti atau public figur yang lekat oleh informasi-informasi bohong nan simpang siur. Di Indonesia sendiri apabila menengok 4 sampai 5 tahun yang lalu, istilah Hoax sendiri sudah banyak digunakan oleh media-media infotainment pada informasi-informasi selebriti atau public figur. Pada era digital, istilah Hoax semakin dikenal dengan semakin mudahnya mengakses informasi pada media sosial maupun situs-situs informasi. Semakin maraknya Hoax di media sosial membuktikan bahwa diperlukan perbaikan budi pekerti masyarakat terutama remaja saat ini, karena sasaran kejahatan cyber dan Hoax adalah remaja yang merupakan pangsa pasar potensial. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata penggunaan media sosial berdasarkan usia hasil survey APJII tahun 2018 dapat dilihat pada gambar diagram 1.1 berikut:

Gambar.1

Diagram 1.1
Penggunaan Media Berdasarkan Usia Tahun 2017



Pada Diagram 1.1 diatas menunjukkan bahwa usia remaja termasuk pengguna aktif menggunakan media internet. tentunya ini memerlukan perhatian khusus untuk memberikan pengetahuan kepada remaja dalam menggunakan media sosial terutama dampak kejahatan cyber dan hoax serta literasi kepada remaja untuk dapat memiliki perilaku komunikasi dimedia social sehingga dapat meminimalisir kecemasan pada remaja yang aktif dalam penggunaan media online.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini memaparkan beberapa masalah penelitian yaitu 1) seberapa besar pengaruh kejahatan media online terhadap kecemasan. 2) seberapa besar pengaruh informasi hoax terhadap kecemasan remaja di media online. Tujuan penelitian ini tentunya untuk

mengetahui bagaimana pengaruh kejatan media online terhadap kecemasan dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh informasi hoax terhadap kecemasan remaja. Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan diantaranya Penelitian yang dilakukan oleh Supanto dalam Jurnal Yustisia.Vol.5 No.1 Januari-April 2016. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menginventari sasi berbagai produk legislatif yang berkaitan dengan bidang kejahatan teknologi informasi, untuk mengidentifikasi penyesuaian dalam era globalisasi, untuk menggambarkan perilaku terlarang sebagai kejahatan Informasi dan Transaksi Elektronik, serta meninjau perumusan sanksi pidana. Studi didasarkan pada gagasan bahwa UU Nomor 11 Tahun 2008 bertujuan untuk pengaturan pemanfaatan teknologi informasi, khususnya informasi dan transaksi elektronik, agar dapat dilaksanakan dengan baik dan menjaga keamanan dan kepentingan kemanusiaan, namun penggunaannya berpotensi pidana, termasuk penggunaan hokum pidana, karena ada ketentuan dalam hokum sanksi pidana, dalam hal ini didefinisikan tindakan yang dilarang dan hukuman yang ditentukan pidana. Kesimpulan yang diperoleh, Perlu Penyesuaian UU Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi Elektronik dengan regulasi bersifat global dan penilaian komparatif dari tuntutan yang harus dipenuhi untuk keharmonisan terutama pada hukum kejahatan cyber .Dalam UU

ITE, Terhadap perbuatan yang dilarang diancam sanksi pidana. Adapun Jenis sanksi pidananya adalah sanksi pidana penjara dan sanksi pidana denda. Jenis sanksi ini sudah dikenal dalam Pasal 10 KUH, Dan tidak ditentukan jenis pidana tambahan. Dengan demikian tidak ada pengembangan mengenai jenis pidana khusus yang ditujukan bagi pelaku tindak pidana di bidang informasi dan transaksi elektronik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Silvia Fardila tahun 2015 dalam Jurnal Interaksi, vol. 4 no. 1, januari 201. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara kecemasan sosial dan ketergantungan pada media sosial di kalangan mahasiswa di kota Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif untuk menjelaskan hubungan sebab akibat dua variabel dengan cara mengumpulkan data yang telah disebarakan kepada 100 responden yang dipilih secara random menggunakan Multistage Random Sampling. Uji validitas dilakukan dengan teknik Spearman's dan Analisis reliabilitas menggunakan rumus koefisien Alpha Cronbach dengan hasil bahwa reliabilitas instrumen berstatus tinggi. Adapun sebagai uji pengaruh menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kecemasan sosial dan tingkat ketergantungan pada media sosial dengan tingkat hubungan cukup kuat yakni sebesar 31,4% meskipun memiliki pengaruh yang sangat kecil, dimana hasil uji statistik

