

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini juga penelitian korelasional. Selain itu, data dalam penelitian ini adalah data primer dengan survei sebagai metode pengumpulan data.

3.2 Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang keberadaannya sebelum variabel terikat atau mendahului variabel terikat. Sedangkan, variabel terikat merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas (Priyono, 2016). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *online disinhibition effect*, sedangkan variabel terikatnya adalah *cyber-aggression*. Baik variabel bebas maupun variabel terikat memiliki definisi konseptual dan definisi operasional, seperti yang dijelaskan di bawah ini.

3.2.1 Definisi Konseptual

3.2.1.1 Definisi Konseptual Cyber-aggression

Corcoran, McGuckin, dan Prentince (2015) mendefinisikan *cyber-aggression* sebagai perilaku yang dilakukan untuk menyakiti orang lain melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di mana orang yang ditargetkan ingin menghindarinya.

3.2.1.1 Definisi Konseptual Online Disinhibiton Effect

Suler (2014) mengatakan bahwa *online disinhibiton effect* adalah ketika individu menjadi santai, merasa kurang terkendali, dan mengekspresikan diri secara lebih terbuka saat *online*, sehingga mereka cenderung mengungkapkan diri atau bertindak lebih sering atau lebih intens dari yang seharusnya.

3.2.2 Definisi Operasional

3.2.2.1 Definisi Operasional Cyber-aggression

Cyber-aggression sebagai perilaku yang dilakukan untuk menyakiti orang lain melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di mana orang yang ditargetkan ingin menghindarinya, diindikasikan dengan *impersonation*, *visual-sexual cyber agression*, *verbal cyber-aggression and exclusion*, dan *visual cyber-aggression happy slapping-teasing* (Álvarez-garcía, Barreiro-Collazo, Núñez, & Dobarro, 2016; Corcoran, McGuckin, & Prentince, 2015).

3.2.2.2 Definisi Operasional Online Disinhibition Effect

Online disinhibition effect adalah ketika individu menjadi santai, merasa kurang terkendali, dan mengekspresikan diri secara lebih terbuka saat *online*, sehingga mereka cenderung mengungkapkan diri atau bertindak lebih sering atau lebih intens dari yang seharusnya. Kondisi ini diindikasikan dengan *dissociative anonimity*, *invisibility*, *asynchronicity*, *solipsistic introjection*, *dissociative imagination*, dan *minimization of status and authority* (Suler, 2004).

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh elemen dalam suatu penelitian yang menjadi perhatian (Suryaratri & Rangkuti, 2016). Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa pengguna aktif media sosial selama minimal tiga bulan di Universitas Negeri Jakarta. Sedangkan, sampel adalah bagian dari populasi yang representatif untuk penelitian (Suryaratri &

Rangkuti, 2016). Sampel dalam penelitian ini adalah bagian dari populasi yang didapatkan dengan teknik *non-probability sampling*. *Non-probability sampling* adalah teknik *sampling* di mana tidak semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi anggota sampel karena tidak berdasarkan peluang (Rangkuti, 2017). Jenis teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling insidental*. *Sampling insidental* adalah teknik pengambilan sampel di mana anggota mana saja dari populasi dijadikan sampel penelitian karena kebetulan ditemui oleh peneliti (Rangkuti, 2017).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan dilakukan dengan metode survei, yaitu menggunakan kuesioner. Kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data adalah *Cyber-aggression Questionnaire for Adolescents (CYBA)* dan *Online Disinhibition Scale*.

3.4.1 *Cyber-aggression*

Penelitian ini menggunakan *Cyber-aggression Questionnaire for Adolescents (CYBA)* yang dikembangkan oleh Álvarez-garcía, Barreiro-Collazo, Núñez, dan Dobarro pada 2016. *CYBA* merupakan kuesioner yang berisikan 19 item, di mana remaja harus mengindikasikan betapa sering dirinya melakukan agresi yang dijelaskan pada tiap pernyataan melalui ponsel atau internet dalam tiga bulan terakhir. Setelah dilakukan analisis faktor eksploratori dan konfirmatori, *CYBA* memiliki tiga faktor, yaitu *impersonation*, *visual-sexual cyber-aggression*, *verbal cyber-aggression* dan *exclusion*, serta empat indikator tambahan akan *visual cyber-aggression happy slapping-teasing*. Dalam penelitian ini format pilihan jawaban yang digunakan adalah skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Tidak Pernah dengan bobot satu, Jarang dengan bobot dua, Kadang-kadang dengan bobot tiga, dan Sering dengan bobot empat.

