

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini untuk menguji teori dimana menguji pengaruh variabel independen yaitu Fanatisme terhadap variabel dependen yaitu perilaku *cyberbullying*. Peneliti melakukan penyebaran kuesioner yaitu melalui *google form* yang berisi instrumen pertanyaan variabel independen dan dependen.

3.1.2 Metode Penelitian

Metode Penelitian pada penelitian ini menggunakan desain penelitian survei deskriptif, Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yaitu melalui *gform*. Metode survey dipilih untuk mengetahui pengaruh fanatisme terhadap perilaku *cyberbullying* pada penggemar K-Pop di media sosial X.

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari penggemar K-pop yang menggunakan media sosial X. Alasan peneliti memilih penggemar K-Pop pengguna media sosial X adalah karena berdasarkan observasi peneliti beranggapan bahwa *cyberbullying* yang terjadi disebabkan oleh media sosial X yang ‘terlalu bebas’ sehingga pengguna dapat mudah menyebarkan informasi-informasi dan mengumpulkan massa. Disamping itu penggunaan akun alter menjadi penyebab utama *cyberbullying* banyak terjadi. Beberapa kriteria yang digunakan peneliti guna memilih partisipan dalam penelitian ini diantaranya adalah:

- 1) Penggemar K-Pop pengguna aktif media sosial X.
- 2) Berusia 14-35 tahun.
- 3) Mengikuti akun *base @starfess*.

- 4) Pernah terlibat perilaku *cyberbullying* sesama atau antar penggemar K-Pop.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari unit yang diteliti, kumpulan dari individu dengan kualitas ciri-ciri yang telah ditetapkan. Populasi juga adalah sekelompok orang, kejadian atau segala sesuatu yang mempunyai karakteristik tertentu. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sebuah populasi dengan jumlah individu tertentu dinamakan populasi *finit*, sedangkan jumlah individu dalam kelompok tidak mempunyai jumlah tetap atau jumlahnya tak terhingga disebut populasi *infini*. (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka populasi dalam penelitian ini yaitu penggemar K-Pop yang mengikuti akun *autobase @starfess* di media sosial X. Dimana saat ini pengikut *@starfess* sebanyak 900.000. Alasan peneliti memilih akun ini sebagai populasi yaitu karena kelemahan dan kekurangan peneliti menemukan jumlah pasti penggemar K-pop yang menggunakan media sosial X, sehingga peneliti menggunakan akun ini sebagai patokan populasi penelitian. Selain itu, akun ini merupakan akun *autobase* K-pop terbesar di Indonesia dengan jumlah pengikut terbanyak.



Gambar 3. 1 Jumlah Pengikut @starfess

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. Analisis data sampel secara kuantitatif menghasilkan statistik sampel (*sample statistics*) yang digunakan untuk mengestimasi parameter populasinya (*population parameters*). Peneliti dapat meneliti seluruh elemen atau anggota populasi (*sensus*), atau meneliti sebagian dari elemen populasi (*penelitian sampel*). Kriteria sampel yang representatif bergantung pada dua aspek yang saling berkaitan, yaitu akurasi dan ketelitian sampel. (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016).

Oleh karena populasi terlalu besar peneliti tidak dapat menjangkau semua populasi dikarenakan keterbatasan kondisi, waktu dan tenaga, serta biaya. Maka peneliti dapat menggunakan sampel sebagai perwakilan dari populasi. Teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu *random sampling* dimana populasi memiliki kesempatan yang sama menjadi sampel. Dan sampel mewakili populasi sehingga bisa digeneralisasikan dengan populasi.

Dalam menentukan sampel peneliti menggunakan rumus slovin dengan tingkat signifikansi 5%, berikut rumus slovin :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = batas kesalahan maksimal yang ditolerir dalam sampel alias tingkat signifikansi adalah 5% (0,05) atau 1% (0,01)

Dari rumus di atas sampel dapat dihitung menjadi

$$n = \frac{900.000}{1 + 2.250}$$

$$n = \frac{900.000}{2.251}$$

$$n = 399.8$$

Maka berdasarkan perhitungan di atas, jumlah sampel yang didapatkan untuk memudahkan penelitian dibulatkan menjadi 400 responden.

