



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 3957-3975

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peran Kesepian terhadap Perilaku Cyberbullying pada Usia Dewasa Awal Pengguna Sosial Media: Agresivitas sebagai Mediator

Kayla Nurisa^{1✉}, Rostiana²

Universitas Tarumanegara

Email: kayla.705210335@stu.untar.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran antara perilaku cyberbullying, kesepian, dan agresivitas dengan menggunakan pendekatan analisis regresi dan korelasi. Penelitian dilakukan dengan melibatkan 406 partisipan dan menggunakan alat ukur berupa COS (Cyberbullying Scale), UCLA Loneliness Scale versi 3, serta BP-AQ (Aggression Questionnaire). Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku cyberbullying pada partisipan tergolong tinggi ($M = 3.581$) dan memiliki korelasi positif yang signifikan dengan kesepian ($r = 0.449$, $p < 0.05$) dan agresivitas ($r = 0.817$, $p < 0.05$). Selain itu, analisis dengan uji independent t-test menunjukkan bahwa perilaku cyberbullying lebih tinggi pada laki-laki dibandingkan perempuan ($M = 3.961$ vs. $M = 3.318$, $p = 0.000$). Penelitian ini juga mengidentifikasi peran agresivitas sebagai mediator dalam hubungan antara perilaku cyberbullying dan kesepian, dengan hasil menunjukkan bahwa agresivitas berperan sebagai mediator parsial dalam hubungan kedua variabel tersebut. Uji hipotesis menunjukkan bahwa meskipun ada hubungan positif signifikan antara kesepian dan perilaku cyberbullying, kesepian tidak memiliki pengaruh langsung yang signifikan tanpa mediator agresivitas. Penelitian ini menyimpulkan bahwa agresivitas berperan dalam memperkuat hubungan antara perilaku cyberbullying dan kesepian.

Kata Kunci: *Kesepian, Perilaku Cyberbullying, Usia Dewasa Awal, Agresivitas*

Abstract

This study aims to identify the relationship between cyberbullying behavior, loneliness, and aggressiveness using regression and correlation analysis approaches. The study was conducted by involving 406 participants and using measuring instruments in the form of COS (Cyberbullying Scale), UCLA Loneliness Scale version 3, and BP-AQ (Aggression Questionnaire). The results showed that cyberbullying behavior in participants was high ($M = 3.581$) and had a significant positive correlation with loneliness ($r = 0.449$, $p < 0.05$) and aggressiveness ($r = 0.817$, $p < 0.05$). In addition, analysis by independent t-test showed that cyberbullying behavior was higher in males than females ($M = 3.961$ vs. $M = 3.318$, $p = 0.000$). This study also identified the role of aggressiveness as a mediator in the relationship between cyberbullying behavior and loneliness, with the results showing that aggressiveness served as a partial mediator in the relationship between the two variables. Hypothesis testing showed that although there was a significant positive relationship between loneliness and cyberbullying behavior, loneliness did not have a significant direct effect without the mediator of aggressiveness. This study concludes that aggressiveness plays a role in strengthening the relationship between cyberbullying behavior and loneliness.

Keywords: *Loneliness, Cyberbullying Behavior, Early Adulthood, Aggressiveness*

PENDAHULUAN

Dewasa awal didefinisikan dengan masa peralihan dari masa remaja menuju dewasa. Masa ini dianggap krusial, dimana individu yang menginjak usia dewasa awal mempunyai awal hidup yang mandiri, pengembangan nilai hidup, dan hubungan antar manusia (Papalia & Feldman, 2014). Usia sekitar 20-30 adalah masa individu mengalami penemuan identitas, pemantapan keyakinan, dan tantangan reproduktif. Setelah melewati masa remaja, di tahap ini individu akan memegang tanggung jawab dan peran yang kompleks, masa ini akan di sanding dengan tekanan emosional, terutama isolasi sosial, komitmen dan ketergantungan (Erickson, 2001). Dalam Teori psikososial, Erickson, menjelaskan bahwa masa dewasa awal adalah masa dimana individu ditandai dengan tahap hubungan yang hangat, dekat dan komunikatif.

Dalam era digital yang berkembang pesat, bagi individu yang sudah menginjak usia dewasa awal, media sosial tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi tetapi dapat membangun konsep diri agar mencari tahu pola perilaku serta jati diri mereka. Adanya keinginan untuk mengembangkan hobi, mengikuti komunitas tertentu serta mencari motivasi diri dapat membuat individu dewasa awal untuk selalu berinteraksi di sosial media (Sponcil & Gitimu, 2013). Seiring berkembangnya zaman, platform media sosial semakin berkembang pesat. Internet dan perangkat digital sudah menjadi alat utama dari kehidupan

manusia dalam keseharian dan beraktivitas mulai dari pekerjaan, pendidikan hingga hiburan (Kustiawan, 2022).

Pada zaman sebelum terciptanya sosial media, manusia harus menjangkau individu lain agar dapat berinteraksi secara langsung. Maka itu, sosial media memudahkan individu untuk berinteraksi dengan orang lain yang tidak terbatas oleh jarak, nasionalitas, atau budaya (Feldman, 2002). Kemudahan dalam berkomunikasi melalui media sosial mudah diadopsi dengan masyarakat, berdasarkan data yang ditemukan oleh laporan yang ditulis oleh Wearesocial Hootsuite (2019). Media sosial seperti *Instagram*, *facebook*, *Twitter*, dan *Tiktok* telah mempengaruhi berbagai aspek di dalam kehidupan manusia. *Platform* ini memudahkan pengguna untuk berbagi konten, berkomunikasi dan membangun jaringan sosial secara virtual.

Kemajuan teknologi merubah cara manusia berinteraksi, berekspresi, mengisi waktu luang hingga mengeksplor dunia. Terutama dengan inovasi internet membuat manusia memiliki dunia lain di dunia maya (Cohen-Almagor, 2018). Menurut penelitian yang dilansir dari Kompas.Com (2021), pengguna internet meningkat di setiap tahunnya. Pada tahun 2020 pengguna internet berjumlah 73,7% dari populasi dan pada awal 2021 pengguna internet kembali meningkat 15,5%. Daerah Jawa Barat diketahui sebagai wilayah dengan pengguna internet terbanyak di Indonesia.

