

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INTENSI PERILAKU
CYBERBULLYING PADA ANGGOTA GRUP FACEBOOK “GUILD BACOT
+ RUSUH RAGNAROK 2 ONLINE” YANG BERUSIA 18–21 TAHUN
BERDASARKAN *THEORY OF PLANNED BEHAVIOR* OLEH ICEK
AJZEN**

Siti Nurfiara Radia*, Dr. Ahmad Gimmy Prathama Siswadi, M. Si.*

*Fakultas Psikologi, Universitas Padjadjaran
Jalan Bandung-Sumedang km. 21, Jawa Barat, Indonesia

Menurut survei global yang diadakan oleh *Latitude News* (2007) dalam Astri (2014), Indonesia merupakan negara dengan kasus *bullying* tertinggi kedua di dunia setelah Jepang. Kasus *bullying* di Indonesia ternyata mengalahkan kasus *bullying* di Amerika Serikat yang menempati posisi ketiga. Ironisnya, kasus *bullying* di Indonesia lebih banyak dilakukan di jejaring sosial. Bahkan, Badan Pusat Statistik mencatat pada tahun 2006, angka *cyberbullying* yang terjadi di mencapai angka 21 juta kasus di mulai dari kasus dengan skala ringan sampai dengan skala berat. Hasil penelitian memasukkan kategori seseorang disebut korban *cyberbullying* merupakan korban yang dihina, diabaikan, atau digosipkan di dunia maya. Data statistik menunjukkan bahwa sekitar 42% anak-anak mengalami *cyberbullying*, 35% anak-anak diancam secara *online*, 58% anak-anak mengakui bahwa mereka sering mengalami pelecehan dan penghinaan secara *online*, dan 58% anak-anak itu mengakui bahwa mereka tidak melaporkan kepada orang

tua mereka soal tindakan *cyberbullying* yang mereka alami (Astri, 2014). Ada beberapa macam contoh kasus *cyberbullying*. Salah satunya tindakan mengirimkan pesan berisi ejekan atau ancaman yang menyakiti bahkan mengintimidasi korban. Selain itu, *cyberbullying* juga dapat dilakukan dengan menyebarkan rumor, menyebarkan foto atau video untuk menjatuhkan reputasi dan mempermalukan orang. Kemudian, ada juga yang mencuri *password* dari korban dan menyalahgunakannya untuk merusak profil si korban atau bahkan orang lain (Astri, 2014). Data tersebut menunjukkan perkembangan ancaman *cyberbullying* sangat cepat, hal tersebut disebabkan semakin meningkatnya penggunaan internet dalam keseharian anak-anak dan remaja yang berfikiran sangat labil. Pada umumnya remaja pelaku *cyberbullying* tersebut terbiasa melakukan *bullying* di dunia nyata dan merasa lebih bebas untuk melakukan *bullying* di dunia maya. Pelaku merasa dapat lebih menghindari konsekuensi atau

akibat dari perbuatannya karena pelaku tidak perlu bertemu muka dengan muka untuk menyakiti perasaan korbannya.

Kata-kata kunci: *bullying, cyberbullying, intensi, facebook, online game*

I. LATAR BELAKANG

Internet telah menciptakan dunia baru yang dinamakan *cyberspace* yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru berbentuk *virtual* (tidak langsung dan tidak nyata/maya). Akan tetapi, pemanfaatan internet sebagai aplikasi dari teknologi informasi di dunia sekarang ini bagaikan pisau bermata dua. Di satu sisi banyak keuntungan dan manfaat yang bisa kita dapatkan, diantaranya teknologi informasi dapat mempermudah manusia dalam menjalani tugas kehidupannya serta meningkatkan kualitas hidupnya. Tetapi di sisi lain tidak sedikit kerugian dalam bentuk hal-hal negatif yang menyertai penggunaan teknologi informasi ini (Sapti, 2012:45).

Salah satu contoh keuntungan atau manfaat dari teknologi informasi adalah adanya jejaring sosial yang memberikan fasilitas untuk mempermudah komunikasi antar manusia. Dengan situs jejaring sosial, penggunanya dapat berkomunikasi, dapat membagi pengalaman dan informasi mengenai dirinya kepada orang lain atau juga mendapatkan informasi dan perkembangan suatu hal atau berita dari orang atau pihak lain dalam situs jejaring sosial tersebut. Banyak remaja di Indonesia marak menggunakan situs jejaring sosial sebagai salah satu media untuk berhubungan dengan orang lain. Tidak jarang para pengguna situs jejaring sosial mendapatkan teman baru, kolega, bahkan pasangan. Selain itu, situs jejaring sosial ini juga dapat membuat penggunanya bisa kembali berhubungan dengan kawan yang sudah lama tidak bertemu. Keuntungan dan

manfaat-manfaat tersebut membuat situs-situs jejaring sosial yang ada di internet menjadi situs yang paling banyak diakses oleh pengguna internet diseluruh dunia termasuk di Indonesia.

