



# 7.6%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 18 JUL 2024, 11:28 AM

## Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● **CHANGED TEXT** 7.6%    ● **QUOTES** 0.12%

## Report #22068615

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Masalah Media sosial memberikan kemudahan dalam penggunaannya dan berbagai fitur yang ditawarkan menyebabkan penggunaannya kian meningkat setiap tahunnya. Pada Januari 2023 disebutkan bahwa pengguna media sosial di dunia mencapai angka 4,76 miliar yang setara dengan 59,4% dari keseluruhan jumlah populasi dunia yang mencapai 8 miliar (We Are Social, 2023). Di Indonesia, jumlah pengguna media sosial yang aktif tercatat sebesar 60,4% dari keseluruhan penduduk di Indonesia atau setara dengan 167 juta individu yang didominasi oleh pengguna yang berusia di atas 18 tahun sebanyak 153 juta. (Yonatan, 2023). Dari segi durasi, di Indonesia rata-rata individu menyisihkan waktunya dalam bermedia sosial selama 3 jam 18 menit dalam sehari (Widi, 2023). Media sosial menjadi sarana yang dapat individu gunakan untuk mempresentasikan dirinya dengan melakukan berbagai hal, seperti berinteraksi, sharing, bekerja sama, berkomunikasi dengan individu lain hingga membangun jaringan sosial secara virtual (Nasarullah sebagaimana dikutip dalam Setiadi, 2016). Berdasarkan datanya, WhatsApp (92,1%), Instagram (86,5%), Facebook (83,8%), TikTok (70,8%), dan telegram (64,3%) masuk ke dalam lima media sosial di Indonesia yang banyak digunakan (Mustajab, 2023). Dari kelima media sosial tersebut rata-rata didominasi oleh pengguna dengan usia 15-24 tahun. Untuk dapat menggunakan media sosial, terdapat batasan usia minimal yang sudah ditentukan oleh

kominfo yaitu dengan minimal usia 13 tahun (Islami, 2017), yang mana usia tersebut masih termasuk ke dalam kategori tahap perkembangan remaja awal. Remaja mempunyai rentang usia dari 12 hingga 21 tahun (Santrock, 2019). Ketika berada di usia tersebut, remaja akan banyak mengalami perubahan dengan membentuk hubungan yang baik dengan temannya, banyak mengeksplorasi dirinya, dan mengembangkan nilai-nilai moral yang berlaku. Untuk itu, tidak heran jika di masa tersebut remaja tidak dapat terlepas dari internet dan media sosial. Berdasarkan data APJII, remaja berusia 13-18 tahun (99,6%) menempati peringkat pertama sebagai pengguna internet terbanyak di Indonesia dan disusul dengan peringkat kedua kelompok yang berusia 19-34 tahun (98,64%) (Pahlevi, 2022). Remaja, sebagai pengguna internet terbanyak diperkirakan setidaknya mempunyai satu akun media sosial (Yonathan, 2023). Dalam penggunaan media sosial, remaja masih belum bisa untuk memilah aktivitas yang memiliki manfaat dan mereka cenderung mudah untuk terbawa pengaruh pada kehidupan sosial yang ada disana tanpa mempertimbangkan dampak dari aktivitas tersebut (Ekasari dan Dharmawan sebagaimana dikutip dalam Aprilia et al., 2020). **22 Penggunaan media sosial memberikan dampak pada remaja baik dalam hal positif atau negatif.** Media sosial berdampak positif pada remaja untuk memberikan kemudahan untuk komunikasi, memperluas koneksi pertemanan, dan memudahkan mendapatkan informasi karena cepatnya arus pertukaran informasi (Gani, 2020). Sementara itu, dampak negatifnya media sosial sering kali disalahgunakan dan justru digunakan untuk hal-hal yang negatif. Penyalahgunaan tersebut berupa menyebarkan foto atau video yang tidak senonoh, menghina, mengancam, mengucilkan, dan memposting kalimat yang negatif seperti sindiran (Mishna et al., 2018). Penyalahgunaan media sosial yang dilakukan oleh remaja ditemukan dalam beberapa kasus, dalam Andari et al. (2023) menyebutkan terdapat remaja SMP memberikan komentar yang berupa sindiran dan hinaan secara fisik pada video TikTok temannya. Tindakan tersebut dilakukan oleh pelaku karena adanya dendam dan rasa tidak mau kalah sehingga muncul keinginan untuk melakukan hal tersebut. Tidak jauh

berbeda, SN seorang remaja berusia 17 tahun ia merasa tersinggung karena ada seseorang yang menjelek jelekannya. Atas peristiwa tersebut, ia membalas dendam dan mengungkapkan kekesalannya dengan memposting kalimat-kalimat kasar pada akun Facebooknya karena ia merasa itu merupakan cara yang paling tepat untuk membalas perlakuan individu tersebut (Maya, 2015). Penyalahgunaan media sosial yang dilakukan oleh remaja dapat dilakukan baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Nurrahmatin (2020) menyebutkan bahwa beberapa kali ditemukan remaja yang secara sengaja mengirimkan tulisan dan gambar untuk menyindir atau mengejek individu lain. Selain itu, survei yang dilakukan oleh Nofriandi dan Mardianto (2022) kepada 63 remaja pengguna media sosial menunjukkan bahwa banyak dari mereka yang melihat teman sebayanya menuliskan komentar kebencian pada beberapa platform, 98,4% remaja melihat ujaran kebencian mengenai fans club, 87% mengenai politik, 77,8% mengenai agama, dan 58,7% mengenai suku dan budaya. Seluruh kasus, hasil survei, dan perilaku di atas yang dilakukan oleh para remaja tersebut termasuk ke dalam bentuk cyber aggression yang terjadi di media sosial. Penggunaan media sosial yang berlebihan berpotensi menimbulkan penyalahgunaan internet pada remaja dan seringkali berujung pada perilaku cyber aggression (Mardianto et al., 2020a). Lenhart (sebagaimana dikutip dalam Kusumastuti & Mastuti, 2019) menyebutkan bahwa sebanyak 88% remaja pengguna media sosial pernah melihat pengguna lainnya melakukan hal yang kasar di media sosial. Tidak jauh berbeda, Mardianto et al. (2021) menemukan bahwa sebanyak 30,2% atau 88 dari 291 remaja berusia 15-21 tahun menyetujui bahwa mereka pernah melihat temannya berkelahi secara verbal di media sosial. Secara lebih spesifik, Rohman (2016) menyebutkan bahwa di Indonesia, satu dari sepuluh remaja pengguna media sosial mengaku pernah menjadi korban cyber aggression, yaitu mendapatkan komentar hinaan. Hal juga ini didukung oleh penelitian Astuti (2019) yang mendapatkan hasil empat dari delapan remaja SMA mengakui bahwa mereka pernah memberikan komentar kebencian di Instagram. Tambahan lainnya,

penelitian yang dilakukan pada 283 pelajar dengan usia 15-21 menunjukkan bahwa 17,2% atau 48 responden menggunakan media sosial untuk saling menyindir dan menyerang hingga akhirnya menjadi musuh (Mardianto et al., 2019). Individu yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk aktif secara online cenderung mempunyai tingkatan agresi yang jauh lebih tinggi jika daripada individu yang kurang aktif secara online (Mardianto et al., 2019). 24 Peneliti melakukan wawancara singkat pada tiga remaja dengan usia yang berbeda untuk memperkuat fenomena yang terjadi. Remaja perempuan berinisial JH berusia 21 tahun menyebutkan bahwa ketika merasa kesal atau marah pada seseorang, ia sering mencurahkan dan mem- posting konten di Twitter yang berisi kata-kata sindiran untuk menjelekkkan individu tersebut. JH mengakui bahwa perilaku tersebut dilakukan secara spontan karena sudah tersulut emosi dan ia tidak memikirkan konsekuensi yang mungkin terjadi. JH juga beranggapan bahwa apa yang dilakukannya merupakan tindakan yang biasa dilakukan di media sosial karena teman-temannya pun melakukan hal yang sama. Selanjutnya, remaja perempuan berinisial AL berusia 18 tahun menceritakan bahwa ia pernah memberikan komentar dengan menggunakan kata-kata yang kasar kepada salah satu selebgram di Instagram menggunakan fake account . AL melakukan hal itu lantaran tidak menyukai selebgram tersebut dan ia tidak merasa bersalah setelah melakukan hal tersebut. Namun, AL menyebutkan bahwa perilaku tersebut tidak pernah ia lakukan kepada individu di sekitarnya karena ia tidak mau mencari masalah dengan individu yang dikenalnya. Kemudian, remaja laki-laki berinisial ATH berusia 15 tahun mengatakan bahwa ia pernah beradu argumen dengan individu yang tidak dikenalnya di kolom komentar hingga mengeluarkan kalimat yang tidak pantas. Hal tersebut terjadi karena ia merasa tidak setuju dengan komentar yang diberikan oleh individu tersebut sehingga ia membalasnya menggunakan kata-kata yang kasar. ATH merasa tidak dapat menahan rasa kesalnya dan ia pun tidak peduli dengan perasaan individu tersebut ketika membaca komentar kasar yang ia utarakan. Runions et al. (2016) mengartikan cyber aggression sebagai suatu bentuk perilaku berbahaya

dalam bentuk verbal yang dilakukan secara online didorong karena adanya motif untuk mendapatkan emosi positif ( appetitive ) atau mengurangi emosi negatif ( aversive ). Cyber aggression dapat terjadi dalam beberapa bentuk, termasuk agresi verbal secara tertulis, penggunaan gambar yang mengejek atau membahayakan, menyinggung, peniruan identitas, atau pengucilan online (Nocentini et al. sebagaimana dikutip dalam Álvarez-García et al., 2013). Bentuk lain dari cyber aggression, yaitu menghina, mengancam, meneror, mengungkapkan informasi pribadi, menggunakan bahasa yang kasar, melakukan tindakan tidak senonoh, penghinaan melalui postingan yang tidak diharapkan, melalui gambar, rekaman video dan sebagainya yang dilakukan di media sosial dan merugikan korban (Mardianto et al., 2021). Di sisi lain, Runions et al. (2016), melihat cyber aggression atas empat bentuk yang berkaitan dengan motivational valence dan regulatory control , yaitu impulsive aversive aggression, impulsive appetitive aggression, controlled aversive aggression, dan controlled appetitive aggression. Impulsive aversive aggression ialah perilaku yang dilakukan untuk mengurangi emosi negatif tanpa berpikir panjang, bentuk kedua i mpulsive appetitive aggression ialah perilaku yang dilakukan untuk mendapatkan emosi positif tanpa berpikir panjang, selanjutnya c ontrolled aversive aggression ialah perilaku yang dilakukan untuk mengurangi emosi negatif secara terencana dan bentuk terakhir controlled appetitive aggression ialah perilaku yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan emosi positif secara terencana. Dalam kehidupan sehari-hari, perilaku cyber aggression yang kerap kali ditemukan, seperti memberikan komentar negatif terhadap fisik seseorang di media sosial, menggunakan kata-kata yang kasar saat bermain games online , dan sebagainya (Paskarista et al., 2021). Tindakan ini dapat dilakukan oleh siapapun tanpa memandang usia.

**12** Remaja mungkin merasa beberapa tindakan cyber aggression merupakan suatu perilaku yang wajar dilakukan sebagai bahan candaan dengan teman. Padahal perilaku tersebut dapat merujuk pada tindakan cyber aggression jika merugikan dan menyakiti individu lain. Hal tersebut didukung oleh

penelitian yang mengatakan bahwa sejumlah remaja pelaku cyber aggression mempunyai kecenderungan untuk menganggap bahwa perilaku yang dilakukan oleh mereka merupakan suatu tindakan yang wajar (David- Ferdon dan Hertz sebagaimana dikutip dalam Kusumastuti dan Mastuti, 2019). Nyatanya, perilaku tersebut dapat membawa dampak negatif kepada korban maupun pelaku. Kumala & Sukmawati (2020) menyebutkan bahwa setelah melakukan perilaku cyber aggression pelaku akan ketakutan dan malu ketika bertemu teman-temannya karena mereka akan menyalahkannya atas perilaku yang dilakukan (Kumala & Sukmawati, 2020) . Setelah merasa malu dan takut maka akan muncul dampak yang lain yaitu terjadinya penurunan harga diri bagi pelaku (Chang sebagaimana dikutip dalam Syena et al., 2019) . Dampak yang terjadi pada pelaku yaitu akan timbul rasa bersalah yang bekepanjangan dan sulit untuk diatasi (Nofriandi & Mardianto, 2022) Lebih parahnya, perilaku cyber aggression yang dilakukan dapat membuat pelaku terjatuh dalam konsekuensi hukum (Álvarez-García et al., 2013). Faktor-faktor yang memengaruhi terjadinya cyber aggression yang dibagi atas faktor dari luar dan dari dalam. Faktor eksternal, seperti keluarga (gaya pengasuhan) dan lingkungan sekolah yang mungkin menjadi penyebab terjadinya perilaku cyber aggression. Martínez-Ferrer et al. (2019) mengungkapkan bahwa adanya hubungan signifikan antara gaya pengasuhan orang tua, penyesuaian diri di sekolah, dan cyber aggression yang mana anak yang berasal dari keluarga authoritative dan indulgent akan menunjukkan kompetensi akademik yang lebih baik dan keterlibatan keluarga yang lebih besar, sedangkan anak yang berasal dari keluarga authoritarian akan memperlihatkan keterlibatan pada perilaku cyber aggression yang lebih tinggi. Paskarista et al. (2021) juga menyebutkan bahwa remaja yang tumbuh di dalam keluarga yang memiliki pola asuh otoriter menunjukkan keterlibatan yang lebih besar dalam perilaku cyber aggression. Faktor internal berkaitan dengan empati yang rendah dan emosi negatif. Empati menjadi faktor dalam cyber aggression karena remaja yang memiliki keterampilan dalam memahami emosi individu lain memungkinkan mereka

