

**FAKTOR-FAKTOR AGRESIF VERBAL DI MEDIA SOSIAL
PADA REMAJA PENGGEJAR IDOLA K-POP DI
KOMUNITAS ENGENE**

SKRIPSI

OLEH:

**NUR KASIH
218.600.237**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
2025**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 30/12/25

Access From (repository.uma.ac.id)30/12/25

**FAKTOR-FAKTOR AGRESIF VERBAL DI MEDIA SOSIAL
PADA REMAJA PENGGEMAR IDOLA K-POP DI
KOMUNITAS ENGINE**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area

OLEH:

NUR KASIH

21.860.0237

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

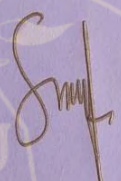
Document Accepted 30/12/25


Access From (repository.uma.ac.id)30/12/25

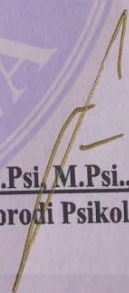
HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Faktor-Faktor Agresif Verbal di Media Sosial Pada Remaja
Penggemar Idola K-Pop Di Komunitas Engene
Nama : Nur Kasih
NPM : 218600237
Fakultas : Psikologi

Disetujui Oleh,
Komisi Pembimbing


Sairah, S.Psi, M.Psi, Psikolog
Dosen Pembimbing


Dr. Siti Aisyah, S.Psi, M.Psi, Psikolog
Dekan Fakultas Psikologi


Faadhil, S.Psi, M.Psi., Psikolog
Kaprodik Psikologi

Tanggal Lulus : 02 September 2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Kasih

NPM : 218600237

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **"Faktor-Faktor Agresif Verbal di Media Sosial Pada Remaja Penggemar Idola K-Pop di Komunitas ENGENE"**

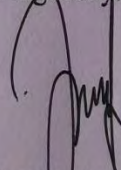
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Medan

Pada tanggal: 02 September 2025

Yang menyatakan



Nur Kasih

ABSTRAK

FAKTOR-FAKTOR AGRESIF VERBAL DI MEDIA SOSIAL PADA REMAJA PENGGEAR IDOLA K-POP DI KOMUNITAS ENGENE

OLEH:

Nur Kasih
218600237

Penelitian ini dilakukan bertujuan mengetahui gambaran faktor-faktor agresif verbal di media sosial di dalam komunitas engene, dengan populasi dan sampel sebanyak 108 orang dengan menggunakan teknik pengambilan data berupa *total sampling*. Data dikumpulkan melalui skala yaitu berupa skala dari faktor-faktor agresif verbal yang dibuat dalam bentuk *g-form* dan disebar melalui sosial media. Responden terbanyak yaitu remaja akhir dan didominasi oleh perempuan serta terbanyak berasal dari Jawa Barat dan terbanyak dari *fandom* utama yaitu engene. Dan temuan ini konsisten dengan teori Brigham dalam Anam & Supriyadi (2018) bahwa faktor-faktor agresif verbal pada remaja penggemar k-pop di komunitas ini menunjukkan adanya gambaran 4 faktor tersebut yaitu fanatisme, deindividuasi, frustrasi dan lingkungan, yang di mana dalam komunitas tersebut yaitu komunitas engene ini menunjukkan gambaran faktor frustrasi paling tinggi diikuti oleh faktor lingkungan, selanjutnya faktor deindividuasi dan yang terendah yaitu faktor fanatisme. agresif verbal dipengaruhi oleh empat faktor tersebut.

Kata Kunci: Faktor-faktor agresif verbal, Remaja, Penggemar K-Pop.

ABSTRACT

FACTORS VERBAL AGGRESSIVE BEHAVIOR ON SOCIAL MEDIA AMONG TEENAGE K-POP IDOL FANS IN THE ENGENE COMMUNITY

BY:

Nur Kasih
218600237

This study was conducted to determine the description of verbal aggressive factors on social media in the engene community, with a population and sample of 108 people using a total sampling data collection technique. Data were collected through a scale in the form of a scale of verbal aggressive factors made in the form of a g-form and distributed through social media. Most respondents were late teenagers and were dominated by women and most came from West Java and most from the main fandom, namely engene. And this finding is consistent with Brigham's theory in Anam & Supriyadi (2018) that verbal aggressive factors in adolescent k-pop fans in this community show a picture of 4 factors, namely fanaticism, deindividuation, frustration and environment, where in the community, namely the engene community, it shows the highest picture of frustration factors followed by environmental factors, then deindividuation factors and the lowest is the fanaticism factor. Verbal aggressiveness is influenced by these four factors.

Keywords: *factors verbal aggressive, adolescent, k-pop fans.*

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Sidikalang pada tanggal 16 Agustus 2002, penulis merupakan anak ke-3 dari pasangan bapak Sukaraito dan ibu Paisih. Pada tahun 2008 penulis masuk sekolah SD kelas 1 dan 2 di Sidikalang, kemudian 2010 pada saat kelas 3 pindah sekolah ke Kabanjahe sampai kelas 4 dikarenakan ikut orang tua pindah tugas, dan pada tahun 2011 pada saat kelas 5 pindah sekolah lagi ke Kisaran sampai kelas 6 dikarenakan ikut orang tua pindah tugas. Pada tahun 2014 pindah ke Pematang Siantar dan melanjutkan sekolah di SMP Negeri 1 Pematang Siantar dan lulus tahun 2016, setelah itu penulis melanjutkan SMA di MAN (Madrasah Aaliyah Negeri)Pematang Siantar dan lulus pada tahun 2019.

Selama menempuh pendidikan pada saat SMP penulis aktif dalam kegiatan organisasi yaitu organisasi pramuka dan menjadi perwakilan dari sekolah untuk mengikuti Jambore Daerah dan selama di organisasi pernah menjabat menjadi wakil pimpinan regu dan sangat aktif untuk kegiatan kepramukaan. Pada saat SMA juga aktif dalam kegiatan keagamaan dan rutin mengikuti kajian yang sering diselenggarakan sekolah. Setelah lulus SMA pada tahun 2019 penulis mendaftarkan di Politeknik Pariwisata namun tidak lulus setelah 3 kali percobaan, sehingga dalam waktu kosong tersebut sebelum mencoba lagi Penulis belajar tata busana selama 3 bulan dan memperdalam ilmu bahasa Inggris juga selama 3 bulan. Kemudian pada tahun 2021 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Faktor-faktor Agresif Verbal di Media Sosial Pada Remaja Penggemar Idola K-Pop di Komunitas ENGENE”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) di Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Dalam penelitian Skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, masukan, dan arahan dari Ibu Sairah, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu selama proses pengerjaan skripsi ini. Saya juga berterima kasih kepada Prof. Dr. Dadan Ramdam, M.Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area ; Ibu Dr. Siti Aisyah, S.Psi, M.Psi selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area; Bapak Faadhil, S.Psi, M.Psi selaku Kaprodi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Dan saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen penguji yaitu yang terhormat Ibu Dr.Rahmi Lubis, S.Psi, M.Psi selaku ketua penguji, Bapak Andy Chandra, S.Psi, M.Psi selaku pembanding dan Ibu Yunita, S.Pd, M.Psi selaku sekretaris.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga terutama pada Ayah yaitu Bapak Sukaraito dan Ibu yaitu Ibu Paisih yang telah memberikan dukungan, kasih sayang, serta semangat tanpa henti selama proses pendidikan ini, terima kasih atas kerja keras Ayah dan Ibu yang mengusahakan apapun itu agar anak terakhirnya bisa memegang gelar sarjana (S1) dan tidak lupa saya berterima kasih kepada Abang dan Kakak yang juga turut berperan dalam memberikan dukungan ,kasih sayang dan semangat tanpa henti.

Saya juga berterima kasih kepada teman-teman terdekat saya terutama Nazwa Syabina yang telah kebersamaian saya dari awal masuk perkuliahan dan sampai akhir perkuliahan, memberikan semangat, ide konstruksi, dan kebersamaan yang sangat berarti sepanjang perjalanan ini, dan Peneliti ucapkan terima kasih kepada seluruh responden yang tergabung dalam Komunitas Engene ini yang meluangkan waktu untuk membantu saya agar penelitian ini berjalan lancar terutama kepada Admin Komunitas ini yaitu Adek Vita dan Sekar yang telah memberikan Izin untuk melakukan penelitian di komunitas ini, terakhir peneliti juga berterima kasih kepada idola K-Pop saya yaitu ENHYPEN dan EXO yang sudah menemani hari-hari saya, yang menjadi salah satu media *realease* saya untuk bertahan pada saat jatuh dan terpuruk yang membantu saya keluar dari pengalaman buruk, yang sangat menghibur saya di saat saya lelah dengan memberikan konten unik yang lucu atau penampilan yang sangat memukau sehingga membuat saya bersemangat menjalani hari-hari saya selama proses pengerjaan skripsi ini.

Akhir kata peneliti mengucapkan banyak terima kasih, peneliti juga menyadari skripsi ini belum sempurna baik dari segi penulisan maupun penyampaian ide penelitian.

Medan, 05 Januari 2025



Nur Kasih

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISIONALITAS	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritik	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 9
2.1 Agresif Verbal.....	9
2.1.1 Pengertian Agresif Verbal	9
2.1.2 Aspek-aspek Agresif Verbal	10
2.1.3 Faktor-faktor Agresif Verbal.....	12
2.1.4 Ciri-ciri Agresif	14
2.2 Remaja	16
2.2.1 Pengertian Remaja	16
2.2.2 Karakteristik Remaja	18
2.2.3 Tugas Perkembangan Remaja	22
2.3 Faktor-faktor Agresif Verbal	26
2.4 Kerangka Konseptual.....	27
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 29
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	29
3.1.1 Waktu Penelitian	29
3.1.2 Tempat Penelitian	29
3.2 Bahan dan Alat.....	29
3.2.1 Bahan.....	29
3.2.2 Alat	30
3.3 Metodologi Penelitian	30
3.3.1 Tipe Penelitian	30
3.3.2 Identifikasi Variabel Penelitian	30

3.3.3 Defenisi Operasional Variabel Penelitian	31
3.4 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	32
3.4.1 Populasi	32
3.4.2 Sampel	33
3.5 Teknik Pengambilan Sampel	33
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	33
3.7 Prosedur Kerja.....	34
3.7.1 Persiapan Administrasi	34
3.7.2 Persiapan Alat Ukur	34
3.7.3 Uji Validitas.....	36
3.7.4 Reliabilitas Alat Ukur.....	36
3.7.5 Analisis Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Uji Validitas dan Reabilitas	38
4.2 Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	43
4.2.1 Statistik Deskriptif.....	43
4.3 Pembahasan.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN 1 SKALA PENELITIAN	59
LAMPIRAN 2 DATA PENELITIAN.....	63
LAMPIRAN 3 DATA OLAHAN.....	73
LAMPIRAN 4 SURAT BUKTI PENELITIAN	85

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	29
Tabel 3. 2 <i>Blue Print</i> Skala Faktor-Faktor Agresif Verbal	34
Tabel 4. 1 Skala Faktor-faktor Agresif Verbal Sebelum Uji Coba	38
Tabel 4. 2 Validitas Fanatisme Setelah Uji Coba.....	39
Tabel 4. 3 Reabilitas Fanatisme	39
Tabel 4. 4 Validitas Faktor Deindividuasi Setelah Uji Coba	40
Tabel 4. 5 Reabilitas Deindividuasi	40
Tabel 4. 6 Validitas Frustrasi Setelah Uji Coba	41
Tabel 4. 7 Reabilitas Frustrasi.....	41
Tabel 4. 8 Validitas Lingkungan Setelah Uji Coba.....	42
Tabel 4. 9 Reabilitas Lingkungan	42
Tabel 4. 10 Deskriptif Faktor-Faktor Agresif Verbal	43
Tabel 4. 11 Deskriptif Fanatisme	45
Tabel 4. 12 Kategorisasi Fanatisme	45
Tabel 4. 13 Deskriptif Deindividuasi	46
Tabel 4. 14 Kategorisasi Deindividuasi	46
Tabel 4. 15 Deskriptif Frustrasi.....	47
Tabel 4. 16 Kategorisasi Frustrasi.....	47
Tabel 4. 17 Deskriptif Lingkungan	48
Tabel 4. 18 Kategorisasi Lingkungan	48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	27
Gambar 4. 1 Diagram Faktor-Faktor Agresif Verbal	44
Gambar 4. 2 Diagram Fanatisme	45
Gambar 4. 3 Diagram Deindividuasi	46
Gambar 4. 4 Diagram Frustrasi	47
Gambar 4. 5 Diagram Lingkungan	48



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Skala Penelitian	59
Lampiran 2 Data Penelitian.....	63
Lampiran 3 Data Olahan.....	73
Lampiran 4 Surat Bukti Penelitian.....	85



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Globalisasi serta kemajuan teknologi yang saat ini berkembang pesat merupakan menjadi salah satu faktor pendukung dalam terjadinya beberapa pertukaran budaya maupun informasi dari dalam negeri maupun dari negara-negara yang berbeda. Korea Selatan merupakan negara yang sangat peduli terhadap arus globalisasi dan sangat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menyebarkan budaya dari Negara mereka yaitu yang saat ini sering disebut sebagai *Korean Wave*. *Korean Wave* yang mendunia sangat berdampak pada kehidupan masyarakat di dunia yang di mana dampak ini dapat terlihat dari penggunaan bahasa, makanan, gaya hidup, gaya berpakaian dan juga music (Eliani et al., 2018).

Menyebarnya budaya Korea tidak terlepas dari budaya terutama dalam bidang musik, yang di mana sering disebut dengan fenomena K-Pop yang sangat digemari di Indonesia. K-Pop sendiri memiliki istilah secara luas yaitu digunakan untuk menjelaskan aliran-aliran musik yang menggabungkan genre-genre musik yang ada. K-Pop sendiri juga identik dengan sekumpulan atau sekelompok perempuan atau laki-laki yang tergabung dalam suatu perusahaan ataupun manajemen yang mana kelompok tersebut biasanya dapat kita sebut juga sebagai *girlband* ataupun *boyband*. EXO, ENHYPEN, AESPA dan NCT adalah beberapa nama *boyband* maupun *girlband* yang terkenal di Asia ataupun Eropa (Nugraini, 2016).

