
ARTIKEL PENELITIAN

HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN PERILAKU AGRESI ELEKTRONIK PADA REMAJA PENGGUNA MEDIA SOSIAL

DHIAN KUSUMASTUTI & ENDAH MASTUTI

Departemen Psikologi Pendidikan dan Perkembangan, Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik pada remaja pengguna media sosial. Subjek penelitian ini merupakan remaja pengguna media sosial berusia 17-21 tahun yang berdomisili di Jakarta dan Surabaya. Total subjek pada penelitian ini ialah 939 subjek. Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah *The Assessing Emotion Scale* (33 aitem) dan alat ukur agresi elektronik yang digunakan pada penelitian ini adalah *Cyber-Aggression Questionnaire for Adolescents* (CYBA). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik pada remaja pengguna media sosial.

Kata kunci: agresi elektronik, kecerdasan emosional, remaja

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is a relationship between emotional intelligence and electronic aggression behavior in adolescents using social media. The subjects of this study were adolescents of social media users aged 17-21 who lived in Jakarta and Surabaya. The total subjects in this study were 939 subjects. The measuring instrument used in this study is *The Assessing Emotion Scale* (33 items) and the electronic aggression measure used in this study is the *Cyber-Aggression Questionnaire for Adolescents* (CYBA). The results of this study indicate that there is no relationship between emotional intelligence and electronic aggression behavior in adolescents using social media.

Key words: electronic aggression, emotional intelligence, youth

*Alamat korespondensi: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, Kampus B Universitas Airlangga Jalan Airlangga 4-6 Surabaya 60286. Surel: endah.mastuti@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

Masa remaja merupakan masa yang emosional. Pada masa ini terdapat berbagai macam aspek yang berkembang pada masa remaja. Berbagai perkembangan aspek yang terjadi pada masa remaja ini menyebabkan meningkatnya gejala emosi pada remaja (Santrock, 2011).

Meningkatnya gejala emosi yang terjadi pada masa remaja seharusnya dapat berakibat positif pada beragam hal pada masa remaja. Beberapa dampak positif yang dapat disebabkan oleh meningkatnya gejala emosi pada remaja adalah bertambahnya jumlah teman, meningkatnya kualitas pertemanan, serta berkembangnya minat dan hobi. Namun pada kenyataannya, saat ini masih banyak remaja yang belum dapat memanfaatkan meningkatnya gejala emosi ini secara positif. Beberapa remaja terbukti terlibat dalam perilaku agresi.

Seiring dengan perkembangan zaman yang pesat, saat ini perilaku agresi pada remaja tidak hanya terbatas pada agresi fisik maupun verbal yang terjadi di dunia nyata. Melalui perkembangan teknologi yang semakin pesat remaja juga dapat meluapkan perilaku agresinya melalui beberapa jenis media sosial, seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *BlackBerry Messenger* (BBM), dan yang lainnya (Dewi & Savira, 2017). Segala perilaku agresi melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bertujuan untuk menyakiti orang lain yang tidak menginginkannya disebut sebagai perilaku agresi elektronik (Corcoran, Guckin, & Prentice, 2015). Perilaku menyakiti orang lain ini antara lain dapat berbentuk perilaku verbal maupun tertulis, perilaku menyakiti dengan gambar, pengucilan, maupun penggunaan identitas milik orang lain (Corcoran, Guckin, & Prentice, 2015).

Meskipun saat ini perilaku agresi dapat terjadi di dunia nyata maupun di dunia maya, namun terdapat beberapa perbedaan dari kedua perilaku ini. Hal ini disebabkan oleh adanya perbedaan antara karakteristik interaksi manusia di dunia nyata dengan karakteristik interaksi manusia di dunia maya. Ketika melakukan interaksi di dunia maya manusia melonggarkan, merasa kurang terkendali, dan mengekspresikan diri secara lebih terbuka (Suler, 2004). Fenomena ini oleh Suler (2004) disebut sebagai *online disinhibition effect*.

