

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perilaku *Bullying* sudah lama menjadi perhatian masyarakat terutama orangtua, *bullying* sendiri adalah perilaku agresif yang intensif dan terjadi dengan kekuatan yang tidak seimbang antara kedua orang yang berkonflik. Wang (2009) mengklasifikasikan *bullying* menjadi empat jenis, yaitu *bullying* verbal, *bullying* fisik, *bullying* tidak langsung (*relational bullying*), dan *bullying* melalui media internet (*cyberbullying*).

*Bullying* fisik adalah *bullying* yang mengintimidasi dengan fisik secara langsung seperti memukul, mencubit, mendorong, menyembunyikan atau merusak barang orang lain dan menendang. *Bullying* verbal adalah *bullying* yang mengintimidasi dengan verbal secara langsung seperti mengejek, memanggil dengan sebutan yang tidak baik, dan menertawakan. *Bullying* tidak langsung (*relational bullying*) adalah *bullying* yang tidak terlihat atau disebut *bullying* secara tidak langsung seperti membuat gosip, mengucilkan teman, dan memandang sinis. *Cyberbullying* sendiri merupakan salah satu bentuk *bullying* yang menyentuh sisi psikologis manusia lewat serangan verbal. Umumnya *Cyberbullying* terjadi di dunia maya terutama pada media sosial pada perangkat teknologi komunikasi. Pachin dan Hinduja (2010) mengatakan bahwa *cyberbullying* adalah bentuk unik dari perilaku *bullying* yang menjadi sorotan beberapa tahun belakangan.

Berdasarkan hasil statistik dari hasil kerja sama antara Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dengan Pusat Kajian Komunikasi (PusKaKom) Universitas Indonesia pada tahun 2014 menunjukkan bahwa 88,1 juta orang Indonesia menggunakan internet dalam rentang usia 18-25 tahun. Sedangkan pada tahun 2016, jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai angka 123,7 juta orang (APJII, 2016). Grafik penetrasi pengguna Internet Indonesia menyebutkan bahwa Mahasiswa berada pada grafik pertama dengan persentase sebesar 89,7% disusul dengan pelajar 68%, pekerja 58%, IRT 25,3% dan lainnya 6,7%. Kenyataanya saat ini *cyberbullying* itu tidak hanya ada dikalangan remaja, namun juga terjadi dikalangan mahasiswa di tahap usia remaja akhir (17-19 tahun) dan dewasa muda (20-40tahun) (Papalia, Old dan Feldmen, 2008). Penelitian Zalaquett dan Chatters (2014) menerangkan bahwa sebanyak 19% dari 613 mahasiswa pernah merasakan *cyberbullying* selama di Universitas. Berdasarkan tahap perkembangan Erikson (Wade dan Tavris, 2008) perkembangan psikososial pada dewasa muda *intimacy* versus *isolation* mengambil andil dalam kehidupan mahasiswa dalam usia dewasa muda. Dunia maya menjadi salah satu bentuk guna membangun hubungan sosial yang dekat selain di dunia nyata.

Perkembangan kemajuan teknologi ini selain membawa manfaat namun tidak sedikit pula menyisakan efek negatif yang cukup signifikan, diantaranya *Cyberbullying*. Fenomena *cyberbullying* memang harus diwaspadai mengingat kejahatan ini berbeda dengan kejahatan *bullying* pada umumnya. *Cyberbullying* dapat dilakukan dimana saja, tanpa mengenal batas teritorial dan tidak diperlukan interaksi

langsung antara pelaku dengan korban *bully*-nya. Bisa dipastikan setiap orang yang memiliki akses untuk menggunakan internet dan memiliki jejaring sosial berpotensi menjadi tersangka atau bahkan korban dalam *cyberbullying* ini. Sayangnya di negara berkembang khususnya Indonesia, *cyberbullying* masih belum mendapatkan perhatian khusus. Adapun bentuk dari *cyberbullying* ialah ejekan, hinaan ancaman ataupun rumor yang merusak reputasi individu atau kelompok pada media sosial yang digunakan hampir oleh seluruh lapisan masyarakat di dunia. *Cyberbullying* juga bisa diartikan sebagai kejahatan dunia maya yang dilakukan oleh pengguna teknologi komunikasi dan informasi yang dengan sengaja diulangi untuk merugikan orang lain.

