

Gaya Humor dan Perilaku Cyberbullying pada Remaja

Aulia Triatmi Astharini Abdullah^{1*}, Rohmah Rifani¹, Andi Nasrawati Hamid¹

1. Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar
*email: aulia1909@gmail.com

(Received: 10 Maret 2022; Reviewed: 4 April 2022; Accepted: 30 April 2022)

Abstrak

Humor berperan dalam cara individu berinteraksi satu sama lain, dan intimidasi seperti *cyberbullying* biasanya melibatkan penggunaan humor untuk mengejek dan menyakiti orang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara gaya humor dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di Kota Makassar. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 420 remaja di Kota Makassar dan sekitarnya. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel yaitu *accidental sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keseluruhan gaya humor memiliki hubungan positif dengan perilaku *cyberbullying* ($r=0,566$, $p=0,000$). Gaya humor *affiliative* memiliki hubungan negatif dengan perilaku *cyberbullying* ($r=-0,024$, $p=0,000$), gaya humor *aggressive* memiliki hubungan positif dengan perilaku *cyberbullying* ($r=0,517$, $p=0,000$), tidak ada hubungan yang signifikan antara gaya humor *self-enhancing* dengan perilaku *cyberbullying* ($r=-0,101$, $p=0,052$), dan tidak ada hubungan yang signifikan antara gaya humor *self-defeating* dengan perilaku *cyberbullying* ($r=0,090$, $p=0,082$). Penelitian ini membuktikan bahwa remaja dengan gaya humor *aggressive* yang tinggi memiliki kecenderungan yang tinggi untuk melakukan *cyberbullying* pada orang lain. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada remaja mengenai perilaku *cyberbullying* serta humor, sehingga lebih bisa mengontrol penggunaan media sosial dengan baik agar tidak terlibat dalam perilaku *cyberbullying*.

Kata Kunci: *Cyberbullying*, Gaya Humor, Remaja

Abstract

Humor plays a role in how individuals interact with one another and cyberbullying usually involves using humor to mock and hurt others. The aim of this study was measuring the relationship between humor style and cyberbullying among adolescent in Makassar. The participants of this study were 420 adolescents in Makassar. Sampling technique used in this study was accidental sampling with quantitative method. The result of this study showed that humor styles positively correlated with cyberbullying ($r=0,566$, $p=0,000$). Affiliative humor negatively correlated with cyberbullying ($r=-0,024$, $p=0,000$), aggressive humor positively related to cyberbullying ($r=0,517$, $p=0,000$), there is no significant correlation between self-enhancing humor and cyberbullying ($r=-0,101$, $p=0,052$), and there is no significant correlation between self-defeating and cyberbullying ($r=0,090$, $p=0,082$). This study proved that adolescents with a high aggressive humor style have a high tendency to cyberbully others. This research is expected to provide information to adolescents about cyberbullying and humor, so they can control their online activities in order not to get involved in cyberbullying.

Keywords: *Adolescent, Cyberbullying, Humor Style*

PENDAHULUAN

Internet merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang berkembang cukup pesat di era saat ini. Perkembangan internet yang disertai dengan minat yang besar dapat

memberikan hasil yang baik maupun buruk bagi masyarakat tergantung dari aktivitas online yang dilakukan saat mengakses internet. Tidak terkecuali di Indonesia, pentingnya penggunaan internet juga makin disadari oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melakukan riset pada tahun 2018 kepada 5.900 sampel dan melaporkan bahwa pengguna internet di Indonesia berjumlah 171,17 juta orang dengan persentase 64,8% dari total 264,16 juta penduduk Indonesia. Pengguna internet terbanyak adalah remaja usia 15-19. Persentase pengguna internet usia 15-19 tahun sebanyak 91%, 20-24 tahun sebanyak 88.5%, dan 25-29 tahun sebanyak 82.7%. Bahkan anak-anak berusia 5 sampai 9 tahun sudah ada yang menggunakan internet dengan jumlah 25.2% (APJII, 2018).

Internet tidak hanya memberikan dampak positif bagi manusia, namun juga memberikan dampak negatif. Syaputri (2018) mengemukakan bahwa kriminalitas di internet merupakan masalah yang kompleks karena ruang lingkup yang sangat luas. Salah satu dampak negatif atau kriminalitas yang dapat terjadi di internet adalah tindakan perundungan, yang disebut sebagai cyberbullying. Cyberbullying merupakan bentuk lain dari bullying yang menggunakan media atau perangkat. Cyberbullying merupakan penyalahgunaan teknologi yang dilakukan seseorang berupa menulis teks atau mengunggah gambar mengenai orang lain yang bertujuan untuk mempermalukan, menyiksa, mencela, atau mengancam (Pratiwi, 2011).

Cyberbullying lebih mudah untuk dilakukan dibandingkan dengan bullying secara langsung karena pelaku tidak perlu bertatap muka dengan korban. *Cyberbullying* tidak memberikan luka secara fisik kepada korban, namun dampak yang ditimbulkan adalah permasalahan psikis. *Cyberbullying* pun cukup jarang dilaporkan, sehingga banyak orangtua yang tidak mengetahui jika anak mereka terlibat dalam perundungan di dunia internet, baik sebagai korban maupun pelaku. Terdapat 8 jenis perilaku cyberbullying yang sering dilakukan remaja, yaitu flaming, harassment, cyberstalking, denigration, impersonation, outing, trickery, dan exclusion (Willard dalam Satalina, 2014).

Hasil survei UNICEF (2019) kepada satu juta remaja berusia 15-24 tahun di lebih dari 160 negara menunjukkan lebih dari 70% remaja di seluruh dunia menjadi korban kekerasan, penindasan, dan pelecehan secara online. Selanjutnya, UNESCO (Sasangka, 2019) juga melaporkan bahwa proporsi anak-anak dan remaja yang terkena dampak cyberbullying berkisar dari 5% sampai 21%, dengan anak perempuan memiliki risiko lebih tinggi untuk terlibat dalam tindakan cyberbullying dibandingkan anak laki-laki.

Hasil penelitian Sartana dan Afriyeni (2017) terhadap 353 remaja SMP di Kota Padang menunjukkan bahwa sebanyak 21% remaja pernah menjadi pelaku, 49% merupakan korban, dan 78% pernah melihat atau menyaksikan seseorang dirundung di dunia maya. Responden sebanyak 21% menyebutkan bahwa alasan melakukan cyberbullying adalah sekadar iseng atau bercanda; 17% melakukannya karena dendam; 6% karena fisik korban; dan 5% untuk menghibur diri. Media sosial yang paling banyak digunakan dalam melakukan cyberbullying adalah Facebook sebanyak 58%, SMS dan Instagram sebanyak 13%, WA dan Twitter sebanyak 6%, dan Line sebanyak 4%.

Dooley, Pyzalski, dan Cross (2009) mengemukakan bahwa bentuk cyberbullying yang paling sering dilakukan adalah mengirimkan pesan dengan kata kasar dan penuh amarah secara terus-menerus. Tujuan pelaku melakukan cyberbullying karena sekadar iseng atau bercanda namun mempermalukan

orang lain. Dampak yang dirasakan oleh pelaku adalah perasaan bersalah yang berkepanjangan dan dampak yang sering dialami korban adalah sakit hati dan kecewa.

Dari beberapa kajian literatur yang telah peneliti lakukan, ditemukan banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya cyberbullying. Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab terjadinya cyberbullying adalah faktor internal, yaitu gaya humor individu. Gaya humor ini dipilih sebab faktor ini yang diduga kuat melatari terjadinya tindakan cyberbullying pada remaja di Makassar. Dari survey awal yang dilakukan oleh peneliti, terdapat 50% responden memberi alasan dilakukannya tindakan cyberbullying ini karena iseng atau bercanda saja.