Di samping semua manfaat dan keuntungannya penggunaan media sosial dalam internet dapat menimbulkan dampak-dampak negatif. Dalam jejaring sosial yang ada di internet, para penggunanya memiliki kebebasan dalam menggunakan situs tersebut. Media sosial seperti *facebook, twitter, multiply* dan sebagainya cukup menjembatani dan memberikan ruang pelepasan ekspresi masyarakat melalui internet. Pengguna bisa membuat *posting* apa saja. Namun, kebebasan yang tidak terbatas yang ditawarkan situs jejaring sosial ini terkadang memiliki sisi negatif yaitu penyalahgunaan teknologi internet. Salah satu bentuk penyalahgunaan ini disebut *cyberbullying*.

Cyberbullying merupakan segala bentuk kekerasan yang dilakukan dan maupun dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seangkatan melalui media *cyber* atau internet. Kekerasan tersebut dilakukan ketika seseorang menulis teks ataupun mengunggah gambar maupun video mengenai orang tertentu dengan tujuan untuk mempermalukan, menyiksa, mengolok-olok, atau mengancam mereka. Dampak selanjutnya dari tindakan tersebut adalah munculnya reaksi dari pihak ketiga dengan memberikan komentar memojokan korban *cyberbullying*.

Pada kenyataannya, meskipun *cyberbullying* tidak melibatkan kontak personal secara langsung antara pelaku dan korban namun perilaku ini menimbulkan dampak-dampak negatif secara psikologis. Para peneliti menyurvei secara internasional terhadap 4.500 remaja dan pra-remaja di AS selama 2005 hingga 2006. Mereka meneliti secara spesifik perasaan depresi, seberapa mudah mereka menjadi marah,

dan seberapa sulit mereka berkonsentrasi. Peserta juga diteliti berkaitan dengan pengalaman mereka disakiti secara fisik, diejek serta dikirim pesan melalui komputer atau telepon seluler ataupun berkaitan dengan mereka yang justru pernah melakukannya. Intimidasi secara fisik atau verbal pun menimbulkan depresi. Namun, ternyata para peneliti menemukan korban *cyberbullying* mengalami tingkat depresi lebih tinggi (NIH, 2006).

Dampak dari *cyberbullying* untuk para korban tidak berhenti sampai pada tahap depresi saja, melainkan sudah sampai pada tindakan yang lebih ekstrim yaitu bunuh diri. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hinduja dan Patchin (2010), mengungkapkan fakta bahwa di Amerika Serikat terdapat tren pertumbuhan tingkat bunuh diri pada anak dan remaja usia 10 sampai 19 tahun. Kecenderungan bunuh diri tersebut berkaitan dengan pengalaman *bullying*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa baik pelaku maupun korban *bullying* memiliki resiko yang tinggi untuk memiliki pikiran maupun benar-benar melakukan bunuh diri. Hal tersebut diperkuat dengan riset yang menunjukkan bahwa pengalaman *peer harassment* atau pelecehan yang dilakukan teman sebaya menyebabkan depresi, penurunan harga diri, putus asa, dan kesepian dimana semuanya merupakan prekursor untuk pikiran dan perilaku bunuh diri.

Berdasarkan penelitian *Latitude News* (2007) dalam Astri (2014), 91% responden asal Indonesia mengaku menyaksikan kasus *cyberbullying*. Kemudian data menunjukkan bahwa *cyberbullying* paling sering terjadi melalui media sosial, khususnya *Facebook* (Astri, 2014). Di Indonesia, 74% responden menunjuk *Facebook* sebagai penyebab terjadinya *cyberbullying*, dan 44% menyebut media *website* yang lain. Hal tersebut disebabkan

penggunaan *facebook* di Indonesia lebih besar dibandingkan media sosial lain. Selain itu, Indonesia memiliki jumlah pengguna *facebook* terbesar ketiga di dunia (Rudi, 2010).

Para remaja yang menjadi pengguna *facebook* sendiri biasanya menulis *posting* yang berhubungan dengan apa yang sedang dialami atau dirasakannya. Tidak jarang beberapa *posting* tersebut berhubungan dengan hal-hal yang berkaitan dengan rasa marah, frustrasi atau stres.

