

BAB I

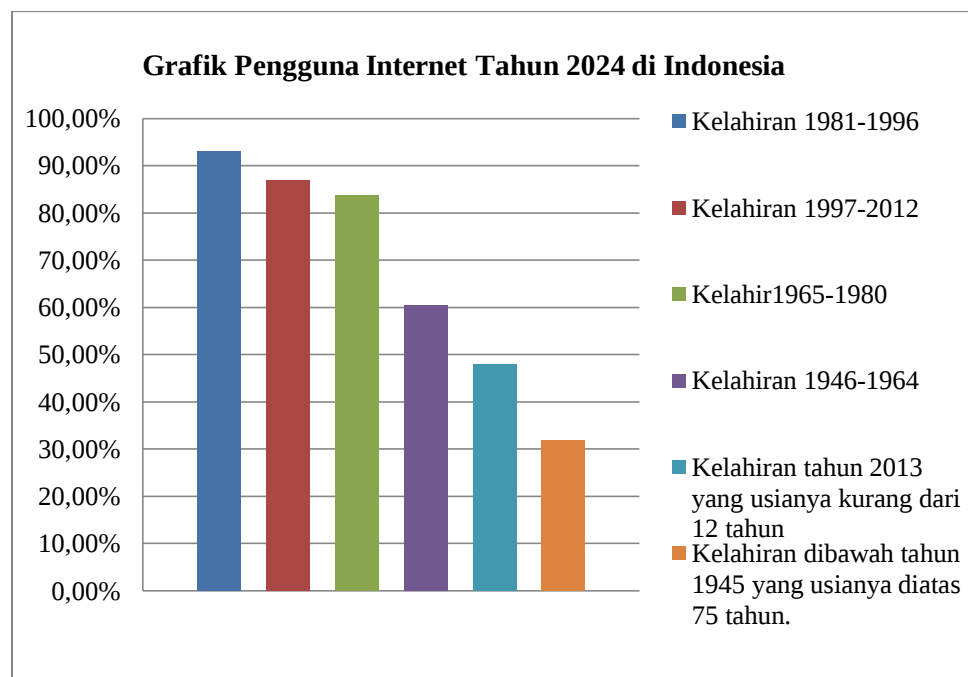
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman semakin banyak kemajuan yang terjadi, baik itu dalam bidang industri, bidang pendidikan, bidang kesehatan dan juga dalam bidang teknologi. Fenomena yang dapat kita saksikan dalam bidang teknologi, salah satunya adalah dengan meluasnya jaringan internet. Sekarang ini sudah banyak muncul aplikasi-aplikasi baru yang dapat membantu dalam melakukan kegiatan di hampir seluruh aspek kehidupan manusia (Saefullah, 2020). Munculnya aplikasi tersebut memudahkan individu dalam berkomunikasi dimanapun dan kapanpun. Perkembangan teknologi ini memengaruhi kehidupan manusia karena hampir semua kegiatan dilakukan dengan menggunakan internet (Saefullah, 2020).

Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki populasi penduduk terbanyak di dunia. Worldometer (2024) dari data terbaru PBB menyebutkan bahwa populasi penduduk Indonesia sebanyak 279.449.131 jiwa. Berikut ini laporan penggunaan internet dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menyatakan jika jumlah pengguna internet pada tahun 2024 di Indonesia telah menyentuh angka sebesar 221.563.479 dari total populasi yang ada pada tahun 2023 yaitu sebanyak 278.696.200 jiwa. Hasil riset mengemukakan bahwa tingkat persentase pengguna internet di Indonesia telah mengalami peningkatan sebesar 1,4

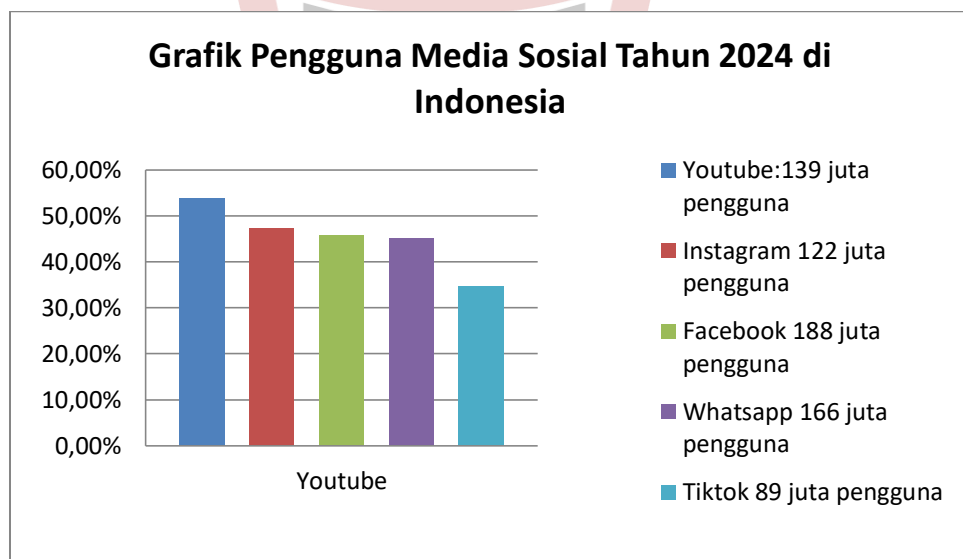
dan saat ini persentase pengguna internet telah menyentuh angka 79,5%. Pengguna internet didominasi oleh laki-laki sebanyak 50,7% dan perempuan sebesar 49,1% (APJII, 2024). Annur (2024) menjabarkan data mengenai pengguna internet di Indonesia dengan mengelompokkan berdasarkan kategori kelahiran dan umur menjadi beberapa kelompok. Data pengguna internet pada tahun 2024 dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 1.1 Grafik Pengguna Internet Tahun 2024 di Indonesia (Annur, 2024).

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa internet digunakan oleh banyak kalangan usia di Indonesia, salah satunya adalah remaja. Remaja sebagai pengguna internet terbanyak kedua di Indonesia. Besarnya persentase ini merupakan hal yang lumrah terjadi di masa sekarang karena internet sangat mudah sekali untuk diakses oleh siapapun itu. Internet

tidak hanya dimanfaatkan untuk berkomunikasi saja, namun internet juga banyak digunakan dalam beberapa aspek kehidupan seperti bidang pendidikan, industri, bisnis maupun pergaulan sosial dengan memanfaatkan media sosial. Nabila dkk dalam Kurniawan (2022) menjelaskan bahwa media sosial merupakan suatu media *online* yang penggunaannya dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, yang dulunya hanya dapat berkomunikasi satu arah sekarang dapat digunakan untuk komunikasi dua arah. Contoh media sosial yang digunakan meliputi aplikasi *instagram*, *tiktok*, *whatsapp*, *youtube*, *facebook* dan sebagainya. Berikut ini persentase pengguna media sosial yang ada di Indonesia.



Grafik 1.2 Grafik Pengguna Media Sosial Tahun 2024 di Indonesia (Panggabean, 2024).

Berdasarkan grafik tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat puluhan juta hingga ratusan juta pengguna aplikasi media sosial. Pengguna

aplikasi media sosial terdiri dari berbagai kalangan usia. Salah satunya adalah remaja. Menurut Santrock (2012) masa remaja merupakan tahapan transisi dari kehidupan kanak-kanak menuju kedewasaan, di mana dalam tahapan ini terjadi berbagai perubahan baik itu secara kognitif, fisik maupun aspek sosial dan emosional. Santrock menjelaskan lebih lanjut bahwa masa remaja merupakan masa yang dimulai ketika berumur 10 tahun sampai dengan usia 13 tahun dan diakhiri saat mencapai usia 18 tahun hingga usia 22 tahun. Lebih lanjut Erikson dalam Papalia dkk. (2007) menjelaskan bahwa pada masa ini, remaja akan mengalami tahapan *identity vs identity confusion*, dimana pada masa ini remaja cenderung untuk mencari jati diri melalui hal-hal yang disukai. Remaja akan mencari dan menetapkan identitas diri termasuk nilai-nilai, tujuan hidup, dan juga kepercayaan. Remaja akan mulai untuk mengenal siapa diri mereka, apa yang sebenarnya diinginkan, dan bagaimana pandangan orang lain. Fase ini remaja yang gagal untuk menemukan jati diri dan gagal dalam penyesuaian diri, merasa kebingungan dan tidak yakin dengan diri sendiri. Kekacauan tersebut dapat mengakibatkan konflik internal seperti kebingungan, dan juga perasaan tidak puas terhadap diri sendiri.

Perubahan emosi pada remaja ini seringkali menimbulkan konflik dan kecenderungan untuk membuat masalah. Sejalan dengan hal itu Li,Q (2008) menyatakan bahwa perkembangan remaja merupakan suatu periode perubahan sosial maupun biologis yang terjadi secara tiba-tiba. Perubahan yang signifikan tersebut memicu perubahan pada kelompok teman sebaya.

Hal tersebut dapat berupa status individu dalam kelompok, banyaknya pertemanan dan dukungan teman sebaya. Perubahan yang terjadi ini, mengakibatkan remaja dalam mempertahankan status teman sebaya mereka dengan menggunakan perilaku yang agresif.

Menurut Hall dalam Santrock (2009) masa remaja sering dianggap sebagai tahapan yang penuh dengan tantangan dan gejolak, dimana individu akan mengalami berbagai konflik yang berkaitan dengan perubahan perasaan maupun emosinya. Courtney dalam Maulana dan Eko (2023) menyatakan bahwa dengan berkembangnya media sosial, telah terbentuk suatu ruang kebebasan berekspresi bagi remaja di dalam lingkungan sosial dan media sosial. Kebebasan berekspresi ini memungkinkan remaja untuk terlibat dalam berbagai hal yang sedang marak terjadi di media sosial, termasuk tindakan *cyberbullying* atau intimidasi daring. Patchin dan Hinduja (2015) menjelaskan bahwa *cyberbullying* merupakan suatu perbuatan yang dilakukan dengan sengaja dan berulang kali melalui sarana digital seperti media teks elektronik ataupun internet. Menurut Patchin dan Hinduja (2015) ada beberapa aspek mengenai *cyberbullying* yaitu: *Repetition* (pengulangan), *intention* (niat atau maksud), *harm* (membahayakan), *imbalance of power* (ketidakseimbangan kekuatan).

Selain itu menurut Willard (2005) *cyberbullying* dapat diartikan sebagai suatu perbuatan yang kejam kepada orang lain dan dilakukan secara sengaja dengan cara mengirimkan ataupun menyebarkan luaskan

konten berbahaya melalui media sosial, sehingga dapat dianggap sebagai bentuk agresi sosial dalam penggunaan internet maupun teknologi digital lainnya. Tindakan *cyberbullying* mengacu pada penggunaan media sosial maupun kemajuan teknologi untuk mengancam, menghina, mengganggu ataupun melakukan suatu perilaku yang dapat menimbulkan pertengkaran dengan orang lain.

Sejalan dengan hal itu, WHO (2024) melakukan penelitian terhadap 279.000 remaja di 44 negara dan wilayah mengemukakan hasil bahwa terdapat peningkatan dalam kasus *cyberbullying* dari tahun 2018 sampai sekarang. Angka peningkatan pelaku *cyberbullying* pada wanita meningkat dari 7% menjadi 9%, dan pada pelaku laki-laki mengalami peningkatan dari 11% menjadi 14%. Berdasarkan laporan data UNICEF lebih dari 70% remaja diseluruh dunia pernah menjadi korban *cyberbullying*, kekerasan online dan juga pelecehan digital (Afrida, 2019). Berdasarkan laporan yang dirilis oleh UNICEF Indonesia tahun 2021 terdapat siswa pada rentang usia 15 tahun pernah mengalami perundungan lebih dari 2 kali dalam kurun waktu satu bulan. Selain itu, sekitar 45% dari total 2.777 anak usia 14-24 tahun di Indonesia mengaku pernah menjadi korban *cyberbullying* (UNICEF, 2021).