Humor adalah respon emosional rasa senang atau gembira dalam konteks sosial yang ditimbulkan dari candaan lalu diekspresikan melalui senyum dan tawa (Martin, 2007), atau sesuatu yang dirancang untuk memancing rasa kocak atau jenaka (Kamus Merriam-Webster, 2020). Martin, Puhlik-Doris, Larsen, Gray, dan Weir (2003) membagi gaya humor menjadi empat tipe, yaitu affiliative, self-enhancing, aggressive dan self-defeating. Gaya humor affiliative dan self-enhancing merupakan jenis humor positif dan bermanfaat pada orang lain, sementara gaya humor aggressive dan self-defeating cenderung bersifat negatif dan merugikan orang lain. Humor yang merugikan ini digunakan hanya untuk memenuhi kesenangan pribadi dan terkadang disertai dengan alasan iseng atau sekedar bercanda saja. Dalam jangka panjang, menurut Martin (Hunter, Fox, & Jones, 2016) gaya humor sepereti ini diyakini dapat merugikan diri sendiri karena cenderung diasingkan orang lain.

Sari (2016) mengemukakan bahwa tindakan cyberbullying memiliki kaitan dengan gaya humor maladaptif, yaitu aggressive humor dan self-defeating humor. Sari (2016) mengemukakan bahwa penggunaan humor dalam konteks *cyberbullying*, yaitu mengirimkan pesan atau video untuk mempermalukan seseorang, merusak foto seseorang dengan mengeditnya menjadi lucu, dan membuat pernyataan merendahkan mengenai seseorang.

Penelitian Sari (2016) pada 489 remaja Turki dengan rentang usia 15-17 tahun dari berbagai sekolah, menunjukkan bahwa pelaku cyberbullying memiliki korelasi positif dengan *maladaptive* humor, yaitu *aggressive* dan *self-defeating* humor. Maka berdasarkan data hasil penelitian dari peneliti lain, disimpulkan bahwa gaya humor dapat dihubungkan dengan perilaku *cyberbullying*.

METODE

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku *cyberbullying* dan variabel bebas adalah gaya humor. Perilaku *cyberbullying* adalah tindakan kekerasan atau gangguan yang dilakukan seseorang ke orang lain yang lebih lemah dalam bentuk tulisan, gambar, atau emoji melalui postingan di internet dengan tujuan mengejek, merendahkan, atau melukai hati seseorang. Gaya humor adalah sikap individu dalam mengungkapkan lelucon ke dalam kehidupan sehari-hari. Variabel gaya humor dibagi ke dalam empat sub-gaya humor, yaitu humor affiliative (X1), humor aggressive (X2), humor self-enhancing (X3), dan humor self-defeating (X4). Masing-masing sub-variabel gaya humor ini diuji hubungannya dengan variabel perilaku *cyberbullying*. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja di Kota Makassar dengan rentang usia 15-19 tahun yang aktif menggunakan media sosial. Jumlah responden yang mengisi dan mengembalikan skala penelitian sebanyak 437 orang. Namun demikian, setelah dilakukan verifikasi data isian hanya 420 subjek yang jawabannya dinilai dapat diolah lebih lanjut. Sebanyak 17 responden lainnya

dinyatakan gugur karena jawaban pada item favorable dan unfavorable tidak konsisten dan/atau jawaban pada skala perilaku *cyberbullying* mendapatkan skor minimum.

Penelitian ini menggunakan dua jenis skala untuk mengungkap tiap variabel, yaitu: angket gaya humor dan angket perilaku *cyberbullying*. Angket gaya humor disusun berdasarkan dimensi gaya humor dari Martin, Puhlik-Doris, Larsen, Gray, dan Weir (2003), yaitu *self-enhancing*, *aggressive*, *affiliative*, dan *self-defeating*. Angket perilaku *cyberbullying* diungkap menggunakan skala yang dikembangkan berdasarkan pada aspek perilaku *cyberbullying* oleh Lee, Abell, dan, Holmes (2015), yaitu *verbal/written bullying*, *visual/sexual bullying*, dan *social exclusion*.

