

**PENGARUH PAPARAN KONTEN NEGATIF DI MEDIA DIGITAL  
TERHADAP PERILAKU RESIKO KESEHATAN REMAJA DI KELURAHAN  
SIDOMULYO KECAMATAN GADING CEMPAKA KOTA BENGKULU**

**PROPOSAL  
(PENELITIAN DOSEN MANDIRI)**

Oleh:

Dr. Deni Febrini, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
2025/2026**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk di kalangan remaja. Media digital seperti media sosial, video streaming, dan platform komunikasi daring kini menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian remaja. Di satu sisi, media digital memberikan berbagai manfaat, seperti kemudahan akses informasi, sarana ekspresi diri, dan pengembangan kreativitas. Namun di sisi lain, terdapat pula sisi gelap dari media digital, yaitu maraknya paparan konten negatif.

Konten negatif dalam media digital dapat berupa kekerasan, pornografi, ujaran kebencian, penyalahgunaan narkoba, hingga gaya hidup tidak sehat. Remaja sebagai kelompok usia yang berada dalam fase perkembangan psikososial yang labil sangat rentan terhadap pengaruh dari konten-konten semacam ini. Paparan konten negatif yang berulang dan tidak disaring dengan baik berpotensi membentuk pola pikir dan perilaku yang menyimpang dari norma kesehatan, seperti perilaku merokok, konsumsi alkohol, pola makan tidak sehat, gangguan tidur, hingga tindakan seksual berisiko.

Di Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Gading Cempaka, Kota Bengkulu, penggunaan media digital oleh remaja menunjukkan tren yang meningkat seiring dengan peningkatan akses terhadap internet dan perangkat digital. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji sejauh mana paparan konten negatif di media digital berdampak pada perilaku risiko kesehatan remaja di wilayah ini. Oleh karena itu, penting untuk melakukan kajian ilmiah guna mengidentifikasi pola hubungan antara paparan konten negatif dan munculnya perilaku-perilaku berisiko yang dapat merugikan kesehatan fisik maupun mental remaja.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika pengaruh media digital terhadap kesehatan remaja, serta menjadi dasar bagi upaya preventif dan intervensi dari pihak sekolah, keluarga, dan pemerintah daerah dalam mengatasi dampak negatif dari media digital.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat paparan konten negatif di media digital pada remaja di Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Gading Cempaka, Kota Bengkulu?
2. Bagaimana perilaku risiko kesehatan yang muncul pada remaja akibat paparan konten negatif tersebut?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara paparan konten negatif di media digital terhadap perilaku risiko kesehatan remaja?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat paparan konten negatif di media digital pada remaja di Kelurahan Sidomulyo.
2. Untuk mengidentifikasi perilaku risiko kesehatan yang ditimbulkan akibat paparan konten negatif.
3. Untuk menganalisis pengaruh paparan konten negatif di media digital terhadap perilaku risiko kesehatan remaja.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis:**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang kesehatan masyarakat, khususnya terkait perilaku remaja dan pengaruh media digital.

##### **2. Manfaat Praktis:**

- a. Bagi remaja: Memberikan pemahaman tentang bahaya konten negatif di media digital terhadap kesehatan.
- b. Bagi orang tua dan pendidik: Menjadi dasar untuk melakukan pengawasan dan pembinaan yang tepat.
- c. Bagi pemerintah daerah: Sebagai referensi dalam merumuskan kebijakan literasi digital dan kesehatan remaja.

#### **E. Definisi Operasional Variabel**

##### **1. Paparan Konten Negatif di Media Digital (Variabel Independen)**

Paparan konten negatif di media digital adalah sejauh mana remaja terpapar informasi, gambar, video, atau interaksi yang bersifat merugikan atau membahayakan secara fisik maupun psikologis melalui platform digital seperti media sosial (Instagram, TikTok, Facebook), YouTube, game online, dan situs internet lainnya.

