

## Pengaruh Kesepian Terhadap Agresivitas Verbal di Media Sosial Pada Mahasiswa Universitas Mulawarman

Adjie Pratama Wahyudi<sup>1</sup>, Lisda Sofia<sup>2</sup>, Andreas Agung Kristanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Department of Psychology, Faculty of Social and Political Sciences  
University of Mulawarman, Samarinda

Article Info	ABSTRACT
<p><b>Article history:</b> Received 25/01/2022 Revised 15/02/2022 Accepted 02/03/2022</p> <hr/> <p><b>Keywords:</b> Verbal aggression; Loneliness; Social media</p>	<p>The advancement of technologies and the internet not only bring positive impacts but also the negative ones. The emergence of an attitude of aggression in cyberspace in a form of making posts with negative conotation is one form of this negative impact. This attitude is driven by several things, one of which is the level of loneliness felt by individuals. This study aims to determine the effect of loneliness towards verbal aggression in Mulawarman University students. The subjects of this study were 150 students of Mulawarman University who were selected using purposive sampling technique. The measuring instruments used in this study are using verbal aggression scale and loneliness scale and then analyzed using the Kendall tau analysis resulting in the value of <math>r = 0.642</math> and <math>p = 0.000 &lt; 0.05</math>. These results indicate that there is an influence between loneliness towards verbal aggression on social media in Mulawarman University students.</p>

ABSTRAK	Kata kunci
<p>Perkembangan teknologi dan internet tidak hanya membawa dampak positif namun juga membawa dampak negatif. Munculnya sikap agresi di dunia maya seperti melakukan unggahan dengan konotasi negatif merupakan salah satu bentuk dampak negatif tersebut. Sikap ini didorong adanya beberapa hal, salah satunya ialah tingkat kesepian individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kesepian terhadap agresivitas verbal pada Mahasiswa Universitas Mulawarman. Subjek penelitian ini adalah 150 mahasiswa Universitas Mulawarman yang dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala agresivitas verbal dan skala kesepian kemudian dianalisis menggunakan uji Kendall tau menghasilkan nilai <math>r</math> hitung = 0.642 dan <math>p=0.000 &lt; 0.05</math>. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kesepian terhadap agresivitas verbal di media sosial pada mahasiswa Universitas Mulawarman.</p>	<p>Agresi verbal; Kesepian; Media sosial</p>

**Corresponding Author :**

**Adjie Pratama Wahyudi**  
Program Studi Psikologi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Mulawarman  
Email : [pratamaadjie60@gmail.com](mailto:pratamaadjie60@gmail.com)

## LATAR BELAKANG

Dunia tengah memasuki era global di mana teknologi berkembang pesat seiring dengan hadirnya internet. Media sosial sebagai salah satu produk dari berkembangnya dunia teknologi memberikan berbagai kemudahan dalam ranah komunikasi. Negara Indonesia adalah salah satu negara dengan jumlah penduduk terbesar di dunia pada posisi ke empat dengan total penduduk mencapai total 275 juta jiwa (Worldometers, 2020). Dilansir dari artikel detik.com terdapat sebanyak 202,6 juta pengguna internet di Indonesia dan 170 juta diantaranya adalah pengguna aktif media sosial. Namun, selain memberikan kontribusi positif perkembangan media sosial juga menimbulkan dampak negatif seperti munculnya tindakan agresif di dunia maya (Haryanto, 2021).

Myers (2010) mendefinisikan agresivitas sebagai sebuah perilaku yang bertujuan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik atau verbal. Pendapat lain mengatakan agresi didefinisikan sebagai tindakan yang secara aktif melakukan sesuatu tidak menyenangkan untuk orang lain, perilaku agresif dapat digambarkan dalam berbagai bentuk mulai dari verbal yang dirancang untuk menyakiti secara psikologis atau fisik yang ditujukan untuk melukai.

Kemudian di Indonesia sendiri peristiwa agresi verbal di media sosial seringkali terjadi, seperti contohnya pada awal tahun 2020 dimana Reemar Martin artis TikTok asal Filipina dirundung oleh netizen Indonesia yang mayoritas adalah perempuan.

Alasan yang melatarbelakangi ujaran kebencian maupun perundungan ini dilakukan terhadap Reemar Martin karena netizen menganggap bahwa ia terlalu disukai oleh kalangan pria tanah air.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Berkowitz (2003) bahwa salah satu aspek

dari agresi ialah sebagai bentuk pertahanan diri atau mempertahankan ego dari rasa frustrasi yang diakibatkan oleh faktor luar. Agresi verbal sering dikaitkan dengan tindakan cyberbullying. Namun terdapat perbedaan antara cyberbullying dengan agresi verbal yang dilakukan di media sosial. (Kowalski dkk (2012) mengutarakan bahwa *cyberbullying* dikategorikan sebagai tindakan abusif yang mempergunakan teknologi sebagai medianya, hal ini termasuk *flaming*, *harassment*, *denigration*, *impersonation*.

Sedangkan agresi verbal sendiri mengacu pada tindakan menyakiti orang lain dengan kata-kata daripada tindakan fisik, seperti mengolok atau memberikan ancaman dengan menggunakan kata-kata tidak pantas. Agresi verbal dapat dilakukan secara langsung ataupun melalui media elektronik, seperti via *chat* (Rösner & Krämer, 2016). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya agresi verbal termasuk kedalam tindakan *cyberbullying* namun dalam lingkup yang lebih kecil yakni kategori *flaming* dan *harassment*.

Peneliti kemudian melakukan survei mengenai kecenderungan agresi verbal di media sosial berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Berkowitz (2003). Survei dilakukan dengan menggunakan media digital berupa *google form* yang disebarluaskan melalui media sosial dan diisi oleh 103 partisipan. Kemudian didapatkan hasil yakni 99% responden merupakan pengguna aktif media sosial dan 54,4% pernah meninggalkan komentar negatif melalui media sosial. Item pernyataan yang mewakili aspek pertahanan diri, mendapat skor diatas 50% pada jawaban ya. Hal ini menunjukkan responden melancarkan agresi karena adanya gangguan dari luar yang menyebabkan insecurities.

Kemudian sebagian besar responden merasakan perasaan lega setelah

meninggalkan komentar negatif di media sosial. Selanjutnya pada item yang mewakili aspek egosentris masing-masing mendapat skor 53,4% dan 45,6%. Kemudian pada pernyataan mengenai aspek superioritas. Sebagian besar responden tidak menunjukkan adanya perasaan melebihi orang lain, namun menurut Berkowitz (2003) superioritas berpengaruh pada tingkat agresi tergantung pada situasi maupun bagaimana individu menilai rasa frustrasi pada kondisi tertentu.

Banyak hal yang mendasari seseorang bersikap agresif di dunia maya terutama pada platform media sosial. Pada penelitian yang dilakukan oleh Schoffstall & Cohen (2011) pada 192 siswa sekolah menengah di Amerika menunjukkan bahwa sikap agresi yang ditunjukkan oleh para siswa berkorelasi secara positif terhadap kesepian dan intensitas penggunaan media sosial. Semakin lama siswa menggunakan media sosial maka kecenderungan untuk bersikap agresif semakin tinggi. Begitu pula ketika siswa menunjukkan kecenderungan kesepian kemudian bermain media sosial, maka individu cenderung bersikap agresif.

Bruno (2000) mendefinisikan kesepian sebagai suatu keadaan mental dan emosional yang dicirikan oleh adanya perasaan terasing dan kurangnya hubungan yang bermakna dengan orang lain. Definisi tersebut juga didukung oleh Brehm dkk (2002) yang mendefinisikan kesepian sebagai perasaan kurang dalam hal hubungan sosial yang diakibatkan ketidakpuasan dengan hubungan sosial yang ada tersebut.

Peneliti kemudian melakukan survei terkait tingkat kesepian pada pengguna media sosial. Setiap item kesepian dibuat berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Russell (1997). Survei dilakukan dengan menggunakan media digital berupa *google form* dan disebar melalui media sosial dan diisi oleh 103 partisipan.

Kemudian didapatkan hasil pada item yang mewakili aspek *personality* dari variabel kesepian mendapat skor masing-masing 39,8% dan 60,2%. Selanjutnya pada aspek *social desirability* sebagian besar responden menunjukkan adanya keinginan untuk merubah aspek tertentu dalam hidupnya. Pada yang mewakili aspek depresi responden sebagian besar juga merasa adanya tekanan dan ketidakpuasan dalam hidupnya. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pengguna sosial media mengalami rasa kesepian dan sebagian besar dipengaruhi ketidakpuasan terhadap hal tertentu dalam hidupnya.

Kesepian merupakan sebuah pengalaman subjektif atau perasaan negatif yang tidak menyenangkan kemudian menyebabkan kualitas dan kuantitas hubungan sosial seorang individu mengalami penurunan secara signifikan (Perlman & Peplau, 1998). Pada penelitian yang dilakukan oleh Jin (2013) individu dengan kecenderungan kesepian memiliki karakteristik atau sikap tertentu ketika membuat postingan di media sosial. Pada penelitian ini disebutkan bahwasanya individu cenderung membuat unggahan yang sifatnya *negative self-disclosure*, yakni unggahan terkait pengungkapan diri yang di dalamnya terkandung ide, perasaan, aspirasi, tujuan, mimpi, rasa takut serta hal-hal yang disukai maupun tidak disukai namun dalam konteks negatif.

Maka agresi verbal yang dilakukan oleh individu yang mengalami kesepian di media sosial cenderung mengarah pada *negative self-disclosure* terutama yang berkaitan dengan ketidakpuasan individu terhadap aspek kehidupannya yang tidak sesuai dengan pengharapannya.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Masui (2019) kepada 513 subjek didapatkan hasil bahwasanya kesepian memiliki efek yang signifikan

sebagai salah satu dasar dari agresi di media sosial berupa trolling. Dalam penelitian ini juga disebutkan bahwa kesepian adalah penghubung antara sifat-sifat lain yang berhubungan dengan internet trolling.

Berdasarkan berbagai uraian permasalahan diatas, maka penulis merasa sangat penting dan menarik untuk dilakukan penelitian yang membahas mengenai pengaruh kesepian terhadap agresivitas verbal di media sosial pada mahasiswa Universitas Mulawarman.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, yaitu penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2010). Peneliti kemudian menyebarkan instrumen pengukuran kepada subjek dengan kriteria yang telah ditentukan, hasil dari jawaban subjek tersebut kemudian diolah dalam bentuk angka untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kesepian terhadap tingkat agresi verbal di media sosial.

### Subjek Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah sebanyak 29.017 mahasiswa Universitas Mulawarman. Kemudian jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus slovin dan didapatkan hasil, bahwa sample yang digunakan adalah sebanyak 100 subjek. Selanjutnya, teknik pemilihan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel non-probabilitas

dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan beberapa pertimbangan karakteristik tertentu (Sugiyono, 2013). Kriteria subjek adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa
2. Berstatus mahasiswa aktif di Universitas Mulawarman
3. Berusia 18-25 tahun
4. Pernah meninggalkan komentar bernada negatif di media sosial

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui alat pengukuran atau instrumen. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari dua skala yaitu skala agresivitas verbal yang berisi 24 item pernyataan yang disusun berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Berkowitz (2003) dengan nilai reliabilitas sebesar 0.907 dan skala kesepian yang terdiri atas 24 item pernyataan yang disusun berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Russel dkk (dalam Brehm dkk, 2002) dengan nilai reliabilitas sebesar 0.929. Skala yang digunakan adalah *likert*, tipe ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang mengenai fenomena sosial (Sugiyono, 2013).

### Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji *Kendall Tau* dan *Kendall Tau* parsial. Sebelum dilakukan analisa data, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang meliputi normalitas dan linearitas. Keseluruhan analisis data menggunakan program SPSS versi 25.0 for windows.

## HASIL PENELITIAN

### Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Frekuensi	Persentase
1	18-19 tahun	6	4%

2	20-21 tahun	75	50%
3	22-23 tahun	64	42.7%
4	24-25 tahun	5	3.3%
<b>Total</b>		<b>150</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa subjek dalam penelitian ini didominasi oleh responden dengan usia 20-

21 tahun, yaitu sebanyak 75 subjek dengan presentase sebesar 50%.

**Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki-laki	62	41.3%
2	Perempuan	88	58.7%
<b>Total</b>		<b>150</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa subjek dalam penelitian ini didominasi oleh remaja berjenis kelamin

perempuan, yaitu sebanyak 88 subjek dengan presentase sebesar 58.7%.

**Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Usia**

No	Usia	Frekuensi	Persentase
1	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	23	15.3
2	Ekonomi dan Bisnis	21	14
3	Pertanian	3	2
4	Kehutanan	3	2
5	Keguruan dan Ilmu Pendidikan	7	4.7
6	Perikanan dan Ilmu Kelautan	1	0.7
7	Hukum	4	2.7
8	Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam	14	9.3
9	Teknik	41	27.3
10	Kedokteran	14	9.3
11	Farmasi	7	4.7
12	Kesehatan Masyarakat	3	2
13	Ilmu Budaya	9	6
<b>Total</b>		<b>150</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa subjek dalam penelitian ini didominasi oleh responden yang berasal dari

fakultas teknik, yaitu sebanyak 41 subjek dengan presentase sebesar 27.3%.

## Hasil Uji Asumsi

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

Variabel	Kolmogorov-Smirn 'gov	P	Keterangan
Agresivitas verbal	0.229	0.000	Tidak Normal
Kesepian	0.199	0.000	Tidak Normal

Berdasarkan tabel 4, maka dapat diketahui bahwa sebaran data variabel agresivitas verbal dan kesepian berdistribusi

tidak normal dengan nilai signifikansi kedua variabel  $p < 0.05$ .

**Tabel 5. Hasil Uji Linearitas Hubungan**

Variabel	F Hitung	F Tabel	P	Keterangan
Agresivitas verbal - Kesepian	2.878	3.94	0.000	Tidak Linear

Berdasarkan tabel 5, maka dapat diketahui bahwa terjadi hubungan yang tidak linear antara variabel agresivitas verbal

dengan kesepian dilihat dari hasil perhitungan yang menunjukkan nilai F hitung  $<$  F tabel dan nilai  $p < 0.05$ .

### Hasil Uji Hipotesis

**Tabel 6. Hasil Uji Kendall Tau**

Faktor	r hitung	r tabel	Sig
Agresivitas verbal - Kesepian	0.642	0.197	0.000

Berdasarkan hasil uji asumsi maka digunakan statistik non-parametrik guna menentukan hipotesis penelitian, pada tabel 6 dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara agresivitas verbal dengan kesepian.

Hal dapat dilihat dari hasil nilai r hitung = 0.642 dan  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini adalah  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### Hasil Uji Analisis Kendall Tau Parsial

**Tabel 7. Hasil Analisis Parsial terhadap Pertahanan Diri (Y1)**

Faktor	r hitung	r tabel	Sig
Personality( $X_1$ )	<b>0.333</b>	0.197	<b>0.000</b>
Social Desirability( $X_2$ )	<b>0.402</b>	0.197	<b>0.000</b>
Depresi( $X_3$ )	<b>0.336</b>	0.197	<b>0.000</b>

Berdasarkan hasil perhitungan secara parsial pada tabel 7, dapat diketahui bahwa tiap aspek dari variabel kesepian memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aspek agresivitas verbal yakni pertahanan diri. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai r hitung  $>$  r

tabel dan  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) selanjutnya, aspek *social desirability* memiliki nilai yang lebih besar sehingga pengaruh yang dimiliki sedikit lebih kuat dibanding aspek yang lain.