Besarnya minat pada musik K-Pop, dapat dilihat dari hasil *survey* yang dilakukan oleh salah satu stasiun TV Korea Selatan, yakni KBS yang di mana menurut hasil *survey* pada tahun 2018, terdapat 84 klub penggemar K-Pop dengan jumlah 4,4 juta anggota di wilayah Asia, 25 klub penggemar dengan 1,8 juta anggota di Amerika, 70 klub penggemar dengan anggota 900 ribu orang di Eropa, serta kawasan Afrika dan Timur Tengah dengan 120 ribu anggota (Pamungkas, 2020).

Seiring semakin berkembangnya budaya Korea khususnya K-Pop yang semakin mendunia muncul adanya komunitas penggemar disebut dengan Fandom (Nugraini, 2016). Hollows dalam Eliani et al (2018) Fandom merujuk pada sebuah komunitas atau kelompok penggemar yang mengidolakan grup musik atau artis tertentu. Beberapa nama fandom seperti EXO-L merupakan nama untuk fandom dari *boygrup* EXO, ENGENE untuk nama fandom *boygrup* ENHYPEN, sedangkan untuk penggemar *girlgrup* ada MYs untuk nama fandom *girlgrup* AESPA, BUNNIES untuk nama fandom *girlgrup* NEWJEANS serta fandom-fandom lain dari setiap *boygrup* maupun *girlgrup* yang belakangan ini semakin banyak bermunculan *boygrup* maupun *girlgrup* pendatang baru.

Di Indonesia, dilansir dari Goodstats (2024), Indonesia menjadi negara dengan jumlah penggemar K-pop terbesar di dunia dan menempati peringkat ketiga di pasar K-pop global. Popularitas K-Pop ini mampu mempengaruhi remaja untuk memastikan idola mana yang hendak jadi panutannya dan bergabung menjadi penggemar. Pada masa kini remaja menjadi paling banyak menjadi penggemar idola K-Pop dikarenakan pada masa ini remaja

dihadapkan pada masa pencarian identitas yang disebut sebagai masa mencari identitas vs kebingungan identitas remaja akan berusaha untuk terlepas dari orang tuanya dan mulai melakukan apa pun yang disukai sebagai proses pencarian identitas pada dirinya, Erikson dalam (Hurlock, 2003).

Para remaja penggemar idola K-Pop cenderung banyak menghabiskan waktu mereka di media sosial dengan mencari kegiatan yang berhubungan dengan idola mereka dan mengetahui aktivitas apa yang dilakukan idolanya serta selalu terhubung dengan idola favorit mereka. Remaja yang tergabung menjadi penggemar idola K-Pop dikarenakan ada beberapa faktor yang berperan penting dalam kehidupan mereka. Idola K-Pop datang dengan daya tarik visualnya, serta memberikan musik dengan kualitas tinggi, serta menampilkan koreografi yang rumit memberikan platform yang ideal untuk remaja dapat menemukan dan mengekspresikan diri mereka. Dengan adanya globalisasi juga memberikan kemudahan akses untuk para remaja mengakses konten K-Pop melalui media sosial dan bergabung dengan fandom ataupun komunitas penggemar global (Patrisia,2024).

Penggemar idola K-Pop dapat mengetahui artis Korea favoritnya dari berbagai media sosial seperti instagram, TikTok, dan Twitter atau yang dikenal sekarang dengan nama X. Mereka kemudian bergabung dengan *website* forum-forum atau fanbase internasional yang berkaitan dengan idola mereka seperti soompi.com(Nugraini,2016). Mereka dengan rela menghabiskan waktu untuk mengakses internet hanya untuk melihat idolanya, menghabiskan banyak uang untuk membeli tiket konser atau barang-barang

yang berkaitan dengan idolanya, dan selalu berusaha untuk mengetahui keadaan idolanya (Juwita,2018).

Penggunaan media sosial yang meningkat setiap tahunnya memberikan dampak positif maupun negatif. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan ialah fenomena agresif verbal di media sosial, dengan perkembangan teknologi yang pesat, setiap tindakan yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerugian atau cedera dianggap sebagian agresif. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, setiap tindakan yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerugian atau cedera dianggap sebagai agresif. Menurut Berkowitz dalam Anggraini & Desiningrum (2020) agresif verbal adalah sebagai bentuk perilaku atau aksi agresif yang diungkapkan untuk menyakiti orang lain, agresif verbal dapat berbentuk umpatan, celaan atau makian, ejekan, fitnah, dan ancaman melalui kata-kata.

Menurut Natingkaseh et al (2022), agresif verbal adalah tindakan menyerang konsep diri orang lain atau menyerang posisi orang dalam suatu masalah untuk menyebabkan individu mengalami sakit psikologis seperti rasa malu, perasaan kurang cakap, penghinaan dan keputusasaan. Menyebarkan rumor dan gosip, serta tidak berteman dengan target di media sosial, merupakan contoh kekerasan tidak langsung yang secara halus menyakiti orang lain (Arifin et al., 2024).

Adapun agresif verbal ini muncul didukung oleh beberapa faktor yaitu fanatisme, deindividuasi, frustrasi dan lingkungan. Eliani et al (2018) fanatisme merupakan sebuah keyakinan terhadap objek atau idola yang dikaitkan dengan suatu yang berlebihan yang ditunjukkan dengan aktivitas dan

rasa antusias yang ekstrem dikarenakan keterikatan emosi dan cinta yang tinggi dan berlebihan dalam jangka waktu yang lama.

Hafifa & Nurrahmi (2024) Deindividuasi merupakan situasi di mana individu kehilangan identitas pribadi mereka dalam sebuah kelompok ataupun komunitas, sehingga hilangnya rasa tanggung jawab yang menyebabkan control diri yang lebih bebas dan tidak terkendali.

Inshani & Nasution (2023) Frustrasi juga menjadi faktor penting dalam agresif verbal yang di mana frustrasi diartikan sebagai yaitu suatu perasaan yang muncul ketika individu terhalang dalam mencapai atau tujuan mereka, karena semakin penting tujuannya maka semakin besar rasa frustrasi yang muncul, karena keinginan yang selalu tidak terpenuhi maka muncul rasa frustrasi, dan yang terakhir lingkungan, yang di mana lingkungan menjadi salah satu faktor dalam agresif verbal. Eliani et al (2018) Lingkungan yang penuh dengan ketegangan memicu reaksi agresif pada individu, yang di mana dari lingkungan mendapatkan paparan kekerasan baik di media sosial maupun kehidupan sehari-hari yang dapat mengubah norma sosial di masyarakat.

Di Korea, penggemar yang melakukan tindakan di atas dikenal sebagai "Sasaeng", *Sasaeng* mengikuti jadwal idola mereka, mereka menguntit mobil idola mereka dan sengaja menjebakny di jalan yang terkadang menyebabkan kecelakaan mobil. Bahkan ada yang sampai menyakiti idolanya demi mendapatkan perhatian yaitu dengan menyebarkan rumor-rumor jahat dan palsu di media sosial sehingga membuat para idol mengalami hujatan dan hinaan dari orang lain yang tidak menyukai idol tersebut. Selain itu, perilaku yang tidak etis ini juga berdampak pada kehidupan masyarakat. Para *sasaeng*

ini tidak hanya sering berkeliaran di perumahan yang bersangkutan, mengganggu idolanya, dan mengganggu kehidupan tetangga, tetapi juga melanggar keselamatan masyarakat (Ilk, 2022).

Dari faktor tersebut mempengaruhi penggemar dalam bertindak dalam sebuah kejadian, terutama dalam kasus yang dialami oleh Jungwon ENHYPEN yang di mana Jungwon terlibat dalam rumor kencan dengan Winter AESPA, di mana rumor tersebut muncul pada saat seseorang *sesaeng* (penguntit) mengunggah sebuah video, diduga orang dalam video tersebut adalah Jungwon dan Winter yang terlihat sedang makan di restoran privat, dan terlihat keluar bersama dari dalam restoran tersebut, sehingga video tersebut *viral* dikalangan penggemar ataupun tidak dari kedua grup tersebut, dan tidak sedikit dari penggemar yang menganggap berita tersebut benar dan tidak sedikit pula yang mengatakan bahwa orang berada dalam video tersebut bukan Jungwon, dan dari video tersebut menjadi kesempatan bagi penggemar grup lain yang tidak menyukai Jungwon ataupun grupnya yaitu Enhypen, untuk menyuruh Jungwon keluar dari grup, dengan mengirimkan karangan bunga kematian dan mengirimkan truk protes di depan perusahaan sang idol bekerja, agar Jungwon segera keluar dari grup tersebut dan dari rumor tersebut tidak sedikit hujatan yang diterima oleh Jungwon maupun Winter di masing-masing media sosial mereka.

Berdasarkan fenomena di atas, dapat diketahui bahwa faktor-faktor agresif verbal yang dilakukan oleh penggemar K-Pop cukup tinggi. Selain itu, menyatakan kebencian terhadap idola lain bisa menjadi salah satu bentuk agresif verbal penggemar K-Pop, fenomena tersebut menunjukkan bahwa

faktor-faktor agresif verbal di media penggemar K-Pop bisa memberikan dampak positif dan negatif. Saat tergabung di dalam fandom, aktivitas penggemar menjadi lebih luas dan mendalam karena adanya pengalaman secara kolektif, di mana kegiatan bersama yang dilakukan dengan fandom juga sering memunculkan perilaku agresif (Eliani et al., 2018).

Dengan adanya fenomena ini, menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengetahui bagaimana gambaran dari faktor-faktor agresif verbal di kalangan remaja khususnya remaja penggemar idola k-pop. Sehingga penelitian ini diberi judul “ Faktor-faktor Agresif Verbal di Media Sosial Pada Remaja Penggemar Idola K-Pop di Komunitas ENGINE’.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana gambaran faktor-faktor agresif verbal di media sosial pada remaja penggemar idola K-Pop di Komunitas ENGINE ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor agresif verbal di media sosial pada remaja penggemar idola K-Pop di Komunitas ENGINE.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritik

Untuk memperoleh bukti-bukti data bagaimana faktor-faktor perilaku agresif verbal pada remaja penggemar idola k-pop di media sosial yang akan

bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan akademis siswa di dalam bidang ilmu Psikolog.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi sebuah bahan informasi dan sebagai referensi tambahan yang berkaitan dengan variabel dalam penelitian, yaitu Faktor-faktor Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial Pada Remaja Penggemar Idola K-Pop di Komunitas ENGINE.

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai beberapa faktor seseorang melakukan tindakan agresif verbal di media sosial . Sehingga dengan memahami hal ini , seseorang dapat lebih bijak dalam mengambil keputusan mereka dan dapat membatasi seseorang dalam bersosial media terutama para penggemar idola k-pop yang sangat gampang terpengaruh dan terpapar oleh konten-konten di media sosial yang dapat menimbulkan agresif verbal di media sosial.
- b. Bagi peneliti lain, diharapkan hasil dari penelitian ini mampu menjadi sumber informasi dan dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Agresif Verbal

2.1.1 Pengertian Agresif Verbal

Secara umum Agresif menurut Breakwell dalam (Mulya & Safari,2020) didefinisikan setiap bentuk perilaku untuk menyakiti atau merugikan seseorang yang bertentangan dengan kemauan orang itu. Agresif menurut Robert Baron dalam Putri (2019) adalah tingkah laku yang ditunjukkan untuk melukai dan mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Selanjutnya Atkinson & Hilgard menjelaskan agresif adalah perilaku yang sengaja bermaksud melukai orang lain baik secara fisik dan secara verbal (Putri, 2019). Moore dan Fine juga mengatakan bahwa perilaku agresif ialah sebagai tingkah laku kekerasan fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain (Putri, 2019).

Menurut Buss dalam Dayakisni & Hudaniah (2015), agresif verbal merupakan suatu tindakan kasar untuk menyakiti, mengancam, atau membahayakan seseorang atau korban yang menjadi sasaran melalui ucapan kasar, seperti menolak, memaki, menyebar fitnah, dan meremehkan hingga individu atau korban merasa tersakiti jiwanya.

Agresif verbal sendiri mengacu pada tindakan menyakiti orang lain dengan kata-kata dari pada tindakan fisik, seperti mengolok atau memberikan ancaman dengan menggunakan kata-kata tidak pantas yang dapat dilakukan secara langsung maupun melalui media elektronik, seperti via chat atau komentar (Rösner & Krämer,2016). Menurut Buss dan Perry

dalam Eliani et al (2018), agresif verbal merupakan komponen motorik seperti melukai dan menyakiti orang lain melalui ungkapan verbal, misalnya dalam berdebat menunjukkan ketidaksukaan atau ketidaksetujuan, menyebarkan gosip dan kadang bersikap sarkastis.

2.1.2 Aspek-aspek Agresif Verbal

Menurut Buss dan Perry dalam Eliani et al (2018), terdapat beberapa aspek agresif verbal, yaitu:

- a. Berdebat menunjukkan ketidaksukaan atau ketidaksetujuan; Berdebat atau mengkritik suatu hal adalah cara paling umum untuk menunjukkan bentuk agresif verbal. Jika seseorang menyukai atau membenci suatu hal, mereka juga akan berusaha mempertahankan argumen dan pemikirannya melalui metode perdebatan.
- b. Menyebar gosip; Menyebar gosip dianggap sebagai bentuk agresif verbal karena gosip sering kali berisi informasi yang mungkin tidak benar. Jika gosip tersebut tersebar secara luas, hal ini dapat menyinggung banyak orang dan merusak reputasi seseorang.
- c. Bersikap sarkastis; Sarkastis adalah bagian dari agresif verbal karena tujuan dari sarkasme adalah menyindir, menyinggung seseorang atau sesuatu. Sarkastis juga dapat berupa penghinaan yang mengekspresikan rasa kesal dan marah dengan menggunakan kata-kata kasar.