Salah satunya adalah perilaku *cyberbullying* pada grup *facebook* “Guild bacot + rusuh Ragnarok Online 2 Indonesia”. Grup tersebut merupakan grup komunitas *game online* yang dibuat untuk orang-orang yang dikeluarkan dari grup sebelumnya karena mereka melanggar peraturan yang ditetapkan oleh admin seperti melakukan pertengkaran dengan *member* lainnya, sering menggunakan kata-kata kasar dan vulgar.

Pada grup tersebut para *member* memiliki intensi perilaku *cyberbullying* yang tinggi. Hal tersebut ditunjukkan dengan perilaku para *member* yang saling berinteraksi dengan mengumbarakan kejelekan dari para *member* lainnya, dan tidak jarang pula hal-hal yang telah dibahas didalam grup tersebut dibawa keluar dan menjadi perbincangan yang lebih panjang. Perilaku tersebut dilakukan untuk mengungkapkan rasa marah dan kebencian antar anggota maupun untuk meluapkan kekesalan karena kalah bermain *game*. Terdapat indikasi bahwa grup *facebook* “Guild bacot + rusuh Ragnarok Online 2 Indonesia” memang memfasilitasi perilaku *cyberbullying*. Hal tersebut ditunjukkan dengan deskripsi grup: “*DI sini tidak ada aturan ! bebas bacot sesuka hati kalian !! no rules . war yes, kata" hewan dan lain" !! happy bacot ragnarok 2 indonesia !!! ~salam teletubbis!*”. Grup tersebut memang dibuat untuk anggota komunitas *game*

online yang telah dikeluarkan dari grup sebelumnya karena melakukan pertengkaran, sehingga dalam grup Guild bacot + rusuh Ragnarok Online 2 Indonesia orang-orang yang telah dikeluarkan tersebut dapat melanjutkan pertengkaran selain itu mereka diberi kebebasan untuk meluapkan segala kekesalannya melalui kata-kata kasar dan vulgar.

Facebook dan *twitter* memiliki beberapa perbedaan, diantaranya adalah dalam hal penulisan *update* status. *Facebook* menyediakan kapasitas 420 karakter untuk penulisan *update* status, lebih banyak dibandingkan *twitter* yang hanya menyediakan 140 karakter. Hal ini tentu akan memberikan kemudahan pengguna *facebook* untuk memposting tulisannya dalam bentuk tulisan yang panjang dan banyak dan batasannya lebih luas dibandingkan *twitter*. Perbedaan kedua adalah *twitter* memiliki cakupan yang lebih luas dalam hal *update* status, setiap orang dapat mengikuti dan membaca status kita apabila seseorang tidak mengaktifkan *privacy* dalam akun *twitter*nya. Berbeda dengan *facebook*, kalau kita ingin mengikuti status atau mengetahui status seseorang harus berteman dahulu, dan beberapa hal lain yang membedakan kedua media sosial ini (Vita, 2013).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di media sosial *facebook* didapatkan data 15 kasus *cyberbullying* yang dilakukan oleh seseorang usia 18-21 tahun yang termasuk ke dalam kategori remaja akhir. Menurut Hurlock, (1973) masa remaja merupakan masa transisi, dimana terjadi perubahan pada diri baik secara fisik, psikis, maupun secara sosial. Sedangkan menurut Erik Erikson, tugas perkembangan utama remaja adalah membentuk suatu identitas. Pada kelompok usia tersebut seseorang berusaha membangun identitasnya mengeksplorasi perilaku, minat dan ideologinya dan proses

tersebut terdapat kecenderungan remaja berani mencoba hal-hal baru tanpa tanggungjawab sehingga terkadang remaja tersebut melanggar norma-norma dan hukum seperti perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh anggota grup "Guild bacot + rusuh Ragnarok Online 2 Indonesia".

Anggota grup pada kategori usia tersebut merupakan anggota yang memiliki frekuensi *online* dan beraktivitas yang tinggi di group tersebut. Mereka hampir *online* sepanjang hari dan melakukan aktivitas-aktivitas yang mengarah pada perilaku *cyberbullying* di grup tersebut. 60% dari pelaku kasus tersebut memahami bahwa yang dilakukannya itu akan melukai perasaan orang lain, tetapi mereka sengaja melakukannya karena mereka merasa kesal terhadap seseorang. 50% diantara pelaku mengatakan bahwa mereka sering mengungkapkan kekesalannya melalui *update* status di *facebook*. Tidak hanya itu, mereka menganggap hal itu wajar karena teman-temannya juga sering melakukan tindakan yang sama.

