

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa cukup banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Salah satunya dalam aspek pola interaksi antar masyarakat yang mulanya hanya dapat dilakukan secara langsung, saat ini telah mampu dilakukan melalui berbagai media digital. Perkembangan tersebut disertai dengan munculnya *platform* digital populer saat ini yang dikenal dengan sebagai media sosial (Afriany et al., 2019; Sa'diyah et al., 2022; Arsini, et al., 2023). Kehadiran media sosial telah mampu memberikan ruang interaksi baru secara digital bagi masyarakat untuk berinteraksi satu sama lain. Media sosial saat ini telah menjadi *platform* yang begitu digemari masyarakat, karena berbagai fitur menarik yang disediakannya (Taqiyyah & Fahmi, 2024).

Namun, perkembangan media sosial tersebut bukan hanya memberi kemudahan, tetapi turut disertai dengan munculnya berbagai perilaku negatif di ruang digital, salah satunya perilaku *cyberaggression*. *Cyberaggression* adalah suatu perilaku agresif yang dilakukan secara daring, berupa hinaan, ejekan, ancaman, pelecehan verbal, perundungan, maupun penyebaran informasi dengan tujuan utama untuk merugikan dan menyakiti orang lain. (Grigg, 2010; Mladenovic et al., 2020). Tingginya intensitas penggunaan media sosial tanpa adanya literasi digital yang memadai menjadikan pengguna media sosial lebih berani dan bebas dalam melakukan berbagai tindakan yang dapat mendorong munculnya berbagai tindak perilaku *cyberaggression* tersebut (Afriany et al., 2019).

Berdasarkan data dari SAFEnet Indonesia, pada triwulan I tahun 2024 tercatat sebanyak 480 kasus KBGO (Kekerasan Berbasis Gender Online), yang menunjukkan lonjakan hampir empat kali lipat dibandingkan tahun sebelumnya yang hanya mencapai 118 kasus. Mayoritas kasus berasal dari kelompok usia 18–25 tahun dengan 272 kasus atau sebesar 57%, diikuti kelompok usia dibawah 18 tahun dengan 123 kasus atau sebesar 26%. (SAFEnet Indonesia, 2024). Data ini menunjukkan bahwa kelompok usia remaja merupakan populasi yang cukup rentan terlibat dalam kasus *cyberaggression*.

Fenomena *cyberaggression* pada kalangan remaja tersebut kemudian tidak hanya terjadi secara global, tetapi turut mulai terindikasi pada konteks lokal termasuk di wilayah urban seperti Kota Makassar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) Kota Makassar pada akhir 2023 yang dikutip melalui *PopulerNews.id*. Ketua Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Sulawesi Selatan mengungkapkan bahwa dalam satu periode pemantauan ditemukan antara 3 hingga 10 anak pernah terlibat dalam kasus kekerasan secara *daring*. Meski data ini bersifat estimatif, tetapi angka tersebut menunjukkan adanya tren kekerasan daring yang mulai teridentifikasi di kalangan anak dan remaja di Kota Makassar.

Selain itu, studi oleh Noviana (2024) turut memperkuat ditemukannya perilaku *cyberaggression* di Kota Makassar. Studi ini menemukan bahwa terdapat

beragam bentuk penyalahgunaan media sosial yang telah terjadi di kota Makassar, salah satunya adalah pembulian, ujaran kebencian, dan perundungan. Hal ini juga turut ditunjukkan dalam penelitian Aini et al., (2024) yang menemukan adanya bentuk perilaku *cyberaggression* dalam lingkup remaja sekolah menengah atas di Makassar. Perilaku tersebut meliputi *flaming*, *cyberstalking*, hingga *impersonating*. Perilaku tersebut merupakan bentuk nyata dari perilaku *cyberaggression* itu sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, ditemukan bahwa kelompok remaja menjadi kelompok usia yang rentan terlibat dalam perilaku *cyberaggression* tersebut. Keterlibatan remaja terhadap perilaku *cyberaggression* tidak terlepas dari karakteristik perkembangan mereka yang sejak dini telah dekat dengan penggunaan teknologi, khususnya *smartphone* (Khrishanato & Adriansyah, 2021). Tingginya intensitas penggunaan media sosial pada remaja tanpa adanya kontrol dan regulasi emosi yang baik, dapat meningkatkan kerentanan munculnya perilaku negatif dalam berinteraksi di ruang digital (Achmad, 2024; & Iryadi et al., 2024).