Sedangkan menurut Infante & Wigley dalam Abdullah et al. (2021)

perilaku agresif verbal memiliki beberapa aspek, antara lain:

- a. *Character attacks* atau menyerang karakter, yaitu ketika seseorang dengan sengaja mengganggu atau menyinggung karakter orang lain secara lisan atau tulisan.
- b. *Competence attacks* atau menyerang kompetensi, yaitu memandang rendah atau cenderung meremehkan kemampuan orang lain.
- c. *Insults* atau menghina, yaitu kesengajaan yang dilakukan seseorang untuk mengejek atau mencemooh kelemahan yang dimiliki oleh orang lain.
- d. *Maledictions* atau mengutuk, yaitu mengeluarkan sumpah serapah atau mengharapkan hal buruk menimpa orang lain yang disampaikan melalui perkataan atau tulisan.
- e. *Teasing* atau menggoda, yaitu dengan sengaja mengejek, menyindir dan mengolok orang lain dengan maksud bermain-main atau untuk menggoda orang lain.
- f. *Redicule* atau ejekan, yaitu ketika seseorang dengan sengaja menertawakan kesalahan atau kelemahan yang dimiliki oleh orang lain misalnya dengan membuat lelucon yang berisi ejekan.
- g. *Profanity* atau berkata kasar, yaitu ketika seseorang mengeluarkan perkataan kotor atau perkataan tidak sopan yang ditujukan kepada orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek agresif verbal yaitu *character attacks*, *competence attacks*, *insults*,

maledictions, teasing, redicule dan *profanity*. Setiap aspek memiliki karakteristik khusus dalam merusak komunikasi interpersonal, baik itu dengan merendahkan karakter, kemampuan, atau bahkan dengan cara menghina dan mencaci maki.

2.1.3 Faktor-faktor Agresif Verbal

Brigham dalam Anam & Supriyadi (2018) mengidentifikasi beberapa faktor yang memengaruhi agresif, baik fisik maupun verbal. Di antara faktor-faktor tersebut, fanatisme, deindividuasi, frustrasi, dan faktor lingkungan menjadi yang paling mencolok.

a. Fanatisme

Fanatisme merupakan sikap yang sering kali muncul di kalangan penggemar ataupun individu yang memiliki keyakinan yang sangat kuat terhadap suatu ide, kelompok, atau objek tertentu. Ditandai oleh antusiasme yang ekstrem, keterikatan emosional serta rasa cinta dan minat berlebihan dan yang berlangsung lama, individu merasa bahwa pandangan mereka adalah satu-satunya kebenaran, dan ketika individu merasa terikat pada kelompok yang sama.

b. Deindividuasi

Deindividuasi merujuk pada keadaan di mana individu bertindak berbeda dan individu kehilangan identitas pribadi mereka, misalnya dalam kerumunan atau kelompok besar, dan cenderung berinteraksi secara anonim sehingga tidak diketahui identitasnya agar dapat lebih leluasa dalam bertindak atau melakukan sesuatu.

c. Frustrasi

Frustrasi situasi di mana seseorang merasa tidak mendapatkan apa yang mereka inginkan, atau ada sesuatu yang menghalangi mereka untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan, mereka cenderung berperilaku agresif.

Frustrasi adalah suatu perasaan ketika individu merasa terhalang dalam mencapai tujuan atau keinginan mereka, yang dapat mengarah ke reaksi agresif. Dalam konteks sosial, Ketika seseorang merasa diabaikan atau tidak dihargai, mereka mungkin merespons dengan mengungkapkan kemarahan melalui kata-kata menyakitkan.

d. Lingkungan

Lingkungan yang penuh dengan ketegangan, seperti situasi konflik, dapat memicu reaksi agresif. Selain itu, paparan terhadap kekerasan, baik di media maupun dalam kehidupan sehari-hari, dapat mengubah norma sosial dan membuat individu lebih cenderung untuk bertindak agresif, lingkungan suatu kondisi di mana adanya ketegangan yang meningkatkan emosi dan kognisi ketika terjadi situasi yang dirasa mengancam diri sendiri.

Secara keseluruhan, faktor-faktor seperti fanatisme, deindividuasi, frustrasi, dan faktor lingkungan memainkan peran penting dalam memengaruhi perilaku agresif verbal. Pemahaman tentang bagaimana fanatisme, khususnya dalam konteks media sosial dapat memicu reaksi agresif sangat penting dalam mengatasi isu ini. Dengan mengenal faktor-faktor ini, individu dan masyarakat dapat mengembangkan strategi

untuk meminimalisir perilaku agresif dan membangun komunikasi yang lebih sehat. Meningkatkan kesadaran akan dampak dari fanatisme dan mempromosikan dialog yang konstruktif adalah langkah kunci dalam menciptakan lingkungan sosial yang lebih toleran dan saling menghormati.

2.1.4 Ciri-ciri Agresif

Antasari dalam Mulya & Safari (2020) menyebutkan ada enam ciri-ciri agresif adalah sebagai berikut:

- a. Perilaku menyerang; menekankan pada suatu perilaku untuk menyakiti hati, atau merusak barang orang lain, dan secara sosial tidak dapat diterima..
- b. Perilaku menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggantinya; perilaku agresif termasuk yang dilakukan anak, hampir pasti menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan yang dapat dialami oleh dirinya sendiri atau orang lain. Bahaya kesakitan dapat berupa kesakitan fisik, misalnya pemukulan, dan kesakitan secara psikis misalnya hinaan. Selain itu yang perlu dipahami juga adalah sasaran perilaku agresif sering kali ditujukan seperti benda mati.
- c. Perilaku yang tidak diinginkan orang yang menjadi sasarannya; perilaku agresif pada umumnya juga memiliki sebuah ciri yaitu tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya.
- d. Perilaku yang melanggar norma sosial; perilaku agresif pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma-norma sosial.

- e. Sikap bermusuhan terhadap orang lain; perilaku agresif yang mengacu pada sikap permusuhan sebagai tindakan yang ditujukan untuk melukai orang lain..
- f. Perilaku agresi yang dipelajari; perilaku agresif yang dipelajari melalui pengalamannya di masa lalu dalam proses pembelajaran perilaku agresif, terlibat pula berbagai kondisi sosial atau lingkungan yang mendorong perwujudan perilaku agresif.

Menurut Baron & Byrne dalam Putra & Mardison (2018), adapun ciri-ciri agresif sebagai berikut:

- a. Menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggantinya. perilaku agresif menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan yang dialami oleh dirinya sendiri ataupun oleh orang lain. bahaya kesakitan ini dapat berupa kesakitan fisik, misalnya karena pukulan, dilempar benda keras, dan sebagainya. kesakitan psikis misalnya diancam, diberi umpatan, diteror dan lain-lain. sasaran perilaku agresif sering juga terjadi bukanlah objek pertama yang awalnya membangkitkan dorongan untuk berperilaku agresif. perilaku agresif dapat ditujukan untuk objek lain baik organisme maupun benda mati.
- b. Perilaku agresif menimbulkan adanya rasa tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya, karena akan menimbulkan kesakitan baik secara fisik maupun psikis. Dengan kata lain korban tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut

- c. Perilaku yang melanggar norma sosial. Perilaku agresif pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma sosial, karena perilaku tersebut membuat orang tersakiti dan dirugikan, dan banyak melanggar norma-norma yang telah diterapkan di masyarakat.

2.2 Remaja

2.2.1 Pengertian Remaja

Hurlock (2003) Remaja yang dalam bahasa aslinya disebut “*adolescence*”, berasal dari bahasa Latin *adolescence* yang artinya tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan baik itu kematangan dari segimantal, emosional, sosial dan fisik. Hurlock (2003) Remaja dibagi menjadi dua bagian yaitu remaja awal (13-17 tahun) dan remaja akhir (16-18 tahun) ada pun garis pemisah antara awal masa dan akhir masa remaja terletak kira-kira di sekitar usia tujuh belas tahun, saat rata-rata setiap remaja memasuki sekolah menengah tingkat atas, ketika remaja duduk di kelas akhir biasanya orang tua menganggap hampir dewasa dan berada di ambang perbatasan untuk memasuki dunia kerja orang dewasa.

Menurut Mappiare dalam Ajhuri (2019), masa ini berlangsung antara umum 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Perkembangan fisik yang cepat pada masa remaja memiliki dampak yang signifikan pada sikap, tindakan, kesejahteraan, serta karakteristik individu remaja itu sendiri. Selama periode ini, remaja juga menghadapi berbagai emosi yang bergejolak, termasuk perasaan kecemasan dan keraguan, di mana mereka harus mengatasi tantangan, mengejar kebahagiaan, dan menghadapi kesulitan dengan tekad yang kuat, dengan

harapan untuk mencapai kedewasaan yang matang di masa depan yang lebih baik.

Menurut Kartono dalam Ahyani & Astuti (2018), remaja dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut:

a. Masa remaja awal (12-15tahun)

Pada masa ini, remaja mengalami perubahan jasmaniah yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan pada saat ini remaja tidak mau dianggap anak-anak lagi namun sebelum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa.

b. Masa remaja madya (15-18tahun)

Pada masa ini, remaja mengalami perubahan jasmaniah yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan pada saat ini remaja tidak mau dianggap anak-anak lagi namun sebelum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya. Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, ragu-ragu, tidak stabil, tidak puas dan merasa kecewa.

c. Masa remaja akhir (18-21tahun)

Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.

2.2.2 Karakteristik Remaja

Menurut Hurlock (2003) karakteristik pada remaja terdiri dari:

a. Masa remaja sebagai periode yang penting

Periode ini adalah masa yang kritis karena memiliki dampak langsung dan jangka panjang terhadap individu. Selama masa ini, terjadi perkembangan fisik dan psikologis yang cepat dan signifikan. Hal ini mengharuskan individu untuk beradaptasi secara mental dan merenungkan nilai-nilai serta minat baru yang penting dalam hidup mereka.

b. Masa remaja sebagai periode peralihan

Peralihan adalah langkah menuju tahap perkembangan selanjutnya tanpa memutuskan hubungan dengan tahap sebelumnya. Struktur psikis remaja memiliki akar dari masa anak-anak, dan banyak ciri yang dianggap sebagai ciri khas remaja sudah ada pada akhir masa anak-anak. Selama periode peralihan ini, status individu menjadi tidak jelas, dan keraguan muncul mengenai peran yang harus diambil. Remaja tidak lagi anak-anak, namun juga belum dewasa. Ketidakjelasan status remaja ini memberikan kesempatan untuk mencoba gaya hidup berbeda dan menentukan perilaku, nilai, dan sifat yang sesuai bagi diri mereka.

c. Masa remaja sebagai periode perubahan

Perubahan sikap dan perilaku dalam periode remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. 4 perubahan yang sama yang bersifat universal:

1. Meningginya emosi: yang intensitasnya bergantung pada perubahan fisik dan psikologisnya. Karena perubahan emosi lebih cepat pada masa awal remaja dan meningginya emosi lebih menonjol pada masa remaja akhir.
 2. Perubahan tubuh, minat, dan peran yang diharapkan kelompok sosial. Bagi remaja muda, masalah baru yang timbul tampaknya lebih sulit diselesaikan dibanding masalah sebelumnya. Remaja masih merasa ditimbulk masalah sampai dapat menyelesaikannya dengan kepuasannya sendiri.
 3. Dengan berubahnya minat dan perilaku maka nilai-nilai juga berubah. Apa yang pada masa anak-anak dianggap penting sekarang masa remaja tidak penting lagi.
 4. Mereka menginginkan dan menuntut kebebasan, tapi mereka sering takut bertanggungjawab akan akibat dan meragukan kemampuan mereka untuk dapat mengatasi tanggung jawab tersebut.
- d. Masa remaja sebagai usia bermasalah
- Setiap periode perkembangan mempunyai masalahnya sendiri-sendiri, namun masalah masa remaja sering menjadi persoalan yang sulit di atasi baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.
- e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada masa ini remaja mulai mencari identitas. Mereka dan tidak puas lagi dengan konformitas serta peran lama yang sebelumnya. Salah satu cara untuk membedakan diri sebagai individu adalah melalui simbol status seperti mobil, pakaian, dan kepemilikan barang yang mencolok. Dengan ini, remaja mencoba menarik perhatian pada diri mereka sendiri dan tetap mempertahankan identitas mereka dalam kelompok sebaya.

f. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Tanggapan stereotip remaja adalah anak-anak yang tidak rapi, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung rusak, serta berperilaku merusak. Menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja muda yang takut bertanggung jawab dan tidak bersikap simpatik kepada perilaku remaja yang normal. Stereotip juga mempengaruhi konsep dan sikap diri pada diri mereka sendiri..

g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis

Cita-cita yang tidak realistis dapat menyebabkan emosi yang meningkat pada remaja. Semakin tidak realistis cita-citanya, semakin besar kemarahan yang muncul. Remaja bisa merasa kecewa dan marah jika mereka gagal mencapai tujuan yang mereka tetapkan atau jika orang lain mengecewakan mereka. Namun, seiring dengan bertambahnya pengalaman pribadi dan sosial serta perkembangan kemampuan berpikir rasional, remaja cenderung melihat diri, keluarga, teman-teman, dan kehidupan secara lebih realistis. Akibatnya, mereka tidak terlalu sering mengalami kekecewaan.

h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Pada saat remaja mendekati masa di mana mereka dianggap dewasa secara hukum, mereka merasa cemas dengan stereotip remaja dan menciptakan impresi bahwa mereka mendekati dewasa. Remaja merasa bahwa berpakaian dan berperilaku seperti orang dewasa sering kali tidak cukup, sehingga mereka mulai untuk memperhatikan perilaku atau simbol yang berhubungan dengan status orang dewasa seperti merokok, minum, menggunakan obat-obatan bahkan melakukan hubungan seksual.

Menurut Jahja dalam Kadir et al (2024) mengungkapkan beberapa karakteristik remaja, antara lain:

a. Peningkatan Emosional

Pada masa remaja, terjadi lonjakan emosional yang cepat, yang sering disebut sebagai masa *storm & stress*. Peningkatan emosional ini disebabkan oleh perubahan fisik, terutama perubahan hormon yang terjadi selama periode tersebut.

b. Perubahan Fisik dan Kematangan Seksual

Remaja mengalami perubahan fisik yang signifikan, yang sering kali membuat mereka rasa kurang percaya diri dengan diri dan kemampuan mereka. Perubahan cepat ini, baik secara internal maupun eksternal, seperti tinggi badan, berat badan, dan proporsi tubuh, memengaruhi konsep diri mereka.

c. Perubahan dalam Hubungan Sosial

Selama masa remaja, hubungan sosial juga mengalami perubahan. Remaja tidak hanya berinteraksi dengan sesama jenis, tetapi mulai membangun hubungan dengan orang dewasa dan lawan jenis.

d. Perubahan Nilai

Pada masa ini, apa yang dulu dianggap penting di masa anak-anak mulai kehilangan nilai karena remaja semakin mendekati tahap kedewasaan.

e. Menghadapi Perubahan

Remaja sering kali menginginkan kebebasan, namun di sisi lain mereka merasa cemas tentang tanggung jawab yang datang bersama kebebasan tersebut, serta meragukan kemampuan mereka dalam menghadapi tanggung jawab tersebut.