Berdasarkan wawancara dengan anggota grup Guild bacot + rusuh Ragnarok Online 2 Indonesia, para responden mengaku bahwa mereka hampir selalu menggunakan kata-kata kasar ketika membuat dan membalas komentar, selain kata-kata kasar mereka pun seringkali menggunakan kata-kata vulgar yang berbau pornografi untuk melecehkan lawan bicaranya. Dalam perang komentar tersebut para member mengaku bahwa mereka terbakar amarah sehingga mereka membalas komentar member lain dengan kata-kata yang lebih kasar. Dampak dari hal *cyberbullying* di grup tersebut adalah terjadinya perkelahian langsung secara fisik, dimana salah satu member mendatangi rumah orang yang melecehkannya di *facebook*. Ia mendapatkan alamat rumah orang tersebut melalui aktivitas *cyberstalking* yang

dilakukan dengan mengikuti aktivitasnya di dunia maya. Member tersebut mengaku sangat kesal karena merasa dilecehkan oleh pelaku.

Dari fenomena tersebut, peneliti akan melakukan penelitian faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying*. Dengan melihat faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying* pada member grup facebook “Guild bacot + rusuh Ragnarok Online 2 Indonesia” usia 18-21 tahun.

II. TEORI DAN METODE PENELITIAN

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan (Depdiknas, 2005). Kwick (1974 *cit* Notoatmodjo, 2003) menyatakan bahwa perilaku adalah tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari. Perilaku seseorang terwujud dari suatu intensi. Pada mulanya teori intensi dikemukakan oleh Fishbein dan Ajzen pada tahun 1975 dikenal dengan nama *Theory of Reasoned Action*. Selanjutnya Ajzen melakukan perbaikan pada tahun 1988 dan terus berkembang hingga saat ini yang dikenal dengan sebutan *Theory of Planned Behavior*.

Pada tahun 1975 Fishbein dan Ajzen mengemukakan teori yang membahas mengenai sikap dan tingkah laku yang dikenal dengan *Theory of Reasoned Action*. Teori ini menekankan bahwa terjadinya tingkah laku disebabkan karena adanya niat (*intention*) seseorang yang dimanifestasikan dalam bentuk tingkah laku.

Teori ini memandang bahwa intensi merupakan fungsi dari dua determinan utama, yaitu: *attitude toward behavior* dan *subjective norm*. Kedua determinan tersebut dibentuk oleh *belief*. Oleh karena itu dapat juga dikatakan intensi pada dasarnya

merupakan fungsi dari *beliefs* (Fishbein & Ajzen, 1975).

Determinan pertama, *attitude toward behavior*, dibentuk oleh *belief* yang mengarahkannya kepada konsekuensi dan evaluasi terhadap konsekuensi tersebut. *Belief* yang lainnya adalah mengenai apa yang dipikirkan oleh *referents* (*significant person*) tentang dilakukan atau tidak dilakukannya suatu perilaku (*normative belief*) dan bagaimana motivasi yang dimiliki individu untuk memenuhi harapan tersebut (*motivation to comply*). *Normative belief* dan *motivation to comply* mengarah menjadi *normative pressures*. Keseluruhan dari *normative pressure* diistilahkan sebagai *subjective norm* yang merupakan determinan kedua (Fishbein & Ajzen, 1975).

Theory of reasoned action juga mengasumsikan bahwa derajat kepentingan *attitude toward behavior* dan *subjective norm* bersifat relatif, tergantung kepada intensi tertentu yang hendak dilihat. Pada intensi tertentu, pertimbangan terhadap sikap mungkin lebih penting daripada normatif. Sebaliknya, untuk intensi lainnya, pertimbangan *normatif* mungkin lebih penting daripada sikap

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *survei analitik*. Menurut Imron & Munif (2010), *survey analitik* merupakan survei atau penelitian yang mencoba menggali bagaimana dan mengapa fenomena kesehatan itu terjadi kemudian melakukan analisis dinamika korelasi antara fenomena baik antara faktor risiko dengan faktor efek. Dalam penelitian ini, peneliti akan mencoba menggali bagaimana dan mengapa perilaku *cyberbullying* dapat terjadi, yaitu dengan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhinya. Populasi dalam penelitian ini adalah komunitas grup facebook “Guild bacot + rusuh Ragnarok Online 2 Indonesia” yang berusia 18-21 tahun sebanyak 632 orang. Alat ukur yang

akan digunakan berupa kuesioner yang akan mengukur intensi dan juga determinan-determinan pembentuk intensi yaitu *attitude toward behavior*, *subjective norms* dan juga *perceived behavioral control* yang saling berinteraksi terkait dengan perilaku *cyberbullying* komunitas grup *facebook* “Guild bacot + rusuh Ragnarok Online 2 Indonesia” yang berusia 18-21 tahun pada media sosial *facebook*.