Analisis validitas butir ini dilakukan dengan mengambil subjek ujicoba pada 50 subjek remaja di Kota Makassar. Pengujian validitas butir dilakukan dengan cara menghubungkan atau mengkorelasikan antara skor faktor (penjumlahan dari semua item dalam satu faktor) dengan skor total faktor (total keseluruhan dari faktor) menggunakan statistik korelasi produk moment Pearson. Item dinyatakan valid jika nilai koefisien korelasinya $r \geq 0,3$ (Sugiyono, 2014) dan/atau nilai probabilitas signifikansi korelasinya $\leq \alpha 0,05$. Dari hasil analisis data, diperoleh hasil bahwa 29 butir item skala *cyberbullying* semuanya dinyatakan valid. Hasil analisis untuk skala gaya humor juga menunjukkan bahwa kedua 24 butir item dinyatakan valid. Koefisien reliabilitas pada penelitian diperoleh dengan menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *SPSS for windows* versi 22.00. Hasil analisis statistik pada skala skala *cyberbullying* menghasilkan angka nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,737. Dengan demikian, skala *cyberbullying* dinyatakan memenuhi persyaratan reliabilitas. Analisis untuk empat sub-variabel pada skala gaya belajar juga menghasilkan nilai *Alpha Cronbach*, masing-masing sebagai berikut: *Affiliative* = 0,768; *Aggressive* = 0,723; *Self-enhancing* = 0,722; *Self-defeating* = 0,727. Dengan demikian, keempat sub variabel gaya humor dinyatakan memenuhi persyaratan reliabilitas.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi parsial dan korelasi ganda. Dalam penelitian ini, hubungan suatu gaya humor tertentu dengan perilaku *cyberbullying* diuji dengan mengontrol tiga gaya humor lainnya. Dalam rangka penggunaan analisis korelasi parsial tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan, yaitu uji normalitas data dan uji linieritas data. Uji normalitas data menggunakan teknik Skewness – Kurtosis; sementara uji linieritas data menggunakan teknik statistik Anova. Data variabel bebas dan variabel terikat dinyatakan linier jika nilai *Deviation from Linearity* $> \alpha 0,05$. Selanjutnya, uji hipotesis dengan teknik korelasi parsial dilakukan dengan bantuan program *SPSS for windows* versi 22.00.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis deskriptif data dari skala perilaku *cyberbullying* seperti ditunjukkan pada Tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Data Perilaku Cyberbullying

Aspek Perilaku <i>Cyberbullying</i>	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
<i>Verbal</i>	420	25.00	84.38	43.462	9.657
<i>Visual</i>	420	25.00	75.00	47.649	9.082
<i>Social</i>	420	25.00	84.38	49.437	12.744
<i>Total</i>	420	26.72	64.66	45.347	8.523

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan hasil analisis deskriptif menurut aspek perilaku *cyberbullying*, terlihat bahwa aspek aspek sosial mendapatkan nilai rerata tertinggi, yaitu 49,437 disusul aspek visual dengan nilai rerata 47,649, dan terendah adalah aspek verbal dengan nilai rerata 43,462.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Data Gaya Humor

Gaya Humor	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
<i>Affiliative</i>	420	33.33	100.00	70.298	12.259
<i>Aggressive</i>	420	25.00	95.83	60.496	10.910
<i>Self-Enhancing</i>	420	29.17	91.67	63.145	10.892
<i>Self-Defeating</i>	420	25.00	83.33	55.853	12.480

Hasil analisis deskriptif selanjutnya menunjukkan, pada keempat gaya humor, sebagian besar reponden memiliki skor yang berada pada kegori sedang. Jumlah respoden yang berada pada kategori sedang pada gaya humor affialitive sebanyak 196 orang (46,67%), pada gaya humor agressive sebanyak 226 orang (53,81%), gaya humor self-enhancing sebanyak 247 orang (58,81%) dan pada gaya humor *self-defeating* sebanyak 173 orang (41,10%).