menunjukkan bahwa nilai R Square 12,7% dari variance tingkat ketergantungan pada media sosial dapat dijelaskan oleh perubahan dalam variabel kecemasan sosial dengan P-value = 0.000 yang jauh lebih kecil dari $\alpha = 0.05$. Sedangkan sebesar 87,3% dijelaskan oleh faktor lain diluar penelitian ini.

A. Kejahatan Cyber

Beberapa bentuk kejahatan yang berhubungan erat dengan penggunaan teknologi informasi yang berbasis utama komputer dan jaringan telekomunikasi ini, dalam beberapa literatur dan praktiknya dikelompokkan dalam beberapa bentuk, antara lain:

1. Unauthorized Acces Computer System and Service

Kejahatan yang dilakukan dengan memasuki/menyusup ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa ijin atau tanpa sepengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya.

2. Illegal Contents

Merupakan kejahatan dengan menggunakan data atau informasi ke internet tentang suatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.

3. Data Forgery

Merupakan kejahatan dengan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang tersimpan sebagai scriptless document melalui internet.

4. Cyber Espionage

Merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer pihak sasaran.

5. Cyber Sabotage and Extortion

Kejahatan ini dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet.

6. Infringements of Privacy

Kejahatan ini ditujukan terhadap hak atas kekayaan intelektual yang dimiliki pihak lain di internet. Contoh, peniruan tampilan pada web page suatu situs milik orang lain secara ilegal, penyiaran suatu informasi di internet yang ternyata merupakan informasi rahasia dagang orang lain dan sebagainya (Mansur, 2015: 9).

B. Informasi Hoax

Penelitian yang dilakukan oleh Clara Novita Anggraini dalam Thesis yang berjudul Literasi Media Baru dan Penyebaran Informasi Hoax pada Program Pasca Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada pada Tahun 2016 dengan Studi Fenomenologi pada Pengguna Whatsapp dalam Penyebaran

Informasi Hoax periode Januari-Maret 2015. Penelitian ini bertujuan melihat kemampuan literasi media baru mahasiswa penyebar informasi hoax, serta pengetahuan dan motivasi menyebarkan informasi hoax tersebut. Metode fenomenologi digunakan untuk menggali kesadaran aktivitas bermedia para mahasiswa saat menyebarkan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi media baru dua mahasiswa penyebar informasi hoax dalam penelitian ini sangat rendah dan satu orang belum memiliki kemampuan literasi media apapun.

Faktor penyebab yang ditemukan adalah kurangnya pengetahuan mengenai literasi media dan informasi hoax, tidak kritis saat menghadapi pesan media, tingkat kebutuhan berinformasi, dan kurangnya tanggung jawab sosial dalam berinteraksi. Perilaku bermedia para mahasiswa pascasarjana dalam penelitian ini menggagalkan fungsi pencerdasan teknologi informasi seperti aplikasi pesan instan Whatsapp.

C. Kecemasan Pada Remaja

Sedangkan menurut Freud (Dona Fitri Annisa & Ifdil. 216: 95). membedakan kecemasan dalam tiga jenis, yaitu.

1. Kecemasan neurosis

Kecemasan neurosis adalah rasa cemas akibat bahaya yang tidak diketahui. Perasaan itu berada pada ego, tetapi

muncul dari dorongan id. Kecemasan neurosis bukanlah ketakutan terhadap insting-insting itu sendiri, namun ketakutan terhadap hukuman yang mungkin terjadi jika suatu insting dipuaskan.