Chou dan Hsiao (2000), menjelaskan bahwa individu yang tidak dapat mengontrol penggunaan sosial media akan menggunakannya dalam kurun waktu 3-5 jam per harinya dan akan merasa puas saat sedang daring. Karena Tingginya intensitas penggunaan media sosial membuat penggunanya tidak merasa aman, dikarenakan adanya perasaan yang tidak puas, iri, apatis, dan kesedihan saat melihat konten-konten yang tidak sesuai dengan kehidupan nyata individu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kim et al (2009), faktor psikososial seperti kesepian. Kesepian mampu membuat pengguna internet menggunakannya secara berlebihan.

Weiss (1973) membedakan kesepian menjadi 2 bagian yaitu *emotional* kesepian dan *social* kesepian. *Emotional* kesepian didefinisikan sebagai kondisi kesepian yang dialami seseorang akibat kurangnya hubungan yang intens terhadap seseorang (DiTommaso & Spinner, 1997), Sedangkan *social* kesepian merupakan kondisi dimana kesepian berhubungan dengan seberapa baiknya individu dapat terintegrasi dalam lingkungan sosialnya, hal ini disebabkan kurangnya hubungan sosial didalam kelompok teman yang memiliki minat dan aktivitas yang sama (DiTommaso & Spinner, 1997).

Umumnya kesepian adalah salah satu prediktor dari *cyberbullying*, dikarenakan *cyberbullying* sendiri memuaskan keinginan para pelaku untuk merasa berkuasa dan

melampiasikan agresivitas dan kemarahan mereka (Arriaza, 2017). Menurut Caplan (2003) menjelaskan orang yang kesepian cenderung akan melakukan *cyberbullying*, seseorang yang merasa kesepian akan menjadikan internet untuk pelariannya, dimana individu tersebut akan cenderung melakukan *cyberbullying* (Caplan, 2003).

Cyberbullying dikenal dengan kejahatan elektronik atau kekejaman sosial secara *online* (Kowalski dkk., 2008). Hal yang membedakan antara *bullying* dan *cyberbullying* adalah perilaku berulang. Menurut Patchin dan Hinduja (2014), *cyberbullying* adalah situasi dimana seorang individu dengan sengaja dengan berulang-ulang kali melecehkan, mengolok-olokkan atau menganiaya orang lain di media sosial, melalui pesan, atau dengan cara lain secara *online*. Terdapat beberapa faktor yang membuat individu termotivasi untuk melakukan kejahatan dalam bersosial media seperti balas dendam, pembajakan, pencurian, atau usil untuk sebuah kesenangan pribadi (Kartini kartono, 2013).

Menurut Kowalski, Limber dan Agatston (2008) seseorang yang akan melakukan *cyberbullying* adalah seseorang yang mempergunakan dirinya untuk menyatakan dominansitasnya di dalam kekuasaannya, dan pelaku akan mendapatkan kepuasan dalam perilakunya karena cara tersebut adalah cara untuk mengeluarkan agresivitas di dalam penggunaan media sosial. Para peneliti di beberapa negara menyelidiki terkait tren usia dalam aksi *bullying* dan *victimization*, hal ini sudah menjadi Kesimpulan, *bullying* tradisional akan menurun saat bertambahnya usia, sementara itu *cyberbullying* di dunia maya akan cenderung meningkat seiring dengan meningkatnya jumlah individu di dunia maya (Archer and Cote 2005).

Data kasus *cyberbullying* dalam Polda Metro Jaya (dalam Virdhani, 2016), mendapatkan setidaknya ada 25 kasus *cyberbullying* yang dilaporkan di sosial media di setiap harinya. pada 9 Maret – 14 April 2019 oleh Asosiasi Penyelenggara Internet di Indonesia (APJII), ada 49% pengguna internet di *bully* di sosial media, KPAI juga telah membuat pertanyaan tertulis mengenai tindakan perilaku *cyberbullying*, KPAI mencatat adanya 439 laporan *cyberbullying* pada tahun 2016 sampai 2018. (Wearesocial, 2020) menyatakan bahwasanya 46,13% dewasa awal menggunakan sosial media dan setengahnya dari populasi tersebut menggunakan sosial media sebagai sumbangsih dalam tindakan perilaku *cyberbullying*.

Perilaku *cyberbullying* yang berulang dapat terjadi akibat munculnya konten agresif yang diarahkan kepada korban. Perilaku agresif adalah perilaku yang dilakukan secara sengaja untuk menyakiti individu lainnya, baik berdasarkan fisik maupun psikis (Berkowitz dalam Tentama, 2012), contoh individu yang agresif dalam melakukan *cyberbullying* adalah menyebarkan kebohongan seseorang melalui postingan foto di sosial media, mengirimkan

pesan ancaman kepada seseorang di dalam platform chatting di sosial media (*Trolling*), meniru seseorang dengan akun palsu di sosial media, membuat status di group chat/room chat dengan konten kebencian, menghasut anak-anak minoritas untuk memermalukan seseorang di sosial media dan mengirimkan gambar dengan konten sensual (UNICEF, 2020), *Cyberbullying* merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara berulang terhadap seseorang atau kelompok yang dianggap kurang mampu untuk melawan (UNICEF, 2020).

Price dan Dalglish (dalam Haryati, 2014), mengungkapkan bahwa terdapat dampak negatif jangka pendek dalam perilaku *cyberbullying* diantaranya adalah rasa takut, kesepian, dan depresi. Dampak yang dihasilkan dari adanya perilaku *cyberbullying* tidak hanya dirasakan oleh *cybervictim*, namun juga dirasakan oleh pelaku *cyberbullying*, dampak tersebut berupa kegagalan dalam melakukan kemampuan sosial, misalnya, rasa empati, negoisasi, dan balas budi. Kehilangan emosi juga adalah salah satu dampak besar yang dialami oleh pelaku, hal ini membuat pelaku *cyberbullying* cenderung akan melakukan kekerasan untuk mencapai keinginan dan kepuasan mereka (Farington dalam Benitez & Justicia, 2006).

Perilaku agresivitas menurut Buss dan Perry (1992), adalah perilaku yang tujuannya untuk menyakiti orang lain dengan menyerang fisik dan psikologis yang didalamnya memiliki niatan untuk mengeluarkan perasaan negatif yang sedang dirasakan. Jenis yang dapat dijelaskan dalam berperilaku agresif dapat dilihat dari bentuknya yaitu fisik, verbal dan dorongan dalam dirinya yaitu kemarahan dan permusuhan (Buss & Perry, 1992). (Eestevez et al., 2018) mengatakan terdapat faktor yang dapat memicu perilaku agresi, yaitu keluarga dan kesepian.

