

## Hubungan *Imaginary Audience* dan *Personal Fable* Terhadap Kecenderungan *Cyberbullying* Remaja

Mutia Mawardah<sup>1\*</sup>, Nurhanifah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang  
E-mail korespondensi: <sup>1\*</sup>mutia\_mawardah@binadarma.ac.id

---

**Keywords:** *cyberbullying tendencies, imaginary audience, personal fable*

### Abstract

The development of social media that is increasingly rapid among teenagers can be used as a communication tool that is easy to use and access, bringing new trends into society as a medium for carrying out online bullying or what is known as cyberbullying. The subjects of this study were students of SMP Negeri 4 Keluang. The number of samples are 131 student. The sampling technique of this research used probability sampling technique is simple random sampling. The results of this study indicate that there is a relationship between the imaginary audience and personal fable towards the cyberbullying tendency of teenagers at SMP Negeri 4 Keluang, which is indicated by the value of  $R = 0.800$  and  $p < 0.01$ , with an Adjust R Square value of 0.634 (63.4%). Separately, the imaginary audience has a positive relationship and has an influence with a correlation value ( $r$ ) = 0.406 and has an effective contribution of 0.158. The personal fable variable separately has a positive relationship and has an influence with a correlation value ( $r$ ) = 0.683 and has an effective contribution of 0.463.

---

---

**Kata kunci:** *imaginary audience, kecenderungan cyberbullying, personal fable*

### Abstrak

Perkembangan media sosial yang semakin pesat dikalangan remaja dapat dimanfaatkan sebagai alat komunikasi yang mudah digunakan dan diakses, membawa tren baru dalam masyarakat sebagai media untuk melakukan penindasan secara *online* atau yang dikenal dengan *cyberbullying*. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 4 Keluang. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 131 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*, yaitu *simple random sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara *imaginary audience* dan *personal fable* terhadap kecenderungan *cyberbullying* remaja SMP Negeri 4 Keluang yang ditunjukkan oleh nilai  $R=0,800$  dan  $p<0,01$ , dengan nilai Adjust R Square sebesar 0,634 (63,4%). Secara terpisah *imaginary audience* memiliki hubungan positif dan memiliki pengaruh dengan nilai korelasi ( $r$ )=0,406 dan memiliki

---

sumbangan efektif sebesar 0,158. Variabel *personal fable* secara terpisah memiliki hubungan positif dan memiliki pengaruh dengan nilai korelasi ( $r$ )=0,683 dan memiliki sumbangan efektif sebesar 0,463.

---

**Sitasi:** Mawardah, Mutia & Nurhanifah. (2023). Hubungan *Imaginary Audience* dan *Personal Fable* Terhadap Kecenderungan *Cyberbullying* Remaja. *Jurnal Psikologi : Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 10(2), 394-408. <https://doi.org/10.35891/jip.v10i2.3781>

---

## Pendahuluan

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, di mana pada masa ini remaja ditandai oleh adanya perubahan seperti fisik, psikis, dan psikososial. Pada masa ini remaja mulai beradaptasi dengan perubahan fisik dan psikologis, pencarian identitas dan membentuk hubungan baru termasuk mengekspresikan perasaan seksual (Santrock, 2011). Masa remaja juga sering disebut dengan masa pancaroba, di mana pada masa ini, remaja akan mengalami gejolak dan pemberontakan (Munandar, dalam Tania, 2009). Hall (dalam Lestari, 2012) menambahkan bahwa masa remaja dipandang sebagai periode badai dan stres (*storm and stress view*).

Menurut teori Erikson, remaja adalah masa transisi perkembangan antara anak-anak dan dewasa yang melibatkan perubahan biologi, kognisi, dan emosional. Remaja memasuki tahap identitas versus kebingungan identitas, pada tahap tersebut remaja dihadapkan pada tantangan untuk menentukan siapakah mereka, bagaimana dan ke arah mana yang akan mereka tempuh untuk berkembang dalam kehidupan. Dalam proses menggali dan menemukan jati dirinya, remaja kerap mencoba berbagai peran, mereka yang belum mengatasi krisis identitas akan mengalami kebingungan identitas (*identity confusion*) (Santrock, 2011).

Masa eksplorasi remaja bisa berpotensi membahayakan remaja, karena remaja yang mencoba banyak hal ketika berusaha mencari jati dirinya. Salah satu masalah yang dihadapi remaja dalam proses eksplorasi jati diri adalah *cyberbullying* (Suharni, 2017). Machimbarrena dkk., (dalam Syena dkk., 2019) mengungkapkan bahwa *cyberbullying* yang dilakukan remaja merupakan dampak negatif terbesar diantara dampak lainnya yang merupakan resiko dari penyalahgunaan internet. Penelitian

yang dilakukan oleh Rizky dan Waliyanti (2018) mengungkapkan bahwa para remaja mengatakan bahwa teman dekat mereka adalah sasaran yang menjadi korban *cyberbullying*.

Para remaja mengira bahwa teman dekat mereka tidak akan dirugikan oleh tindakan yang dilakukan oleh remaja tersebut dan menganggap bahwa *cyberbullying* itu normal dan hanya sebagai bahan bercanda. *Cyberbullying* didefinisikan sebagai penggunaan teknologi digital atau perangkat elektronik seperti *handphone*, *blog*, *website*, dan *chat room* untuk mengirimkan pesan yang mengancam sebagai bentuk penindasan kepada korban oleh individu atau kelompok, sehingga menimbulkan masalah psikologis dan sosial sebagai bentuk agresi sosial (Belsey, 2007; Willard, 2007; Lacey, 2007; Shariff & Gouin, 2005, seperti dikutip dalam Cetin dkk., 2011). Perkembangan kognitif remaja yang belum matang membuat remaja tidak dapat mengatur diri sendiri atau menghormati orang lain. Oleh karena itu, tindakan yang dilakukan remaja di media sosial mungkin tidak tepat dan dapat merugikan orang lain tanpa mempertimbangkan perasaan korban (Deursen dkk., dalam Rizky & Waliyanti, 2018).

Perilaku *Cyberbullying* tidak hanya terjadi di kota-kota besar. Hal ini juga terjadi di SMP Negeri 4 Keluang. Fenomena yang terjadi di SMP Negeri 4 Keluang adalah terjadinya kasus di mana salah satu siswi berinisial H berteriak-teriak seperti kesurupan. Hal ini diakibatkan H merasa tersinggung oleh perkataan temannya di *chat WhatsApp*. H digosipkan berpacaran dengan salah satu teman cowoknya, yang mengakibatkan H merasa *over thinking* dan membebani pikirannya. H mengatakan bahwa di dalam keluarga dia adalah anak yang diperlakukan berbeda dengan saudaranya karena orangtua H menganggap H anak yang special dan memiliki kelebihan. H menjelaskan bahwa ketika ada yang membebani pikirannya maka H langsung kesurupan.

Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil *survey* yang telah dilakukan pada tanggal 22 Februari 2022. Pada siswa SMP Negeri 4 Keluang sebanyak 140 siswa. Dari hasil *survey* yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil sebanyak 70% siswa melakukan *cyberbullying*. Selanjutnya menurut Safaria dkk (2016), *cyberbullying* pada

umumnya memiliki karakteristik seperti dilakukan berulang-ulang, menyiksa secara psikologis, *cyberbullying* dilakukan dengan tujuan, dan *cyberbullying* terjadi di dunia maya.

Santrock (2011) menjelaskan salah satu hal yang dapat mempengaruhi perilaku *bullying/cyberbullying* pada remaja adalah *adolescent egocentrism* yang mempunyai 2 komponen utama yaitu, *imaginary audience* dan *personal fable*. Perasaan bahwa remaja menyadari diri mereka sendiri dan tidak ada yang mengerti serta memahami mereka akan mempengaruhi remaja itu sendiri. Mereka merasa dan ingin agar diperhatikan oleh orang lain sehingga mereka berusaha mendapatkan hal tersebut melalui perilaku mereka. Perasaan bahwa remaja menyadari diri mereka sendiri dan tidak ada yang mengerti serta memahami mereka akan mempengaruhi remaja itu sendiri. Remaja dapat melakukan perilaku tertentu karena dipengaruhi oleh pemikiran tersebut. Hal tersebut memperlihatkan bahwa tidak menutup kemungkinan perilaku *bullying/cyberbullying* juga dapat muncul karena pemikiran tersebut. Mereka merasa dan ingin agar diperhatikan oleh orang lain sehingga mereka dapat berusaha mendapatkan hal tersebut melalui perilaku mereka (Santrock, 2011).

Greene dkk (1996) mengungkapkan bahwa secara teoritis *imaginary audience* dan *personal fable* semestinya muncul di usia 11 atau 12 dengan dimulainya transisi pemikiran menuju operasional formal. Tergantung pada proses perkembangan, biasanya *imaginary audience* dan *personal fable* mulai berkurang di usia 16 atau 17, atau mungkin saja di usia 15. Secara umum, *imaginary audience* dan *personal fable* memiliki hubungan terbalik (*inversely related*) dengan usia, artinya semakin bertambahnya usia maka *imaginary audience* dan *personal fable* akan semakin berkurang. *Imaginary Audience* membuat remaja banyak mencoba hal-hal yang baru dan menantang (Evangelia, 2012). Kemunculan *imaginary audience* membuat remaja lebih memikirkan pandangan orang lain terhadap dirinya (Salma, 2019), merasa diperhatikan dan menjadi fokus utama dari orang lain ketika dirinya sedang melakukan tindakan yang menantang dan beresiko.

Salah satu penyebab terjadinya *cyberbullying* menurut Yunita (2021) yaitu *imaginary audience*, terkadang pelaku tidak menyadari bahwa yang dilakukannya

termasuk ke dalam tindakan *cyberbullying*, karena sebenarnya apa yang dilakukannya adalah mencari perhatian. Melalui perilaku *bullying/cyberbullying* remaja merasa bahwa perilaku yang dilakukannya akan membuat dirinya merasa diperhatikan dan dijadikan fokus utama oleh orang lain. *Imaginary audience* merupakan kecenderungan para remaja untuk berpikiran bahwa orang lain mengacu pada penampilan dirinya sehingga para remaja menganggap bahwa mereka adalah pemeran utama di depan orang banyak (Elkind, 1967). Gejala *Imaginary audience* mencakup berbagai perilaku untuk mendapatkan perhatian, keinginan agar kehadirannya diperhatikan, disadari oleh orang lain dan menjadi pusat perhatian (Elkind, 1967).

Selanjutnya adalah *Personal Fable*, Krmar (2012, dalam Cingel dkk., 2015) menyatakan bahwa *personal fable* berkaitan dengan *cyberbullying* karena remaja memiliki cara berpikir dan keyakinan yang tinggi bahwa mereka sangat kuat dan lebih penting dibandingkan dengan orang lain, sekaligus percaya bahwa mereka tidak akan tertangkap karena melakukan *cyberbullying*. *Personal fable*, yaitu merasa memiliki pribadi yang unik, berbeda dengan orang lain. Istilah *personal fable* itu sendiri, di populerkan oleh David Elkind. *Personal fable* merupakan bagian dari egosentrisme remaja yang mengandung penghayatan bahwa diri mereka kebal dan tidak terkalahkan oleh apapun (Elkind, dalam Santrock, 2011).

Untuk melihat perilaku *personal fable* dengan melihat ciri-ciri *personal fable* Evangelia (2012) telah menjelaskan terdapat beberapa ciri remaja yang sedang memiliki *personal fable*, diantaranya adalah kepercayaan bahwa keadaan buruk bisa terjadi ke orang lain, bukan dirinya, sehingga remaja merasa aman dan merasa tidak ada ancaman dari pihak manapun; merasa pribadinya spesial sehingga tidak ada orang lain yang dapat memahaminya; melakukan tindakan yang menantang dan membahayakan dirinya; sebagian remaja percaya bahwa dirinya yang paling pintar, hebat dan keren dibandingkan dengan teman-temannya; berbeda dengan sebelumnya, justru terdapat remaja yang merasa dirinya paling lemah dibanding temannya, sehingga para remaja merasa terpuruk dalam kesedihan, frustrasi, dan merasai sendir.

Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan (Ramadhani & Herny, 2014) bahwa salah satu bentuk perilaku yang diakibatkan oleh *personal fable* adalah

penyerangan terhadap orang lain dalam bentuk *bullying/cyberbullying*. Remaja berani melakukan hal tersebut dikarenakan adanya *invulnerability* sebagai salah satu dimensi dari *personal fable* yang menyebabkan mereka merasa bahwa orang lain dapat disakiti atau akan mengalami bahaya, tetapi mereka tidak akan mengalami hal tersebut.

Berdasarkan beberapa fenomena yang terjadi di atas membuat penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian guna melihat hubungan antara *imaginary audience* dan *personal fable* terhadap kecenderungan *cyberbullying* remaja SMP Negeri 4 Keluang.

## Metode

### Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan kecenderungan *cyberbullying* sebagai variabel terikat (Y), *imaginary audience* sebagai variabel bebas (X1) dan *personal fable* sebagai variabel bebas (X2).

### Subjek Penelitian

Populasi yang diambil dalam penelitian ini yaitu remaja di SMP Negeri 4 Keluang yang berjumlah 210 siswa aktif. Sebelum melakukan penelitian, peneliti lebih dulu melaksanakan percobaan terhadap skala atau *try out* kepada 79 siswa SMP Negeri 4 Keluang. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 131 siswa yang diperoleh dengan teknik *probability sampling*, yaitu *simple random sampling*.

### Instrumen Penelitian

Pengambilan data dilakukan secara langsung dengan peneliti menyebarkan tiga skala yaitu skala kecenderungan *cyberbullying*, skala *imaginary audience* dan *personal fable*. Skala yang digunakan untuk mengukur perilaku *cyberbullying* merupakan referensi alat ukur pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Luluk Farikhah pada tahun 2021. Aspek *Cyberbullying* atas dasar teori yang dikemukakan oleh Langos (2012) terdiri dari 4 aspek yaitu *repetition* (pengulangan), *power imbalanced* (ketidaseimbangan kekuatan), *intention* (kesengajaan), *aggression* (agresi). Skala ini

dimodifikasi oleh peneliti dengan mengubah jumlah aitem yang awalnya berjumlah 32 aitem menjadi 50 aitem dengan empat kategori jawaban yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju) serta STS (Sangat Tidak Setuju). Alat ukur ini memiliki reliabilitas 0,773 dan pada penelitian ini reliabilitas yang didapat adalah 0,930.

Skala yang digunakan untuk mengukur *imaginary audience* berdasar pada *New Imaginary Audience Scale* oleh Daniel K. Lapsley dkk., 1989 dan referensi dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fauziani Dien Nazmi pada tahun 2016. Aspek *Imaginary Audience* berdasarkan teori Daniel K. Lapsley dkk., 1989 diantaranya adalah gagasan berelasi, fantasi *interpersonal* dan pandangan tentang diri sendiri. Skala ini menggunakan empat kategori jawaban yaitu Sering, Kadang-kadang, Hampir Tidak Pernah, dan Tidak Pernah. Skala ini memiliki reliabilitas 0,944 dan pada penelitian ini reliabilitasnya adalah 0,925.

Skala yang digunakan untuk mengukur *personal fable* merupakan *New Personal fable Scale* (NPFS) yang dibuat oleh Lapsley dkk., (1989). Aspek *Personal Fable* atas dasar teori yang dikemukakan oleh Lapsley, dkk., (1989) diantaranya adalah *invulnerability* atau kekebalan, *omnipotence* atau kemahakuasaan, dan *personal uniqueness* atau keunikan pribadi. Kuesioner ini memiliki 46 item dengan menggunakan lima kategori jawaban yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Netral, Setuju, dan Sangat Setuju. Skala ini memiliki reliabilitas 0,944 dan pada penelitian ini reliabilitasnya adalah 0,897.

### **Analisis Data**

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik regresi berganda, untuk mengetahui hubungan antara dua variabel bebas dan satu variabel terikat (*imaginary audience* dan *personal fable* sebagai variabel bebas dan kecenderungan *cyberbullying* sebagai variabel terikat). Untuk pengolahan data, perhitungan ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22 for windows.

### **Hasil**

Penelitian ini membahas tentang hubungan antara *imaginary audience* dan *personal fable* dengan kecenderungan *cyberbullying*. Deskripsi data kecenderungan

menjadi pelaku *cyberbullying* pada penelitian ini menunjukkan rata-rata tingkat kecenderungan *cyberbullying* subjek berada dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 49,6% (65 orang) dari total keseluruhan subjek. Sedangkan *imaginary audience* pada penelitian ini menunjukkan rata-rata tingkat *imaginary audience* subjek berada dalam kategori sedang, yaitu 51,9% (68 orang) dari total keseluruhan subjek, *personal fable* pada penelitian ini menunjukkan rata-rata tingkat *personal fable* subjek berada dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 79,4% (104 orang) dari total keseluruhan subjek.