2. Kecemasan moral

Kecemasan ini berakar dari konflik antara ego dan superego. Kecemasan ini dapat muncul karena kegagalan bersikap konsisten dengan apa yang mereka yakini benar secara moral. Kecemasan moral merupakan rasa takut terhadap suara hati. Kecemasan moral juga memiliki dasar dalam realitas, di masa lampau sang pribadi pernah mendapat hukuman karena melanggar norma moral dan dapat dihukum kembali

3. Kecemasan realistik

Kecemasan realistik merupakan perasaan yang tidak menyenangkan dan tidak spesifik yang mencakup kemungkinan bahaya itu sendiri. Kecemasan realistik merupakan rasa takut akan adanya bahaya-bahaya nyata yang berasal dari dunia luar.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian menggunakan metodologi penelitian kuantitatif dengan mencakup beberapa bagian seperti dijelaskan di bawah ini:

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksplanatif dengan menggunakan analisis regresi untuk mengetahui besaran pengaruh kejahatan cyber terhadap kecemasan dan besaran pengaruh informasi hoax terhadap kecemasan.

B. Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada 108 responden untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah penelitian.

III. PEMBAHASAN

A. Pengaruh Kejahatan Cyber Terhadap Kecemasan Remaja Di Media Online

Tabel 1.1
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.625 ^a	.391	.385	2.804

a. Predictors: (Constant), Variabel Kejahatan Cyber

Tabel 1.1 diatas merupakan output Model Summary dari perhitungan analisis regresi linear dimana Tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai R yang merupakan simbol dari nilai koefisien korelasi. Nilai R adalah 0.625. Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian yaitu variabel kejahatan cyber dengan variabel kecemasan pada remaja di media online berada pada kategori kuat.

Melalui tabel 1.1 ini juga diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel kejahatan cyber (X1) terhadap variabel kecemasan pada responden (Y). Nilai KD yang diperoleh adalah 0.391 atau 39,1% yang dapat ditafsirkan bahwa variabel kejahatan cyber memiliki pengaruh dan kontribusi sebesar 39,1% terhadap variabel Y yaitu kecemasan pada remaja di media online sementara kecemasan remaja dimedia online dipengaruhi factor lain sebesar 60,9% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hal ini sangat berkaitan dengan pengalaman responden pada kejahatan cyber. pada karakteristik bahwa hanya 40% responden yang pernah mengalami kejahatan cyber sementara 60% responden menyatakan tidak atau belum pernah mengalami kejahatan cyber. Artinya remaja yang dijadikan sampel aktif sebagai pengguna media online merasakan kecemasan pada kejahatan cyber. Sehingga pengaruh kejahatan cyber terhadap kecemasan dikategorikan kuat karena berada pada nilai 0.625%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bawa hipotesis penelitian ini yaitu terdapat Pengaruh yang kuat antara variabel X (kejahatan Cyber) terhadap varibel Y (kecemasan remaja). Artinya H0. di tolak dan H1 diterima.

Selanjutnya berdasarkan tabel Annova, dapat dilihat hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1.2
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	530.531	1	530.531	67.465	.000 ^b
	Residual	825.693	105	7.864		
	Total	1356.224	106			

a. Dependent Variable: Variabel Kecemasan

b. Predictors: (Constant), Variabel Kejahatan Cyber

Tabel 1.2 diatas merupakan Tabel yang menunjukkan nilai taraf signifikansi atau linieritas dari regresi. Kriterianya dapat ditentukan berdasarkan uji F atau uji nilai Signifikansi (Sig.). untuk uji Sig yaitu jika Nilai Sig. < 0,05, maka model regresi adalah linier, dan jika Nilai Sig. > 0,05, maka model regresi adalah tidak linier. Berdasarkan tabel 1.2 diperoleh nilai Sig. = 0.000 yang berarti < kriteria signifikan (0,05), dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah memiliki signifikan artinya, model regresi linier memenuhi kriteria linieritas dimana jika kejahatan cyber meningkat maka kecemasan juga meningkat.

Tabel 1.3
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	11.551	1.952		5.917	.000
Variabel Kejahatan Cyber	.293	.036	.625	8.214	.000

a. Dependent Variable: Variabel Kecemasan

Tabel 1.3 menunjukkan bahwa model persamaan regresi yang diperoleh dengan koefisien konstanta dan koefisien variabel yang ada di kolom Unstandardized Coefficients B. Berdasarkan Tabel 1.3 ini diperoleh model persamaan regresi : $Y = \alpha + bx$ sehingga dapat di disimpulkan persamaan regresi variabel X (Kejahatan Cyber) terhadap variabel Y1 (Kecemasan Remaja) yaitu persamaan regersinya sebagai berikut $Y = 11,551 + 0.293X$. dengan nilai t-hitung diatas sebesar 8,214 artinya nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel maka terdapat pengaruh yang signifikan kejahatann cyber dan kecemasan pada remaja.