Lebih lanjut, dalam teori perkembangan psikososial Erikson, remaja berada pada tahap *identity vs role confusion*. Pada tahap ini, remaja sedang berada dalam fase pencarian jati diri yang kemudian dapat membawa mereka dalam konflik internal diri, apabila kurang mendapatkan dukungan dari lingkungannya selama proses tersebut (Hurlock, 2003). Masa remaja sendiri merupakan suatu tahap penting dalam perkembangan diri individu dan merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan ketidakstabilan emosi, sensitivitas sosial yang tinggi, serta kecenderungan dalam merespon tekanan sosial secara impulsif, seperti dengan melakukan perilaku agresif baik di dunia nyata maupun di dunia daring (Rulmuzu, 2021; Taqiyyah & Fahmi, 2024).

Tingginya keterlibatan remaja dalam perilaku *cyberaggression* menjadikan fenomena ini penting untuk diperhatikan, terlebih dampak yang ditimbulkan bukan hanya pada korban tetapi juga pada remaja pelaku *cyberaggression* itu sendiri. Dampak negatif dari perilaku ini dapat memengaruhi aspek psikologis remaja (Alvarez-Garcia et al., 2017). Pada remaja, keterlibatan dalam perilaku *cyberaggression* ini dapat menyebabkan penurunan konsentrasi serta prestasi belajar (Kowalski, et al., 2014). Selain itu, pelaku tindakan *cyberaggression* juga bisa merasa bahwa perilaku yang mereka lakukan adalah hal yang didukung atau dibiarkan. Hal ini kemudian dapat mendorong generalisasi terhadap perilaku *cyberaggression* di situasi lain (Yahner et al., 2015).

Ditinjau dari bentuknya, perilaku *cyberaggression* ini memiliki berbagai bentuk perilaku yang dapat dibagi menjadi *impersonation*, *visual sexual cyber-aggression*, dan *verbal and exclusion cyber-aggression*. *Impersonation* adalah perilaku yang terkait dengan peniruan yang dilakukan melalui internet dengan tujuan merugikan orang yang ditiru. *Visual-sexual cyber aggression* merupakan bentuk perilaku *cyberaggression* dengan membagikan konten seksual orang lain melalui internet dengan tujuan untuk merugikan orang tersebut. Adapun *verbal cyber-aggression and exclusion* merupakan bentuk perilaku *cyberaggression* yang terkait dengan tindakan agresif secara verbal melalui internet, seperti ujaran kebencian,

pencemaran nama baik, atau mengucilkan seseorang dengan sengaja melalui media digital (Alvarez-Garcia, 2018).

Maraknya perilaku *cyberaggression* ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari aspek individu maupun konteks sosial. Machackova (2020) menjelaskan bahwa faktor personal seperti *moral disengagement*, *dark trait*, regulasi emosi, anonimitas serta kondisi *platform* media sosial yang digunakan mampu menciptakan situasi terdorongnya perilaku *cyberaggression*. Mardianto et al., (2020) juga turut mengemukakan bahwa *threat perception* atau persepsi ancaman yang tinggi dapat memicu munculnya emosi negatif dan perilaku agresif individu di dunia maya. Selain itu, Runions et al., (2016) turut mengemukakan bahwa perilaku *cyberaggression* dapat muncul dikarenakan adanya beragam motif psikologis dalam diri pelaku.

Sementara itu, faktor situasional yang berpotensi mendorong individu terlibat dalam perilaku *cyberaggression* mencakup kondisi budaya tertentu atau lingkungan tempat tinggal yang menormalisasikan perilaku tersebut. Adapun faktor sosial yang dapat memicu keterlibatan individu dalam perilaku *cyberaggression* salah satunya adalah hubungan sosial yang kurang baik dengan keluarga atau teman. Hal ini bisa dipengaruhi karena faktor pengasuhan yang diterima kurang baik sedari kecil atau karena kurangnya dukungan yang diperoleh dari lingkungan sosial (Moesarofah, 2025). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa remaja yang terlibat perilaku *cyberaggression* cenderung memiliki kompetensi sosial yang rendah dalam berinteraksi secara langsung (Schoffstall & Cohen, 2011). Hal ini menunjukkan bahwa kondisi lingkungan sosial individu dapat menjadi salah satu faktor yang dapat memicu keterlibatan remaja dalam perilaku *cyberaggression*.

Berkaitan dengan hal tersebut, dukungan sosial menjadi hal penting dalam lingkungan sosial remaja, utamanya dalam proses perkembangan perilaku serta menghadapi gejolak emosi yang sedang dirasakan (Sundawati & Octaviana, 2024). Dukungan sosial adalah suatu bentuk dukungan atau pertolongan yang diterima oleh seseorang dari individu lain disekitarnya (Naibaho & Murniati, 2022). Dalam hal ini, dukungan sosial merujuk pada persepsi individu terkait dengan kesediaan dukungan, bantuan, perhatian, dan dorongan positif dari orang disekitarnya, baik itu yang bersumber dari keluarga, teman, maupun orang terdekat lainnya (Sulistiani et al., 2022).