Kesepian bisa diartikan dengan perasaan subyektif seseorang dalam mengartikan kekurangannya atau tidak terpenuhinya harapan terhadap hubungan sosial dan tidak adanya hubungan yang bermakna antara dirinya dengan orang lain (Russel, D. W. 1996). Hal ini ditandai dengan reaksi emosional yang negatif seperti tidak keberdayaan, kekosongan, kebosanan, isolasi dan penuh tekanan (Ma & An, 2019). Kesepian dapat menyebabkan perilaku agresi, karena individu memiliki pemikiran negatif tentang niat dan perilaku orang lain. Persepsi negatif itu memicu perilaku agresi relasional, contohnya menyebarkan kabar bohong yang disertai dengan ancaman dan perilaku yang jahat yang bertujuan untuk mengendalikan orang lain (Kurtyilmaz dalam Yavuzer et al., 2018). Terdapat beberapa penjelasan terkait tanda – tanda individu yang kesepian yang dapat dijelaskan, seperti merasa sedih, cemas, tertekan, terluka, gelisah, terbuang, tidak di mengerti, kehilangan kontak, tidak memiliki hubungan intim dan special, dan pada akhirnya individu

akan merasa tersinggung dengan cepat, menyebabkan mereka ingin berkelahi dan menikmati perselisihan sebagai indikator perilaku agresivitasnya.

Menurut penelitian terkait perilaku agresif dengan kesepian, Individu yang kesepian menjadi pemarah dan agresif, sementara orang yang agresif menjadi semakin kesepian (Sun et al., 2021), individu yang kesepian menggambarkan karakteristik negative dan pikiran negatif tentang orang lain. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa kesepian meningkatkan perilaku agresi penelitian ini menunjukkan hasil yang positif dan signifikan terhadap kesepian dan perilaku agresif, artinya semakin tinggi kesepian maka akan semakin tinggi pula perilaku kecenderungan agresivitas dan begitu pula sebaliknya semakin rendah perilaku agresivitas maka semakin rendah pula kecenderungan agresivitas.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh *American Psychological Association*, menemukan bahwa generasi milenial yang berada di usia dewasa awal merupakan kelompok usia yang paling banyak merasakan kesepian (CNN, 2019). Penelitian yang diteliti oleh (Ozden-Yildirim, 2019), pada kelompok di usia 18-25 tahun bahwa *family* kesepian dan perasaan cemburu adalah factor yang membuat individu melakukan *cyberbullying*, namun pada penelitian Han et al., (2021) pada remaja di negara china menunjukkan bahwa korelasi kesepian dan *cyberbullying* hanya memiliki korelasi dengan korban yang pernah mengalami *cyberbullying*, sedangkan pelaku tidak ditemukan adanya korelasi yang signifikan.

Penelitian mengenai kesepian sebagai prediktor perilaku *cyberbullying* sudah pernah dilakukan sebelumnya, oleh al Ahmad Ghazali et al., (2020), bahwasannya kesepian memiliki keterkaitan dengan *cyberbullying* dan agresivitas menjadi salah satu predictor dari pelaku *cyberbullying*, namun pada penelitian oleh Varghese & Pistole (2017), tidak ditemukannya hubungan yang signifikan dari kesepian dengan perilaku *cyberbullying*. Hal ini perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memahami apakah kesepian bisa dikaitkan dengan *cyberbullying* dan apakah individu yang kesepian berhubungan dengan agresivitas yang dapat mendorong seseorang melakukan *cyberbullying*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Dalam Penelitian ini terdapat 2 variabel dengan 1 mediator yang akan diteliti yaitu kesepian (kesepian) dengan perilaku *cyberbullying*, metode yang akan digunakan untuk metode ini adalah metode kuantitatif korelasional dengan bentuk non eksperimental, tujuan dari Penelitian ini adalah, bagaimana kesepian bisa dikaitkan dengan *cyberbullying* dan apakah agresivitas menjadi mediator untuk kedua variable.

Setting dan Peralatan Penelitian

Untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini, kuesioner dibagikan secara online melalui tautan form Google di berbagai platform media sosial untuk menjangkau partisipan. Data dikumpulkan dari september hingga oktober 2024. Alat yang digunakan termasuk lembar persetujuan yang diinformasikan, pengukuran Kesepian, pengukuran Agresivitas, pengukuran *cyberbullying*, dan perangkat elektronik seperti ponsel atau laptop. Beberapa bagian terdiri dari kuesioner yang dikirimkan: (a) pengantar yang mencakup informasi tentang peneliti, tujuan penelitian, dan kriteria partisipan, serta persetujuan informed yang menegaskan partisipasi sukarela; (b) halaman identitas diri partisipan dan pertanyaan tentang penggunaan media sosial dan perilaku tidak bijak partisipan dalam penggunaan media sosial; (c) UCLA *Loneliness Scale Version 3*, yang berjumlah 20 butir pertanyaan; (d) alat ukur agresivitas (*Aggression scale*) terdiri dari 29 pertanyaan; (e) alat ukur *cyberbullying* (*Cyberbullying Offending Scale*) yang dikembangkan oleh patchin dan hinjuda (2015) dengan 9 butir pernyataan; (f) Halaman feedback dan ucapan terimakasih kepada responden.

Prosedur Penelitian

1. Persiapan Penelitian

Penelitian ini diawali dengan fenomena yang marak di sosial media *Instagram* yaitu seorang yang kesepian dan perilaku *cyberbullying* yang marak dilakukan oleh para netizen di sosial media *Instagram*, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat keterpengaruhan dengan seseorang dengan kepribadian kesepian dengan perilaku *cyberbullying* nya di *platform sosial media*. Untuk mengetahui hal tersebut peneliti akan menyebarkan kuesioner yang didalam sudah terdapat dimensi-dimensi untuk mendapatkan data dari fenomena tersebut. Kuesioner ini disiapkan menggunakan *G-form* untuk mengukur kesepian dengan perilaku *cyberbullying* dan agresivitas. Peneliti juga akan menyiapkan informed consent yang sudah tertera di awal *Form* dengan tujuan untuk mempertanyakan bersedia atau tidaknya mereka menjawab kuesioner tersebut. Jika jawaban dari partisipan Sudah cukup peneliti akan mengukur data tersebut menggunakan SPSS 22.0 untuk melakukan pengelolaan data.

