

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dimensi *celebrity worship* (CW) terhadap tipe *cyber aggression* (CA) pada remaja penggemar K-pop. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa dimensi CW *intense personal* (IP) memiliki pengaruh kecil terhadap CA tipe *impulsive aversive aggression* (IAV) dan *impulsive appetitive aggression* (IAP). Di sisi lain, dimensi CW *borderline pathological* (BP) memiliki pengaruh besar terhadap CA tipe *controlled aversive aggression* (CAV) dan *controlled appetitive aggression* (CAP). Dengan demikian, keseluruhan hipotesis dalam penelitian terpenuhi, yang menunjukkan adanya pengaruh dari setiap dimensi CW terhadap tipe CA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dimensi *celebrity worship* berpengaruh terhadap tipe-tipe *cyber aggression*, sesuai dengan tujuan penelitian yang bertujuan untuk memahami hubungan antara keterlibatan emosional penggemar K-pop dan perilaku agresif online.

5.2 Diskusi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *celebrity worship* (CW) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tipe *cyber aggression* (CA) sesuai dengan dimensi yang mendasari keterlibatan remaja dalam menggemari selebriti K-pop. Dimensi *intense personal* memiliki pengaruh yang kecil, dikarenakan keterlibatan emosional cenderung bersifat ledakan yang sementara dan memiliki orientasi internal yang menekankan pada makna pengalaman masing-masing. Sementara itu, *borderline pathological* memiliki pengaruh yang besar dikarenakan adanya keterlibatan pemikiran untuk merencanakan suatu tindakan dan adanya emosi obsesif yang mendorong perilaku agresif yang terencana dan berorientasi eksternal.

Terdapat penelitian dengan hasil serupa, tetapi dengan partisipan yang berbeda, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wardhana et al (2024) yang menunjukkan terdapat pengaruh signifikan CW terhadap CA pada penggemar BTS dewasa awal. Secara lebih detail, penelitian yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil bahwa CW dimensi *intense personal* (IP) memiliki pengaruh signifikan terhadap CA tipe

impulsive appetitive aggression (IAP) dan *impulsive aversive aggression* (IAV). Kemudian, CW dimensi *borderline pathological* (BP) memiliki pengaruh signifikan terhadap CA tipe *controlled appetitive aggression* (CAP) dan *controlled aversive aggression* (CAV).

Remaja penggemar K-pop pada dimensi IP memiliki pengaruh signifikan terhadap CA tipe IAP dan IAV. Dimensi IP mencerminkan hubungan emosional intens yang individu miliki terhadap selebriti yang dikaguminya. Pengaruhnya terhadap CA tipe IAV dan IAP ialah keterlibatan emosional yang dapat meningkatkan kecenderungan individu untuk merespons impuls secara agresif dalam konteks *online*. Temuan ini dapat dijelaskan dengan mengenali karakteristik dari IP sendiri. Temuan Maltby et al (2004) menyatakan bahwa individu pada dimensi IP menggunakan *coping mechanism*, seperti penyangkalan dan penghindaran untuk mengelola emosi negatif. Hal tersebut dapat mendorong individu pada dimensi IP dalam melakukan perilaku agresif secara impulsif di media sosial sebagai cara untuk melampiaskan frustrasi atau melindungi identitas emosional mereka.

Kemudian, CW dimensi BP mencerminkan keterlibatan yang obsesif dan tidak sehat terhadap selebriti yang dikaguminya, yang sering kali disertai dengan pola pikir dan perilaku maladaptif atau ekstrim. Pengaruhnya dengan CA tipe CAV dan CAP ialah individu pada dimensi ini cenderung merencanakan dan mengontrol agresi yang mereka lakukan dalam konteks *online* untuk mencapai tujuannya. Penelitian yang dilakukan oleh Ashe et al (2005) menunjukkan bahwa individu dengan dimensi BP cenderung menunjukkan karakteristik narsistik dan kontrol agresif yang strategis dalam hubungan interpersonal mereka. Hal tersebut dapat mendukung hasil peneliti yang menyatakan bahwa CA tipe *controlled* lebih sering dilakukan secara sadar untuk memanipulasi atau mendominasi orang lain dalam konteks digital.

Faktor *self-control* ditambahkan sebagai analisis tambahan dan menunjukkan hasil yang signifikan terhadap *impulsive aversive aggression* dan *controlled aversive aggression*, yang mana keduanya didasari oleh motif *aversive*. *Self-control* yang signifikan mengartikan bahwa *self-control* remaja dapat memengaruhi sejauh

mana mereka pada dimensi IP dan BP cenderung melakukan *cyber aggression* (CA) dengan motif *aversive*. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa kontrol diri yang tinggi pada remaja berdampak pada kemampuan individu untuk mengendalikan pikiran, menunjukkan lebih sedikit kontrol impuls, memiliki penyesuaian psikologis yang lebih baik, membangun hubungan interpersonal yang sehat, menghindari perilaku agresif, dan menjaga kestabilan emosi (Tangney et al dalam Nisa et al., 2024). Kombinasi tersebut menjadi mekanisme penting dalam mencegah *cyber aggression* dengan motif *aversive* dimana perilaku agresi individu didorong oleh emosi negatif. Sebaliknya, temuan tersebut juga mendukung hasil yang menunjukkan bahwa *self-control* sebagai faktor tidak signifikan terhadap *cyber aggression* tipe *appetitive*. Artinya, faktor *self-control* tidak cukup untuk menghalangi perilaku agresi yang bertujuan untuk mendapatkan kepuasan tertentu, seperti perhatian, atau pengakuan sosial.

5.3 Saran

5.3.1 Saran Metodologis

- a. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor *self-control* berperan signifikan dalam tipe-tipe *cyber-aggression*, terutama tipe *impulsive aversive aggression* (IAV) dan *controlled aversive aggression* (CAV), tetapi tidak berpengaruh terhadap tipe CA dengan motif *appetitive*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan moderasi yang lebih luas, seperti *self-control*, guna memahami secara lebih mendalam tipe agresi mana yang lebih rentan terhadap *cyber aggression* dalam konteks fanwar dan interaksi digital.
- b. Temuan menunjukkan dimensi *intense personal* (IP) dalam *celebrity worship* (CW) cenderung memicu *impulsive appetitive aggression* (IAP) dan *impulsive aversive aggression* (IAV), sementara dimensi *borderline pathological* (BP) lebih berkaitan dengan *controlled appetitive aggression* (CAP) dan *controlled aversive aggression* (CAV). Maka, penelitian selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan faktor-faktor lain, seperti faktor kepribadian agar dapat memberikan penjelasan yang lebih komprehensif mengenai pengaruh dimensi CW terhadap perilaku CA.

- c. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anonimitas dalam dunia digital dapat memengaruhi perilaku agresif remaja, terutama dalam konteks fanwar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengidentifikasi jenis akun yang digunakan oleh partisipan saat terlibat dalam fanwar, baik akun utama (*1st account*) dengan identitas resmi maupun akun kedua atau ketiga (*2nd/3rd account*) dengan identitas artifisial. Hal ini penting untuk mengkaji transparansi identitas, karena tingkat keterbukaan identitas dapat memengaruhi dinamika perilaku *cyber aggression* serta memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai faktor anonimitas dalam interaksi online.

5.3.2 Saran Praktis

- a. Temuan menunjukkan bahwa remaja yang memiliki keterlibatan emosional intens terhadap selebriti dapat menunjukkan perilaku agresif di dunia maya. Oleh karena itu, remaja disarankan untuk menyeimbangkan konsumsi media terkait selebriti dengan aktivitas di luar dunia maya yang mendukung pengembangan diri
- b. Orang tua memiliki peran penting dalam membimbing remaja dalam menggunakan media sosial secara bijak untuk menghindari perilaku *cyber aggression*. Berdasarkan hasil penelitian, edukasi tentang dampak media sosial serta pentingnya kontrol diri dalam berinteraksi secara online menjadi aspek yang perlu diberikan kepada remaja.
- c. Instansi pendidikan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan program psikoedukasi mengenai kesadaran hukum dan etika dalam interaksi digital, seperti pemahaman tentang UU ITE dan implikasinya terhadap perilaku di media sosial, guna mencegah meningkatnya kasus *cyber aggression* di kalangan remaja.