3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Fanatisme

Menurut Goddard (2001), fanatisme merupakan suatu keyakinan yang membuat seseorang buta sehingga mau melakukan segala hal apapun demi mempertahankan keyakinan yang dianutnya. Sedangkan, menurut Slamet A., fanatisme adalah bentuk rasa cinta dipercaya memberikan kontribusi yang signifikan dalam hidup.

2. Perilaku *cyberbullying*

Willard (2005) menjelaskan bahwa *cyberbullying* merupakan tindakan kejam yang dilakukan secara sengaja ditunjukkan untuk orang lain dengan cara mengirimkan atau menyebarkan hal atau bahan yang berbahaya yang dapat dilihat dengan bentuk agresi sosial dalam penggunaan internet ataupun teknologi digital lainnya.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Variabel Penelitian

Menurut S. Margono (dalam Zuriyah N, 2009) dalam buku Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan, variabel didefinisikan sebagai konsep yang mempunyai variasi nilai misalnya seperti variabel model kerja. Atau variabel dapat diartikan juga sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih. Misalnya variabel jenis kelamin terdiri dari wanita dan pria.

Berdasarkan hubungan antar variabel dalam penelitian, pada dasarnya terdapat tiga jenis variabel penelitian, dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu, sebagai berikut:

1. Variabel bebas (variabel X)

Variabel ini sering disebut dengan variabel stimulus, predictor atau *antecedent*. Variabel ini merupakan variabel yang menjadi penyebab untuk variabel lainnya. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu fanatisme.

2. Variabel terikat (variabel Y)

Variabel yang sering disebut dengan variabel *output*, kriteria atau konsekuen ini adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat yang disebabkan oleh variabel bebas. Variabel Y dalam penelitian ini yaitu perilaku *cyberbullying*.

Tabel 3.1 Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Sub-Indikator	No. Item	Skala Pengukuran
Fanatisme (variabel X)	Lamanya individu menekuni suatu jenis kegiatan tertentu.	Waktu yang dihabiskan 6 jam/hari di media sosial X untuk melihat aktivitas idola favorit.	1	Skala Likert

	(Fadillah & Ratnasari, 2023)	Frekuensi interaksi dengan akun fandom maupun akun idola favorit.	2	
	Loyalitas dan pemujaan yang tinggi. (Chung & Quester, 2008)	Partisipasi aktif dalam diskusi, kuis, dan event fandom di media sosial X.	3	
		Membela idola favorit dan membalasnya dengan agresif.	4, 5, 6, 7	
		Pengungkapan rasa cinta, kekaguman, dan kesetiaan kepada idola favorit.	8	
		Menempatkan idola sebagai prioritas utama di atas kehidupan pribadi.	9	
		Menghiraukan kesehatan demi mengikuti perkembangan idola favorit.	10	

		Kesulitan untuk fokus dan berkonsentrasi pada hal lain selain idola favorit.	11	
	Perilaku Inersia. (Chung & Quester, 2008)	Merasa kehilangan dan kosong ketika tidak lagi terlibat dengan idola favorit ataupun fandom.	12	
		Mempercayai rumor dan informasi palsu tentang idola favoritnya.	13	
		Mengkhayal idola favorit sebagai kekasih atau teman.	16	
	Konsumsi untuk kepuasan diri sendiri. (Chung & Quester, 2008)	Membeli merchandise dan produk idola favorit secara berlebihan mengesampingkan kebutuhan primer.	14	
		Membeli informasi privasi untuk kepentingan kepuasan pribadi.	15	

Cyberbullying (Variabel Y)	Amarah (<i>flaming</i>) (Rusyidi, 2020)	Penggunaan kata-kata kasar dan makian.	1, 2, 16
		Melakukan ancaman dan intimidasi kepada penggemar lain/idola lain.	3, 4
		Melakukan serangan verbal yang berulang.	5, 6, 7, 8, 9
		Mengedit foto K-Pop idol yang tidak senonoh.	14
	Fitnah atau pencemaran nama baik (<i>denigration</i>) (Rusyidi, 2020)	Melakukan tindakan doxing kepada sesama penggemar atau penggemar lain.	10, 11
		Membuat <i>hate comment</i> yang ditujukan untuk K-pop idol atau penggemar lain.	12, 17, 18
	Pengucilan (<i>exclusion</i>) (Rusyidi, 2020)	Terlibat <i>fanwar</i> di media sosial X.	13, 19
		Memberi label kepada penggemar lain sebagai " <i>fakefans</i> ".	14, 15