Ditinjau dari faktor yang dapat memengaruhi efektivitas dukungan sosial, terdapat beberapa hal yang berkaitan dengan hal tersebut, yakni pemberi dukungan, jenis dukungan, penerima dukungan, serta intensitas dukungan yang diberikan. Dalam hal ini, Intensitas dukungan sosial yang senantiasa hadir bagi individu akan lebih berdampak bagi sang penerima. Selain itu, pemberi dukungan sosial yang senantiasa berkesinambungan dan bersumber dari orang yang sama akan memengaruhi kebermaknaan yang diterima oleh individu (Alloway & Bebbington, 2009).

Lebih lanjut, Ibda (2023) menjelaskan bahwa dukungan sosial yang dirasakan individu dapat dikelompokkan dalam dua jenis, yakni berdasarkan pada

jumlah sumber dan tingkatan kepuasan individu. Jumlah dukungan yang tersedia meliputi persepsi individu terhadap sejumlah orang disekitar yang dapat diandalkan saat membutuhkan suatu bantuan. Sedangkan tingkat kepuasan akan dukungan sosial mengacu pada persepsi individu terkait seberapa terpenuhi kebutuhannya apabila menerima bantuan tersebut. Bukan hanya itu, dukungan sosial juga dapat dibagi berdasarkan jenis empat aspek lainnya. Aspek tersebut meliputi dukungan emosional, dukungan instrumental, dukungan informasi, serta dukungan penilaian.

Selain itu, berdasarkan Tahir et al., (2025) turut mengemukakan bahwa dukungan sosial terdiri dari tiga aspek utama diantaranya keluarga, teman sebaya, dan orang spesial terdekat. Dukungan keluarga merupakan bentuk interaksi *interpersonal*, baik dalam bentuk tindakan, sikap, dan pengakuan yang diperoleh dari anggota keluarga lainnya. Dukungan teman sebaya merupakan aspek yang cukup berpengaruh signifikan pada masa remaja, hal ini dikarenakan teman sebaya mampu menciptakan suatu ikatan yang unik antar para remaja serta saling menghargai. Sedangkan, dukungan sosial orang terdekat merupakan bentuk dukungan yang dirasakan oleh individu dari seseorang yang dianggap penting dan akrab, baik secara emosional maupun tindakan.

Dukungan sosial merupakan salah satu hal yang penting bagi kesejahteraan psikologis serta perilaku sosial individu. Peran dukungan sosial ini menjadi lebih penting ketika individu berada pada masa remaja yang rentan terhadap tekanan sosial serta resiko perilaku negatif. Dukungan sosial yang diterima oleh individu pada masa tersebut dapat menjadi bentuk protektif yang dapat mengurangi stres serta tekanan psikologis yang kemudian mampu memicu perilaku agresif muncul dalam diri remaja (Solehah et al., 2025).

Dukungan sosial yang diterima remaja mampu berdampak positif bagi kesejahteraan psikologis, hal ini utamanya dalam menekan perilaku negatif atau kenakalan remaja. Dengan dukungan sosial yang baik, akan sangat membantu remaja dalam menghadapi berbagai proses perubahan dan penyesuaian yang terjadi selama masa perkembangannya. Hal ini dikarenakan dengan adanya dukungan sosial yang baik, maka remaja akan cenderung merasakan emosi positif, memiliki harga diri yang lebih tinggi, dan mampu menunjukkan strategi coping yang lebih baik dalam menghadapi stres. Sehingga dengan demikian dukungan sosial mampu menjadi faktor protektif bagi remaja untuk terhindar dari perilaku agresif (Triana et al., 2022 & Wigati et al., 2024).

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa kurangnya dukungan sosial dapat menjadi pemicu individu melakukan perilaku agresif. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Helmi (2018) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara dukungan sosial dengan perilaku agresif remaja. Hal ini menunjukkan bahwa semakin rendah dukungan sosial yang diterima oleh remaja, maka semakin tinggi kecenderungan mereka untuk melakukan perilaku agresif.

Lebih lanjut, adanya dukungan sosial yang memadai diketahui memiliki kontribusi terhadap kemampuan remaja dalam mengelola emosi yang baik serta kemampuan menjalin hubungan personal yang lebih positif (Rif'ati et al., 2018).