Alat ukur yang akan digunakan ini menggunakan skala perbedaan semantic, yaitu skala untuk mengukur pengertian suatu objek atau konsep oleh seseorang (Nazir, 1998). Responden diminta untuk menilai suatu konsep atau objek dalam suatu skala unipolar dari angka 1 sampai 7.

Untuk mengukur intensi serta determinan pembentuk intensi dapat dilakukan dengan dua metode pengukuran yakni secara langsung (*direct measurement*) dan pengukuran secara tidak langsung (*indirect measurement*). Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui dan memahami sepenuhnya pengaruh dari masing-masing variabel dalam intensi, maka peneliti akan menggunakan kedua metode pengukuran baik *direct measurement* maupun *indirect measurement*.

Data yang akan didapatkan dalam penelitian ini berupa data ordinal dengan menggunakan skala 7 poin sikap (*7-point scales*). Subdimensi *Behavioral Beliefs*, *Motivation to Comply*, & *Control Beliefs* diukur dengan *unipolar 7-point graphic scales* (misalnya, sesuai – tidak sesuai; 1 s/d 7), sedangkan Subdimensi *Outcome Evaluation*, *Normative Beliefs & Influence of Control Beliefs* diukur dengan menggunakan *bipolar 7-point evaluative scale* (misalnya, baik – buruk; -3 s/d +3) (Ajzen, 1991 : 192 & Ajzen, 2006 : 10).

Tabel 1 Prosedur Skoring

Item Positif	Penilaian	Item Negatif
7	Sangat yakin	1

6	yakin	2
5	kurang yakin	3
4	netral	4
3	kurang tidak yakin	5
2	Tidak yakin	6
1	Sangat tidak yakin	7

Jumlah sampel pada uji coba alat ukur ini berjumlah 30 responden dengan karakteristik yang sama dengan subjek penelitian yang sesungguhnya. Penentuan kriteria reliabilitas alat ukur menggunakan kriteria Guilford (1956).

Tabel 2 Hasil Perhitungan Reabilitas

Determinan	(r)	Kriteria
intensi	0.975	Sangat tinggi
<i>Behavioral belief</i>	0.818	Sangat tinggi
<i>outcome evaluation</i>	0.753	tinggi
<i>Attitude toward Behaviour</i>	0.904	Sangat tinggi
<i>Percieved behavioral control</i>	0.897	Sangat tinggi
<i>Normative belief</i>	0.918	Sangat tinggi
<i>Motivation to comply</i>	0.825	Sangat tinggi
<i>Subjective norm</i>	0.963	Sangat tinggi
<i>Control believe</i>	0.986	Sangat tinggi
<i>Perceived Power</i>	0.890	Sangat tinggi

Hasil perhitungan reliabilitas alat ukur menunjukkan bahwa alar ukur intensi dan perilaku *cyberbullying* tersebut reliabel. Artinya, alat intensi dan perilaku *cyberbullying* mampu memberikan hasil yang konsisten atau relatif sama apabila dilakukan kembali terhadap subjek yang sama ketika mereka diuji ulang dengan tes yang sama pada kesempatan yang berbeda atau di bawah kondisi pengujian yang berbeda.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Intensi merupakan kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu tingkah laku tertentu. Dengan kata lain intensi adalah indikasi mahasiswa untuk

memunculkan tingkah laku sehingga dianggap sebagai determinan yang paling dekat dengan tingkah laku (Ajzen, 2005). Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh mayoritas mahasiswa yaitu 61 orang atau 61 % mahasiswa memiliki intensi yang tinggi untuk melakukan *cyberbullying*. Hasil tersebut merupakan sebuah indikasi bahwa mahasiswa memiliki kecenderungan yang tinggi untuk melakukan perilaku *cyberbullying*. Mahasiswa tersebut melakukan *cyberbullying* di dunia maya yaitu melalui sosial media Facebook di “grup facebook “Guild bacot + rusuh Ragnarok Online 2 Indonesia” dengan saling mengolok-olok dan menggunakan kata-kata kasar dan vulgar sehingga menyebabkan pertengkaran. Pada umumnya remaja pelaku *cyberbullying* tersebut melakukan *Bullying* di dunia maya karena merasa lebih bebas dan merasa dapat terhindar dari konsekuensi dari perbuatannya karena tidak bertemu langsung dengan korbannya, akan tetapi pertengkaran di dunia maya tersebut seringkali para pelaku terbakar amarah sehingga pertengkaran tersebut terbawa ke dunia nyata.

Kuatnya intensi mahasiswa melakukan *cyberbullying* dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang dipengaruhi oleh determinan-determinan pembentuk intensi antara lain *Subjective Norm, Outcome Evaluation, Control Belief, Behavioral Belief, Perceived Behavioral Control, Normative Belief, Motivation To Comply, Attitude Toward Behavior*.

Hasil penelitian menunjukkan **determinan-determinan pembentuk intensi yaitu *Subjective Norm, Outcome Evaluation, Control Belief, Behavioral Belief, Perceived Behavioral Control, Normative Belief, Motivation To Comply, Attitude Toward Behavior* secara simultan berpengaruh terhadap intensi perilaku *cyberbullying***. Selanjutnya berdasarkan

Hasil uji determinasi menunjukkan bahwa nilai korelasi/hubungan (R) adalah sebesar 0.893 dan diperoleh koefisien determinasi (R²) sebesar 0.789. Hasil tersebut berarti determinan-determinan yang membentuk intensi yaitu *Subjective Norm, Outcome Evaluation, Control Belief, Behavioral Belief, Perceived Behavioral Control, Normative Belief, Motivation To Comply, Attitude Toward Behavior* memiliki kontribusi sebesar 0.789 atau 78% terhadap intensi mahasiswa untuk melakukan *cyberbullying*, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain. Tingginya nilai kontribusi determinan-determinan pembentuk intensi tersebut terhadap intensi perilaku *cyberbullying* mahasiswa, menunjukkan bahwa perilaku *cyberbullying* mahasiswa sebagian besar dipengaruhi oleh determinan-determinan pembentuk intensi tersebut dibandingkan faktor lain yang hanya memiliki pengaruh 23%.

Hasil korelasi menunjukkan bahwa *Perceived behavioral control* memiliki korelasi paling kuat dan diantara determinan lainnya dengan nilai korelasi dengan nilai korelasi positif yaitu 0.842, yang berarti bahwa semakin tinggi keyakinan mahasiswa tentang kemampuannya untuk menampilkan suatu tingkah laku maka akan semakin tinggi pula intensi mahasiswa untuk melakukan *cyberbullying* begitu pula sebaliknya. *Perceived Behavior Control* adalah persepsi terhadap kontrol perilaku, berdasarkan hasil analisis deskriptif, mayoritas mahasiswa memiliki *Perceived Behavior Control* atau kepercayaan diri untuk melakukan *cyberbullying* yang tinggi. Hal tersebut mengindikasikan bahwa perilaku *cyberbullying* mahasiswa sebagian besar didorong oleh kepercayaan dirinya akan kemampuan *cyber*.

Intensi mahasiswa melakukan *cyberbullying* juga dapat ditentukan oleh persepsi kontrol perilaku yaitu persepsi

seberapa mudah atau sulit seseorang dapat melakukan suatu perilaku (*control beliefs*) dan faktor-faktor untuk dapat menampilkan suatu perilaku dari dalam dan luar diri (*perceived power*). Akan tetapi pembentukan intensi dapat dipengaruhi oleh satu determinan saja ataupun dari akumulasi lebih dari satu determinan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *control belief* bernilai negative, *control belief* tidak berpengaruh signifikan terhadap intensi perilaku *cyberbullying*. Dalam hal ini, faktor-faktor pendukung dan penghambat tidak mempengaruhi mahasiswa untuk melakukan atau tidak melakukan *cyberbullying* akan tetapi lebih dipengaruhi oleh kepercayaan mahasiswa akan kemampuannya mengatasi faktor-faktor tersebut (*perceived power*), sehingga mahasiswa berkeyakinan mereka dapat tetap melakukan perilaku *cyberbullying* walaupun terdapat faktor-faktor yang menyulitkan mereka.

Faktor lain yang memiliki pengaruh signifikan terhadap intensi perilaku *cyberbullying* mahasiswa adalah *Behavioral Belief* dan *outcome evaluation*. Hal tersebut berarti intensi perilaku *cyberbullying* mahasiswa selain dipengaruhi oleh kepercayaan mahasiswa akan kemampuannya dapat melakukan atau tidak *cyberbullying* juga dipengaruhi oleh keyakinan mahasiswa terhadap konsekuensi perilaku *cyberbullying* dan evaluasi akan manfaat maupun kerugian dari perilaku *cyberbullying*. Mahasiswa yang memiliki intensi *cyberbullying* tinggi memiliki persepsi bahwa perilaku *cyberbullying* memberikan konsekuensi yang positif bagi mereka antara lain perilaku *cyberbullying* membebaskannya dari *stress*, *cyberbullying* dapat membuat dirinya terhibur, perilaku *cyberbullying* membuatnya terus mengasah kemampuan *cyber*, perilaku *cyberbullying* membuatnya merasa pintar, perilaku *cyberbullying* membuatnya merasa