2.2.3 Tugas Perkembangan Remaja

Salah satu periode dalam rentang kehidupan ialah (fase) remaja. Masa ini merupakan proses kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan suatu individu, dan ini merupakan masa transisi yang dapat diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat. Untuk dapat melakukan sosialisasi dengan baik, remaja harus menjalankan berbagai tugas-tugas perkembangan pada usianya dengan baik. Apabila remaja dapat menyelesaikan tugas-tugas perkembangan ini dengan baik, mereka tidak akan mengalami masalah dalam kehidupan sosialnya dan akan menikmati kebahagiaan dan kesuksesan dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan berikutnya. Sebaliknya, kegagalan remaja dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan ini akan memiliki konsekuensi negatif dalam kehidupan sosial fase-fase berikutnya,

menyebabkan ketidakbahagiaan remaja dan menyebabkan penolakan masyarakat.

Menurut Hurlock (2003), adapun tugas perkembangan remaja, yaitu:

- a. Mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya, baik pria maupun wanita; Remaja mulai membangun hubungan sosial yang lebih dewasa dengan teman-temannya. Ini mencakup hubungan pertemanan yang lebih akrab, kerja sama dalam kelompok, serta kemampuan untuk menjalin hubungan dengan lawan jenis secara sehat.
- b. Mencapai peran sosial baik sebagai pria maupun wanita; Remaja mulai memahami dan menerima peran gender dalam masyarakat. Mereka mulai mengembangkan identitas mereka sebagai pria atau wanita dan menyesuaikan diri dengan norma sosial yang berlaku.
- c. Menerima keadaan fisiknya dan dapat menggunakan tubuhnya secara efektif; Pada masa remaja, terjadi perubahan fisik yang signifikan akibat pubertas. Remaja harus belajar menerima bentuk tubuhnya sendiri serta menggunakannya secara optimal dalam berbagai aktivitas, seperti olahraga atau keterampilan motorik lainnya.
- d. Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab; Remaja diharapkan mulai bertindak dengan penuh tanggung jawab dalam kehidupan sosial, misalnya menghormati hak orang lain, menepati janji, dan memahami konsekuensi dari tindakannya.
- e. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua; Remaja mulai belajar mengelola emosi mereka sendiri tanpa terlalu bergantung pada orang

tua. Mereka belajar membuat keputusan sendiri dan menghadapi tantangan hidup dengan lebih mandiri.

- f. Mempersiapkan karier ekonomi; Remaja mulai memikirkan masa depan mereka, terutama dalam bidang pekerjaan atau karier. Mereka mulai mempertimbangkan bidang studi atau keterampilan yang perlu mereka kuasai agar bisa mandiri secara finansial di masa depan.
- g. Mempersiapkan perkawinan dan keluarga; Meskipun masih jauh dari tahap menikah, remaja mulai membentuk pemahaman tentang hubungan jangka panjang, peran dalam keluarga, serta nilai-nilai yang mereka inginkan dalam pernikahan dan keluarga kelak.
- h. Memperoleh peringkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku dan mengembangkan ideologi; Remaja mulai mengembangkan prinsip moral, nilai-nilai, dan ideologi yang akan menjadi dasar dalam kehidupannya. Mereka mulai menentukan apa yang benar dan salah berdasarkan pemahaman mereka sendiri, bukan sekadar mengikuti aturan dari orang tua atau masyarakat.

William Kay, dalam Jahja (2011) mengemukakan tugas-tugas perkembangan masa remaja sebagai berikut:

- a. Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya; Remaja mengalami banyak perubahan fisik akibat pubertas, dan mereka perlu belajar menerima serta menghargai tubuh mereka sendiri, termasuk kelebihan dan kekurangannya.
- b. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang mempunyai otoritas; Remaja harus belajar mengelola emosinya sendiri tanpa

terlalu bergantung pada orang tua, guru, atau figur otoritas lainnya dalam mengambil keputusan atau menghadapi masalah.

- c. Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya, baik secara individual maupun kelompok; Remaja perlu meningkatkan keterampilan sosial mereka agar dapat membangun hubungan yang sehat dengan teman sebaya, baik dalam pertemanan maupun dalam kelompok sosial.
- d. Menemukan Individu yang dijadikan identitas pribadinya; Remaja sering mencari panutan atau figur yang mereka kagumi, baik itu dari keluarga, tokoh masyarakat, maupun idola, sebagai acuan dalam membentuk identitas dan nilai-nilai pribadi mereka.
- e. Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri; Remaja harus belajar mengenali potensi diri dan membangun kepercayaan diri agar bisa menghadapi tantangan hidup dengan lebih optimis.
- f. Memperkuat *self-control* (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip, atau falsafah hidup; Remaja harus mulai mengembangkan kemampuan mengendalikan emosi dan tindakan mereka berdasarkan nilai-nilai moral dan prinsip hidup yang mereka yakini.
- g. Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan; remaja diharapkan mulai bersikap lebih dewasa dengan meninggalkan kebiasaan atau reaksi yang cenderung impulsif, manja, atau tidak bertanggung jawab.

2.3 Faktor-faktor Agresif Verbal

Agresif Verbal menurut Buss dan Perry dalam Eliani et al (2018) diartikan sebagai perilaku yang melibatkan tindakan melukai dan menyakiti orang lain melalui ungkapan atau perkataan yang bertujuan menunjukkan dan memperlihatkan ketidaksukaan terhadap orang lain dengan menyebarkan rumor atau gosip, mengejek dan menghina.

Beberapa peneliti menemukan faktor-faktor seseorang untuk melakukan perilaku agresif verbal dipicu oleh beberapa faktor. Seperti Penelitian yang dilakukan oleh Eliani et al (2018) mendapatkan hasil agresif verbal di media sosial yang dilakukan oleh penggemar idola k-pop dikarenakan faktor fanatisme yang tinggi sehingga membuat tingkat melakukan perilaku agresif verbal semakin tinggi, dan begitu pula sebaliknya semakin rendah fanatisme maka semakin rendah juga perilaku agresif verbalnya.

Namun penelitian yang dilakukan oleh Widayanti et al (2024) mendapatkan hasil yang berbeda yaitu menyatakan bahwasanya agresif verbal pada penggemar idola k-pop dikarenakan adanya faktor deindividuasi yaitu ketidakmampuan penggemar dalam mengontrol diri dan menjadi tidak terkendali sehingga terjadi adanya agresif verbal di media sosial.

Mu'afiqoh & Mariyati (2024) juga mendapatkan hasil yang menyatakan bahwa frustrasi menjadi faktor yang membuat para penggemar idola k-pop melakukan agresif verbal di media sosial yaitu sebesar 75,8% ,penggemar k-pop sering kali memiliki reaksi berlebihan dalam situasi yang melibatkan idolanya,ketika terhalang dalam mencapai tujuan atau keinginan

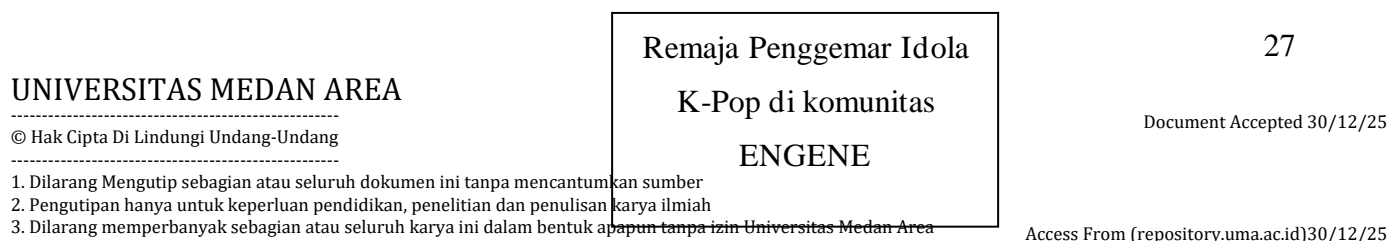
mereka dan mengarah frustrasi ketika merasa diabaikan serta tidak dihargai, yang di mana juga dapat berdampak pada tingkat kontrol diri dan potensi terjadinya perilaku agresif dalam interaksi *online* maupun *offline*.

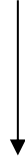
Penelitian yang dilakukan Deafifa & Noorrizki (2022) mendapatkan hasil yang berbeda yaitu menyatakan bahwa agresif verbal pada penggemar idola k-pop dikarenakan faktor lingkungan yang memunculkan konformitas atau perilaku ikut-ikutan yang dianggap oleh penggemar sebagai bentuk loyalitas dan kesetiaan terhadap kelompok agar tidak dapat perilaku pengucilan dan diskriminasi dari sesama anggota fandom.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dikaji dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor agresif verbal yang ditujukan untuk orang lain dipicu karena adanya perilaku fanatisme kepada idola yang disukai dan dicintai, dan deindividuasi juga menjadi salah satu faktor yang memunculkan agresif verbal yang di mana para penggemar tidak dapat menahan diri/mengontrol diri untuk tidak berkata kasar, mengejek, bahkan menghina penggemar idola lain ketika idola mereka diusik, dan juga faktor frustrasi juga menjadi salah satu pemicu muncul adanya agresif verbal serta faktor lingkungan juga menjadi salah satu pemicu seseorang melakukan agresif verbal yang di mana perilaku ikut-ikutan atau konformitas yang dianggap oleh penggemar sebagai bentuk loyalitas dan kesetiaan terhadap kelompok agar tidak dapat perilaku pengucilan dan diskriminasi dari sesama anggota fandom.

2.4 Kerangka Konseptual

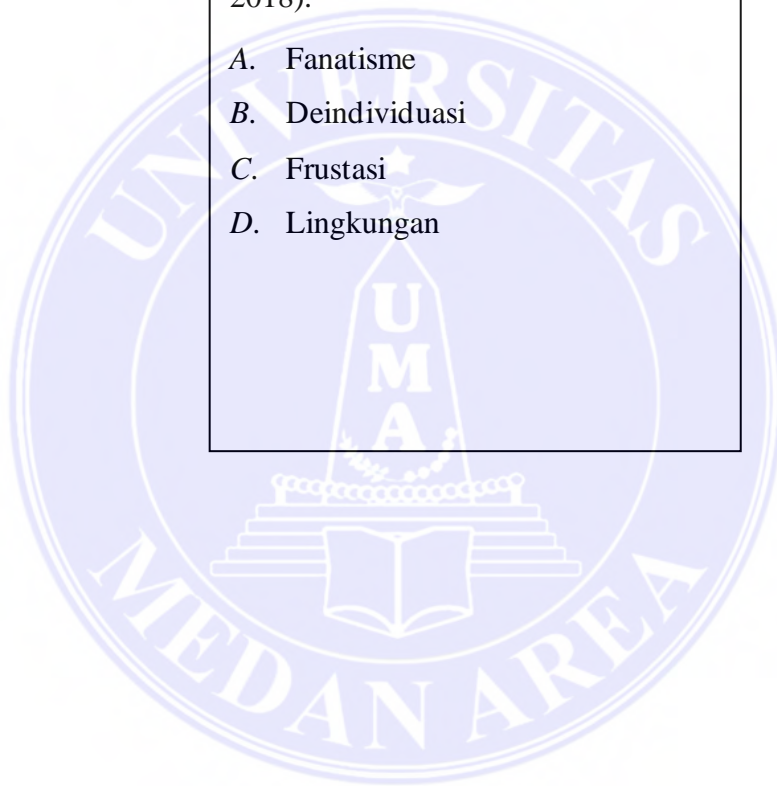
Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual





Faktor-faktor Agresif Verbal menurut Bigham (dalam Anam & Supriadi, 2018):

- A. Fanatisme
- B. Deindividuasi
- C. Frustrasi
- D. Lingkungan



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	2024	2025											
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Aep	Okt	Nov	Des
1.	Membuat proposal penelitian.													
2.	Seminar proposal.													
3.	Mengambil data penelitian.													
4.	Mengolah data penelitian													
5.	Menyusun bab 4 dan bab 5													
6.	Seminar hasil													
7.	Sidang													

3.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di media sosial kepada penggemar idola K-Pop di komunitas ENGENE, yang mana komunitas ini terdiri dari kalangan remaja yang memiliki ketertarikan yang sangat besar terhadap idola K-Pop mereka.

3.2 Bahan dan Alat

3.2.1 Bahan

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini yakni berupa kuesioner yang dibuat dalam bentuk *Google Form*, yang mana nantinya akan disebar melalui *link Google Form* kepada remaja yang tergabung dalam komunitas

tersebut melalui media sosial yang dipergunakan komunitas tersebut, kemudian dilakukan penghitungan statistik dengan bantuan program JASP.

3.2.2 Alat

Alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan berupa laptop, sedangkan perangkat lunak yang digunakan berupa sistem operasi Microsoft Windows. Adapun untuk keperluan analisis data, peneliti menggunakan JASP, dan skor yang mewakili pilihan subjek pada setiap butir pernyataan dipindahkan ke dalam Microsoft Excel.

3.3 Metodologi Penelitian

3.3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini didasarkan pada sebuah data yang konkret dan digunakan dalam penelitian yang melibatkan sampel dan populasi, dan data yang didapatkan berbentuk angka yang dapat dianalisis menggunakan statistik sebagai alat uji (Muhajirin et al., 2024). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan keadaan yang sebenarnya tanpa mencari hubungan atau pengaruh (Sugiyono, 2016), serta mendeskripsikan bentuk-bentuk atau faktor agresif verbal yang muncul di komunitas penggemar.

3.3.2 Identifikasi Variabel Penelitian

Adapun identifikasi variabel dalam penelitian ini ialah variabel tunggal yang di mana dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian

deskriptif yang hanya menggambarkan suatu variabel tertentu tanpa melihat adanya pengaruh, hubungan atau perbandingan dengan variabel lain.