Saat ini istilah agresi elektronik belum banyak digunakan. Masyarakat lebih mengenal istilah *cyberbullying* dibandingkan dengan agresi elektronik. Padahal *cyberbullying* dan agresi elektronik merupakan dua hal yang berbeda. *Cyberbullying* merupakan sebuah perilaku agresi yang dilakukan oleh sebuah kelompok maupun individu, menggunakan media elektronik, dilakukan secara berulang-ulang kepada korban yang kesulitan untuk melindungi diri (Smith, 2008). Sementara agresi elektronik merupakan segala perilaku melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bertujuan untuk menyakiti orang lain yang tidak menginginkannya (Corcoran, Guckin, & Prentice, 2015). Melalui kedua definisi ini, dapat disimpulkan terdapat dua aspek yang membedakan *cyberbullying* dengan agresi elektronik yaitu adanya aspek pengulangan (*repeat over time*) dan ketidakseimbangan kekuatan (*imbalance power*). Ketika seseorang melakukan penghinaan kepada orang lain di dunia maya, perilaku tersebut merupakan perilaku agresi elektronik. Akan tetapi, ketika seseorang melakukan penghinaan di dunia maya kepada orang lain yang sama secara berulang-ulang dari waktu ke waktu hal ini dikatakan telah memenuhi salah satu aspek dari perilaku *cyberbullying*. Ketika seseorang melakukan penghinaan di dunia maya kepada orang lain yang memiliki kekuatan untuk membalas dengan bentuk apapun, perilaku tersebut merupakan perilaku agresi elektronik. Akan tetapi, ketika seseorang melakukan penghinaan di dunia maya kepada orang lain tanpa ada balasan dalam bentuk apapun dari orang lain tersebut, pelaku penghinaan tersebut dikatakan telah memenuhi salah satu aspek dari perilaku *cyberbullying*. Secara singkat, *cyberbullying* hanya merupakan salah satu bentuk dari perilaku agresi elektronik.

Agresi elektronik merupakan sebuah hal yang menarik untuk diteliti karena cangkupannya yang luas. Manusia perlu untuk menyadari bagaimana perilaku yang dilakukannya dapat berdampak buruk bagi manusia lain maupun bagi dirinya sendiri meskipun hanya dilakukan sekali dan tanpa adanya ketidakseimbangan kekuatan. Mengacu pada definisi agresi elektronik dari Corcoran, Guckin, & Prentice (2015) perilaku yang disebut dengan agresi elektronik merupakan perilaku yang saat ini kerap terjadi di lingkungan masyarakat khususnya di Indonesia.

Munculnya fenomena mengenai agresi elektronik yang terjadi di dunia maya ini terus berkembang seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna internet. Indonesia merupakan salah satu Negara dengan jumlah pengguna internet yang cukup tinggi. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2016) terdapat 132,7 juta pengguna internet di Indonesia. Jumlah ini meningkat dari survei yang dilakukan sebelumnya pada tahun 2014 yang menunjukkan terdapat 88 juta pengguna internet di Indonesia. Sebesar 49% dari jumlah total pengguna internet di Indonesia ini berusia 18-25 tahun. Data ini menunjukkan data bahwa kelompok usia terbesar pengguna internet di Indonesia didominasi oleh kelompok usia remaja.

Kemajuan bidang teknologi di Indonesia ini seharusnya bisa membawa dampak baik pada sejumlah aspek kehidupan di Indonesia. Akan tetapi, pada kenyataannya fenomena perilaku agresi elektronik justru semakin meningkat di media sosial. Sebesar 88% remaja pengguna media sosial pernah melihat pengguna lain berbuat kasar di jejaring sosial (Lenhart et al., 2011). Selain itu 1 dari 10 anak pengguna media sosial di Indonesia mengaku pernah menjadi korban atau pelaku *hate* dan *hate speech* (Rohman, 2016). Melalui wawancara awal yang dilakukan oleh beberapa orang remaja juga didapatkan data bahwa perilaku agresi di dunia maya kerap terjadi di kalangan remaja. Segala perilaku agresi melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bertujuan untuk menyakiti orang lain yang tidak menginginkannya disebut sebagai perilaku agresi elektronik (Corcoran, Guckin, & Prentice, 2015).

Fenomena agresi elektronik yang terjadi di kalangan remaja telah menimbulkan sejumlah dampak negatif. Beberapa dampak negatif tersebut antara lain merasa tidak aman di sekolah (David-Ferdon & Hertz, Electronic Media and Youth Violence : A CDC Brief for Researchers, 2009), serta menurunnya konsentrasi yang berdampak pada rendahnya prestasi akademik (Beran & Li, 2007). Tak hanya berdampak negatif pada para korban, perilaku agresi elektronik juga bahkan mengakibatkan dampak negatif bagi diri pelaku. David-Ferdon & Hertz (2009) menyatakan bahwa beberapa remaja pelaku agresi elektronik memiliki kecenderungan untuk menganggap bahwa perilaku yang mereka lakukan merupakan perilaku yang wajar. Hal ini jika diabaikan dapat berdampak pada pergeseran norma yang dianut oleh remaja mengenai apa yang boleh untuk dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan.

Agresi merupakan reaksi dari emosi sebagai hasil dari rasa frustrasi (Berkowitz, 1989). Mengacu pada hal ini, maka dibutuhkan sebuah pengendalian emosi yang baik agar terhindar dari perilaku agresi. Kemampuan dalam mengendalikan emosi merupakan salah satu dimensi pada kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional merupakan kemampuan adaptif dalam merasakan, menilai serta mengekspresikan emosi; kemampuan dalam meregulasi emosi; serta kemampuan dalam pemanfaatan emosi dalam pemecahan masalah (Salovey & Mayer, 1990). Maka untuk dapat terhindar dari perilaku agresi, para remaja harus memiliki kecerdasan emosional yang baik. Ketika remaja tidak memiliki kecerdasan emosional yang baik, maka remaja akan kesulitan untuk mengendalikan emosinya hingga akhirnya menimbulkan perilaku agresi. Saat ini belum banyak penelitian yang meneliti hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku agresi secara khusus perilaku agresi elektronik. Hal ini menjadi daya tarik bagi peneliti untuk meneliti mengenai hal ini. Oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan yang signifikan antara perilaku agresi elektronik dengan kecerdasan emosional pada remaja pengguna media sosial.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode survei. Metode survei biasa juga disebut dengan metode korelasional. Melalui metode ini peneliti akan mendapatkan gambaran mengenai gambaran persepsi, perilaku, serta situasi yang dialami oleh beragam orang yang menjadi responden penelitian (Neuman, 2007). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah remaja berusia 17-21 tahun, berdomisili di Jakarta atau Surabaya, memiliki minimal satu media sosial. Subjek dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *nonprobability sampling*.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan kuesioner.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur perilaku agresi elektronik remaja dalam penelitian ini ialah *Cyber-Aggression Questionnaire for Adolescents* (CYBA) yang diciptakan oleh Barreiro-Colazzo, Alvarez-Garcia, Nunez, & Dobarro pada tahun 2016. Reliabilitas pada *Cyber-Aggression Questionnaire for Adolescents* (CYBA) diuji dengan koefisien *Cronbach's alpha*. Berdasarkan hasil uji coba alat ukur yang dilakukan pada 95 subjek didapatkan bahwa nilai reliabilitas hasil translasi alat ukur ini adalah sebesar $r = 0,873$.

