

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perundungan siber merupakan salah satu bentuk umum penggunaan media sosial yang cenderung bersifat patologis di kalangan penggemar K-Pop. Pada umumnya, bentuk perundungan siber yang dilakukan oleh penggemar K-Pop adalah menyampah (*spamming*), membajak (*hacking*), ujaran kebencian, dan perang antar penggemar (*fanwar*) yang bersumber dari dalam dan luar (Andriani et al., 2020). Motif penggemar K-Pop dalam melakukan perundungan siber di antaranya fanatisme terhadap idola, perasaan terganggu saat melihat postingan negatif tentang idola, rasa iri dan cemburu dengan penggemar idola lain, kurangnya pemahaman terhadap aturan berperilaku dalam media sosial, dan perasaan puas saat memenangkan perdebatan dengan penggemar idola lain (Sandrila & Wahyuningsih, 2023). Selain itu, bentuk perundungan siber lainnya yang dapat terjadi di antara penggemar K-Pop adalah perilaku menyulut (*flaming*) dan pengungkapan informasi pribadi tanpa kesadaran (*doxing*) (Ahmad & Hassim, 2023). Berdasarkan hal tersebut, penggemar K-Pop dapat melakukan perundungan siber karena kurangnya pemahaman tentang aturan dalam menggunakan media sosial dan saat terdapat unggahan yang dianggap mengecilkan citra idola yang disukai.

Sejumlah alasan yang mendasari penggemar untuk menyukai idola K-Pop di antaranya penampilan di panggung, penampilan visual idola, musik yang diciptakan, dan sikap idola. Sikap idola menjadi alasan penggemar menyukai idolanya karena sikap yang ditampilkan idola K-Pop di ruang publik dianggap sebagai contoh yang baik dan dapat memotivasi penggemar untuk menjadi seperti idolanya. Bentuk-bentuk sikap tersebut salah satunya adalah sikap tersenyum pada setiap keadaan (Dewi & Indrawati, 2019). Idola K-Pop membantu penggemar dalam menghadapi tekanan emosional melalui perilaku berupa kata-kata bijak dan ungkapan-ungkapan yang bertujuan untuk meleraikan perang antar *fandom*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggemar tidak sekadar mengagumi idola K-Pop karena bakatnya, tetapi juga karena perilakunya (Jenol & Pazil, 2020).

Meskipun penggemar menyukai idolanya karena citra dan sikap positif yang ditunjukkan, tetapi sikap positif itu tidak selalu tercermin pada interaksi antarpenggemar dengan terjadinya *fanwar* yang masih menjadi salah satu bentuk umum perundungan siber yang dilakukan penggemar K-Pop. *Fanwar* melibatkan penggunaan ujaran kebencian melalui media sosial yang disebabkan oleh adanya kompetisi dalam menunjukkan kelebihan idola, pertengkaran berkelanjutan yang



ulunya stereotip antar *fandom*, adanya prasangka berupa *fandom* lain dan pembenaran terhadap *fandom* sendiri, dan antar *fandom* (Sahara et al., 2022). *Fanwar* terjadi dalam bentuk a kasar antara penggemar dengan orang lain yang memberikan ada sosok idola (*haters*) dan pembuatan akun palsu yang saling gemar dengan *haters* di media sosial (Fitria, 2022). Penggemar

memberikan komentar negatif dan menghina suatu kelompok karena keinginan untuk membalas hal-hal yang dianggap kurang tepat yang disampaikan oleh kelompok atau *fandom* lain terkait idolanya (Nurpratami et al., 2022). Dengan demikian, *fanwar* merupakan bentuk perundungan siber yang dilakukan oleh penggemar K-Pop di media sosial untuk mengekspresikan keinginan penggemar dalam melindungi citra yang dimiliki oleh idolanya.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa perundungan siber berhubungan dengan *trait* kepribadian tertentu pada diri individu. Penelitian oleh Zhou et al. (2018) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara *trait* kepribadian Big Five dengan perundungan siber yang ditunjukkan oleh kecenderungan untuk menghindari keterlibatan dalam perilaku perundungan siber pada Individu dengan tingkat *agreeableness* yang tinggi. Penelitian oleh Alonso & Romero (2017) menunjukkan bahwa pelaku perundungan siber cenderung memiliki tingkat *agreeableness* dan *conscientiousness* yang rendah. Selain itu, penelitian oleh Van Geel et al. (2016) menunjukkan bahwa *trait dark tetrad personality* juga berhubungan dengan perundungan siber yang ditunjukkan dengan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara *sadism* dengan perilaku perundungan siber. *Narcissism* dan *psychopathy* memiliki hubungan yang tidak terlalu signifikan dan *machiavellianism* memiliki hubungan yang tidak signifikan dengan perilaku perundungan siber.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan adanya hubungan antara *dark tetrad personality* dan perilaku perundungan siber. Penelitian oleh Alavi et al. (2023) menunjukkan bahwa *narcissism*, *psychopathy*, dan *sadism* memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku perundungan siber pada individu dewasa awal sehingga individu dengan tingkat *narcissism*, *psychopathy*, dan *sadism* yang tinggi cenderung terlibat dalam melakukan tindakan perundungan siber. Hasil berbeda ditunjukkan oleh penelitian Brown et al. (2019) yang menunjukkan bahwa *machiavellianism* juga berhubungan dengan perilaku perundungan siber. Berdasarkan hal tersebut, keempat *trait dark tetrad personality* dapat menjadi determinan dari perilaku perundungan siber yang dilakukan oleh individu di media sosial.

Dark tetrad personality merupakan empat jenis *trait* kepribadian yang bersifat aversif secara sosial. *Dark tetrad personality* merupakan pengembangan dari *dark triad personality* yang terdiri dari tiga *trait* kepribadian, di antaranya narsisme subklinis (*subclinical narcissism*), makiavelisme (*machiavellianism*), dan psikopati subklinis (*subclinical psychopathy*) (Paulhus & Williams, 2002). *Dark triad personality* berkembang menjadi *dark tetrad personality* setelah ditemukan bahwa sadisme sehari-hari (*everyday sadism*) berhubungan dengan agresi dan kecenderungan individu untuk menyakiti orang lain sehingga sadisme menjadi *trait* yang termasuk ke



ility. Perilaku penyerangan terhadap orang lain cenderung tu dengan tingkat *sadism*, *narcissism*, dan *psychopathy* yang dengan tingkat empati dan *perspective taking* yang rendah

adian, penggunaan internet yang bersifat patologis dapat intensitas penggunaan internet. Ada sejumlah faktor yang hal tersebut, di antaranya jumlah waktu yang dihabiskan

individu untuk berselancar di internet melalui ponsel, intensitas individu mengunjungi kafe internet, penggunaan ruang obrolan, dan menjadi korban atau pelaku dari perundungan siber (Tsimtsiou et al., 2017). Caplan (dalam Asmaussolihat & Nugrahawati, 2022) mengemukakan gejala perilaku penggunaan internet yang bermasalah (*problematic internet use*), yaitu penggunaan internet secara kompulsif dan berlebihan, termasuk penggunaan media sosial. Penggunaan media sosial dapat menimbulkan gangguan psikologis seperti gejala depresi, kecemasan, dan rendahnya *self-esteem* (Pantic, 2014). Hal tersebut menunjukkan menjadi pelaku perundungan siber dapat menjadi salah satu faktor penggunaan menggunakan media sosial secara kompulsif yang dapat menimbulkan gangguan psikologis pada individu.

Bentuk patologis dari penggunaan media sosial secara berlebihan adalah berkembangnya gejala *social media disorder* (Van den Eijnden et al., 2016). Andreassen & Pallesen (dalam Lei et al., 2022) mengemukakan bahwa *social media disorder* merupakan gangguan perilaku yang ditunjukkan dengan penggunaan waktu dan pemusatan perhatian secara berlebihan pada media sosial. *Social media disorder* memiliki gejala seperti gangguan adiksi pada umumnya, seperti perubahan suasana hati, penarikan diri, toleransi penggunaan, dan gangguan emosional meskipun tidak diklasifikasikan sebagai gangguan berdasarkan DSM-5 (Lei et al., 2022). *Social media disorder* didasarkan pada kriteria yang terdapat dalam DSM-5 dan terdiri dari sembilan indikator, di antaranya pra-okupasi (*preoccupation*), toleransi (*tolerance*), penarikan (*withdrawal*), persistensi (*persistence*), pelarian (*escape*), masalah (*problem*), pemindahan (*displacement*), konflik (*conflict*), dan pendayaan (*deception*) (Van den Eijnden et al., 2016).

