

HUBUNGAN ANTARA KONFORMITAS DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU *CYBERBULLYING* PADA *COSPLAYER* DI KOMUNITAS *COSPLAY* SEMARANG (COSMA)

Kinari Arya Apsari¹, Siswati²

^{1,2}Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedarto, S.H. Tembalang, Semarang, 50275

kinariapsari94@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada *cosplayer* di komunitas *Cosplay* Semarang (COSMA). Populasi dalam penelitian ini berjumlah 191 orang *cosplayer* dengan jumlah sampel penelitian berjumlah 123 orang *cosplayer* yang dipilih dengan menggunakan teknik *convenience sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan dua buah skala psikologi, yaitu Skala Kecenderungan Perilaku *Cyberbullying* (34 aitem, $\alpha = 0,909$) dan Skala Konformitas (33 aitem, $\alpha = 0,882$). Metode analisis data menggunakan *Product Moment* dari Pearson. Hasil analisis data menunjukkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara konformitas dengan perilaku *cyberbullying* pada *cosplayer* di komunitas *cosplay* Semarang ($r_{xy} = 0,584$; $p < 0,001$). Semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi kecenderungan perilaku *cyberbullying* dan sebaliknya. Kecenderungan perilaku *cyberbullying* dapat dijelaskan oleh konformitas sebesar 34,1% dan sisa 65,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak diukur di dalam penelitian.

Kata kunci: *cosplayer*, kecenderungan perilaku *cyberbullying*, konformitas,

Abstract

The purpose of this research is to determine the relationship between conformity and cyberbullying tendency on cosplayers at Cosplay Semarang (COSMA) community. The population in this research were 191 cosplayers with 123 research samples was chosen using convenience sampling technique. The method used to collect data is consisted of two psychological scales, that are Cyberbullying Tendency Scale (34 items, $\alpha = 0,909$) and Conformity Scale (33 items, $\alpha = 0,882$). Pearson's Product Moment Analyze is used to analyze the collected data. The analyzed data show that correlation coefficient (r_{xy}) is 0,584 ($p < 0,001$), it shows that there is a significant positive relationship between conformity with cyberbullying tendency among cosplayers. The increasing level of effective conformity, means increasing level of cyberbullying tendency and vice versa. Conformity contribute 34,1% to cyberbullying tendency, with 65,9% from another factor that is not measured in this research.

Keywords: cyberbullying tendency, conformity, cosplayer

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Manusia memiliki hasrat untuk berkomunikasi, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain yang sangat penting untuk mewujudkan kehidupan bersama yang dinamis. Hampir setiap saat manusia akan saling berhubungan baik antar individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Hubungan tersebut kemudian disebut dengan interaksi sosial (Kun & Juju, 2009).

Pada zaman dengan kemajuan teknologi yang pesat, internet dikembangkan sebagai cara yang memudahkan untuk mengirim dan menerima informasi. Teknologi menjawab kebutuhan manusia untuk berinteraksi dengan menyediakan sosial media. Sosial media didefinisikan sebagai layanan yang memungkinkan seseorang untuk membuat profil dalam sebuah sistem secara publik atau

semi publik, memilih pengguna lain untuk saling berbagi koneksi dan, melihat dan melintasi koneksi yang sudah dibuat orang lain di dalam sistem yang sama (Balick, 2014).

Keberadaan sosial media mendatangkan banyak manfaat bagi para penggunanya. Ryan (2011) menyebutkan bahwa sosial media mempermudah interaksi. Seseorang dapat berkomunikasi dalam waktu yang bersamaan dengan mudah meskipun hidup terpisah di belahan bumi yang berbeda. Issa, Isaias, dan Kommers (2016) menyebutkan bahwa sosial media bermanfaat di dalam dunia pendidikan sebagai tempat berbagi informasi dan mendorong interaksi antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa. Hall dan Rosenberg (2009) mengungkapkan bahwa sosial media dapat digunakan untuk memulai bisnis. Sosial media dapat digunakan sebagai media untuk membangun reputasi dan media untuk promosi dengan biaya yang relatif sedikit jika dibandingkan dengan promosi dengan menggunakan televisi.

