



ARTIKEL PENELITIAN

HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU PERUNDUNGAN DUNIA MAYA (*CYBERBULLYING*) PADA REMAJA

ROSSI METRIKAHAYATI & IKE HERDIANA

Departemen Psikologi Kepribadian dan Sosial, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

ABSTRAK

Internet merupakan sebuah jaringan komputer yang terus berkembang secara pesat di dunia saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku perundungan dunia maya (*cyberbullying*) pada remaja. Subjek penelitian ini adalah remaja berusia 16 sampai 18 tahun di Indonesia, dengan jumlah subjek sebesar 457 orang berusia 16 sampai 18 tahun.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif, dengan teknik survei. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur konformitas adalah alat ukur yang disusun sendiri oleh penulis berdasarkan teori dari Sears, dkk. (1991) sejumlah 36 aitem, sedangkan untuk mengukur perilaku perundungan dunia maya menggunakan adaptasi alat ukur CBP (*Cyberbullying Perpetration*) dari Lee, dkk. (2015) sejumlah 14 aitem. Analisis data yang digunakan adalah uji korelasi *spearman's rho* menggunakan program statistik *SPSS 16.0 for Windows*.

Penelitian ini memiliki taraf signifikansi *two-tailed* sebesar 0,065 atau $> 0,05$. Maka, kesimpulan dari penelitian ini adalah tidak terdapat hubungan yang signifikan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku perundungan dunia maya (*cyberbullying*) pada remaja.

Kata kunci: konformitas, perundungan dunia maya, remaja

ABSTRACT

Internet is a computer network that continues to grow rapidly in the world today. The purpose of this study is to examine the relationship between conformity with the tendency of cyberbullying behavior in adolescents. Participants of this study were 457 adolescents aged 16 to 18 years old in Indonesia.

The method used in this research is quantitative, with survey technique. The measuring instrument used to measure conformity is a self-regulating tool by the author based on the theories of Sears, et al. (1991) a total of 36 items, while for measuring cyberbullying behavior using CBP (*Cyberbullying Perpetration*) measurements adaptation from Lee, et al. (2015) a total of 14 items. Data analysis used is *spearman's rho* correlation test using *SPSS 16.0 for Windows* statistics program.

This research has two-tailed significance level of 0,065 or $> 0,05$. It can be concluded from this research that there is no significant relationship between the conformity with the tendency of cyberbullying behavior in adolescents.

Key words: adolescence, conformity, cyberbullying behavior

Airlangga 4-6 Surabaya 60286. Surel: [ike.herdiana@psikologi.unair.ac.id]



Naskah ini merupakan naskah dengan akses terbuka dibawah ketentuan the Creative Common Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>), sehingga penggunaan, distribusi, reproduksi dalam media apapun atas artikel ini tidak dibatasi, selama sumber aslinya disitir dengan baik.

PENDAHULUAN

Internet (*international network*), merupakan sebuah jaringan komputer yang sangat besar dan terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung dan dapat menjangkau seluruh dunia (oetomo, 2002). Beberapa manfaat dari internet, yaitu dapat digunakan sebagai media untuk berkomunikasi, mencari informasi atau data, serta memudahkan seseorang untuk berhubungan dengan orang lain. Pengguna internet di seluruh dunia mengalami peningkatan setiap tahunnya. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh lembaga riset pasar e-Marketer, menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat enam dunia untuk jumlah pengguna internet di seluruh dunia (hidayat, 2014).