3.5.2 Pengisian dan Penyekoran Instrumen

Peneliti menggunakan skala *Likert* dengan skor 1 sampai dengan 4 mulai dari “Sangat Tidak Setuju”, “Tidak Setuju”, “Setuju”, dan “Sangat Setuju”. Tujuan dari pemilihan skor 1-4 untuk menghindari jawaban netral dengan mencegah responden dari keraguan saat menjawab.

Tabel 3.2 Penyekoran Instrumen Variabel Fanatisme dan Perilaku Cyberbullying Penggemar K-Pop

Jawaban	Nilai	
	Pernyataan Positif (Favorable)	Pernyataan Negatif (Unfavorable)
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Tabel 3.3 Jumlah Pernyataan Variabel Fanatisme dan Perilaku Cyberbullying

Nilai	Variabel	
	Fanatisme	Perilaku <i>Cyberbullying</i>
Pernyataan Positif (Favorable)	6	-
Pernyataan Negatif (Unfavorable)	17	13

3.6 Proses Pengembangan Instrumen

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas instrument penelitian merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui keabsahan/ketepatan/kecermatan suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu item pertanyaan disebut valid, apabila mampu melakukan pengukuran sesuai dengan apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dapat dilakukan dengan menggunakan korelasi *product moment*, yaitu mengkorelasikan skor masing-masing item dengan skor total. (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016).

Sebelum kuesioner disebar peneliti lebih dahulu melakukan pengujian pada setiap butir pertanyaan dengan membuktikan valid atau belum. Pengujian dilakukan pada penggemar k-pop pengguna aktif media sosial X sebagai subjek penelitian. Dimana tujuannya untuk mengetahui seberapa kualitas angket secara keseluruhan yang dilihat dari tingkat validitas dan realibilitas.

Uji validitas diukur menggunakan teknik korelasi *product moment* angka kasar dari *Karl Pearson* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS *for windows*. Kriteria dari tiap butir pertanyaan yang dinyatakan valid adalah nilai r hitung $>$ r table atau bisa dikatakan valid jika $r > 0,34$. Dalam menyebarkan kuesioner pertama disebar pada 33 orang responden diluar dari populasi penelitian.

Adapun rumus dari *Korelasi Product Moment* yaitu :

$$r_{XY} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dengan keterangan :

r_{XY} = Koefisien korelasi *pearson moment*

$\sum X$ = Jumlah skor item

$\sum Y$ = Jumlah skor total (seluruh item)

n = Jumlah responden

Setelah memperoleh nilai r_{xy} , Langkah selanjutnya adalah melakukan uji signifikansi untuk menentukan apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y. Tujuan dari uji signifikansi adalah untuk menentukan apakah korelasi antara dua variabel bersifat acak atau benar-benar memiliki arti yang signifikan secara statistik. Dengan melakukan uji signifikansi, peneliti dapat mengetahui apakah hubungan yang terlihat antara variabel X dan Y dalam penelitian ini bukanlah hanya kebetulan semata, tetapi memiliki makna yang signifikan dari segi statistik. Uji signifikansi dapat dilakukan dengan rumus berikut :

$$t_{hitung} = \frac{n\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dengan keterangan :

t_{hitung} = Nilai t

r = Nilai Koefisien Korelasi

n = Jumlah sampel

Analisis ini, digunakan distribusi tabel t untuk tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan ($df = n-2$), dimana n adalah jumlah sampel. Jika nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan valid. Begitupun sebaliknya jika lebih kecil maka instrument tersebut tidak valid.