Hasil uji normalitas menunjukkan sebaran yang normal pada skala kecenderungan *cyberbullying* dengan koefisien Z-ks= 0,70 dan  $p>0,05$ . Pada skala *imaginary audience* juga menunjukkan sebaran yang normal dengan koefisien Z-ks=0,71 dan  $p>0,05$ . Pada skala *personal fable* menunjukkan sebaran normal dengan koefisien Z-ks=0,60 dan  $p>0,05$ . Dengan hasil uji normalitas yang demikian, maka uji asumsi normalitas untuk ketiga skala terpenuhi dengan distribusi yang normal.

Table 1

## Uji Normalitas

Variabel	KS-Z	P	Keterangan
Kecenderungan <i>Cyberbullying</i>	0,70	0,71	Normal
<i>Imaginary Audience</i>	0,71	0,71	Normal
<i>Personal Fable</i>	0,60	0,71	Normal

Hasil uji multikolinieritas dalam penelitian ini akan dilihat nilai *Value Inflation Factor* (VIF), dari hasil analisis variabel *imaginary audience* dan *personal fable* memiliki nilai VIF=1,000 sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terjadi multikolinieritas, karena memiliki nilai VIF tidak melebihi nilai 10.

Table 2

## Uji Multikolinieritas

Variable	Tolerance	VIF	Keterangan
<i>Imaginary Audience</i>	1,000	1,000	Tidak terjadi Multikorelasi
<i>Personal Fable</i>	1,000	1,000	Tidak terjadi Multikorelasi

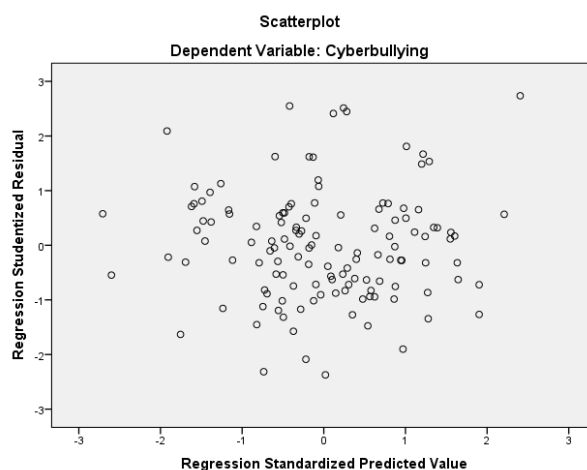


Hasil uji autokorelasi, untuk mendeteksi gejala autokorelasi, menggunakan uji Durbin-Watson (DW). Uji ini menghasilkan nilai DW hitung (d) dan nilai DW tabel (dL & dv). Dari hasil yang sudah dihitung, maka nilai DW=1,791 nilai du=1,68, nilai dL=1,74 sehingga pengujian  $1,68 < 1,791 < 2,32$  menunjukkan tidak ada masalah autokorelasi.

Table 3  
 Uji Autokorelasi

Nilai DW	Nilai dU	Nilai dL	Pengujian	Keterangan
1,791	1,68	1,74	$1,68 < 1,791 < 2,32$	Tidak ada masalah autokorelasi

Uji heterokedastisitas adalah asumsi dalam regresi di mana varians dari residual tidak sama untuk satu pengamatan ke pengamatan yang lain.



Gambar 1. Hasil uji heteroskedastisitas dalam penelitian

Tampak pada Gambar 1 bahwa model penelitian tidak mempunyai gangguan heteroskedastisitas karena tidak ada pola tertentu pada grafik. Titik-titik pada grafik relatif menyebar baik di atas sumbu nol maupun di bawah sumbu nol.

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa variabel antara *imaginary audience* dan *personal fable* secara bersama-sama memiliki hubungan yang signifikan dengan kecenderungan *cyberbullying*, yaitu dengan nilai  $R=0,800$  dan  $p < 0,01$ , dengan nilai Adjust R Square sebesar  $0,634 = 63,4\%$ .