Tabel 3.1 Skor *Cyber-aggression*

Respons	Skor <i>Favorable</i>
Tidak Pernah	1
Jarang	2
Kadang-kadang	3
Sering	4

Adapun kisi-kisi atau *blue print* dari instrumen CYBA adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen *Cyber-aggression*

Aspek	Indikator	Item	Jumlah
<i>Impersonation</i>	Mencuri dan mengungkapkan informasi personal; menggunakan nama seseorang atau akun seseorang (Nocentini, Calmaestra, Schultze-Krumbholz, Scheithauer, Ortega, & Menesini, 2010)	1,12, 18	3
<i>Visual-sexual cyber-aggression</i>	Merekam atau memotret dan menyebarkan gambar pribadi yang menodai nama baik (Álvarez-garcía, Barreiro-Collazo, & Núñez, 2017)	2, 9, 14	3
<i>Visual cyber-aggression happy slapping-teasing</i>	Penyerangan secara fisik atau pemaksaan terhadap seseorang untuk melakukan suatu tindakan memalukan, merekamnya, dan menyebarkannya (Álvarez-garcía, Barreiro-Collazo, & Núñez, 2017)	3, 6, 10, 15	4

	Komentar daring yang menyakiti; pesan teks yang mengancam atau menghina;	4, 5, 7,	
<i>Verbal cyber-</i>	panggilan anonim yang menakuti;	8, 11,	
<i>aggression</i> dan	dengan sengaja mengecualikan	13, 16,	9
<i>exclusion</i>	seseorang dari sebuah grup daring	17, 19	
	(Álvarez-garcía, Barreiro-Collazo, & Núñez, 2017)		
	Total		19

3.4.2 *Online Disinhibition Effect*

Penelitian ini menggunakan *Online Disinhibition Scale* yang dikembangkan oleh Cheung, Wong, dan Chan pada 2016. Alat ukur ini berisikan 38 item yang disusun berdasarkan enam dimensi, yaitu *dissociative anonymity*, *invisibility*, *asynchronicity*, *solipsistic introjection*, *dissociative imagination*, dan *minimization of status and authority*. Dalam perkembangan alat ukur ini, peneliti tidak mencantumkan format pilihan jawaban.

Dalam penelitian ini, pilihan jawaban yang akan digunakan adalah skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Tidak Setuju dengan bobot satu, Kurang Setuju dengan bobot dua, Setuju dengan bobot tiga, dan Sangat Setuju dengan bobot empat.

Tabel 3.3 Skor Instrumen *Online Disinhibition Effect*

Respons	Skor Favourable
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

Adapun kisi-kisi atau *blueprint* dari *Online Disinhibition Scale* adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen *Online Disinhibition Effect*

Aspek	Indikator	Item	Jumlah
<i>Dissosiative Anonimity</i>	Tingkat dari apa yang dirasakan individu akan penyembunyian atau perubahan identitas asli mereka di dunia maya	DA1, DA2, DA3, DA4, DA5, DA6	6
<i>Invisibility</i>	Tingkat di mana individu merasa dirinya tidak dapat dilihat orang lain secara fisik ketika berada di dunia maya	IV1, IV2, IV3, IV4, IV6, IV7	7
<i>Asynchronicity</i>	Tingkat dari bagaimana individu merasa bahwa cara komunikasi di dunia maya memungkinkan tertundanya respons	AS1, AS2, AS3, AS4, AS5, AS6, AS7	7
<i>Solipsisthic Introjection</i>	Tingkatan akan di mana individu merasa bahwa ketika sedang berkomunikasi di dunia maya, individu menggambarkan suara atau gambaran akan orang tersebut dalam pikirannya	SI1, SI2, SI3, SI4, SI5, SI6	6
<i>Dissociative imagination</i>	Tingkatan akan bagaimana individu merasa bahwa lingkungan <i>online</i> merupakan dunia maya yang tidak ada hubungannya dengan kenyataan	DI1, DI2, DI3, DI4, DI5	5

<i>Minimization of status and authority</i>	Tingkat akan bagaimana individu merasa bahwa dalam dunia maya tidak ada atau berkurangnya pengaruh status dan otoritas dari dunia nyata	MA1, MA2, MA3, MA4, MA5, MA6, MA7	7
	Total		37

3.5 Uji Coba

Untuk mengetahui reliabilitas instrumen dan validitas butir instrumen, maka dilakukanlah uji coba. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya atau memiliki konsisten hasil ukur (Azwar, 2012). Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur berhasil mengukur dengan tepat dan cermat mencapai sasaran (Azwar, 2012). Dalam penelitian ini uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung koefisien *Alpha's Cornbach* melalui SPSS versi 25.0. Gillford (dalam Rangkuti & Wahyuni, 2017) mengemukakan koefisien reliabilitas yang dijabarkan pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kategori Reliabilitas Guilford