**Tabel 8. Hasil Analisis Parsial terhadap Perlawanan Disiplin (Y2)**

Faktor	r hitung	r tabel	Sig
Personality( $X_1$ )	<b>0.407</b>	0.197	<b>0.000</b>
Social Desirability( $X_2$ )	<b>0.469</b>	0.197	<b>0.000</b>
Depresi( $X_3$ )	<b>0.416</b>	0.197	<b>0.000</b>

Berdasarkan hasil perhitungan secara parsial pada tabel 8, dapat diketahui bahwa tiap aspek dari variabel kesepian memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aspek

agresivitas verbal yakni perlawanan disiplin. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai r hitung  $>$  r tabel dan  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) selanjutnya, aspek *Social desirability* memiliki nilai yang

lebih besar sehingga pengaruh yang dimiliki sedikit lebih kuat dibanding aspek yang lain.

**Tabel 9. Hasil Analisis Parsial terhadap Egosentrisme (Y3)**

Faktor	r hitung	r tabel	Sig
Personality( $X_1$ )	<b>0.444</b>	0.197	<b>0.000</b>
Social Desirability( $X_2$ )	<b>0.421</b>	0.197	<b>0.000</b>
Depresi( $X_3$ )	<b>0.391</b>	0.197	<b>0.000</b>

Berdasarkan hasil perhitungan secara parsial pada tabel 9, dapat diketahui bahwa tiap aspek dari variabel kesepian memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aspek agresivitas verbal yakni egosentrisme. Hal ini

dapat dilihat dari hasil nilai r hitung > r tabel dan  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) selanjutnya, aspek *Personality* memiliki nilai yang lebih besar sehingga pengaruh yang dimiliki sedikit lebih kuat dibanding aspek yang lain.

**Tabel 10. Hasil Analisis Parsial terhadap Superioritas (Y4)**

Variabel	r hitung	r tabel	Sig
Personality( $X_1$ )	<b>0.515</b>	0.197	<b>0.000</b>
Social Desirability( $X_2$ )	<b>0.463</b>	0.197	<b>0.000</b>
Depresi( $X_3$ )	<b>0.480</b>	0.197	<b>0.000</b>

Berdasarkan hasil perhitungan secara parsial pada tabel 10, dapat diketahui bahwa tiap aspek dari variabel kesepian memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aspek agresivitas verbal yakni superioritas. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai r hitung > r tabel dan  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) selanjutnya, aspek *Personality* memiliki nilai yang lebih besar sehingga pengaruh yang dimiliki sedikit lebih kuat dibanding aspek yang lain.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan menggunakan uji analisis *kendall tau* didapatkan nilai sig atau nilai P adalah 0.000 lebih kecil dibandingkan 0.05 dan nilai  $r = 0.642$ . Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis H1 dalam penelitian ini diterima dan H0 ditolak, artinya terdapat pengaruh kesepian terhadap agresivitas verbal di media sosial pada mahasiswa Universitas Mulawarman. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh Masui

(2019) yang menunjukkan bahwa kesepian merupakan salah satu penghubung dalam hal munculnya tindakan agresi di dunia maya berupa *internet trolling* atau tindakan yang dilakukan seseorang secara sengaja dengan cara membuat unggahan provokatif dengan tujuan membuat orang tersebut kesal atau marah. Selanjutnya, individu dengan tingkat kesepian tinggi cenderung melampiaskan amarahnya pada saat menggunakan media sosial dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor tersebut adalah intensitas penggunaan media sosial. Pada penelitian yang dilakukan oleh Schoffstall & Cohen (2011) didapatkan hasil bahwa individu yang menghabiskan sebagian besar waktunya bermain media sosial akan cenderung rentan terlibat dengan tindakan agresi dunia maya. Kemudian, ketika individu lebih sering terlibat atau melihat tindakan agresi di dunia maya tingkat kesepian yang mereka rasakan turut meningkat disertai dengan adanya penurunan harga diri.

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Rösner & Krämer (2016) disebutkan individu menjadi agresif ketika berinteraksi di dunia

maya disebabkan oleh adanya pengaruh dari individu lain. Ketika individu melihat seseorang berkomentar atau melakukan unggahan menggunakan kata-kata kasar atau dengan konotasi negatif, maka individu cenderung akan membalas dengan hal yang sama. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan subjek AR, ia akan cenderung membalas ketika ia melihat ada individu lain yang menghina idolanya dengan hinaan yang lain.

Dari saling membalas hinaan inilah biasanya masalah akan semakin membesar hingga ada yang menengahi atau salah satu individu mengalah. Sikap yang ditunjukkan AR juga sejalan dengan salah satu faktor yang menyebabkan agresi menurut Sears dkk (2006) yakni adanya serangan dari orang lain yang kemudian memicu individu untuk kembali membalas serangan tersebut.

Zimmerman & Ybarra (2016) dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa anominitas yang disediakan oleh banyak platform media sosial turut mendorong munculnya tindakan agresi di dunia maya. Subjek yang terlibat dalam penelitian yang dilakukan tersebut menunjukkan tingkatan yang lebih tinggi untuk melakukan tindakan agresi (menghina orang lain, menggunakan bahasa yang lebih kasar) sebagai akibat dari lingkungan yang anonim.

Faktor lain mengapa terdapat pengaruh antara kesepian terhadap agresivitas verbal dapat dilihat dari jumlah responden yang mengikuti penelitian adalah mayoritas perempuan dengan jumlah 88 responden. Melalui penelitiannya, Alizamar dkk (2018) menemukan bahwa terdapat perbedaan antara metode yang digunakan laki-laki dan perempuan ketika melampiaskan kemarahannya. Pada laki-laki sebagian besar melampiaskan kemarahan melalui

agresi secara fisik (memukul, menendang, mendorong) sedangkan pada perempuan umumnya melampiaskan kemarahannya melalui agresi secara verbal (gosip, mengajak untuk melakukan pengucilan, menyebarkan rumor tidak benar).

Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Wedaloka & Turnip (2019) disebutkan bahwa perempuan merasakan tingkat kesepian lebih tinggi daripada laki-laki. Selanjutnya, pada penelitian yang sama disebutkan juga bahwa pada perempuan memiliki kebutuhan afeksi yang lebih kompleks sehingga menjalin hubungan secara eksklusif dengan satu orang saja tidak cukup.

Hal ini sejalan dengan faktor yang dapat memicu kesepian menurut Brehm dkk (2002) yakni hubungan yang tidak memenuhi syarat, suatu hubungan harus memenuhi beberapa prasyarat tertentu untuk menghindari kerenggangan dan munculnya rasa kesepian. Media sosial kemudian menjadi tempat yang tepat bagi sebagian orang untuk melepaskan rasa sepi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Eraslan & Kukuoglu (2019) disebutkan bahwa individu menjadikan media sosial sebagai sarana untuk membentuk kelompok serta mengatasi rasa kesepian.

Namun, media sosial sendiri juga dapat memberikan dampak berupa peningkatan rasa kesepian yang dirasakan individu. Dalam penelitiannya Fox (2019) mengemukakan bahwa media sosial dapat meningkatkan tingkat kesepian yang dirasakan oleh individu ketika mereka terekspos atau melihat konten dan unggahan yang sifatnya negatif atau berupa bullying.

Selain itu, konten-konten atau unggahan yang sifatnya terlalu menggambarkan gaya hidup tertentu juga dapat memicu peningkatan kesepian. Seperti misalnya ketika individu melihat unggahan orang lain yang terlihat lebih bahagia dan menyenangkan daripada hidupnya yang kemudian mengubah gambaran hidup individu dan menjadikan individu kurang



bahagia dengan kehidupannya sendiri (Fox, 2019).