2. Pelaksanaan Penelitian.

Penelitian ini dilakukan dengan penyebaran Link *G-Form* kepada pelaku yang melakukan perilaku *cyberbullying* di sosial media, untuk mengumpulkan terkait data dan responden, peneliti memeriksa di kolom komentar dari platform media sosial seperti Instagram, facebook, X, TikTok dengan pelaku yang menunjukkan motivasi, sikap, dan

perilaku yang menunjukkan perilaku *cyberbullying* contohnya seperti menyebarkan kebohongan seseorang melalui postingan foto di sosial media, mengirimkan pesan ancaman kepada seseorang di dalam platform chatting di sosial media (*Trolling*), meniru seseorang dengan akun palsu di sosial media, membuat status di group chat/room chat dengan konten kebencian, menghasut anak-anak minoritas untuk mempermalukan seseorang di sosial media dan mengirimkan gambar dengan konten sensual (UNICEF, 2020).

3. Pengelolaan dan Teknik analisis data.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah perasaan kesepian berhubungan dalam perilaku *cyberbullying* dan agresivitas sebagai pendorong antar keduanya. Data yang didapatkan dari penyebaran kuesioner penelitian ini akan dilanjutkan untuk diolah serta dianalisis. Pengolahan data akan dilakukan dengan SPSS ver 22.0, hasil data yang diperoleh oleh G-form yang akan di pindahkan ke Google Sheets dan di convert menjadi *Excell* untuk mempermudah saat di pindahkan ke SPSS.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 1 variabel Dependen, 1 variabel independen 1 mediator. Variabel mediator akan dipergunakan untuk memediasi antara variabel dependen dan variable independent, dan pada penelitian ini agresivitas akan menjadi mediasi antara perilaku *cyberbullying* dan kesepian. Untuk menganalisis hasil dari data kuesioner, peneliti menggunakan Teknik analisis regresi dengan mediasi. Adapun tahapan analisis yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu, melakukan uji reliabilitas dan validitas pada alat ukur, menggunakan Cronbach alpha, nilai corrected item-total correlation untuk tiap butir di atas 0.2 dan untuk nilai *cronbach alpha* diatas 0.07 untuk dinyatakan bahwa data tersebut adalah reliabel, dilanjutkan dengan uji deskriptif statistic yang dimana bertujuan untuk melihat Gambaran terkait data demografi responden untuk nilai mean, frekuensi, standar deviasi, dan melihat ketiga Gambaran variable.

Selanjutnya akan dilakukan uji asumsi klasik yang berisikan, uji normalitas menggunakan sample Kolmogorov-smirnov test jika nilai signifikan lebih besar dari 0.05, dilanjutkan dengan uji multikolinearitas, dan heteroskedasitas yang perlu dilakukan sebelum uji regresi untuk melihat hubungan antar variabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Variabel Penelitian Perilaku *Cyberbullying*

Variabel perilaku *cyberbullying* tidak memiliki dimensi. Pada alat ukur perilaku *cyberbullying* (COS), terdapat 9 butir positif yang diukur dengan skala likert 5 point dengan rentang 1 sampai 5. Bisa diketahui bahwa 1 merupakan nilai terendah, dan 5 adalah menjadi nilai tertinggi dan 3 menjadi mean hipotetik. Berdasarkan hasil olah data yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa nilai mean dari variabel *cyberbullying* sebesar 3.581 dengan nilai minimum sebesar

9.00 dan nilai maksimum 45.00. Pada penelitian ini, dapat diketahui bahwa Gambaran variabel perilaku *cyberbullying* dapat dilihat dari hasil perbandingan mean hipotetik dan mean empirik. Jika hasil nilai mean empirik lebih besar dibanding mean hipotetik, maka hasil interpretasinya adalah tinggi. Berdasarkan hasil analisis yang peneliti lakukan, dapat dinyatakan bahwa Tingkat perilaku *cyberbullying* pada partisipan penelitian tergolong tinggi.

Tabel 1. Gambaran Variabel Penelitian Perilaku *Cyberbullying*

	N	Min	Max	std	Mean Hipotetik	Mean Empirik	Kategori
<i>Cyberbullying</i>	406	1	5	9.85	3	3.581`	Tinggi

Gambaran Variabel penelitian Kesepian

Variabel Penelitian tentang kesepian di ukur menggunakan alat ukur Ucla Loneliness Scale Ver 3, alat ukur yang terdiri dari 20 butir menggunakan alat ukur yang terdiri atas 4 poin skala likert yang memiliki rentang skala 1 sampai 4. Diketahui nilai terendah dari variabel ini adalah 1 dan tertinggi adalah 4, Nilai mean hipotetik pada alat ukur ini adalah 2.5. dan ditemukan pada hasil pengukuran yang dilakukan bahwa nilai mean dari variabel kesepian 1.31 dengan nilai minimum 15.00 dan nilai maximum 55.00. Dapat diketahui dari perbandingan nilai mean hipotesis dan empirik, Partisipan penelitian variabel kesepian memiliki nilai kesepian yang rendah.

Tabel 2. Gambaran Variabel Penelitian Kesepian

	N	Min	Max	std	Mean Hipotetik	Mean Empirik	Kategori
Kesepian	406	1	4	7.70	2.5	1.31	rendah

Gambaran Variabel Penelitian Agresivitas

Variabel Agresivitas diukur menggunakan alat ukur BP-AQ terdapat 5 poin skala likert dengan rentang skala 1-5. Variabel Agresivitas memiliki 4 dimensi. Pada skala 1 sebagai nilai

terendah dan 5 sebagai nilai tertinggi. Nilai mean hipotetik pada alat ukur variabel agresivitas adalah 3. Berdasarkan data penelitian yang dilakukan mean empirik dari variabel agresivitas adalah dengan nilai minimum 31.00 dan nilai maximal 135.00. Setelah dilakukan perbandingan antara mean hipotetik dan mean empirik, bisa diinterpretasikan bahwa partisipan memiliki Tingkat agresivitas yang tinggi yaitu ($M = 101.2 > 3$).