Apabila instrumen telah terbukti valid, maka interpretasi dari nilai koefisien korelasi (r) dapat menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y. Nilai r yang semakin mendekati 1 menunjukkan hubungan positif yang kuat, sedangkan nilai r yang semakin mendekati -1 menunjukkan hubungan negatif yang kuat antara variabel X dan Y. Selain itu, jika nilai r mendekati 0, maka hubungan antara variabel X dan Y dapat dikatakan lemah atau tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, interpretasi nilai r menjadi penting dalam menentukan kekuatan dan arah hubungan antara variabel dalam penelitian ini.

Interval Koefisien	Tingkatan Hubungan
---------------------------	---------------------------

Tabel

0,80-1,000	Sangat Kuat
0,60-0799	Kuat
0,40-0,599	Cukup Kuat
0,20-0,399	Rendah
0,00-0,199	Sangat Rendah

3.4

Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai (r)

Hasil dari uji validitas berdasarkan metode Pearson Product Moment yang dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS menunjukkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3.5 Hasil Pengujian Validitas Variabel X (Fanatisme)

No. Item	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
1	0,379	0,344	Valid
2	0,036	0,344	Tidak Valid
3	0,586	0,344	Valid
4	0,429	0,344	Valid
5	0,368	0,344	Valid
6	0,645	0,344	Valid
7	0,390	0,344	Valid
8	0,360	0,344	Valid
9	0,379	0,344	Valid
10	0,072	0,344	Tidak Valid

11	0,140	0,344	Tidak Valid
12	0,353	0,344	Valid
13	0,351	0,344	Valid
14	0,372	0,344	Valid
15	0,361	0,344	Valid
16	0,425	0,344	Valid
17	0,365	0,344	Valid
18	0,368	0,344	Valid
19	-0,252	0,344	Tidak Valid
20	-0,108	0,344	Tidak Valid
21	-0,153	0,344	Tidak Valid
22	0,035	0,344	Tidak Valid
23	-0,061	0,344	Tidak Valid
24	0,046	0,344	Tidak Valid
25	0,155	0,344	Tidak Valid
26	-0,052	0,344	Tidak Valid
27	0,350	0,344	Valid

Tabel 3.6 Keterangan Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel X (Fanatisme)

Keterangan	No. Item	Jumlah
Valid	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 27	16
Tidak Valid	2, 10, 11, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26	11

Berdasarkan perhitungan uji validitas di atas menunjukkan bahwa dari total 27 item pertanyaan mengenai fanatisme pada penggemar K-Pop, terdapat 16 item pertanyaan dinyatakan valid dan 11 item pertanyaan dinyatakan tidak valid. Sehingga 16 item pertanyaan dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Tabel 3.7 Hasil Pengujian Validitas Variabel Y (Perilaku cyberbullying)

No. Item	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Keterangan
1	0,587	0,344	Valid
2	0,516	0,344	Valid
3	-0,021	0,344	Tidak Valid
4	0,513	0,344	Valid
5	0,366	0,344	Valid
6	0,534	0,344	Valid
7	0,403	0,344	Valid
8	0,566	0,344	Valid
9	0,460	0,344	Valid
10	0,222	0,344	Tidak Valid
11	0,098	0,344	Tidak Valid
12	0,394	0,344	Valid
13	0,189	0,344	Tidak Valid
14	0,394	0,344	Valid
15	0,394	0,344	Valid
16	0,582	0,344	Valid
17	0,651	0,344	Valid
18	0,489	0,344	Valid

19	0,512	0,344	Valid
20	0,552	0,344	Valid
21	0,492	0,344	Valid
22	0,483	0,344	Valid
23	0,356	0,344	Valid

**Tabel 3. 8 Keterangan Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel Y
(Perilaku Cyberbullying)**

Keterangan	No. Item	Jumlah
Valid	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	19
Tidak Valid	3, 10, 11, 13	4

Berdasarkan perhitungan uji validitas di atas menunjukkan bahwa dari total 23 item pertanyaan mengenai perilaku *cyberbullying* pada penggemar K-Pop, terdapat 19 item pertanyaan dinyatakan valid dan 4 item pertanyaan dinyatakan tidak valid. Sehingga 19 item pertanyaan dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

3.6.2 Uji Realibilitas

Uji realibilitas instrument penelitian merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui kehandalan (tingkat kepercayaan) suatu item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu instrument penelitian dapat memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, jika hasil dari pengujian instrument tersebut menunjukkan hasil yang relative tetap (konsisten). Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kestabilan suatu alat ukur. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan pendekatan internal *consistency reliability* yang menggunakan *alphacronbach* untuk mengidentifikasi seberapa baik

hubungan antara item-item dalam instrumen penelitian. (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016).