Konten negatif dapat berupa:

- a. Kekerasan verbal maupun fisik
- b. Pornografi
- c. Ujaran kebencian (hate speech)
- d. Hoaks atau disinformasi kesehatan
- e. Promosi gaya hidup tidak sehat (merokok, alkohol, narkoba, pola makan tidak seimbang)

##### **2. Perilaku Risiko Kesehatan Remaja (Variabel Dependen)**

Perilaku risiko kesehatan remaja adalah tindakan atau kebiasaan yang dilakukan oleh remaja dan dapat membahayakan kesehatan fisik maupun mental, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

**Indikator perilaku risiko kesehatan** meliputi:

- a. Kebiasaan merokok atau mencoba rokok
- b. Konsumsi alkohol atau zat adiktif lainnya
- c. Pola makan tidak sehat (makanan cepat saji, minuman manis berlebihan, kurang konsumsi buah dan sayur)
- d. Kurangnya aktivitas fisik
- e. Gangguan tidur akibat penggunaan media digital
- f. Perilaku seksual berisiko
- g. Perilaku agresif atau mudah marah

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Paparan Konten Negatif di Media Digital**

Media digital merupakan sarana komunikasi modern berbasis teknologi informasi yang memungkinkan penyebaran informasi secara cepat, interaktif, dan luas. Konten digital dapat berbentuk teks, gambar, video, dan suara yang diakses melalui internet dan berbagai perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, atau tablet. Namun, tidak semua konten yang tersedia bersifat positif atau edukatif. Paparan konten negatif merujuk pada keterpaparan individu, khususnya remaja, terhadap informasi yang memuat unsur kekerasan, pornografi, ujaran kebencian, penyimpangan perilaku, hingga gaya hidup tidak sehat yang beredar luas di media sosial dan platform digital lainnya. Konten seperti itu dapat memengaruhi cara pandang dan perilaku remaja, terutama karena masa remaja merupakan fase pencarian identitas dan sangat mudah dipengaruhi oleh lingkungan, termasuk media.

Paparan konten negatif di media digital telah menjadi perhatian serius di era digital saat ini. Konten negatif mencakup berbagai materi yang melanggar norma dan etika, seperti pornografi, perjudian online, hoaks, ujaran kebencian, serta konten yang mengandung unsur kekerasan dan radikalisme. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) mencatat bahwa sejak tahun 2018 hingga 17 September 2023, sebanyak 3.761.730 konten negatif telah ditangani, termasuk 969.308 konten judi online dan 1.211.571 konten pornografi (Hazeliana, J. 2024).

Dampak dari paparan konten negatif ini sangat signifikan, terutama terhadap kesehatan mental individu. Penelitian menunjukkan bahwa individu yang sering terpapar hoaks mengalami peningkatan kecemasan akibat ketidakpastian informasi yang diterima. Selain itu, remaja yang terpapar standar kecantikan tidak realistis di media sosial cenderung mengalami penurunan kepercayaan diri dan peningkatan risiko depresi. (Novi F dkk, 2025)

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika telah mengambil langkah-langkah konkret dalam menangani konten negatif. Salah satunya adalah penyempurnaan sistem penanganan konten negatif untuk meminimalkan potensi kesalahan dalam pemblokiran situs atau aplikasi. Selain itu, pemerintah juga mengembangkan Sistem Analisis Pengawasan Konten (SAMAN) yang bertujuan membersihkan ruang digital dari konten dan platform negatif.

Namun, upaya pemerintah saja tidak cukup. Peran serta masyarakat dalam meningkatkan literasi digital sangat penting untuk membentengi diri dari paparan konten negatif. Masyarakat diimbau untuk memperbanyak konten positif guna menekan peredaran konten negatif di ruang digital. Selain itu, pengguna media sosial disarankan untuk selalu berpegang pada nilai-nilai luhur bangsa, termasuk Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika, dalam berinteraksi di dunia maya.

Pendidikan literasi digital sejak dini juga menjadi kunci dalam mengurangi dampak negatif dari media digital. Edukasi mengenai cara menyaring informasi, memahami etika berinternet, dan mengenali konten berbahaya perlu diberikan kepada generasi muda. Hal ini penting agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, kolaborasi antara pemerintah, institusi pendidikan, dan masyarakat sangat diperlukan untuk menciptakan ekosistem digital yang sehat dan aman. Dengan meningkatkan literasi digital dan kesadaran akan bahaya konten negatif, diharapkan individu dapat lebih selektif dalam mengonsumsi informasi dan terhindar dari dampak buruk yang ditimbulkan oleh konten negatif di media digital.