Melihat banyaknya manfaat yang diberikan, sosial media bisa saja menjadi alternatif baru untuk seseorang melakukan interaksi sosial. Namun sosial media tidak hanya memudahkan seseorang menjangkau orang lain dengan dengan membagikan konten-konten positif, tetapi juga dapat membagikan konten-konten negatif yang dapat memanipulasi pola pikir dan tindakan orang lain (Lipschultz, 2018). Salah satunya adalah *cyberbullying*.

Bullying merupakan tipe agresi yang spesifik yang ditujukan untuk menyakiti atau mengganggu, dilakukan secara berulang serta terdapat ketidaksetaraan kekuatan yang membuat kelompok yang lebih kuat menyerang yang lebih lemah (Caviglione, Coccoli, & Merlo, 2013). Kemajuan zaman membuat pelaku *bullying* semakin kreatif untuk mengganggu dan menyakiti korbannya. salah satunya dengan menggunakan teknologi. *Bullying* ini kemudian dikenal sebagai *cyberbullying*. Pelaku *cyberbullying* memanfaatkan teknologi yang bertujuan untuk hiburan menjadi alat untuk menyiksa korban yang sudah ditentukan (Brown, 2014).

Cyberbullying merupakan penggunaan teknologi yang bertujuan untuk menyerang, menakuti, mengejek serta mempermalukan seseorang (Brown, 2014). Korban *cyberbullying* menerima makian, pornografi, pesan yang mengancam, gambar yang tidak pantas, dan konten yang mengandung rasisme (Blackwell, 2015). Korban *cyberbullying* akan langsung menyadarinya dengan mendengar rumor buruk tentang dirinya, menemukan foto memalukan yang tersebar. Beberapa pelaku bahkan meminta orang lain untuk ikut menjelek-jelekkan korban dan tidak sedikit orang yang awalnya hanya sebagai pengamat (*bystander*) ikut dalam kegiatan *cyberbullying* (Schwartz, 2016).

Konformitas merupakan perubahan perilaku atau kepercayaan agar selaras dengan orang lain. Ada beberapa alasan seseorang yang awalnya hanya mengamati bisa menjadi pelaku *cyberbullying*. Pengamat melakukan *cyberbullying* bisa jadi agar tetap diterima di dalam kelompoknya dan menghindari hukuman serta penolakan karena berbeda. Konformitas ini disebut dengan konformitas kepatuhan. Pada saat pengamat melakukan *cyberbullying* karena merasa bahwa korban tersebut benar-benar pantas untuk diperlakukan seperti itu dan pengamat menerimanya sebagai sebuah kebenaran maka hal tersebut masuk ke dalam konformitas penerimaan (Myers, 2012). *Cyberbullying* dapat terjadi disaat pengamat ingin mengidentifikasi diri dengan kelompok tertentu seperti kelompok dengan hobi yang sama, pandangan politik yang sama, sekolah yang sama serta ingin tampil serupa dengan kelompok tersebut (Travis & Wade, 2010).

Cyberbullying dapat terjadi di berbagai lingkungan sosial, salah satunya pada lingkungan yang memiliki kohesifitas yang tinggi seperti komunitas (Myers, 2012). Salah satu komunitas yang memiliki kecenderungan untuk terjadinya *cyberbullying* adalah komunitas *Cosplay* Semarang

(COSMA). Di dalam komunitas ini, tidak hanya informasi yang berkaitan dengan *cosplay* beredar namun juga informasi personal, kata-kata yang bertujuan untuk menghina dan menyakiti serta gambar-gambar yang bersifat mengganggu. Anggota COSMA tersebut mengaku bahwa suasana dunia *cosplay* mulai tidak kondusif karena ironisnya, perlakuan yang tidak menyenangkan tersebut dilakukan oleh beberapa anggota COSMA itu sendiri.