Dukungan sosial yang positif dapat membantu remaja mengembangkan sikap empati, regulasi emosi, serta keterampilan sosial yang lebih adaptif sehingga mampu menekan kecenderungan perilaku agresif di dunia maya. Sebaliknya, rendahnya dukungan sosial dapat menyebabkan individu lebih rentan mengalami isolasi sosial, kesulitan mengelola emosi, dan mencari validasi, salah satunya melalui keterlibatan dalam perilaku agresif seperti *cyberaggression* (Mardianto et al., 2020).

Sejalan dengan itu, penelitian lain juga turut menunjukkan bahwa dukungan sosial khususnya yang bersumber dari teman sebaya secara signifikan mampu memprediksi perilaku *cyberaggression* seperti *cyberbullying* pada remaja. Dengan demikian, dukungan sosial menjadi suatu faktor protektif yang dapat menekan kecenderungan remaja untuk melakukan perilaku *cyberaggression* (Taqiyyah & Fahmi, 2024). Hal ini turut didukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kurangnya dukungan sosial dapat menjadi pemicu remaja melakukan perilaku agresif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan negatif antara dukungan sosial dengan perilaku agresif remaja. Hal ini menunjukkan bahwa semakin rendah dukungan sosial yang diterima oleh remaja, maka semakin tinggi peluang mereka terlibat dalam melakukan perilaku agresif, seperti perilaku *cyberaggression* (Sulistyo, 2018).

1. 1. 1. Hubungan Dukungan Sosial dengan Perilaku *Cyberaggression*

Hubungan dukungan sosial dengan perilaku *cyberaggression* ini dapat dijelaskan dengan menggunakan *General Aggression Model* (GAM) yang menyatakan bahwa perilaku agresi dapat dijelaskan melalui bentuk interaksi dinamis antara faktor pribadi dan situasional yang dialami individu. Kedua faktor tersebut saling berinteraksi dan berperan sebagai input yang memengaruhi kognisi, emosi, serta *arousal* individu yang lebih lanjut memengaruhi proses penilaian dan pengambilan keputusan individu terkait menunjukkan perilaku agresif atau non-agresif (Allen et al., 2018). Dalam hal ini dukungan sosial yang diterima individu dapat dipahami sebagai bagian dalam konteks situasional yang berperan dalam memengaruhi kondisi internal individu. Dengan dukungan sosial yang baik, dapat mengurangi kecenderungan munculnya perasaan negatif yang dapat menekan perilaku agresif tersebut muncul dalam diri individu. Sebaliknya, rendahnya dukungan sosial dapat meningkatkan kerentanan individu terhadap stres, frustrasi, maupun kesulitan regulasi emosi yang kemudian berpotensi mendorong keterlibatan dalam perilaku *cyberaggression* (Afridonni & Rahayu, 2023).

Selain itu, karakteristik perkembangan remaja turut memperkuat relevansi hubungan tersebut. Berdasarkan teori perkembangan psikososial Erikson, dijelaskan bahwa remaja berada pada masa *identity vs. role confusion* yang mana mereka sedang berada dalam fase pencarian jati diri yang kemudian dapat membawa remaja itu sendiri dalam kebingungan peran apabila gagal melaluinya dengan baik (Fatmawati, 2024). Lebih lanjut, krisis identitas ini dapat mendorong remaja melakukan tindakan agresif, utamanya ketika mereka berada dalam kelompok teman sebaya yang kerap melakukan tindakan serupa.

Dalam *social norm theory*, perilaku agresif tersebut diadopsi remaja akibat kuatnya pengaruh norma teman sebaya, baik berupa norma deskriptif maupun injungtif, demi mendapatkan pengakuan kelompok. Dalam hal tersebut, minimnya dukungan sosial, seperti komunikasi yang sehat dengan orang tua dapat menyebabkan remaja kehilangan kemampuan regulasi emosi sehingga beralih pada konformitas kelompok yang menyimpang. Oleh karena itu, dukungan sosial memegang peran krusial sebagai faktor protektif yang memenuhi kebutuhan akan *sense of belonging* remaja, serta meluruskan persepsi norma yang keliru. Sehingga lebih lanjut hal tersebut mampu menekan dorongan perilaku agresif selama proses pembentukan jati diri mereka (Bullo & Schultz, 2025).

Lebih lanjut, dalam *social bond theory* atau dikenal pula *social control theory* oleh Hirschi, dijelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh kuat atau lemahnya individu tersebut merasa memiliki ikatan dengan lingkungan sosialnya. Dalam hal ini ketika remaja yang sedang berada dalam masa peralihan merasakan dukungan sosial yang besar baik dari keluarga, teman, ataupun orang terdekat lainnya akan meningkatkan kontrol diri serta internalisasi norma sosial yang baik. Sehingga dengan demikian, hal ini mampu menekan keterlibatan remaja dalam berperilaku menyimpang. Dalam penelitian ini, dukungan sosial yang diperoleh remaja dapat mencerminkan adanya keterikatan sosial yang kuat dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dengan demikian kecenderungan remaja untuk terlibat dalam perilaku *cyberaggression* menurun (Guo, 2022).