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel Tunggal: faktor-faktor Agresif Verbal

3.3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Kountur dalam Dekanawati et al. (2023) Definisi operasional adalah suatu definisi yang memberikan penjelasan atas suatu variabel dalam bentuk yang dapat diukur. Definisi operasional ini memberikan informasi yang diperlukan untuk mengukur variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, variabel yang diteliti yaitu faktor-faktor agresif verbal.

- a. Fanatisme

Fanatisme merupakan sebuah keyakinan terhadap objek atau idola yang dikaitkan dengan suatu yang berlebihan yang ditunjukkan dengan aktivitas dan rasa antusias yang ekstrem dikarenakan keterikatan emosi dan cinta yang tinggi dan berlebihan dalam jangka waktu yang lama.

- b. Deindividuasi

Deindividuasi merupakan situasi di mana individu kehilangan identitas pribadi mereka dalam sebuah kelompok ataupun komunitas, sehingga hilangnya rasa tanggung jawab yang menyebabkan control diri yang lebih bebas dan tidak terkendali.

c. Frustrasi

Frustrasi diartikan sebagai yaitu suatu perasaan yang muncul ketika individu terhalang dalam mencapai atau tujuan mereka , karena semakin penting tujuannya maka semakin besar rasa frustrasi yang muncul , karena keinginan yang selalu tidak terpenuhi maka muncul rasa frustrasi.

d. Lingkungan

Lingkungan adalah suatu yang berada diluar individu yang dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, dan perilaku seseorang yang berperan sebagai faktor eksternal yang dapat memicu reaksi agresif pada individu, yang di mana dari lingkungan mendapatkan paparan kekerasan baik di media sosial maupun kehidupan sehari-hari yang dapat mengubah norma sosial di masyarakat.

3.4 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi ialah subjek dalam penelitian yang menjadi elemen penting dalam suatu penelitian, yang terdiri dari sekumpulan individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan. Populasi bukan juga sekadar jumlah yang ada pada subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki subjek tersebut (Amin et al., 2023). Dalam penelitian ini, populasi adalah remaja penggemar idola K-Pop di sebuah komunitas ENGENE yang berjumlah 108 orang terdiri dari 95 orang perempuan dan 13 orang laki-laki.

3.4.2 Sampel

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah bagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi (Amin et al., 2023). Adapun sampel dari penelitian ini berjumlah 108 orang.

3.5 Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini, digunakan teknik pengambilan sampel dengan metode total sampling. Menurut Sugiyono (2016), total sampling adalah teknik pengambilan sampel di mana jumlah sampel sama dengan populasi. Maka dari itu, keseluruhan populasi sebanyak 108 orang dijadikan sampel.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian adalah dengan metode skala, menggunakan teknik pengumpulan data *online* berupa kuesioner yang berisi pernyataan dengan menggunakan media yaitu *Google Form*. Dalam penelitian ini menggunakan satu skala yaitu skala faktor-faktor agresif verbal yang disajikan dalam bentuk pernyataan *favourable* dan *unfavourable*. Dalam penelitian ini menggunakan sistem penilaian yang didasarkan bentuk skala likert, yaitu skala dengan empat penilaian yang terdiri dari “Sangat Setuju (ST) di berikan skor 4”, “Setuju (S) di berikan skor 3”, “Tidak Setuju (TS) di berikan skor 2”, dan “Sangat Tidak Setuju (STS)” di berikan skor 1.

3.7 Prosedur Kerja

3.7.1 Persiapan Administrasi

Sebelum melakukan penelitian, dilakukan langkah-langkah berupa persiapan, termasuk persiapan administrasi terkait permohonan izin terkhusus pada admin komunitas yang ditujui oleh perwakilan dari komunitas ENGINE. Setelah izin lokasi dan prosedur administrasi telah dilengkapi, peneliti menyiapkan instrumen pengukuran untuk memudahkan pengumpulan data penelitian.

3.7.2 Persiapan Alat Ukur

Persiapan alat ukur penelitian yang dimaksud meliputi penyiapan alat ukur yang selanjutnya akan digunakan untuk penelitian, yaitu penyusunan skala Faktor-faktor Agresif Verbal. Penyusunan alat ukur dimulai dengan menentukan indikator dari faktor-faktor agresif verbal yang akan digunakan untuk membuat skala berdasarkan konsep yang telah dikemukakan dalam teori. Setelah indikator ditentukan, peneliti membuat rancangan skala berisi sejumlah item. Kemudian, setelah menentukan jumlah item yang akan digunakan, dilakukan penentuan nilai skala tersebut. Pada penelitian ini akan menggunakan satu skala yaitu Faktor-faktor Agresif Verbal.

Tabel 3. 2 *Blue Print* Skala Faktor-Faktor Agresif Verbal

Faktor	Indikator	Nomor Aitem		jumlah
		<i>favourable</i>	<i>unfavourable</i>	
Fanatisme	Keterikatan/keyakinan sangat kuat terhadap komunitas fandom.	4,5,6	1,2,3	12
	Memandang komunitas/fandom mereka ialah yang benar.	10,11,12	7,8,9	
Deindividuasi	Hilangnya identitas pribadi	16,17,18	13,14,15	12
	Tidak bertanggung jawab dan lebih bebas tak terkendali	22,23,24	19,20,21	
Frustrasi	Terhalang dalam mencapai tujuan/keinginan	28,29,30	25,26,27	18
	Diabaikan dan tidak dihargai.	31,32,33	37,38,39	
	Marah dengan berkata kasar (mengejek, menghina, menggoda).	40,41,42	34,35,36	
Lingkungan	Lingkungan penuh ketegangan	49,50,51	52,53,54	12
	Paparan kekerasan baik di media sosial maupun lingkungan sekitar.	46,47,48	43,44,45	
Total		27	27	54

Skala Faktor-faktor Agresif Verbal format Likert dengan empat pilihan jawaban “Sangat Setuju” (SS), “Setuju” (S), “Tidak Setuju” (TS), “Sangat Tidak Setuju” (STS). Pernyataan dalam bentuk *favourable* dan *unfavourable*. Penilaian yang diberikan untuk jawaban *favourable*, yakni Sangat Setuju (SS) diberi nilai 4, jawaban Setuju (S) diberi nilai 3, jawaban Tidak Setuju (TS) diberi nilai 2, dan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) diberi nilai 1. Sedangkan untuk item *unfavourable* penilaian yang diberikan untuk jawaban Sangat Setuju (SS) diberi nilai 1, untuk jawaban Setuju (S) diberi nilai 2, untuk jawaban Tidak Setuju (TS) diberi nilai 3, dan untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) diberi nilai 4.

3.7.3 Uji Validitas

Sugiharto dan Sitinjak dalam Sanaky et al (2021) uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Ghoe dalam Sanaky et al (2021) uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

3.7.4 Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas atau keandalan adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Menurut Azwar (2010), reliabilitas adalah sejauh mana suatu hasil pengukuran dapat dianggap valid hanya melalui beberapa kali pelaksanaan pengukuran pada kelompok subjek yang sama. Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai kestabilan keandalan dari jawaban responden terhadap alat ukur psikologis yang disajikan dalam format kuesioner. Masri Singarimbun dalam Sanaky et al (2021) reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Jika suatu alat ukur dipakai dua kali dan hasil pengukuran yang diperoleh konsisten, maka alat pengukur tersebut reliabel.

3.7.5 Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan yaitu deskriptif statistik yang di mana bertujuan untuk menggambarkan data dari setiap kategori, dan untuk mengetahui gambaran faktor-faktor agresif verbal di media sosial pada

remaja penggemar idola k-pop di komunitas engene tanpa mencari hubungan ikatan dari faktor-faktor agresif verbal yang telah ditentukan yaitu faktor fanatisme, deindividuasi, frustrasi, dan lingkungan .



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian berjudul "Faktor-Faktor Agresif Verbal di Media Sosial pada Remaja Penggemar Idola K-Pop di Komunitas ENGENE", dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian ini gambaran faktor-faktor agresif verbal di komunitas ENGENE menunjukkan bahwa faktor frustrasi paling tinggi, diikuti oleh faktor lingkungan, selanjutnya deindividuasi dan yang terendah faktor fanatisme. Adapun populasi dan sampel dalam penelitian ini sebanyak 108 orang dengan remaja akhir yang mendominasi dan terbanyak dari fandom utama yaitu ENGENE, metode pengambilan data berupa kuesioner yang disusun berdasarkan faktor-faktor agresif verbal, dan data yang didapat diolah menggunakan JASP. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, dengan teknik pengambilan sampel yaitu *total sampling*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak berikut ini agar hasil penelitian dapat memberikan manfaat praktis dan menjadi bahan pertimbangan dalam mengurangi faktor-faktor agresif verbal di media sosial, agar tidak menimbulkan reaksi berlebihan khususnya di kalangan remaja penggemar idola K-pop.

a. Saran untuk Peneliti

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini hanya bersifat deskriptif dan terbatas pada satu komunitas fandom yaitu ENGENE. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada peneliti berikutnya untuk:

1. Mengembangkan model penelitian yang lebih komprehensif, misalnya dengan menggunakan metode kuantitatif korelasional untuk mengetahui sejauh mana hubungan fanatisme, deindividuasi, frustrasi, dan faktor lingkungan dengan agresif verbal.
2. Melakukan *screening* terlebih dahulu untuk menentukan/mengembangkan variabel dan sampel.
3. Menggunakan pendekatan kualitatif, seperti wawancara mendalam, agar dapat memahami secara lebih detail pengalaman subjektif penggemar ketika melakukan perilaku agresif verbal.
4. Memperluas objek penelitian ke beberapa fandom K-pop lain, seperti ARMY, EXO-L, NCTzen, dan CARAT, agar dapat membandingkan tingkat fanatisme, pola interaksi *online*, serta jenis agresif verbal antar fandom.

Selain itu, peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mempertimbangkan variabel demografi seperti usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, serta intensitas keterlibatan dalam fandom, untuk melihat apakah faktor-faktor tersebut memperkuat atau memperlemah agresif verbal di media sosial.

b. Saran untuk Komunitas

Bagi komunitas ENGINE, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor agresif verbal yang muncul dalam komunitas ini ialah faktor frustrasi. Oleh karena itu, peneliti menyarankan:

1. Komunitas dapat mengadakan diskusi daring, webinar, atau edukasi internal yang membahas pentingnya etika berkomunikasi di media sosial.
2. Membuat kode etik fandom yang mengatur batas-batas komentar, larangan ujaran kebencian, ejekan, atau *doxing* terhadap fandom lain maupun sesama anggota fandom.
3. Mengedukasi anggota, karena lebih rentan terlibat agresif verbal akibat deindividuasi dan frustrasi, agar lebih sadar mengendalikan emosi dan menghindari terbawa arus saat melihat postingan provokatif.
4. Menggunakan akun fandom resmi atau admin grup untuk menyebarkan pesan positif dan kampanye #ThinkBeforeYouPost agar anggota lebih berhati-hati dalam berkomentar.
5. Mengingatkan anggota bahwa kritik atau perbedaan pendapat sebaiknya disampaikan dengan bahasa santun agar tidak memicu konflik daring antar fandom.

Dengan adanya upaya ini, diharapkan agresif verbal dapat dikurangi, menjaga citra fandom tetap positif, dan mendukung terciptanya ruang diskusi yang lebih sehat di media sosial.

c. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

1. Meneliti lebih mendalam mengapa remaja akhir lebih terlibat agresif verbal, meskipun teori perkembangan remaja menyebutkan remaja madya lebih labil emosinya.
2. Meneliti bagaimana peran-peran tertentu dalam fandom (seperti admin, moderator, atau *opinion leader*) memengaruhi kecenderungan agresif verbal.
3. Mengkaji lebih detail bagaimana interaksi antara fanatisme, deindividuasi, frustrasi, dan faktor lingkungan memengaruhi perilaku agresif verbal, misalnya dengan analisis jalur (*path analysis*).
4. Membandingkan agresif verbal penggemar K-pop dengan fandom jenis lain (misalnya fandom, olahraga, atau game) untuk melihat apakah pola agresif verbal serupa juga terjadi di fandom non-K-pop.