Sementara instrumen yang digunakan dalam untuk mengukur kecerdasan emosional dalam penelitian ini ialah *Assessing Emotion Scale* (AES) yang diciptakan oleh Schutte (1998). Sementara untuk skala kecerdasan emosional, *Assessing Emotion Scale* (AES), yang diciptakan oleh Schutte (1998) didapatkan nilai konsistensi internal *Cronbach's Alpha* sebesar $r = 0,87$ untuk 32 responden. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Alkatiri (2017) dengan menggunakan hasil translasi dari *Assessing Emotion Scale* (AES) yang diberikan pada 250 responden didapatkan hasil konsistensi internal sebesar $r = 0,88$.

HASIL PENELITIAN

Pada proses pengumpulan data, peneliti berhasil memperoleh subjek sebanyak 1.111 subjek. Namun beberapa dari subjek ini memiliki karakteristik yang tidak sesuai dengan karakteristik subjek yang dibutuhkan pada penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti mengeleminasi subjek yang tidak memenuhi kriteria yang diinginkan pada penelitian ini. Beberapa subjek yang dieleminasi antara lain karena berusia dibawah 17 tahun atau diatas 21 tahun. Selain itu beberapa subjek lain yang dieleminasi juga disebabkan oleh domisili tinggal mereka yang berada di luar kota Jakarta dan Surabaya. Melalui proses eliminasi ini, pada akhirnya peneliti mendapatkan 939 subjek yang sesuai dengan karakteristik subjek yang dibutuhkan pada penelitian ini.

Penelitian ini melibatkan 939 subjek. Sebanyak 755 subjek diantaranya adalah subjek perempuan dengan persentase 80,4%. Sementara 184 subjek lainnya merupakan subjek laki-laki dengan persentase 19,6%. Sementara berdasarkan usia, subjek pada penelitian ini didominasi oleh subjek berusia 21 tahun sebanyak 372 subjek dengan persentase 39,6%. Sementara sejumlah 102 subjek berusia 17 tahun dengan persentase 10,9%, 130 subjek berusia 18 tahun dengan persentase 13,8%, 110 subjek berusia 19 tahun dengan persentase 11,7% dan 225 subjek berusia 20 tahun dengan persentase 24%.

Tabel 1. Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Data Deskriptif	Agresi Elektronik	Kecerdasan Emosional
N	939	939
Mean	23,09	127,16
Median	22,21	127,00
Variance	18,276	196,321

Std. Deviation	4,275	14,011
Minimum	19	68
Maximum	69	165
Range	50	97
Skewness	3,075	-0,132
Kurtosis	0,159	0,159

Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan diperoleh data variabel agresi elektronik memiliki nilai rata-rata sebesar 23,09. Nilai maksimum pada variabel agresi elektronik adalah sebesar 69 sedangkan nilai minimum pada variabel ini adalah sebesar 19 maka *range* atau jangkauan pada variabel ini adalah sebesar 50. Nilai standart deviasi pada variabel agresi elektronik menunjukkan angka 4,275. Besarnya nilai standart deviasi pada variabel agresi elektronik menunjukkan bahwa banyak subjek yang memiliki skor agresi elektronik yang menjauhi skor rata-rata subjek.

Skewness pada variabel agresi elektronik adalah sebesar 3,075. Perolehan angka *skewness* yang cukup besar pada skor agresi elektronik mengindikasikan adanya persebaran data yang tidak normal pada penelitian ini. Sementara nilai *kurtosis* pada variabel ini menunjukkan angka 0,159. Perolehan nilai *kurtosis* pada variabel agresi elektronik sebesar 0,159 menunjukkan bahwa ada indikasi data bersifat tidak normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Setelah Transformasi Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro - Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor Kecerdasan Emosional	0,044	939	0,000	0,992	939	0,000
Skor Agresi Elektronik	0,155	939	0,000	0,875	939	0,000

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

	Sum of squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)	0,331	80	0,004	0,860	0,801
Linearity	0,000	1	0,000	0,034	0,854
Deviation from linearity	0,331	79	0,004	0,871	0,779
Within Groups	4,123	858	0,005		
Total	4,453	938			