mempunyai kesadaran yang lebih besar terkait bagaimana tindakan mereka dapat berpengaruh terhadap individu lain (Muñoz-Fernández & Sánchez-Jiménez, 2019). Ketika individu tidak memiliki empati maka agresi dan penindasan di dunia maya akan mudah terjadi, seperti mendebatkan, mempermalukan, atau mengekspos komentar-komentar yang bersifat diskriminatif (Mardianto et al., 2020a). Di sisi lain, individu dengan empati yang tinggi akan mengalami rasa bersalah yang lebih besar ketika mereka melakukan cyber aggression (Silfver dan Helkama sebagaimana dikutip dalam Runions, 2013). Faktor emosi memiliki kaitan dengan kondisi emosional atau kerentanan emosional yang remaja miliki. Emosi menjadi salah satu hal yang ikut terlibat dan berperan penting dalam masa perkembangan remaja (Permatasari sebagaimana dikutip dalam Setyawan et al., 2022). Remaja cenderung belum memiliki emosi yang stabil sehingga emosinya mudah berfluktuasi dan berubah. Pada masa tersebut akan muncul hasrat untuk melanggar aturan serta norma-norma sosial di masyarakat yang dilihat sebagai ekspresi emosi pada konflik remaja dalam kepribadian mereka (Mardianto et al., 2020b). Pada masa remaja, mereka akan mengalami banyak penyimpangan moral karena ketidakmampuan mereka untuk memahami emosinya secara tepat dan kesalahan untuk mengekspresikannya, hal ini memiliki kaitan yang erat dengan emotional intelligence remaja (Irfan & Kausar, 2018). Emotional intelligence menjadi salah satu aspek penting dalam membentuk karakter remaja dan untuk menanggapi segala informasi secara tepat ketika melakukan interaksi di media sosial. Paskarista et al. (2021) mengatakan bahwa emotional intelligence berperan penting dalam membentuk kepribadian remaja, emotional intelligence yang rendah dapat membuat struggle dalam memahami emosi diri dan orang lain sehingga sulit untuk berhubungan baik dengan individu lain serta cenderung lebih agresif. Jika remaja tidak mampu mengelola emosi yang dimilikinya dengan baik maka akan sulit untuk menolak dorongan serta emosi negatif yang dirasakannya (Dewi & Savira, 2017). Dalam hal ini, emosi negatif menjadi salah satu penyebab munculnya perilaku cyber aggression karena mudah untuk disamarkan

(Wang et al., 2022). Ketika emosi negatif sudah menguasai diri maka dapat memicu timbulnya perilaku negatif dan media sosial menjadi salah satu sarana untuk remaja dalam melampiaskan emosinya. Daniel (sebagaimana dikutip dalam Dewi & Savira, 2017) mengatakan bahwa remaja sangat mudah untuk meluapkan emosi yang dirasakannya di media sosial tanpa memikirkan dampak yang mungkin terjadi kedepannya. Keyakinan akan kemampuan dalam mengendalikan emosi dan memahami emosi individu lain merupakan bagian yang ada pada emotional intelligence . Emotional intelligence yang stabil membantu remaja dalam mengurangi perilaku menyimpang yang mungkin terjadi. Oleh sebab itu, remaja perlu memiliki kesadaran akan pentingnya emotional intelligence. Trait emotional intelligence menurut Petrides et al. (2016) memiliki kaitan dengan persepsi individu terhadap kemampuan emosionalnya, yaitu seberapa baik individu tersebut yakin bahwa ia dapat memahami, mengelola, serta mengekspresikan emosinya agar bisa beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan menjaga kesejahteraan. Salah satu cara yang bisa remaja lakukan untuk menghindari cyber aggression ialah dengan memiliki emotional intelligence. Remaja dengan emotional intelligence yang baik maka mereka akan mampu untuk memahami dan mengontrol emosinya sehingga dapat mengekspresikan emosi yang mereka rasakan dengan cara yang lebih positif, tidak dengan melakukan sesuatu yang merugikan orang lain (Dewi & Savira, 2017). Artinya, ketika remaja emotional intelligence tinggi maka ia tidak akan melakukan cyber aggression. Dengan kemampuan mengelola, berpikir, dan memahami emosi diri dan orang lain dapat membuat remaja menempatkan emosinya di saat yang tepat, ketika hal tersebut terjadi maka cyber aggression bisa dicegah. Penelitian mengenai pengaruh emotional intelligence terhadap cyber aggression masih sangat sedikit, khususnya di Indonesia. Padahal cyber aggression menjadi fenomena yang sering terjadi khususnya yang dilakukan oleh remaja. Banyak remaja yang masih cenderung abai terhadap penyebab dan dampak cyber aggression . Terlebih lagi, remaja memiliki potensi untuk menjadi calon generasi yang produktif sehingga emotional intelligence menjadi hal penting untuk dimiliki remaja

untuk mencegah terjadinya perilaku cyber aggression. Oleh karena itu, peneliti memilih remaja untuk menjadi subjek dalam penelitian ini. Penelitian-penelitian sebelumnya seperti pada Dewi dan Savira (2017) serta Kusumastuti dan Mastuti (2019), subjek dari kedua penelitian tersebut menggunakan teori dengan konstruk yang berbeda. Selain itu, berbeda dengan kedua penelitian tersebut yang membahas cyber aggression secara umum, pada penelitian ini cyber aggression akan dibahas berdasarkan empat tipe sehingga nantinya setiap partisipan secara spesifik akan memiliki satu tipe tertentu. Sejauh ini belum ada penelitian yang memetakan keempat tipe cyber aggression. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh emotional intelligence terhadap cyber aggression pada remaja dalam bermedia sosial.

**11** 1.2 Rumusan Masalah **1** “Apakah emotional intelligence memiliki pengaruh terhadap cyber aggression pada remaja dalam bermedia sosial”

**11** **21** 1.3 Tujuan Penelitian Mengetahui pengaruh emotional intelligence terhadap cyber aggression pada remaja dalam bermedia sosial. 1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi literatur tambahan dan kajian terkait emotional intelligence untuk mengembangkan ilmu Psikologi dalam ranah klinis dan cyber aggression untuk mengembangkan ilmu Psikologi dalam ranah sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis Penelitian ini memiliki sejumlah manfaat praktis, yaitu:

1. Bagi Remaja Hasil penelitian diharapkan dapat memberi informasi kepada remaja yang membacanya mengenai emotional intelligence sehingga dapat membuat remaja lebih memahami emosi yang ada di dalam diri mereka dan pengaruhnya terhadap perilaku yang akan ditimbulkan.
2. Bagi Orang Tua Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran serta penjelasan pada orang tua terkait perilaku cyber aggression yang marak dilakukan remaja sehingga mereka dapat mengedukasi dan mengingatkan anaknya untuk dapat lebih memilah hal yang baik dan buruk untuk dilakukan di media sosial.
3. Bagi Instansi Pendidikan Hasil penelitian diharapkan berguna untuk menjadi dasar untuk dapat melakukan psikoedukasi atau seminar mengenai emotional intelligence dan cyber aggression dalam upaya

meningkatkan kesadaran remaja. **5 20 33** BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Cyber Aggression 2.1

1 Definisi Cyber Aggression Cyber aggression menurut Grigg (2010)

ialah seluruh bentuk tindakan yang merugikan dan dengan sengaja secara

daring kepada seseorang atau sekelompok tanpa memandang usia. **4** Tindakan-tindakan

yang dilakukan, meliputi mengirimkan pesan yang bersifat menyinggung,

memberikan hinaan, menyebarkan suatu isu, menyamar sebagai individu lain

untuk membuat individu tidak disukai, dan meretas akun online seseorang. Cyber

aggression menggambarkan perilaku negatif secara luas yang mungkin terjadi

ketika individu terlibat dalam perilaku di internet. Selanjutnya, menurut

Nand et al. (2016) mendefinisikan cyber aggression sebagai suatu bentuk

perilaku yang dilakukan di media sosial secara sengaja bertujuan untuk

menyakiti orang lain, seperti melakukan fitnah, flaming, pengucilan,

serta menggunakan kata-kata yang kasar dan berkomentar tidak pantas.

Sementara itu, Runions et al. (2016) mendefinisikan cyber aggression

sebagai tindakan beresiko dalam bentuk verbal yang dilakukan secara

online didorong oleh adanya motif untuk mendapatkan emosi positif (

appetitive) atau mengurangi emosi negatif (aversive). **4** Teori cyber aggression

Runions et al. (2016) dikembangkan dari teori Bjørnebekk et al. (2012)

yang berkaitan dengan angry aggression. Ketiga teori tersebut menunjukkan

kesamaan perilaku agresi yang dilakukan secara online melalui berbagai

media elektronik, yang umumnya dilakukan oleh individu untuk menyakiti

atau melukai individu lain dengan berbagai jenis perilaku di media

sosial, seperti memberikan komentar yang negatif, menyebarkan isu,

menghina, mencemarkan nama baik, dan sebagainya. Ketiga teori yang telah

dipaparkan mempunyai perbedaan, yaitu pada teori Grigg (2010) dan Nand

et al. (2016) perilaku cyber aggression dilakukan oleh individu secara

sengaja. Sementara itu, Runions et al. (2016) mengatakan bahwa cyber

aggression merupakan bentuk perilaku yang dapat dilakukan dengan motif

yang disengaja maupun tidak sengaja. Oleh sebab itu, peneliti memilih

teori Runions et al. (2016) untuk digunakan dalam penelitian karena

dapat memberikan gambaran terkait hal-hal yang terlibat dan berpengaruh

terhadap perilaku cyber aggression baik yang dilakukan secara sengaja maupun tidak. Tambahan lainnya, dalam teori Runions et al. (2016) memperhatikan kondisi emosional individu yang berpengaruh terhadap munculnya perilaku cyber aggression sehingga dapat menjelaskan cyber aggression secara lebih komprehensif dan detail. Sebelumnya, sudah terdapat beberapa penelitian yang menggunakan teori ini, seperti penelitian Paskarista et al. (2021) di Indonesia mengenai authoritarian parenting style, emotional intelligence dan cyber aggression pada mahasiswa dan penelitian Antipina et al. (2019) mengenai cyber aggression dan problematic behavior pada remaja di Rusia. Berdasarkan isinya, penelitian Paskarista et al. (2021) tidak membagi CA ke dalam empat tipe dan menjelaskannya hanya secara general, sedangkan penelitian Antipina et al. (2019) membagi CA sesuai dengan keempat tipe yang ada, tetapi penjelasan yang dijabarkan tidak mendetail pada masing-masing tipenya.

### 2.1.2 Dimensi Cyber Aggression

Dimensi pada teori CA yang diutarakan oleh Runions et al. (2016) didasarkan pada angry aggression, yaitu:

1. Motivational goals atau motivational valence. Dimensi ini fokus pada keadaan emosional individu yang menjadi dasar munculnya perilaku yang agresif. Terdiri atas dua tipe, appetitive dan aversive. Appetitive berhubungan dengan emosi positif yang berfungsi untuk memotivasi dan bertujuan untuk mendapatkan emosi tersebut yang dihasilkan dari agresi. Sementara itu, aversive merupakan emosi negatif, seperti kemarahan dan rasa takut dan bertujuan untuk mengurangi emosi tersebut.
2. Recruitment of self control atau regulatory control. Dimensi ini berkaitan dengan bagaimana individu mempersepsikan perilaku agresifnya sesuai dengan fungsi kognitif. Terdiri atas dua tipe yaitu impulsive dan controlled. Impulsive artinya tindakan yang dilakukan tidak memerhatikan konsekuensi yang akan terjadi terutama dalam jangka panjang. Sementara itu, controlled melibatkan self-control sehingga tindakan yang dilakukan lebih terkendali atau bahkan terencana.

Gambar 2.1 menunjukkan tipologi cyber aggression yang dihasilkan dari dimensi-dimensi tersebut. Gambar 2. 1 Quadripartite Typology of Aggression

(Runions, 2013) Penjelasan untuk masing-masing kuadran berdasarkan Runions et al. (2016), sebagai berikut: a. Impulsive aversive aggression , yaitu tindakan agresi untuk mengurangi emosi negatif dan dilakukan tanpa berpikir panjang. Perilaku atau tindakan dilakukan sebagai suatu respons dari adanya provokasi, untuk menghilangkan rasa malu, dan kondisi emosional lain yang berkaitan dengan perasaan amarah, seperti individu yang menunjukkan kemarahannya ketika merasa terancam. b. Impulsive appetitive aggression , yaitu perilaku atau tindakan agresi yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan emosi positif dan dilakukan tanpa berpikir panjang. Perilaku atau tindakan tersebut dilakukan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan, contohnya mengganggu individu lain dengan menggunakan media sosial untuk kesenangan pribadinya. c. Controlled aversive aggression , yaitu perilaku atau tindakan agresi yang dilakukan oleh individu untuk mengurangi emosi negatif dan dilakukan secara terencana. Perilaku atau tindakan dilakukan sebagai suatu respons dari adanya provokasi dan juga menghilangkan rasa malu yang terjadi sehingga bentuk perilaku yang dilakukan ialah membalas dendam, seperti individu yang menggunakan media sosial untuk balas dendam kepada individu lain yang telah menyakitinya. d. Controlled appetitive aggression , yaitu perilaku atau tindakan agresi yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan emosi positif dan dilakukan secara terencana, seperti individu yang menyerang individu lain di media sosial untuk memuaskan keinginannya. 4 Selain itu, perilaku dilakukan untuk memperoleh pengakuan yang diberikan lingkungan sosial, seperti mendapatkan status sosial .