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Ganda Keempat Gaya Humor dengan Perilaku Cyberbullying

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.566 ^a	.321	.314	7.05767	.321	49.028	4	415	.000

Hasil uji korelasi antara keseluruhan dimensi gaya humor dan perilaku *cyberbullying*, diperoleh koefisien korelasi ganda sebesar $R = 0,566$, nilai $F = 49,028$, dengan nilai signifikansi 0,00. Dengan demikian, nilai signifikansi hasil uji lebih rendah dari $\alpha 0.05$, sehingga hipotesis diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan dimensi gaya humor berkorelasi positif dengan perilaku *cyberbullying* remaja.

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi Parsial Humor *Affiliative* dengan Perilaku *Cyberbullying*

Variabel yang diuji	Variabel yang dikontrol	Correlation	Significance (2-tailed)	Ket.
Humor Affiliative - Cyberbullying	Humor Aggressive & Humor Self-Enhancing & Humor Self-Defeating	-.204	.000	Signifikan

Hasil uji korelasi parsial antara gaya humor *affiliative* dan perilaku *cyberbullying* mendapatkan koefisien korelasi sebesar -0,204 dengan nilai signifikansi 0,00. Dengan demikian, nilai signifikansi hasil uji berarti lebih rendah dari α 0.05, sehingga hipotesis diterima. Arah korelasi kedua variabel bersifat negatif. Artinya, semakin tinggi skor humor *affiliative*, semakin rendah skor perilaku *cyberbullying* remaja.

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi Parsial Humor Aggressive dengan Perilaku *Cyberbullying*

Variabel yang diuji	Variabel yang dikontrol	Correlation	Significance (2-tailed)	Ket.
Humor Aggressive - Cyberbullying	Humor Affiliative & Humor Self-Enhancing & Humor Self-Defeating	.517	.000	Signifikan

Hasil uji korelasi parsial antara gaya humor *aggressive* dan perilaku *cyberbullying* mendapatkan koefisien korelasi sebesar 0,517 dengan nilai signifikansi 0,00. Dengan demikian, nilai signifikansi hasil uji berarti lebih rendah dari α 0.05, sehingga hipotesis diterima. Arah korelasi kedua variabel bersifat positif. Artinya, semakin tinggi skor humor *aggressive*, semakin tinggi pula skor perilaku *cyberbullying* remaja.

Tabel 6. Hasil Uji Korelasi Parsial Humor Self-Enhancing dengan Perilaku *Cyberbullying*

Variabel yang diuji	Variabel yang dikontrol	Correlation	Significance (2-tailed)	Ket.
Humor Self-Enhancing - Cyberbullying	Humor Affiliative & Humor Aggressive & Humor Self-Defeating	-.101	.052	Tidak Signifikan

Hasil uji korelasi parsial antara gaya humor *self-enhancing* dan perilaku *cyberbullying* mendapatkan koefisien korelasi sebesar -0,101 dengan nilai signifikansi 0,52. Dengan demikian, nilai signifikansi hasil uji lebih tinggi dari α 0.05, sehingga hipotesis ditolak. Ini berarti gaya humor *self-enhancing* tidak berkorelasi dengan perilaku *cyberbullying* remaja.

Tabel 7. Hasil Uji Korelasi Parsial Humor Self-Defeating dengan Perilaku Cyberbullying

Variabel yang diuji	Variabel yang dikontrol	Correlation	Significance (2-tailed)	Ket.
Humor Self-Defeating - Cyberbullying	Humor Affiliative & Humor Aggressive & Humor Self-Enhancing	.090	.082	Tidak Signifikan

Hasil uji korelasi parsial antara gaya humor *self-defeating* dan perilaku *cyberbullying* mendapatkan koefisien korelasi sebesar 0,090 dengan nilai signifikansi 0,82. Dengan demikian, nilai signifikansi hasil uji lebih tinggi dari α 0.05, sehingga hipotesis ditolak. Ini berarti gaya humor *self-defeating* tidak berkorelasi dengan perilaku *cyberbullying* remaja.