B. Pengaruh Informasi Hoax Terhadap Kecemasan Remaja Di Media Online

Hasil dari pengaruh hoax terhadap kecemasan remaja di media online dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2.1
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.446 ^a	.199	.192	3.204

a. Predictors: (Constant), Variabel Informasi Hoax

Tabel 2.1 diatas merupakan output Model Summary dari perhitungan analisis regresi linear dimana Tabel 2.1 menunjukkan bahwa nilai R yang merupakan simbol dari nilai koefisien korelasi. Nilai R adalah 0.446 Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel penelitian yaitu variabel infrmasi hoax dengan variabel kecemasan pada remaja di media online berada pada kategori Lemah. Melalui tabel 2.1 ini juga diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi (KD) yang menunjukkan seberapa bagus model regresi yang dibentuk oleh interaksi variabel informasi hoax (X2) terhadap variabel kecemasan pada responden (Y). Nilai KD yang diperoleh adalah 0.199 atau 19,9% yang dapat ditafsirkan bahwa variabel kejahatan cyber memiliki pengaruh dan kontribusi sebesar 19,9% terhadap variabel Y yaitu kecemasan pada remaja di media online sementara kecemasan remaja dimedia online dipengaruhi factor lain sebesar 80.1% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hal ini disebabkan karena informasi hoax yang selama ini responden terima tidak terlalu membuat responden merasa cemas atau ketakutan pada media online karena

responden sudah mampu memfilter informasi yang disebarkan merupakan hoax atau informasi sesungguhnya artinya informasi hoax menurut responden suatu hal yang dibuat oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab dan responden kecenderungan setuju bahwa informasi hoax harus diabaikan. Sehingga pengaruh informasi hoax terhadap kecemasan dikategorikan lemah karena berada pada nilai 0.446%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bawa hipotesis penelitian ini yaitu terdapat Pengaruh yang lemah variabel X2 (informasi hoax) terhadap varibel Y (kecemasan remaja). Artinya H0. di tolak dan H1 diterima. Berdasarkan Anova maka hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2.2
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	270.377	1	270.377	26.345	.000 ^b
	Residual	1087.873	106	10.263		
	Total	1358.250	107			

a. Dependent Variable: Variabel Kecemasan

b. Predictors: (Constant), Variabel Informasi Hoax

Tabel 2.2 diatas merupakan Tabel yang menunjukkan nilai taraf signifikansi atau linieritas dari regresi. Kriterianya dapat ditentukan berdasarkan uji F atau uji nilai Signifikansi (Sig.). untuk uji Sig yaitu jika Nilai Sig. < 0,05, maka model regresi adalah linier, dan jika Nilai Sig. > 0,05, maka model

regresi adalah tidak linier. Berdasarkan tabel 2.2 diperoleh nilai Sig. = 0.000 yang berarti < kriteria signifikan (0,05), dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah memiliki signifikan artinya, model regresi linier memenuhi kriteria linieritas dimana jika informasi hoax meningkat maka kecemasan juga meningkat walaupun kategori linieritas lemah. model persamaan regresi yang diperoleh dengan koefisien konstanta dan koefisien variabel dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2.3
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	16.577	2.134		7.767	.000
Variabel Informasi Hoax	.208	.041	.446	5.133	.000

a. Dependent Variable: Variabel Kecemasan

Tabel 2.3 menunjukkan bahwa model persamaan regresi yang diperoleh dengan koefisien konstanta dan koefisien variabel yang ada di kolom Unstandardized Coefficients B. Berdasarkan Tabel 2.3 ini diperoleh model persamaan regresi : $Y = \alpha + bx$ sehingga dapat di disimpulkan persamaan regresi variabel X (informasi hoax) terhadap variabel Y (Kecemasan Remaja) yaitu persamaan regersinya sebagai berikut $Y = 16.577 + 0.208X$. dengan nilai t-hitung diatas sebesar 5,133 artinya nilai t-hitung lebih besar dari t-

tabel maka terdapat pengaruh yang signifikan informasi hoax dan kecemasan pada remaja.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara kejahatan cyber terhadap kecemasan sehingga hipotesis dapat dinyatakan diterima yaitu terdapat pengaruh kejahatan cyber terhadap kecemasan remaja di media online.