Meskipun internet memiliki beberapa manfaat yang telah disebutkan diatas, terdapat beberapa dampak yang mengkhawatirkan seperti ponografi, kasus penipuan, dan kekerasan yang semua bermula dari dunia maya atau internet (kemkominfo: pengguna internet di indonesia capai 82 juta, 2014). Kekerasan dalam dunia maya atau internet yang biasa disebut dengan perundungan dunia maya, merupakan perilaku agresi atau berbahaya yang ditujukan untuk individu atau kelompok dengan menggunakan teknologi komunikasi elektronik seperti internet (lee, abell, & holmes, 2015). Menurut Lee, dkk. (2015), terdapat tiga bentuk perilaku perundungan dunia maya, yaitu *verbal/written perpetration*, *visual/sexual perpetration*, dan *social exclusion perpetration*. Perundungan dunia maya memiliki karakteristik seperti *anonymity*, *an infinite audience*, *prevalent sexual and homophobic harassment*, dan *permanence of expression* (shariff, 2008). Sebuah survei global yang dilakukan oleh Ipsos bekerjasama dengan Reuters, menyatakan bahwa 10 persen orang tua di seluruh dunia mengakui bahwa anak-anak mereka pernah menjadi target perundungan dunia maya. Hal ini menunjukkan, bahwa kasus perundungan dunia maya telah menjadi masalah yang serius di seluruh dunia. Menurut Kaman (2007, dalam Margono, dkk., 2014), negara Indonesia menempati peringkat ketiga dunia dalam kasus perundungan dunia maya, setelah Jepang dan Korea Selatan. Menurut riset yang dilakukan NSPCC, perundungan dunia maya banyak dilakukan remaja pengguna sosial media seperti *facebook*, *twitter*, *youtube*, dan lain-lain. Menurut survei yang dilakukan Ipsos pada tahun 2013, diketahui bahwa satu dari delapan anak di Indonesia telah menjadi korban perundungan dunia maya dan berdasarkan *North Online Family Report 2011*, sebanyak 78 persen remaja yang mengakses jaringan internet pernah mengalami pengalaman perundungan dunia maya (ancaman cyberbullying bagi remaja, 2014). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informatika bekerjasama dengan UNICEF pada tahun 2011 hingga 2013 yang dirilis Februari 2014, menyatakan bahwa sebagian besar remaja di Indonesia telah menjadi korban perundungan dunia maya. Penelitian yang dilakukan menggunakan 400 responden dengan rentang usia 10-19 tahun menghasilkan pernyataan bahwa, sebanyak 13 persen responden mengaku menjadi korban perundungan dunia maya dengan bentuk hinaan dan ancaman (rifauddin, 2016). Satu dari delapan orang tua menyatakan bahwa anak mereka pernah menjadi korban pelecehan dan penghinaan di media sosial, dan sebanyak

55 persen orang tua mengaku mengetahui seorang anak yang mengalami perundungan dunia maya (cyberbullying, ancaman bagi anak di internet, 2012).

Perilaku perundungan dunia maya memiliki dampak yang serius bagi korban maupun pelaku. Salah satu penelitian berdasarkan analisis dari media cetak selama periode enam tahun, menekankan bahwa perkelahian atau diskusi yang dimulai dari media sosial sering terbawa ke dunia fisik atau nyata, dan biasanya mengakibatkan remaja menjadi terluka atau bahkan kematian (Erdur-Baker dkk, 2007, dalam Erdur-Baker & Tpocu, 2010). Sebanyak 37% korban melaporkan dampak kepercayaan diri yang sangat rendah, 30% mengalami penurunan dalam proses belajar di sekolah, 28% mengalami depresi, 26% mengalami gangguan pola tidur dan bahkan menyebabkan mimpi buruk, 26% korban mulai menghindari kontak dengan teman-temannya, dan 20% mengaku mengidap anoreksia akibat perundungan dunia maya (birra, 2016). Sedangkan, remaja yang melakukan perundungan dunia maya atau pelaku dapat terlibat dalam berbagai perilaku antisosial seperti kekerasan, dikeluarkan dari sekolah, dan memiliki prestasi yang buruk di sekolah (Olweus, 1993, Kowalski, dkk., 2008). Dalam studi yang dilakukan oleh Olweus (1993, dalam Kowalski, dkk., 2008), remaja laki-laki yang menjadi pelaku perundungan dunia maya pernah di pidana.

Terkait usia dan jenis kelamin, masih belum ada hasil empiris yang mengaitkan keduanya pada perilaku perundungan dunia maya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Patchin dan Hinduja (2006, dalam Erdur-Baker, 2010) pada 384 responden dengan usia dibawah 18 tahun, mengungkapkan bahwa 11% mengaku menjadi pelaku perundungan dunia maya, 29% mengaku menjadi korban perundungan dunia maya, dan 47% pernah menyaksikan perundungan dunia maya. Kemudian, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Comres untuk program anak BBC, Newsround pada 1.200 responden dengan rentang usia 10 hingga 18 tahun, menyatakan bahwa lebih dari setengah remaja pada kelompok usia 16 hingga 18 tahun pernah melihat dan melakukan tindakan perundungan dunia maya di media sosial (anak-anak 'tidak mematuhi' batasan umur media sosial, 2016). Sedangkan terkait jenis kelamin, Smith dkk. (2008), menjelaskan bahwa tidak ada perbedaan gender yang signifikan untuk perilaku perundungan dunia maya. Artinya, baik laki-laki maupun perempuan memiliki kesempatan yang sama sebagai pelaku perundungan dunia maya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Suryanto (2016), pelaku perundungan dunia maya lebih besar terjadi pada laki-laki dibandingkan dengan perempuan. Sedangkan Keith dan Martin (2005, dalam Erdur-Baker, 2010), menyatakan bahwa remaja perempuan lebih cenderung terlibat dalam tindakan perundungan dunia maya, karena fakta bahwa ini merupakan bentuk agresi relasional atau verbal.