Pembahasan

Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar atau sebanyak 277 remaja di kota Makassar dan sekitarnya memiliki perilaku *cyberbullying* yang tergolong sedang dengan persentase sebesar 65.95%. Remaja sebanyak 71 orang tergolong pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 16.90% dan sebanyak 72 pada kategori rendah dengan persentase sebesar 17.14%. Hal tersebut menunjukkan bahwa remaja di Kota Makassar memiliki kecenderungan untuk melakukan tindakan *cyberbullying*. Brequet (Pandie & Weismann, 2016) mengemukakan bahwa *cyberbullying* merupakan tindakan mengancam yang dilakukan oleh pelaku dengan tujuan menghina dan merendahkan korban melalui perangkat teknologi.

Gaya humor *affiliative* pada hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar atau sebanyak 294 subjek termasuk ke dalam kategori sedang dengan presentase sebesar 70.00%. Gaya humor *aggressive* pada hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar atau sebanyak 303 subjek termasuk ke dalam kategori sedang dengan presentase 72.14%. Gaya humor *self-enhancing* pada hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar atau sebanyak 316 subjek termasuk ke dalam kategori sedang dengan persentase 75.24%. Gaya humor *self-defeating* pada hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar atau sebanyak 283 subjek termasuk ke dalam kategori sedang dengan presentase 67.38%. Ditinjau dari penjelasan teori tipe humor dari Martin, Puhlik-Doris, Larsen, Gray, dan Weir (2003), maka tampaknya remaja di Kota Makassar dan sekitarnya lebih cenderung menggunakan humor *adaptive* daripada *maladaptive*. Gaya humor *adaptive-affiliative* digunakan tujuan positif, yaitu menghibur diri sendiri dan orang lain, sementara gaya humor *adaptive-self-enhancing* digunakan sebagai strategi *coping* ketika berada dalam keadaan stres atau sedang menghadapi masalah. Kecenderungan menggunakan gaya humor *maladaptive*, baik untuk menyerang dan merendahkan orang lain (humor *aggressive*) maupun merendahkan diri sendiri (humor *self-defeating*) cenderung lebih rendah ketimbang dua gaya humor *adaptive*.

Hasil uji hipotesis memperlihatkan bahwa gaya humor *affiliative* berhubungan secara negatif dengan perilaku *cyberbullying*. Artinya, semakin tinggi gaya humor *affiliative* pada diri remaja makin rendah kecenderungan mereka melakukan perilaku *cyberbullying* pada orang lain. Sebaliknya, makin rendah gaya humor *affiliative* remaja, makin tinggi kecenderungan mereka melakukan perilaku *cyberbullying* pada orang lain. Hasil penelitian ini berbeda dengan temuan dari Qodir, Diponegoro, dan

Safaria (2019) yang tidak menemukan adanya hubungan signifikan gaya humor *affiliative* dengan perilaku *cyberbullying* pada siswa SMA di Palangkaraya.

Adanya hubungan negatif antara gaya humor *affiliative* dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di wilayah Makassar dan sekitarnya dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, motivasi dibalik tindakan *cyberbullying*, yaitu kurang percaya diri atau keinginan untuk merasa lebih unggul dari yang lain, keinginan untuk mengendalikan, dan untuk membalas dendam (Smith, dkk dalam Ferrara, dkk, 2018); kedua, di sisi lain, humor *affiliative* dimotivasi oleh keinginan menceritakan dan berbagi hal-hal lucu untuk membuat orang lain tertawa. Remaja membuat lelucon untuk tujuan positif, yaitu menghibur diri sendiri dan orang lain (Martin, Puhlik-Doris, Larsen, Gray, & Weir, 2003). Dengan demikian, arah motivasi dilakukannya kedua jenis perilaku tersebut cenderung bersifat berlawanan. Remaja dengan gaya humor *affiliative* cenderung mengarahkan candaannya ke tujuan positif yang bersifat menghibur, dan menghindari candaan-candaan bersifat menyerang dan merugikan orang lain.