Penelitian terkait prevalensi *social media disorder* menunjukkan bahwa tingkat prevalensi secara global mencapai 17,42% dengan tingkat prevalensi tertinggi berada di wilayah Asia Tenggara yang mencapai 59,36% dan diikuti oleh wilayah Pasifik Barat dan Mediterania Timur dengan prevalensi masing-masing sebesar 26,92% dan 25,63%. Individu pada usia dewasa memiliki kecenderungan yang lebih tinggi mengalami *social media disorder* dengan tingkat prevalensi sebesar 20,72% dibandingkan remaja dengan tingkat prevalensi 12,22%. Selain itu, wanita lebih banyak mengalami *social media disorder* dibandingkan pria sehingga prevalensi *social media disorder* pada wanita lebih tinggi (Meng et al., 2022). Studi oleh Cheng et al. (2021) menunjukkan bahwa kasus *social media disorder* lebih banyak terjadi pada masyarakat yang tinggal di negara-negara dengan budaya kolektivistik dengan prevalensi sebesar 31% dibandingkan dengan masyarakat di negara-negara individualistik dengan prevalensi sebesar 14%. Hal tersebut



di masyarakat kolektivistik dan individu pada usia dewasa yang lebih besar dalam mengalami *social media disorder*.

disorder dapat menimbulkan sejumlah dampak negatif pada ran keberfungsian individu. Dampak negatif yang dapat *cial media disorder* di antaranya penurunan suasana hati, hidup, rasa kesepian, penurunan kualitas hidup, penurunan siber, penurunan kualitas tidur, gangguan kecemasan, dan

peningkatan *fear of missing out* (Amelia et al., 2023). Individu dengan kecenderungan *social media disorder* yang tinggi juga cenderung mengalami pengucilan dan dijauhi oleh orang lain (Ergun & Alkan, 2020). Gangguan psikologis dan perilaku sebagai dampak dari *social media disorder* dapat disebabkan oleh peningkatan waktu layar dan algoritma saran konten otomatis di media sosial yang menyebabkan pengguna media sosial terlibat semakin jauh dan sulit untuk terlepas dari penggunaan media sosial (Prakasha et al., 2023).

Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa *social media disorder* berhubungan dengan *dark tetrad personality*. Penelitian oleh Tang et al. (2022) menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara *narcissism*, *machiavellianism*, dan *psychopathy* terhadap *social media disorder*. Penelitian oleh Chung et al. (2019) juga menunjukkan bahwa *psychopathy* menjadi *trait* kepribadian yang berhubungan positif dengan kecanduan dalam penggunaan media sosial. Selain itu, media sosial menjadi media yang dipilih oleh individu dengan kecenderungan narsistik untuk memperoleh penerimaan dan pemujaan, serta tingginya tingkat *narcissism* berkorelasi positif dengan penggunaan media sosial bermasalah (*problematic social media use*) (Casale et al., 2016). Dengan demikian, *social media disorder* merupakan gangguan perilaku yang disebabkan oleh tingginya intensitas penggunaan media sosial yang dapat dipengaruhi oleh *dark tetrad personality* serta dapat menimbulkan dampak negatif terhadap aktivitas individu dalam kehidupan sehari-hari.

Media sosial menjadi salah satu media yang banyak digunakan oleh penggemar untuk mengakses informasi terkini tentang idolanya setiap hari (Putri, 2023). Besarnya pengaruh media sosial dalam interaksi antarpenggemar K-Pop dapat dilihat dari data internal X pada tahun 2022 yang menunjukkan bahwa terdapat 7,8 miliar postingan terkait K-Pop sepanjang tahun 2021, meningkat dari tahun 2020 yang berjumlah 6,7 miliar postingan dengan jumlah postingan terbanyak berasal dari Indonesia. NCT menjadi grup K-Pop dengan jumlah postingan terbanyak kedua setelah BTS secara global (X Blog, 2022). Hal tersebut sejalan dengan hasil survei yang dilakukan oleh Katadata Insight Center terhadap 1.609 responden yang menunjukkan bahwa penggemar K-Pop di Indonesia umumnya menggunakan Instagram (88,3% responden) dan X (63,3% responden) untuk berinteraksi dengan komunitas *fandom* K-Pop daring. NCT menjadi grup K-Pop laki-laki (*boygroup*) terbanyak kedua digemari oleh 26% penggemar K-Pop di Indonesia (Katadata, 2022).

Neo Culture Technology (NCT) merupakan *boygroup* asal Korea Selatan yang berasal dari agensi SM Entertainment dan memulai debutnya pada tahun 2016 (Putri, 2023). Saat ini, NCT terdiri dari 26 anggota yang terbagi ke dalam empat unit,



Dream, WayV, dan NCT Wish. NCT memiliki basis penggemar ut sebagai NCTzen secara keseluruhan, sedangkan *fandom* ya adalah Chilzen untuk NCT 127, Dreamzen untuk NCT tuk WayV, dan Wishzen untuk NCT Wish.

agai salah satu *fandom* K-Pop terbesar di Indonesia tidak penggunaan internet bermasalah. Hal ini disebabkan oleh (*celebrity worship*) dan fanatisme. Fanatisme dapat membuat

NCTzen membela idolanya saat terdapat komentar atau tanggapan jahat yang menyinggung nama idolanya. Fanatisme dalam lingkup *fandom* dapat menyebabkan NCTzen melakukan tindakan yang memicu keributan dan merugikan banyak orang. Hal ini ditunjukkan melalui pemanfaatan akun *autobase* @nctzenbase di media sosial X yang merupakan media bagi NCTzen untuk mengirim postingan terkait NCT secara anonim. Ada peningkatan intensitas interaksi pada akun X @nctzenbase yang sebagian besar terjadi saat NCTzen mengunggah postingan yang memicu keributan (Zakiah & Rochim, 2024).

Sejumlah interaksi yang dilakukan penggemar melalui media sosial menunjukkan adanya indikasi terjadinya perilaku perundungan siber oleh NCTzen di Indonesia. Hal tersebut ditunjukkan pada saat terdapat seseorang berinisial Y yang dituduh sebagai penguntit karena menginap di hotel yang sama dengan anggota NCT Dream saat berada di Jakarta. Hal tersebut terjadi pada bulan Mei tahun 2022 silam dan menciptakan gelombang serangan oleh NCTzen melalui pesan langsung (*direct message*) Instagram terhadap Y yang kemudian diunggah melalui akun Y yaitu @m*** melalui cerita Instagram (*Instagram story*). Berdasarkan tangkapan layar (*screenshot*) yang dibagikan oleh Y, terdapat sejumlah NCTzen yang mengirim pesan langsung, seperti yang dilakukan oleh akun @l*** yang menyebut Y sebagai pekerja seks komersial dan menanyakan bayaran yang diterima Y sebagai penguntit. Selain itu juga terdapat akun @g*** yang mengirimkan pesan bernada ancaman untuk menemui Y secara langsung serta ancaman akan mengirimkan guna-guna kepada Y.

Selain ujaran kebencian melalui pesan Instagram, Y juga membagikan tangkapan layar berisi komentar di salah satu postingan Instagramnya yang berisi ancaman pembunuhan terhadap Y. Berdasarkan tangkapan layar yang dibagikan, NCTzen menuduh Y sebagai *sasaeng* (penguntit) yang sengaja memesan kamar hotel agar dapat mengikuti aktivitas idola mereka secara langsung. Hal ini kemudian dibantah oleh Y yang mengungkapkan bahwa dia dan teman-temannya tidak mengetahui bahwa anggota NCT Dream juga sedang berada di hotel yang sama, Y juga menjelaskan bahwa dia memesan kamar hotel hanya untuk liburan menetap (*staycation*) dan urusan pekerjaan. Pesan dan komentar yang ditujukan kepada Y menunjukkan bahwa terdapat indikasi terjadinya perundungan siber oleh NCTzen melalui tindakan agresif secara verbal yang ditunjukkan oleh ujaran kebencian dan pesan berisi ancaman yang menimbulkan ketidaknyamanan emosional bagi Y.