Hal ini yang kemudian dapat memicu adanya tindakan agresi oleh individu di dunia maya sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Russel (dalam Brehm dkk, 2002) mengenai aspek kesepian yakni *social desirability*. Ketika individu memiliki standar tertentu mengenai kehidupan sosialnya, namun hal tersebut tidak dapat dipenuhi oleh individu maka dapat memicu rasa kesepian yang berujung pada frustrasi. Sears dkk (2006) mengemukakan bahwa rasa frustrasi merupakan salah satu pencetus atau alasan tindakan agresi yang dilakukan oleh individu.

Eraslan & Kukuoglu (2019) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media sosial memberikan kesempatan bagi individu untuk bersikap secara kasar dan agresif tanpa harus mempertanggungjawabkannya secara langsung. Ruang lingkup yang diciptakan oleh internet menciptakan ruang bagi individu untuk bersikap pasif-agresif dan berlindung dibalik aturan privasi yang dibuat oleh pengembang agar tetap anonim dan lari dari tanggung jawab.

Berdasarkan perhitungan secara parsial terhadap setiap aspek, aspek *social desirability* memiliki nilai yang lebih besar dalam hal pengaruh terhadap aspek pertahanan diri dan perlawanan disiplin. Selanjutnya pada aspek egosentrisme dan superioritas didapatkan hasil bahwa aspek *personality* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap egosentrisme dan superioritas. Menurut Brehm dkk (2002) kepribadian individu menentukan bagaimana individu bersikap dan berpikir dalam hal membentuk hubungan dengan orang lain. Sehingga rasa egosentrisme dan superioritas yang menjadi latarbelakang munculnya sikap agresi dipengaruhi oleh *personality* atau kepribadian individu itu sendiri dan

bagaimana cara individu menyikapi individu yang lainnya.

Penelitian ini tidak lepas dari kekurangan, keterbatasan yang dialami ialah responden terpusat pada fakultas dan rentang usia tertentu. Selain itu, peneliti merasa alat ukur yang digunakan bisa dibuat dengan lebih baik. Selanjutnya sebagian besar responden yang terlibat dalam *screening* tidak kembali mengisi skala yang digunakan dalam uji hipotesis. Peneliti juga mendapati adanya ketidaknormalan data, hal ini dapat disebabkan oleh adanya item yang bersifat *normative* sehingga responden cenderung memilih satu jawaban saja.

Kemudian peneliti juga tidak bisa mengawasi responden secara langsung sehingga pada beberapa respon jawaban ditemukan adanya jawaban berpola dan bernilai konstan. Pemberlakuan masa PPKM ketika dilakukannya penelitian ini juga dapat mempengaruhi jawaban responden. Terutama pada skala kesepian terlebih pada responden yang sudah lama berdiam di rumah dan hanya memiliki sedikit interaksi sosial dengan orang lain.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh kesepian terhadap agresivitas verbal pada mahasiswa Universitas Mulawarman Samarinda. Kemudian hasil perhitungan yang didapatkan bernilai positif, hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kesepian pada subjek maka akan semakin tinggi agresivitas verbal yang ditunjukkan.

## SARAN

Berdasarkan penelitian dan hasil yang telah didapatkan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengguna media sosial disarankan untuk menghindari menyaksikan atau

berinteraksi dengan konten atau unggahan yang memicu timbulnya perasaan kurang mengenakan seperti perasaan kecewa ataupun amarah terhadap orang lain maupun diri sendiri. Individu juga diharapkan secara aktif mencari bantuan baik yang bersifat profesional maupun kepada orang terdekat ketika merasa memiliki masalah yang dirasa terlalu berat untuk diselesaikan sendiri.