### 2.1.3 Faktor-faktor Cyber aggression

Terdapat beberapa faktor cyber aggression menurut Runions et al. (2016), yaitu: 1. Tingkat empati yang rendah Isyarat nonverbal yang tidak muncul dalam cyber aggression menyebabkan individu gagal dalam memunculkan empatinya khususnya pada remaja yang masih memiliki empati yang kurang matang (Runions et al., 2016). Remaja menunjukkan rendahnya tingkat empati mereka dalam keadaan normal dan mengalami kesulitan untuk menunjukkan empati terhadap emosi negatifnya (Wied et al. sebagaimana

dikutip dalam Runions, 2013). Rendahnya tingkat empati remaja berkaitan dengan ketidakmampuan mereka dalam berbagi emosi dengan individu lain dan memahami situasi individu lain (Zaki & Ochsner, 2012). Pelaku cyber aggression menunjukkan empati yang cenderung lebih rendah jika dibandingkan dengan teman mereka yang tidak agresif dan remaja yang menjadi korban. Empati kognitif yang dibangun berdasarkan perspektif yang semakin baik dapat menghambat terjadinya cyber aggression pada remaja (Runions, 2013). Individu dengan empati yang tinggi akan mengalami rasa bersalah yang lebih besar ketika mereka melakukan cyber aggression (Silfver dan Helkama sebagaimana dikutip dalam Runions, 2013).

2. Jenis kelamin Jenis kelamin berpengaruh terhadap cyber aggression pada remaja yang mana laki-laki memiliki kecenderungan melakukan cyber aggression di fase remaja akhir, sedangkan perempuan melakukannya di fase remaja awal. Álvarez- García et al. (2017) memperlihatkan bahwa laki-laki lebih sering melakukan cyber aggression daripada perempuan.

3. Parenting styles Umumnya pola asuh orang tua yang salah dapat memberikan dampak negatif bagi remaja. Remaja yang hidup dan tumbuh dalam keluarga dengan pola asuh otoriter menunjukkan lebih besar keterlibatannya dalam perilaku cyber aggression (Paskarista et al., 2021). Selain itu, seringnya orang tua bertengkar di hadapan anak dan terjadinya perilaku kekerasan terhadap anak, seperti memukul yang dilihat atau dialami sang anak dapat sehingga mengakibatkan kecenderungan mereka untuk mengembangkan perilaku agresif.

## 2.2 Emotional Intelligence

### 2.2.1 Definisi Emotional Intelligence

Pengertian EI terbagi atas tiga pendekatan, yaitu kemampuan, kompetensi, dan kepribadian (Higgs, 2004).

10 Emotional intelligence menurut Salovey dan Mayer (1990) ialah suatu bagian yang mencakup kemampuan untuk mempelajari perasaan serta emosi diri dan individu lain, dapat membedakan emosi, dan menggunakan informasi dari emosi tersebut pada proses berpikir serta bertindak dengan bijak. Selanjutnya, konsep emotional intelligence berdasarkan pendekatan kompetensi diperkenalkan oleh Goleman pada tahun 1998. Emotional intelligence menurut Goleman (2005) ialah kemampuan individu untuk mengelola perasaan diri dan

individu lain, memotivasi diri, mengendalikan dorongan hati, dan berempati. Adanya emotional intelligence dapat membuat individu menempatkan emosi yang dirasakannya di posisi yang tepat serta dapat mengelola suasana hatinya. Berkaitan dengan konsep kepribadian, Petrides dan Furnham (2001) mengungkapkan istilah trait emotional intelligence yang berhubungan dengan kemampuan dalam memahami, menilai, dan mengekspresikan emosi. Trait emotional intelligence menurut Petrides et al. (2016) memiliki kaitan dengan persepsi individu terhadap kemampuan emosionalnya, yaitu seberapa baik individu tersebut yakin bahwa ia dapat memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi dalam dirinya untuk bisa menyesuaikan dengan lingkungan sekitar dan menjaga kesejahteraan. Trait emotional intelligence tidak memiliki hubungan dengan dengan konsep kecerdasan, tetapi lebih mencakup pada aspek-aspek kepribadian yang berhubungan dengan perasaan yang diukur melalui self report (Petrides et al., 2007). Ketiga teori tersebut memiliki perbedaan atas pendekatannya, Salovey dan Mayer (1990) mengarah pada kemampuan individu untuk mempelajari emosi diri sendiri serta dan menggunakan informasi tersebut untuk mengarahkan dalam proses berpikir, sedangkan Goleman (2005) mendefinisikan emotional intelligence lebih mengarah pada suatu kompetensi. Kedua teori tersebut memiliki kaitan dengan ability EI yang dapat diukur menggunakan performance based test. Sementara itu, Petrides dan Furnham (2001) mengungkapkan emotional intelligence sebagai bentuk dari kepribadian. Berbeda dengan Salovey dan Mayer (1990) serta Goleman (2005), teori trait emotional intelligence yang dikemukakan oleh Petrides dan Furnham (2001) dapat diukur dengan menggunakan self report. Pada penelitian ini teori emotional intelligence yang digunakan ialah teori Petrides dan Furnham (2001) yang melihat EI sebagai suatu sifat dan kepribadian yang berpengaruh pada perilaku dan tindakan individu. Teori lainnya lebih menekankan emotional intelligence sebagai kemampuan untuk memahami dan mengendalikan emosi yang berkaitan dengan proses kognitif. Atas hal tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan teori Petrides dan Furnham (2001) karena dapat menggambarkan

persepsi individu terhadap kondisi emosionalnya yang kemudian memengaruhi potensi timbulnya suatu perilaku berdasarkan kondisi emosi tersebut. Selain itu, alasan lain peneliti menggunakan teori trait emotional intelligence Petrides dan Furnham (2001) karena teori tersebut menjadi teori yang terbaru dibandingkan dengan teori lainnya. Meskipun tergolong teori baru, teori Petrides dan Furnham (2001) telah teruji dan digunakan oleh banyak peneliti lainnya dalam berbagai negara dan setting . Hal ini dibuktikan dari beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan teori trait emotional intelligence milik Petrides dan Furnham (2001), antara lain dilakukan oleh Kaliska & Pellitteri (2023) pada remaja di Slovakia, penelitian Noviani & Diantina (2021) pada gamers di kota Bandung, penelitian Arbi & Syarifah (2018) pada atlet basket profesional di Indonesia, penelitian Marinaki et al. (2017) pada staff akademik di Universitas Publik Greek, dan penelitian Argyriou et al. (2016) pada remaja di Attica, Greece. **23** 2.2 **23** 2 Dimensi Emotional Intelligence Trait emotional intelligence Petrides (2009) memiliki empat dimensi utama serta satu dimensi tambahan. Dimensi-dimensi tersebut menjadi ciri-ciri pokok individu yang dinyatakan cerdas secara emosionalnya. Pada setiap dimensi, terdiri atas beberapa facets . Facets merupakan penjelasan yang lebih mendalam dari suatu dimensi sehingga tidak dapat dipisahkan dari dimensi tersebut. Dalam teori Petrides memiliki empat dimensi, sebagai berikut:

1. Emotionality Kemampuan individu untuk mengukur pemahaman emosi dirinya serta individu lain, secara tepat mampu mengomunikasikan terkait apa yang dirasakan dan dipikirkannya kepada individu lain, melihat suatu hal dari sudut pandang individu lain, serta mempunyai hubungan emosional yang baik dengan individu lain disekitarnya. Pada intinya, individu yang memiliki emotionality yang baik mereka akan mempunyai hubungan baik dengan perasaan sendiri atau orang lain. Ketika individu tidak memiliki emotionality yang baik maka mereka akan kesulitan untuk mengetahui dan merasakan emosi mereka sendiri dan untuk mengekspresikannya kepada orang lain. **5**

Terdapat empat facets , antara lain:  Trait empathy , individ

u memandang dirinya mampu merasakan apa yang dirasakan individu lain. ☒ Emotion expression , individu memandang dirinya mampu mengungkapkan emosi yang mereka miliki. ☒ Emotion perception , individu memandang dirinya mampu memahami perasannya dan individu lain. ☒ Relationship , individu memandang dirinya mampu mempertahankan hubungan pribadi yang dimilikinya. 2.

Sociability Kemampuan untuk terbuka pada individu lain mengenai apa yang dirasakan, dipikirkan, dan diinginkan. Selain itu, memiliki kepekaan, dapat bersosialisasi dan memengaruhi individu lain, serta memahami dan mengelola emosi yang dimiliki individu lain. Pada dimensi sociability lebih menekankan pada hubungan dan pengaruh sosial. Individu yang memiliki sociability yang baik mereka dapat dengan baik melakukan interaksi sosial, menjadi listener yang baik, dapat melakukan komunikasi secara jelas dan percaya diri. Sementara itu, individu yang memiliki sociability yang buruk mereka cenderung tidak mempunyai kepercayaan diri dan keyakinan pada hal yang mereka katakan di situasi sosial sehingga seringkali membuat mereka dianggap pendiam dan pemalu. Dalam dimensi sociability terdapat 3 facets , antara lain: ☒ Emotion management , yaitu individu yang menganggap dirinya dapat memengaruhi individu lain. ☒ Social awareness , yaitu individu yang memandang dirinya terampil dalam melakukan sosialisasi, ☒ Assertivess , yaitu individu yang memandang dirinya mempunyai pendirian yang kuat dan jujur. 3. Self Control Kemampuan untuk mengendalikan perasaan serta kondisi emosi dalam setiap waktu, baik pendek, menengah, maupun panjang. Individu mampu untuk mengontrol keinginan serta dorongan yang ada dalam dirinya, serta menentukan coping stress yang tepat. Individu yang mempunyai self control yang baik mereka akan dapat mengendalikan impuls antara dorongan dan keinginan mereka. Selain itu, mereka juga mampu untuk mengendalikan tekanan serta stress eksternal. Sementara itu, individu yang tidak memiliki self control yang baik mereka memiliki kerentanan terhadap perilaku impulsif. Pada dimensi self control terdapat tiga facets , antara lain: ☒ Emotion regulation , yaitu individu memandang dirinya mampu

u mengendalikan emosi yang dimilikinya. ☒ Stress management , yaitu individu memandang dirinya untuk dapat mengelola stress yang dialaminya. ☒ Impulsiveness , yaitu individu memandang dirinya untuk tidak gampang menyerah. 4. Well being Kemampuan individu dalam memiliki pandangan yang positif terhadap dirinya dan pencapaiannya selama hidupnya, bersyukur serta menikmati hal yang saat ini terjadi dan tetap mempunyai sikap yang positif akan masa depannya. Di sisi lain, individu yang memiliki well being yang buruk maka akan merasakan kekecewaan dengan hidupnya saat ini serta memiliki harga diri yang rendah. Pada dimensi well being terdapat tiga facets , antara lain: ☒ Trait optimism , yaitu individu memandang dirinya untuk bersikap dengan positif dan untuk percaya diri. ☒ Trait happiness , yaitu individu memandang dirinya memiliki kepuasan dan kebahagiaan atas hidupnya. ☒ Self esteem , yaitu individu memandang dirinya dengan kepercayaan diri. 5. Auxiliary Facets Dalam emotional intelligence terdapat beberapa facet tambahan yang tidak terhubung dengan suatu dimensi tertentu, tetapi berhubungan langsung dengan emotional intelligence. Beberapa facet tersebut, ialah: ☒ Adaptability , yaitu individu yang dapat beradaptasi dengan lingkungan atau kondisi baru ☒ Self motivation , yaitu individu yang mempunyai kemampuan dalam memotivasi dirinya untuk melakukan sesuatu, mencapai suatu tujuan tertentu, dan menyelesaikan tugas yang dimilikinya. 2.2.3 Faktor-faktor Emotional Intelligence Terdapat beberapa faktor trait emotional intelligence , yaitu: 1. Kepribadian Petrides et al. (2007) mengungkapkan bahwa EI ialah konstruk yang dipengaruhi oleh aspek-aspek kepribadian. Hal tersebut terjadi dengan memengaruhi kemampuan individu dalam mengendalikan dan memahami emosi dirinya dan individu lain. 2. Jenis kelamin Berdasarkan penelitian Petrides dan Furnham (2000) ditemukan bahwa dalam keterampilan sosial, perempuan mempunyai nilai yang lebih besar daripada laki-laki. Akan tetapi, secara umum emotional intelligence perempuan dan laki-laki tidak memiliki perbedaan secara signifikan. 3. Self estimated Emotional intelligence memiliki hubungan yang positif dengan self estimated (Petrides & Furnham, 2000).

5 Hal ini menandakan bahwa individu dengan EI tinggi mereka memiliki pengetahuan mengenai karakter dan kemampuannya. Di sisi lain, individu dengan EI yang rendah mereka akan memiliki pandangan yang tidak tepat mengenai kecerdasan emosionalnya.