#### **B. Perilaku Risiko Kesehatan Remaja**

Perilaku risiko kesehatan remaja merupakan isu global yang mendapat perhatian serius karena dapat berdampak pada kualitas hidup remaja di masa kini dan masa depan. Menurut World Health Organization (2022), remaja cenderung melakukan perilaku yang dapat membahayakan kesehatan mereka, seperti merokok, konsumsi alkohol, hubungan

seksual pranikah, kekerasan, serta pola makan tidak sehat. Hal ini terjadi karena masa remaja adalah periode transisi yang kompleks dari masa kanak-kanak ke dewasa, di mana mereka sering kali mengeksplorasi identitas diri dan mencoba berbagai hal baru, termasuk yang bersifat merugikan.

Dalam kajian psikologi perkembangan, Erikson (1968) menyatakan bahwa remaja berada pada tahap perkembangan psikososial “identity vs role confusion”, di mana mereka berjuang untuk menemukan jati diri mereka. Ketika gagal menemukan identitas yang kuat, remaja cenderung mengalami kebingungan peran yang bisa mengarah pada keterlibatan dalam perilaku berisiko. Selain itu, menurut Bandura (1986) dalam teori pembelajaran sosialnya, perilaku remaja sebagian besar dipelajari melalui observasi dan peniruan terhadap lingkungan sosial, termasuk orang tua, teman sebaya, dan media massa. Hal ini memperkuat argumen bahwa perilaku berisiko pada remaja sering kali merupakan hasil dari pengaruh lingkungan sosial mereka.

Adapun jenis perilaku risiko kesehatan yang umum dijumpai pada remaja meliputi penggunaan zat adiktif seperti rokok, alkohol, dan narkoba, perilaku seksual berisiko, kurang aktivitas fisik, pola makan tidak sehat, serta keterlibatan dalam kekerasan. Centers for Disease Control and Prevention (2023) dalam laporan *Youth Risk Behavior Surveillance System (YRBSS)* mengkategorikan perilaku-perilaku tersebut sebagai faktor utama penyebab morbiditas dan mortalitas pada kelompok usia remaja di seluruh dunia. Data ini menunjukkan bahwa perilaku berisiko bukan hanya ancaman potensial, melainkan realitas yang memerlukan penanganan serius.

Perilaku-perilaku tersebut tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling terkait. Santrock (2019) menjelaskan bahwa kurangnya pengawasan orang tua, lemahnya komunikasi dalam keluarga, tekanan teman sebaya, serta stres akademik merupakan pemicu utama perilaku menyimpang pada remaja. Selain itu, kemajuan teknologi dan media sosial juga turut andil dalam membentuk pola pikir dan perilaku remaja, di mana mereka terpapar informasi yang tidak selalu sesuai dengan nilai dan norma sosial yang sehat.

Dampak dari perilaku berisiko ini sangat beragam dan bersifat multidimensi. Sebagai contoh, perilaku merokok sejak usia dini dapat meningkatkan risiko penyakit paru-paru kronis di kemudian hari. Sementara itu, perilaku seksual yang tidak aman berisiko menimbulkan kehamilan yang tidak diinginkan dan penularan infeksi menular seksual (IMS). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2022) mencatat bahwa kasus IMS dan HIV pada remaja menunjukkan tren peningkatan setiap tahunnya, yang menjadi indikator bahwa edukasi dan intervensi kesehatan pada kelompok ini masih belum optimal.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mencegah dan menanggulangi perilaku risiko pada remaja, di antaranya melalui pendekatan pendidikan kesehatan, program bimbingan dan konseling, serta pelibatan keluarga dan masyarakat. WHO (2021) menekankan pentingnya layanan kesehatan yang ramah remaja (*adolescent-friendly health services*), yang mencakup akses informasi yang akurat, layanan yang tidak diskriminatif, serta dukungan emosional yang memadai. Intervensi yang bersifat holistik dan lintas sektor diyakini mampu menurunkan angka perilaku berisiko dan meningkatkan kesadaran remaja akan pentingnya menjaga kesehatan.