Selain data yang telah dipaparkan tersebut, penulis juga melakukan observasi dengan menggunakan berbagai media sosial. Didapatkan beberapa kasus yang berkaitan dengan perilaku *cyberbullying*. Kasus pertama dialami oleh seorang selebritis asal Korea Selatan yang bernama

Sulli, ia mengalami depresi dikarenakan perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh *netizen*. Diketahui bahwa banyak *netizen* yang memberikan komentar jahat melalui instagram pribadinya. Hal ini juga dibuktikan dari siaran langsung yang dilakukan oleh Sulli. Melalui siaran langsung tersebut, Sulli mengatakan kenapa *netizen* selalu berbicara buruk kepadanya dan menanyakan kenapa ia diperlakukan seperti itu. Pada tahun 2018 Sulli mengakui bahwa ia mengalami penyakit mental *panic disorder* dan fobia sosial dikarenakan komentar jahat yang selalu diberikan oleh *netizen*. Sampai pada tahun 2019 Sulli memutuskan untuk mengakhiri hidupnya sendiri dalam keadaan gantung diri akibat depresi berat yang dialaminya.

Selain kasus *cyberbullying* yang terjadi di Korea Selatan ada juga kasus *cyberbullying* yang terjadi di Indonesia. Seorang bocah kelas V SD di Tasikmalaya menjadi korban perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh temannya. Bocah tersebut dipaksa oleh temannya untuk menyietubuhi seekor kucing dan merekam hal tersebut. Rekaman dari vidio itu, kemudian diunggah dalam media sosial sehingga korban mengalami depresi, rasa malu, tidak ingin makan ataupun minum, sering melamun dan juga korban terpaksa menjalani perawatan. Sehingga korban meninggal dunia ketika sedang menjalani perawatan dirumah sakit (Wismabrata, 2022). Kasus *cyberbullying* juga baru-baru ini *viral* dimedia sosial pada tanggal 17 Mei 2024, seorang pemilik akun Twitter bernama Nimas Sabella membagikan kisah hidupnya yang diteror selama 10 tahun

oleh seseorang yang terobsesi pada Nimas hanya karena uang 5 ribu. Hal ini dikarenakan, Nimas pernah menolong Adi (pelaku) dengan cara memberikan uang 5 ribu untuk membeli makan di kantin. Dikarenakan obsesinya tersebut Adi sampai membuat ratusan akun media sosial untuk menghubungi Nimas, dan juga mengirimkan pesan-pesan berisikan kata-kata tidak pantas. Selain itu, Adi juga terus-menerus mendatangi rumah Nimas. Perilaku yang dilakukan oleh Adi ini termasuk perilaku *cyberbullying*, dan berdasarkan aspek *cyberbullying* yang dikemukakan oleh Willard (2007) yang dilakukan Adi termasuk dalam aspek *harassment* (gangguan) dan aspek *cyberstalking* (penguntit) (Kompasiana, 2024).

Sejalan dengan observasi yang telah penulis lakukan, terdapat beberapa penelitian terkait mengenai *cyberbullying*. Pertama penelitian yang dilakukan oleh Azkia (2021) dengan judul “Gambaran *Cyberbullying* pada Remaja di Kota Padang”. Penelitian ini menggunakan subjek sebanyak 100 orang subjek dengan rentang umur 15-19 tahun. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa, ternyata dari 100 orang subjek yang digunakan sebanyak 56% subjek pernah terlibat dalam *cyberbullying*. Sedangkan penelitian lain juga dilakukan oleh Hendriani dan Sukmawati (2023) penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana “Perilaku *Cyberbullying* yang Terjadi pada Siswa di SMA Taman Siswa Padang”. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa tingkat perilaku *cyberbullying* pada siswa di SMA Taman Siswa Padang, berada dalam kategori tinggi

dengan persentase sebesar 43,69%. Penelitian lainnya mengenai fenomena *cyberbullying* juga dilakukan oleh Febriani dan Hariko (2023) dengan judul penelitian “Gambaran Perilaku *Cyberbullying* Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa tingkat perilaku *cyberbullying* pada siswa SMPN 25 Padang berada pada kategori sedang.