Menurut Olweus (1993, dalam Kowalski, dkk., 2008) karakteristik seseorang yang melakukan *bullying* adalah mereka yang memiliki kepribadian dominan dan ingin menegasakan diri dengan kekuasaan; memiliki sifat mudah marah, impulsif, dan mudah frustrasi; memiliki sifat mendukung tindakan *bullying*; memiliki kesulitan mengikuti aturan; memiliki hubungan agresif dengan orang dewasa; memiliki kepandaian berbicara "ngeles"; dan terlibat dalam kedua agresi proaktif (agresi yang disengaja untuk mencapai suatu tujuan), dan agresi reaktif (reaksi defensif untuk diprovokasi) (Camodeca & Goossens, 2005, dalam Kowalski, dkk., 2008). Terdapat banyak alasan mengapa seseorang melakukan perundungan dunia maya. Menurut Parry Aftab (2006, dalam Kowalski, dkk., 2008), terdapat empat jenis motif seseorang melakukan perundungan dunia maya, yaitu *the vengeful angel*, *the power-hungry*, *mean girl*, dan *the inadvertent cyberbullying or "because I can"*. Menurut Aftab (2006, dalam Kowalski, dkk., 2008), *the vengeful angel* adalah jenis pelaku perundungan dunia maya yang memandang dirinya sebagai orang yang mencari keadilan, melindungi dirinya atau teman-temannya untuk memperbaiki kesalahan yang telah ditujukan pada mereka atau teman-temannya. Menurut Aftab (2006, dalam Kowalski, dkk., 2008), *the power-hungry* adalah jenis pelaku perundungan dunia maya yang haus dengan kekuasaan, mereka memiliki keinginan untuk mengontrol, menguasai, dan melakukan otoritas atas orang lain. Menurut Aftab (2006, dalam Kowalski, dkk., 2008), *mean girl* adalah jenis pelaku yang melakukan perundungan dunia maya karena

rasa bosan dan sedang mencari hiburan. Sedangkan, *the inadvertent cyberbullying or "because I can"* adalah jenis pelaku yang tidak menganggap tindakannya sebagai perilaku perundungan dunia maya, karena mereka hanya bereaksi ketika menerima pesan yang mengandung kebencinan atau memprovokasi mereka (Kowalski, dkk., 2008).

Sedangkan, menurut Olweus dan Limber (2010), faktor yang dapat menyebabkan kecenderungan perilaku perundungan dunia maya dapat dilihat melalui 2 sudut pandang, yaitu faktor lingkungan dan faktor individu pelaku perundungan dunia maya. Faktor lingkungan dan individual seseorang saling mempengaruhi dan tidak dapat dipisahkan untuk membentuk perilaku sehari-hari (Olweus & Limber, 2010). Hal ini didukung oleh Bayraktar, dkk. (2014), yang menyatakan bahwa pelaku perundungan dunia maya cenderung berasal dari remaja yang ditolak oleh teman sebaya, atau remaja yang memiliki hubungan yang kuat dengan teman sebaya. Pengaruh teman sebaya tidak hanya berasal pada imitasi perilaku tetapi juga berasal dari aspek yang lebih struktural seperti norma-norma sosial yang diberikan atau posisi yang ditempati (Festl, dkk., 2013). Norma sosial bersifat implisit (atau kadang eksplisit) untuk mengatur nilai-nilai, keyakinan, sikap dan perilaku individu (Miller & Prentice, 1996, dalam Festl, dkk., 2013). Norma-norma yang bersifat subjektif menjadi alasan terbentuknya jenis perilaku tertentu, serta bagaimana seseorang menyikapi dan mengontrol perilaku dapat menentukan niat untuk melakukan perilaku tersebut (Festl, dkk., 2013).