Jika koefisien alpha > 0,6 maka dapat dikatakan bahwa butir-butir dalam kuesioner adalah reliabel. Jadi kriteria pengambilan keputusannya adalah apabila nilai dari *alphacronbach* > 0,6 maka variable tersebut sudah dianggap variable.

Adapun rumus yang digunakan yaitu :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Dengan keterangan :

r_{11} = Realibilitas Instrumen

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah Varians

σ_b^2 = Variasi Total

k = Banyak Butir Soal

Instrumen pertanyaan atau pernyataan pada kuesioner penelitian hanya bisa dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas lebih besar dari 0,6 ($r_{11} > 0,6$). Keputusan dengan membandingkan r_{11} dengan r_{tabel} Adapun kaidah keputusannya yaitu: jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka dapat diartikan bahwa instrumen reliabel, sebaliknya jika $r_{11} < r_{tabel}$ maka instrumen penelitian tidak reliabel. Pada penelitian ini berdasarkan perhitungan reliabilitas menggunakan software SPSS, maka diperoleh hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.9 Hasil Pengujian Reliabilitas Variabel X (Fanatisme)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.854	16

Tabel 3.10 Hasil Pengujian Realibilitas Variabel Y (Perilaku Cyberbullying)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.869	19

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diketahui bahwa variabel X mempunyai nilai sebesar 0,854 dari 16 item yang valid. Kemudian pada variabel Y mempunyai nilai dengan besar 0,869 dari 19 item yang valid. Adapun hasil koefisien korelasi lebih besar dari 0,6, hal tersebut menunjukkan bahwa instrument penelitian ini reliabel.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk melengkapi data-data dalam menganalisis masalah fanatisme dan perilaku *cyberbullying* pada penggemar k-pop melalui buku, jurnal ilmiah, dan artikel. Serta mendukung konsep-konsep dan teori-teori terkait masalah tersebut.

3.7.2 Metode Kuesioner/angket

Metode ini merupakan suatu Teknik pengumpulan data secara tidak langsung atau peneliti tidak menanyakannya secara langsung kepada responden. Instrumen atau alat pengumpulan data, juga disebut angket atau kuesioner, berisi daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis yang harus dijawab atau direspon oleh responden sesuai dengan presepsinya. (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016).

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu metode kuesioner tertutup yaitu Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner atau daftar pertanyaan yang telah ditentukan pilihan jawabannya oleh peneliti. Dengan menggunakan skala pengukuran Likert.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode dalam memproses data menjadi informasi. Kegiatan dalam analisis data, antara lain: (1) mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, (2) melakukan tabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, (3) menyajikan data dari tiap variabel yang diteliti, (4) melakukan penghitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan (5) melakukan penghitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Analisis data diartikan sebagai upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data dapat dengan mudah dipahami dan dimanfaatkan untuk menjawab rumusan masalah. (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016).

Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis regresi sederhana yaitu metode pendekatan untuk hubungan antara satu variabel dependen dan satu variabel independen. Dimana penelitian ini hanya menggunakan dua variabel yaitu fanatisme dan perilaku *cyberbullying*.

3.8.1 Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui kenormalan data apabila belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti merupakan variabel yang berdistribusi normal. Untuk menguji kenormalan data peneliti menggunakan uji kolmogorovsmirnov. Dan pengujiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk melakukan uji ini perlu dilakukan beberapa perhitungan dasar, yaitu rata-rata skor dan standar deviasi dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_0: f(x) = normal$$

$$H_1: f(x) \neq normal$$

- 2) Data disusun terlebih dahulu dari yang terkecil dengan diikuti frekuensi masing-masing dan frekuensi kumulatifnya.
- 3) Menghitung Standar Deviasi yang diperoleh dengan rumus :

$$Sd^2 = \frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n - 1}$$

$$Sd = \sqrt{Sd^2}$$

Dengan keterangan :