Beberapa dari hasil wawancara dengan mahasiswa di salah satu universitas swasta Jember mengemukakan bahwa media sosial selain berguna untuk mengakses informasi juga menjadi wadah untuk mengungkapkan pendapat. Menurut mahasiswa ada berbagai cara dalam mengungkapkan pendapatnya diantaranya dengan membagi *post*-ingan kata-kata atau gambar di laman pribadi, komentar di laman media sosial komunitas (*Chatroom*) atau *post*-ingan acak yang tersebar di media sosial maupun yang menjadi topik hangat saat itu. Alasan dasar mahasiswa mau mengikuti arus di media sosial pertama adalah keinginannya mengungkapkan apa yang dipikirkannya atau dirasakan lewat status yang diunggah ke media sosialnya, kedua bisa mengetahui tentang gosip artis terbaru serta mengikuti kehidupan artis lewat media sosial, ketiga menyalurkan keluh kesahnya terhadap perilaku masyarakat.

Terlepas dari benar atau tidaknya suatu berita maupun sumber yang dapat dipertanggung jawabkan keaslian beritanya, kemudahan mengakses media sosial

mengundang perdebatan di berbagai kalangan masyarakat saat ini. Beberapa orang akan cenderung berkomentar sesuai yang mahasiswa inginkan di laman *chatroom* media sosial dengan alasan mengatas dasarkan kebebasan untuk berpendapat, postingan yang muncul bersifat masalah publik umum dan media sosial adalah wadah untuk berpendapat. Pada awalnya para mahasiswa ini cenderung langsung mengungkapkan persepsinya melalui kolom komentar dan hanya menimbang-nimbang halus tidaknya kata-kata yang digunakannya. Di sisi lain menurut mahasiswa berpersepsi di kolom komentar itu tidak ada salahnya, karena tidak akan ada konsekuensi kepada diri sendiri karena ada banyak orang yang melakukan seperti apa yang dirinya lakukan. Mahasiswa mengaku ketika ada yang tidak setuju tentang apa yang ditulisnya pada kolom komentar dampaknya hanya akan ada perdebatan personal di *chatroom* tersebut, namun selebihnya perdebatan itu hanya akan tenggelam dan tidak berpengaruh apa-apa kepada dirinya.

Selain itu hasil wawancara menjelaskan mahasiswa tahu mengenai *cyberbullying* itu apa, bagaimana bentuk perilakunya dan dampaknya terhadap orang lain. Di sisi lain tingkat pengetahuan yang dijelaskan oleh mahasiswa tidak sejalan dengan perilaku yang dimunculkan. Beberapa perilaku sederhana yang mengarah kedalam perilaku *cyberbullying* masih kerap dimunculkan. Seringkali ketika sedang *chatting* dengan temannya di media sosial mahasiswa akan mengganti nama orang lain dengan sebuah julukan serta merepost satu foto yang merupakan aib masing-masing. Mahasiswa beranggapan pemberian panggilan julukan, merepost foto aib seseorang maupun berkomentar di *chatroom* itu adalah sebagai bahan candaan

bersama teman-teman. Padahal belum tentu orang lain dapat menerima perlakuan tersebut. Perilaku pemberian nama julukan itu adalah bentuk dari perilaku *denigration* (memfitnah) yaitu pencemaran nama baik dengan penyebaran rumor atau gosip tentang dirinya dan nama julukannya tersebut. Selain itu merepost foto aib itu adalah perilaku *outing* dan *trickery* dimana tindakan tersebut berupa mengepos atau menyebarkan rahasia seseorang baik informasi atau foto, hal sensitif, pribadi, memalukan atau hal yang tidak pernah diniatkan korban untuk dibagi ke publik secara online, namun malah disebarkan sebagai bahan candaan.

Beberapa mahasiswa lainnya mengaku tidak pernah ikut-ikutan melakukan hal tersebut bukan karena alasan memikirkan perasaan orang lain tapi hanya merasa membuang-buang waktu, tidak ada keuntungan bagi dirinya dan malu untuk berkomentar. Di sisi lain tidak ikut-ikutan bukan berarti tidak ikut terlibat didalamnya, ketika mahasiswa membaca dan mengetahui bahwa perilaku tersebut tidak benar berarti mahasiswa telah berperan sebagai saksi (*bystander*) dalam perilaku *cyberbullying*. Salmivalli dan Voeten (dalam Sorayya dan Pohan, 2014) menemukan 50% *bystander* lebih memilih untuk tidak peduli bahkan mendukung pelaku, sedangkan hanya 17% yang memberikan respon membela korban. Penjelasan tersebut menandakan bahwa secara tidak langsung mahasiswa terlibat dalam perilaku *cyberbullying*.