Pada penelitian ini, penulis ingin melihat hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku perundungan dunia maya pada remaja. Faktor lingkungan yaitu konformitas merupakan salah satu faktor yang dapat membentuk kecenderungan perilaku perundungan dunia maya. Takut didiskriminasi dan keinginan yang kuat untuk diterima oleh kelompok populer mungkin membuat seorang anak normal dinyatakan berubah menjadi pengganggu. Tekanan dari teman sebaya, sering menyebabkan individu berpartisipasi dalam kegiatan *bullying*, meskipun enggan. Kecemburuan dan kemarahan juga dapat membuat seseorang secara tidak adil menargetkan korbannya dengan bertindak jahat atau melakukan kekerasan terhadap mereka (ardianto, 2016). Dalam hal ini, konformitas adalah perilaku yang terjadi apabila seseorang menampilkan perilaku tertentu karena setiap orang lain menampilkan perilaku tersebut (Sears dkk., 1991). Konformitas dapat diamati pada perilaku individu di media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, dan *Flickr* (Tang, dkk., 2013). Menurut Rini, dkk. (2016), konformitas dapat mempengaruhi kemunculan agresivitas pada kelompok. Mawardah dan Adiyanti (2014), menyatakan dalam penelitiannya bahwa konformitas dapat membentuk kecenderungan menjadi pelaku perundungan dunia maya pada remaja. Hal ini sesuai dengan pendapat Ekowarni (1993, dalam Mawardah & Adiyanti, 2014), yang menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa transisi yang dapat menimbulkan krisis yang ditandai dengan kecenderungan munculnya perilaku yang menyimpang yang dalam kondisi tertentu akan menjadi perilaku yang mengganggu. Kondisi tersebut, bila disertai lingkungan yang kurang kondusif dan keperibadian yang negatif dapat menjadi pemicu timbulnya perbuatan-perbuatan negatif yang melanggar aturan dan norma yang ada di masyarakat serta melanggar hukum (Mawardah & Adiyanti, 2014).

Variabel konformitas dipilih karena masih belum banyak penelitian yang mengaitkan antara konformitas (Ali & Asrori, 2010) dengan kecenderungan perilaku perundungan dunia maya secara langsung. Beberapa penelitian menyebutkan adanya hubungan positif yang sangat signifikan antara konformitas terhadap kecenderungan perilaku *bullying*, artinya semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku *bullying* tersebut, dan sebaliknya, semakin rendah konformitas maka semakin rendah pula kecenderungan perilaku *bullying* tersebut. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Oktaviana (2014), diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku *bullying*. Artinya, semakin tinggi konformitas maka akan semakin tinggi pula kecenderungan perilaku *bullying* tersebut. Menurut Li (2005, dalam Erdur-Baker, 2010), perundungan dunia maya merupakan bentuk perluasan dari *bullying* tradisional, sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara perundungan dunia maya dan

bullying tradisional. Namun perundungan dunia maya berbeda dengan *bullying* tradisional dalam beberapa hal. Perundungan dunia maya tetap menjadi bentuk dari *bullying* tradisional karena memiliki kesamaan dalam tiga karakteristik utamanya, yaitu: a) perilaku agresif; b) ketidakseimbangan antara korban dan pelaku; dan c) perilaku diulang (Kowalski, dkk., 2008). Namun, Parry Aftad (2006, dalam Kowalski, dkk., 2008), menyatakan bahwa motif dan sifat komunikasi, serta demografi dari perundungan dunia maya berbeda dengan *bullying*. Maka, dapat dikatakan bahwa konformitas secara tidak langsung berkaitan dengan kecenderungan perilaku perundungan dunia maya. Dalam hal ini, remaja merupakan seorang individu yang rentan terhadap kecenderungan perilaku perundungan dunia maya. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Comres untuk program anak BBC, Newsround pada 1.200 responden menyatakan bahwa kelompok usia 16 sampai 18 tahun pernah melihat dan melakukan tindakan perundungan dunia maya di media sosial. Oleh karena itu, remaja yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja dengan rentang usia 16 sampai 18 tahun.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka pada penelitian ini penulis ingin mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku perundungan dunia maya pada remaja.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang menekankan analisisnya pada data angka yang diolah dengan metode statistik (azwar, 2012). Teknik yang digunakan adalah survei, yaitu penelitian tanpa manipulasi situasi dan kondisi, serta dilakukan dengan menggunakan angket kuisioner sebagai alat pengumpul data sekelompok orang atau sampel yang merupakan bagian dari suatu populasi (neuman, 2007).

Karakteristik populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah remaja dengan rentang usia 16 sampai 18 tahun yang memiliki minimal satu akun media sosial dan dikategorikan sebagai pelaku perundungan dunia maya. Pemilihan subjek dengan karakteristik usia 16 sampai 18 tahun didasari oleh survei mengenai jumlah pengguna internet yang pernah melihat dan melakukan tindakan perundungan dunia maya di media sosial. Selanjutnya pemilihan subjek dengan karakteristik memiliki minimal satu akun media sosial karena pelaku perundungan dunia maya dapat dipastikan memiliki minimal satu akun media sosial yang dapat digunakan untuk melakukan perundungan dunia maya. Sedangkan, partisipan dikatakan telah melakukan perundungan dunia maya jika skor pada skala perundungan dunia maya bernilai > 14 , yang berarti terdapat minimal satu aitem dijawab "jarang", "kadang-kadang", "sering", atau "sangat sering".