Indikasi terjadinya perundungan siber juga ditunjukkan melalui interaksi antarsesama NCTzen pada 18 Mei 2024. Hal tersebut bermula dari salah satu penggemar dengan akun X @k*** yang mengunggah video sembari kesalannya karena mendengar seseorang yang diduga an kepada salah satu anggota NCT lain saat sedang menonton . Hal tersebut kemudian diklarifikasi oleh penggemar yang i akun @c*** bahwa dia tidak menyerukan nama anggota NCT a gebetannya yang disalah dengarkan karena mirip dengan ggota NCT, yaitu Taeyong.



Peristiwa salah dengar tersebut menimbulkan gelombang kebencian yang ditujukan kepada penggemar tersebut dan Chenle yang merupakan anggota NCT yang disukai oleh penggemar tersebut. Hal tersebut ditunjukkan oleh posting ulang oleh sejumlah penggemar pada video yang diunggah oleh @k***. Akun @k*** menuliskan postingan bernada celaan fisik terhadap Chenle dan menyebut penggemar tersebut sebagai orang yang mengalami sakit jiwa. Salah satu NCTzen dengan akun @p*** menuliskan postingan berisi harapan agar Chenle segera mati. Hal tersebut menunjukkan adanya indikasi perundungan siber dengan ujaran kebencian menggunakan kata-kata kasar oleh NCTzen yang berinteraksi melalui media sosial.

Penggemar K-Pop dengan frekuensi mengakses informasi K-Pop yang tinggi cenderung memiliki ketergantungan penggunaan media sosial yang tinggi (Khairil et al., 2019). Nurani & Dewi (dalam Apriliani et al., 2021) melakukan survei terhadap 100 orang penggemar K-Pop di Indonesia dan hasil dari survei tersebut adalah terdapat 56% penggemar yang menghabiskan waktu selama satu hingga lima jam dan 28% penggemar yang menghabiskan waktu selama lebih dari enam jam untuk mencari tahu informasi tentang idolanya. Sebanyak 81,3% penggemar K-Pop memiliki tingkat intensitas penggunaan media sosial pada taraf yang sedang hingga tinggi dengan 65,1% penggemar memiliki intensitas yang sedang dan 16,2% memiliki intensitas yang tinggi (Rohmawati, 2023). Penelitian oleh Maudiana et al. (2023) menunjukkan bahwa 98,2% NCTzen di Surabaya memiliki tingkat adiksi media sosial pada taraf sedang. Dengan demikian, penggemar K-Pop termasuk NCTzen merupakan kelompok yang rentan dalam hal tingginya intensitas dan adiksi media sosial yang dapat berkembang menjadi gejala *social media disorder*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa NCTzen merupakan salah satu *fandom* K-Pop yang banyak menggunakan media sosial dalam interaksi antarpenggemar. Hal tersebut membuat NCTzen menjadi kelompok individu yang rentan terhadap penggunaan media sosial secara berlebihan dan melakukan perundungan siber. Keterlibatan individu sebagai pelaku perundungan siber dapat berpengaruh terhadap intensitas penggunaan media sosial yang kemudian berkembang menjadi gejala *social media disorder*. Selain itu, karakteristik kepribadian yang terdapat dalam diri individu, yaitu *dark tetrad personality* dapat memengaruhi kecenderungan individu dalam melakukan perundungan siber dan mengembangkan gejala *social media disorder*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian yang berjudul “**Peran Perundungan Siber sebagai Mediator Hubungan Dark Tetrad Personality dan Social Media Disorder NCTzen Indonesia**”.



Disorder

ial Media Disorder

disorder merupakan gangguan perilaku yang ditunjukkan oleh gejala-gejala adiksi sebagai dampak dari penggunaan media sosial (Eijnden et al., 2016). *Social media disorder* juga diartikan

sebagai gangguan adiksi yang ditunjukkan melalui alokasi energi dan waktu oleh individu secara berlebihan untuk memusatkan perhatiannya pada penggunaan media sosial yang didorong oleh keinginan yang kuat untuk terus-menerus menggunakan atau masuk ke dalam akun media sosial (Lei et al., 2022). Gejala adiksi tersebut ditandai dengan kesulitan individu dalam mengendalikan diri untuk tidak menggunakan sosial media serta peningkatan intensitas penggunaan media sosial yang cenderung bersifat kompulsif (Dewi & Lestari, 2020). Dengan demikian, *social media disorder* merupakan keadaan saat timbulnya gejala adiksi yang berkaitan dengan penggunaan media sosial secara berlebihan sehingga individu kehilangan kontrol atas keinginan atau dorongan yang menyebabkan individu mengakses media sosial secara kompulsif.

1.1.1.2. Kriteria Diagnostik *Social Media Disorder*

Social media disorder belum diklasifikasikan sebagai gangguan dalam DSM-5, tetapi *social media disorder* dapat diidentifikasi dengan menggunakan kriteria diagnostik untuk gangguan permainan internet (*internet gaming disorder*) sebagai salah satu bentuk gangguan adiksi internet. *Social media disorder* memiliki kriteria diagnostik yang serupa dengan gangguan permainan internet, yaitu saat individu mengalami setidaknya lima dari sembilan kriteria dalam rentang waktu 12 bulan. Sembilan kriteria tersebut di antaranya pra-okupasi (*preoccupation*), toleransi (*tolerance*), penarikan (*withdrawal*), persistensi (*persistence*), pelarian (*escape*), masalah (*problem*), pemindahan (*displacement*), konflik (*conflict*), dan pendayaan (*deception*) (Van den Eijnden et al., 2016).

Kriteria diagnostik untuk *social media disorder* dengan menggunakan kriteria gangguan permainan internet berdasarkan DSM-5 TR, yaitu penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang untuk terlibat dalam media sosial yang mengarah pada gangguan atau kesulitan yang signifikan secara klinis ditandai oleh adanya lima gejala atau lebih kriteria berikut dalam kurun waktu 12 bulan (American Psychiatric Association, 2022):

- A. Pra-okupasi (*preoccupation*) dengan media sosial yang ditunjukkan dengan perilaku memikirkan tentang aktivitas penggunaan media sosial sebelumnya atau membayangkan aktivitas penggunaan berikutnya serta penggunaan media sosial menjadi aktivitas yang paling sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
- B. Gejala penarikan (*withdrawal*) saat berhenti menggunakan media sosial yang pada umumnya digambarkan sebagai mudah tersinggung, cemas, atau perasaan sedih, tanpa adanya tanda-tanda fisik dari gejala penarikan terhadap internet.
- C. Toleransi (*tolerance*) yang ditunjukkan dengan timbulnya keinginan untuk menggunakan waktu yang digunakan untuk mengakses media sosial.
- D. Persistensi (*persistence*) yang ditandai oleh kegagalan individu untuk mengurangi penggunaan media sosial.



- E. Gejala pemindahan (*displacement*) yang ditandai oleh hilangnya minat pada hobi atau hiburan sebelumnya yang disebabkan oleh media sosial.
- F. Individu melanjutkan penggunaan media sosial secara berlebihan di samping pengetahuan tentang masalah psikososial.
- G. Perilaku memperdaya (*deception*) yang ditandai perilaku berbohong kepada anggota keluarga, terapis, atau orang lain terkait intensitas penggunaan media sosial.
- H. Menggunakan media sosial sebagai pelarian (*escape*) dari suasana hati yang negatif seperti perasaan bersalah, cemas, dan ketidakberdayaan.
- I. Terancam atau hilangnya hubungan yang bermakna dengan orang lain, pekerjaan, dan kesempatan karir yang disebabkan oleh penggunaan media sosial.

1.1.1.3. Faktor-Faktor *Social Media Disorder*

A. Impulsivitas

Impulsivitas memiliki hubungan yang positif dengan *social media disorder* sehingga individu yang memiliki tingkat impulsivitas yang tinggi cenderung mengalami *social media disorder* (Sindermann et al., 2020). Rothen et al. (dalam Zhao et al., 2022) mengemukakan bahwa hal tersebut dapat disebabkan oleh perubahan atensi yaitu saat individu mengalihkan perhatiannya dari suatu pekerjaan atau tugas. Selain itu, penggunaan media sosial secara terus-menerus merupakan bentuk perilaku yang ditujukan untuk mengelola kondisi emosional individu untuk jangka pendek tanpa mempertimbangkan dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial. Hal tersebut menyebabkan timbulnya *social media disorder* pada individu yang impulsif.