2.3 Kerangka Berpikir Remaja disebut sebagai pengguna media sosial terbanyak di Indonesia. Akan tetapi, mereka justru sering kali menyalahgunakannya, seperti menyebarkan foto atau video yang tidak senonoh, menghina, mengancam, mengucilkan, dan memposting kalimat yang negatif seperti sindiran (Mishna et al., 2018). Penelitian yang dilakukan pada 283 pelajar dengan usia 15-21 menunjukkan bahwa 17,2% atau 48 responden menggunakan media sosial untuk saling menyindir dan menyerang hingga akhirnya menjadi musuh (Mardianto et al., 2019). Tindakan-tindakan yang remaja lakukan tersebut termasuk ke dalam bentuk cyber aggression karena dilakukan secara online dan bertujuan untuk mendapatkan emosi positif atau negatif (Runions et al., 2016).

12 Remaja mungkin merasa beberapa tindakan cyber aggression merupakan suatu perilaku yang wajar dilakukan sebagai bahan candaan dengan teman. Padahal perilaku tersebut dapat merujuk pada tindakan cyber aggression jika merugikan dan menyakiti individu lain. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang mengatakan bahwa sejumlah remaja pelaku cyber aggression mempunyai kecenderungan untuk menganggap bahwa perilaku yang dilakukan oleh mereka merupakan suatu tindakan yang wajar (David-Ferdon dan Hertz sebagaimana dikutip dalam Kusumastuti dan Mastuti, 2019). Cyber aggression dipengaruhi oleh sejumlah faktor salah satunya emosi yang dimiliki remaja. Remaja cenderung belum memiliki emosi yang stabil sehingga emosinya mudah berfluktuasi dan berubah. Irfan & Kausar (2018) mengatakan bahwa penyimbangan moral karena adanya kesalahan dalam mengekspresikan emosi atau ketidakmampuan untuk memahami emosi secara efektif memiliki kaitan dengan EI yang remaja miliki. Emotional intelligence menjadi suatu aspek yang terlibat dalam membentuk karakter remaja dan memberikan respons terhadap seluruh informasi secara tepat ketika berinteraksi di media sosial. Jika remaja tidak mampu mengelola emosi yang dimilikinya dengan baik maka akan sulit

untuk menolak dorongan serta emosi negatif yang dirasakannya (Dewi & Savira, 2017). Dalam hal ini, emosi negatif menjadi salah satu penyebab munculnya perilaku cyber aggression karena mudah untuk disamakan (Wang et al., 2022). Ketika emosi negatif sudah menguasai diri maka dapat memicu timbulnya perilaku negatif dan media sosial menjadi salah satu sarana untuk remaja dalam melampiaskan emosinya. Emotional intelligence yang stabil membantu remaja dalam mengurangi perilaku menyimpang yang mungkin terjadi. Oleh sebab itu, remaja perlu memiliki kesadaran akan pentingnya emotional intelligence. Trait emotional intelligence menurut Petrides et al. (2016) memiliki kaitan dengan persepsi individu terhadap kemampuan emosionalnya, yaitu seberapa baik individu tersebut yakin bahwa ia dapat memahami, mengelola, serta mengekspresikan emosinya agar bisa beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan menjaga kesejahteraan. Remaja dengan emotional intelligence yang baik maka mereka akan mampu untuk memahami dan mengontrol emosinya sehingga dapat mengekspresikan emosi yang mereka rasakan dengan cara yang lebih positif, tidak dengan melakukan sesuatu yang merugikan orang lain (Dewi & Savira, 2017). Selain itu, ketika remaja memiliki emotional intelligence yang baik maka mereka memiliki kontrol diri yang tinggi untuk menjaga emosinya di internet (media sosial) (Kusumastuti & Mastuti, 2019). Berbeda dengan remaja yang memiliki emotional intelligence yang rendah mereka akan kesulitan untuk mengontrol emosinya sehingga dapat memunculkan perilaku yang negatif. Dengan demikian, remaja yang memiliki emotional intelligence yang tinggi maka mereka akan mampu untuk mengendalikan dirinya untuk tidak melakukan perilaku cyber aggression dalam bermedia sosial yang dapat merugikan individu lain. Gambar 2.2 menunjukkan kerangka berpikir dalam penelitian ini. Gambar 2.2 Kerangka Berpikir 2.4 Hipotesis Atas pemaparan teori yang ada, pada penelitian terdapat empat hipotesis antara lain: Hipotesis 1: H<sub>01</sub> : Tidak terdapat pengaruh emotional intelligence terhadap impulsive aversive aggression pada remaja dalam bermedia sosial. H<sub>a1</sub> : Emotional intelligence berpengaruh negatif yang signifikan terhadap impulsive

aversive aggression pada remaja dalam bermedia sosial. Hipotesis 2: H 02 : Tidak terdapat pengaruh emotional intelligence terhadap controlled aversive aggression pada remaja dalam bermedia sosial. H a2 : Emotional intelligence berpengaruh negatif yang signifikan terhadap controlled aversive aggression pada remaja dalam bermedia sosial. Hipotesis 3: H 03 : Tidak terdapat pengaruh emotional intelligence terhadap controlled appetitive aggression pada remaja dalam bermedia sosial. H a3 : Emotional intelligence berpengaruh negatif yang signifikan terhadap controlled appetitive aggression pada remaja dalam bermedia sosial. Hipotesis 4: H 04 : Tidak terdapat pengaruh emotional intelligence terhadap impulsive appetitive aggression pada remaja dalam bermedia sosial. H a4 : Emotional intelligence berpengaruh negatif yang signifikan terhadap impulsive appetitive aggression pada remaja dalam bermedia sosial.

1 6 7 9 11 20 26 > BAB III

METODE PENELITIAN 3.1 Pendekatan Penelitian Desain penelitian kuantitatif menjadi desain yang digunakan. 1 2 > Penelitian kuantitatif ialah penelitian yang didasari oleh variabel pengukuran pada setiap partisipan untuk memperoleh skor berupa nilai dalam bentuk angka yang secara statistik akan dilakukan analisis untuk diinterpretasikan (Gravetter & Forzano, 2018). Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian karena dalam prosesnya pengumpulan data akan dilakukan analisis secara statistik. 3.2 Variabel Penelitian Cyber Aggression (CA) dan Emotional Intelligence (EI) merupakan variabel dalam penelitian ini. 15 > Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang diberikan oleh variabel emotional intelligence sebagai variabel independen (IV) terhadap cyber aggression sebagai variabel dependen (DV).

3.2.1 Definisi Operasional Cyber Aggression CA diartikan secara operasional sebagai skor setiap tipe perilaku yang ada di dalam Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ). CATQ disusun oleh Runions et al. (2016) yang mengukur dua dimensi, yaitu motivational goals dengan 2 tipe, appetitive dan aversive serta dimensi recruitment of self control dengan dua tipe, yaitu impulsive dan controlled. Ketika mendapatkan skor tinggi pada tipe CA tertentu memperlihatkan tingkat CA

yang tinggi di tipe tersebut. 3.2.2 Definisi Operasional Emotional Intelligence EI diartikan sebagai skor total yang dihasilkan dari Trait Emotional Intelligence Questionnaire Short Form (TEIQue-SF). TEIQue-SF disusun sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Petrides (2009) dan terdapat empat dimensi yang diukur, yaitu emotionality, well being, sociability, self control serta dua facets tambahan meliputi adaptability dan self motivation . 18 Ketika mendapatkan skor total EI yang tinggi memperlihatkan tingkat EI yang tinggi, begitu pula sebaliknya skor yang rendah memperlihatkan EI rendah. 3.3 Populasi dan Sampel Partisipan yang terlibat ialah remaja yang memiliki rentang usia 15-21 tahun sesuai dengan batasan remaja menurut (Santrock, 2019). Peneliti menggunakan batasan usia tersebut karena di Indonesia pengguna media sosial terbanyak didominasi oleh remaja dengan usia 15 tahun ke atas dan 21 tahun sebagai batasan akhir usia remaja sesuai teori (Santrock, 2019). Kemudian, tidak ditemukan jumlah populasi remaja pengguna media sosial secara spesifik sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan populasi remaja secara umum karena dianggap masih mewakili karakteristik. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh BPS pada tahun 2022 populasi remaja di Indonesia sebanyak 44,653 juta penduduk dengan usia 15-24 tahun (BPS, 2023) . 1

2 6 7 19 Sesuai dengan data tersebut, jumlah sampel ditentukan dengan mengacu pada tabel Issac dan Michael (sebagaimana dikutip dalam Sugiyono, 2015) dengan taraf kesalahan sebesar 5%. Untuk itu, jumlah minimal sampel yang terlibat sebanyak 345 individu. 9 25 Teknik yang digunakan dalam menentukan partisipan ialah nonprobability sampling dengan jenis convenience sampling .

14 Pada teknik nonprobability sampling individu memiliki peluang yang tidak pasti untuk terpilih, mereka memiliki kesempatan yang berbeda untuk dapat dipilih menjadi subjek dalam penelitian (Gravetter & Forzano, 2018) . Di sisi lain, convenience sampling digunakan pada saat sampel diambil dengan menentukan subjek yang mudah didapatkan dan menyetujui untuk dilibatkan (Gravetter & Forzano, 2018). Pengambilan sampel peneliti lakukan menggunakan dua cara, yaitu secara online dengan mengedarkan link Google

form kuesioner melalui beberapa jenis media sosial serta secara langsung tutun ke lapangan. Subjek pada penelitian ini memiliki sejumlah karakteristik, yaitu: 1.

22 Remaja yang memiliki usia 15-21 tahun. 2. Memiliki akun media sosial. 3.

Pengguna aktif media sosial (WhatsApp, Instagram, Facebook, TikTok, Telegram, Twitter, Youtube, dsb). 4. Menggunakan media sosial dengan minimal 1 jam.

3.4 Instrumen Penelitian Dua instrumen penelitian yang digunakan ialah Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ) untuk variabel CA serta Trait Emotional Intelligence Questionnaire Short Form (TEIQue-SF) untuk variabel EI.

4 1 Deskripsi Instrumen Cyber-Aggression Typology

Questionnaire (CATQ) CATQ menjadi alat ukur yang digunakan untuk mengukur CA. Alat

ukur ini dikembangkan oleh Runions et al. (2016) dengan cronbach's alpha sebesar 0,870. CATQ mengukur dua dimensi dari perilaku CA yang

terdiri dari motivational goals dan regulatory control. Kedua dimensi tersebut menghasilkan tipologi CA yang terbagi ke dalam 4 tipe CA,

yaitu Impulsive Aversive Aggression (IAV), Impulsive Appetitive Aggression (IAP), Controlled Aversive Aggression (CAV), dan Controlled Appetitive Aggression (CAP).

Terdapat 29 aitem dalam CATQ yang mana aitem-aitem tersebut disusun berdasarkan variasi antar dimensi motivational goals dan recruitment of self control sehingga membentuk keempat tipe CA.

Pengukuran skala likert digunakan dalam instrumen CATQ yang memiliki rentang 1 dengan pernyataan (Sangat tidak setuju) hingga 4 (Sangat setuju).

Perolehan skor dihasilkan dengan menjumlahkan setiap tipe perilaku cyber aggression. Ketika mendapatkan skor tinggi pada tipe CA tertentu

memperlihatkan tingkat CA yang tinggi di tipe tersebut. Tabel 3.1

menunjukkan blueprint CATQ. Tabel 3. 1 Blueprint CATQ Tipe Cyber

Aggression Nomer Aitem Jumlah Aitem Impulsive aversive aggression 1, 2,

3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 12 Controlled aversive aggression

13, 14, 15, 16, 17, 18 6 Controlled appetitive aggression 19, 20,

21, 22, 23, 24 6 Impulsive appetitive aggression 25, 26, 27, 28, 29

5 Total 29 3.4.2 Pengujian Psikometri Alat Ukur Cyber-Aggression Typology

Questionnaire (CATQ) Pengujian psikometri alat ukur CATQ dilakukan untuk

dapat mengetahui kevalidan serta nilai reliabel alat ukur tersebut. Sebelum melakukan uji psikometri, peneliti melakukan pilot study terlebih dahulu yang dilakukan pada tanggal 7 Desember 2023 sampai dengan 18 Desember 2023. Pilot study merupakan pengujian untuk dapat melihat kuesioner yang telah disusun baik dan layak atau tidak dengan menyebarkan kuesioner pada sejumlah partisipan. Dalam penelitian ini, pilot study dilakukan menggunakan Google form dan disebarakan secara online. Pengujian psikometri dilakukan pada total 68 remaja. Setelah itu, uji reliabilitas akan dilakukan peneliti dengan menggunakan software JASP 0.18.3.0. dan uji validitas dengan metode content validity yang melibatkan expert judgement . Selain itu, uji keterbacaan dilakukan pada 5 remaja. a. Uji Validitas Uji validitas ialah pengujian yang dilakukan untuk melihat kesiapan alat ukur terhadap konstruk yang ingin diukur, apakah telah mengukur konstruk yang akan diukur (Shultz et al., 2014). Pengujian validitas pada alat ukur CATQ dilakukan dengan metode content validity . Metode tersebut menggunakan penilaian dari expert judgement (Shultz et al., 2014). Expert judgement yang dilibatkan dalam penelitian ialah dosen pembimbing. **4 6** Peneliti bersama dengan expert judgement menyesuaikan bahasa pada setiap aitem sesuai dengan konteks penelitian yang dilakukan. Setelah melakukan pengecekan pada setiap aitemnya dengan expert judgement terdapat beberapa aitem yang perlu diubah kalimatnya. Perubahan aitem secara detail dapat dilihat pada lampiran 2. Uji keterbacaan peneliti lakukan dengan meminta bantuan kepada lima subjek yang sesuai dengan karakteristik untuk mengisi kuesioner. Peneliti melakukan pengujian ini untuk memastikan bahwa subjek memahami keseluruhan aitem dalam alat ukur tersebut dengan baik. Hasil uji keterbacaan memperlihatkan bahwa secara garis besar subjek memahami aitem-aitem yang terdapat dalam alat ukur CATQ dengan baik, tetapi terdapat satu aitem yang kurang dapat dipahami oleh responden pada saat uji keterbacaan, yaitu aitem 25. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi aitem dengan bantuan expert judgement . Berdasarkan dengan hasil dari pengujian content validity maka