2. Bagi lingkungan di sekitar pengguna media sosial yang juga secara aktif menggunakan media sosial, diharapkan secara proaktif memantau individu dengan kecenderungan kesepian maupun yang tidak agar tidak terlibat agresi secara online, baik dengan cara melakukan pendampingan atau pemantauan aktivitas individu secara online maupun secara aktif melakukan pendekatan di dunia nyata terkait apakah individu memiliki permasalahan atau kecemasan tertentu dalam kesehariannya.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti lebih lanjut dengan variabel yang sama sebaiknya meninjau lebih dalam mengenai skala yang akan digunakan serta mengurangi penggunaan skala dengan item pernyataan yang bersifat normatif dan mengarah pada satu jawaban saja. Kemudian mengusahakan untuk mendapat responden dari berbagai angkatan yang ada dan tidak terfokus pada angkatan atau jurusan tertentu saja. Selanjutnya meninjau jawaban yang didapatkan dari responden untuk menghindari adanya ketidaknormalan data yang disebabkan oleh jawaban berpola atau bernilai konstan. Memperoleh referensi penelitian yang berkaitan dengan variabel yang diteliti guna menunjang hasil penelitian dan hipotesis yang telah didapatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alizamar, A., Syahputra, Y., Afdal, A., Ardi, Z., & Trizeta, L. (2018). Differences in aggressive behavior of male and female students using Rasch stacking. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.24036/0051za0002>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik (edisi revisi)*. Bumi Aksara.
- Berkowitz, L. (2003). *Emotional Behavior*. Penerbit PPM.
- Brehm, S., Miller, R., Perlman, D., & Campbell, S. (2002). *Intimate Relationships*. McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages.
- Bruno, F. (2000). *Conquer Loneliness*. Gramedia Pustaka Utama.
- Eraslan, L., & Kukuoglu, A. (2019). Social relations in virtual world and social media aggression. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 11(2), 01–11.
- Fox, B. (2019). Emotions and loneliness in a networked society. In *Emotions and Loneliness in a Networked Society*. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-24882-6>
- Haryanto, A. (2021). *Pengguna Internet Indonesia Tembus 202,6 Juta*. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-5407210/pengguna-internet-indonesia-tembus-2026-juta>
- Jin, B. (2013). How lonely people use and perceive Facebook. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2463–2470. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.05.034>
- Kowalski, R., Limber, S., & Agatston, P. (2012). *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age (2nd Editio)*. Wiley-Blackwell.
- Masui, K. (2019). Loneliness moderates the relationship between Dark Tetrad personality traits and internet trolling. *Personality and Individual Differences*, 150(June), 109475.

- <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.06.018>
- Myers, D. G. (2010). *Social Psychology*, (10 Ed.). In McGraw-Hill. McGraw-Hill.
- Perlman, D., & Peplau, L. (1998). *Encyclopedia of Mental Health*. New York: Academic Press.
- Rösner, L., & Krämer, N. C. (2016). Verbal Venting in the Social Web: Effects of Anonymity and Group Norms on Aggressive Language Use in Online Comments. *Social Media and Society*, 2(3).  
<https://doi.org/10.1177/2056305116664220>
- Russell, D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (Version 3): Reliability, validity, and factor structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(1), 20–40.  
[https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601\\_2](https://doi.org/10.1207/s15327752jpa6601_2)
- Schoffstall, C. L., & Cohen, R. (2011). Cyber aggression: The relation between online offenders and offline social competence. *Social Development*, 20(3), 587–604.  
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2011.00609.x>
- Sears, D., Taylor, S., & Peplau, L. (2006). *Social Psychology 12th Edition*. Pearson Prentice Hall.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wedaloka, K. B., & Turnip, S. S. (2019). Gender differences in the experience of loneliness among adolescents in Jakarta. *HUMANITAS: Indonesian Psychological Journal*, 16(1), 33.  
<https://doi.org/10.26555/humanitas.v16i1.11311>
- Worldometers. (2020). *World Population*.  
<https://www.worldometers.info/world-population/#top20>
- Zimmerman, A. G., & Ybarra, G. J. (2016). Online aggression: The influences of anonymity and social modeling. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(2), 181–193.  
<https://doi.org/10.1037/ppm0000038>