Dengan penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan luas, diharapkan pemahaman tentang faktor-faktor agresif verbal pada remaja penggemar idola K-pop menjadi semakin lengkap, dan dapat menjadi dasar merumuskan program intervensi atau edukasi media sosial yang lebih tepat sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. I. M., Hayati, S., & Gismin, S. S. (2021). Pengaruh Self-Control Terhadap Aggressive Verbal Pada Mahasiswa di Social Media. *Jurnal Psikologi Karakter*, 1(2), 68–75.
- Ahyani, L. N., & Astuti, R. D. (2018). Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. In *Badan Penerbit Universitas Muria Kudus*. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Ajhuri, M. K. (2019). *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Penebar Media Pustaka.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Anam, H. C., & Supriyadi, D. (2018). Hubungan Fanatisme Dan Konformitas Terhadap Agresivitas Verbal Anggota Komunitas Suporter Sepak Bola Di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(01), 132. <https://doi.org/10.24843/jpu.2018.v05.i01.p13>
- Anggraini, L. N. O., & Desiningrum, D. R. (2020). Hubungan Antara Regulasi Emosi Dengan Intensi Agresivitas Verbal Instrumental Pada Suku Batak Di Ikatan Mahasiswa Sumatera Utara Universitas Diponegoro. *Jurnal EMPATI*, 7(3), 270–278. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21864>
- Arifin, M. Z., Erwin, M., & Pratama, A. D. (2024). Mengatasi Perilaku Bullying yang Terjadi di Sekolah Smk Penerbangan Sriwijaya, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan. *Karya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 1–13. <https://doi.org/10.70656/jpkm.v1i2.124>
- Azwar, S. (2010). *Penyusunan Skala Psikologis*. Pustaka Pelajar.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psicología social*. Allyn and Bacon.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2015). *Psikologi Sosial*. UMM Press.
- Deafifa, A. S. D. R., & Noorrizki, R. D. (2022). Fenomena Agresi Verbal Fans K-Pop Indonesia di Media Sosial. *Flourishing Journal*, 2(5), 348–354. <https://doi.org/10.17977/um070v2i52022p348-354>
- Dekanawati, V., Astriawati, N., Setiyantara, Y., Subekti, J., & Kirana, A. F. (2023). Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Diklat Kepabeanan Terhadap Kepuasan Peserta Pelatihan. *Jurnal Sains Dan Teknologi Maritim*, 23(2), 159. <https://doi.org/10.33556/jstm.v23i2.344>
- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(1), 59. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v3i1.2442>
- Febriany, S. F., Santi, D. E., & Aliffia, A. (2022). Agresi Verbal di Media Sosial

- pada Remaja Penggemar K-Pop: Bagaimana Peranan Fanatisme? *Journal of Psychological Research*, 194–200. <https://aksiologi.org/index.php/inner/article/download/303/199/1675>
- Goodstats. (2024). *Fenomena Musik Korea: Indonesia Tempati Posisi Ke-3 Pasar K-Pop Dunia*. <https://goodstats.id/article/fenomena-musik-korea-indonesia-tempati-posisi-ke-3-dalam-pasar-k-pop-dunia-gcIpb>
- Hafifa, R. S., & Nurrahmi, F. (2024). Fenomena Deindividuasi pada Pengguna Akun Anonim Kpopers di Media Sosial X. *Jurnal Komunikasi*.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- İlk, Ç. (2022). the Relationship Between Football Fans' Fanaticism and Their Psychological Commitment. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 9(2), 19–32. <https://doi.org/10.46827/ejpe.v9i2.4522>
- Inshani, S. A., & Nasution, F. Z. (2023). Faktor Penyebab Munculnya Hubungan Prasangka dan Frustrasi dengan Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Rumpun Ilmu Kesehatan*.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Prenamedia Group.
- Juwita, S. H. (2018). Tingkat Fanatisme Penggemar K-POP dan Kemampuan Mengelola Emosi Pada Komunitas EXO-L di Kota Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(7), 276.
- Kadir, S. H. U., Thalib, S. B., & Anas, M. (2024). Hubungan Pengetahuan Siswa Tentang Pernikahan Anak Dengan Sikap Siswa Terhadap Pernikahan Anak Di Sekolah Menengah Atas. *Pinisi Journal of Art, Humanity, and Social Studies*, 4(4), 296–308.
- Mu'afiqoh, B. A., & Mariyati, L. I. (2024). Gambaran Kontrol Diri, Fanatisme, dan Perilaku Agresif Verbal Pada Penggemar K-Pop di Twitter. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 154–163. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v13i2>
- Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024). Pendekatan Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif serta Tahapan Penelitian. *Journal Genta Mulia*, 15(1), 82–92.
- Mukhoyyaroh, T. (2020). Anonimitas dan Deindividuasi pada Remaja Pengguna Sosial Media. *Jurnal Penelitian Psikologi*. <https://doi.org/10.29080/jpp.v11i1.354>
- Mulya, M., & Safari, G. (2020). Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV dan V di Sekolah Dasar. *Jurnal Prodi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bale Bandung*, 8(2), 29–38.
- Natingkaseh, G. N., Utami, A. B., & Ramadhani, H. S. (2022). Kecenderungan melakukan agresivitas verbal pada remaja perempuan: Menguji peranan kontrol diri. *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(2), 123–130.
- Nugraini, E. D. (2016). *Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial*

- Pada Penggemar Idola K-Pop*. Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang.
- Pamungkas, H. R. D. (2020). *Hubungan Antara Fanatisme Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Penggemar Korean Pop (K-Pop)*. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Patrisia, P. (2024). *Hubungan Fanatisme dengan Agresi Verbal Pada Remaja Penggemar K-Pop di Twitter*. Universitas Medan Area.
- Pertiwi, S., Lukmantoro, T., & Yusriana, A. (2023). Ekspresi Fanatisme ARMY Penggemar BTS (Perempuan) di Indonesia dalam Instagram. *Interaksi Online*, 11(4), 344–354. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksionline/article/download/41323/29924>
- Putra, A., & Mardison, S. (2018). Perilaku Agresif Peserta Didik di MTsN Thawalib Padusunan. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 4(1), 32-41.
- Putri, A. F. (2019). Konsep Perilaku Agresif Siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28. <https://doi.org/10.23916/08416011>
- 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>
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Widayanti, D., Mubina, N., & Leometa, C. H. (2024). Agresi Verbal pada Penggemar K-Pop di X (Twitter): Adakah Pengaruh Kontrol Diri di Dalamnya? *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 5(3), 772–780. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v5i3.473>

LAMPIRAN 1
SKALA PENELITIAN



SKALA FAKTOR AGRESIF VERBAL

Identitas Responden

Nama/Inisial :

Umur :

Jenis Kelamin :

Domisili :

Fandom :

Petunjuk Pengisian

1. Angket terdiri dari 54 pernyataan. Anda diminta untuk memilih jawaban yang benar-benar sesuai dengan pengalaman pribadi anda.
2. Anda diminta untuk mengisi semua jawaban dari setiap pernyataan.
3. Pilihlah salah satu jawaban pada setiap pernyataan.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

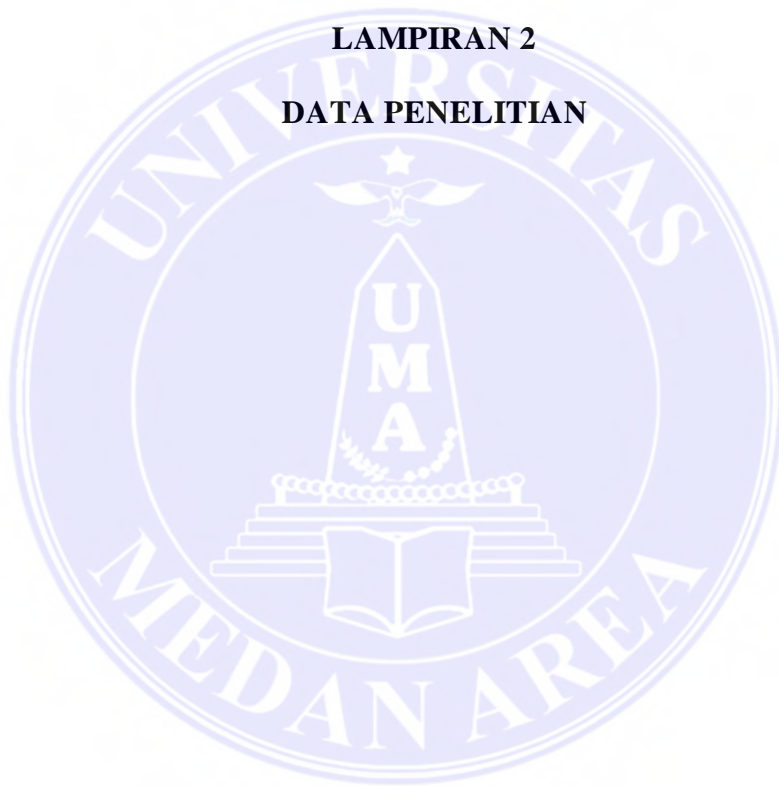
NO	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya terbuka terhadap pendapat komunitas/fandom lain.				
2.	Saya tidak masalah kalau orang lain tidak sefandom dengan saya.				
3.	Semua orang punya pandangan tersendiri dengan yang disukainya.				
4.	Saya meyakini idola yang saya sukai paling benar.				
5.	Pendapat fandom/komunitas saya lebih masuk akal daripada fandom/komunitas lain.				

6.	Saya merasa nyaman dengan orang yang satu fandom/komunitas dengan saya.				
7.	Saya menerima orang yang memiliki cara berpikir yang berbeda				
8.	Saya mengerti terkadang orang lain tidak sependapat dengan fandom/komunitas saya				

9.	Saya yakin setiap fandom/komunitas punya sisi salah dan benar.				
10.	Saya merasa yang diyakini oleh fandom saya sudah pasti benar.				
11.	Saya kesal jika ada yang tidak setuju dengan pendapat dari komunitas/fandom yang saya ikuti.				
12.	Saa membela fandom saya ketika ada fandom/komunitaslainyangmenyerang.				
13.	Saya tetap menjadi diri sendiri walau lagi bareng dengan komunitas saya.				
14.	Saya tidak gampang terpengaruh/ikut-ikutan orang lain.				
15.	Saya bisa membedakan mana pendapat kelompok maupun pendapat pribadi.				
16.	Saya sering lupa menjadi diri sendiri ketika masuk dalam komunitas/fandom.				
17.	Saya merasa lebih percaya kepada komunitas/fandom daripada diri sendiri.				
18.	Saya terlalu ikut-ikutan di dalam komunitas/fandom dan kehilangan pendirian sendiri.				
19.	Saya tetap memikirkan dampak dari perbuatan saya.				
20.	Saya tidak suka melakukan hal yang menyakiti orang lain karena ikut-ikutan.				
21.	Saya bertanggung jawab terhadap perbuatan atau perilaku yang saya buat.				
22.	Saya berani ngomong kasar ke orang lain kalau rame-rame.				
23.	Saya merasa bebas melakukan apa saja kalau bareng dengan komunitas saya.				
24.	Terkadang saya tidak berpikir panjang dalam melakukan sesuatu.				
25.	Saya berusaha sabar walau yang saya mau belum tercapai.				
26.	Saya tidak marah jika rencana saya tidak berjalan baik.				
27.	Ketika gagal saya mencoba dan mencari solusi baru.				
28.	Saya marah kalau tujuan saya gagal.				
29.	Saya kesal kalau ada yang menghalangi tujuan saya.				

30.	Saya suka mengomel kalau keinginan saya tidak tercapai.				
31.	Saya suka berkata kasar kalau tidak dihargai.				
32.	Saya marah dan nyolot kalau diabaikan.				
33.	Saya berkata kasar pada orang yang ngeremehin saya.				
34.	Saya berusaha tidak menyakiti orang dengan kata-kata kasar pada saat marah.				
35.	Saya memilih diam pada saat saya tersulut emosi.				
36.	Saya tidak mengejek seseorang walau lagi kesal/marah.				
37.	Saya lebih memilih tenang kalau diabaikan orang lain.				
38.	Saya selalu menjaga omongan ketika merasa tidak dihargai.				
39.	Ketika diremehkan saya tidak akan menyakiti orang lain.				
40.	Saya mengeluarkan kata-kata kasar kalau lagi marah.				
41.	Saya mengganggu/mengejek orang lain kalau lagi kesal.				
42.	Saat emosi, saya merasa lega setelah mengejek orang lain.				
43.	Saya menjaga sikap saya, meski sering melihat kekerasan di media sosial.				
44.	Saya tidak ikut-ikutan berkata kasar seperti yang dilakukan orang lain.				
45.	Perkataan kasar orang lain tidak membuat saya menjadi gampang marah atau menyakiti orang lain.				
46.	Perilaku kekerasan di media sosial membuat saya menjadi lebih kasar juga.				
47.	Saya menjadi terbiasa berkata kasar karena melihat orang lain berkata kasar juga, baik di media sosial/lingkungan.				
48.	Sering melihat postingan penuh kebencian terhadap idola saya membuat saya emosi.				
49.	Kalau suasana di sekitar saya tegang, saya mudah tersulut emosi.				
50.	Saya marah kalau lingkungan di sekitar saya tidak kondusif.				
51.	Suasana ribut dan panas membuat saya berkata kasar.				
52.	Saya bisa menahan emosi di suasana yang kacau.				
53.	Saya tetap tenang jika komunitas/fandom sedang bertengkar dengan fandom lain.				
54.	Lingkungan tidak nyaman membuat saya mudah marah.				

LAMPIRAN 2
DATA PENELITIAN



FAKTOR-FAKTORAGRESIF VERBAL

b4	b5	b10	b11	b12	b16	b17	b18	b22	b14	b15	b20	b21	b28	b29	b30	b31	b32	b33	b40	b41	b42
2	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	2	2	1	1	1
1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	1	1
2	2	3	3	3	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	4	2	2	2	2	1	1
3	2	2	2	1	2	3	2	3	3	1	2	1	3	4	4	3	4	4	4	4	3
1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	2	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	1	2	2	3	3	2	1	1	2	2	1	1	2	4	2	2	2	2	1	1	1
2	2	2	2	2	4	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2
2	3	1	1	2	2	3	3	1	4	2	1	2	2	4	4	3	2	2	3	1	1
2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	2	3	2	3	2	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2
3	2	2	2	2	3	4	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	4	3	1	1
1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	3	3	3	3	2	3	3	2	2
4	4	4	2	4	2	1	1	1	1	1	1	1	2	4	3	3	3	3	2	3	1
4	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	1	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	3	2	3	2	1	2	1	1	1	2	3	3	2	2	1	2	2	2

3	4	4	3	3	1	3	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1
3	3	3	4	4	1	3	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1
3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
4	4	4	3	4	1	3	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2
4	3	3	3	4	1	3	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
3	3	3	4	4	2	3	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
3	4	4	4	4	2	3	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1
2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2
2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	3	2	2
3	4	3	3	4	4	3	4	3	2	1	2	1	2	3	4	2	3	2	1	2	2
3	3	3	4	4	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	3	4	1	2	3	1
4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	1	2	4	3	3	4	3	3	4	3	4
3	4	3	4	4	4	3	3	4	2	2	2	1	4	3	1	2	2	1	2	1	2
4	3	3	4	4	1	3	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	4	2	2
4	3	4	3	4	2	4	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1
3	3	3	4	4	1	3	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2
3	4	3	4	4	2	4	2	1	1	1	1	2	4	2	1	2	2	1	2	1	2
1	1	3	1	3	1	1	4	1	2	2	1	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1
2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	1	1	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2
4	3	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	3	4	4	2	4	3	2	2	2
1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	4	4	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	1	2	1	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2
3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2
3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3