Berdasarkan uji normalitas dan uji linearitas yang telah dilakukan sebelumnya diketahui bahwa data pada penelitian ini berdistribusi tidak normal ($p = 0,000 < 0,005$) dan memiliki hubungan yang linear ($p = 0,779 > 0,005$). Maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini tidak memenuhi uji asumsi karena data berdistribusi tidak normal. Oleh

karena itu teknik analisis yang disarankan adalah teknik analisis statistik non parametrik untuk menguji hubungan kedua variabel (Pallant, 2005). Teknik non parametrik yang digunakan pada penelitian ini adalah uji korelasi *Spearman's rho*. Berikut adalah hasil uji korelasi variabel kecerdasan emosional dengan variabel agresi elektronik:

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi Kecerdasan Emosional dengan Perilaku Agresi Elektronik

Kecerdasan Emosional	Correlation Coefficient Sig. (2-tailed) N	Agresi Elektronik
		-0,013 0,680 939

Hasil uji korelasi dengan menggunakan teknik *Spearman's rho* menunjukkan angka signifikan sebesar $0,680 > 0,05$ maka hipotesis pada penelitian ini ditolak yang berarti tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik pada remaja pengguna media sosial. Angka koefisien korelasi pada uji korelasi dengan menggunakan teknik *Spearman's rho* menunjukkan angka -0,013 yang menunjukkan korelasi negatif namun kekuatannya lemah. Melalui nilai signifikan dan nilai koefisien korelasi yang tertera pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat kecenderungan bahwa tinggi nya skor kecerdasan emosional berbanding terbalik dengan skor perilaku agresi elektronik, namun hubungan tersebut tidak signifikan.

DISKUSI

Penelitian ini dilakukan pada remaja usia 17-21 tahun yang menggunakan minimal satu media sosial. Populasi pada penelitian ini adalah remaja yang berada di Jakarta dan Surabaya karena dua kota ini merupakan dua kota dengan pengguna internet tertinggi di Indonesia dengan jumlah pengguna internet lebih dari 900.000 pengguna (Kementrian Komunikasi dan Informatika RI, 2013). Berdasarkan uji korelasi yang dilakukan, diketahui bahwa nilai signifikan antara kecerdasan emosional dengan agresi elektronik adalah sebesar 0,680 atau lebih besar dari 0,05. Mengacu pada hal ini maka hipotesis pada penelitian ini ditolak yang berarti tidak ada hubungan antara kecedasan emosional dengan perilaku agresi elektronik pada remaja pengguna media sosial. Selain itu, berdasarkan pada hasil uji korelasi yang dilakukan juga diketahui bahwa nilai signifikan antara kecerdasan emosional dengan masing-masing tipe agresi elektronik juga diatas 0,05. Hal

ini berarti bahwa kecedasan emosional juga tidak memiliki hubungan dengan masing-masing tipe perilaku agresi elektronik.

Hasil pada penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya mengenai perilaku agresi pada remaja. Melalui penelitian yang dilakukan oleh Bawa (2016) dihasilkan data bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan perilaku agresi. Selain itu melalui penelitian yang dilakukan oleh Das & Tripathy (2015) juga didapatkan hasil serupa bahwa kecerdasan emosional tidak berhubungan dengan perilaku agresi khusus nya pada remaja laki-laki.

Tidak terdapatnya hubungan antara kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik pada remaja dalam penelitian ini juga dapat disebabkan oleh perbedaan karakteristik interaksi manusia antara di dunia nyata dengan di dunia maya. Ketika melakukan interaksi di dunia maya manusia melonggarkan, merasa kurang terkendali, dan mengekspresikan diri secara lebih terbuka (Suler, 2004). Fenomena ini oleh Suler (2004) disebut sebagai *online disinhibition effect*.