B. *Self-Esteem*

Penelitian oleh Andreassen et al. (2017) menunjukkan bahwa *self-esteem* berhubungan negatif dengan *social media disorder*. Hal ini dapat disebabkan oleh penggunaan media sosial yang ditujukan untuk memperoleh *self-esteem* yang lebih tinggi dan keinginan individu untuk terbebas dari tingkat *self-esteem* yang rendah. Individu dengan tingkat *self-esteem* yang rendah akan cenderung lebih memilih komunikasi melalui media daring dibandingkan tatap muka secara langsung. Individu dengan *self-esteem* yang rendah cenderung terlibat lebih banyak dalam aktivitas daring untuk mencari dukungan sosial. Blachnio et al. (dalam Zhao et al., 2022) mengemukakan bahwa dukungan sosial yang diperoleh melalui internet dapat menggantikan dukungan sosial individu yang tidak diperoleh secara langsung melalui interaksi dengan lingkungan sekitar.



Individu dengan kecemasan dan kecemasan sosial memiliki kecenderungan untuk mengalami gejala *social media disorder*. Vannucci et al. (dalam Zhao et

al., 2022) mengemukakan bahwa individu yang merasa cemas lebih memilih menggunakan media sosial untuk mengatasi emosi atau perasaan yang tidak diinginkan. Hal tersebut dilakukan dengan mencari perhatian, dukungan, ataupun *sense of belonging* di media sosial.. Selain itu, Baltaci (dalam Zhao et al., 2022) mengemukakan bahwa individu yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain di lingkungan sosialnya lebih memilih melakukan interaksi melalui media sosial.

D. *Trait* Kepribadian

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *trait dark tetrad personality* menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi timbulnya *social media disorder* pada individu. Penelitian oleh Andreassen et al. (2017) menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat *narcissism* pada individu, maka individu cenderung lebih mungkin mengalami gejala *social media disorder*. Hal tersebut dapat terjadi karena media sosial dapat menjadi sarana bagi individu dengan *trait* narsistik untuk memenuhi kebutuhan akan afiliasi. Fox et al. (dalam Siah et al., 2021) mengemukakan bahwa individu dengan *trait* narsistik cenderung lebih banyak terlibat dalam pengunggahan swafoto pada aplikasi yang memiliki fitur berbagi konten visual. Media sosial memberikan ruang bagi individu dengan *trait* narsistik untuk melakukan presentasi citra diri yang ideal dengan kontrol manajemen tayangan yang jelas (Hussain et al., 2021).

Selain *narcissism*, *psychopathy* juga merupakan *trait* kepribadian yang berhubungan positif dengan *social media disorder*. Individu dengan *trait* psikopati dapat terdorong untuk menggunakan media sosial secara berlebihan untuk mengekspresikan *trait* gelap (Chung et al., 2019). Bogolyubova et al. (dalam Chung et al., 2019) mengemukakan bahwa situs jejaring sosial memberikan ruang bagi perilaku agresif sehingga hal tersebut dapat meningkatkan keterlibatan individu dengan kecenderungan *psychopathy* dalam menggunakan media sosial.

E. Atensi terhadap Informasi Negatif

Individu yang memiliki kecenderungan mengalami *social media disorder* menunjukkan efek bias perhatian atau *attentional bias*. Hal tersebut merupakan indikasi bahwa bias pemrosesan terhadap informasi negatif dapat menjadi hal yang mendasari timbul dan menetapnya adiksi yang dapat menimbulkan *social media disorder*. Adiksi yang menggambarkan bias perhatian dapat disebabkan oleh emosi negatif yang sering dirasakan oleh individu, seperti kecemasan dan depresi. Individu dengan tingkat kecemasan sosial yang tinggi mengatur penggunaan atensi terhadap ara khusus dalam interaksi sosial yang akhirnya menyebabkan epresi (Zhao et al., 2022).



1.1.2. Perundungan Siber

1.1.2.1. Definisi Perundungan Siber

Perundungan merupakan perilaku mengancam dan agresif secara terus-menerus atau kekerasan verbal yang ditujukan kepada orang lain yang pada umumnya dianggap lebih muda, lebih lemah, dan lebih kecil atau pada situasi saat terdapat jarak kemampuan antar individu. Perundungan dalam ruang maya atau internet merupakan perundungan siber yang diartikan sebagai pengancaman dan pelecehan secara verbal melalui penggunaan perangkat elektronik seperti ponsel, surel, dan pesan teks (American Psychological Association, 2015). Smith et al. (2008) mengemukakan bahwa perundungan siber merupakan tindakan agresif yang disengaja dan dilakukan secara berulang oleh suatu individu atau kelompok tertentu melalui kontak elektronik terhadap orang lain atau korban yang tidak mampu melindungi dirinya sendiri. Perundungan siber melibatkan tindakan agresif yang dilakukan secara berulang (*repetitive*), disengaja (*intentional*), dan merugikan (*harmful*) dan dilakukan pada situasi terjadinya ketidakseimbangan kekuatan (*imbalance of power*) (Patchin & Hinduja, 2015).

Perundungan siber memungkinkan pelakunya untuk bertindak secara anonim dan melakukan tindakan perundungan tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu. Perundungan siber dapat terjadi saat individu mengakses situs daring melalui perangkat elektronik sehingga terjadi interaksi antara perundung dan korban. Selain itu, perundungan siber tidak dibatasi oleh kemampuan dan ukuran fisik individu sehingga perundung dapat berasal dari berbagai kalangan, tidak terkecuali individu yang lemah dan kecil secara fisik (Kowalski et al., 2008). Dengan demikian, perundungan siber merupakan perilaku agresif melalui interaksi di ruang siber yang dilakukan secara sengaja dan berulang oleh perundung terhadap korban yang dianggap lebih lemah sehingga menimbulkan kerugian bagi korban yang dirundung.

1.1.2.2. Bentuk-Bentuk Perundungan Siber

Kowalski et al. (2008) mengemukakan bahwa terdapat delapan bentuk perundungan siber, yaitu:

a. *Flaming*

Flaming atau pancing sulut merupakan keadaan saat individu dalam ruang siber melakukan tindakan agresif secara tidak terduga sehingga menyebabkan terjadinya ketidakseimbangan dalam ruang diskusi siber dalam bentuk saling menghina antar individu atau kelompok. *Flaming* pada umumnya dilakukan di ruang publik dan cenderung bersifat tidak spesifik.



atau pelecehan terjadi ketika individu melontarkan kata-kata tindakan yang bertujuan untuk mengganggu dan memberi da individu tertentu secara spesifik yang dapat menyebabkan n emosional pada target pelecehan.

c. *Denigration*

Denigration merupakan keadaan saat suatu individu mengunggah informasi tentang individu atau kelompok lain yang bersifat menghina atau tidak sesuai dengan fakta sebenarnya. Hal-hal yang termasuk ke dalam *denigration* di antaranya unggahan foto yang diedit menyerupai individu tertentu sehingga memberikan penggambaran yang merugikan atau diseksualisasi serta unggahan dalam bentuk cerita atau fakta palsu yang berpengaruh negatif terhadap citra diri individu.

d. *Impersonation*

Impersonation atau berpura-pura merupakan perilaku perundung dalam meniru identitas korban dan menyebarkan informasi negatif, kasar, ataupun tidak pantas atas nama korban. Pada umumnya, perundung melakukan *impersonation* dengan mengakses akun korban dan berperilaku seperti korban dengan tujuan untuk merugikan korban.

e. *Outing and Trickery*

Outing merupakan perilaku membagikan informasi pribadi suatu individu kepada orang lain yang tidak pernah ditujukan sebagai penerima informasi tersebut. *Trickery* mengacu pada perilaku menipu seseorang agar membuka informasi pribadi tentang dirinya yang kemudian informasi tersebut dibagikan kepada orang lain.

f. *Ostracism*

Ostracism atau pengucilan merupakan keadaan saat individu diasingkan oleh suatu komunitas daring. *Ostracism* dapat terjadi melalui penghapusan individu dari daftar teman ataupun ruang obrolan daring.

g. *Cyberstalking*

Cyberstalking atau penguntitan siber terjadi saat individu menggunakan media komunikasi elektronik untuk menguntit orang lain melalui komunikasi yang bersifat melecehkan dan mengancam serta dilakukan secara berulang.

h. *Happy Slapping*

Happy slapping mengacu pada perilaku kekerasan yang dilakukan secara sengaja untuk direkam dan diunggah atau disebarkan melalui laman daring. Rekaman tersebut diunduh dan disaksikan oleh orang lain yang menganggapnya sebagai hiburan.

1.1.2.3. Aspek Perundungan Siber

Ada empat aspek dari perundungan siber (Patchin & Hinduja, 2015), yaitu:

a. *Repetition* (pengulangan)



jadi saat individu melakukan tindakan agresif kepada orang lain ; atau lebih dari satu kali sehingga perilaku agresif yang satu kali bukan merupakan bentuk perundungan siber.

ajaan)

upakan kesengajaan individu dalam melakukan perundungan dianggap sengaja melakukan perundungan siber saat

melakukannya secara sadar dengan tujuan tertentu seperti untuk mengganggu, melecehkan, atau menimbulkan kengerian pada diri korban.

c. *Harm* (kerugian)

Harm merupakan ketidaknyamanan yang dirasakan oleh korban sebagai dampak dari paparan perundungan siber secara berulang dan bersifat merugikan secara fisik, sosial, emosional, psikologis, atau perilaku.

d. *Imbalance of power* (ketidakseimbangan kekuatan)

Imbalance of power merupakan kondisi saat perundung memandang bahwa korban memiliki kekuatan yang lebih lemah. Terdapat sejumlah karakteristik yang dapat membuat perundung merasa lebih kuat dibandingkan korban, seperti popularitas, kompetensi sosial, kecerdasan, ekstraversi, rasa percaya diri, usia, jenis kelamin, dan status sosial ekonomi.

1.1.2.4. Faktor-Faktor Perundungan Siber

A. Motif

Perundungan siber dapat terjadi saat individu memiliki motif yang mendasari untuk melakukan tindakan perundungan. Motif tersebut dapat berupa pembalasan atas perundungan di kehidupan nyata dan keterlibatan pada perundungan masa lampau sebagai perundung ataupun sebagai korban perundungan. Motif lainnya dapat berupa amarah dan keinginan untuk bersenang-senang dan menunjukkan keahlian, kekuatan, ataupun keterampilan dalam menggunakan teknologi (Kowalski et al., 2014).

B. *Trait* Kepribadian

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *trait dark tetrad personality* berupa *psychopathy* memiliki hubungan yang positif dengan perundungan siber. Individu dengan *trait psychopathy* cenderung melakukan perundungan siber karena perilaku tersebut dapat menjadi sumber kepuasan dan kesenangan dengan membuat orang lain menderita, menciptakan kekacauan dalam ruang siber, merendahkan status sosial orang lain, dan mencari perhatian (Alavi et al., 2023). Ang et al. (dalam Panatik et al., 2022) mengemukakan bahwa individu dengan *trait psychopathy* cenderung lebih agresif dan kurang menunjukkan simpati sehingga hal tersebut menyebabkan individu tidak merasa bersalah atas perbuatannya dan cenderung mengulangi perundungan yang telah dilakukan. Sifat alamiah dari individu dengan *trait psychopathy* mendorong individu untuk mencari korban yang dapat disakiti dari segi emosi dan kondisi psikologisnya sehingga individu cenderung mengembangkan



masuk perundungan siber (Balakhrisan et al., 2019). *psychopathy*, *trait sadism* memungkinkan individu untuk terlibat lebih banyak dengan siber (Alavi et al., 2023). Buckels et al. (2013) menyatakan bahwa tingkat *sadism* yang tinggi menikmati aktivitas menyakiti orang lain dan kesenangan yang diperoleh dengan melukai dan menyalahkannya. Hal ini dapat menjadi faktor yang meningkatkan kecenderungan untuk melakukan perundungan siber pada individu dengan *sadism*. Ruang siber dapat

memberikan kemudahan bagi individu dengan *trait sadism* untuk mencari kepuasan dengan menyakiti korban dan melihat korban menderita (Brown et al., 2019).

C. Provokasi dan Persepsi Dukungan

Perundungan siber dapat terjadi saat individu memperoleh provokasi atau hasutan untuk melakukan tindakan perundungan. Provokasi dapat terdiri dari berbagai bentuk seperti ejekan, agresi verbal dan fisik, dan perundungan di luar ruang siber. Selain itu, persepsi individu terhadap dukungan sebaya dan orang lain berhubungan negatif dengan perundungan siber. Individu dengan dukungan sosial yang tinggi cenderung tidak terlibat sebagai perundung maupun korban (Kowalski et al., 2014).

D. Persepsi Anonimitas

Persepsi anonimitas dapat membuka peluang bagi individu untuk terlibat dalam perundungan siber. Persepsi anonimitas mengarahkan individu pada efek disinhibisi yang membuat individu bertutur dan bertindak secara anonim. Hal tersebut membuat individu dapat mengatakan atau melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan pada interaksi tatap muka secara langsung (Kowalski et al., 2014). Ybarra et al. (dalam Kowalski et al., 2014) mengemukakan bahwa 12,6% korban pelecehan di internet tidak mengenali identitas dari pelaku pelecehan. Hal tersebut menunjukkan bahwa ruang siber membuka peluang bagi individu untuk melakukan bentuk-bentuk perundungan siber tanpa dikenali oleh orang lain.

1.1.3. *Dark Tetrad Personality*

1.1.3.1. Definisi *Dark Tetrad Personality*

Dark tetrad personality merupakan empat serangkaian *trait* kepribadian yang bersifat aversif secara sosial dan merupakan pengembangan dari *dark triad personality* yang terdiri dari tiga *trait dark personality*, yaitu *narcissism*, *machiavellianism*, dan *psychopathy*. *Dark personality* dicirikan sebagai *trait* kepribadian yang jahat secara sosial dan ditandai oleh kecenderungan perilaku berupa *self-promotion*, ketidakpekaan emosi, suka memperdaya, dan perilaku-perilaku agresif (Paulhus & Williams, 2002). Individu dengan *trait dark personality* juga dicirikan dengan sifat tidak berperasaan, manipulatif, dan cenderung bersikap antisosial (Jones & Paulhus, 2014). *Sadism* ditambahkan sebagai salah satu *trait dark personality* setelah ditemukan bahwa individu dengan *trait sadism* cenderung mengembangkan perilaku antisosial yang ditandai dengan afek positif yang rendah



yang tinggi untuk melakukan tindakan agresif seperti menyakiti orang yang tidak bersalah (Buckels et al., 2013). Dengan demikian, *dark tetrad personality* merupakan empat jenis *trait* kepribadian yang bersifat aversif dan ditandai dengan perilaku-perilaku anti sosial yang cenderung merugikan dalam interaksi sosial.

1.1.3.2. Dark Tetrad Personality Traits

Dark Tetrad Personality terdiri dari empat *trait* kepribadian, yaitu:

a. *Narcissism*

Narcissism merupakan *trait* kepribadian dengan ciri-ciri berupa *grandiosity*, yaitu pandangan berlebihan bahwa diri sendiri lebih penting atau lebih utama. *Grandiosity* membuat individu berusaha untuk terus-menerus mencari penguatan ego yang dapat mengarah pada perilaku merusak. Hal tersebut ditunjukkan melalui perilaku menipu diri sendiri melalui keyakinan bahwa hal-hal yang dibanggakan kepada orang lain benar-benar ada atau terjadi meskipun distorsi yang terjadi terlihat jelas oleh orang lain. Selain itu, individu dengan *trait narcissism* dapat melakukan tindakan agresif saat *grandiosity*-nya terancam (Paulhus & Jones, 2015).

b. *Machiavellianism*

Machiavellianism merupakan *trait* kepribadian yang dicirikan oleh manipulasi strategis, afek yang kurang sensitif, dan membentuk sekutu. Individu dengan dominasi *trait machiavellianism* cenderung terencana dan manipulatif, serta memiliki dorongan untuk membentuk koalisi dan mempertahankan reputasi positif (Paulhus & Jones, 2015). Hal tersebut membuat individu cenderung lebih banyak berbohong dan memperdaya orang lain demi kesenangan pribadi (Spain et al., 2013).

c. *Psychopathy*

Psychopathy merupakan *trait* kepribadian dengan karakteristik utama berupa tingkat impulsivitas yang tinggi dan pencarian sensasi disertai dengan rendahnya tingkat empati dan kecemasan. Hal tersebut membuat individu dengan *trait psychopathy* kurang peka terhadap emosi yang dirasakan oleh orang lain dan cenderung tidak berperasaan. Impulsivitas menjadi karakteristik yang membedakan *psychopathy* dengan *machiavellianism* (Paulhus & Jones, 2015). Hare (dalam Spain et al., 2013) mengemukakan bahwa ciri yang menandakan individu dengan tingkat *psychopathy* yang tinggi adalah kurangnya kesadaran diri terhadap rasa bersalah dan tidak adanya hati nurani.

d. *Sadism*

Individu dengan tingkat *sadism* yang tinggi cenderung lebih menikmati hal-hal yang bersifat kejam atau bengis dan menjadikan hal-hal yang kejam sebagai sumber pemenuhan kebutuhan emosional. Individu dengan kecenderungan *sadism* memiliki toleransi yang lebih tinggi terhadap hal-hal yang menjijikan dan cenderung memiliki afek positif yang lebih rendah dibandingkan dengan individu yang tidak memiliki kecenderungan *sadism*. Selain itu, individu yang memiliki kecenderungan menggunakan waktu dan tenaganya untuk melakukan hal-hal yang tidak diprovokasi terhadap orang lain meskipun tidak berarti (Buckels et al., 2013).



1.1.4. Hubungan antara *Dark Tetrad Personality* dengan *Social Media Disorder* yang dimediasi oleh Perundungan Siber

Social media disorder merupakan gangguan perilaku yang ditandai oleh munculnya gejala adiksi terhadap penggunaan media sosial oleh individu. Hal tersebut berkaitan dengan pola penggunaan media sosial secara berlebihan (Van den Eijnden et al., 2016). Intensitas penggunaan media sosial berkaitan dengan *trait dark personality* (Chung et al., 2019) dan penggunaan internet yang bersifat patologis, termasuk perundungan siber (Tsimtsiou et al., 2017). *Social media disorder* cenderung berkembang pada individu pada usia remaja dan dewasa dengan prevalensi masing-masing sebesar 12,22% dan 20,72% (Meng et al., 2022).

Individu dengan kecenderungan yang tinggi dalam mengadopsi *trait dark personality* cenderung lebih mungkin untuk terlibat sebagai pelaku perundungan siber (Brown et al., 2019). Perundungan siber dapat menjadi perantara yang memperkuat hubungan antara *trait dark personality* seperti *sadism*, *narcissism*, dan *machiavellianism* dengan perilaku penggunaan media sosial bermasalah (Kircaburun et al., 2018). Individu yang melakukan tindakan perundungan siber secara anonim dalam bentuk pelecehan, pencabulan, dan penguntitan cenderung mengalami gejala *social media disorder* (Hassan et al., 2023). Girouard et al. (dalam Hassan et al., 2023) mengemukakan bahwa penggunaan internet secara intensif dan kompulsif dapat membuat batasan antara realitas virtual dan nyata menjadi kabur sehingga membuat individu lebih rentan untuk terlibat dalam perundungan siber. Hal tersebut menunjukkan *trait dark personality* pada individu dapat dikaitkan dengan munculnya perundungan siber sebagai bentuk penggunaan internet patologis yang menjadi prekursor dari *social media disorder*.

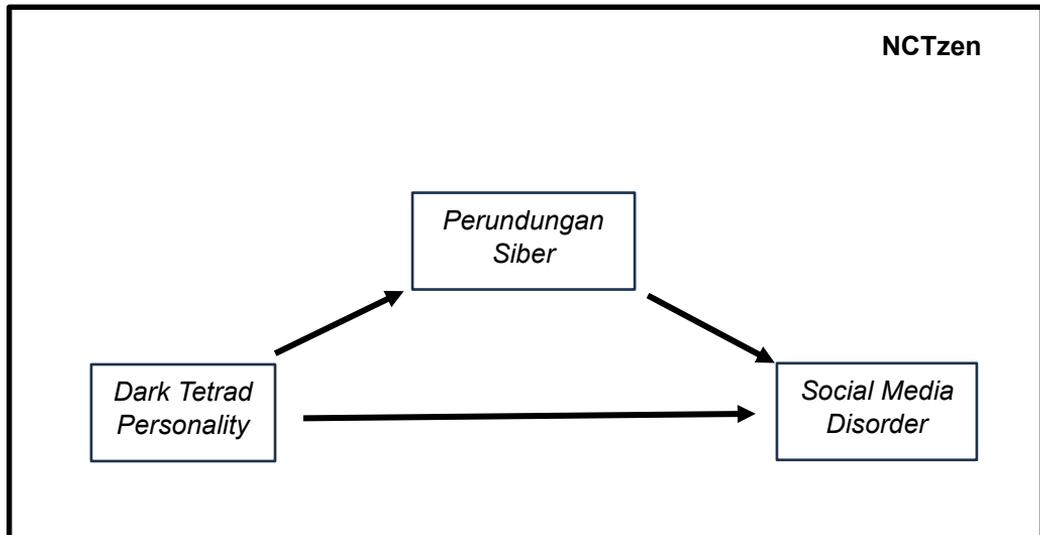
Penggemar K-Pop yang mengakses informasi dan kabar terbaru tentang idolanya melalui media sosial dapat mengadopsi penggunaan media sosial yang bermasalah. Hal tersebut dapat terjadi karena banyaknya penggemar K-Pop yang menggunakan media sosial pada taraf yang sedang hingga tinggi (Rohmawati, 2023). Penggunaan media sosial secara berlebihan menjadi salah satu gejala yang mengindikasikan *social media disorder* pada individu (Van den Eijnden et al., 2016). Selain itu, komunitas penggemar K-Pop seperti NCTzen rentan untuk menjadi pelaku dan korban perundungan siber melalui *fanwar* dengan melibatkan bentuk perundungan siber berupa *flaming* untuk mengecilkan citra idola yang tidak disukai (Ahmad & Hassim, 2023). Dengan demikian, penggunaan media sosial membuat komunitas NCTzen menjadi rentan terhadap penggunaan media sosial yang cenderung patologis dan *social media disorder*.



Perundungan siber dan *social media disorder* dapat diprediksi melalui tingkat empati yang dimiliki oleh individu. Alavi et al. (2023) mengemukakan bahwa kepribadian gelap seperti *psychopathy* dan *sadism* berkaitan dengan tingkat empati yang lebih tinggi untuk melakukan perundungan siber. Hal tersebut menunjukkan bahwa individu dengan kepribadian gelap cenderung memiliki empati yang rendah terhadap afek positif (Jones & Paulhus, 2014). Rendahnya empati membuat individu merasa tidak bersalah dan menunjukkan agresivitas berulang.

terhadap orang lain melalui media sosial (Balakhrisnan et al., 2019). Dengan demikian, kepribadian gelap dapat memprediksi kecenderungan *social media disorder* dan perundungan siber pada individu.

1.1.5. Kerangka Konseptual



Gambar 1.1 Kerangka Konseptual

Keterangan:

- : Variabel penelitian
- : Arah panah hubungan
- : Fokus penelitian

NCTzen sebagai komunitas penggemar K-Pop dapat mengalami sejumlah masalah saat berselancar di media sosial. Masalah tersebut di antaranya berupa perasaan terganggu saat melihat postingan negatif tentang idola, rasa iri dan cemburu dengan penggemar idola lain, dan perasaan puas saat berdebat dengan penggemar idola lain. Masalah tersebut dapat menimbulkan keinginan untuk memperbaiki citra negatif dari sosok idola. Keinginan yang timbul dapat diekspresikan dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah melalui perundungan siber yang berkaitan dengan kecenderungan *dark tetrad personality*.