Berdasarkan hasil temuan yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa tindakan *cyberbullying* memiliki dampak yang serius dan dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. *Cyberbullying* memang tidak menggunakan kontak fisik dalam implementasi perilaku, akan tetapi perilaku ini tetap dapat merusak psikologis maupun emosional para korban (Febriani & Hariko, 2023). Menurut Hernawaty dan Setyawati dalam Febriani dan Hariko (2023) dampak yang dapat dirasakan oleh korban perilaku *cyberbullying* adalah perasaan malu dan takut. Sejalan dengan hal itu Chang dalam Utama (2022) menjelaskan bahwa perilaku *cyberbullying* yang dialami oleh korban dapat mengakibatkan penurunan harga diri, perasaan murung, khawatir, selalu merasa gagal, selalu merasa salah, bahkan berfikir untuk melakukan tindakan bunuh diri. Sedangkan bagi pelaku, mereka akan merasakan perasaan lega dan juga puas namun tidak menutup kemungkinan mereka juga akan merasakan perasaan menyesal. Oleh karena itu, sangat penting sekali bagi individu untuk memiliki pemahaman mendalam mengenai aspek psikologis yang berperan

dalam munculnya perilaku *cyberbullying* (Tobing & Sari Septiningtyas, 2024).

Li dalam Maulana dan Eko (2023) menjelaskan bahwa, perilaku *cyberbullying* dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti faktor lingkungan, kognitif, pengalaman pribadi, pengaruh teman sebaya, regulasi emosi, pola asuh orang tua dan juga tenaga pendidik. Faktor-faktor tersebut sangat diperlukan untuk menjadi kunci utama dalam pembentukan sikap maupun perilaku remaja di media sosial. Kowalski dkk. (2008) mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi muncul atau tidaknya perilaku *cyberbullying*. Secara umum faktor ini terbagi menjadi dua yaitu, faktor dalam diri individu dan faktor yang berasal dari lingkungan sekitar. Faktor dalam diri individu dapat mencakup kemampuan regulasi emosi, empati, harga diri dan pengalaman *bullying*. Sementara faktor diluar diri individu dapat berupa pola asuh, perkembangan teknologi dan juga konformitas.

Menurut Cowie dkk. (2008) regulasi emosi merupakan salah faktor penyebab seseorang untuk tidak berperilaku *cyberbullying*. Seseorang yang mampu meregulasi emosi dengan baik akan cenderung untuk mampu berfikir secara matang sebelum bertindak, sehingga dapat menghindari perilaku yang berpotensi merugikan dirinya maupun orang lain. Arianty (2018) mengungkapkan bahwa remaja yang tidak mampu untuk meregulasi emosi dengan baik lebih memiliki resiko yang tinggi untuk terlibat dalam permasalahan sosial seperti kenakalan remaja, penolakan

teman sebaya, ataupun menjadi pelaku *cyberbullying*. Arianty (2018) menjelaskan lebih lanjut bahwa pada umumnya ketika seorang remaja menyelesaikan suatu permasalahan, ia akan menyelesaikannya dengan kurang tepat dikarenakan pergolakan emosi yang dimiliki. Kumara dkk. (2018) menyatakan bahwa seseorang yang mempunyai kemampuan untuk mengatur emosinya secara fleksibel sesuai dengan tuntutan yang ada disebut dengan regulasi emosi.

Menurut Gross dan Thompson (2007) regulasi emosi merupakan suatu proses yang dapat berlangsung secara tidak sadar maupun secara sadar, untuk mempertahankan, meningkatkan ataupun mengurangi berbagai aspek respons emosi seperti perilaku dan pengalaman emosi. Kalat dan Shiota dalam Triyono dan Muh (2019) mengungkapkan bahwa kemampuan individu untuk meregulasi emosi merupakan suatu cara yang digunakan dalam pengontrolan emosi ketika mendapatkan suatu pengalaman. Kemampuan mengelola emosi yang baik dapat membantu seseorang untuk tetap mengendalikan diri, terutama saat menghadapi tekanan ataupun masalah, sehingga perilaku yang diperbuat tetap positif dan tidak berdampak merugikan.