X : nilai masing-masing skor

\bar{X} (mean) : rata-rata nilai

4) Menghitung nilai Z skor dari masing-masing skor dengan rumus :

$$Z_{skor} = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

Dengan keterangan :

μ = rata-rata populasi

σ = simpangan baku

5) Menghitung nilai a_1 dan a_2 yang diperoleh dari :

$$a_2 = \frac{f}{n} - p \leq Z$$

$$a_1 = \frac{f}{n} - a_2$$

Dengan a_1 dan a_2 dengan D table, kriterianya :

Terima H_0 jika a_1 maksimum \leq D table

Terima H_0 jika a_1 maksimum $>$ D table

b. Uji Linieritas Data

Uji linieritas data merupakan salah satu syarat dilakukannya analisis regresi linier sederhana. Apabila data tidak linier maka analisis tidak dapat dilanjutkan.

Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan F tes, sedangkan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 = Distribusi data regresi linier

H_1 = Distribusi data regresi tak linier

Sedangkan F tes dicari dengan rumus:

$$F = MS_{ketidaksamaan} : MS_{error}$$

Dengan :

$$MS_{ketidaksamaan} = SS_{ketidaksamaan} : dk SS_{ketidaksamaan}$$

$$MS_{error} = SS_{error} : dk SS_{error}$$

$$SS_{ketidaksamaan} = SS_{sisa} : SS_{error}$$

$$SS_{error} = \sum_x \left(\sum_k Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n_k} \right)$$

$$SS_{error} = \sum Y^2 - SS_a - SS_{b/a}$$

$$SS_{b/a} = b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\}$$

$$SS_a = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

Kemudian nilai F hitung dibandingkan dengan F tabel. Apabila F hitung kurang dari F tabel maka Hipotesis nol akan diterima. Begitu juga sebaliknya, apabila F hitung lebih dari F tabel maka Hipotesis nol tidak dapat diterima.

3.8.2 Uji Hipotesis

Analisis dilanjutkan dengan regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana dilakukan dengan membuat persamaan regresi sederhananya, dan menguji keberartian dan kelinieran regresi.

a. Persamaan Regresi Sederhana diperoleh dengan bentuk

$$Y = a + bX, \text{ dimana :}$$

Y = Variabel terikat (variabel yang diduga)

X = Variabel bebas

a = Intersept

b = Koefisien regresi (slop)

Nilai a maupun nilai b dihitung melalui rumus yang sederhana, untuk memperoleh nilai a dihitung dengan rumus :

$$a = \frac{(\sum Y) (\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Sedangkan nilai b dihitung dengan rumus :

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

b. Uji Keberartian dan Kelinieran Regresi Linier Sederhana

Uji ini berkaitan dengan *sum of squares* dan *mean squares*. *Sum of squares* yang berkaitan dengan regresi a dihitung dengan rumus :

$$SS_a = \frac{(\sum Y)^2}{n}$$

Sum of squares yang berkaitan dengan regresi b/a dihitung dengan rumus :

$$SS_{b/a} = b \left\{ \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right\}$$

$$SS_{sisa} = \sum Y^2 - SS_a - SS_{b/a}$$

Mean squares dihitung dengan rumus :

$$MS_a = \frac{SS_a}{dk \ SS_a}$$

$$MS_{b/a} = \frac{SS_{b/a}}{dk \ SS_{b/a}}$$

$$MS_{sisa} = \frac{SS_{sisa}}{dk \ SS_{sisa}}$$

Tahap akhir Pengujian ini yaitu menghitung nilai F dengan rumus :

$$F = \frac{MS_{b/a}}{MS_{sisa}}$$

Setelah nilai F hitung diperoleh, selanjutnya dibandingkan dengan nilai F table untuk menentukan diterima atau ditolaknya Hipotesis nol.

c. Uji Statistik regresi linier sederhana digunakan untuk menguji signifikan atau tidaknya hubungan dua variabel melalui koefisien regresinya. Uji dapat dilakukan dengan menggunakan Uji F, yang dirumuskan dengan:

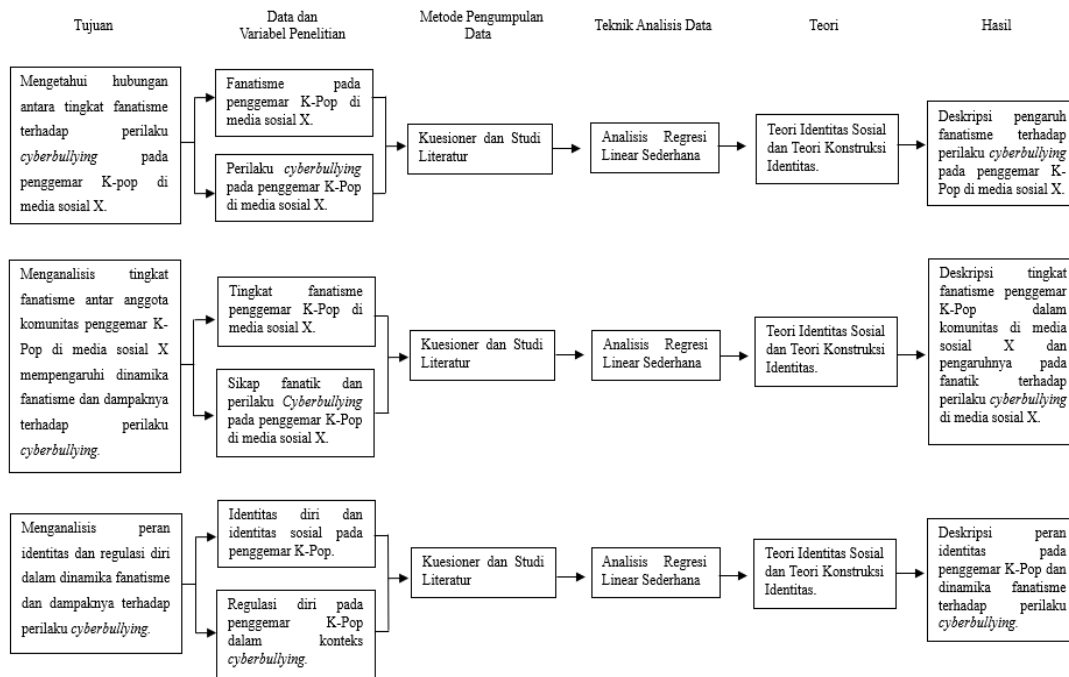
$$F = \frac{b^2 x \sum (X - \bar{X})^2}{S^2 e}$$

$$S_e = \sqrt{\frac{\sum Y^2 - a \cdot \sum Y - b \cdot \sum XY}{n - 2}}$$

Dengan prosedur uji statistiknya adalah sebagai berikut :

- 1) Menentukan formulasi hipotesis
 H_0 = (tidak ada pengaruh antara X dan Y)
 H_1 = (ada pengaruh antara X dan Y)
- 2) Menentukan taraf nyata dan F table
Menggunakan taraf nyata 0,05 dan memiliki derajat bebas $v_1 = 1$ dan
 $v_2 = n - 2$
- 3) Menentukan kriteria Pengujian
 H_0 diterima apabila $F_0 \leq F_{tabel}$
 H_0 ditolak apabila $F_0 > F_{tabel}$
- 4) Menentukan nilai uji statistic
- 5) Membuat kesimpulan H_0 ditolak atau diterima
Semua tahap analisis data dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara dua variable yaitu fanatisme dan perilaku *cyberbullying*.

3.9 Kerangka Berpikir



Media sosial X menjadi sarana media penggemar K-Pop dalam mencari informasi, memberikan dukungan, dan berinteraksi sesama penggemar maupun idola favoritnya. Dengan keberadaan media tersebut memberikan dampak positif dan dampak negatif. salah satunya adalah banyaknya kasus *cyberbullying* yang dilakukan oleh penggemar K-Pop terhadap sesama penggemar maupun terhadap idola lain. Sehingga fokus penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh fanatisme terhadap perilaku *cyberbullying* dalam komunitas penggemar K-Pop di media sosial X.