Tabel 3. Gambaran Variabel Penelitian Agresivitas

Dimensi	Min	Max	Mean Hipotetik	Mean Empirik	Std	Interpretasi
Agresivitas	1	5	3	3.490	19.72	Tinggi
Physical aggression	1	5	3	3.51	7.56	Tinggi
Verbal Aggression	1	5	3	3.924	3.71	Tinggi
Anger	1	5	3	2.72	4.244	Tinggi
Hostility	1	5	3	3.86	6.268	Tinggi

Pada dimensi *physical aggression*, dapat diketahui bahwa partisipan penelitian pada dimensi ini memiliki nilai mean 3.51. ditemukan bahwa nilai minimum dari dimensi ini adalah 1 dan nilai max 5. Pada perbandingan nilai mean empirik dan mean hipotetik, ditemukan bahwa partisipan penelitian pada dimensi *Physical Aggression* cenderung tinggi.

Pada dimensi kedua yaitu *Verbal aggression*, dapat diketahui bahwa partisipan penelitian variabel ini memiliki nilai mean sebesar 3.924, bahwa nilai minimum dari dimensi ini adalah 1.00 dan nilai maximum adalah 5.00. Pada perbandingan nilai mean empirik dan nilai mean hipotetik, ditemukan bahwa partisipan penelitian pada dimensi *verbal aggression* cenderung tinggi.

Pada dimensi ketiga yaitu *anger*, dapat diketahui bahwa partisipan penelitian pada variabel ini memiliki nilai mean sebesar 2.72. Di temukan nilai minimum dari dimensi ini adalah 1.00 dan nilai maximum nya adalah 5.00. Pada penelitian ini maka dapat disimpulkan dari perbandingan antara hasil dari mean empirik dan nilai hipotetik, bahwa partisipan penelitian pada dimensi *anger* cenderung tinggi

Pada dimensi keempat yaitu *hostility*, dapat diketahui bahwa partisipan penelitian pada variabel ini memiliki nilai mean sebesar 3.86. ditemukan nilai minimum dari dimensi ini adalah 1.00 dan nilai maximum penelitian ini adalah 5.00. Pada penelitian ini maka dapat disimpulkan dari perbandingan hasil mean empirik dan mean hipotetik, bahwa partisipan penelitian pada dimensi *hostility* cenderung tinggi.

Gambaran Variabel Penelitian yang Ditinjau Dari Data Demografi

Variabel demografi terbagi menjadi Jenis kelamin, Kategori Usia, Frekuensi

penggunaan media sosial, Platform sosial media, pernah memberikan komentar negatif dan seberapa sering memberikan komentar negatif. Dalma mengetahui Gambaran variabel *cyberbullying* yang ditinjau oleh jenis kelamin, peneliti menggunakan t-test untuk menganalisis data yang ada, Peneliti menggunakan uji independent sample t-test. Dari hasil analisis data, dapat dilihat bahwa tingkat perilaku *cyberbullying* pada laki-laki lebih besar ($M = 3.961$), dibandingkan dengan perempuan ($M = 3.318$), dengan $p = 0.00 < 0.05$, maka adanya perbedaan secara signifikan antara jenis kelamin dan perilaku *cyberbullying*.

Tabel 4. Gambaran Perilaku *Cyberbullying* Ditinjau Dari Jenis Kelamin

Jenis kelamin	Mean	SD	t	p	Keterangan
Perempuan	3.318	10.79	-6.068	0.000	Signifikan
Laki-laki	3.961	7.027			

Selain jenis kelamin, peneliti juga meneliti Gambaran *cyberbullying* dalam aspek lainnya, Gambaran *cyberbullying* ditinjau dari usia, frekuensi penggunaan sosial media, platform sosial media, pernah memberikan komentar negatif, dan seberapa sering memberikan komentar negatif. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan uji one way ANOVA. Dapat dilihat dari analisis data, dapat diketahui bahwa usia ($p = 0.00 < 0.05$) memiliki hasil yang signifikan, frekuensi penggunaan sosial media ($p = 0.06 > 0.05$) tidak memiliki hasil yang signifikan, platform sosial media ($p = 0.00 < 0.05$) memiliki hasil yang signifikan, pernah memberikan komentar negatif ($0.00 < 0.05$) memiliki hasil yang signifikan, seberapa sering berkomentar negatif ($0.00 < 0.05$) memiliki hasil yang signifikan. Tingkat perilaku *cyberbullying* pada usia 18 tahun ($M = 3.627$) dipersepsikan perilaku *cyberbullying* lebih rendah, sedangkan usia 25 ($m = 3.888$), dipersepsikan perilaku *cyberbullying* lebih tinggi.

Tabel 5. Gambaran Data Demografi

Demografi	Mean	P	Interpretasi
Kategori Usia	3.581	0.000	Ada perbedaan signifikan
Frekuensi menggunakan sosial media	3.581	0.066	Tidak ada perbedaan signifikan
Platform sosial media	3.581	0.000	Ada perbedaan signifikan
Pernah memberikan komentar negatif	3.581	0.000	Ada perbedaan signifikan
Seberapa sering memberikan komentar negatif	3.581	0.039	Ada perbedaan signifikan

Notes : *usia, frekuensi penggunaan sosial media, platform sosial media, pernah memberikan komentar negatif, dan seberapa sering memberikan komentar negatif.*

Uji Hipotesis

Uji prasyarat

Uji prasyarat bertujuan untuk syarat sebelum melakukan uji analisis regresi, dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji normalitas, multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Berikut adalah hasil uji prasyarat yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan uji normalitas terhadap 3 variabel yaitu perilaku *cyberbullying*, Kesepian dan agresivitas. Uji normalitas akan menggunakan metode one sample Kolmogorov-smirnov. Data yang berdistribusi normal apabila dinyatakan signifikasi (p) Asymptotic lebih dari 0.05. berdasarkan uji normalitas yang peneliti lakukan adalah berdistribusi normal ($p = 0.117 > 0.05$). maka dari itu dapat di interpretasikan data berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Normalitas Perilaku *Cyberbullying*, Kesepian, dan Agresivitas

Variabel	Sig.	Interpretasi
Unstandardized residual	0.117	Berdistribusi Normal

Note : Uji Normalitas menggunakan unstandardized residual dari ketiga variabel

Pada pengujian selanjutnya dilakukan uji multikolinearitas untuk melihat adanya korelasi antara variabel bebas pada model regresi, uji multikolinearitas dapat dilakukan dengan melihat nilai tolerance dan nilai VIF, hasil yang dapat diinterpretasikan yaitu jika nilai tolerance >0.10 atau nilai VIF >0.10 maka dapat dinyatakan tidak terjadi adanya multikolinearitas, berdasarkan hasil uji multikolinearitas, peneliti menemukan bahwa nilai dari ketiga variabel adalah nilai tolerance = 1.000 > 0.10 dan nilai VIF = 1.000 < 0.10 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antar variabel bebas atau independen dalam penelitian ini.