dapat disimpulkan alat ukur CATQ valid untuk digunakan karena telah disesuaikan dengan dimensi dalam CATQ. b. Uji Reliabilitas Pengujian reliabilitas bertujuan mengetahui kualitas alat ukur CATQ dengan menggunakan teknik cronbach's alpha. Adapun reliabilitas ialah pengujian untuk melihat sejauh suatu mana alat ukur dapat memperoleh hasil yang konsisten (Shultz et al., 2014) . Pengujian dilakukan secara online dengan menyebarkan kuesioner yang dilakukan kepada 68 remaja dan data yang didapatkan diuji dengan menggunakan software JASP 0.18.3.0. Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan, hasilnya didapatkan bahwa koefisien reliabilitas alpha 0,951 yang menunjukkan koefisien ekuivalensi dengan error content sampling 0,049 yang berdasarkan batasan koefisien reliabilitas >0,70 menurut Shultz et al. (2014), artinya skor tes alat ukur CATQ reliabel. Untuk itu, dapat dikatakan bahwa aitem-aitem pada tes alat ukur CATQ akan menghasilkan skor yang sama satu sama lain. Peneliti juga melakukan pengujian reliabilitas pada masing-masing tipe yang ada dalam CATQ untuk mengetahui seberapa reliabel alat ukur tersebut. Hasilnya ditunjukkan pada tabel 3.2 dan keempat tipe tersebut memiliki nilai koefisien reliabilitas alpha >0,70 yang menurut batasan Shultz et al. (2014), artinya skor tes alat ukur CATQ pada setiap tipe CA reliabel. Oleh karena itu, alat ukur CATQ dapat dikatakan reliabel baik secara keseluruhan aitemnya maupun dilihat dari masing-masing tipenya.

Tabel 3. 2 Pengujian Reliabilitas pada Setiap Tipe dalam CATQ Tipe Cronbach's alpha Impulsive Aversive Aggression (IAV) 0,875 Controlled Aversive Aggression (CAV) 0,881 Controlled Appetitive Aggression (CAP) 0,911 Impulsive Appetitive Aggression (IAV) 0,822 c. Analisis Aitem Analisis aitem pada CATQ dilakukan dengan melihat nilai item-rest correlation di setiap aitem pada software JASP 0.18.3.0. **2** Jika aitem tersebut memiliki nilai >0,25 maka aitem tersebut dikatakan dapat membedakan dengan baik, begitupun sebaliknya (Azwar, 2012). Pada alat ukur CATQ tipe IAV memiliki rentang nilai 0,396 hingga 0,720, tipe CAV memiliki rentang nilai 0,649 hingga 0,751, tipe CAP memiliki rentang nilai 0,663

hingga 0,817, dan tipe IAP memiliki rentang nilai 0,425 hingga 0,741.

Pada masing-masing tipe tersebut semua aitemnya memiliki nilai  $>0,25$  yang artinya aitem-aitem tersebut dapat membedakan dengan baik sehingga tidak ada yang perlu dieliminasi. Pada lampiran 5 memuat informasi terkait

hasil analisis aitem CATQ pada setiap tipe. 3.4.3 Deskripsi Instrumen

Trait Emotional Intelligence Questionnaire (TEIQue) – Short Form TEIQue-S

F merupakan alat ukur dalam mengukur EI dalam bentuk trait. Alat ukur

ini dikembangkan oleh Petrides (2009). Terdapat 30 aitem dalam TEIQue-SF

yang terbagi atas 8 aitem emotionality, 6 aitem sociability, 6

aitem self control, 4 aitem facets tambahan, dan 6 aitem well

being. Sebelumnya, Febriana dan Fajrianti (2021) sudah mengadaptasi

TEIQue-SF ke dalam bahasa Indonesia oleh dan mendapatkan cronbach's

alpha sebesar 0,921. Instrumen TEIQue-SF menggunakan pengukuran skala

likert yang memiliki rentang 1 dengan pernyataan (Sangat tidak setuju)

hingga 7 (Sangat setuju). Perolehan skor total didapatkan dengan

melakukan penjumlahan keseluruhan aitem. Jika skor total yang subjek

dapatkan semakin tinggi artinya tingkat EI yang dimiliki pun semakin

tinggi. Tabel 3.3 memperlihatkan blueprint TEIQue-SF

Tabel 3.3 Blueprint TEIQue-SF Sebelum Analisis Aitem

Dimensi Nomer Aitem Jumlah Aitem

Favorable Unfavorable Emotionality 1, 6, 17, 23 2, 8, 16, 28 8 Self

Control 15, 19, 30 4, 22, 25 6 Sociability 9, 11, 21 7, 13, 26

6 Well Being 20, 24, 27 5, 10, 12 6 Auxilary 3, 29 14, 18 4

Total 15 15 30 3.4.4 Pengujian Psikometri Alat Ukur Trait Emotional

Intelligence Questionnaire (TEIQue) – Short Form Pengujian psikometri pad

a TEIQue-SF memiliki langkah-langkah yang tidak jauh berbeda dengan alat

ukur sebelumnya. Pada langkah awal, dilakukan pilot study dengan

keterlibatan 68 subjek. Selanjutnya, hasil dari pengumpulan data tersebut

diolah dengan melakukan uji reliabilitas pada software JASP 0.18.3.0. 2 9 30 Kemudian,

uji validitas dilakukan dengan metode content validity yang melibatkan expert judgement.

Selain itu, uji keterbacaan dilakukan pada 5 remaja. a. Uji

Validitas Pengujian validitas pada TEIQue-SF dilakukan menggunakan tahapan

yang sama, yaitu menggunakan metode content validity . Metode tersebut menggunakan penilaian dari expert judgement (Shultz et al., 2014). Expert judgement yang dilibatkan dalam penelitian ialah dosen pembimbing. **4 6** Peneliti bersama dengan expert judgement menyesuaikan bahasa pada setiap aitem sesuai dengan konteks penelitian yang dilakukan. Setelah melakukan pengecekan pada setiap aitemnya dengan expert judgement terdapat beberapa aitem yang perlu diubah kalimatnya. Pada lampiran 4 berisi perubahan aitem secara detail. Uji keterbacaan peneliti lakukan dengan meminta bantuan kepada lima subjek yang sesuai dengan karakteristik untuk mengisi kuesioner. Peneliti melakukan pengujian ini untuk memastikan bahwa subjek memahami keseluruhan aitem dalam alat ukur tersebut dengan baik. Hasil uji keterbacaan menunjukkan bahwa terdapat empat aitem, aitem 1, 6, 11, dan 24 yang kurang dapat dipahami oleh responden. Oleh karena itu, peneliti melakukan revisi aitem dengan bantuan expert judgement agar aitem-aitem tersebut dapat lebih mudah dipahami oleh subjek. Berdasarkan dengan hasil dari pengujian content validity maka dapat disimpulkan alat ukur TEIQue-SF valid untuk digunakan karena telah disesuaikan dengan dimensi dalam TEIQue-SF. b. Uji Reliabilitas Pengujian reliabilitas dilakukan dengan maksud mengetahui kualitas alat ukur TEIQue-SF dengan menggunakan teknik cronbach's alpha. Pengujian dilakukan dengan tahapan dan metode yang serupa, yaitu menyebarkan kuesioner terlebih dahulu kepada 68 subjek dan menguji datanya menggunakan software JASP 0.18.3.0. Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan, hasilnya didapatkan bahwa koefisien reliabilitas alpha 0,872 yang menunjukkan koefisien ekuivalensi dengan error content sampling 0,128 yang berdasarkan batasan koefisien reliabilitas >0,70 menurut Shultz et al. (2014), artinya skor tes alat ukur TEIQue-SF dapat dikatakan reliabel. Untuk itu, dapat dikatakan bahwa aitem-aitem pada tes alat ukur TEIQue-SF akan menghasilkan skor yang sama satu sama lain. c. Analisis Aitem Analisis aitem pada TEIQue-SF dilakukan dengan melihat nilai item-rest correlation di setiap aitem pada software JASP 0.18.3.0. **2** Jika aitem tersebut memiliki nilai >0,25 maka aitem tersebut

dikatakan dapat membedakan dengan baik, begitupun sebaliknya (Azwar, 2012). Pada alat ukur TEIQue-SF memiliki rentang nilai -0,178 hingga 0,721, terdapat empat aitem dengan nilai dibawah 0,25 yaitu pada aitem 2, 23 dari dimensi Emotionality dan aitem 4, 22 dari dimensi Self Control. Keempat aitem tersebut tidak dapat membedakan dengan baik sehingga perlu untuk dieliminasi. Setelah dilakukan analisis aitem dengan mengeliminasi keempat aitem tersebut, terjadi peningkatan pada koefisien reliabilitas alpha menjadi 0,903 dengan rentang nilai 0,255 hingga 0,695. Lampiran 6 berisi hasil analisis aitem TEIQue-SF secara detail. Pada tabel 3.4 menunjukkan finalisasi aitem-aitem alat ukur TEIQue-SF yang digunakan dalam penelitian setelah melakukan analisis aitem. Tabel 3. 4 Blueprint TEIQue-SF Setelah Analisis Aitem

Dimensi	Nomer Aitem	Jumlah Aitem
Favorable	1, 6, 17, 8, 16, 28	6
Emotionality	15, 19, 30, 25, 4	5
Sociability	9, 11, 21, 7, 13, 26	6
Well Being	20, 24, 27, 5, 10, 12	6
Auxiliary	3, 29, 14, 18	4
Total		14

26

### 3.5 Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan beberapa teknik analisis data pada penelitian, yaitu:

1. Statistik Deskriptif Teknik analisis yang untuk mendeskripsikan, merangkum, dan menyederhanakan hasil yang diperoleh dari penelitian (Gravetter & Forzano, 2018). Terdapat beberapa hal yang bisa dilihat, seperti usia, jenis kelamin, domisili, status pendidikan, tipe media sosial yang sering digunakan, dan durasi menggunakan media sosial dalam sehari. Terdapat beberapa hal yang akan dilihat pada teknik ini, yaitu nilai dari mean, minimum serta maksimum, dan standar deviasi.
2. Uji Asumsi Terdapat 4 tahap pengujian asumsi yang perlu dipenuhi sebagai syarat untuk dapat melakukan analisis regresi linear sederhana, yaitu:
  - a. Uji Normalitas Pengujian ini memiliki maksud untuk memastikan sisa kesalahan (residu error) terdistribusi normal dan apakah variabel terikat (dependen) berdistribusi normal. **8** Ketika data memiliki nilai  $p > 0,05$ , maka data tersebut dapat dikatakan normal (Goss-Sampson, 2020).
  - b. **1** Uji Linearitas Pengujian dilakukan menggunakan Q-Q plot untuk melihat hubungan linear yang terjadi antara variabel dependen dan independen dengan

memastikan bahwa kedua variabel pada penelitian berada di satu titik garis diagonal yang sama (Goss-Sampson, 2020). c. Uji Homoskedastisitas Uji asumsi homoskedastisitas digunakan untuk memverifikasi bahwa kedua variabel memiliki varians yang setara. Jika kedua data variansnya setara maka memiliki asumsi bahwa varians data di sekitar garis regresi sifatnya serupa pada semua titik data. Untuk mengetahui varians data, dapat dilakukan dengan scatter plots untuk melihat penyebaran datanya (Goss- Sampson, 2020). d. Uji Independensi Error Uji independensi error tujuannya mengonfirmasi bahwa satu data tidak terpengaruhi oleh data yang lain (independen). Untuk melihat independen data, dapat dilakukan dengan menggunakan Durbin-Watson, suatu data dapat dikatakan independen jika memiliki nilai antara rentang 1-3 (Goss- Sampson, 2020). 17 3. Uji Hipotesis Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis regresi. Teknik regresi bertujuan mengetahui besaran pengaruh suatu variabel tertentu terhadap variabel lainnya yang ada dalam penelitian. Namun, jika ingin menggunakan teknik tersebut maka perlu memenuhi keempat uji asumsi terlebih dahulu, ketika salah satunya tidak terpenuhi pengujian yang harus dilakukan ialah uji regresi logistik (Field, 2018). Terdapat empat pengujian untuk melakukan uji regresi logistik, antara lain goodness of fit test , overall model fit , matriks klasifikasi, dan nagelkerke's r square .

3.6 Prosedur Penelitian Terdapat sejumlah langkah dalam menjalankan penelitian ini, yaitu: 1. Langkah pertama, peneliti menyusun kuesioner menggunakan Google form . Pada kuesioner, peneliti akan mencantumkan penjelasan serta persetujuan untuk memastikan bahwa subjek bersedia mengisi keseluruhan pertanyaan dalam penelitian. 2. Menyebarkan kuesioner yang dilakukan secara online dengan Google form . Kuesioner penelitian akan disebar pada beberapa media sosial, seperti WhatsApp, Instagram, dan Twitter/X. 7 Selain itu, peneliti juga akan meminta bantuan teman dan kerabat lainnya untuk membantu menyebarkan kuesioner ini pada responden yang sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan. 3. Setelah data diperoleh, peneliti akan memeriksa kesesuaiannya data berdasarkan kelengkapan pengisian

data dengan karakteristik subjek penelitian. Jika nantinya ditemukan ketidaksesuaian data dengan karakteristik penelitian maka peneliti akan membuang data tersebut. 4. Selanjutnya, setelah seluruh data sudah dipastikan sesuai dengan karakteristik penelitian maka peneliti akan melakukan skoring pada setiap aitem berdasarkan dengan alat ukurnya. Kemudian, peneliti akan melakukan penjumlahan skor total pada alat ukur TEIQue-SF , sedangkan pada alat ukur CATQ akan dijumlahkan berdasarkan masing-masing tipe perilaku cyber aggression . Penjumlahan skor tersebut akan dilakukan melalui Microsoft Excel. 5. Tahap selanjutnya, data yang telah diskoring akan diolah dengan menggunakan software JASP 0.18.3.0. Pada software tersebut, peneliti akan menggunakan statistik deskriptif untuk memberukan gambaran mengenai variabel dalam penelitian, melakukan uji asumsi, dan juga uji hipotesis dengan menggunakan teknik yang sesuai dengan data yang dihasilkan. 6. Setelah selesai mengolah data dan mendapatkan hasilnya, peneliti akan melakukan pembahasan dan kesimpulan penelitian.

3 8

#### 13 16 BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN 4.1 Gambaran Umum Subjek

Penelitian Subjek yang terlibat ialah remaja perempuan serta laki laki yang memiliki usia 15- 21 tahun dan pengguna aktif media sosial. Total subjek dalam penelitian sebanyak 453 subjek, tetapi hanya 382 subjek yang datanya bisa digunakan dalam penelitian karena 71 data lainnya melakukan response bias . Respons bias yang terjadi yaitu, terdapat subjek yang memberikan semua jawaban pada satu rentang skala yang sama. Pengambilan data dilakukan secara online dengan menyebarkannya melalui media sosial, seperti Instagram, X, WhatsApp, serta meminta bantuan teman. Selain itu, peneliti juga menyebarkan data dengan meminta langsung kepada beberapa remaja dengan mendatangnya secara langsung untuk mengisi kuesioner secara online .

2

Penyebaran kuesioner dengan menggunakan Google form dilakukan mulai dari bulan Februari sampai Mei 2024. Tabel 4. 1 Gambaran Umum Subjek Penelitian (N=382) Variabel Frekuensi Presentase (%) Usia (tahun) 15-18 (Remaja Madya) 132 34,5 19-21 (Remaja Akhir) 250 65,5 Jenis Kelamin Perempuan 235 61,5 Laki-Laki 147 38,5 Pendidikan SMP 11 2,9 SMA/SMK

106 27,8 Kuliah (D3/S1) 259 67,8 Bekerja 6 1,6 Domisili Jabodetabek 275 72,0 Luar Jabodetabek 107 28,0 Jika melihat tabel 4.1 subjek pada penelitian ini didominasi oleh remaja perempuan sebanyak 235 (61,5%) dengan rentang usia paling banyak di tingkat remaja akhir 19-21 tahun yaitu sebanyak 250 remaja (65,5%). Kemudian, sebagian besar status pendidikan subjek berkuliah yaitu sebanyak 259 (67,8%). Jika dilihat dari domisili, kebanyakan subjek berdomisili di wilayah Jabodetabek yaitu sebanyak 275 remaja (72%). Kemudian, pada tabel 4.2 berisi gambaran umum penggunaan media sosial pada subjek. Tabel 4. 2 Gambaran Umum Penggunaan Media Sosial Subjek Penelitian Variabel Frekuensi Presentase (%)

Media Sosial	Frekuensi	Presentase (%)
Tiktok	110	28,8
Whatsapp	104	27,2
Instagram	99	25,9
Twitter/X	63	16,5
Youtube	5	1,3
Telegram	1	0,3

Durasi menggunakan media sosial 1 - < 3 jam 104 27,2 ≥ 3 - 6 jam 192 50,3 > 6 jam 86 22,5 Pada tabel 4.2 memperlihatkan bahwa media sosial yang terbanyak digunakan oleh remaja ialah Tiktok yaitu sebanyak 110 remaja (28,8%). Jika dilihat dari durasinya, sebanyak 192 remaja (49,7%) menghabiskan waktu untuk menggunakan media sosial selama banyak ≥3 - 6 jam dalam sehari.

#### 4.2 Analisis Utama Penelitian

Pada bagian menjelaskan hasil dari gambaran kedua variabel yang diteliti dalam penelitian, yaitu Cyber Aggression (CA) dan Emotional Intelligence (EI)

##### 4.2.1 Gambaran Variabel Cyber Aggression (CA)

Peneliti membagi partisipan pada masing-masing tipe dengan menggunakan metode Z score . Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan nilai standar dari setiap tipenya. Tabel 4.3 gambaran CA ialah tabel gambaran CA pada setiap tipe. Tabel 4. 3 Gambaran Cyber Aggression Pada Setiap Tipe

Tipe	Frekuensi	Presentase (%)
Total	382	100%
Impulsive aversive aggression	74	19,4%
Controlled aversive aggression	90	23,6%
Controlled appetitive aggression	126	33%
Impulsive appetitive aggression	92	24%

Jika melihat pada gambar 4.3 memperlihatkan bahwa pada penelitian ini remaja paling banyak memiliki CA dengan tipe CAP yaitu sebanyak 126 remaja (33%) dan disusul dengan tipe IAP pada urutan kedua sebanyak 92 remaja

(24%). Sementara itu, IAV menjadi tipe yang paling sedikit dimiliki

remaja. 4.2.2 Gambaran Variabel Emotional Intelligence (EI) Tabel 4.4

ialah statistik deskriptif variabel EI total dan pada masing-masing dimensi. **31** Tabel

**4. 13 31 32** 4 Gambaran Variabel EI Emotional Intelligence Mean Teoritik

Mean Empirik Min. Empirik Maks. Empirik SD Skor Total 104 119,3 66 182

19,9 Dimensi Emotionality 24 27,7 15 42 5,4 Self Control 16 17,4 7

28 3,3 Sociability 24 26,7 14 42 4,8 Well Being 24 29 11 42

5,4 Auxilary 16 18,2 7 28

4.2 Setelah melakukan perhitungan analisis deskriptif pada variabel EI dapat diketahui bahwa nilai mean empirik (M=

119,3) EI cenderung lebih besar daripada mean teoritik (M=104).

Artinya, partisipan yang terlibat dalam penelitian rata-rata memiliki EI

yang cenderung tinggi. Kemudian, pada dimensi emotionality nilai mean

empirik (M=27,7) lebih besar daripada mean teoritik (M=24) yang

menandakan partisipan memiliki hubungan baik dengan perasaan sendiri maupun

orang lain. Nilai mean empirik (M=17,4) pada dimensi self control

lebih besar daripada mean teoritik (M=16) yang menandakan partisipan

mampu untuk mengendalikan tekanan serta stress eksternal. Pada dimensi

sociability menghasilkan nilai mean empirik (M=26,7) lebih besar daripada

mean teoritik (M=24) yang menandakan partisipan cenderung dapat dengan

baik melakukan interaksi sosial, menjadi listener yang baik, dapat

melakukan komunikasi secara jelas dan percaya diri. Nilai mean empirik

(M=29) pada dimensi well being juga lebih besar daripada mean

teoritik (M=24) yang menandakan partisipan cenderung mempunyai pandangan

yang positif terhadap dirinya dan pencapaiannya selama hidupnya.

Selanjutnya dua facet tambahan auxiliary menghasilkan nilai mean empirik

(M=18,2) yang lebih besar daripada mean teoritik (M=16) yang

menandakan partisipan mampu beradaptasi dan mempunyai kemampuan dalam

memotivasi dirinya untuk melakukan sesuatu. 4.3 Uji Asumsi Uji asumsi

tidak dilakukan dalam penelitian karena berdasarkan alat ukur yang

digunakan maka pengujian yang perlu dilakukan ialah regresi logistik

sehingga tidak perlu melakukan uji asumsi terlebih dahulu. **3 8 17 29** 4.4 Uji

Hipotesis Uji regresi logistik dilakukan sebagai teknik uji hipotesis dalam penelitian.

Pengujian regresi logistik ialah metode yang digunakan untuk dapat melihat hubungan dari setiap variabel dengan skala dikotomi atau data yang kategorikal (Goss-Sampson, 2020). Tahap pertama yang dilakukan ialah mengategorikan variabel dependen berdasarkan kategori tinggi maupun rendah (Field, 2018). Oleh karena itu, peneliti mengategorikan berdasarkan dengan tipe cyber aggression pada setiap hipotesis. Pada hipotesis pertama, nilai 1 untuk CA tipe IAV dan nilai 0 untuk tipe CA lainnya.

Hipotesis kedua, nilai 1 untuk CA tipe CAV dan nilai 0 untuk tipe CA lainnya. Hipotesis ketiga, nilai 1 untuk CA tipe IAV dan nilai 0 untuk tipe CA lainnya. Hipotesis keempat, nilai 1 untuk CA tipe IAP dan nilai untuk tipe CA lainnya.

3 Peneliti melakukan uji regresi logistik untuk dapat mengetahui pengaruh EI terhadap CA pada remaja dalam bermedia sosial. 4.4.1

Uji Hipotesis 1 Pada tabel 4.5 hasil uji regresi logistik menunjukkan EI memiliki pengaruh yang signifikan terhadap CA tipe IAV,  $X^2(380) = 28,786$ ,  $p < 0,001$ ,  $R^2 = 0,116$  dengan adanya pengaruh sebesar 11,6%. Nilai tersebut termasuk ke dalam pengaruh yang sedang karena memiliki nilai  $R^2$  di atas 9% mengacu pada batasan Cohen (sebagaimana dikutip dalam Gravetter & Forzano, 2018). Artinya EI memiliki pengaruh yang sedang terhadap CA tipe IAV. Selain itu, memiliki akurasi sensitivitas untuk memprediksi data sebesar 4,1% serta nilai specificity sebesar 0,990.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Regresi Logistik EI terhadap CA tipe IAV

Odds-ratio  $X^2$  df p Sensitivit y Nagelkerke  $R^2$  Specifit y H 1

0,963 28,786 380 <0,001 0,041 0,116 0,990 Nilai pada odds ratio

merupakan prediktor yang digunakan untuk melihat pengaruh positif ataupun negatif yang ada pada suatu variabel. Jika nilai odds ratio  $> 1$

artinya hubungan yang terbentuk antar variabel ialah positif, sedangkan nilai  $< 1$  artinya hubungan yang negatif (Goss-Sampson, 2020). Jika dilihat

pada tabel 4.5 menunjukkan skor odds ratio sebesar 0,963 yang artinya

EI berpengaruh negatif secara signifikan terhadap CA tipe IAV. 3 Odds ratio

menjadi acuan yang digunakan ketika menambahkan skor yang menjelaskan

besar ukuran variabel tertentu (Goss-Sampson, 2020). Nilai odds ratio sebesar 0,963 artinya setiap terjadi penambahan 1 skor EI pada subjek maka akan memungkinkan untuk menurunkan 0,963 CA tipe IAV. Hal ini menandakan semakin tinggi nilai EI remaja, nilai CA semakin menurun, berlaku sebaliknya. 4.4

2 Uji Hipotesis 2 Tabel 4.6 menunjukkan hasil uji regresi logistik pengaruh EI terhadap CA pada tipe CAV. Tabel 4. 6 Hasil Uji Regresi Logistik EI terhadap CA tipe CAV Odds-ratio X 2 df p Sensitivit y Nagelkerke R 2 Specifit y H 1 0,960 8,227 380 <0,001 0,114 0,091 0,883 Pada tabel 4.6 menunjukkan EI memiliki pengaruh yang signifikan terhadap CA tipe CAV,  $X^2(380)=8,227$ ,  $p<0,001$ ,  $R^2=0,091$  dengan adanya pengaruh sebesar 9,1%. Nilai tersebut termasuk ke dalam pengaruh yang sedang karena memiliki nilai  $R^2$  di atas 9% mengacu pada batasan Cohen (sebagaimana dikutip dalam Gravetter & Forzano, 2018). Artinya EI memiliki pengaruh yang sedang terhadap CA tipe CAV. Selain itu, memiliki akurasi sensitivitas untuk memprediksi data sebesar 11,4% serta nilai specificity sebesar 0,883. Pada tabel 4.6 menunjukkan skor odds ratio sebesar 0,989 yang artinya EI berpengaruh negatif secara signifikan terhadap CA tipe CAV. Nilai odds ratio sebesar 0,960 artinya setiap terjadi penambahan 1 skor EI pada subjek maka akan memungkinkan untuk menurunkan 0,960 CA tipe CAV. Lampiran 14 memperlihatkan hasil uji regresi logistik. 4.4.3 Uji Hipotesis 3 Tabel 4.7 menunjukkan hasil uji regresi logistik pengaruh EI terhadap CA pada tipe CAP. Tabel 4. 7 Hasil Uji Regresi Logistik EI terhadap CA tipe CAP Odds-ratio X 2 df p Sensitivit y Nagelkerke R 2 Specifit y H 1 0,975 7,648 380 <0,001 0,016 0,028 0,996 Tabel 4.7 menunjukkan EI memiliki pengaruh yang signifikan terhadap CA tipe CAP,  $X^2(380)=7,648$ ,  $p<0,001$ ,  $R^2=0,028$  dengan adanya pengaruh sebesar 2,8%. Nilai tersebut termasuk ke dalam pengaruh yang kecil karena memiliki nilai  $R^2$  di bawah 9% mengacu pada batasan Cohen (sebagaimana dikutip dalam Gravetter & Forzano, 2018). Artinya EI memiliki pengaruh yang kecil terhadap CA tipe CAP. Selain itu, memiliki akurasi sensitivitas untuk memprediksi

data sebesar 1,6% serta nilai specificity sebesar 0,996. Pada tabel 4.7 menunjukkan skor odds ratio sebesar 0,975 yang artinya EI berpengaruh negatif secara signifikan terhadap CA tipe CAP. Nilai odds ratio sebesar 0,975 artinya setiap terjadi penambahan 1 skor EI pada subjek maka akan memungkinkan untuk menurunkan 0,975 CA tipe CAP. Lampiran 14 memperlihatkan hasil uji regresi logistik. 4.4.4 Uji Hipotesis 4 Tabel 4.8 menunjukkan hasil uji regresi logistik pengaruh EI terhadap CA pada tipe IAP. Tabel 4. 8 Hasil Uji Regresi Logistik EI terhadap CA tipe IAP Odds-ratio X 2 df p Sensitivit y Nagelkerke R 2 Specifit y H 1 0,964 3,000 380 <0,001 0,011 0,012 0,998 Tabel 4.8 menunjukkan EI memiliki pengaruh yang signifikan terhadap CA tipe IAP,  $X^2(380) = 3000$ ,  $p < 0,001$ ,  $R^2 = 0,012$  dengan adanya pengaruh sebesar 1,2%. Nilai tersebut termasuk ke dalam pengaruh yang kecil karena memiliki nilai  $R^2$  di bawah 9% mengacu pada batasan Cohen (sebagaimana dikutip dalam Gravetter & Forzano, 2018). Artinya EI memiliki pengaruh yang kecil terhadap CA tipe IAP. Selain itu, memiliki akurasi sensitivitas untuk memprediksi data sebesar 1,1% serta nilai specificity sebesar 0,998. Pada tabel 4.8 menunjukkan skor odds ratio sebesar 0,964 yang artinya EI berpengaruh negatif secara signifikan terhadap CA tipe IAP. Nilai odds ratio sebesar 0,964 artinya setiap terjadi penambahan 1 skor EI pada subjek maka akan memungkinkan untuk menurunkan 0,964 CA tipe IAP. Lampiran 14 memperlihatkan hasil uji regresi logistik. 3 Sesuai dengan hasil perhitungan uji regresi logistik maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis null ditolak yang artinya EI memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap setiap tipe CA pada remaja dalam bermedia sosial. Semakin tinggi EI yang dimiliki remaja maka akan menyebabkan penurunan pada CA pada remaja. 4.5 Analisis Tambahan 4.5.1 Contingency Table EI Berdasarkan Jenis Kelamin Peneliti melakukan contingency table EI berdasarkan jenis kelamin dengan tujuan melihat tingkat EI sesuai dengan jenis kelaminnya. Tabel 4.9 menunjukkan hasil contingency table EI dengan jenis kelamin. Tabel 4. 9 Contingency Table EI dengan Jenis Kelamin Kategori Emotional Intelligence

Jenis Kelamin Total Laki-Laki Perempuan Rendah 2 (22,2%) 7 (77,8%) 9  
Sedang 72 (32,4%) 150 (67,6%) 222 Tinggi 73 (48,3%) 78 (51,7%) 151  
Total 147 235 382 Tabel 4.9 menunjukkan bahwa berdasarkan dengan jenis  
kelaminnya, baik laki- laki (48,3%) maupun perempuan memiliki (51,7%)  
memiliki EI dengan kategori yang tinggi. Namun, dapat terlihat bahwa  
kebanyakan perempuan mereka memiliki EI dengan kategori yang sedang  
(67,6%).

#### 4.5.2 Contingency Table tipe CA Berdasarkan Jenis Kelamin

Peneliti melakukan contingency table masing-masing tipe CA berdasarkan  
jenis kelamin dengan tujuan melihat penyebaran data pada masing-masing  
tipe sesuai dengan jenis kelaminnya. Tabel 4. 10 Contingency Table CA  
dengan Jenis Kelamin Tipe CA Jenis Kelamin Total Laki-laki Perempuan  
IAV 24 (32,4%) 50 (67,6%) 74 CAV 17 (18,9%) 73 (81,1%) 90 CAP 54  
(42,9%) 72 (57,1%) 126 IAP 52 (56,5%) 40 (43,5%) 92 Total 147 235  
382 Tabel 4.10 dapat diketahui bahwa remaja perempuan lebih banyak  
memiliki CA tipe CAV (81,1%) dibandingkan yang lainnya. Artinya, mereka  
melakukan perilaku agresif tersebut untuk mendapatkan emosi negatif dan  
dilakukan secara terencana. Namun, jika dilihat berdasarkan tabel pada  
remaja perempuan tipe CAV dan CAP memiliki selisih yang sangat tipis.  
Sementara itu, laki-laki lebih mendominasi pada tipe CAP (42,9%).

## BAB V

### PENUTUP 5.1 Kesimpulan Penelitian dilakukan dengan maksud mengetahui pengaruh Emotional Intelligence (EI) terhadap Cyber Aggression (CA) pada remaja dalam bermedia sosial. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa EI memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap setiap tipe CA. EI berpengaruh negatif signifikan terhadap tipe CA Impulsive Aversive Aggression (IAV) pada remaja dalam bermedia sosial dengan pengaruh yang sedang. EI berpengaruh negatif signifikan terhadap tipe CA Controlled Aversive Aggression (CAV) pada remaja dalam bermedia sosial dengan pengaruh yang sedang. EI berpengaruh negatif signifikan terhadap tipe CA Controlled Appetitive Aggression (CAP) pada remaja dalam bermedia sosial dengan pengaruh yang kecil. EI berpengaruh negatif signifikan terhadap tipe CA Impulsive Appetitive Aggression (IAP) pada

remaja dalam bermedia sosial dengan pengaruh yang sedang. Untuk itu, artinya seluruh hipotesis dalam penelitian terpenuhi dan menunjukkan adanya pengaruh EI terhadap seluruh tipe CA. **28** Artinya, ketika remaja memiliki nilai EI yang tinggi maka perilaku CA akan semakin rendah, hal ini berlaku sebaliknya. Peneliti juga melihat gambaran deskriptif pada dimensi yang ada pada EI dan bagaimana dinamika yang terjadi pada remaja. Kelima dimensi dalam EI, yaitu emotionality, self-control, well-being, sociability, dan auxiliary seluruhnya menunjukkan mean empirik yang cenderung lebih besar daripada teoritiknya. Well-being menjadi dimensi yang memperoleh nilai empirik paling besar, menandakan bahwa remaja mempunyai pandangan yang positif terhadap dirinya dan pencapaiannya selama hidupnya. Kemudian, dimensi self-control memperlihatkan nilai mean empirik dan teoritik yang perbedaannya cukup tipis, tetapi mean empiriknya tetap memiliki nilai yang lebih tinggi. Sementara itu, pada variabel CA dapat diketahui bahwa dalam penelitian ini remaja lebih banyak memiliki CA tipe CAP dibandingkan yang lainnya dan paling sedikit memiliki CA tipe IAV. 5.2 Diskusi Hasil analisis penelitian memperlihatkan bahwa Emotional Intelligence (EI) memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap Cyber Aggression (CA) pada remaja dalam bermedia sosial. Pengaruh yang signifikan maksudnya EI dapat memprediksi tinggi rendahnya CA. Hal yang sama disebutkan oleh Yudes et al. (2020) bahwa EI memiliki pengaruh terhadap perilaku agresi pada remaja di Spanyol. Artinya, EI menjadi salah satu hal yang dapat memengaruhi CA. Kemudian, jika dilihat dari pengaruhnya menunjukkan bahwa EI mempunyai pengaruh yang negatif terhadap CA yang maksudnya semakin tinggi EI remaja maka CA nya akan semakin rendah. Hal ini juga dibuktikan dengan rata-rata partisipan dalam penelitian ini memiliki EI yang cenderung tinggi dan CA yang rendah. Ketika remaja memiliki EI yang tinggi mereka akan mampu untuk memahami dan mengontrol emosinya sehingga dapat mengekspresikan emosi dengan cara yang lebih positif dan mereka tidak akan melakukan hal yang mungkin merugikan orang lain (Dewi & Savira, 2017). Remaja dengan EI yang baik mereka

cenderung memiliki emosi negatif yang rendah yang berkaitan dengan cara mereka dalam mengekspresikan emosi atau kemarahannya (Chamizo-Nieto et al., 2020). Jika dilihat berdasarkan mean empirik dan teoritik pada masing-masing variabel, pada variabel EI mean empirik memiliki lebih besar daripada teoritik. Artinya, partisipan dalam penelitian ini memiliki EI yang cenderung tinggi. Remaja dengan emotional intelligence yang baik maka mereka akan mampu untuk memahami dan mengontrol emosinya sehingga dapat mengekspresikan emosi yang mereka rasakan dengan cara yang lebih positif, tidak dengan melakukan sesuatu yang merugikan orang lain (Dewi & Savira, 2017). Jika dilihat pada dimensi emotionality, partisipan dalam penelitian cenderung memiliki kemampuan untuk memahami emosi dan berhubungan baik dengan individu lain. Remaja yang memiliki keterampilan dalam memahami emosi individu lain memungkinkan mereka mempunyai kesadaran yang lebih besar terkait bagaimana tindakan mereka dapat berpengaruh terhadap individu lain (Muñoz-Fernández & Sánchez-Jiménez, 2019). Ketika individu tidak memiliki empati maka agresi dan penindasan di dunia maya akan mudah terjadi, seperti mendebatkan, memermalukan, atau mengekspos komentar-komentar yang bersifat diskriminatif (Mardianto et al., 2020a). Remaja dengan empati yang tinggi maka mereka akan mengalami rasa bersalah yang lebih besar ketika melakukan cyber aggression (Silfver dan Helkama sebagaimana dikutip dalam Runions, 2013). Penelitian terdahulu yang telah dilakukan Paskarista et al. (2021) mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh negatif EI terhadap CA. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian ini meskipun terdapat perbedaan pada konstruk EI yang digunakan dan pada variabel CA yang menggunakan skor total sehingga tidak membedakan pengaruh pada masing-masing tipe CA. Sementara itu, pada penelitian ini EI memiliki besar pengaruh yang berbeda-beda pada setiap tipe CA. EI memiliki pengaruh dengan kategori sedang terhadap CA tipe IAV. Tipe ini memiliki kaitan yang erat dengan self control yang ada di dalam EI. Dalam hal ini, self control berperan untuk membantu individu mengendalikan perasaan serta kondisi emosi remaja

sehingga mereka mampu menahan diri dari dorongan yang ada dalam dirinya terhadap situasi yang menimbulkan ketidaknyamanan atau frustrasi. Remaja dengan EI yang tinggi memungkinkan mereka memiliki self control yang baik untuk bisa menjaga emosinya di dunia nyata, tetapi self control tersebut dapat melemah ketika ada di dunia maya (Dewi & Savira, 2017). Meskipun memiliki pengaruh yang paling besar dibandingkan tipe yang lain, tetapi dalam penelitian ini tipe IAV menjadi tipe CA yang paling sedikit dimiliki remaja. Graf et al. (2022) menyebutkan bahwa IAV mungkin lebih kecil kemungkinannya terjadi secara online karena sifat provokasi yang tidak terlalu personal di dunia maya, sementara provokasi secara offline lebih mungkin mengarah pada reaksi agresif yang terjadi secara langsung. Selain itu, pada media online terjadi penundaan dalam menanggapi provokasi yang dirasakan karena untuk terlibat dalam respons membutuhkan lebih banyak upaya untuk menafsirkan struktur bahasa yang ingin disampaikan sehingga diperlukan usaha ekstra dibandingkan dengan memberikan respons secara langsung. EI memiliki pengaruh terhadap CA tipe CAV dengan pengaruh yang sedang. Menurut Antipina et al. (2019) perilaku ini dipengaruhi dengan kedewasaan remaja. Hal tersebut berkaitan dengan perkembangan, pemahaman dan pengelolaan emosi yang remaja miliki. Remaja dengan EI yang baik dapat mengelola emosi yang dirasakannya dan mengekspresikannya dengan cara atau tindakan yang positif, tidak dengan melakukan agresi (Dewi & Savira, 2017). Perilaku agresif pada tipe ini dilakukan dengan cara yang terkendali, bukan dalam bentuk reaksi langsung sehingga memberikan kesempatan untuk membalas baik secara offline maupun online. Terlebih lagi, media sosial sangat mudah menjadi tempat untuk perilaku agresif bermotif balas dendam. Di sisi lain, perilaku agresif pada tipe ini juga didorong oleh keinginan untuk mengimbangi ketidakadilan yang dirasakan (Graf et al., 2022). Pada CA tipe CAP, EI memiliki pengaruh kecil dibandingkan yang lain yaitu dengan pengaruh yang cenderung rendah. Remaja dengan tipe CAP memiliki sensitivitas terhadap konteks daring karena kurangnya isyarat nonverbal sehingga

