

Digital Social Issue: Pengaruh Interaksi Digital terhadap Tingkat Cyber Dating Abuse pada Generasi Z

Prita Dwi Yanti¹, Sardin², Nindita Fajria Utami³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

2001252@upi.edu¹, sardin@upi.edu², ninditafajria@upi.edu³

ABSTRACT; *This study examines the effect of digital interaction on the level of cyber dating abuse that often occurs in generation Z. The aims of this research are to examine and analyze how much influence digital interaction has on the level of cyber dating abuse, and to explain what factors are involved. affect Cyber Dating Abuse can occur. The method used in this study is survey research with a quantitative approach, with the respondent population, namely students belonging to the Z generation. In the current era, technological advances have affected the way people interact into Digital Interaction, which does not rule out the possibility of influencing various negative behaviors. such as Cyber Dating Abuse, through several actions such as controlling, demeaning, to bring down a partner in a relationship. There are several things that can be a factor in the occurrence of Cyber Dating Abuse, including experiences of violence, jealousy, low social media ethics and lack of digital literacy. The results show that Digital Interaction has a significant effect on Cyber Dating Abuse.*

Keywords: *Digital Interaction, Cyber Dating Abuse, Generation Z*

ABSTRAK; Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengaruh dari Interaksi Digital terhadap tingkat *Cyber Dating Abuse* yang sering terjadi pada generasi Z. Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya untuk mengkaji dan menganalisis seberapa besar pengaruh Interaksi Digital terhadap tingkat terjadinya *Cyber Dating Abuse*, serta menjelaskan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi *Cyber Dating Abuse* dapat terjadi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian survey dengan pendekatan kuantitatif, dengan populasi responden yaitu mahasiswa yang termasuk dalam usia generasi Z. Di era saat ini, kemajuan teknologi sudah mempengaruhi cara berinteraksi masyarakat menjadi Interaksi Digital, yang tidak menutup kemungkinan berpengaruh terhadap berbagai perilaku negatif seperti *Cyber Dating Abuse*, melalui beberapa tindakan seperti mengontrol, merendahkan, hingga menjatuhkan pasangan dalam sautu hubungan. Ada beberapa hal yang dapat menjadi faktor terjadinya *Cyber Dating Abuse* diantaranya seperti pengalaman kekerasan, adanya kecemburuan, hingga rendahnya etika bermedia sosial dan kurangnya literasi digital. Hasil menunjukkan bahwa Interaksi Digital berpengaruh secara signifikan terhadap *Cyber Dating Abuse*.

Kata Kunci: *Interaksi Digital, Cyber Dating Abuse, Generasi Z*

PENDAHULUAN

Interaksi sosial yang terjadi dimasyarakat luas saat ini sudah mulai bergeser, yang pada awalnya masyarakat melakukan kegiatan interaksi secara langsung kini justru interaksi lebih banyak dilakukan melalui dunia virtual, dan mampu melintasi berbagai ruang tanpa adanya batasan (*innovation*). Akan tetapi, dengan adanya perubahan pola interaksi tersebut telah menimbulkan beberapa dampak yang dapat dirasakan oleh masyarakat, terutama pada kalangan yang sangat erat dengan dunia digital dan internet, seperti generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang lahir pada rentang tahun 1995 sampai 2010, generasi z tergolong dalam usia muda dan kerap kali dianggap sebagai *IGeneration* atau generasi internet. Hal itu karena generasi z merupakan sekelompok orang dengan usia relatif muda yang selalu berhubungan dengan internet. Berdasarkan riset menunjukkan terdapat perbedaan yang menjadi faktor utama bahwa perbedaan karakteristik yang signifikan antara generasi Z dengan generasi lain adalah penguasaan informasi dan teknologi (Putra, 2017). Generasi Z tumbuh pada era digital yang sedang berkembang, dimana internet sudah menjadi budaya global dan mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan. Bagi generasi Z informasi dan teknologi merupakan sudah menjadi bagian kehidupan yang tidak bisa dilepaskan begitu saja, mereka berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi, sehingga hal tersebut tentu mempengaruhi bagaimana mereka bersikap, pola pikir, nilai, pandangan dan bahkan sampai mempengaruhi tujuan hidup generasi z.