Hasil uji hipotesis memperlihatkan bahwa gaya humor *aggressive* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan perilaku *cyberbullying*. Artinya, semakin tinggi gaya humor *aggressive* pada diri remaja semakin tinggi pula kecenderungan mereka melakukan perilaku *cyberbullying* pada orang lain. Sebaliknya, semakin rendah gaya humor *aggressive* remaja, semakin rendah pula kecenderungan untuk melakukan perilaku *cyberbullying* pada orang lain. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari (2016) pada remaja Turki, serta hasil penelitian Qodir, Diponegoro, dan Safaria (2019) pada siswa SMA di Palangkaraya. Adanya hubungan positif variabel gaya humor *aggressive* dengan variabel perilaku *cyberbullying* berkaitan erat dengan dinamika perilaku yang ditimbulkan oleh tipe gaya humor ini. Individu dengan tipe humor *aggressive* cenderung menggunakan menggunakan humor untuk merendahkan orang lain atau memuaskan diri sendiri sehingga membuat orang lain menjadi bahan tertawaan dan ejekan (Martin, Puhlik-Doris, Larsen, Gray, & Weir, 2003). Dengan demikian, wujud humor yang dilakukannya di platform media sosial cenderung merundung (*cyberbullying*) orang lain.

Hasil penelitian ini tidak menemukan adanya hubungan signifikan antara gaya humor *self-enhancing* dengan perilaku *cyberbullying*. Temuan ini tidak sejalan dengan hasil penelitian Qodir, Diponegoro, dan Safaria (2019) yang menemukan adanya hubungan signifikan humor *self-enhancing* dengan perilaku *cyberbullying* pada siswa SMA di Palangkaraya. Martin Puhlik-Doris, Larsen, Gray, dan Weir (2003) mengemukakan bahwa orang dengan tipe humor ini menggunakan humor untuk mengatasi masalah dan stres, serta menggunakannya untuk meredakan perasaan negatif. Humor *self-enhancing* dimotivasi oleh keinginan mengembangkan diri sendiri sementara arah perilaku *cyberbullying* bersifat negatif yaitu menyerang dan merendahkan orang lain.

Hasil penelitian ini juga tidak menemukan adanya hubungan signifikan humor *self-defeating* dengan perilaku *cyberbullying*. Temuan ini tidak sejalan dengan hasil penelitian Qodir, Diponegoro, dan Safaria (2019) dan penelitian Sari (2016). Kedua penelitian tersebut menemukan adanya hubungan positif humor *self-defeating* dengan perilaku *cyberbullying*. Secara konseptual tidak ditemukan arah penjelasan yang bisa menunjukkan kesearahan antara humor *self-defeating* dan perilaku *cyberbullying*. Martin, Puhlik-Doris, Larsen, Gray, dan Weir (2003) mengemukakan bahwa humor *self-defeating* terjadi ketika humor digunakan untuk merendahkan dan meremehkan diri sendiri untuk membuat orang lain tertawa. Humor *self-defeating* mencederungkan individu menempatkan diri sebagai objek candaan orang

lain sementara perilaku *cyberbullying* mencederungkan individu bersifat menyerang orang lain.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dibuatkan beberapa kesimpulan hasil penelitian, yaitu terdapat hubungan negatif yang signifikan antara gaya humor *affiliative* dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di kota Makassar, artinya semakin tinggi gaya humor *affiliative* maka semakin rendah perilaku *cyberbullying*, begitu pula sebaliknya. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara gaya humor *aggressive* dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di kota Makassar, artinya semakin tinggi gaya humor *aggressive* maka semakin tinggi pula perilaku *cyberbullying*, begitu pula sebaliknya. Tidak ada hubungan yang signifikan antara gaya humor *self-enhancing* dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di Kota Makassar, artinya tinggi-rendahnya humor *self-enhancing* tidak berhubungan dengan tinggi-rendahnya perilaku *cyberbullying* pada remaja. Tidak ada hubungan yang signifikan gaya humor *self-defeating* dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di kota Makassar, artinya tinggi-rendahnya humor *self-defeating* tidak berhubungan dengan tinggi-rendahnya perilaku *cyberbullying* pada remaja.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran, khususnya kepada peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian dengan topik yang sama, diharapkan dapat memperluas ruang lingkup populasi penelitian dan/atau melakukan dengan rancangan penelitian dan analisis yang berbeda. Saran lainnya juga diberikan kepada remaja agar lebih bijak dalam menggunakan media sosial, khususnya dalam mengungkapkan candaan kepada orang lain agar lebih banyak menggunakan candaan yang menghibur dan menghindari candaan yang bersifat menyerang dan merendahkan orang lain.