Pemanfaatan teknologi juga menjadi strategi penting dalam membangun kesadaran kesehatan di kalangan remaja. UNICEF (2022) menyoroti bahwa pendekatan digital seperti kampanye media sosial, aplikasi edukasi kesehatan, dan konseling daring mampu menjangkau remaja secara lebih luas dan efektif. Konten yang menarik, relevan dengan kehidupan sehari-hari remaja, serta berbasis pada pendekatan partisipatif akan lebih mudah diterima dan diinternalisasi oleh mereka. Dengan demikian, kombinasi pendekatan edukatif, sosial, dan teknologi dapat menjadi kunci dalam mengurangi perilaku risiko kesehatan pada remaja.

### C. Pengaruh Paparan Konten Negatif terhadap Perilaku Remaja

Paparan konten negatif melalui media digital menjadi tantangan besar dalam perkembangan perilaku remaja di era modern. Konten negatif seperti kekerasan, pornografi, perundungan siber, dan ujaran kebencian dapat diakses dengan mudah oleh remaja melalui internet dan media sosial. Remaja berada pada fase perkembangan psikologis yang labil, sehingga rentan dalam meniru apa yang mereka lihat. Menurut Rideout, Foehr, dan Roberts (2010), “Young people today spend more time with media than they do in any other activity besides (maybe) sleeping.” Hal ini memperkuat potensi media sebagai agen sosialisasi utama setelah keluarga dan sekolah.

Salah satu teori utama yang menjelaskan pengaruh media terhadap perilaku adalah **Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory)** dari Albert Bandura. Bandura menyatakan bahwa “Most human behavior is learned observationally through modeling: from observing others one forms an idea of how new behaviors are performed.” (Bandura, 1977, p. 22). Dalam konteks remaja, hal ini berarti bahwa ketika mereka melihat perilaku negatif ditampilkan secara menarik di media, mereka cenderung menirunya, apalagi jika pelaku dalam media tersebut terlihat mendapat ganjaran sosial atau popularitas.

Selain itu, **Teori Kultivasi (Cultivation Theory)** oleh George Gerbner menjelaskan bahwa media secara perlahan tetapi konsisten memengaruhi persepsi individu tentang dunia. Gerbner menyatakan bahwa “Television cultivates from infancy the very predispositions and preferences that used to be acquired from other primary sources... [and] leads to the stabilization of socially shared conceptions of reality.” (Gerbner et al., 1986). Artinya, paparan berulang terhadap konten negatif dapat membentuk cara pandang remaja bahwa dunia penuh kekerasan atau bahwa tindakan menyimpang adalah hal biasa.

Teori efek media juga menjelaskan bagaimana media memengaruhi audiens secara psikologis dan perilaku. Bryant dan Thompson (2002) menyebutkan bahwa “Media can produce both short-term and long-term effects on attitudes, emotions, and behavior.” Efek jangka pendek dapat berupa rasa takut, gelisah, atau marah, sementara efek jangka panjang dapat membentuk nilai, keyakinan, dan bahkan karakter remaja. Jika tidak ada pendampingan yang tepat, konten negatif ini dapat menjadi acuan dalam membentuk identitas diri yang menyimpang.

Penelitian juga membuktikan adanya hubungan antara konten negatif dan perilaku agresif. Anderson dan Bushman (2001) menemukan bahwa “Playing violent video games increases aggressive thoughts, feelings, and behaviors.” Penelitian ini menunjukkan bahwa kekerasan di media bukan hanya hiburan pasif, tetapi berpotensi aktif mengubah perilaku remaja menjadi lebih agresif. Ini diperkuat oleh data dari Kaiser Family Foundation (Rideout et al., 2010) yang menunjukkan bahwa remaja mengonsumsi media rata-rata lebih dari 7 jam per hari, memperbesar potensi internalisasi nilai-nilai negatif.