Disamping itu terdapat pengaruh yang lemah antara informasi hoax terhadap kecemasan pada remaja di media online. Sehingga hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh informasi hoax terhadap kecemasan remaja di media online pada kategori lemah.

Penelitian ini juga mendukung penelitian yang pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya bahwa kejahatan cyber perlu adanya peraturan yang mengatur untuk pelaku kejahatan di media online sehingga dapat meminimalisir kecemasan dalam penggunaan media online

Hasil penelitian ini juga dapat memberikan masukan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan media online atau cyber diantaranya pemerintah yang dapat merancang peraturan tentang kejahatan cyber sehingga menimbulkan efek jera pada pelakunya walaupun aturan sudah ada saat ini namun belum memberikan efek jera bagi pelaku kejahatan di media online lainnya terbukti semakin banyak ditemukan kejahatan-kejahatan I

media online. Disamping itu informasi hoax sudah dapat di pahami oleh banyak masyarakat sehingga informasi hoax selalu di onfirmasi oleh pihak-pihak penerima informasi walaupun sampai saat ini informasi hoax semakin tinggi di kalangan masyarakat kita. Sehingga perlu ditingkat lagi literasi dan pedampingan remaja dalam penggunaan media online.

DAFTAR PUSTAKA

- Clara, N. Anggraini. 2016. *Literasi Media Baru dan Penyebaran Informasi Hoax*. Thesis Program Pasca Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada
- Dessy,Sardy. 2013. *Hubungan Penggunaan Media Sosial dengan Tingkat Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja Di SMAN 7 Jombang*. Program Studi IV STIKES Jombang
- DeVito. Joseph A. 2001. *The Interpersonal Communication*. Book (9th ed) Addison Wesley Longman.
- Geçer, A. Kolburan. and Gü mü s .Aynur Eren. 2010. *Prediction of public and private university students" communication apprehension with lecturers*. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 2: 3008–3014
- Errissy, Rasywir. 2015. *Eksperimen Pada Sistem Klasifikasi Informasi Hoax Barbahasa Indonesia Berbasis Pembelajaran Mesin*. *Jurnal Cybermatika* Vol. 3 No. Institut Teknologi Bandung
- Hidayat, Dedy N. 2008. *Dikotomi Kualitatif – Kuantitatif dan Varian Paradigmatik dalam penelitian Kualitatif*. *Jurnal Ilmiah SCRIPTURA*, Vol. 2 No.2 Juli 2008 Hal 81-94
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=4150&val=358>
- Suwandi, Sumartias dan Agus Rahmat. 2013. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konflik Sosial*. *Jurnal Penelitian Komunikasi* Vol. 16 No. 1, Juli 2013 : 13-20
- Silvia, Fardila. 2015. *Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial*. Penelitian yang dilakukan oleh tahun 2015 dalam *Jurnal Interaksi*, vol. 4 no. 1
- Supanto. 2016. *Perkembangan Kejahatan Teknologi Informasi (Cybercrime) dan Antisipasinya Dengan Penal Policy*. *Jurnal Yustisia*.Vol.5 No.1 Januari-April 2016
- Westerman et al. 2013. *Sosial Media as Information Source: Recency of Updates dan Credibility of Information*171-183. *Journal of Computer Mediated Communication*. (diakses 25 Februari 2014) dari (<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcc4.12041/pdf>)

Wilga, Putri, dkk. *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja*. dalam publikasi prosiding KS: Riset & PKM Volume 3 Nomor 1

_____ http://www.kompasiana.com/ibar-alaqsha/hoax-sebuafenomena_5883da21f57e613c0dd0139c [diakses tanggal 27/03/2017].

_____ <http://sygmainnovation.com/2016/11/28/infografis-data-dan-fakta-terbaru-sosial-media-tahun-2016/> [diakses tanggal 27/03/2017].