Table 4  
Hasil Analisis Regresi Berganda

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.800 <sup>a</sup>	.640	.634	1.85250

Berdasarkan hasil uji analisis variabel *imaginary audience* dengan kecenderungan *cyberbullying* menunjukkan bahwa nilai R 0,406 = 40,6% dan nilai R<sup>2</sup> sebesar 0,158 yang artinya terdapat pengaruh *Imaginary Audience* terhadap Kecenderungan *Cyberbullying* dengan sumbangan sebesar 15,8%, dan sisanya 84,2% dipengaruhi faktor lain di luar yang diteliti.

Berdasarkan hasil uji analisis variabel *personal fable* dengan kecenderungan *cyberbullying* menunjukkan nilai R 0,683 = 68,3% dan nilai R<sup>2</sup> sebesar 0,463 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *personal fable* terhadap kecenderungan *cyberbullying* dengan sumbangan sebesar 46,3%, dan sisanya 53,7% dipengaruhi faktor lain di luar yang diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan *screening* atau penyaringan untuk mengelompokkan media elektronik yang digunakan oleh subjek penelitian. *Screening* ini dilakukan sebagai *re-checking* (pengecekan ulang) atas keterangan subjek yang dituliskan di data identitas pada skala penelitian. Dari hasil *screening* yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 40% siswa laki-laki dan perempuan menggunakan internet hampir setiap hari dalam seminggu, sebanyak 30% siswa laki-laki dan perempuan menggunakan internet untuk *messaging* (mengirimkan pesan). Untuk media yang digunakan sebanyak 32% siswa laki-laki dan perempuan menggunakan media *WhatsApp* dan Instagram.

### Diskusi

Penelitian yang dilakukan mengenai *imaginary audience* dan *personal fable* terhadap kecenderungan *cyberbullying* remaja SMP Negeri 4 Keluang ini menggunakan analisis uji regresi berganda. Hasil analisis yang diperoleh dari penelitian ini adalah nilai Adjusted R Square 0,634 = 63,4% dengan nilai p = 0,000 dan Nilai R<sup>2</sup> sebesar 0,800 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *imaginary audience* dan *personal fable*

secara bersama-sama terhadap kecenderungan *cyberbullying* dengan sumbangan sebesar 63,4% dan sisanya sebesar 36,6% dipengaruhi faktor lain di luar variabel yang diteliti. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Bulu dkk., (2019) yang menemukan bahwa *imaginary audience* dan *personal fable* yang tinggi dapat memunculkan kecenderungan remaja melakukan perilaku *bullying/cyberbullying*. *Imaginary audience* dan *personal fable* membuat remaja sangat memperhatikan dirinya sendiri, sehingga tidak peduli akan orang lain dan dunia di luar dirinya, sehingga terkadang remaja memiliki penilaian sendiri tentang dirinya tanpa disadari (Yulandari, 2008).

*Cyberbullying* memiliki efek negatif yang besar karena korban dapat dilakukan dimanapun mereka berada. Pelaku *cyberbullying* akan menggunakan nama anonym dalam meneror korban di kehidupan pribadi mereka. Para pelaku tidak melihat efek negatif yang menjadi penyebabnya, akan tetapi efek akan terlihat secara psikologi dan sosial di dunia nyata.

Berdasarkan hasil uji analisis variabel *imaginary audience* dengan kecenderungan *cyberbullying* menunjukkan bahwa nilai  $R = 0,406 = 40,6\%$  dan nilai  $R^2$  sebesar 0,158 yang artinya terdapat pengaruh *imaginary audience* terhadap kecenderungan *cyberbullying* dengan sumbangan sebesar 15,8%, dan sisanya 84,2% dipengaruhi faktor lain di luar variabel yang diteliti. Akbulut & Eristi (2011) mencatat serangan balas dendam yang atau perilaku yang dapat menyakiti orang lain sebagai bentuk kemungkinan alasan lain terjadinya *bullying/cyberbullying*. Studi ini menunjukkan bagaimana pelaku membutuhkan suatu *imaginary audience* tidak peduli dampak yang diterima korban mereka. Munculnya *imaginary audience* sebagai salah satu aspek utama dari egosentrisme remaja adalah dengan ditandai dengan adanya kesadaran pada diri remaja menyebabkan mereka memiliki perhatian yang amat besar terhadap dirinya, bahkan cenderung terlalu berlebihan dalam memperhatikan diri sendiri (Sejati, 2019).