The online disinhibition effect merupakan sebuah kondisi yang memungkinkan individu untuk dapat melakukan atau mengatakan hal yang berbeda di dunia maya dengan apa yang biasanya mereka lakukan atau katakan di dunia nyata. Beberapa individu merasa lebih terbuka untuk mengekspresikan dirinya kehilangan kontrol terhadap dirinya (Suler, 2004). Individu dengan kecerdasan emosional yang tinggi mungkin saja dapat berperilaku tidak baik di dunia maya, begitupun sebaliknya, individu dengan kecerdasan emosional yang rendah mungkin saja dapat berperilaku lebih baik di dunia maya (Youssef & Youssef, 2011). Kondisi ini dapat disebabkan oleh *online disinhibition effect*.

Interaksi yang terjadi di dunia maya terjadi tanpa melibatkan kehadiran fisik antar individu. Interaksi ini sebagian besar terjalin melalui teks yang diterima pada *gadget* masing-masing individu. Remaja tidak akan dapat melihat reaksi-reaksi fisik guna mempersepsikan emosi pada lawan bicaranya pada kondisi ini. Faktor ini biasa disebut dengan faktor *invisibility* (Suler, 2004). Terdapat beberapa individu yang baik dalam membangun persepsi mengenai emosi dari lawan bicaranya di dunia nyata karena dapat membaca mimik maupun gerak tubuh dari lawan bicara. Akan tetapi, ketika dilibatkan dalam interaksi di dunia maya individu tersebut merasa sulit untuk membangun persepsi mengenai emosi dari lawan bicaranya karena tidak dapat melihat secara langsung reaksi-reaksi fisik dari lawan bicaranya (Youssef & Youssef, 2011). Mampu atau tidaknya remaja

dalam membangun persepsi emosi ini merupakan salah satu bagian dari masa perkembangan remaja yang sedang mengembangkan kemampuan berpikir lebih kritis (Santrock, 2011).

Keberadaan jeda waktu untuk bereaksi ketika melakukan interaksi di dunia maya juga menjadi faktor yang menyebabkan munculnya *online disinhibition effect*. Faktor ini biasa disebut dengan *asynchronicity* (Suler, 2004). Interaksi yang terjalin di dunia maya memungkinkan remaja untuk memiliki waktu jeda dalam memproses atau berpikir terlebih dahulu sebelum bereaksi. Berbeda dengan interaksi yang terjalin di dunia nyata, remaja secara tidak langsung dituntut untuk memberikan reaksi secara spontan terhadap apa yang dilakukan atau dikatakan oleh lawan bicaranya. Sebagai contoh, remaja yang sedang terlibat dalam pertikaian di dunia maya mungkin bisa saling beradu argumentasi dengan intensitas emosi negatif yang tinggi. Akan tetapi ketika dihadapkan dengan perbedatan di dunia nyata, belum tentu kedua nya dapat memberikan reaksi spontan yang sama dibandingkan dengan reaksi mereka di dunia maya. Ketika melakukan interaksi di dunia maya, remaja yang notabene berada pada masa dengan gejolak emosi yang tinggi memiliki kesempatan untuk meluapkan emosi nya dengan perencanaan tertentu karena memiliki jeda waktu untuk merespon lawan bicara.

Selain itu, interaksi di dunia maya bahkan memungkinkan remaja untuk menyembunyikan identitasnya. Hal ini biasa disebut dengan anonimitas. Ketika individu memiliki kesempatan untuk memisahkan tindakan mereka secara *online* dari gaya hidup dan identitas mereka, mereka merasa lebih bebas untuk membuka diri dan bertindak (Suler, 2004). Kondisi ini dapat menyebabkan remaja dengan kecerdasan emosional yang baik tetap dapat terlibat dalam perilaku agresi elektronik. Remaja yang tengah mengalami perkembangan secara sosial akan lebih banyak memperhatikan bagaimana lingkungan sosialnya bertindak dan berperilaku (Santrock, 2011). Akan tetapi, ketika berperilaku di dunia maya remaja akan merasa lebih bebas untuk berperilaku dengan menyembunyikan identitasnya sehingga tidak perlu memikirkan apa yang diharapkan oleh lingkungan sosialnya. Hal ini terjadi karena remaja merasa tidak ada orang dari lingkungan sosialnya yang mengetahui identitasnya ketika melakukan hal tersebut.