Ada anggota COSMA yang menyebarkan keburukan tentang seseorang dan mengajak anggota lain untuk ikut membenci orang yang sama. Beberapa anggota juga hanya terlihat sebagai *silent reader*, yaitu sebagai pengamat yang tidak ikut dalam kegiatan *cyberbullying* yang terjadi. Namun anggota yang awalnya hanya mengamati dapat berperan menjadi pelaku setelah anggota lain terlihat memusuhi orang yang sama. Beberapa anggota terlihat aktif dalam mengajak untuk memusuhi seseorang, menyebarkan konten-konten negatif dan menggunakan kata-kata kasar untuk menyerang *cosplayer* lain.

Penelitian oleh Leviati (2008) mengungkapkan bahwa para siswa memiliki kecenderungan untuk ikut melakukan perilaku *bullying* agar tidak dimusuhi oleh temannya dan diterima sebagai bagian dari kelompok. Konformitas dapat mendukung *bullying* terus berkembang. Penelitian oleh Hidajat Adam, Danapramita, dan Suhendrik (2015) menggambarkan tentang dampak perkembangan teknologi khususnya penggunaan internet dengan isu *cyberbullying*. Karakteristik media sosial yang memungkinkan pengguna bertukar informasi dan fitur yang memungkinkan pengguna untuk merahasiakan identitasnya menyebabkan kasus *cyberbullying* terus meningkat. Penelitian oleh Rahayu (2012) mengungkapkan bahwa *cyberbullying* memiliki dampak serius dalam jangka panjang, seperti penurunan kepercayaan diri, depresi, kemarahan, kegagalan sekolah dan *self-harm* yang berujung pada bunuh diri.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di dalam di dalam komunitas COSMA, yaitu perlakuan tidak menyenangkan yang terjadi dan tersebar di sosial media, penelitian ini perlu dilakukan untuk melihat dinamika kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang terjadi di dalam komunitas ini serta membuktikan keterkaitan antara kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang terjadidengan konformitas antaranggota komunitas.

METODE

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 191 orang *cosplayer* dengan jumlah sampel penelitian berjumlah 123 orang *cosplayer* yang dipilih dengan menggunakan teknik *convenience sampling*. Karakteristik subjek dalam penelitian ini adalah *cosplayer* yang terdaftar dalam komunitas *Cosplay Semarang (COSMA)* yang telah menjadi *cosplayer* selama satu tahun dan berdomisili di daerah Semarang. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Kecenderungan Perilaku *Cyberbullying* (34 aitem, $\alpha = 0,909$) yang disusun berdasarkan aspek dari Avtgis dan Rancer (2010), yaitu *involving technology information, harmful, deliberate* dan *repetition*. Skala Konformitas (33 aitem, $\alpha = 0,882$) yang disusun berdasarkan aspek dari Taylor, Sears dan Peplau (2015), yaitu peniruan, kepercayaan, kesepakatan dan ketaatan. Metode analisis data menggunakan *Product Moment* dari Pearson dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Sciences (SPSS)* versi 21.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa variable kecenderungan perilaku *cyberbullying* dan konformitas memiliki data yang terdistribusi normal dengan nilai

Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,888 dengan signifikansi $p = 0,409$ ($p > 0,05$) untuk Skala Perilaku *Cyberbullying* dan nilai sebesar 1,313 dengan signifikansi $p = 0,064$ ($p > 0,05$) untuk Skala Konformitas.

Tabel 1.
Uji Normalitas

| Variabel | Kolmogorov-Smirnov | p | Bentuk |
|---|--------------------|---------------------|--------|
| Kecenderungan perilaku <i>cyberbullying</i> | 0,888 | 0,409($p > 0,05$) | Normal |
| Konformitas | 1,313 | 0,064($p > 0,05$) | Normal |

Berdasarkan hasil uji linieritas, didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang linier antara konformitas terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* dengan nilai $F = 62,605$ dan signifikansi $p < 0,001$.