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa keterlibatan perilaku *cyberaggression* pada remaja tidak hanya dipengaruhi oleh faktor individual, tetapi juga oleh norma sosial yang terbentuk dalam lingkungan sosialnya. Remaja cenderung menyesuaikan perilaku *online* mereka dengan nilai dan perilaku yang dianggap wajar atau diterima oleh kelompok sosialnya. Dalam konteks ini, dukungan sosial dapat dipahami tidak hanya sebagai sumber bantuan emosional, tetapi juga menjadi sumber pembentukan norma sosial. Dukungan sosial yang berasal dari keluarga, teman sebaya, maupun orang terdekat lainnya yang menolak perilaku agresif berpotensi menjadi faktor protektif terhadap *cyberaggression* karena menciptakan norma anti-agresi dan kontrol sosial yang positif. Sebaliknya, apabila dukungan diperoleh dari lingkungan pertemanan yang permisif terhadap agresi *online*, maka perilaku *cyberaggression* dapat lebih mudah dianggap normal dan diterima. Dengan demikian, temuan Bullo dan Schulz mengindikasikan bahwa kualitas relasi sosial dan norma yang berkembang di dalamnya memiliki peran penting dalam memengaruhi keterlibatan remaja dalam perilaku *cyberaggression* (Bullo & Schultz, 2022).

1.1.2. Penelitian Terdahulu

Meskipun beberapa penelitian lain telah menyoroti faktor-faktor penyebab *cyberaggression*, seperti yang dilakukan oleh Larasati & Sunarto (2020) yang menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dan konformitas teman sebaya terhadap perilaku *cyberbullying*. Hal ini juga

dijelaskan dalam penelitian Samsiah & Sumaryanti (2023) yang menjelaskan bahwa anonimitas memiliki peran yang signifikan terhadap perilaku *cyberbullying*. Namun, masih cukup minim studi yang secara spesifik menelaah terkait faktor protektif dari dukungan sosial terhadap perilaku *cyberaggression* remaja, khususnya di wilayah urban seperti Makassar.

Penelitian sebelumnya lebih fokus pada peran dukungan sosial dari teman sebaya ataupun keluarga secara spesifik terhadap perilaku agresif remaja, seperti penelitian dari Taqiyyah & Fahmi (2024) yang menunjukkan bahwa kecerdasan emosional dan jenis dukungan sosial teman sebaya secara signifikan mampu memprediksi perilaku *cyberaggression* pada remaja pengguna media sosial. Pemetaan hubungan dukungan sosial secara lebih luas juga penting untuk merancang intervensi berbasis keluarga, sekolah, dan komunitas sosial yang lebih komprehensif bagi remaja. Hal ini dikarenakan pada masa remaja ini masalah-masalah yang dihadapi juga akan semakin beragam, sehingga dukungan sosial yang baik bagi remaja penting untuk memberikan ketahanan dalam menghadapi berbagai masalah tersebut. Dukungan sosial, baik dari keluarga, teman sebaya, maupun kelompok sosial memiliki peran yang penting dalam mencegah remaja merasakan tekanan psikologis (Suryana et al., 2022).

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dukungan sosial memiliki hubungan yang negatif dengan perilaku agresi Mahasiswa. Artinya, semakin tinggi dukungan sosial yang diterima, maka akan semakin rendah perilaku agresi, begitupun sebaliknya (Latifah & Prihartanti, 2024). Meskipun sebagian besar penelitian terkait hal ini fokus pada perilaku agresi di dunia nyata, akan tetapi dinamika psikologis tersebut juga dapat terjadi secara daring, yang kemudian juga mampu memicu respon agresi di dunia daring. Sehingga dengan demikian, dukungan sosial berperan krusial dalam perkembangan perilaku *cyberaggression*, utamanya di tengah banyaknya kasus *cyberaggression* di platform daring saat ini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengisi kesenjangan terkait kontribusi dukungan sosial terhadap perilaku *cyberaggression* pada remaja di Kota Makassar. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan untuk mengisi minimnya penelitian terkait *cyberaggression*, terlebih yang mengaitkannya dengan faktor protektif seperti dukungan sosial.

Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat kontribusi dukungan sosial terhadap keterlibatan perilaku *cyberaggression* remaja pengguna media sosial di Kota Makassar”. Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat kontribusi dukungan sosial terhadap keterlibatan perilaku *cyberaggression* remaja pengguna media sosial di Kota Makassar.