Teknik *sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonprobability sampling*. Hal ini dikarenakan tidak ada data yang menunjukkan jumlah remaja usia 16 sampai 18 tahun yang memiliki minimal satu akun media sosial dikategorikan sebagai pelaku perundungan dunia maya. Tipe *nonprobability sampling* yang digunakan adalah *accidental*, dimana setiap remaja yang sesuai dengan kriteria dan menemukan *link* berisi kuesioner tersebut dapat mengisi kuesioner. Selanjutnya, penentuan jumlah sampel penelitian menggunakan tabel Krejcie. Namun, karena jumlah populasi tidak diketahui jumlahnya, maka penulis menggunakan batasan jumlah populasi tertinggi pada tabel tersebut sehingga didapati jumlah sampel sebanyak minimal 384.

Alat ukur konformitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat ukur yang disusun sendiri oleh penulis berdasarkan aspek-aspek konformitas oleh Sears, dkk. (1991), yaitu kekompakan kelompok, kesepakatan kelompok, dan ukuran kelompok, dengan total 36 aitem. Sedangkan alat ukur perilaku perundungan dunia maya yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala CBP (*Cyberbullying Perpetration*) yang dikembangkan oleh Lee, dkk. (2015) pada penelitiannya yang berjudul "*Validation of Measure of Cyberbullying Perpetration and Victimization in Emerging Adulthood*", dengan total 14 aitem.

HASIL PENELITIAN

Subjek yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 457 remaja berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 16 sampai 18 tahun dari berbagai kota di pulau Jawa, Bali, Madura, Kalimantan, Sulawesi, Sumatera, Papua, Sumbawa, dan Timor, serta memiliki status sebagai pelajar hingga sudah bekerja.

Selanjutnya, dari keseluruhan subjek dalam penelitian ini, skor pada variabel konformitas memiliki nilai minimal 85 dan maksimum 160. Nilai standar deviasi dari variabel konformitas sebesar 12,352 dengan nilai rata-rata 128,58 dari jumlah total 457 subjek. Sedangkan pada variabel perilaku perundungan dunia maya memiliki nilai minimum 15 dan nilai maksimum 39. Nilai standar deviasi dari variabel perilaku perundungan dunia maya sebesar 3,890 dengan nilai rata-rata 18,51 dari jumlah total 457 subjek. Pada variabel konformitas memiliki nilai *skewness* negatif sebesar 0,309 yang menunjukkan bahwa sebaran skor subjek lebih condong ke sebelah kanan dalam distribusi, sedangkan pada variabel perilaku perundungan dunia maya memiliki nilai *skewness* positif sebesar 1,924 yang menunjukkan bahwa sebaran skor subjek lebih condong ke sebelah kiri dalam distribusi. Untuk nilai *kurtosis* pada variabel konformitas adalah 0,351 dan variabel perilaku perundungan dunia maya adalah 4,650. Karena nilai *kurtosis* pada dua variabel menunjukkan nilai positif, maka artinya distribusi skor berkumpul dan memuncak.

Kemudian, penulis melakukan analisis deskriptif pada variabel *y* untuk melihat manakah bentuk perundungan dunia maya yang paling banyak dilakukan oleh subjek, dan hasil menunjukkan bahwa, *verbal/ written perpetration* menempati urutan pertama dalam bentuk perundungan dunia maya yang paling banyak dilakukan oleh subjek, yaitu dengan total skor sebesar 3894 untuk 457 subjek dengan skor minimal 6 yang artinya tidak pernah melakukan, sampai dengan skor 20. Selanjutnya *social exclusion perpetration* berada pada urutan kedua dalam bentuk perundungan dunia maya yang paling banyak dilakukan oleh subjek, yaitu dengan total skor sebesar 2985 untuk 457 subjek dengan skor minimal 5 yang artinya tidak pernah melakukan, sampai dengan skor 19. Sedangkan *visual/ sexual perpetration* merupakan bentuk perundungan dunia maya yang paling sedikit dilakukan oleh subjek, yaitu dengan total skor sebesar 1578 untuk 457 subjek dengan skor minimal 3 yang artinya tidak pernah melakukan, sampai dengan skor 10.

Setelah itu, penulis melakukan uji normalitas dan uji linearitas, untuk menentukan penggunaan teknik statistik parametrik atau statistik *non* parametrik pada tahapan selanjutnya. Proses analisis uji normalitas pada penelitian ini menggunakan perhitungan *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS 16.0 for Windows*. Berikut hasil uji normalitas yang dilakukan pada penelitian ini:

Tabel 1. Uji Normalitas

| | <i>Kolmogorov-Smirnov</i> | |
|--|---------------------------|--------------|
| | Statistik | Signifikansi |
| Perilaku Perundungan Dunia Maya | 0,184 | 0,000 |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa variabel perilaku perundungan dunia maya memiliki nilai signifikan $<0,05$ yaitu sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Sedangkan pada uji linearitas, hasil menunjukkan bahwa variabel konformitas dan perilaku perundungan dunia maya memiliki nilai signifikansi linearitas sebesar 0,005. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel memenuhi uji linearitas karena memiliki nilai signifikansi linearitas $<0,05$.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku perundungan dunia maya pada remaja. Karena data berdistribusi tidak normal, maka uji korelasi yang digunakan adalah *spearman's rho*. Berikut hasil uji korelasi yang dilakukan pada penelitian ini:

Tabel 2. Uji Korelasi

| | | Konformitas | Perilaku Perundungan dunia maya |
|--|--------------------------------|-------------|---------------------------------|
| Konformitas | <i>Correlation Coefficient</i> | 1,000 | -0,086 |
| | <i>Sig. (2-tailed)</i> | | 0,065 |
| | <i>Correlation Coefficient</i> | -0,086 | 1,000 |
| Perilaku Perundungan Dunia Maya | <i>Sig. (2-tailed)</i> | 0,065 | |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa tidak terdapat hubungan antara konformitas dan perilaku perundungan dunia maya dengan taraf signifikansi *two tailed*

sebesar 0,065 atau $> 0,05$. Sementara itu, *correlation coefficient*-nya memiliki nilai sebesar -0,086. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini ditolak dan H_0 diterima. Peran konformitas terhadap kecenderungan perilaku perundungan dunia maya hanya sebesar 8,6%, sedangkan 91,4% dipengaruhi oleh variabel lain. Jika disimpulkan maka, jumlah korelasi antara konformitas dengan kecenderungan perilaku perundungan dunia maya tidak signifikan.

DISKUSI

Hasil temuan data yang telah dilakukan pada penelitian ini menunjukkan bahwa, tidak terdapat hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku perundungan dunia maya. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi *two tailed* $> 0,05$ yaitu sebesar 0,065. Artinya, perilaku perundungan dunia maya tidak berhubungan dengan konformitas, dikarenakan nilai signifikansi yang terlalu tinggi. Peran konformitas terhadap kecenderungan perilaku perundungan dunia maya hanyalah sebesar 8,6% saja, sedangkan 91,4% disebabkan oleh variabel lain.

Hasil penelitian yang menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perundungan dunia maya dapat dikarenakan adanya perilaku *faking good* yang dilakukan oleh subjek. Karena variabel yang ingin diteliti penulis adalah perundungan dunia maya yang merupakan perilaku agresi dan berbahaya yang bertujuan untuk menyakiti individu atau kelompok (Lee, dkk., 2015), maka remaja dapat melakukan pengisian kuisioner dengan tidak benar atau *faking good*. Hal ini dikarenakan variabel yang ingin diteliti termasuk perilaku yang dipandang negatif bagi masyarakat kebanyakan, sehingga remaja akan cenderung menunjukkan skor rendah pada skala perilaku perundungan dunia maya karena tidak ingin dianggap menyimpang.

Metode pengambilan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *accidental*, yaitu subjek yang sesuai kriteria penelitian dan menemukan link berupa kuisioner penelitian dapat mengisi kuisioner penelitian. Artinya, penulis tidak bertatap muka secara langsung dengan subjek penelitian atau responden. Menurut Sari dan Suryanto (2016), perilaku anonimitas adalah perilaku dimana seorang individu menggunakan nama samara atau identitas palsu. Hal ini disebabkan adanya kemudahan dalam mengisi

identitas atau *ID USER* pada akun sosial, dan dipandang suatu ekspresi hak atas privasi seseorang (Sari & Suryanto, 2016). Anonimitas menjadi sebuah perlindungan seseorang agar dapat bebas berbicara di internet dan lebih mengekspresikan ide dan pendapat tanpa takut tentang pelecehan, ancaman atau pembalasan (Sari & Suryanto, 2016). Oleh karena itu pengambilan data menggunakan kuisisioner *online* dapat memungkinkan seorang individu melakukan anonimitas dan menyebabkan data menjadi tidak signifikan.

Hasil distribusi data menggunakan *scatter plot* menunjukkan bahwa data tidak tersebar dengan baik, yaitu data mengumpul di satu area. Artinya, subjek cenderung menunjukkan skor sama dan relatif rendah pada skala penelitian. Oleh karena itu, data yang dihasilkan tidak berdistribusi normal. Hal ini dapat dikarenakan faktor anonimitas di dunia maya, sehingga subjek dapat memberikan identitas yang tidak sesuai atau palsu pada saat mengisi kuisisioner secara *online*. Karena penulis tidak dapat mengawasi setiap subjek yang melakukan pengisian terhadap kuisisioner, maka subjek bisa saja mengisi dengan tidak jujur. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat menjawab penelitian yang menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku perundungan dunia maya pada remaja.