Tabel 2.
Hasil Uji Linearitas

| Nilai F | Signifikansi | p |
|---------|--------------|-------------|
| 62,605 | 0,000 | $p < 0,001$ |

Berdasarkan hasil *Product Moment* dari Pearson, didapatkan hasil berupa koefisien korelasi sebesar $r_{xy} = 0,584$

Tabel 3.
Hasil Uji Hipotesis

| Hubungan Variabel | Koefisien Korelasi | Sig |
|--|--------------------|-------|
| Konformitas dengan Kecenderungan Perilaku <i>cyberbullying</i> | 0,584 | 0,000 |

Nilai signifikansi dan nilai positif pada koefisien korelasi memiliki arti bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying*. Hubungan positif tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi konformitas maka semakin tinggi kecenderungan perilaku *cyberbullying* begitu juga sebaliknya, semakin rendah konformitas maka semakin rendah kecenderungan perilaku *cyberbullying*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian terbukti dan dapat diterima.

Berdasarkan pengelolaan data yang dilakukan oleh peneliti dalam kategorisasi terhadap konformitas, sebagian besar anggota COSMA berada dalam kategori rendah yaitu 71 orang (57,7%), kemudian 26 orang berada dalam kategori sangat rendah (21,1%) dan 26 orang berada dalam kategori sedang (21,1%). Data tersebut menandakan bahwa mayoritas *cosplayer* di komunitas *Cosplay* Semarang (COSMA) memiliki konformitas yang rendah.

Rendahnya konformitas pada anggota komunitas COSMA didasari oleh dinamika antar anggota komunitas COSMA itu sendiri. Para anggota tidak memiliki kewajiban tertentu yang mengikat dengan komunitas COSMA, membuat para anggota bisa bebas untuk keluar dan masuk dari komunitas COSMA. Selain itu kurangnya kegiatan bersama membuat rendahnya konformitas di antara anggota COSMA. Rendahnya konformitas pada anggota komunitas COSMA juga di dasari oleh faktor usia. Taylor, Sears, dan Peplau (2015) mengemukakan bahwa konformitas mencapai puncaknya pada masa remaja awal sampai masa remaja akhir, yakni pada usia 12 tahun sampai 19 tahun. Hal tersebut bisa jadi memengaruhi hasil penelitian ini karena sebanyak 62,5% responden atau 76 orang dari 123 orang responden berusia 18-25 tahun, 36,1% responden atau

44 orang dari 123 orang responden berusia 26-35 tahun, sedangkan hanya 1,4% responden atau 3 orang dari 123 orang responden berusia kurang dari 18 tahun

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pandie dan Weismann (2016) yang dilakukan pada siswa SMP Nasional Kristen Makassar, menunjukkan bahwa remaja memiliki kecenderungan untuk melakukan kecenderungan perilaku *cyberbullying*. Penelitian yang dilakukan oleh Maryam dan Fatmawati (2018) mengungkapkan bahwa remaja memiliki kecenderungan untuk melakukan kecenderungan perilaku *cyberbullying* disebabkan oleh kematangan emosi yang rendah. Tingginya kecenderungan perilaku *cyberbullying* didasari oleh kurangnya kemampuan remaja untuk mengendalikan diri sehingga mudah terbawa oleh pengaruh kelompok untuk melakukan perilaku tertentu.

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan peneliti dalam kategorisasi kecenderungan perilaku *cyberbullying*, sebagian besar anggota COSMA berada dalam kategori rendah yaitu 61 orang (49,6%), kemudian 17 orang berada dalam kategori sangat rendah (13,8%), 40 orang berada dalam kategori sedang (32,5%) dan 5 orang berada dalam kategori tinggi (4,1%). Data tersebut menandakan bahwa mayoritas *cosplayer* di komunitas *Cosplay* Semarang (COSMA) memiliki kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang rendah.

Rendahnya kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada penelitian ini disebabkan oleh kesadaran akan pentingnya kebijaksanaan dalam penggunaan sosial media. Anggota komunitas COSMA mengungkapkan bahwa lebih baik menghiraukan pertikaian yang terjadi di sosial media daripada ikut meresponsnya. Adanya UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) juga membuat para anggota komunitas COSMA berhati-hati dalam membagikan sesuatu di sosial media (hasil wawancara anggota komunitas COSMA, 23 Februari 2019).