Ha: Terdapat kontribusi negatif dukungan sosial terhadap keterlibatan perilaku *cyberaggression* remaja pengguna media sosial di Kota Makassar.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kontribusi dukungan sosial terhadap keterlibatan perilaku *cyberaggression* remaja pengguna media sosial di Kota Makassar.

1.3.2. Manfaat Penelitian

1.3.2.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi tambahan dan kontribusi terhadap pengembangan kajian literatur dalam bidang psikologi, khususnya di bidang psikologi sosial yang berkaitan dengan perilaku *cyberaggression* di masa perkembangan teknologi. Hasil penelitian juga diharapkan mampu mengisi literatur mengenai peran dukungan sosial dalam konteks perilaku daring remaja, serta memberikan informasi konseptual mengenai kontribusi dukungan sosial yang diterima terhadap keterlibatan perilaku *cyberaggression* remaja.

1.3.2.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi yang relevan bagi lingkungan sosial remaja baik orang tua, teman, ataupun pihak lainnya dalam memahami pentingnya peran dukungan sosial terhadap perilaku remaja di era teknologi digital. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi *stakeholder* dalam merancang intervensi yang lebih efektif dalam mengurangi peningkatan perilaku *cyberaggression* di kalangan remaja, khususnya di Kota Makassar.

BAB II METODE PENELITIAN

2.1. Jenis dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini, jenis pendekatan yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif memerlukan pengkajian sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data-data berupa numerik yang dapat diukur secara statistik (Creswell, 2017). Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi tertentu, pengambilan sampel secara random, dan analisis data yang bersifat statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang ada (Sugiyono, 2016).

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *cross-sectional*. Desain ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data pada satu waktu tertentu tanpa intervensi, dan digunakan untuk menguji pengaruh antar variabel berdasarkan data survei. Penelitian *cross-sectional* digunakan untuk menjelaskan pengaruh satu variabel terhadap variabel lain dalam konteks nyata tanpa intervensi langsung, dan umumnya dilakukan melalui survei (Abduh et al., 2023). Dalam hal ini, penelitian *cross-sectional* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi dukungan sosial terhadap keterlibatan perilaku *cyberaggression* pada remaja.

2.2. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini meliputi *cyberaggression*, yang berperan sebagai variabel terikat (*dependent*), dan dukungan sosial sebagai variabel bebas (*independent*).

Gambar 2.1

Variabel Penelitian



Keterangan:

-  : Arah Panah Kontribusi
 : Variabel Penelitian

Adapun definisi operasional dari variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. *Cyberaggression* adalah perilaku yang mengarah pada situasi ketika seseorang menyerang dan berperilaku agresif terhadap individu lain melalui perangkat elektronik dengan tujuan merugikan orang lain secara sengaja, seperti menggunakan identitas orang lain, menyebarkan informasi, ataupun memberikan ujaran kebencian.
2. Dukungan sosial adalah suatu bentuk dukungan atau pertolongan yang diterima individu dari orang lain disekitarnya, seperti keluarga, teman, maupun orang

terdekat lainnya baik dalam bentuk kepedulian, perhatian, kenyamanan, kasih sayang ataupun dalam bentuk bantuan yang dirasakan individu dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan.

2.3. Partisipan Penelitian

Populasi pada penelitian ini merupakan remaja yang berusia 15-21 tahun di Kota Makassar, pemilihan rentang usia ini didasarkan pada teori perkembangan Santrock yang mengklasifikasikan tahap remaja dengan rentang usia 10-21 tahun (Hidayah et al., 2025). Populasi sendiri merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek dengan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti (Sugiyono, 2016). Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *software GPower 3.1*. Perhitungan didasarkan pada analisis regresi linear sederhana dengan satu prediktor, menggunakan parameter dengan *effect size* sebesar 0,30, *error probability* sebesar 0,05, dan tingkat kekuatan analisis (*power*) sebesar 0,80 atau 80%. Berdasarkan parameter tersebut, diperoleh jumlah minimum sampel yang dibutuhkan adalah 89 responden. Adapun total akhir responden yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 135 responden.

Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria tertentu karena memungkinkan peneliti untuk menentukan subjek berdasarkan pertimbangan yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria subjek dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Merupakan remaja dengan rentang usia 15-21 tahun yang berdomisili di Kota Makassar.
2. Memiliki setidaknya satu atau lebih akun media sosial yang aktif.
3. Aktif menggunakan dan memanfaatkan media sosial dalam kurun waktu tiga bulan terakhir, yang ditandai dengan penggunaan rutin setiap harinya, baik untuk berkomunikasi, mengakses informasi, ataupun berinteraksi dengan pengguna lain.