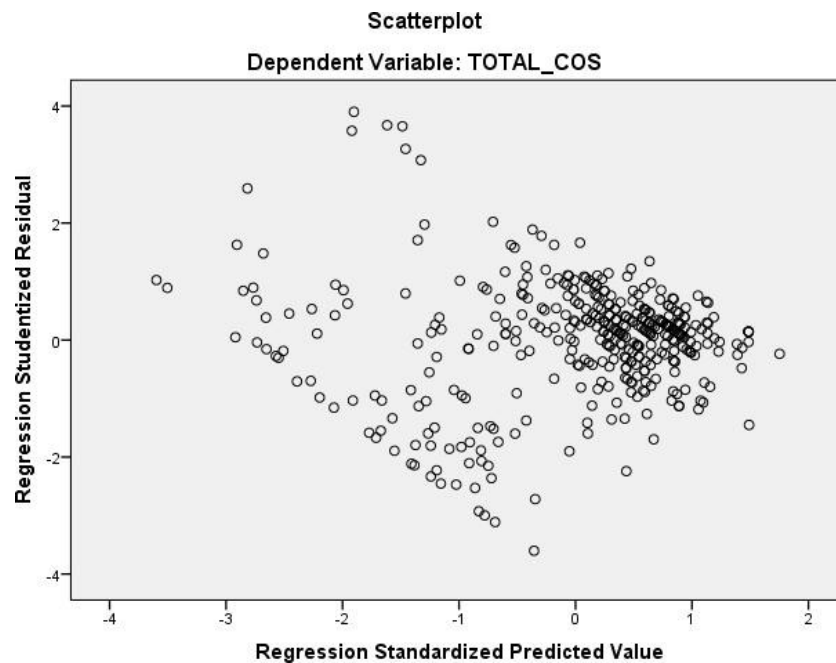
Tabel 7. Hasil Uji Multikolinearitas Variabel Perilaku *Cyberbullying*, Kesepian dan Agresivitas

Variabel	N	Collinearity Statistic		Interpretasi
		Tolerance	VIF	
Kesepian	406	0.725	1.380	Tidak terjadi multikolinearitas
Agresivitas	406	0.725	1.380	Tidak terjadi multikolinearitas

Note: Variabel Dependen Adalah Perilaku Cyberbullying.

Kemudian, pada pengujian heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi gejala heteroskedastisitas atau tidak. Uji heteroskedastisitas pada penelitian ini

menggunakan grafik scatterplot. Berdasarkan hasil scatterplot diketahui tidak terjadinya suatu pola melebar- mengecil pada gambar dan data menyebar di atas dan dibawah angka 0. Maka dari itu dapat diinterpretasikan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada penelitian dan seluruh uji prasyarat terpenuhi, berikut adalah Gambaran pola pada data heteroskedastisitas.



Gambar 1. Hasil Scatterplot Uji Heteroskedastisitas

Note: Variabel dependen adalah Cyberbullying.

Selanjutnya, peneliti akan melakukan uji korelasi pearson untuk mengetahui tentang hubungan antar variabel serta antar dimensi penelitian yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil data, yang didapatkan bahwa variabel perilaku *cyberbullying* dan kesepian memiliki nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0.449$ dan nilai signifikansi $p = 0.00 < 0.05$, bisa diinterpretasikan bahwa perilaku *cyberbullying* berkorelasi dengan variabel kesepian secara positif dan signifikan.

Selanjutnya, peneliti akan melakukan uji korelasi pearson untuk variabel perilaku *cyberbullying* dengan variabel agresivitas. Berdasarkan hasil data yang didapatkan variabel perilaku *cyberbullying* dan kesepian memiliki nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0.817$ dan nilai signifikansi $p = 0.00 < 0.05$, dan hal ini bisa diinterpretasikan bahwa perilaku *cyberbullying* dan agresivitas berkorelasi secara positif dan signifikan. Variabel perilaku *cyberbullying* berkorelasi penuh dengan semua dimensi agresivitas. Dimana di antara ke 4 dimensi pada variabel yang ada dimensi physical aggression berkorelasi paling besar dan verbal aggression berkorelasi paling kecil dibanding dimensi yang lain di variabel agresivitas lainnya.

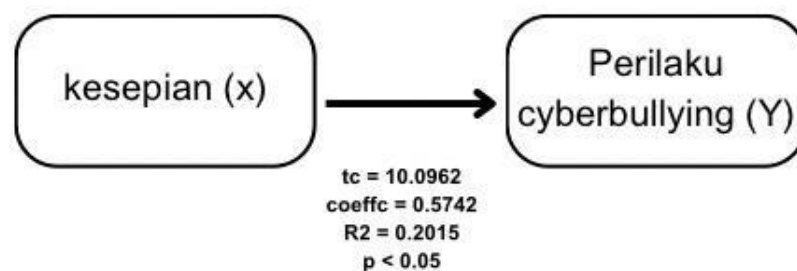
Tabel 8. Matrik Korelasi Variabel Perilaku Cyberbullying, Kesenian, dan Agresivitas

Variabel	Mean	1	2	3	4	5	6	7
1 CB	32.23	1						
2 LON	37.99	0.449**	1					
3 AG	101.2	0.817**	0.464**	1				
4 AG1	31.62	0.833**	0.464**	0.924**	1			
5 AG2	19.06	0.643**	0.373**	0.848**	0.731**	1		
6 AG3	19.05	0.735**	0.493**	0.904**	0.904**	0.767**	1	
7 AG4	30.9	0.685**	0.536**	0.916**	0.749**	0.712**	0.819**	1

Note : CB = Perilaku Cyberbullying, LON = Kesenian (Loneliness), AG = Agresivitas, AG1 = dimensi Physical Aggression, AG2= dimensi Verbal Aggression, AG3 = dimensi Anger, AG4 = Dimensi Hostility.