berkuasa, dan mahasiswa menganggap konsekuensi-konsekuensi tersebut memberikan manfaat bagi mereka. Sedangkan bagi mahasiswa yang memiliki intensi *cyberbullying* rendah memiliki keyakinan bahwa perilaku *cyberbullying* menimbulkan konsekuensi negatif yang dapat merugikan mereka.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa intensi perilaku *cyberbullying* mahasiswa dipengaruhi oleh *perceived behavioral control* yaitu keyakinan mahasiswa akan kemampuannya melakukan atau tidak melakukan *cyberbullying* serta persepsinya akan konsekuensi positif maupun negatifnya perilaku *cyberbullying* serta manfaat dan kerugian dari konsekuensi tersebut. Faktor lainnya yang memiliki pengaruh terhadap intensi perilaku *cyberbullying* adalah *Attitude toward behavior*, *motivation to comply*, namun pengaruhnya tidak signifikan. Hal tersebut mengindikasikan bahwa walaupun persepsi mahasiswa akan keuntungan dan kerugian perilaku *cyberbullying* mahasiswa mempengaruhi intensi perilaku *cyberbullying* mereka, akan tetapi pengaruh tersebut tidak terlalu kuat. Dengan kata lain, walaupun mahasiswa memiliki persepsi bahwa perilaku *cyberbullying* adalah perbuatan sia-sia dan merugikan karena membuang-buang waktu, biaya akan tetapi kuatnya intensi untuk melakukan *cyberbullying* dapat membuat mahasiswa mengabaikan kesia-siaan dan kerugian-kerugian tersebut. Selain itu pengaruh dorongan orang lain untuk melakukan dan tidak melakukan *cyberbullying* tidak signifikan terhadap perilaku *cyberbullying* mahasiswa. Dalam hal ini, meskipun terdapat dorongan bagi mahasiswa untuk memenuhi harapan orang-orang terdekat agar tidak melakukan *cyberbullying* akan tetapi intensi mahasiswa untuk melakukan *cyberbullying* lebih besar dari dorongan tersebut sehingga mereka

tetap melakukan *cyberbullying*. Begitupun untuk mahasiswa yang memiliki intensi *cyberbullying* rendah, dorongan teman-teman untuk melakukan *cyberbullying* tidak selalu mempengaruhi mahasiswa untuk melakukan *cyberbullying*.

Determinan yang memiliki pengaruh negatif, atau tidak berpengaruh terhadap intensi perilaku *cyberbullying* adalah *normative belief* dan *control belief*. Hal ini mengindikasikan bahwa walaupun orang-orang terdekat melarang dirinya untuk melakukan *cyberbullying* akan tetapi hal tidak membuat seseorang menghentikan perilaku *cyberbullying*. Hal tersebut dapat dikarenakan longgarnya aturan atau larangan orang-orang terdekat seperti orang tua juga guru untuk tidak melakukan *cyberbullying*. Pada prakteknya orang tua dan guru masih banyak yang memaklumi perilaku *cyberbullying* anak-anaknya karena perilaku tersebut dianggap hanya perilaku biasa yaitu berupa candaan yang tidak perlu penanganan serius. Hal tersebut dapat dikarenakan kurangnya pemahaman dan pengetahuan orang tua akan dampak negatif perilaku *cyberbullying* bahwa perilaku tersebut dapat membahayakan anaknya maupun orang lain. Selain itu orang tua maupun guru sulit untuk melakukan perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh mahasiswa karena perilaku tersebut dilakukan secara *online* melalui media sosial yang dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

Control belief juga menunjukkan pengaruh negatif atau tidak berpengaruh terhadap perilaku *cyberbullying*, hal ini merupakan indikasi bahwa perilaku *cyberbullying* tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor pendukung maupun penghambat perilaku *cyberbullying*. Dengan kata lain, walaupun tidak tersedia fasilitas yang mendukung, akan tetapi hal tersebut tidak menekan intensi mahasiswa untuk melakukan *cyberbullying*, melainkan