Beberapa temuan yang meneliti mengenai keterkaitan antara regulasi emosi terhadap *cyberbullying* diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Septiningtyas dan Tobing (2024) yang menunjukkan bahwa sangat penting memiliki pemahaman lebih mendalam mengenai faktor-faktor psikologis yang dapat memengaruhi seseorang dalam

melakukan perilaku *cyberbullying*. Sejalan dengan Penelitian lainnya dilakukan oleh Violenta dkk. (2021) terkait regulasi emosi dan keterlibatannya dalam perilaku *cyberbullying* pada remaja, mengungkapkan kemampuan meregulasi emosi pada remaja berperan penting untuk pencegahan tindakan *cyberbullying*. Rieffe dkk. (2012) juga menjelaskan bahwa kurangnya kemampuan meregulasi emosi dengan baik dapat menjadi salah satu penyebab utama munculnya perilaku *bullying* maupun *cyberbullying*. Hal ini dikarenakan remaja dengan kemampuan regulasi emosi yang buruk akan cenderung mengalami kesulitan dalam mengendalikan permusuhan dan perilaku agresif (Contardi dkk., 2016)

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Arianty (2018) melakukan penelitian mengenai bagaimana konformitas dan regulasi emosi berpengaruh terhadap keterlibatan perilaku *cyberbullying*. Penelitian ini melibatkan 120 siswa di salah satu sekolah kejuruan yaitu SMKN 15 Samarinda. Hasil penelitian ini menemukan adanya keterkaitan antara konformitas dan regulasi emosi terhadap perilaku *cyberbullying*. Lebih lanjut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin rendah kemampuan regulasi emosi yang dimiliki oleh para siswa maka semakin besar kemungkinan mereka untuk terlibat dalam perilaku *cyberbullying*. Begitupun sebaliknya, semakin tinggi dan baik kemampuan regulasi emosi yang dimiliki oleh siswa maka semakin rendah kemungkinan mereka untuk terlibat kedalam perilaku *cyberbullying*.

Berdasarkan penjelasan dan juga temuan-temuan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan regulasi emosi yang baik sangat diperlukan untuk mengendalikan emosi dan perilaku agar tidak terlibat dan terjerumus kedalam perilaku negatif yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Adanya pengendalian regulasi emosi yang baik dalam diri seseorang dapat menghindari orang tersebut terjerumus dalam perilaku *cyberbullying*. Utama (2022) menjelaskan bahwa regulasi emosi yang baik sangat diperlukan untuk mencegah perilaku *cyberbullying*, agar individu dapat merespons berbagai situasi yang terjadi dengan cara tepat dan bijaksana.

Berdasarkan penjelasan dan juga temuan-temuan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan regulasi emosi yang baik sangat diperlukan untuk mengendalikan perilaku agar tidak terlibat dan terjerumus kedalam perilaku negatif yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Adanya pengendalian regulasi emosi yang baik dalam diri seseorang dapat menghindari orang tersebut terjerumus dalam perilaku *cyberbullying*. Dengan demikian, regulasi emosi yang baik sangat diperlukan untuk mencegah perilaku *cyberbullying*, agar individu dapat merespons berbagai situasi yang terjadi dengan cara tepat dan bijaksana, Berdasarkan hasil studi terdahulu dan juga permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah diatas, dapat diketahui bahwa fenomena *cyberbullying* ini merupakan fenomena yang general dan dapat muncul dimana saja dengan menggunakan kemajuan internet

sebagai implementasi perilaku ini. Berdasarkan hasil studi terdahulu yang telah dijelaskan tersebut, Kota Padang juga menjadi salah satu Kota di Indonesia dengan persentase *cyberbullying* yang cukup tinggi. Meskipun sudah ada penelitian mengenai *cyberbullying*, namun belum ada penelitian yang meneliti mengenai pengaruh regulasi emosi terhadap perilaku *cyberbullying* di Kota Padang. Oleh karena itulah, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “pengaruh regulasi emosi terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang”.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran permasalahan penelitian yang telah dijelaskan dalam latar belakang diatas, maka penulis mengajukan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh regulasi emosi terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang?

B. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis menetapkan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Apa tingkat *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang?
- b. Apa tingkat regulasi emosi pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang?

- c. Apakah terdapat pengaruh regulasi emosi terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka penulis menetapkan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tingkat *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang.
- b. Untuk mengetahui tingkat regulasi emosi pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang.
- c. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh regulasi emosi terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

- a. **Manfaat Teoritis:** Penelitian tentang pengaruh regulasi emosi terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial di Kota Padang ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi keilmuan psikologi khususnya bagi keilmuan psikologi positif, psikologi klinis dan psikologi sosial. Selain itu, penulis berharap bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu psikologi maupun keilmuan lain yang berhubungan dengan fenomena *cyberbullying*.

b. Manfaat Praktis:

- a) **Manfaat untuk remaja:** Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai bagaimana pengaruh regulasi emosi terhadap perilaku *cyberbullying*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi remaja dalam memanfaatkan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab, sehingga mereka dapat terhindar dari perilaku *cyberbullying* dalam kehidupan sehari-hari.
- b) **Manfaat bagi orang tua:** Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai pentingnya regulasi emosi dan dampaknya terhadap perilaku *cyberbullying*. Dengan adanya informasi ini, diharapkan kepada orang tua untuk lebih efektif dalam memantau dan membimbing remaja saat menggunakan media sosial agar terhindar dari dampak negatif penggunaan internet.
- c) **Manfaat untuk peneliti selanjutnya:** Penulis berharap agar penelitian ini dapat menjadi sumber referensi yang bermanfaat untuk penelitian di masa yang akan datang. Pada penelitian berikutnya agar dapat mengembangkan hasil penelitian ini dengan mempertimbangkan dan mengaitkan faktor lain yang berhubungan dengan *cyberbullying* seperti harga diri, kontrol diri, pola asuh orang tua, *bullying* tradisional ataupun dengan melihat pada persepsi terhadap korban.

E. Sistematika Penelitian

Agar lebih mudah dipahami skripsi ini ditulis berdasarkan sistematika penelitian skripsi yang merujuk pada buku pedoman skripsi program studi psikologi islam UIN Imam Bonjol Padang pada tahun 2021. Sistematika penelitian ini berisikan lima bab pembahasan yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab pertama atau pendahuluan ini berisikan pembahasan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian dan yang terakhir berisikan sistematika penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab dua atau landasan teori yang berisikan teori-teori yang berkaitan langsung dengan variabel penelitian yaitu teori-teori mengenai regulasi emosi, teori mengenai *cyberbullying*, keterkaitan hubungan antar dua variabel, penelitian relevan, kerangka konseptual dan yang terakhir adalah hipotesis penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab tiga atau metode penelitian ini berisikan pembahasan mengenai jenis penelitian apa yang digunakan, definisi operasional variabel, populasi dan sampel, dan yang terakhir mengenai instrumen penelitian apa yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab empat atau hasil dan pembahasan, berisikan tiga sub pembahasan menjelaskan mengenai pelaksanaan penelitian, hasil penelitian, pembahasan dari hasil penelitian, hasil tambahan yang mungkin juga ditemukan dari penelitian yang dilakukan, hasil penelitian dikaitkan dengan dalil Al-Quran atau hadist dan yang terakhir adalah kelebihan dan kelemahan penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab kelima atau penutup berisikan kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan juga berisikan saran-saran untuk remaja, orang tua maupun untuk penulis selanjutnya. Bagian akhir berisikan daftar pustaka beserta lampiran-lampiran penelitian (Arlotas dkk. 2021).

UIN IMAM BONJOL
PADANG