Hasil penelitian yang menunjukkan tidak adanya hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku perundungan dunia maya ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putri (2013), menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat signifikan antara identitas sosial dan konformitas dengan perilaku agresi pada supporter sepakbola Persisam Putra Samarinda. Tetapi, hasil uji regresi bertahap variabel konformitas pada seluruh sampel penelitian menunjukkan bahwa konformitas tidak memiliki hubungan dengan perilaku agresi. Artinya, konformitas pada supporter Persisam Putra Samarinda tidak dapat menjelaskan kecenderungan untuk berperilaku agresi. Jika disimpulkan, maka jumlah korelasi konformitas dengan perilaku agresi tidak signifikan. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh kartini (2016) menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara konformitas teman sebaya dengan intense berperilaku agresif, nilai yang diperoleh adalah $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($T_{hitung} = -0,262$) dengan $p > 0,05$ ($p = 0,794$). Hasil analisis pertama ini menunjukkan tidak terdapat hubungan antara konformitas dengan intensi berperilaku agresif

pada remaja, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah korelasi konformitas dengan intensi berperilaku agresi tidak signifikan.

Kecenderungan perilaku perundungan dunia maya tidak hanya berasal dari teman sebaya saja, tetapi bisa disebabkan juga oleh pengaruh orang tua dan lingkungan sekolah atau guru (Patchin & Hinduja, 2013). Festl dkk., (2013), menyebutkan bahwa selain pengaruh teman sebaya, faktor penggunaan internet juga dapat mempengaruhi seseorang terlibat dalam perilaku perundungan dunia maya, artinya penggunaan situs jejaring sosial secara intensif dapat mempengaruhi perundungan dunia maya. Kemudian Bellis (2002, dalam Lee dkk., 2015), menyebutkan bahwa pengalaman perundungan dunia maya pada masa kanak-kanak sangat terkait dengan perilaku perundungan dunia maya yang dimunculkan oleh remaja atau orang dewasa.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku perundungan dunia maya pada remaja.

Sejalan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis mengajukan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yaitu, penelitian selanjutnya sebaiknya memperhatikan faktor-faktor lain yang kemungkinan dapat mempengaruhi hubungan antar kedua variabel dengan harapan akan mendapatkan hasil yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara kedua variabel, penelitian selanjutnya sebaiknya menggunakan teknik *probability sampling*, agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada suatu populasi tertentu, penelitian selanjutnya sebaiknya tidak menyebarkan kuisioner secara *online* agar dapat mengawasi responden sehingga responden yang mengisi kuisioner sesuai dengan kriteria dan menanyakan secara langsung aitem-aitem pada skala sebagai upaya untuk menghilangkan *faking good*, serta penelitian selanjutnya sebaiknya menggunakan uji perbedaan atau uji pengaruh untuk memperkaya hasil penelitian.