Meskipun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan emosional tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku agresi elektronik, tetapi penelitian mengenai hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik khususnya

pada remaja tetap perlu dikembangkan. Hal ini disebabkan oleh adanya aspek emosi yang terlibat dalam interaksi manusia di dunia maya (Youssef & Youssef, 2011). Keterlibatan aspek emosi ini dapat dilihat dari bagaimana remaja mempersepsi kalimat-kalimat yang disertai dengan tanda baca sebagai sebuah bentuk emosi dari lawan bicaranya. Berdasarkan pada hal ini, dapat disimpulkan bahwa aspek emosi merupakan aspek yang terlibat dalam interaksi manusia di dunia maya. Oleh karena itu, kecerdasan emosional tetap memiliki peranan yang penting pada interaksi manusia di dunia maya, oleh karena itu dibutuhkan penelitian lanjutan untuk meneliti hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik dengan memperhatikan aspek-aspek *online disinhibition effect*.

Selain adanya *online disinhibition effect*, tidak adanya hubungan antara kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik pada penelitian ini dapat disebabkan oleh beberapa alasan metodologi. Alat ukur agresi elektronik pada penelitian ini merupakan alat ukur yang diciptakan di Spanyol, kemudian peneliti melakukan translasi alat ukur kedalam bahasa Indonesia. Beberapa aitem pada alat ukur agresi elektronik dalam penelitian ini dapat dipersepsikan berbeda antara subjek yang berada di Jakarta dengan subjek yang berada di Surabaya pada penelitian ini. Sebagai contoh, aitem “saya pernah menghina seseorang melalui pesan teks (SMS) atau pesan instan (misalnya, Whatsapp, Line)”. Hal-hal yang merujuk pada sebuah bentuk penghinaan dapat dipersepsikan berbeda oleh subjek yang berada di Jakarta dan Surabaya karena memiliki latar belakang budaya yang berbeda.

Tidak adanya hubungan antara kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik ini juga dapat disebabkan oleh beberapa faktor lain selain faktor kecerdasan emosional. Faktor lain yang berhubungan dengan perilaku agresi elektronik selain kecerdasan emosional antara lain adalah faktor kurangnya perhatian pada remaja dan faktor lingkungan sekolah (David-Ferdon & Hertz, 2007). Kedua faktor ini juga memiliki peranan yang penting terhadap perilaku remaja di media sosial.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik pada remaja pengguna media sosial. Tidak terdapatnya hubungan antara kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik pada remaja dalam penelitian ini juga dapat disebabkan oleh perbedaan karakteristik interaksi manusia antara di dunia nyata dengan di dunia maya.

Ketika melakukan interaksi di dunia maya manusia melonggarkan, merasa kurang terkendali, dan mengekspresikan diri secara lebih terbuka (Suler, 2004). Fenomena ini oleh Suler (2004) disebut sebagai *online disinhibition effect*.

Meskipun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan emosional tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku agresi elektronik, tetapi penelitian mengenai hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik khususnya pada remaja tetap perlu dikembangkan. Hal ini disebabkan oleh adanya aspek emosi yang terlibat dalam interaksi manusia di dunia maya (Youssef & Youssef, 2011). Keterlibatan aspek emosi ini dapat dilihat dari bagaimana remaja mempersepsi kalimat-kalimat yang disertai dengan tanda baca sebagai sebuah bentuk emosi dari lawan bicaranya. Berdasarkan pada hal ini, dapat disimpulkan bahwa aspek emosi merupakan aspek yang terlibat dalam interaksi manusia di dunia maya. Oleh karena itu, kecerdasan emosional tetap memiliki peranan yang penting pada interaksi manusia di dunia maya, oleh karena itu dibutuhkan penelitian lanjutan untuk meneliti hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik dengan memperhatikan aspek-aspek *online disinhibition effect*.