Peran orang tua, guru, dan masyarakat sangat penting dalam memberikan edukasi literasi digital agar remaja tidak menjadi korban dari konten negatif. Seperti yang disampaikan oleh Buckingham (2003), “Media education is about developing young people’s critical thinking skills so that they can make their own judgments about what they see, hear and read.” Literasi media menjadi benteng pertama yang dapat membekali remaja dengan kemampuan menyeleksi, menganalisis, dan memahami informasi secara kritis sehingga tidak mudah terpengaruh.

#### D. Upaya Pencegahan Dampak Negatif Media Digital

Peningkatan literasi digital merupakan langkah penting dalam mencegah dampak negatif media digital, seperti penyebaran hoaks, ujaran kebencian, dan konten tidak layak. Literasi ini bukan hanya sekadar kemampuan teknis, tetapi juga mencakup pemahaman kritis terhadap konten digital. Seperti yang ditegaskan oleh David Buckingham, “Media literacy is the ability to access, analyze, evaluate and create messages in a variety of forms” (Buckingham, 2007, p. 14). Pernyataan ini menunjukkan bahwa literasi digital menjadi fondasi utama agar masyarakat dapat menggunakan media digital secara bijak dan bertanggung jawab.

Dalam menghadapi derasnya arus informasi di media digital, pendidikan karakter sangat dibutuhkan untuk membekali generasi muda dengan nilai-nilai moral yang kuat. Thomas Lickona menegaskan bahwa “Good character consists of knowing the good, desiring the good, and doing the good” (Lickona, 1991, p. 51). Pendidikan karakter yang ditanamkan sejak dini akan membentuk individu yang tidak hanya cakap secara kognitif, tetapi juga bijak secara moral dalam menggunakan media digital, sehingga mereka tidak mudah terpengaruh oleh konten negatif.

Keluarga, khususnya orang tua, memiliki peran krusial dalam membimbing anak dalam penggunaan media digital. Livingstone dan Helsper menjelaskan bahwa “Parental mediation, particularly active mediation, can significantly reduce children's exposure to online risks” (Livingstone & Helsper, 2008, p. 587). Artinya, keterlibatan orang tua dalam mendampingi dan berdialog dengan anak terkait aktivitas digital mereka dapat secara signifikan mencegah anak dari paparan konten yang merugikan seperti pornografi, kekerasan, atau cyberbullying.

Pemerintah juga harus mengambil peran aktif dalam menetapkan kebijakan dan regulasi untuk mencegah dampak negatif media digital. Dalam konteks Indonesia, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) menjadi payung hukum dalam mengatur aktivitas digital. Seperti yang dijelaskan oleh Nasrullah, “Regulasi media digital harus diiringi dengan pengawasan dan penegakan hukum yang konsisten agar dapat menciptakan ruang digital yang sehat” (Nasrullah, 2017, p. 119). Ini menunjukkan bahwa tanpa pengawasan yang ketat, media digital berpotensi menjadi ruang bebas tanpa batas yang merugikan masyarakat.

Sekolah sebagai institusi pendidikan juga memegang peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan menghadapi era digital. UNESCO menyatakan bahwa “Education should empower learners to critically engage with media and digital technologies” (UNESCO, 2011, p. 5). Dalam hal ini, sekolah harus mengintegrasikan pendidikan literasi media dalam kurikulum serta melatih guru agar mampu mengarahkan siswa untuk berpikir kritis dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital.

Penggunaan perangkat lunak pengaman seperti *parental control* dan *content filter* menjadi langkah teknis yang efektif untuk membatasi akses anak terhadap konten yang tidak pantas. Wartella et al. menyebutkan bahwa “Technical tools such as filters and monitoring software can help reduce children's exposure to inappropriate content, but they should be complemented by parental guidance” (Wartella et al., 2014, p. 12). Ini berarti bahwa teknologi pengaman harus digunakan sebagai pelengkap, bukan pengganti, dari keterlibatan aktif orang tua.