Koefisien reliabilitas	Kriteria
> 0,9	Sangat reliabel
0,7 – 0,9	Reliabel
0,4 – 0,69	Cukup reliabel
0,2 – 0,39	Kurang reliabel
< 0,2	Tidak reliabel

Pada awalnya instrumen telah dilakukan uji coba dengan 60 responden yang didapatkan melalui penyebaran kuesioner di media sosial. Hasil dari uji coba tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki koefisien *Alpha's Cronbach* yang cukup reliabel akan tetapi banyak butir yang gugur. Akhirnya, uji coba terpakai pun dilakukan. Responden didapatkan dengan penyebaran kuesioner pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang dikenal oleh peneliti yang kemudian diminta untuk menyebarkan kembali kepada kenalan mereka. Selain itu, kuesioner juga disebarakan melalui media sosial.

3.5.1 Hasil Uji Coba Instrumen *Cyber-aggression*

Berdasarkan hasil perhitungan instrumen *cyber-aggression* menunjukkan reliabilitas instrumen sebesar 0.805 yang berarti reliabel. Kemudian, dengan melihat *item-total correlation* dan membandingkannya dengan koefisien korelasi, yaitu $\geq 0,25$ (Azwar, 2012), uji validitas item dilakukan. Dari pengolahan data, ditunjukkan bahwa tidak ada item yang dibuang.

3.5.2 Hasil Uji Coba Instrumen *Online Disinhibition Effect*

Berdasarkan hasil perhitungan instrumen *online disinhibition effect* menunjukkan reliabilitas instrumen sebesar 0.798. Kemudian, dengan melihat *item-total correlation* dan membandingkannya dengan koefisien korelasi, yaitu $\geq 0,25$ (Azwar, 2012), uji validitas item dilakukan. Dari pengolahan data, ditunjukkan bahwa terdapat 17 item yang bertahan dan 20 item yang dibuang. Setelah pengguguran butir-butir yang tidak valid, reliabilitas instrumen menjadi 0,826 yang berarti reliabel. Penjelasan mengenai butir-butir yang dipertahankan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen setelah Uji Coba

Aspek	Indikator	Item Gugur	Jumlah		
			Item	Item Gugur	Jumlah
<i>Anonymity dissociative</i>	Tingkat dari apa yang dirasakan individu akan penyembunyian atau perubahan identitas asli mereka di dunia maya	DA1	DA2, DA3, DA4, DA5, DA6	1	5
<i>Invisibility</i>	Tingkat di mana individu merasa dirinya tidak dapat dilihat orang lain secara fisik ketika berada di dunia maya	IV2	IV1, IV3, IV4, IV6, IV7	1	5
<i>Asynchronicity</i>	Tingkat dari bagaimana individu merasa bahwa cara komunikasi di dunia maya memungkinkan tertundanya respons	AS1, AS2, AS3, AS4, AS6, AS7	AS5	6	1
<i>Solipsisthic Introjection</i>	Tingkatan akan dimana individu merasa bahwa ketika sedang berkomunikasi di dunia maya, individu menggambarkan suara atau gambaran akan orang tersebut dalam pikirannya	SI2, SI3, SI4, SI5, SI6	SI1	5	1

	Tingkatan akan bagaimana individu merasa bahwa lingkungan <i>online</i> merupakan dunia maya yang tidak ada hubungannya dengan kenyataan	DI1, DI2	DI3, DI4, DI5	2	3
<i>Dissociative imagination</i>					
	Tingkat akan bagaimana individu merasa bahwa di dalam dunia maya tidak ada atau berkurangnya pengaruh status dan otoritas dari dunia nyata	MA2, MA3, MA5, MA6	MA1, MA4, MA7	4	3
<i>Minimization of status and authority</i>					
	Total			19	18

3.6 Analisis Data

3.6.1 Uji Statistik

Penelitian ini menggunakan *software* SPSS versi 25.0 untuk menganalisis data.

3.6.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Central Limit Theorem* (CLT).

3.6.3 Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui bagaimana bentuk hubungan antar variabel. Dalam penelitian ini uji linearitas dilakukan dengan ANOVA *test of linearity*.

3.6.4 Uji Korelasi

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak. Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah uji korelasi sederhana menggunakan *Pearson Product Moment*.

3.7 Hipotesis

Rumusan hipotesis dan hipotesis penelitian akan dijabarkan di bawah ini.

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: $\rho = 0$

Ha : $\rho \neq 0$

Keterangan : Ho = Hipotesis nol

Ha = Hipotesis alternatif

P = nilai koefisien.

Dalam penelitian ini hipotesis yang digunakan adalah:

Ho : Tidak terdapat hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression* pada mahasiswa pengguna media sosial di Universitas Negeri Jakarta

Ha : Terdapat hubungan antara *online disinhibition effect* dan *cyber-aggression* pada mahasiswa pengguna mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta