

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. 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*). 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.

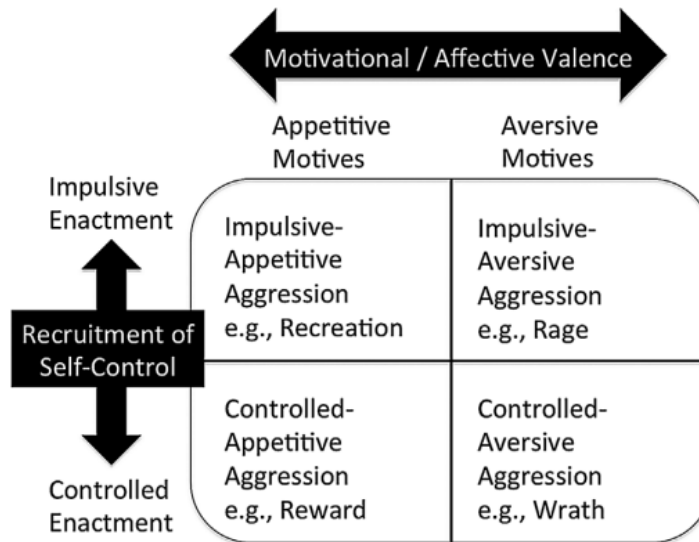
2.1.2 Dimensi Cyber Aggression

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. 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, seringkali 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). *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 *performanced 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.

2.2.2 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. Terdapat empat *facets*, antara lain:

- *Trait empathy*, individu 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 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). 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

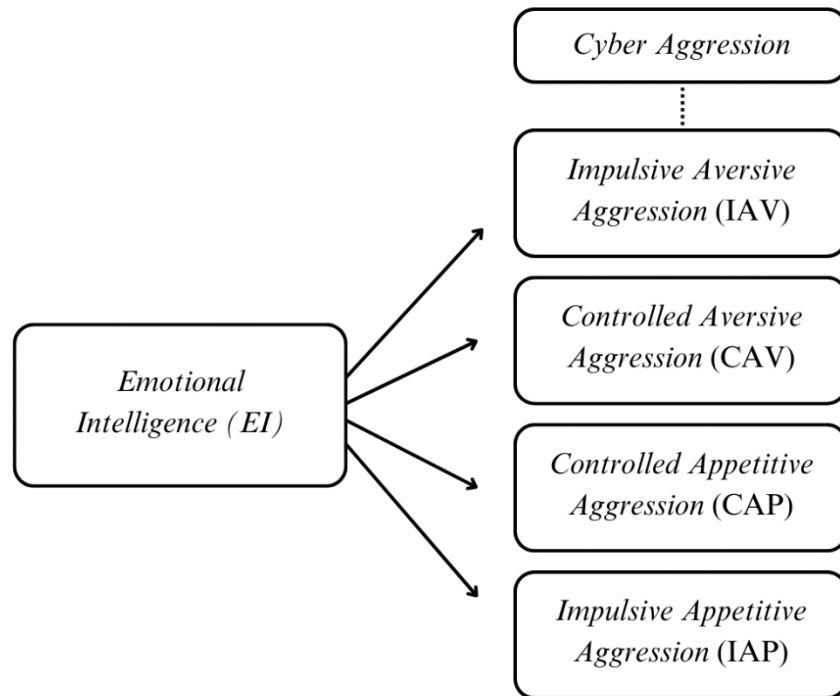
Remaja disebut sebagai pengguna media sosial terbanyak di Indonesia. Akan tetapi, mereka justru sering kali menyalahgunakannya, seperti menyebarkan foto atau video yang tidak senonoh, menghina, mengancam, mengucilkan, dan mem-*posting* kalimat yang negatif seperti sindiran (Mishna et al., 2018). Penelitian 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). 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: H₀₁: Tidak terdapat pengaruh *emotional intelligence* terhadap *impulsive aversive aggression* pada remaja dalam bermedia sosial.

H_{a1}: *Emotional intelligence* berpengaruh negatif yang signifikan terhadap *impulsive aversive aggression* pada remaja dalam bermedia sosial.

Hipotesis 2: H₀₂: 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: H₀₃: 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: H₀₄: 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.