Beberapa temuan lain yang dipaparkan oleh seorang mahasiswa di Jember menyatakan selain bercanda dengan pemberian nama julukan serta berbalas-balasan dengan merepost foto aib zaman dulu dengan temannya, dirinya juga pernah ikut

mengirimkan komentar pada *chatroom* dalam suatu kasus di Jember sendiri pada tahun 2015 lalu. Subjek mengaku teman-temannya juga mengetahui kasus tersebut karena selalu menjadi topik bahasan mereka. Kasusnya berawal dari postingan berita di laman berita yang membahas mengenai foto seorang perempuan di media sosial *Facebook* yang memegang hasil buruannya yang telah mati. Perilaku tersebut mengundang berbagai komentar di masyarakat karena hewan buruannya itu adalah kucing hutan yang tidak lain adalah binatang yang dilindungi karena populasinya. Subjek merasa geram dan ingin membagikan pendapatnya sehingga subjek menulis komentar di laman *chatroom* tersebut. Terlepas dari kasar atau tidaknya tulisannya subjek merasa bahwa ada yang lebih parah dari komentar yang dituliskan sehingga pertimbangan untuk ikut berkomentar menjadi semakin besar.

Subjek mengaku komentarnya secara terang-terangan mengejek karena perilaku perempuan tersebut sangat tidak pantas terutama sebagai seorang berpendidikan. Perilaku serangan subjek berawal pada *harassment* (gangguan/pelecehan) dimana perilaku atau gangguan tersebut langsung ditujukan pada personalnya secara langsung. Subjek mengaku mencari informasi media sosial perempuan yang mengupload foto kucing hutan tersebut, namun *post*-ingan foto tersebut telah dihapus. Selanjutnya perilaku subjek tersebut sampai padatahap *flaming* (amarah) yang terjadi dalam lingkungan publik seperti *chatroom* atau kelompok diskusi daripada surat elektronik. Postingan tersebut menjadi topik hangat yang bahkan di posting ulang oleh laman berita besar yang dalam konteksnya adalah surat elektronik tempat subjek membaca berita tersebut. Serangan verbal yang subjek

jelaskan berbentuk hinaan tersebut menghiasi kolom komentar. Banyak orang lain juga menyerang berbentuk ejekan, hinaan, ancaman maupun rumor yang bertebaran di laman komentar. Subjek memaparkan banyak orang mengulas perilaku perempuan tersebut dari berbagai sudut pandang, mencacinya dengan mengolok-olok kata-kata kasar bahkan menyebarkan informasi mengenai tempat kuliah dan dimana perempuan itu tinggal. Bentuk perilaku serangan yang merusak reputasi perempuan tersebut pada media sosial ini masuk kedalam perilaku *cyberbullying*.

*Cyberbullying* nampaknya menjadi sebuah cara tersendiri bagi individu atau kelompok untuk menyampaikan ketidaksenangan guna menjatuhkan atau menyakiti pihak lain yang tanpa sadar mampu melukai seseorang secara psikis. Hasil penelitian Gini dan Pozzoli (dalam Sartana dan Afryeni, 2017) juga mengungkapkan bahwa seseorang yang mengalami *cyberbullying* di dunia maya memiliki kemungkinan dua kali lebih besar untuk mengalami dampak kesehatan negatif, seperti sakit kepala dan sakit perut dibandingkan mereka yang tidak mengalami. Pada tingkat yang lebih parah, *cyberbullying* juga dapat mendorong korbannya untuk melakukan bunuh diri karena menderita frustrasi, mengalami kecemasan dan depresi berkepanjangan. Selain itu pada pelaku yang ketergantungan melakukan perilaku *cyberbullying* juga akan mengalami efek negatif diantaranya peningkatan sikap antisosial, kekerasan atau perilaku kriminal pada masa dewasa (Hinduja dan Patchin, 2018).

Secara operasional perilaku *cyberbullying* diperlihatkan dengan bentuk perilaku yaitu *flaming* (amarah), gangguan (*harassment*), *cyberstalking* (pencarian informasi), memfitnah (*denigration*), penyamaran (*masquerade*), tipu daya (*outing*

dan *trickery*) serta tindakan pengeluanan (*exclution*) (Williard, 2007). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kesimpulan yang didapat peneliti mengungkapkan bahwa perilaku *cyberbullying* yang paling sering dilakukan mahasiswa di Jember adalah perilaku *flaming* dengan pengiriman pesan kasar di media *chatroom*, perilaku *cyberstalking* dengan pencarian informasi personal orang lain, perilaku *denigration* dengan penyebaran gosip serta yang terakhir adalah perilaku *outing* *trickery* dengan menyebarkan informasi atau foto memalukan orang lain yang tidak diniatkan dibagi ke publik. Perilaku tersebut muncul bukan semata-mata tidak sengaja, namun pengakuan mahasiswa bahwa mereka sadar dan masih memikirkan dampak yang terjadi atas apa yang dilakukannya. Mahasiswa secara sadar masih mempertimbangkan keputusan atas perilaku yang dimunculkannya ketika bermain sosial media, namun pada prosesnya yang terjadi malah memunculkan perilaku yang mengarah kepada *cyberbullying*.

Jika dilihat dari faktor terjadinya *cyberbullying* menurut Kartono (2013), *cyberbullying* dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal dimana Tingkah laku yang menjurus pada kriminalitas, merupakan kegagalan sistem pengontrol diri terhadap dorongan-dorongan instinktifnya. Dengan kata lain, anak muda tidak mampu mengendalikan naluri (instink) dan dorongan-dorongan primitfnya dan tidak bisa menyalurkannya ke dalam perbuatan yang bermanfaat dan lebih berbudaya. Sedangkan faktor eksternalnya adalah semua perangsang dan pengaruh luar yang menimbulkan tingkah laku tertentu pada seseorang (tindak kekerasan, kejahatan, perkelahian massal dan seterusnya). Kelompok sebaya dan



lingkungan secara umum juga memiliki efek kuat bagi seseorang menjadi pelaku bullying. Menjelaskan bahwa dalam proses internal manusia sendiri terjadi proses pengendalian naluri dalam pengontrol diri terhadap dorongan-dorongan instink dalam dirinya. Sehingga akan mengendalikan perilaku-perilaku yang sesuai dengan lingkungan dan budaya masyarakatnya.

Proses pertimbangan kognitif pada pengambilan keputusan untuk berperilaku seperti itu sesungguhnya adalah upaya agar tidak merugikan dirinya maupun orang lain, proses ini masuk kedalam *self control*. Pada prosesnya *Self control* sendiri membantu seseorang dalam mengelola stimulus dari luar dirinya untuk menentukan tindakan yang sesuai dengan apa yang diyakininya. Namun pada kenyataannya respon yang dimunculkan seringkali tidak sesuai standar sosial dengan konsekuensi positif, sehingga kecenderungan perilaku-perilaku bentuk dari agresi yang tidak diinginkan tersebut muncul.

Manusia hidup di lingkungannya dengan aturan, moral dan standar yang dibentuk semata-mata untuk mengontrol perilakunya dan menyesuaikan diri agar tidak menyimpang dengan masyarakat, maka dengan hal ini seseorang dapat mengontrol perilakunya atau dengan kata lain meningkatkan kontrol dirinya melalui proses intropeksi diri. Calhoun dan Acocella (dalam Khairunnisa, 2013) mendefinisikan kontrol diri sebagai pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain kontrol diri merupakan serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri. Kontrol diri juga menggambarkan keputusan individu yang melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun dan meningkatkan hasil serta tujuan tertentu seperti yang diinginkan. Pada penelitian ini peneliti mencoba

memperkaya temuan dengan mengidentifikasi proses *self control* dalam diri mahasiswa sehingga berpeluang dengan terjadinya perilaku *cyberbullying*. Karakteristik *cyberbullying* yang bersifat tidak langsung dan *anonymous* (tidak bernama) menyebabkan pelaku tidak dapat melihat secara langsung reaksi maupun respon dari korban sehingga tidak terdapat pertimbangan dalam kemungkinan perilaku agresif yang dilakukannya.

Setiap individu memiliki kontrol diri yang berbeda seiring bertambahnya usia, ada yang memiliki kontrol diri yang tinggi dan ada yang memiliki kontrol diri yang rendah. Seseorang yang memiliki kontrol diri yang rendah akan cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur, membatasi serta mengarahkan perilakunya. Sebaliknya seseorang yang memiliki kontrol diri yang tinggi akan mudah mengendalikan perilakunya kearah yang positif. Pada penelitian Septianingrum (2015) menjelaskan bahwa ada pengaruh *self control* (*behavior control, cognitive control, decisional control*) pada perilaku *cyberbullying*.

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang memiliki kontrol diri yang baik maka akan dapat mengatur perilakunya dalam penggunaan sosial media sehingga tidak sampai menjurus kepada perilaku *cyberbullying*. Mahasiswa dengan kontrol diri yang rendah kemungkinan tidak dapat mengatur intensitasnya bermain sosial media, mengontrol tindakannya dalam mengambil keputusan sehingga agresi akan semakin besar dan menjurus kepada perilaku *cyberbullying*. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Rachdianti (2011) yang menyebutkan *self control* memberikan sumbangan efektif sebesar 35% terhadap intensitas penggunaan internet, yang

menunjukkan bahwa semakin tinggi *self control* maka semakin rendah penggunaan internet dan sebaliknya. Intensitas penggunaan internet menjadi salah satu faktor pendukung terjadinya perilaku cyberbullying menurut Li (Septianingrum, 2015). Pada penelitian tersebut menjelaskan secara langsung maupun tidak langsung bahwa *self control* ini berpengaruh terhadap perilaku *cyberbullying*.

Asumsi yang muncul adalah adanya fase yang terlompati dalam kelima aspek *self-control* yang meliputi kemampuan mengontrol perilaku (*Behavioral control*), kemampuan mengontrol stimulus (*Cognitif control*), kemampuan mengantisipasi peristiwa (*Retrospective control*), kemampuan menafsirkan peristiwa (*Informational control*) serta kemampuan mengambil keputusan (*Desisional control*). Bisa jadi dampak yang tidak secara langsung dirasakan oleh mahasiswa sebagai konsekuensi perilaku, menjadikan alasan dalam salah satu aspek *self-control* menjadi terabaikan dan akhirnya bernilai rendah. Hal tersebut mengacu pada kegagalan *self control* atau rendahnya *self control* sehingga munculnya perilaku agresi pada mahasiswa semakin besar yang mengarah pada perilaku *cyberbullying*. Keberhasilan kelima aspek tersebut juga tidak lepas dari faktor yang mempengaruhi *self-control* pada masing-masing manusia, diantaranya faktor internal dan eksternal (Khairunnisa, 2013). Alasan yang telah dijelaskan tersebut menjadikan topik diatas layak untuk di teliti lebih jauh.

Mahasiswa secara sadar atas perilakunya di media sosial, keputusan yang dilakukan pun sudah melalui proses kognitif sehingga muncul respon terhadap suatu hal yang diyakininya. Berharap apa yang diyakininya sudah sesuai dengan peraturan moral maupun budaya di dalam masyarakat atau dengan kata lain konsekuensi positif.

Apabila mengacu pada penjelasan sebelumnya, *self control* dapat mempengaruhi tindakan seseorang dalam tingkah laku terutama seiring bertambahnya usia. Kemudahan yang diberikan pada media sosial kemudian tidak menjadikan para mahasiswa ini bijak dalam menyikapi problematika di dalam media sosial, mahasiswa tidak mampu mengontrol dirinya padahal mahasiswa sadar apa yang dilakukannya. Berangkat dari fenomena yang dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh *self control* dengan perilaku *cyberbullying* pada Mahasiswa pengguna sosial media di Kabupaten Jember.

### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana pengaruh *self control* terhadap perilaku *cyberbullying* pada Mahasiswa pengguna media sosial?

### **C. Tujuan**

Mengetahui pengaruh *self control* terhadap perilaku *cyberbullying* pada Mahasiswa yang menggunakan media sosial.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan yang luas tentang *self control* dan *cyberbullying*, serta memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu Psikologi pada bidang sosial
- b. Dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan pengetahuan tentang *self control* dengan *cyberbullying* menurut kajian dalam Psikologi pada bidang sosial.

#### **2. Manfaat Praktis**

Diharapkan penelitian ini dapat membuka informasi tentang masalah *self control* dan *cyberbullying* di kalangan mahasiswa. Selain itu memberikan

informasi bahwa *self control* itu diperlukan agar mahasiswa maupun masyarakat pengguna media sosial lebih bijak dalam menentukan perilaku di media sosial.

## E. Keaslian Penelitian

### 1. Landasan Penelitian

- a. Penelitian ini berjudul “*Cyberbullying* pada Mahasiswa Universitas Indonesia”. Penelitian ini dilakukan oleh Rianda Febrianti dari fakultas Psikologi Universitas Indonesia tahun 2014. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran *cyberbullying* pada mahasiswa UI dan rujukan pemberian intervensi yang tepat. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa perempuan yang aktif menggunakan internet selama 21-42 jam berusia 20-25 tahun yang berjumlah 133 siswa. Menggunakan metode kuantitatif dengan kuisioner online. Alat ukur yang digunakan hasil adaptasi dari alat ukur Wilard yang bernama *Student Assessment Survey* dengan format dan teknik skoring dari alat ukur *Revised Cyber Bullying Inventory* (RCBI) yang disusun oleh Topcu dan Baker. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 77% (N=103) mahasiswa UI pernah terlibat dalam *cyberbullying*. Mahasiswa yang berjenis kelamin perempuan berusia 20-25 tahun dan menggunakan internet 21-42 jam perminggu lebih banyak terlibat *cyberbullying* baik sebagai pelaku maupun korban. Berdasarkan hasil grafik frekuensi kemunculan perilaku *cyberbullying*, perilaku yang banyak dilakukan pada kasus *cyberbullying* mahasiswa UI adalah perilaku mengganggu (*harassment*). Perilaku gangguan (*harassment*) menunjukkan angka tertinggi sebanyak 41% (N=54) sebagai korban dan 26% (N=34) sebagai pelaku dari jumlah subjek penelitian

(N=133). Tahapan usia dewasa muda lebih banyak terlibat ketimbang mahasiswa yang masih berusia remaja akhir.

- b. Penelitian ini berjudul “Hubungan antara Kematangan Emosi dengan Kecenderungan Perilaku *Cyberbullying* pada Dewasa Awal”. Penelitian ini dilakukan oleh Yunika Ayu Agrippina dari Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta pada tahun 2016. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kematangan emosi dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying*. Sampel pada penelitian ini adalah individu yang berada pada rentang usia dewasa awal yaitu 18-25 tahun sebanyak 173 subjek, menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan tipe *accidental sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan kematangan emosi tidak memiliki hubungan dengan perilaku *cyberbullying*, sehingga ketika subjek memiliki faktor kematangan emosi yang rendah belum tentu individu tersebut memiliki perilaku *cyberbullying*. Kematangan emosi yang kurang baik memungkinkan munculnya perilaku negatif lainnya, diantaranya perilaku agresif. Semakin tinggi kematangan emosi maka semakin rendah perilaku agresi, sebaliknya semakin rendah kematangan emosi maka semakin tinggi perilaku agresi. Pada penelitian ini kriteria subjek terbatas, seharusnya kriteria subjek disesuaikan dengan skala kecenderungan perilaku *cyberbullying* yaitu subjek menggunakan smartphone dengan koneksi jejaring sosial dan intensitas penggunaan internet.
- c. Penelitian ini berjudul “Hubungan antara *Self-Control* dengan Intensitas Penggunaan Internet Remaja Akhir”. Penelitian ini dilakukan oleh Yuniar

Rachdianti dari Fakultas Psikologi Non Reguler Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2011. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan signifikan antara *Self-control* dengan penggunaan internet remaja akhir. Populasi dalam penelitian adalah remaja berusia sekitar 18 sampai 22 tahun dengan jumlah sebanyak 400 orang. Sampel pada penelitian ini adalah remaja laki-laki atau perempuan yang berada pada rentang usia 18-22 tahun sebanyak 70 subjek, menggunakan metode deskriptif korelasional teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *purposive sampling*. Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *Self-control* maka semakin rendah intensitas penggunaan internetnya. *Self-control* memberikan sumbangan efektif sebesar 35% terhadap intensitas penggunaan internet.

## **2. Perbedaan dengan penelitian sebelum**

Pada penelitian terdahulu hanya meneliti perilaku *cyberbullying* pada subjek remaja yang bersekolah SMP dan SMA sedangkan penelitian perilaku *cyberbullying* pada mahasiswa masih sangat sedikit. Peneliti lalu memutuskan untuk meneliti terkait perilaku *cyberbullying* pada mahasiswa. Penelitian ini juga mempunyai keunggulan pada perbedaan variabel yaitu *self control* yang memberi pengaruh dengan variabel *cyberbullying*. Desain penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan dengan uji deskriptif yang menjelaskan mengenai bentuk perilaku dari masing-masing variabel secara utuh. Sehingga penjelasan mengenai pengaruh, masing-masing aspek hingga bentuknya mampu tergambar secara jelas berdasarkan hasil penelitian. Pada variabel *cyberbullying* peneliti

menspesifikkan perilaku yang *cyberbullying* yang paling sering muncul dilihat adalah dari tiga sudut pandang yaitu pelaku, korban dan *bystander*. Berdasarkan penjelasan tersebut inilah yang menjadi keaslian tema yang diangkat oleh peneliti untuk diteliti.