Uji hipotesis pertama

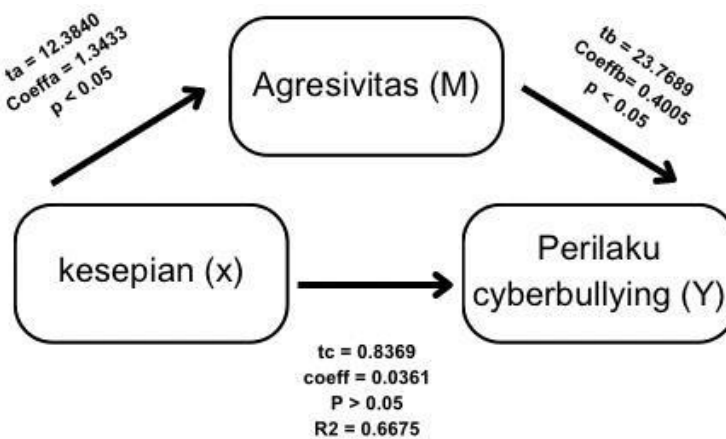
Setelah uji prasyarat untuk memenuhi persyaratan dan melakukan uji korelasi dengan matriks korelasi, peneliti akan melanjutkan dengan menguji hipotesis menggunakan regresi *Bootstrapping PROCESS* untuk menguji variabel dengan mediator. Peneliti menggunakan teori dari (Preacher dan Hayes, 2004) Penelitian ini menggunakan *bootstrapping* V4.2 model 4 yang tujuan untuk menghitung peran tidak langsung terhadap ketiga variabel penelitian yaitu, Perilaku *cyberbullying*, kesenian dan agresivitas. Tujuan dari penelitian hipotesis ini untuk melihat keterkaitan antara variabel dependen, independent dan mediator. Berdasarkan hasil hipotesis, ditemukan bahwa peran awal secara langsung antara perilaku *cyberbullying* dan kesenian memiliki nilai $t_c = 10.0962$ dengan nilai koefisiensi determinan 0.5742 dengan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa korelasi tersebut positif dan signifikan. Kemudian, ditemukanya peran langsung antara perilaku *cyberbullying* dengan kesenian sebesar 20.1%.



Gambar 2. Peran langsung perilaku *cyberbullying* terhadap kesenian

Kemudian, peneliti menambahkan variabel mediator yaitu variabel agresivitas, hal ini bertujuan untuk memediasi hubungan kedua variabel sebelumnya yaitu variabel kesenian

dan *cyberbullying*, Di penelitian sebelumnya variabel kesepian dan agresivitas di temukan terdapat hubungan signifikan (Coeff = 0.0361, $t_c = 0.8369$, $p < 0.05$), lalu terdapat perubahan nilai determinasi menjadi $R^2 = 66.7\%$. Maka hasil kesepian dari variabel agresivitas sebagai mediator adalah 66.7% dari 20.1%, kedua variabel menunjukkan hasil signifikan. Lalu pada perhitungan nilai t hitung antara kesepian dan *cyberbullying* berubah dari yang sebelumnya bernilai 10.0962 menjadi 0.8369. kemudian peneliti didapatkan pula kesepian berkorelasi positif secara signifikan dengan ($t_a = 12.3840$, Coeff = 1.3433, $p < 0.05$). Pada pengujian variabel agresivitas dan perilaku *cyberbullying* bahwa ditemukannya hubungan antara variabel agresivitas dan perilaku *cyberbullying* secara signifikan (Coeff = 0.4005, $t_b = 23.7689$, $p < 0,05$).



Gambar 3. Hasil Uji Bootstrapp Variabel Kesepian, Perilaku *Cyberbullying*, dan Agresivitas.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan, diketahui, bahwa tidak adanya hubungan signifikan terhadap variabel kesepian dan *cyberbullying*, hal ini dinyatakan hipotesis pada penelitian ini adalah menolak H1, dari variabel kesepian dan perilaku *cyberbullying*. Dalam penelitian ini Variabel kesepian bisa berperan terhadap variabel perilaku *cyberbullying* Ketika ditambahkan mediator dinyatakan bahwa mediator berperan parsial mediator dalam penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diteliti oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat dilanjutkan untuk uji mediator, yang tujuannya untuk membuktikan lebih dalam mengenai peran kesepian terhadap perilaku *cyberbullying* dengan agresivitas sebagai mediator. Hal ini dikarenakan dari hasil uji hipotesis ditemukannya tidak adanya hubungan yang signifikan antara variabel kesepian dan variabel perilaku *cyberbullying*. Namun Ketika di uji hipotesis, Ketika variabel X dan Y di

tambahkan mediator hasil dari nilai signifikansinya menjadi < 0.05

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan, bahwa penelitian ini layak dilanjutkan, karena terbuktinya hasil hipotesis dimana, Agresivitas sebagai variabel mediator terbukti memiliki peran penuh terhadap variabel *cyberbullying* dan variabel kesepian. Dengan hal ini penelitian ini H2 diterima, dimana variabel kesepian secara langsung memiliki peran terhadap perilaku *cyberbullying* Ketika dimediasi oleh agresivitas dan persepsi ini sejalan dengan penelitian (Caplan, 2003), dimana di penelitian ini menjelaskan bahwa orang yang kesepian cenderung akan melakukan *cyberbullying*. Individu yang kesepian dapat diartikan dengan perasaan subyektif seseorang dalam mengartikan kekurangannya atau tidak terpenuhinya harapan terhadap hubungan sosial dan tidak adanya hubungan yang bermakna antara dirinya dengan orang lain (Russel, D. W. 1996). Hal ini ditandai dengan reaksi emosional yang negatif seperti tidak keberdayaan, kekosongan, kebosanan, isolasi dan penuh tekanan (Ma & An, 2019). Namun penelitian menjelaskan pula terkait sifat agresivitas yang terjadi pada individu yang kesepian.

Pada hasil olah data, peneliti menemukan bahwa agresivitas memiliki hubungan signifikan dengan kesepian, hasil ini sejalan dengan Menurut penelitian (Sun et al., 2021) terkait perilaku agresif dengan kesepian, Individu yang kesepian menjadi pemarah dan agresif, sementara orang yang agresif menjadi semakin kesepian, hal ini dikarenakan individu yang memiliki pemikiran negatif terhadap niat dan perilaku orang-orang disekitarnya. Seperti yang dikutip oleh (Kurtyılmaz dalam Yavuzer et al., 2018), Persepsi negatif dapat memicu perilaku agresivitas relasional contohnya berperilaku jahat dan rasa ingin mengendalikan orang lain. Hal itu lah yang membuat individu yang kesepian dapat berperilaku agresif.