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan kuesioner. Penyebaran kuesioner akan dilakukan secara daring melalui *google form*. Kuesioner terdiri dari skala *Cyberaggression Questionnaire for Adolescence* (CYBA) Adaptasi Indonesia dan skala *Multidimensional Scale of Perceived Social Support* (MSPSS) Adaptasi Indonesia.

2.4.1. *Cyberaggression Questionnaire for Adolescence* (CYBA)

Skala *Cyberaggression Questionnaire for Adolescence* (CYBA) merupakan skala yang dikembangkan oleh Garcia (2016) dan telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh Hamida et al., (2023). *Cyberaggression Questionnaire for Adolescence* (CYBA) yang telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia terdiri dari 12 item secara keseluruhan yang tersebar ke dalam tiga dimensi. Setiap *item* diukur

dengan skala likert 4 poin, mulai dari 1 (Tidak Pernah) hingga 4 (Sangat Sering/Selalu). Instrumen yang telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia memiliki nilai validitas dengan *factor loading* keseluruhan item > 0.40 dan reliabilitas *Cronbach's Alpha* 0.88-0.93. menunjukkan konsistensi internal instrumen baik dan dapat digunakan pada populasi Indonesia. Adapun nilai validitas alat ukur pada penelitian ini diukur menggunakan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) dengan *factor loading* keseluruhan item > 0.50 dan reliabilitas *Cronbach's Alpha* > 0.90 . yang menunjukkan instrumen layak digunakan di populasi baru pada penelitian ini. Skala ini digunakan karena skala likert efektif dalam mengukur sikap atau kecenderungan perilaku subjek terhadap fenomena tertentu (Azwar, 2012).

Tabel 2.4.1

Blueprint Skala Cyberaggression Questionnaire for Adolescence (CYBA) Adaptasi Indonesia

Konsep	Dimensi	Item		Total Item
		Favorable	Unfavorable	
Cyber Aggression	Impersonation	1, 2, 3	-	3
	visual-sexual cyberaggression	4, 5, 6	-	3
	verbal cyberaggression and exclusion	7, 8, 9, 10, 11, 12	-	6

Catatan. Jumlah Aitem 12; Diadopsi dari Diadopsi dari Hamida, N. A., Kamal, L. L. S., Laba, N. R., Al Mascaty, A., & Nahesti, N. (2023). Adaptasi dan Validasi Skala Cyber-Aggression Questionnaire for Adolescents. *Journal Psikologi Forensik Indonesia*, 3(1).

2.4.2. Multidimensional Scale of Perceived Social Support (MSPSS) Adaptasi Indonesia

Multidimensional Scale of Perceived Social Support (MSPSS) merupakan suatu skala yang dikembangkan oleh Zimet G.D dan telah diadaptasi ke dalam versi Indonesia oleh (Sulistiani et al., 2022). Skala MSPSS terdiri dari tiga dimensi yaitu *perceived support from family*, *perceived support from friend*, dan *perceived support from a significant other*. Skala ini mengukur bentuk dukungan sosial yang diperoleh dari tiga sumber yakni keluarga, teman sebaya, dan *significant others*.

Multidimensional Scale of Perceived Social Support (MSPSS) yang telah dikembangkan dalam versi Indonesia menggunakan skala likert. Skala terdiri dari 12 *item* yang tersebar di setiap dimensi. Setiap *item* diukur dengan skala likert 7 poin mulai dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 7 (Sangat Setuju). Skala terdiri dari keseluruhan *item favorable*. Instrumen yang telah diadaptasi menunjukkan kesesuaian fit yang baik dengan model melalui uji validitas *Rasch Model* sehingga dinyatakan valid dengan reliabilitas *Person-item interaction index* 0.85 menunjukkan

konsistensi internal instrumen yang baik dan dapat digunakan pada populasi Indonesia. Adapun nilai validitas alat ukur pada penelitian ini diukur menggunakan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) dengan *factor loading* keseluruhan item > 0.50 dan reliabilitas *Cronbach's Alpha* > 0.90 . yang menunjukkan instrumen layak digunakan di populasi baru pada penelitian ini.

Tabel 2.4.2

Tabel Blueprint Skala Multidimensional Scale of Perceived Social Support (MSPSS)
Adaptasi Indonesia

Konsep	Dimensi	Item		Total Item
		Favorable	Unfavorable	
Dukungan Sosial	<i>Perceived support from family</i>	1, 2, 3, 4	-	4
	<i>Perceived support from friend</i>	5, 6, 7, 8	-	4
	<i>Perceived support from a significant other</i>	9, 10, 11, 12	-	4

Catatan. Jumlah Aitem 12; Diadopsi dari Sulistiani, W., Fajrianthi, F., & Kristiana, I. F. (2022). Validation of the Indonesian version of the multidimensional scale of perceived social support (MSPSS): A Rasch Model approach. *Jurnal psikologi*, 21(1), 89-103.