Dark personality merupakan *trait* kepribadian yang bersifat aversif dan jahat dicirikan oleh *self-promotion*, ketidakpekaan emosi, suka perilaku-perilaku yang cenderung agresif (Paulhus & Williams, 2002). *Dark personality* menjadi faktor dari perundungan siber dan *social media disorder* dapat terjadi karena individu dengan *trait dark personality* memiliki afek positif yang rendah dan kurangnya kepekaan emosi yang dapat mengakibatkan mereka merasa ragu untuk menjadikan media sosial sebagai ruang

untuk melakukan bentuk-bentuk perundungan siber dan menempatkan orang lain sebagai korban dari agresivitas, tipu daya, dan afek negatif.

Perundungan siber sebagai penggunaan media sosial patologis dapat menjadi prekursor bagi timbulnya gejala *social media disorder*. Media sosial menjadi ruang bagi individu dengan *dark personality* untuk mengekspresikan *trait dark personality*. Hal tersebut berdampak pada tingginya intensitas penggunaan media sosial yang dapat menimbulkan kecanduan media sosial (Chung et al., 2019). Kecanduan atau adiksi yang dialami oleh pelaku perundungan siber merupakan indikasi gejala *social media disorder* (Van den Eijnden et al., 2016).

1.1.6. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara *dark tetrad personality* dengan *social media disorder* pada NCTzen di Indonesia.

H_1 : Terdapat hubungan antara *dark tetrad personality* dengan *social media disorder* pada NCTzen di Indonesia.

H_2 : Terdapat hubungan antara *dark tetrad personality* dengan *social media disorder* yang dimediasi oleh perundungan siber pada NCTzen di Indonesia.

1.2. Tujuan dan Manfaat

1.2.1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara *dark tetrad personality* dan *social media disorder*, serta mengidentifikasi peran dan fungsi perundungan siber sebagai mediator terhadap hubungan antara *dark tetrad personality* dan *social media disorder* pada NCTzen di Indonesia.

1.2.2. Manfaat

Terdapat dua manfaat dari penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dalam menambah kajian ilmu psikologi, terutama pada bidang psikologi klinis berupa landasan pengembangan teori terkait *dark tetrad personality*, perundungan siber, dan *social media disorder* serta berkontribusi dalam memberikan gambaran terkait hubungan antara ketiga variabel tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis berupa informasi kepada para penggemar K-Pop, khususnya NCTzen agar dapat memahami hal-hal penting terkait perundungan siber dan *social media disorder* serta agar lebih bijak dalam melakukan aktivitas penggemar yang



di media sosial. Penelitian ini dapat menjadi sumber kajian terkini terkait penggunaan media sosial serta sebagai sumber informasi dalam terapi dan konseling yang berkaitan dengan *dark tetrad personality*, perundungan siber, dan *social media disorder*.

BAB II METODE PENELITIAN

2.1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk mengukur sejumlah teori dengan menguji hubungan antar variabel atau perbandingan antar kelompok. Variabel diukur dengan instrumen penelitian yang menghasilkan data berupa angka untuk dianalisis menggunakan metode statistik (Creswell & Creswell, 2022). Hasil analisis kuantitatif dijabarkan dalam bentuk penjelasan atau deskripsi sesuai dengan angka yang diperoleh melalui analisis.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian korelasional. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang menggunakan statistik korelasional untuk menjabarkan dan mengukur derajat atau hubungan antara dua atau lebih variabel atau kumpulan nilai (Creswell & Creswell, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peran perundungan siber sebagai mediator antara *dark tetrad personality* dan *social media disorder* pada NCTzen di Indonesia dengan mengidentifikasi pola hubungan antarvariabel.

2.2. Variabel Penelitian

Terdapat tiga variabel yang diukur pada penelitian ini, yaitu:

- a. Variabel independen (bebas): *Dark Tetrad Personality*

Dark tetrad personality merupakan empat serangkai *trait* kepribadian yang bersifat aversif secara sosial yang meliputi *narcissism*, *machiavellianism*, *psychopathy*, dan *sadism*. *Narcissism* mengacu pada *trait* kepribadian yang bersifat mengutamakan diri sendiri secara berlebihan dan penguatan ego yang mengarah pada perilaku merugikan. *Machiavellianism* mengacu pada *trait* kepribadian yang bersifat manipulatif, penuh perencanaan, dan keinginan untuk menjaga reputasi. *Psychopathy* mengacu pada *trait* kepribadian yang bersifat impulsif disertai ketidakpekaan emosi dan pencarian sensasi melalui tindakan agresif. *Sadism* mengacu pada *trait* kepribadian yang agresif disertai ketidakpekaan emosi, serta cenderung memenuhi kebutuhan emosional melalui sesuatu yang kejam atau bengis.

- b. Variabel dependen (terikat): *Social Media Disorder*

Social media disorder merupakan kondisi saat individu cenderung menggunakan sosial media secara berlebihan hingga menimbulkan gejala kecanduan. Gejala kecanduan ini ditunjukkan dalam bentuk alokasi sebagian besar waktu yang dimiliki oleh individu untuk memusatkan perhatian pada media sosial. Hal tersebut berkaitan dengan hilang atau berkurangnya kontrol yang dimiliki individu sehingga individu kesulitan untuk melepaskan diri dalam mengakses media sosial.



c. Variabel intervening (mediator): Perundungan Siber

Perundungan siber merupakan tindakan agresif dalam interaksi di ruang siber yang melibatkan kesengajaan (*intention*) dan pengulangan (*repetition*) pada suatu kondisi ketidakseimbangan kekuatan (*imbalance of power*) yang menimbulkan kerugian (*harm*) bagi korban yang dirundung. Kesengajaan mengacu pada tindakan agresif perundung yang dilakukan secara sadar. Pengulangan mengacu pada tindakan agresif yang dilakukan di ruang siber terhadap orang lain sebanyak lebih dari satu kali. Ketidakseimbangan kekuatan mengacu pada kondisi saat perundung menganggap korbannya lebih lemah dalam berbagai aspek. Kerugian mengacu pada ketidaknyamanan atau kerusakan fisik dan emosional yang dialami oleh korban.

2.3. Populasi dan Sampel

2.3.1. Populasi

Populasi merupakan seluruh anggota dari suatu kategori atau kelompok yang diteliti sebagai sasaran penarikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Coolican, 2019). Populasi pada penelitian ini adalah anggota komunitas penggemar K-Pop NCTzen di Indonesia.

2.3.2. Sampel

Sampel merupakan sekelompok individu yang diteliti dan merupakan bagian dari populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *self-selecting sample*, yaitu pengambilan sampel dari suatu populasi dalam jumlah tertentu dengan melibatkan kesediaan partisipan untuk memilih bergabung dalam penelitian secara sukarela (Coolican, 2019). Jumlah sampel yang menjadi sasaran penelitian ini sebanyak 107 orang. Jumlah tersebut merupakan perkiraan yang diperoleh melalui aplikasi G*Power 3.1 dengan nilai *effect size* sebesar 0.15, nilai *α error probability* sebesar 0.05, dan nilai *statistical power* sebesar 0.95. Aplikasi G*Power digunakan karena jumlah populasi pada penelitian ini tidak diketahui.

Kriteria sampel pada penelitian ini, yaitu:

- a. Anggota komunitas penggemar NCTzen.
- b. Warga negara Indonesia.
- c. Berusia 18-30 tahun.
- d. Menggunakan media sosial untuk aktivitas penggemar.



Umpulan Data

Data pada penelitian ini dilakukan melalui penggunaan instrumen berbentuk skala. Skala merupakan instrumen pengukuran kuantitatif dengan sejumlah opsi respons yang melibatkan pilihan opsi respons yang tersedia (Creswell & Creswell, 2022).

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Social Media Disorder Scale*, *Cyberbullying Offending Scale*, dan *The Short Dark Tetrad Scale*.

2.4.1. *Social Media Disorder Scale*

Social Media Disorder Scale merupakan skala yang digunakan untuk mengukur kecenderungan *social media disorder* pada individu. Skala *social media disorder* yang digunakan pada penelitian ini adalah *Social Media Disorder Scale* oleh Van den Eijnden et al. (2016) yang telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh Firdaus (2023) dengan nilai reliabilitas sebesar 0,72. Skala *social media disorder* terdiri dari 9 item terkait gejala adiksi yang dirasakan oleh individu dalam kurun waktu 12 bulan terakhir. Terdapat dua pilihan respons untuk setiap item, yaitu 1 (ya) dan 0 (tidak).