3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1
2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	3	1	1	3	1
2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	4	3	4	3	4	4	3	1	1	1	1	4	4	3	3	4	4	2	3	1
3	3	4	4	3	3	4	3	3	1	2	1	4	4	2	3	1	4	2	2	4	2
3	4	3	4	2	2	4	2	3	1	4	1	3	3	2	4	3	4	3	4	2	3
3	1	4	2	3	3	1	3	4	1	3	1	2	3	1	3	2	4	2	4	2	3
3	1	4	3	4	2	4	3	3	1	2	3	4	2	4	3	2	4	1	3	2	4
1	3	1	4	3	3	1	3	4	1	3	2	3	3	4	2	1	3	2	3	4	2
3	4	3	4	2	3	4	2	3	1	3	1	3	3	4	2	3	4	3	4	2	3
4	3	4	3	4	2	2	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	1	2	1	1	2
3	2	4	2	3	4	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	4	3	4	3
3	4	4	4	3	1	1	2	1	2	2	2	1	2	4	2	1	1	2	1	1	2
3	4	3	4	3	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2
3	4	3	3	4	3	3	2	4	2	1	2	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3
3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3
4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	3
3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	2
3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3
3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3
3	4	3	4	3	3	4	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1
4	3	3	3	4	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1
3	4	3	4	3	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1
4	3	4	3	4	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1
4	3	4	3	4	4	4	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1

4	3	3	3	4	3	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1
4	3	4	3	4	3	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1
2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2
2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1
2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1
2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1
2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2
2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2
4	4	3	3	4	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2
3	4	3	3	3	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1
2	1	3	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3	1	2
4	3	3	4	4	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1
2	1	4	2	2	2	1	1	3	1	1	2	1	3	3	4	1	1	2	4	1	1
4	1	1	2	1	4	4	2	1	1	1	2	1	2	3	4	4	4	2	1	3	4
2	1	2	1	2	2	4	1	3	2	2	1	1	4	3	2	2	1	4	2	1	2
2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	1	1	2	4	4	2	2	2	2	4	1	2
2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	4	4	2	1	2	1	1	1	2
2	4	2	4	3	2	3	1	1	2	1	1	3	4	3	4	4	3	4	3	1	1
4	4	2	2	2	1	3	4	1	2	1	2	1	3	4	2	2	1	2	2	1	2
4	4	3	4	2	4	4	4	1	1	2	3	1	1	2	1	2	2	4	1	1	2
3	3	4	1	2	2	1	2	4	1	1	3	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1
1	3	4	3	1	2	1	1	4	1	1	2	2	4	1	4	1	1	2	2	1	2
1	2	4	3	1	4	4	3	1	3	1	3	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2
3	4	4	3	4	4	2	4	2	1	2	1	2	2	4	3	1	2	3	2	3	2
3	4	4	3	4	4	2	4	1	2	1	1	2	2	1	4	1	4	4	1	2	1

3	4	4	3	4	3	4	1	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	2	1	2	2
3	4	3	4	3	2	1	4	1	1	2	1	2	2	4	3	1	1	2	1	1	1
3	3	3	4	3	3	4	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	3	2	1
4	3	4	3	4	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2
4	3	3	4	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	4	2	1	2	1	2	2
3	3	4	4	1	4	3	2	4	2	1	1	1	2	1	1	2	3	4	3	4	4
2	4	3	4	2	3	3	4	4	4	1	3	1	2	2	3	3	4	2	4	4	3
1	4	3	3	1	4	3	3	4	4	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	4	3
4	4	3	3	4	2	1	2	3	1	1	1	1	1	3	4	3	3	4	3	1	1
2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1

b26	b27	b35	b36	b37	b38	b39	b49	b50	b51	b46	b47	b48	b44	Total
1	1	2	2	1	1	2	1	3	2	1	1	4	1	56
3	1	1	4	1	1	1	1	2	3	1	1	1	4	52
2	1	1	2	1	1	1	2	2	3	1	3	3	2	71
3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	1	3	2	3	101
2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	53
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	43
2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	72
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	56
2	1	1	4	2	2	2	2	2	1	1	2	4	1	70
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	72
2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	68

2	2	3	2	2	1	2	3	3	3	1	2	3	3	81
2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	81
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	74
3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	87
2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	77
1	1	1	2	1	1	3	2	3	3	3	2	4	3	77
2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	3	3	2	75
2	1	3	2	3	2	4	2	3	3	1	1	4	1	83
2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	1	2	3	2	78
1	1	1	1	2	1	1	3	3	2	2	2	3	3	70
1	2	2	1	2	2	1	1	4	1	1	2	4	1	68
1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	4	2	63
1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	3	2	64
2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	4	2	69
2	1	1	2	2	2	4	2	1	2	2	1	4	1	67
1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	3	2	1	2	65
1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	3	1	65
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	4	2	77
2	1	2	1	3	1	2	2	4	3	2	2	4	2	80
1	2	1	1	2	2	2	4	4	3	4	3	3	2	92
3	4	3	1	2	2	1	3	4	2	4	2	2	2	79
3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	4	3	2	112
2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	75
2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	69
2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	71

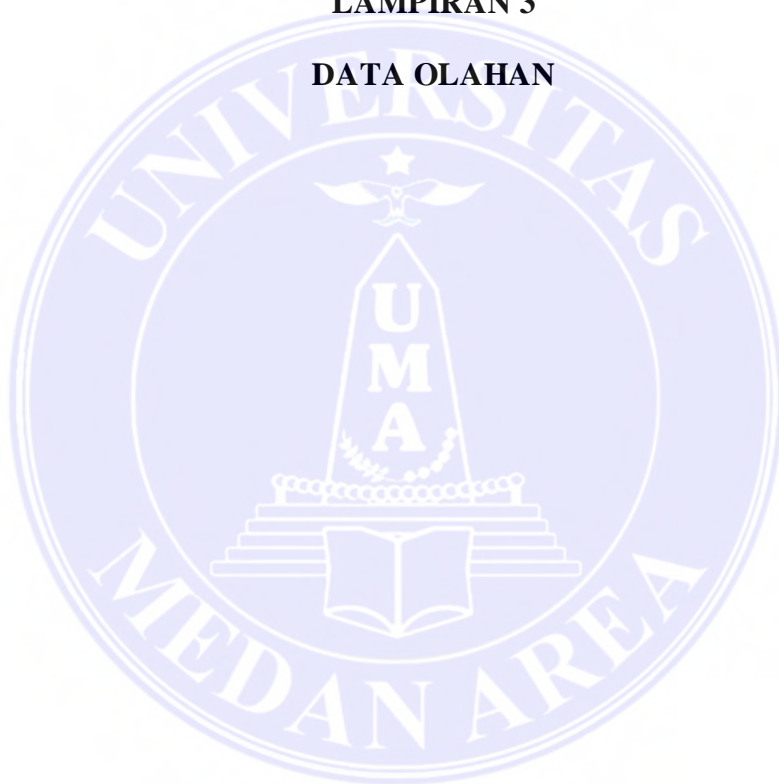
2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	67
1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	70
3	2	1	2	1	2	2	1	3	3	2	2	3	2	66
2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	79
2	1	1	1	1	1	1	4	3	2	2	3	4	3	80
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39
1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	2	2	4	1	72
2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	4	3	2	83
1	2	1	2	1	1	2	2	3	3	1	2	2	2	71
3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	4	2	96
2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	1	2	3	2	75
3	2	1	1	3	2	3	3	3	1	1	1	3	1	65
1	1	3	3	1	1	1	2	3	2	2	3	3	1	70
2	2	2	1	1	2	2	3	2	4	2	3	1	1	91
2	3	3	1	2	2	2	2	3	1	3	2	4	2	94
1	4	3	2	4	1	2	1	4	3	4	2	3	2	100
1	3	1	2	3	1	2	2	3	2	4	3	4	2	88
1	2	3	1	2	1	3	2	3	4	4	3	4	2	97
1	3	2	1	3	1	3	3	4	1	3	4	2	3	90
1	3	3	2	1	3	2	4	2	3	4	2	3	1	98
2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	65
3	2	2	3	2	1	2	4	3	3	3	3	3	3	104
2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	70
2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	4	2	65
3	2	1	3	2	2	3	4	3	4	4	3	4	3	107

3	2	3	3	3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	111
3	2	2	3	2	2	2	3	3	4	3	4	3	3	108
3	2	2	3	2	1	2	3	3	4	3	4	3	2	106
2	1	1	2	2	1	2	3	3	3	3	4	3	3	103
3	2	2	3	2	2	2	4	3	3	3	3	4	3	110
2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	67
1	2	1	2	1	1	2	1	3	2	1	2	3	1	63
1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	3	1	65
1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	4	1	68
1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	4	1	72
1	1	1	2	2	1	1	2	3	2	2	1	4	1	69
1	2	1	1	2	1	1	2	3	2	2	1	3	1	72
2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	57
2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	58
2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	54
2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	58
1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	56
2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	54
2	1	1	1	2	1	2	4	2	2	1	1	3	2	67
2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	59
2	3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	2	58
2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	64
2	1	2	2	1	1	2	2	4	3	3	2	4	1	73
2	1	1	1	1	3	2	2	2	2	3	4	4	2	80
2	1	2	2	1	1	1	3	4	3	2	1	4	3	75

1	2	1	2	1	1	2	4	3	2	2	2	3	2	74
2	1	2	2	1	1	2	4	4	2	1	2	3	1	66
1	1	2	3	1	1	1	4	3	3	1	1	4	2	84
1	1	2	1	1	1	1	4	3	4	2	1	4	2	76
4	4	2	4	1	2	2	4	2	4	3	4	4	1	94
1	1	1	2	1	2	4	2	2	2	1	1	2	1	64
3	4	3	3	2	2	2	1	2	1	2	3	3	2	77
2	2	3	2	1	4	1	1	2	2	2	4	3	3	84
2	2	4	1	2	1	1	2	2	1	3	2	4	1	86
2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	75
2	1	1	2	1	2	1	1	3	1	3	1	2	1	69
1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	66
1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	66
1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	61
2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	69
1	3	1	2	1	1	2	4	4	3	3	4	3	1	90
1	4	1	3	2	2	2	1	1	3	2	3	4	4	98
4	4	2	3	2	1	4	3	3	3	3	4	4	3	96
4	1	1	2	3	1	3	3	3	3	1	1	4	1	84
1	1	1	1	1	1	1	2	4	2	2	2	2	1	57
2	1	1	1	2	2	2	2	3	3	1	2	4	1	74
2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	2	72

LAMPIRAN 3

DATA OLAHAN



Reliability fanatisme sebelum gugur*Frequentist Scale Reliability Statistics*

Coefficient	Estimate	Std. Error	95% CI	
			Lower	Upper
Coefficient α	0.721	0.035	0.653	0.789

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	Coefficient α (if item dropped)			Item-rest correlation		
	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI
b1	0.711	0.641	0.781	0.274		
b10	0.670	0.585	0.755	0.618		
b11	0.668	0.587	0.748	0.666		
b12	0.668	0.584	0.753	0.636		
b2	0.713	0.640	0.785	0.263		
b3	0.726	0.659	0.793	0.180		
b4	0.682	0.606	0.759	0.566		
b5	0.668	0.584	0.752	0.659		
b6	0.764	0.706	0.822	-0.076		
b7	0.715	0.643	0.787	0.240		
b8	0.709	0.636	0.782	0.304		
b9	0.721	0.654	0.788	0.195		

Reliability fanatisme setelah gugur*Frequentist Scale Reliability Statistics*

Coefficient	Estimate	Std. Error	95% CI	
			Lower	Upper
Coefficient α	0.854	0.021	0.812	0.896

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	Coefficient α (if item dropped)			Item-rest correlation		
	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI
b10	0.844	0.798	0.890	0.590		
b11	0.812	0.755	0.870	0.717		
b12	0.822	0.767	0.876	0.672		
b4	0.827	0.775	0.880	0.655		
b5	0.814	0.757	0.872	0.707		

Reliability deindividuasi sebelum gugur*Frequentist Scale Reliability Statistics*

Coefficient	Estimate	Std. Error	95% CI	
			Lower	Upper
Coefficient α	0.705	0.034	0.639	0.772

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	Coefficient α (if item dropped)			Item-rest correlation		
	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI
b13	0.694	0.616	0.772	0.273		
b14	0.687	0.617	0.757	0.348		
b15	0.687	0.618	0.757	0.300		
b16	0.681	0.609	0.753	0.429		
b17	0.686	0.617	0.755	0.357		
b18	0.664	0.587	0.741	0.512		
b19	0.712	0.647	0.777	0.150		
b20	0.690	0.620	0.759	0.320		
b21	0.679	0.604	0.754	0.367		
b22	0.651	0.569	0.732	0.573		
b23	0.699	0.628	0.770	0.255		
b24	0.705	0.631	0.778	0.216		

Reliability deindividuasi setelah gugur

Frequentist Scale Reliability Statistics

Coefficient	Estimate	Std. Error	95% CI	
			Lower	Upper
Coefficient α	0.699	0.045	0.611	0.786

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	Coefficient α (if item dropped)			Item-rest correlation		
	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI
b14	0.682	0.592	0.772	0.337		
b15	0.691	0.597	0.785	0.269		
b16	0.660	0.561	0.760	0.478		
b17	0.678	0.586	0.770	0.357		
b18	0.640	0.535	0.745	0.530		
b20	0.673	0.585	0.760	0.373		
b21	0.683	0.582	0.784	0.304		
b22	0.646	0.543	0.748	0.485		

Reliability frustrasi sebelum gugur*Frequentist Scale Reliability Statistics*

Coefficient	Estimate	Std. Error	95% CI	
			Lower	Upper
Coefficient α	0.858	0.021	0.818	0.899

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	Coefficient α (if item dropped)			Item-rest correlation		
	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI
b25	0.860	0.817	0.903	0.257		
b26	0.853	0.812	0.894	0.414		
b27	0.854	0.810	0.898	0.378		
b28	0.851	0.809	0.893	0.496		
b29	0.855	0.813	0.896	0.410		
b30	0.849	0.805	0.892	0.543		
b31	0.846	0.801	0.890	0.610		

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	Coefficient α (if item dropped)			Item-rest correlation		
	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI
b32	0.840	0.793	0.887	0.722		
b33	0.849	0.806	0.892	0.524		
b34	0.860	0.820	0.900	0.254		
b35	0.855	0.813	0.896	0.379		
b36	0.853	0.813	0.894	0.401		
b37	0.849	0.806	0.892	0.505		
b38	0.858	0.818	0.898	0.293		
b39	0.854	0.812	0.897	0.392		
b40	0.844	0.800	0.888	0.640		
b41	0.845	0.800	0.889	0.613		
b42	0.847	0.804	0.890	0.572		

Reliability frustrasi setelah gugur*Frequentist Scale Reliability Statistics*

Coefficient	Estimate	Std. Error	95% CI	
			Lower	Upper
Coefficient α	0.862	0.022	0.820	0.905