2.5. Teknik Analisis Data

2.5.1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan teknik yang digunakan dalam menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang dikumpulkan. Dengan analisis deskriptif, peneliti mampu menggambarkan mengenai data yang diperoleh dari penelitian seperti jenis kelamin, usia, dan lain sebagainya. Analisis deskriptif pada penelitian ini akan dihasilkan melalui proses olah data dengan *software* IBM SPSS 30.

2.5.2. Uji Asumsi

2.5.2.1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk melihat penyebaran data penelitian telah memenuhi asumsi normal atau tidak. Uji ini merupakan salah satu syarat dalam melakukan teknik analisis parametrik (Santoso, 2010). Pengujian normalitas pada penelitian ini akan menggunakan *software* IBM SPSS 30 dengan hasil nilai sig. 0,001 ($p < 0.05$) yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

2.5.2.2. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan uji yang dilakukan untuk menentukan arah kedua variabel memiliki garis lurus atau linear. Apabila pola antara dua variabel tidak linear,

maka hubungan antara keduanya masih diragukan (Santoso, 2010). Penelitian ini akan menggunakan *software* IBM SPSS 30 untuk melakukan pengukuran *deviation from linearity* dan diperoleh nilai 0,76 ($p > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat linear dan memenuhi asumsi untuk analisis regresi linear.

2.5.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan uji yang dilakukan untuk memperoleh hasil signifikansi antara hubungan kedua variabel yang diteliti (Azwar, 2012). Hasil uji ini memiliki dua kemungkinan jawaban, yakni diterima atau tidak hipotesis yang diajukan pada penelitian. Adapun model analisis yang digunakan pada penelitian ini yakni regresi linear sederhana dengan metode *bootstrapping*, hal ini bertujuan untuk melihat besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat yang diteliti. Dalam penelitian ini, akan mengetahui terkait kontribusi dari dukungan sosial terhadap perilaku *cyberaggression* remaja pengguna media sosial di Kota Makassar.

2.6. Prosedur Penelitian

2.6.1. Tahapan Persiapan

Pada proses penyusunan proposal penelitian, terlebih dahulu dilakukan tahapan persiapan oleh peneliti dengan mengamati lingkungan sekitar terkait fenomena *cyberaggression* yang diangkat. Pada tahap ini, peneliti juga turut melakukan tinjauan pustaka terkait fenomena yang diangkat melalui artikel ilmiah maupun melalui berita secara *online*. Setelah mengumpulkan berbagai referensi, penulis mulai merancang topik dan judul penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, ada tahap ini, penulis juga melakukan bimbingan bersama Tim Dosen Pembimbing guna memperoleh saran dan bimbingan terkait judul yang diangkat.

2.6.2. Tahapan Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, tahapan pengumpulan data akan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dengan skala dukungan sosial serta skala *cyberaggression* secara *online* maupun *offline*. Penyebaran secara *online* dilakukan dengan memanfaatkan *platform google form* dan disebarakan melalui media sosial untuk menjangkau populasi subjek dengan lebih efisien. Selain itu, penyebaran kuesioner skala juga dilakukan secara *offline* dengan membagikan skala langsung kepada subjek baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan sekitar peneliti.

2.6.3. Tahapan Pengolahan Data

Tahapan pengolahan data pada penelitian ini akan dilakukan setelah data yang terkumpul telah memenuhi minimum responden, Pengolahan data akan dilakukan dengan *cleaning* data terlebih dahulu untuk memastikan data yang akan diolah layak dan tidak menyebabkan kesalahan dalam analisis. Peneliti melakukan olah data dengan menggunakan *Software IBM SPSS 30*. Peneliti melakukan uji

normalitas, uji linear, dan uji hipotesis dengan menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana dengan metode *bootstrapping*.

2.6.4. Tahapan Penyusunan Hasil Penelitian

Tahapan penyusunan laporan hasil penelitian akan dilakukan ketika data yang diperoleh peneliti telah melalui tahap pengolahan data. Pelaporan akan dilakukan dengan menyajikan hasil temuan dari data melalui tabel, gambar, serta narasi penjelasan. Peneliti akan merampungkan penulisan hasil penelitian dengan melakukan bimbingan bersama Tim Dosen Pembimbing dan melaporkan hasil penelitian dalam seminar hasil.