PUSTAKA ACUAN

Ali, M., & Asrori, M. (2010). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Anak-Anak 'Tidak Mengetahui' Batasan Umur Media Sosial.* (2016, Februari 9). Retrieved From Bbc: [Http://Www.Bbc.Com/Indonesia/Majalah/2016/02/160209_Majalah_Medsos](http://www.Bbc.Com/Indonesia/Majalah/2016/02/160209_Majalah_Medsos)
- Ancaman Cyberbullying Bagi Remaja.* (2014, Maret 29). Retrieved From Depoknews: [Http://Www.Depoknews.Id/Ancaman-Cyberbullying-Bagi-Remaja/](http://www.Depoknews.Id/Ancaman-Cyberbullying-Bagi-Remaja/)
- Ardianto, B. (2016, Oktober). *Mengapa Orang Melakukan Tindakan Bully?* Retrieved From Bramardianto: : [Https://Bramardianto.Com/Mengapa-Orang-Melakukan-Tindakan-Bully.Html](https://Bramardianto.Com/Mengapa-Orang-Melakukan-Tindakan-Bully.Html)
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bayraktar, F., Machackova, H., Dedkova, I., Cerna, A., & Sevcikova, A. (2014). Cyberbullying: The Discriminant Factors Among Cyberbullies, Cybervictims, and Cyberbully-Victims in A Czech Adolescent Sample. *Journal Of Interpersonal Violence*, 1-25.
- Birra, F. (2016, Agustus). *Ini Dampak Negatif Cyberbullying bagi Anak-Anak.* Retrieved From Jawapos: [Http://Www.Jawapos.Com/Read/2016/08/21/46048/Ini-Dampak-Negatif-Cyberbullying-Bagi-Anak-Anak](http://www.Jawapos.Com/Read/2016/08/21/46048/Ini-Dampak-Negatif-Cyberbullying-Bagi-Anak-Anak)
- Cyberbullying, Ancaman Bagi Anak di Internet.* (2012, Januari 12). Retrieved From Viva: [Http://Fokus.News.Viva.Co.Id/News/Read/279625-Cyberbullying-Efek-Samping-Internet-Bagi-Anak](http://fokus.News.Viva.Co.Id/News/Read/279625-Cyberbullying-Efek-Samping-Internet-Bagi-Anak)
- Erdur-Baker, O. (2010). Cyberbullying and its Correlation to Traditional Bullying, Gender, and Frequent and Risky Usage of Internet-Mediated Communication Tools. *Journal Of New Media & Society*, 109-125.
- Erdur-Baker, O., & Topcu, C. (2010). The Revised Cyber Bullying Inventory (RCBI): Validity and Reliability Studies. *Journal of Procedia Social and Behavioral Sciences*, 660-664.
- Festl, R., Scharnow, M., & Quandt, T. (2013). Peer Influence, Internet Use and Cyberbullying: A Comparison of Different Context Effect Among German Adolescents. *Journal of Children And Media*.
- Hidayat, W. (2014, November). *Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam Dunia.* Retrieved From Kominfo: [Https://Kominfo.Go.Id/Content/Detail/4286/Pengguna-Internet-Indonesia-Nomor-Enam-Dunia/0/Sorotan_Media](https://Kominfo.Go.Id/Content/Detail/4286/Pengguna-Internet-Indonesia-Nomor-Enam-Dunia/0/Sorotan_Media)
- Kartini, H. (2016). *Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dengan Intesitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif pada Siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda.* Mulawarman: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman.

- Kemkominfo: Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta*. (2014, Mei 8). Retrieved From Kominfo:
https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/kemkominfo%3A+pengguna+internet+di+indonesia+capai+82+juta/0/berita_satker
- Kowalski, R., Limber, S., & Agaston, P. (2008). *Cyberbullying, Bullying in The Digital Age*. Uk: Blackwell.
- Lee, J., Abell, N., & Holmes, J. (2015). Validation of Measures of Cyberbullying Perpetration and Victimization in Emerging Adulthood. *Journal Of Research On Social Work Practice*, 1-12.
- Margono, H., Yi, X., & Raikundalia, G. (2014). Mining Indonesian Cyberbullying Patterns in Social Network. *Australian Computer Science Conference*, 115-123.
- Mawardah, M., & Adiyanti, M. (2014). Regulasi Emosi dan Kelompok Teman Sebaya Pelaku Cyberbullying. *Jurnal Psikologi*, 60-73.
- Neuman, W. (2007). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approach (7th.Ed)*. Boston: Ally&Bacon.
- Oetomo, B. (2002). *Perencanaan dan Pengembangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Oktaviana, L. (2014). *Hubungan antara Konformitas dengan Kecenderungan Perilaku Bullying*. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Olweus, D., & Limber, S. (2010). Bullying in School: Evaluation and Dissemination Of The Olweus Bullying Prevention Program. *Journal Of Orthopsychiatry*, 124-134.
- Patchin, J., & Hinduja, S. (2013). Social Influences on Cyberbullying Behavior among Middle and High School Students. *Journal of Youth Adolescence*, 711-722.
- Putri, K. (2013). *Hubungan antara Identitas Sosial dan Konformitas dengan Perilaku Agresi pada Supporter Sepakbola Persisam Putra Samarinda*. Mulawarman: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman.
- Rifauddin, M. (2016). Fenomena Cyberbullying pada Remaja. *Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 35-44.
- Rini, A., Suryanto, & Matulesy, A. (2016). The Influence of Private Conformity, Group Self-Esteem, Fanaticism and Obedience Toward The Aggressiveness of Political Party Partisan. *International Journal Of Humanities And Social Science Invention*, 37-46.
- Sari, R., & Suryanto. (2016). Kecerdasan Emosi, Anonimitas, dan Cyberbullying (Bully Dunia Maya). *Jurnal Psikologi Indonesia*, 48-61.
- Sears, D., Freedman, J., & Peplau, L. (1991). *Psikologi Sosial Jilid 2 (5th Ed)*. Jakarta: Erlangga.

- Shariff, S. (2008). *Cyber-Bullying: Issues and Solutions For The School, The Classroom and The Home* . New York: Routledge.
- Tang, J., Wu, S., & Sun, J. (2013). Confluence: Conformity Influence in Large Social Networks. *Social and Behavioral Sciences*.