Berdasarkan hasil uji analisis variabel *personal fable* dengan kecenderungan *cyberbullying* menunjukkan nilai  $R = 0,683 = 68,3\%$  dan nilai  $R^2$  sebesar 0,463 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *personal fable* terhadap kecenderungan *cyberbullying* dengan sumbangan sebesar 46,3%, dan sisanya 53,7% dipengaruhi faktor lain di luar variabel

yang diteliti. Pengaruh dari *personal fable* menyebabkan remaja berani melakukan penyerangan terhadap orang lain dalam bentuk *cyberbullying* (Ramadhani dkk., 2014). Remaja berani melakukan hal ini dikarenakan adanya *invulnerability* sebagai salah satu dimensi dari *personal fable* yang menyebabkan mereka merasa bahwa orang lain dapat disakiti atau akan mengalami bahaya, tetapi mereka tidak akan mengalami hal tersebut. *Personal fable* juga memiliki dimensi *omnipotence* yang membuat mereka merasa dapat berkuasa atas orang lain yang lemah karena merasa dirinya kuat dengan tujuan menyakiti orang lain sebagai perilaku *cyberbullying* (Ramadhani dkk., 2014).

Terdapat faktor lain yang memungkinkan berpengaruh terhadap kecenderungan pelaku *cyberbullying* pada remaja seperti faktor pengabaian dari orangtua, pola asuh orangtua, kekerasan pada anak, dan obat-obatan yang terlibat dalam *cyberbullying*. Sebagaimana halnya dengan yang dikemukakan oleh Kostiuk dan Gregory (2002) dalam penelitiannya yang menemukan bahwa kombinasi dari kelekatan yang tidak kuat dan perilaku pola asuh orangtua dapat menyebabkan anak mengalami ketidakmampuan meregulasi emosi serta terlibat dalam perilaku-perilaku mengganggu.

*Cyberbullying* merupakan bentuk pelanggaran, baik korban dan pelaku mendapatkan masalah psikososial, afektif dan akademik. Banyaknya kasus bunuh diri yang dilakukan dipicu oleh banyaknya pengalaman *cyberbullying*. Dampak dari *cyberbullying* bergantung pada frekuensi praktik tersebut, sehingga efeknya sudah menjadi suatu permasalahan serius dalam kesehatan mental masyarakat dan diperlukan pengelolaan emosi secara baik dalam mengontrol, pemantauan stimulus-stimulus yang diterima dan penilaian atas setiap peristiwa yang dialami (Tokunaga, 2010).

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pertama ada hubungan yang sangat signifikan antara *imaginary audience* dan *personal fable* terhadap kecenderungan *cyberbullying* remaja SMP Negeri 4 Keluang. Kedua ada hubungan yang sangat signifikan antara *imaginary audience* terhadap kecenderungan *cyberbullying* remaja SMP Negeri 4 Keluang. Ketiga

ada hubungan yang sangat signifikan antara *personal fable* terhadap kecenderungan *cyberbullying* remaja SMP Negeri 4 Keluang

### Saran

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan lebih mengembangkan penelitian sejenis baik dari segi tema, metode, maupun alat ukurnya. Diharapkan pada peneliti selanjutnya lebih menspesifikasikan mengenai variable *imaginary audience* dan *personal fable* dalam mempengaruhi kecenderungan *cyberbullying* atau bahkan variable lain. Subjek penelitian diharapkan dapat memahami mengenai diri sendiri yang berhubungan dengan *imaginary audience* dan *personal fable*. Remaja diharapkan dapat berhati-hati dan dapat mengontrol *imaginary audience* dan *personal fable* dalam dirinya sehingga bisa melampiaskan dalam hal yang positif serta dapat menggunakan media sosial dengan benar.