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	Coefficient α (if item dropped)			Item-rest correlation		
	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI
b26	0.857	0.814	0.901	0.413		
b27	0.860	0.815	0.905	0.356		
b28	0.855	0.811	0.899	0.503		
b29	0.858	0.814	0.903	0.428		
b30	0.852	0.805	0.899	0.563		
b31	0.848	0.801	0.895	0.628		
b32	0.844	0.794	0.894	0.713		
b33	0.853	0.807	0.898	0.537		
b35	0.859	0.816	0.903	0.376		
b36	0.860	0.818	0.902	0.370		
b37	0.854	0.810	0.899	0.492		

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	Coefficient α (if item dropped)			Item-rest correlation		
	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI
b38	0.863	0.822	0.904	0.295		
b39	0.859	0.814	0.903	0.392		
b40	0.848	0.802	0.895	0.629		
b41	0.849	0.802	0.896	0.606		
b42	0.850	0.804	0.896	0.590		

Reliability lingkungan sebelum gugur*Frequentist Scale Reliability Statistics*

Coefficient	Estimate	Std. Error	95% CI	
			Lower	Upper
Coefficient α	0.635	0.045	0.547	0.723

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	Coefficient α (if item dropped)			Item-rest correlation		
	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI
b43	0.638	0.548	0.728	0.137		
b44	0.600	0.504	0.695	0.359		
b45	0.641	0.560	0.723	0.121		
b46	0.568	0.460	0.675	0.520		
b47	0.558	0.450	0.665	0.569		
b48	0.615	0.520	0.710	0.297		
b49	0.579	0.471	0.687	0.491		
b50	0.574	0.470	0.678	0.505		
b51	0.557	0.446	0.668	0.590		
b52	0.620	0.532	0.709	0.236		
b53	0.629	0.537	0.720	0.197		
b54	0.732	0.663	0.801	-0.449		

Reliability lingkungan setelah gugur

Frequentist Scale Reliability Statistics

Coefficient	Estimate	Std. Error	95% CI	
			Lower	Upper
Coefficient α	0.778	0.029	0.722	0.835

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

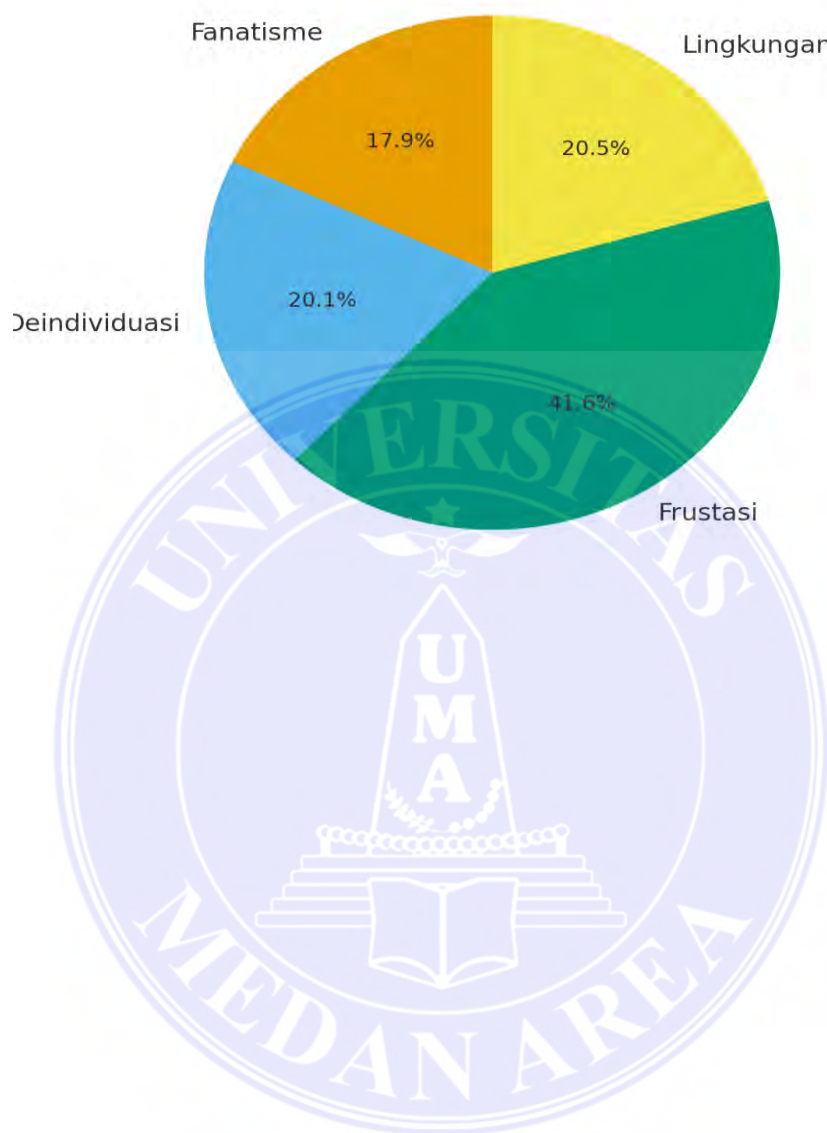
Item	Coefficient α (if item dropped)			Item-rest correlation		
	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI	Estimate	Lower 95% CI	Upper 95% CI
b44	0.787	0.733	0.841	0.310		
b46	0.754	0.689	0.818	0.487		
b47	0.737	0.667	0.807	0.558		
b48	0.776	0.716	0.835	0.378		
b49	0.735	0.665	0.804	0.584		
b50	0.740	0.670	0.811	0.562		
b51	0.718	0.645	0.792	0.656		

Descriptive Statistics umum*Descriptive Statistics*

	Valid	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Fanatisme	108	13.463	3.928	5.000	19.000
Deindividuasi	108	15.102	3.915	8.000	24.000
Frustrasi	108	31.259	7.908	16.000	53.000
Lingkungan	108	15.398	4.310	7.000	25.000

Diagram Faktor-Faktor Agresif Verbal

Diagram Pie Berdasarkan Mean dari Tabel



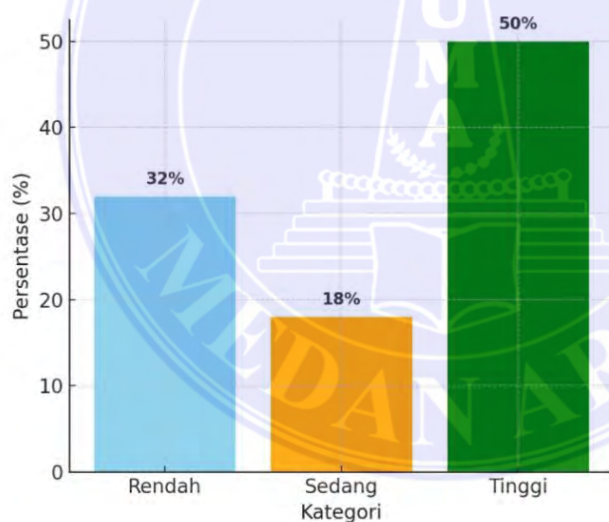
Deskriptif Fanatisme

Faktor	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviasi
fanatisme	5.000	19.000	13.463	3.928

Kategorisasi Fanatisme

Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	35 orang	32%
Sedang	19 orang	18%
Tinggi	54 orang	50%

Diagram Fanatisme



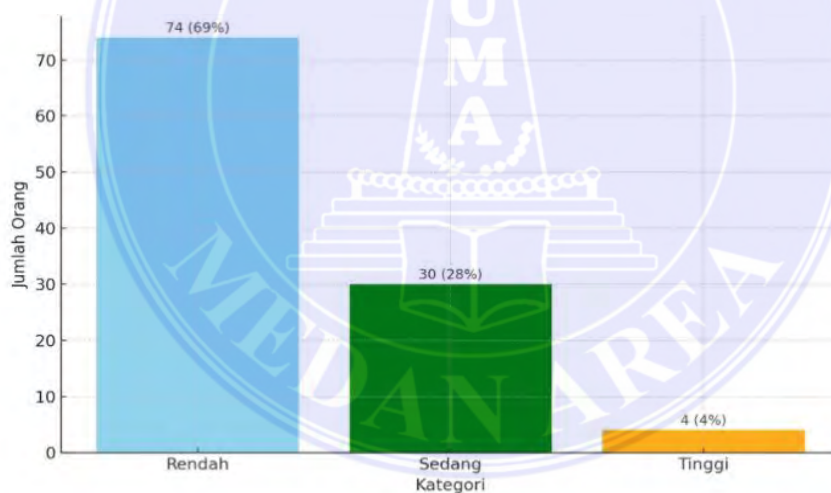
Deskriptif Deindividuasi

Faktor	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviasi
Deindividuasi	8.000	24.000	15.102	3.915

Kategorisasi Deindividuasi

Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	74 orang	69%
Sedang	30 orang	28%
Tinggi	4 orang	4%

Diagram Deindividuasi



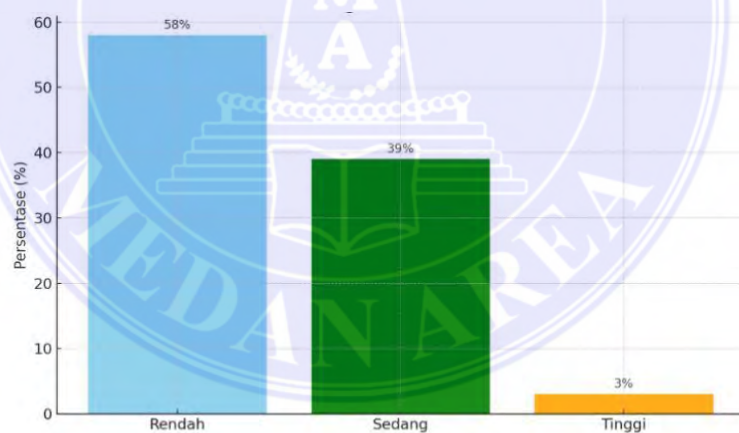
Deskriptif Frustrasi

Faktor	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviasi
Frustrasi	16.000	53.000	31.259	7.908

Kategorisasi Frustrasi

Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	63 orang	58%
Sedang	42 orang	39%
Tinggi	3 orang	3%

Diagram Frustrasi



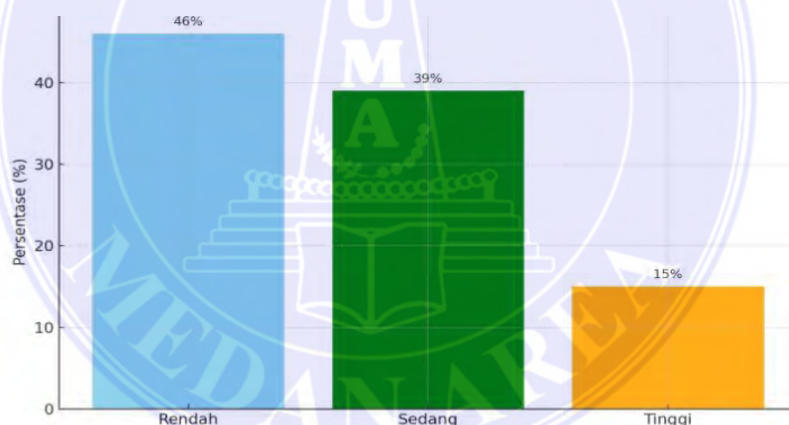
Deskriptif Lingkungan

Faktor	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviasi
Lingkungan	7.000	25.000	15.398	4.310

Kategorisasi Lingkungan


Kategori	Frekuensi	Persentase
Rendah	50 orang	46%
Sedang	42 orang	39%
Tinggi	16 orang	15%

Diagram Lingkungan



LAMPIRAN 4
SURAT BUKTI PENELITIAN





UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate 12 (061) 7360168, Medan 20223
Kampus II : Jalan Setia Budi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A 12 (061) 42402994, Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 2099/FPSI/01.10/VI/2025

16 Juni 2025

Lampiran : -

Hal : Penelitian

Yth. Bapak/Ibu

Admin

Engene Siantar

di -

Tempat

Dengan hormat,

Bersama ini kami berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan pengambilan data penelitian di lingkungan **Komunitas Engene Siantar** sebagai bagian dari penyusunan tugas akhir. Adapun data diri mahasiswa yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Nama : Nur Kasih

Nomor Pokok Mahasiswa : 218600237

Program Studi : Psikologi

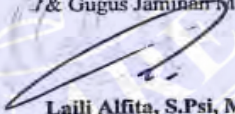
Fakultas : Psikologi

Mahasiswa tersebut akan melaksanakan penelitian dengan judul **"Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Remaja Penggemar Idola K-Pop di Komunitas Engene"** Kegiatan pengumpulan data akan berlangsung di **Komunitas Engene Siantar**. Penelitian ini bersifat akademik dan ditujukan untuk penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat kelulusan program Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Penelitian mahasiswa tersebut dibimbing oleh Ibu **Sairah, S.Psi, M.Psi, Psikolog**.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami sangat mengharapkan dukungan Bapak/Ibu dalam memfasilitasi proses pengambilan data yang diperlukan. Selain itu, apabila proses penelitian telah selesai, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menerbitkan **Surat Keterangan** yang menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah menyelesaikan kegiatan pengumpulan data di Media Sosial yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.




A.n Dekan,
Wakil Bidang Penjamin Mutu Akademik
& Gugus Jaminan Mutu


Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan

- Mahasiswa Ybs

- Arsip





ENGENE SIANTAR

Alamat: Jalan.Parapat km 4,5, Pematang Siantar,Sumatera Utara
No.Hp 085176863011

Hal: Surat Balasan

22 Juni 2025

Kepada Yth:

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Di Medan

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Vita

Jabatan : Admin Engene Siantar

Menerangkan bahwa,

Nama : Nur Kasih

NPM : 218600237

MAHASISWA : UNIVERSITAS MEDAN AREA

Adalah benar telah kami setuju dan telah selesai untuk melaksanakan penelitian pada anggota komunitas ENGENE SIANTAR untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi dengan judul “ **Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial Pada Remaja Penggemar Idola K-Pop di Komunitas Engene**”. Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terimakasih,

Pematangsiantar, 22 Juni 2025

Hormat Kami,

A.n Admin Engene Siantar