2.4.1.1. Uji Validitas *Social Media Disorder Scale*

Peneliti melakukan uji validitas terhadap 9 item *social media disorder scale* dengan *confirmatory factor analysis* (CFA). Instrumen dinyatakan valid saat memiliki model fit yang baik dan setiap item memiliki *factor loading* di atas 0,30 (Hair et al., 2019). Hasil uji validitas menunjukkan instrumen telah memenuhi syarat model fit yang baik, tetapi masih terdapat item yang belum memenuhi syarat *factor loading* sehingga dilakukan modifikasi dengan menghapus sebanyak 2 item dari skala. Hasil uji validitas setelah modifikasi menunjukkan model fit yang baik (CFI = 0,984; TLI = 0,975; RMSEA = 0,047; SRMR = 0,042) dan *factor loading* 7 item yang tersisa berkisar antara 0,329 hingga 0,525.

2.4.1.2. Uji Reliabilitas *Social Media Disorder Scale*

Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai McDonald's Omega yang ditunjukkan oleh nilai Omega Total pada aplikasi Rstudio. Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai McDonald's Omega sebesar 0,89. Dengan demikian, skala *social media disorder* setelah CFA dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik dan dapat digunakan untuk uji hipotesis pada penelitian ini.

2.4.2. *Cyberbullying Offending Scale*

Cyberbullying Offending Scale merupakan skala yang digunakan untuk mengukur intensitas perilaku perundangan siber pada individu. Skala perundangan siber yang digunakan pada penelitian ini adalah skala *Cyberbullying Offending Scale* yang dikembangkan oleh Patchin & Hinduja (2015) dengan nilai reliabilitas berkisar 0,97. Skala diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia dengan asli dengan konteks penggemar K-Pop di Indonesia melalui analisis dan peninjauan oleh penggemar K-Pop dan dosen perundangan siber terdiri dari 9 item yang mengukur tingkat perundangan siber pada individu dalam kurun waktu 30 hari terakhir. Terdapat lima



pilihan respons untuk setiap item, yaitu 0 (tidak pernah), 1 (hanya satu kali), 2 (kadang-kadang), 3 (sering), 4 (sangat sering).

2.4.2.1. Uji Validitas *Cyberbullying Offending Scale*

Peneliti melakukan uji validitas terhadap 9 item *cyberbullying offending scale* dengan *confirmatory factor analysis* (CFA). Instrumen dinyatakan valid saat memiliki model fit yang baik dan setiap item memiliki *factor loading* di atas 0,30 (Hair et al., 2019). Hasil uji validitas menunjukkan instrumen belum memenuhi syarat model fit yang baik dan masih terdapat item yang belum memenuhi syarat *factor loading* sehingga dilakukan modifikasi dengan menghapus sebanyak 4 item dari skala. Hasil uji validitas setelah modifikasi menunjukkan model fit yang baik (CFI = 1,000; TLI = 1,005; RMSEA = 0,000; SRMR = 0,019) dan *factor loading* 5 item yang tersisa berkisar antara 0,712 hingga 0,914.

2.4.2.2. Uji Reliabilitas *Cyberbullying Offending Scale*

Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai McDonald's Omega yang ditunjukkan oleh nilai Omega Total pada aplikasi Rstudio. Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai McDonald's Omega sebesar 0,94. Dengan demikian, skala perundungan siber setelah CFA dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik dan dapat digunakan untuk uji hipotesis pada penelitian ini.

2.4.3. *The Short Dark Tetrad Scale* (SD4)

The Short Dark Tetrad Scale atau SD4 merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kecenderungan empat *trait* dalam *dark tetrad personality* pada suatu individu yang terdiri dari *narcissism*, *machiavellianism*, *psychopathy*, dan *sadism*. Skala *dark tetrad personality* yang digunakan dalam penelitian ini merupakan skala *The Short Dark Tetrad* (SD4) oleh Paulhus et al. (2020) yang diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh Azizah (2023) dengan nilai reliabilitas sebesar 0,79. Skala *dark tetrad personality* terdiri atas 28 butir pernyataan dengan lima pilihan respons untuk setiap item dengan rentang 1 sampai 5, yaitu 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (netral), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju).

2.4.3.1. Uji Validitas *The Short Dark Tetrad Scale* (SD4)

Peneliti melakukan uji validitas terhadap 28 item *the short dark tetrad scale* dengan *confirmatory factor analysis* (CFA). Instrumen dinyatakan valid saat memiliki model fit yang baik dan setiap item memiliki *factor loading* di atas 0,30 (Hair et al.,



menunjukkan instrumen belum memenuhi syarat model fit yang baik dan masih terdapat item yang belum memenuhi syarat *factor loading* sehingga dilakukan modifikasi dengan menghapus sebanyak 15 item dari skala. Hasil modifikasi menunjukkan model fit yang baik (CFI = 0,972; RMSEA = 0,040; SRMR = 0,046) dan *factor loading* 13 item yang tersisa berkisar antara 0,712 hingga 0,899.

2.4.3.2. Uji Reliabilitas *The Short Dark Tetrad Scale (SD4)*

Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai McDonald's Omega yang ditunjukkan oleh nilai Omega Total pada aplikasi Rstudio. Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai McDonald's Omega sebesar 0,84. Dengan demikian, skala *Dark Tetrad Personality* setelah CFA dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik dan dapat digunakan untuk uji hipotesis pada penelitian ini.

2.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis regresi menggunakan modul PROCESS Macro versi 4.2 yang diinstal dalam aplikasi IBM SPSS versi 26. Analisis dilakukan dengan melakukan regresi antara variabel independen dan variabel mediator, regresi antara variabel independen dan variabel mediator terhadap variabel dependen, dan regresi antara variabel independen dan variabel dependen. Analisis regresi akan menghasilkan nilai efek langsung dan efek total antara variabel independen dan dependen serta nilai efek tidak langsung oleh variabel mediator terhadap hubungan variabel independen dan variabel dependen. Mediasi terjadi saat terdapat nilai efek tidak langsung yang signifikan oleh variabel mediator yang ditunjukkan melalui hasil analisis dengan sampel *bootstrap* pada interval kepercayaan 95%. Jika hasil analisis tidak mencakup nilai nol, maka hasil analisis dianggap signifikan dan terjadi mediasi oleh variabel mediator terhadap hubungan variabel independen dan variabel dependen (Hayes, 2022).

2.6. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terbagi ke dalam empat tahapan, yaitu:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti melakukan telaah literatur, menentukan fokus dan hipotesis penelitian, dan mempersiapkan instrumen pengukuran yang diperlukan. Peneliti juga menyusun proposal penelitian dengan bimbingan oleh dosen pembimbing secara daring dan luring.

b. Tahap Pelaksanaan

Setelah tahap persiapan selesai dilakukan, penelitian dilaksanakan dengan menggunakan instrumen dan teknik pengukuran yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini, peneliti terlebih dulu melakukan konfirmasi terkait izin penggunaan skala kepada peneliti sebelumnya melalui *email*.



persiapkan instrumen penelitian dalam bentuk kuesioner daring n Google Formulir dan dibagikan kepada subjek penelitian < tautan yang diunggah secara daring melalui berbagai media i Instagram, Twitter/X, Facebook, LINE, Telegram, Bluesky, dan Threads. Tahap ini dilakukan hingga jumlah minimal ng diperlukan terpenuhi.

c. Tahap Analisis Data

Pada tahap analisis data, peneliti melakukan uji hipotesis terhadap data yang telah dikumpulkan. Uji hipotesis dilakukan dengan teknik analisis data yang telah ditetapkan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS, RStudio, dan situs daring uji Sobel.

d. Tahap Penyusunan Laporan

Setelah melakukan analisis data, peneliti menyusun laporan hasil penelitian yang meliputi gambaran deskriptif hasil penelitian, hasil uji asumsi, dan hasil uji hipotesis. Hasil yang diperoleh dibahas menggunakan teori-teori yang relevan dan penelitian terdahulu. Setelah itu, peneliti membuat simpulan berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan.

Berdasarkan tahapan di atas, berikut linimasa rencana penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Tabel 2.1 Linimasa Penelitian

Tahap	Waktu Pelaksanaan					
	2024					2025
	April	Mei	Juni	November	Desember	Januari
Persiapan						
Pelaksanaan						
Analisis Data						
Penyusunan Laporan						