Pada analisis data yang dilakukan peneliti juga menunjukkan hasil agresivitas berkorelasi positif dengan perilaku *cyberbullying*, hasil ini sejalan dengan penelitian yang diteliti oleh (Berkowitz dalam Tentama, 2012), Perilaku *cyberbullying* yang dilakukan berulang kali dapat memicu munculnya agresivitas didalamnya. Seperti yang dijelaskan oleh Limber dan Agatston (2008), pada penelitiannya individu yang akan melakukan *cyberbullying* adalah seseorang yang mempergunakan dirinya untuk mengeluarkan sifat dominansi untuk kekuasaan dan pelaku akan merasa puas akan perilakunya, hal inilah yang terjadi jika terjadinya agresivitas dalam perilaku *cyberbullying*.

Pada hasil penelitian pada hasil matriks korelasi, diketahui bahwa dimensi Physical Aggression memiliki korelasi yang besar pada *cyberbullying* jika dikaitkan dengan dimensi lainnya, Perlu diketahui pelaku *cyberbullying* cenderung melihat korban sebagai objek agresivitas mereka, karena tidak ada rasa empati terhadap korban, selain itu individu yang

melakukan physical aggression cenderung mendukung kekerasan atau agresivitas fisik (Buss dan Perry, 1992).

Berdasarkan hasil uji beda, pada gambaran perilaku *cyberbullying* ditemukan perbedaan signifikan antara variabel lainnya kecuali frekuensi penggunaan sosial media yang tidak menunjukkan perbedaan signifikan terhadap variabel *cyberbullying*. Gambaran perilaku ditinjau berdasarkan jenis kelamin, usia, frekuensi penggunaan sosial media, platform sosial media, pernah memberikan komentar negatif dan seberapa sering memberikan komentar negatif. Oleh karena itu, perilaku *cyberbullying* pada penelitian ini dipengaruhi oleh aspek demografi yang ada kecuali frekuensi penggunaan sosial media.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Qudah, M. F., Al-Barashdi, H. S., Hassan, E. M. A. H., Albursan, I. S., Heilat, M. Q., Bakhiet, S. F. A., & Al-Khadher, M. A. (2020). Psychological Security, Psychological Kesenangan, and Age as the Predictors of Cyber-Bullying Among University Students. *Community Mental Health Journal*, 56(3), 393–403. <https://doi.org/10.1007/s10597-019-00455-z>
- Alipan, A., Skues, J. L., Theiler, S., & Wise, L. (2020). Defining *Cyberbullying*: a Multifaceted Definition Based on the Perspectives of Emerging Adults. *International Journal of Bullying Prevention*, 2(2), 79–92. <https://doi.org/10.1007/s42380-019-00018-6>
- Arriaza, J. (2017). An analysis of the effects that bullying has on the
- Buss, A.H. & Perry, M.P. (1992). The Aggressive Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. 63(3), 452-459.
- Caplan, S., E. (2003) A theory of problematic internet use and psychosocial wellbeing. *Communication Research*, 30 (6), 625-648..
- Chou, C., & Hsiao, M. C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: The Taiwan college students' case. *Computers and Education*, 35(1), 65–80. <https://doi.org/10.1016>. Retrieved From <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131500000191>
- CNN. (2019). Studi: 1 dari 3 Orang Dewasa Muda Alami Kesenangan. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20191216162634-255-457435/studi-1-dari-3-orang-dewasa-muda-alami-kesenangan>
- Cohen-Almagor, R.(2018). Social responsibility on the Internet: Addressing the challenge of *cyberbullying*. *Aggression and Violent Behavior*, 39, 42–52. <https://doi.org/10.1016/J.AVB.2018.01.001>
- Developmental changes that increase the risk of perceived social isolation. *J Adolesc*. 2013;36(6):1261–8. Mental health of adolescent girls and prevention and intervention

- programs that address bullying behaviors: A systematic literature review (Master's thesis). Retrieved from California State University, Los Angeles, ProQuest Dissertations Publishing (Accession No. 10264737)
- DiTommaso, E., & Spinner, B. (1997). SOCIAL AND EMOTIONAL KESEPIAN: A RE-EXAMINATION OF WEISS' TYPOLOGY OF KESEPIAN(Vol. 22, Issue 3).
- Feldman, M. P. (2002). `The Internet revolution and the geography of innovation. *International Social Science Journal*, 54(171), 47–56. <https://doi.org/10.1111/1468-2451.00358>
- Haryati. (2014). *Cyberbullying Sisi Lain Damp a k Ne g a tif I n t e r n e t*. *Mediakom*, (11), 46-63.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2009). *Bullying beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2018). Connecting adolescent suicide to the severity of bullying and *cyberbullying*. *Journal of School Violence*. <https://doi.org/10.1080/15388220.2018.1492417>
- Hurlock, E. B. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Jayani, D. H. (2019). Survei APJII: 49% Pengguna Internet Pernah Dirisak di Medsos.
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2008). *Cyber Bullying Bullying in the Digital Age*.
- Kowalski, Robin M., Limber, Susan P., Agatston, Patricia W. (2008). *Cyber bullying UK*: Blackwell Publishing Ltd.
- Kustiawan, W., Amelia, R. N., & Sugiarto, S. (2022). Dampak Media Sosial Laursen B, Hartl AC. Understanding kesepian during adolescence:
- Monks, F. J, Knoers, A. M. P & Haditono, S. R. (2001). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ozden-Yildirim, M. S. (2019). The relationship between kesepian, malicious envy, and *cyberbullying* in emerging adults. *Education in the Knowledge Society*, 20(1). https://doi.org/10.14201/eks2019_20_a30
- Peplau, L. A., & Perlman, D. (1982). *Kesepian: A sourcebook of current theory, research & therapy*. Canada: John Wiley & Sons, Inc
- Perlman, D., & Peplau, L. (1981). Toward a social psychology of kesepian. *Personal Relationships*, 3(5), 31–56. Retrieved Form <https://www.researchgate.net/publication/284034168>

- Preacher, K.J., dan Hayes, A.F., 2004. SPSS and SAS Procedures for Estimating Indirect Effects in Simple Mediation Models. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*. 36(4):717-731.
- Rusell, D.W. (1996). UCLA Kesenian Scale (Version 3): Reliability, Validity, and Factor Structure. *Journal of Person Assessment*. 66. 20-44.
- Sponcil, M., & Gitimu, P. (2013). Use Of Social Media By College Students: Relationship to Communication and Self Concept. *Journal of Technology Research*, 1–13.
- Wearesocial. (2020). Digital 2020: Indonesia. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital2020-indonesia>
- Willard, N. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats*. Washington: U.S. Department of Education.