Pencegahan dampak negatif media digital memerlukan sinergi antara berbagai pihak, termasuk pemerintah, media, sekolah, dan masyarakat. McQuail menegaskan bahwa “Mass media can play a positive role in society by promoting public education and

awareness” (McQuail, 2010, p. 112). Oleh karena itu, kampanye sosial seperti edukasi publik mengenai etika digital, gerakan literasi media, dan promosi budaya digital yang sehat harus digalakkan sebagai bagian dari strategi kolektif untuk menciptakan ekosistem digital yang aman dan produktif.



### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif asosiatif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengukur hubungan dan pengaruh antara variabel bebas (paparan konten negatif di media digital) dan variabel terikat (perilaku risiko kesehatan remaja).

Penelitian kuantitatif memungkinkan peneliti untuk mengukur fenomena sosial secara objektif melalui angka-angka, statistik, dan uji hubungan antar variabel. Dengan metode deskriptif, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran nyata dan akurat mengenai tingkat paparan konten negatif dan perilaku risiko kesehatan di kalangan remaja Kelurahan Sidomulyo.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di **Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Gading Cempaka, Kota Bengkulu**. Lokasi ini dipilih secara purposive karena memiliki populasi remaja yang relatif tinggi dan cukup aktif dalam penggunaan media digital, baik melalui smartphone maupun media sosial.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada **21 maret sampai 8 april tahun 2025**, dimulai dari tahap persiapan instrumen hingga pengolahan data.

#### **C. Prosedur / Langkah-Langkah Penelitian**

Adapun langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Identifikasi Masalah**

Merumuskan permasalahan yang menjadi dasar penelitian.

##### **2. Studi Literatur**

Mengkaji teori-teori dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan.

##### **3. Penyusunan Instrumen**

Menyusun kuesioner sebagai alat pengumpulan data berdasarkan indikator variabel.

##### **4. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Menguji keandalan dan kesesuaian instrumen melalui try out.

##### **5. Pengambilan Sampel dan Penyebaran Kuesioner**

Menentukan responden dan membagikan kuesioner kepada remaja di Kelurahan Sidomulyo

##### **6. Pengumpulan dan Pengolahan Data**

Mengumpulkan jawaban dari responden dan memasukkan ke dalam perangkat lunak statistik (SPSS).

##### **7. Analisis Data**

Menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial (regresi linier sederhana).

##### **8. Penarikan Kesimpulan dan Rekomendasi**

Menyusun hasil akhir penelitian berdasarkan temuan lapangan.

#### **E. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data**

Data dikumpulkan melalui **kuesioner tertutup**, yang disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel. Kuesioner dibagikan langsung kepada remaja usia 13–18 tahun yang berdomisili di Kelurahan Sidomulyo. Data primer diperoleh dari hasil tanggapan responden, sedangkan data sekunder berasal dari dokumen pendukung seperti profil wilayah dan data kependudukan.

## 2. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dalam dua tahap

### a. Statistik Deskriptif

Digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden dan distribusi jawaban terhadap masing-masing variabel melalui persentase dan frekuensi.

### b. Statistik Inferensial

Uji **regresi linier sederhana** digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan antara paparan konten negatif (X) terhadap perilaku risiko kesehatan (Y).

Pengujian dilakukan dengan bantuan software **SPSS versi terbaru**, dan signifikansi ditentukan berdasarkan nilai  $p\text{-value} < 0,05$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Hazeliana,J. 2024, Webinar literasi digital bertema "WaspadaKonten Negatif di RuangDigital"<https://www.antaranews.com/berita/4002741/bentengi-diri-dari-paparan-konten-negatif-dengan-literasi-digital?>
- Novi F, dkk, 2025, Pengaruh Peran Media sosial terhadap Kesehatan Mental Remaja. Jurnal Pendidikan Tambusai vol. 9 No. 1 2025
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Bryant, J., & Thompson, S. (2002). *Fundamentals of media effects*. McGraw-Hill.
- Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Polity Press.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1986). Living with television: The dynamics of the cultivation process. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Perspectives on media effects* (pp. 17–40). Lawrence Erlbaum Associates.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8-to 18-year-olds*. Kaiser Family Foundation. <https://www.kff.org/other/report/generation-m2-media-in-the-lives-of-8-to-18-year-olds/>