PUSTAKA ACUAN

- Alkatiri, N. (2017). Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Perilaku Cyberbullying pada Remaja Madya di Surabaya. *Skripsi*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2016). *Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia*.
- Atkinson, L. L., Atkinson, R. C., & Hilgard, E. R. (1997). *Pengantar Psikologi* (Vol. VIII). (A. Dharma, Ed., & N. Taufiq, Trans.) Jakarta: Erlangga.
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi* (Vol. XI). Yogyakarta: Pustaka Fajar.
- Barreiro-Colazzo, A., Alvarez-Garcia, D., Nunez, J. C., & Dobarro, A. (2016). Validity and reliability of the Cyber-aggression Questionnaire for Adolescents (CYBA). *Journal of Psychology Applied to Legal Context*, 69-77.
- Bawa, G. S. (2016). A Study of Adolescents in Relation To Aggression Across High and Low Emotional Intelligence. *Indian Journal of Applied Research*, 503-506.
- Beran, T., & Li, Q. (2007). The Relationship between Cyberbullying and School Bullying. *Journal of Student Wellbeing*, 15-33.
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-Aggression Hypothesis; Examination and Reformulation. *Psychological Bulletin*, 59-73.
- Corcoran, L., Guckin, C. M., & Prentice, G. (2015). Cyberbullying or Cyber Aggression?: A Review of Existing Definitions of Cyber-Based Peer-to-Peer Aggression. *Societies*, 245-255.
- Das, P. P., & Tripathy, S. (2015). Role of emotional intelligence on aggression: A comparison between adolescent boys and girls. *Psychology and Behavioral Sciences*, 29-35.

- David-Ferdon, C., & Hertz, M. F. (2007). Electronic Media, Violence, and Adolescents: An Emerging Public Health Problem. *Journal of Adolescent Health* , S1-S5.
- David-Ferdon, C., & Hertz, M. F. (2009). *Electronic Media and Youth Violence : A CDC Brief for Researchers*. Atlanta: Centers for Disease Control.
- Dewi, W. R., & Savira, S. I. (2017). Kecerdasan Emosi dan Perilaku Agresi di Social Media pada Remaja. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan* , VII (2), 82-87.
- Hurlock, E. (2000). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kementrian Komunikasi dan Informatika RI. (2013). *Data Statistik*. Retrieved September 27, 2018, from Data & Statistik Kementrian Komunikasi dan Informatika RI: <https://statistik.kominfo.go.id/site/data?idtree=326&iddoc=1186>
- Lenhart, A., Madden, M., Smith, A., Purcell, K., Zickuhr, K., & Rainie, L. (2011). *Teens, Kindness and Cruelty on Social Network Sites*. Pew Research Center.
- Neuman, W. L. (2007). *Basic of Social Research Qualitative and Quantitative Approaches*. Boston: Pearson Education.
- Pallant, J. (2005). *SPSS Survival Manual*. Sydney: Allen & Unwin.
- Rohman, F. (2016). Analisis Meningkatnya Kejahatan Cyberbullying dan Hatespeech Menggunakan Berbagai Media Sosial dan Metode Pencegahannya. *Seminar Nasional Pengetahuan dan Teknologi Komputer Nusa Mandiri* (pp. 382-287). Jakarta: SNIPTEK.
- Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional Intelligence. *Imagination, Cognition and Personality* , 9, 185-211.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span Development*. New York: Mc Graw Hill.
- Smith, P. K. (2008). Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* , 376-385.
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior* , 321-326.
- Youssef, A. B., & Youssef, H. B. (2011). Social Networking on Web 2.0: From Emotional Intelligence to Cyber Emotional Intelligence. *Management Information Systems* , 21-28.