menyebabkan kegagalan untuk mengaktifkan empati (Runions et al., 2016). Dalam tipe ini EI berkaitan dengan kemampuan remaja dalam memahami emosi individu lain sehingga memungkinkan mereka mempunyai kesadaran yang lebih besar terkait bagaimana tindakan mereka dapat berpengaruh terhadap individu lain (Muñoz-Fernández & Sánchez-Jiménez, 2019). Jika dilihat berdasarkan tipenya dalam penelitian ini tipe CAP menjadi yang paling banyak dimiliki remaja. Hal ini memperlihatkan adanya perbedaan dengan Graf et al. (2022) yang memiliki hasil bahwa tipe CAP menjadi salah satu tipe yang paling sedikit dimiliki oleh remaja ketika melakukan agresi di dunia maya. Selain itu, pada penelitian tersebut ditemukan bahwa tipe CAP lebih banyak terjadi ketika agresi dilakukan secara langsung. Atas hasil yang didapatkan, maka penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk dapat mengetahui alasan yang menyebabkan remaja di Indonesia lebih banyak yang memiliki CA tipe CAP serta faktor yang mempengaruhi perbedaan dari kedua setting tersebut. EI memiliki pengaruh yang paling rendah pada CA tipe IAP. Artinya, EI tidak menjadi hal berpengaruh besar pada remaja ketika melakukan perilaku CA dan lebih banyak dipengaruhi oleh hal lain yang tidak terlibat dan diteliti pada penelitian. EI yang rendah dapat membuat remaja kesulitan dalam memahami emosi dalam dirinya dan orang lain bahkan cenderung lebih agresif (Paskarista et al., 2021). Perilaku agresif pada tipe ini dilakukan untuk memperoleh emosi positif. Graf et al. (2022) menyebutkan bahwa remaja yang tergolong dalam IAP mereka melakukan perilaku tersebut karena ingin mendapatkan kesenangan pribadi salah satu caranya dengan mengganggu individu lain di media sosial. Di Rusia, IAP menjadi tipe CA yang paling menonjol dibandingkan yang lain dimana remaja hanya fokus pada pencapaian efek emosi positif yang didapatkan secara instan (Antipina et al., 2019). Pada penelitian ini, tipe IAP menjadi tipe CA kedua yang paling banyak dimiliki oleh remaja. Temuan ini memiliki hasil yang sejalan dengan Graf et al. (2022) yang menyebutkan bahwa tipe IAP menjadi motif yang paling umum untuk CA dan paling mungkin terjadi di

dunia maya. Artinya, sebagian remaja dalam penelitian ini menggunakan media sosial untuk kesenangan pribadinya saja dan mendapatkan kepuasan, mereka tidak memikirkan dampak yang ditimbulkan dari perilakunya. Peneliti melakukan analisis tambahan dengan melihat tingkat EI remaja berdasarkan jenis kelaminnya dengan menggunakan contingency table . 27 Hasil dari analisis tersebut mendapatkan hasil bahwa baik remaja laki-laki maupun perempuan memiliki EI yang cenderung tinggi. Jika dilihat perbandingan jenis kelamin remaja pada kategori EI yang tinggi perempuan lebih mendominasi dibandingkan laki-laki, tetapi keduanya memiliki nilai yang tidak jauh berbeda. Petrides dan Furnham (2000) menyebutkan bahwa jika dilihat secara umum emotional intelligence pada perempuan dan laki-laki tidak memiliki perbedaan secara signifikan. Berkaitan dengan hal ini maka perlu dilakukan penelitian lanjutan mengenai alasan hal tersebut dapat terjadi. Analisis tambahan selanjutnya, peneliti melakukan contingency table masing-masing tipe CA berdasarkan jenis kelamin. Berdasarkan hasil analisisnya memperlihatkan bahwa remaja perempuan lebih banyak memiliki tipe CA controlled dibandingkan dengan impulsive. Artinya remaja perempuan melakukan perilaku agresif tersebut dengan terencana. Sementara itu, untuk remaja laki-laki lebih dominan pada tipe CA appetitive dibandingkan aversive . Artinya perilaku agresif yang mereka lakukan bertujuan untuk memperoleh emosi positif.

5.3 Saran

5.3.1 Saran Metodologis

a. Pada penelitian menunjukkan adanya response bias yang subjek lakukan serta ditemukan sejumlah subjek dengan kriteria yang tidak memenuhi ketentuan. Hal yang dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya ialah dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat di awal untuk mengetahui dan menilai subjek mengisi dengan sungguh-sungguh atau tidak. Selain itu, untuk peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan kriteria, seperti minimal akun media sosial yang dimiliki sebagai data pendukung bahwa subjek aktif dalam bermedia sosial.

b. Pada pertanyaan durasi penggunaan media sosial terjadi overlapping sehingga untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mempertimbangkan batasan durasi tersebut dengan lebih teliti.

c. Hasil

yang diperoleh dalam penelitian memperlihatkan bahwa EI mempunyai pengaruh yang sedang hingga cenderung rendah pada tipe cyber aggression dan nilai sensitivitas yang rendah. Oleh karena itu, pada peneliti selanjutnya diharapkan lebih memerhatikan nilai sensitivitas agar tingkat kepercayaannya datanya dapat memperoleh hasil yang lebih tinggi. d. Terdapat empat tipe cyber aggression yang dibahas dalam penelitian ini, tetapi berdasarkan hasilnya sangat tidak seimbang yang mana remaja hanya mendominasi pada satu tipe tertentu. Atas hal tersebut, penelitian selanjutnya dapat menggunakan teknik sampling yang berfokus pada masing-masing tipe agar penyebaran datanya dapat lebih terkontrol sehingga data yang diperoleh dapat lebih seimbang antar keempat tipe tersebut. e. Pada penelitian ini tidak memberikan pertanyaan awal untuk dapat mengukur dan menggambarkan faktor-faktor yang memengaruhi kedua variabel. Hal yang dapat dilakukan peneliti selanjutnya ialah menambahkan pertanyaan awal yang berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi kedua variabel sehingga dapat melihat gambaran seberapa besar faktor tersebut berpengaruh terhadap variabel yang ada dalam penelitian.

### 5.3.2 Saran Praktis

a. Bagi remaja diharapkan untuk dapat memahami EI sehingga dalam kesehariannya mereka bisa memahami, mengelola, serta mengekspresikan emosinya dengan melakukan perilaku yang positif dan tidak merugikan individu lain, salah satunya CA. b. Bagi orang tua diharapkan untuk memberikan arahan pada anaknya agar berhati-hati dalam bermedia sosial. Selain itu, hasil penelitian memperlihatkan bahwa remaja paling banyak memiliki tipe CAP yang artinya remaja melakukan perilaku agresif secara terencana dan untuk memperoleh kesenangan pribadinya sehingga orang tua dapat memberikan pemahaman kepada remaja mengenai dampak dari perilaku tersebut serta mengarahkan anaknya untuk dapat melampiaskan emosinya ke perilaku positif. c. Bagi instansi pendidikan diharapkan penelitian ini mampu menjadi dasar jika ingin melakukan psikoedukasi yang membahas emotional intelligence dan cyber aggression untuk menambah pengetahuan remaja mengenai kedua topik tersebut dan meningkatkan kesadaran mereka.



REPORT #22068615

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>1.32%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6032/11/10.%20BAB%203.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6032/11/10.%20BAB%203.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
2.	<b>1.28%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6185/10/10.%20BAB%20III.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6185/10/10.%20BAB%20III.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
3.	<b>1.2%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6157/11/11.%20BAB%20IV.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6157/11/11.%20BAB%20IV.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.99%</b> download.garuda.kemdikbud.go.id <a href="http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3457137&amp;val=301...">http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3457137&amp;val=301...</a>	●
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.68%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6224/5/BAB%20II.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6224/5/BAB%20II.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
6.	<b>0.63%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6135/10/10.%20BAB%20III.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6135/10/10.%20BAB%20III.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
7.	<b>0.51%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7824/10/10.%20BAB%20III.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7824/10/10.%20BAB%20III.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
8.	<b>0.43%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6104/11/11.%20BAB%20IV.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6104/11/11.%20BAB%20IV.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
9.	<b>0.39%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3006/10/BAB%20III.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3006/10/BAB%20III.pdf</a>	●



REPORT #22068615

INTERNET SOURCE		
10.	0.32% journal.unair.ac.id <a href="http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-jpio656063dc33full.pdf">http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-jpio656063dc33full.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.32% repository.uir.ac.id <a href="https://repository.uir.ac.id/16979/1/178110099.pdf">https://repository.uir.ac.id/16979/1/178110099.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.3% eprints.unm.ac.id <a href="https://eprints.unm.ac.id/16687/1/RINGKASAN%20SKRIPSI.docx">https://eprints.unm.ac.id/16687/1/RINGKASAN%20SKRIPSI.docx</a>	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.3% eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/4250/11/11.%20BAB%204.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/4250/11/11.%20BAB%204.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.24% repository.uinjkt.ac.id <a href="https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/76695/1/FARID%20...">https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/76695/1/FARID%20...</a>	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.22% dspace.uii.ac.id <a href="https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/10727/05.4%20bab%204.p..">https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/10727/05.4%20bab%204.p..</a>	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.21% dspace.uii.ac.id <a href="https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/17472/05.4%20bab%204.p..">https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/17472/05.4%20bab%204.p..</a>	●
INTERNET SOURCE		
17.	0.21% repository.uinjkt.ac.id <a href="https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/76121/1/Rafika%20...">https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/76121/1/Rafika%20...</a>	●
INTERNET SOURCE		
18.	0.19% core.ac.uk <a href="https://core.ac.uk/download/pdf/230625612.pdf">https://core.ac.uk/download/pdf/230625612.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
19.	0.18% repository.upi.edu <a href="http://repository.upi.edu/45746/4/S_PSI_1304824_Chapter3.pdf">http://repository.upi.edu/45746/4/S_PSI_1304824_Chapter3.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
20.	0.18% rama.unimal.ac.id <a href="https://rama.unimal.ac.id/id/eprint/816/5/SYARIF%20AMIN%20170620029.pdf">https://rama.unimal.ac.id/id/eprint/816/5/SYARIF%20AMIN%20170620029.pdf</a>	●



REPORT #22068615

INTERNET SOURCE		
21.	<b>0.17%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6157/8/8.BAB%20I.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6157/8/8.BAB%20I.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
22.	<b>0.17%</b> stikessantupaulus.e-journal.id <a href="https://stikessantupaulus.e-journal.id/JWK/article/download/46/30/">https://stikessantupaulus.e-journal.id/JWK/article/download/46/30/</a>	●
INTERNET SOURCE		
23.	<b>0.15%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6157/9/9.%20BAB%20II.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6157/9/9.%20BAB%20II.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
24.	<b>0.14%</b> repository.unika.ac.id <a href="http://repository.unika.ac.id/26818/2/16.E1.0018-Fedora%20Chrismonica%20Pa..">http://repository.unika.ac.id/26818/2/16.E1.0018-Fedora%20Chrismonica%20Pa..</a>	●
INTERNET SOURCE		
25.	<b>0.13%</b> repository.unair.ac.id <a href="https://repository.unair.ac.id/127867/1/Naskah_BRPKM_Safira_111611133111.d...">https://repository.unair.ac.id/127867/1/Naskah_BRPKM_Safira_111611133111.d...</a>	●
INTERNET SOURCE		
26.	<b>0.13%</b> repo.darmajaya.ac.id <a href="http://repo.darmajaya.ac.id/2963/6/8.%20BAB%20III.pdf">http://repo.darmajaya.ac.id/2963/6/8.%20BAB%20III.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
27.	<b>0.13%</b> repository.unair.ac.id <a href="https://repository.unair.ac.id/76489/2/KKC%20KK%20FKP.N.181-18%20Kri%20h..">https://repository.unair.ac.id/76489/2/KKC%20KK%20FKP.N.181-18%20Kri%20h..</a>	●
INTERNET SOURCE		
28.	<b>0.12%</b> journal-nusantara.com <a href="https://journal-nusantara.com/index.php/PESHUM/article/download/2391/2013...">https://journal-nusantara.com/index.php/PESHUM/article/download/2391/2013...</a>	●
INTERNET SOURCE		
29.	<b>0.12%</b> repository.uinjkt.ac.id <a href="https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/2732/1/YUNIAR%20...">https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/2732/1/YUNIAR%20...</a>	●
INTERNET SOURCE		
30.	<b>0.12%</b> repository.unair.ac.id <a href="https://repository.unair.ac.id/117206/1/Jurnal%20BRPKM%20-%20Pengaruh%2...">https://repository.unair.ac.id/117206/1/Jurnal%20BRPKM%20-%20Pengaruh%2...</a>	●
INTERNET SOURCE		
31.	<b>0.1%</b> eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6191/11/11.%20BAB%20IV.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6191/11/11.%20BAB%20IV.pdf</a>	●



REPORT #22068615

INTERNET SOURCE

32. **0.09%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6119/11/11.%20BAB%20IV.pdf>



INTERNET SOURCE

33. **0.05%** opac.lib.idu.ac.id

<https://opac.lib.idu.ac.id/repo-perpus/index.php?p=fstream-pdf&fid=8505&bid=...>



● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.12%** repository.unhas.ac.id

[http://repository.unhas.ac.id/17887/2/Q11116306\\_skripsi\\_22-07-2022%201-2.pdf](http://repository.unhas.ac.id/17887/2/Q11116306_skripsi_22-07-2022%201-2.pdf)

INTERNET SOURCE

2. **0%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6157/8/8.BAB%20I.pdf>