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Sari dan Suryanto (2016) yang mengungkapkan bahwa *cyberbullying* memiliki hubungan negatif dengan anonimitas. Anonim merupakan salah satu penyebab perilaku deindividuasi yang cenderung mengarah pada kriminalitas sedangkan sebagian besar anggota komunitas COSMA menggunakan identitas asli pada sosial media. Jadi dapat disimpulkan bahwa anggota komunitas COSMA akan berhati-hati dalam menggunakan sosial media karena identitas mereka yang bisa dilacak melalui sosial media.

Anggota komunitas COSMA dengan konformitas yang rendah cenderung tidak bergantung pada aturan dan norma yang berlaku dalam komunitas tersebut jika tidak sesuai dengan pendiriannya. Apabila ada salah satu anggota yang melakukan tindakan *cyberbullying*, anggota yang lain tidak serta merta ikut dalam perbuatan *cyberbullying* tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan bahwa konformitas berkorelasi positif secara signifikan dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* ($r_{xy} = 0,584$; $p < 0,001$). Hasil penelitian ini mengungkapkan sumbangan efektif variabel konformitas terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* sebesar 34,1% dan sisa 65,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak diukur di dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Avtgis, T. A., & Rancer, A. S. (2010). *Arguments, aggression and conflict*. New York, NY: Routledge.

- Balick, A. (2014). *Psychodynamics of social networking: Connected-up instaneous culture and the self*. New York, NY: Routledge.
- Blackwell, W. (2015). *The wiley handbook of psychology, technology and society*. West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd.
- Brown, T. (2014). *Cyberbullying: Online safety*. New York, NY: The Rosen Publishing Group.
- Caviglione, L., Coccoli, M., & Merlo, A. (2013). *Sosial network engineering for secure web data and services*. Hershey, PA: Information Science Reference.
- Hall, S., & Rosenberg, C. (2009). *The social networking toolkit for business*. Madison, WI: Entrepreneur Press.
- Hidajat, M., Adam, A. R., Danapramita, M., & Suhendrik.(2015). Dampak media sosial dalam cyberbullying. *Comtech*, 6(1), 72-81.
- Issa, T., Isaias, P., & Kommers, P. (2016). *Sosial networking and education*. New York, NY: Springer Internatioan Publishing.
- Kun, M., & Juju, S. (2009). *Sosiologi*. Jakarta: Esis.
- Levianti. (2008). Konformitas dan bullying pada siswa. *Jurnal Psikologi*, 6(1), 1-9.
- Lipschultz, J. H. (2018). *Social media communication: Concepts, practice, data, law and ethics*. New York, NY: Routledge.
- Maryam, S., & Fatmawati, F. (2018). Kematangan emosi remaja pelaku bullying. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 69-74.
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pandie, M. M., & Weismann, I. T. (2016). Pengaruh cyberbullying di media sosial terhadap perilaku reaktif sebagai pelaku maupun sebagai korban cyberbullying pada siswa kristen SMP nasional makassar. *Jurnal Jaffray*, 17(1), 44-62.
- Rahayu, F. S. (2012). Cyberbullying sebagai dampak negatiF teknologi informasi. *Journal of information system*, 8(1), 22-31.
- Ryan, P. K. (2011). *Sosial networking*. New York, NY: The Rosen Publishing Group, Inc.
- Sari, R. M., Suryanto.(2016). Kecerdasan emosi, anonimitas dan cyberbullying (bully duniamaya). *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(1), 7-16.
- Schwartz, H. E. (2016). *Cyberbullying*. Oxford: Capstone Global Library.
- Taylor, S. E., Peplau, L. A., & Sears, D. O. (2015). *Psikologi sosial*. Jakarta: Kencana.
- Travis, C., & Wade, T. (2010). *Psikologi*. Jakarta: Erlangga.