### Referensi

- Alberts, A., Elkind, D., & Ginsberg, S. (2007). *The Personal Fable and Risk Taking in Early Adolescence*. *Journal of Youth and Adolescence*.
- Akbulut, Y. dan Eristi, B. (2011). Cyberbullying and victimisation among turkish university students. *Australasian Journal of Educational Technology*, 27 (7), 1155-1170. <https://doi.org/10.14742/ajet.910>.
- Bulu, Y., Maemunah, N., & Sulasmini, S. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *bullying* pada remaja awal. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 4(1).
- Cetin, B., Yaman, E., & Peker, A. (2011). Cyber victim and bullying scale: A study of validity and reliability. *Computers & Education*, 57(4), 2261-2271. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.06.014>
- Cingel, D. P., Krcmar, M., & Olsen, M. K. (2015). *Exploring predictors and consequences of personal fable ideation on Facebook*. *Computers in Human Behavior*, 48, 28-35. doi: 10.1016/j.chb.2015.01.01
- Elkind, D. (1967). *Egocentrism in Adolescence*. *Child development*, 1025-1034.
- Evangelia, P. G. (2012). *The imaginary audience and the personal fable*. *Published Online:Http:// Www.Scirp.Org/Journal/Psych*, 10-13.

- Farikhah, L. (2021). Pengaruh kecerdasan emosi dan online disinhibition effect terhadap perilaku cyberbullying pada mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2017 & 2018 UIN Malang. Undergraduate Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Golledge., & R. Greene. (1996). *Wayfinding Behaviour : Cognitif Mapping and Other spatial process*. Baltimore : Johns Hopkins University Press
- Kostiuk, L, M., & Gregory G, T. (2002). Understanding of emotions and emotion regulation in adolescent females with conduct problems: A qualitative analysis. *The Qualitative Report*, 7(1), 1-15.
- Lapsley, D. K., Rice, K. G., & Shadid, G. E. (1989). Psychological separation and adjustment to college. *Journal of Counseling Psychology*, 36(3), 286-294. <https://doi.org/10.1037/0022-0167.36.3.286>
- Lestari, S. (2012). *Psikologi Keluarga : Penanaman Nilai Dan Penanganan Konflik Dalam Keluarga (Edisi Pertama)*. Jakarta: Kharisma Putra Utama
- Ramadhani., & Herny R. (2014). Peranan Lima Besar Kepribadian terhadap Kecenderungan Buli pada Remaja. *Ecopsy*, Vol. 1, No. 3.
- Rizky Fitransyah, R., & Waliyanti, E. (2018). Perilaku Cyberbullying Dengan Media Instagram Pada Remaja Di Yogyakarta. *Indonesia Journal Of Nursing Practice*, 2(1). <https://doi.org/10.18196/ijnp.2177>
- Santrock, J. W. (2011). *Life - span development: Perkembangan masa hidup. Edisi ketigabelas jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Safaria, T., Tentama, F., & Suyono, H. (2016). *Cyberbullying, Cybervictim and Forgiveness among Indonesian High School Students*. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*.
- Salma Muthia, A. (2019). Imaginary Audience, Personal Fable, dan Perilaku Agresi Remaja. *Jurnal Psikologi Insight*, Vol. 3, No. 2.
- Suharni. (2017). Pemahaman Tentang Remaja Dan Permasalahannya. *G-Couns Jurnal Bimbingan dan Konseling*. I (2), 168-179.
- Sejati, S. (2019). Implikasi Egosentris Dan Spiritual Remaja Dalam Mencapai Perkembangan Identitas Diri. *Jurnal Ilmiah Syi'ar*, 19(1), 103-126. <http://dx.doi.org/10.29300/syr.v19i1.2269>
- Syena, I., Hernawaty, T., Setyawati, A. (2019). Gambaran Cyberbullying Pada Siswa Di SMA X Kota Bandung. *Jurnal Keperawatan BSI*, 7(2), 88-96.

- Tania, R. (2009). Hubungan Persepsi Terhadap Peran Ayah dengan Harga Diri Remaja. (Skripsi tidak diterbitkan). Fakultas Psikologi, Universitas Sumatra Utara, Medan
- Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 277–287.
- Yulandari, S. (2008). Hubungan Antara Egosentrisme dan Kecenderungan Mencari Sensasi Dengan Perilaku Agresi Pada Remaja (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Yunita, R. (2021). Perundungan Maya (*Cyberbullying*) Pada Remaja Awal. *Muhafadzah*, 1 (2). 93-110