Referensi

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2018). Infografis penetrasi & perilaku pengguna internet Indonesia survei 2018.
- Dooley, J. J., Pyżalski, J., Cross, D. (2009). Cyberbullying versus face-to-face bullying. *Journal of Psychology*, 217(4), 182-188. doi:10.1027/0044-3409.217.4.182
- Ferrara, P., Ianniello, F., Villani, A., & Corsello, G. (2018). Cyberbullying a modern form of bullying: let's talk about this health and social problem. *Italian Journal of Pediatrics*, 44(14), 1-3. doi: 10.1186/s13052-018-0446-4
- Hunter, S. C., Fox, C. L., & Jones, S. E. (2019). Humor style similarity and difference in friendship dyads. *Journal of Adolescence*, 46, 30-37.
- Lee, J., Abell, N., & Holmes, J. L. (2015). Validation of Measures of Cyberbullying Perpetration and Victimization in Emerging Adulthood. *Research on Social Work Practice*, -(), 1-12. doi: 10.1177/1049731515578535
- Martin, R.A. (2007). *The psychology of humor: An Integrative Approach*. Sandiego, California: Elsevier Academic Press
- Martin, R. A., Puhlik-Doris, P., Larsen, G., Gray, J., & Weir, K. (2003). Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: development of the humor styles questionnaire. *Journal of Research in Personality*, 37(1), 48-75. doi:10.1016/S0092-6566(02)00534-2
- Merriam-Webster (2020). *Dictionary*. (online) Retrieved from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/humor>, 19

Desember 2020.

- Pandie, M. M., & Weismann, I. T. J. (2016). Pengaruh cyberbullying di media sosial terhadap perilaku reaktif sebagai pelaku maupun sebagai korban cyberbullying pada siswa kristen smp nasional Makassar. *Jurnal Jaffray*, 14(1), 43-62.
- Pratiwi, M. D. (2011). *Faktor-Faktor yang mempengaruhi cyberbullying pada remaja*. Paper seminar dan workshop APSIFOR Indonesia, Semarang, Indonesia.
- Qodir, A., Diponegoro, A. M., & Safaria, T. (2019). Cyberbullying, happiness, and style of humor among perpetrators: Is there a relationship?. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(3), 200-206.
- Sari, S. V. (2016). Was it just joke, Cyberbullying perpetrations and their styles of humor. *Computers in Human Behavior*, 54, 555-559.
- Sartana, & Afriyeni, N. (2017). Perundungan maya (cyberbullying) pada remaja awal. *Jurnal Psikologi Insight*, 1(1), 25-39.
- Sasangka, R. B. A. (2019). *UNICEF: Kekerasan Online Dialami 70 Persen Remaja*. (<https://news.solopos.com/read/20190207/497/970184/unicef-kekerasan-online-dialami-70-persen-remaja>. Diakses pada 15 April 2019)
- Satalina, D. (2014). Kecenderungan perilaku cyberbullying ditinjau dari tipe kepribadian ekstrover dan introver. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 2(2), 294-310. issn: 2301-8267.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Syaputri, I. K. (2018). Internet case: mengkaji makna cyberbullying. *Jurnal Ilmiah Syi'ar*, 18(1), 39-55.