intensi mahasiswa untuk melakukan *cyberbullying* tetap tinggi dan terus mencari cara untuk terus melakukan perilaku tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- (1) Arikunto. (2012). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- (2) Ajzen, Icek. (1988). *Attitude, Personality and Behavior*. Milton Keynes: Open University Press.
- (3) _____. (2005). *Attitude, Personality, and Behavior 2nd Ed.* New York: Open University Press.
- (4) Bauman. (2008). *Akibat Perilaku Cyberbullying Untuk Masa Depan Anak*. Jakarta: Rineka Cipta
- (5) Coloroso, Barbara. (2006). *Penindas, Tertindas dan Penonton. Resep Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Pra sekolah hingga SMU*. Alih bahasa: Santi Indra Astuti. Jakarta: Serambi.
- (6) Depdiknas. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke 3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- (7) Elliot, Michele. (2005). *Wise Guides Bullying*. New York: Hodder Children's Books.
- (8) Hinduja dan Patchin. (2010). *Cyberbullying Sebagai Akibat Kemajuan Teknologi Internet*. Jakarta: Rineka Cipta.
- (9) Hurlock. E. B. (1987). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- (10) Imron M, dan Amrul Munif. (2010). *Metodologi Penelitian Bidang Kesehatan*. Jakarta: Sagung Seto.
- (11) Kartika Risna. (2014). *Pencegahan Perilaku Bullying Di Lingkungan*. Jakarta: Serambi
- (12) Krahe. (2005). *Dampak Globalisasi Dalam Dunia Internet*. Jakarta: Alfabeta.
- (13) Margaretha. (2010). *Perilaku Agresif Sebagai Penyebab Cyberbullying*. Jakarta: Rineka Cipta.
- (14) Matta. (2002). *Modifikasi Perilaku*. Yogyakarta: Liberty.
- (15) Mudjijanti. (2011). *Penyebab Cyberbullying Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- (16) Nawari. (2010). *Analisis Regresi dengan MS Excel 2007 dan SPSS 17*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- (17) Notoatmodjo. (2003). *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- (18) _____. (2007). *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- (19) Nursalam. (2008). *Statistik Penelitian*. Salemba Medika:Jakarta.
- (20) Olweus, Dan. (2004). *Bullying at Schhol*. London: Blackwell Publishing.
- (21) Rudi, Tisna. (2010). *Informasi Perihal Bullying Edisi Maret 2010*. Ebook.
- (22) Sejiwa. (2007). *Bullying: Panduan Bagi Orang Tua dan Guru. Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan*. Jakarta: Grasindo.
- (23) Sejiwa. (2008). *Handout Workshop Nasional Anti Bullying Ke-3*. Jakarta: JW Marriot 17 Mei 2008.
- (24) Sheras, Peter Ph.D. (2002). *Your Child Bully or Victim? Understanding and Ending School Yard Tyranny*. New York: A Skylight Press Book.
- (25) Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- (26) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak
- (27) Wicaksana. (2008). *Cyberbullying Dalam Psikologi*. Jakarta: Balai Pustaka.
- (28) Ardianti, C. (2009). *Identifikasi faktor – faktor yang Mempengaruhi perilaku bullying*. Skripsi. Fakultas psikologi Universitas katolik soegijapranata Semarang.
- (29) Djat. (2008). *Hubungan antara Bullying dengan Depresi pada Pelajar SMA N 5 Semarang*. Skripsi. Universitas Diponegoro Semarang Fakultas Psikologi.
- (30) Kimonis ER et al. (2008). Assessing Callous–Unemotional Traits in Adolescent Offenders: Validation of the Inventory of Callous–Unemotional Traits’, *International Journal of Law and Psychiatry*, 31 241–252.
- (31) Mahardayani & Ahyani. (2009). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Bullying Pada Remaja Kudus*. Kudus:Staf Pengajar Fakultas Psikologi Universitas Muria Kudus.
- (32) Nancy Willard, M.S., J.D. (2007). *Educator’s Guide to Cyberbullying and Cyberthreats*, Center for Safe and Responsible Use of the Internet.
- (33) NIH. (2008). *Schools Where Everyone Belongs: Practical Strategies for Reducing Bullying*. London: Stop Bullying Now.
- (34) Sapti Flourensia. (2012). *Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi*. Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- (35) Yona Aldila Pratama. (2012). *Studi Mengenai Intensi Perilaku Menulis Twit Agresif Melalui Jejaring Sosial Twitter Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Padjajaran. Bandung: UNPAD.*
- (36) Astri. S. (2014). *Catatan ilmu:cyberbullying*. Astriisept.Wordpress.com/2014/05/22/cyberbullying/. Diakses tanggal 28 juni 2014.
- (37) Vita. (2013). *Perbedaan Dan Persamaan Facebook Dan Twitter*. www.ucitycenter.org/?p:87. Diakses tanggal 30 September 2014.
- (38) WHO. (2002). *National development*. Diakses dari www.who.int diakses tanggal 27 Juni 2014.