Menurut Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri), data hingga pada 31 Desember 2021 menunjukkan bahwa jumlah penduduk yang berusia 10-24 tahun atau yang termasuk dalam generasi Z adalah sebanyak 88.662.815 jiwa. Dari data tersebut terlihat Jawa Barat menjadi provinsi yang memiliki jumlah generasi Z paling banyak, yaitu terdapat 11.886.058 jiwa. Dengan jumlah yang terbilang banyak telah membuat generasi Z menjadi generasi yang paling mendominasi di Indonesia. Hal tersebut tentu dapat menjadi suatu keuntungan bagi bangsa Indonesia, akan tetapi tidak menutup kemungkinan hadirnya berbagai tantangan baru terutama di masa sekarang ini yang mana segala pengaruh dari luar dapat saja masuk dengan mudah dan berdampak pada bagaimana generasi Z bersikap. Kemudian, yang menjadi tantangan berikutnya adalah karena tidak semua usia generasi Z produktif, menurut databoks ada sekitar tujuh tahun

lagi untuk semua generasi Z masuk dalam usia produktif. Selain itu, dengan banyak populasi generasi Z di Indonesia juga berpengaruh terhadap perkembangan komunikasi di era digital saat ini. Generasi Z adalah generasi yang paling erat dengan hal komunikasi dan informasi digital melalui internet. Hal tersebut ternyata menghadirkan berbagai dampak, baik itu positif ataupun negatif. Kemajuan teknologi digital telah membuat generasi Z lebih sering melakukan komunikasi dan interaksi melalui media digital, dibandingkan dengan berinteraksi secara langsung di lingkungan masyarakat. Dampak positifnya adalah dengan kemajuan teknologi ini telah membantu generasi Z dan masyarakat Indonesia lainnya menjadi lebih mudah dan efisien dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari karena telah dibantu oleh teknologi yang memudahkan. Tetapi, disisi lain dampak negatif pun berpotensi hadir dalam kehidupan sehari-hari, kini hampir seluruh bidang kehidupan telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan informasi, mulai dari bidang ekonomi, pendidikan, kesehatan, politik hingga sosial. Perkembangan teknologi dan perubahan pola interaksi dari interaksi secara langsung menjadi interaksi digital telah memunculkan berbagai isu yang cukup serius seperti *cyber crime*, *cyber bullying*, penyebaran berita bohong, dan berbagai tindak kejahatan dunia maya lainnya.

Dalam bidang sosial, mayoritas generasi Z lebih banyak berinteraksi melalui teknologi digital, bahkan dalam menjalin suatu hubungan pun generasi Z kerap kali menggunakan media digital untuk membantu memudahkan berinteraksi. Penggunaan teknologi digital sebagai media bukanlah sesuatu yang salah, namun seringkali media digital digunakan sebagai tempat untuk memantau dan mengawasi pasangan dalam suatu hubungan, misalnya melalui fenomena PAP (*Post a Picture*) yang kadang memaksa. Bahkan aktivitas mengawasi itu sampai pada tindakan yang berlebihan dan mengakibatkan terjadinya *Cyber Dating Abuse*.

Terdapat faktor-faktor terkait dengan *Cyber Dating Abuse* dan dalam penelitian "*Cyber Dating Abuse (CDA): Evidence from a systematic review*" oleh Sonia Caridade dari University Fernando Pessoa, Portugal dijelaskan bahwa dalam *cyber dating* terdapat viktimasi yang lebih mudah dilakukan seperti perilaku pengontrolan yang kasar dibandingkan dengan perilaku agresi secara langsung (Caridade et al., 2019). Riset lain seperti "*Affection and Abuse: Technology Use in Adolescent Romantic Relationships*" oleh Marissa A. Mosley dari Florida State University, juga menunjukkan bahwa teknologi komunikasi telah menguntungkan dalam suatu hubungan dan terbukti waktu yang dihabiskan dalam menggunakan media online dapat

memprediksi kualitas hubungan positif atau justru berpotensi adanya penyalahgunaan dalam hubungan (Mosley & Lancaster, 2019).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka permasalahan yang akan dikaji pada penelitian kali ini yaitu berhubungan dengan pengaruh interaksi digital dalam tingkat cyber dating abuse pada kalangan generasi Z, sebab hal-hal yang termasuk dalam cyber dating abuse seperti perilaku *love scam*, *PAP (Post a Picture)*, *VCS (Video Chat Sex)*, *ghosting* hingga *zombieing* ini seringkali dilakukan dalam suatu hubungan (pacaran) yang mana kedua pihaknya berinteraksi melalui media digital (Caridade et al., 2019). Berdasarkan hal tersebut, secara umum dalam penelitian ini masalah utama yang akan dibahas dirumuskan sebagai berikut:

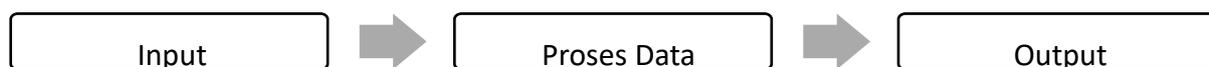
“Seberapa besar pengaruh Interaksi Digital terhadap *Cyber Dating Abuse* pada generasi Z?”. Disajikan pula secara khusus, beberapa penjabaran dari rumusan masalah diatas diantaranya apa saja yang menjadi faktor terjadinya *Cyber Dating Abuse*?; dan bagaimana hubungan antara interaksi digital dengan tingkat *Cyber Dating Abuse* pada generasi Z?”.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melakukan kajian terkait tingkat interaksi digital dapat berpengaruh terhadap terjadinya penyalahgunaan kencan daring, sebab perilaku tersebut kerap dianggap hal yang biasa padahal dalam beberapa kasus hal itu dapat berdampak negatif pada korbannya, seperti perilaku mengontrol dan memata-matai pasangan adalah hal yang merugikan bagi sebagian besar korban dalam suatu hubungan, sehingga harapannya generasi Z dapat dengan bijak memanfaatkan media digital. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya cyber dating abuse pada generasi Z, dan mendeskripsikan hubungan keterkaitan antara interaksi digital dengan tingkat *Cyber Dating Abuse* yang sering terjadi, terutama pada generasi Z.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian survey melalui pendekatan kuantitatif (*Quantitative Research*). Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan adalah penelitian pengembangan, yakni penelitian yang ditujukan untuk mengkaji atau mengembangkan berbagai temuan penelitian yang sebelumnya sudah ada, guna keperluan ilmu pengetahuan murni ataupun ilmu terapan (metode). Adapun metode yang digunakan yaitu

metode kuesioner tertutup. Untuk dapat memenuhi kriteria instrumen yang baik, maka dalam penyusunan instrumen penelitian ini sudah memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, sensitivitas, obyektivitas, dan fisibilitas. Dengan demikian, dalam penelitian ini juga telah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan guna menunjukkan alat pengukur untuk mengukur apa yang akan diukur, sedangkan uji reliabilitas dilakukan ketika alat ukur sudah valid maka alat ukur uji pun harus reliabel, guna menunjukkan konsistensi dari alat pengukur. Pengolahan data dilakukan menggunakan software SPSS, seperti yang diterangkan pada gambar 1:



Gambar 1. Proses Pengolahan Data menggunakan SPSS

Data yang digunakan adalah data primer artinya data yang diperoleh langsung dari sumber pertama oleh peneliti (Kurniawan & Zahra Puspitaningtyas, 2016). Partisipan dalam penelitian ini adalah generasi Z yang berusia 18 sampai 24 tahun.

Tabel 1. Usia Responden

	Usia Responden	Frequency
Valid	18	3
	20	21
	21	5
	23	3
	24	1
	Total	33

Dari data diatas, terlihat bahwa rata-rata responden berusia 20 tahun, maka artinya responden sudah memenuhi kriteria generasi Z. Dalam menyusun instrumen, peneliti menjadikan variabel-variabel sebagai acuan utama dalam menyusun pertanyaan kuesioner. Variabel X atau variabel bebas pada penelitian ini adalah Interaksi Digital, dan variabel Y atau variabel terikat ini ialah *Cyber Dating Abuse*. Instrumen penelitian disusun dari berbagai sumber literatur yang mendukung kajian tentang interaksi digital, *cyber dating abuse*, *cybercrime* dan beberapa literatur terkait isu sosial penyalahgunaan media digital. Berdasarkan berbagai literatur

tersebut, peneliti memperoleh beberapa hal yang berkaitan dengan topik kajian dalam penelitian ini.

Dari hasil literatur, peneliti menemukan beberapa fakta yang kemudian dijadikan indikator dari variabel yang sudah ditentukan untuk menyusun instrumen penelitian. Kemudian peneliti merumuskan sebanyak 20 item pertanyaan yang berhubungan dengan variabel dan indikator yang ditentukan. Penelitian ini berusaha menjawab beberapa pertanyaan terkait topik yang dikaji, kemudian pertanyaan-pertanyaan tersebut disampaikan melalui kuesioner dengan pilihan skala likert 5 poin: 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Netral), 4 (Setuju), dan 5 (Sangat Setuju). Dengan menggunakan skala likert 5 diharapkan mampu mengakomodir jawaban responden yang bersifat netral atau ragu-ragu (Hertanto, 2017). Berikut ini merupakan bentuk instrumen penelitian ini:

Tabel 2. Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	No Item	Item Pertanyaan	Skala
Interaksi Digital (X)	Tingkat Interaksi Digital generasi Z (Sirat, F. E. T., 2020)	1	Saya sering melakukan Interaksi Digital setiap harinya.	Likert
		2	Saya melakukan Interaksi melalui media digital selama 8 jam dalam sehari.	Likert
		3	Saya dapat memahami perbedaan antara interaksi langsung dengan Interaksi Digital.	Likert
		4	Saya meyakini Interaksi Digital dirasa lebih efektif.	Likert
		5	Saya merasa lebih sering melakukan Interaksi Digital daripada interaksi secara langsung.	Likert
	Pengaruh Interaksi Digital terhadap <i>Cyber dating abuse</i> (Caridade, S., & Braga, T., 2020).	6	Saya meyakini bahwa Generasi Z lebih sering menggunakan media digital.	Likert
		7	Saya meyakini bahwa dunia digital tidak bisa terlepas dari tindak kriminal juga.	Likert
		8	Saya meyakini bahwa melalui Interaksi Digital berpotensi memberikan dampak negatif.	Likert
		9	Saya meyakini media sosial memberi pengaruh terhadap pergeseran perubahan perilaku kehidupan masyarakat.	Likert
		10	Saya meyakini bahwa dalam sehari Generasi Z yang sedang menjalin hubungan (pacaran) memiliki tingkat Interaksi Digital yang tinggi.	Likert
<i>Cyber dating abuse</i> (Y)	Penyebab <i>cyber dating abuse</i> terjadi dikalangan generasi z. (Lancaster, M. L., 2020)	11	Saya sepakat <i>cyber dating abuse</i> juga dapat meninggalkan jejak digital, sehingga membuat korban terus menerus bisa kembali mengalami dampak dari kekerasan tersebut.	Likert
		12	Saya meyakini ada beberapa penyebab yang dapat mengakibatkan <i>cyber dating abuse</i> terjadi.	Likert
		13	Saya sepakat bahwa salah satu penyebab <i>cyber dating abuse</i> adalah pelaku memiliki pengalaman kekerasan dalam keluarga.	Likert
		14	Saya meyakini bahwa <i>cyber dating abuse</i> berkaitan erat dengan interaksi digital.	Likert
		15	Saya sepakat bahwa tingginya tingkat interaksi digital dikalangan generasi z berpotensi terjadinya <i>cyber dating abuse</i> .	Likert
	Contoh dari perilaku <i>cyber dating abuse</i> , seperti PAP (Prabowo et al., 2021)	16	Saya sepakat bahwa kebiasaan <i>Post a Picture (PAP)</i> termasuk dalam perilaku <i>cyber dating abuse</i> .	Likert
		17	Saya merasa permintaan <i>post a picture (PAP)</i> termasuk perilaku mengontrol pasangan (<i>controlling</i>) yang mengganggu.	Likert
		18	Saya meyakini bahwa hubungan yang sering terjadi <i>cyber dating abuse</i> tidak bisa dikatakan sebagai hubungan cinta yang sebenarnya.	Likert
		19	Saya meyakini bahwa <i>post a picture</i> wajar untuk dilakukan dalam suatu hubungan.	Likert
		20	Saya meyakini bahwa <i>cyber dating abuse</i> telah memberikan pengaruh buruk dalam suatu hubungan.	Likert

Adapun langkah yang digunakan untuk mengolah data yaitu melalui uji validitas dengan tujuan peneliti mengukur apa yang seharusnya diukur dan valid, kemudian uji reliabilitas guna memastikan instrumen yang disusun peneliti sudah reliabel dan konsisten, uji normalitas guna memastikan sebaran data berdistribusi normal serta analisis korelasi antara variabel X (interaksi digital) dengan variabel Y (*Cyber Dating Abuse*).

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

No Soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan	No Soal	Sig (2-tailed)	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0.781	0.344		1	0.000	0.050	
2	0.454	0.344		2	0.008	0.050	
3	0.617	0.344		3	0.000	0.050	
4	0.453	0.344		4	0.008	0.050	
5	0.390	0.344		5	0.025	0.050	
6	0.768	0.344		6	0.000	0.050	
7	0.764	0.344		7	0.000	0.050	
8	0.688	0.344		8	0.000	0.050	
9	0.796	0.344		9	0.000	0.050	
10	0.768	0.344	VALID	10	0.000	0.050	VALID
11	0.618	0.344		11	0.000	0.050	
12	0.665	0.344		12	0.000	0.050	
13	0.397	0.344		13	0.022	0.050	
14	0.806	0.344		14	0.000	0.050	
15	0.749	0.344		15	0.000	0.050	
16	0.487	0.344		16	0.004	0.050	
17	0.482	0.344		17	0.005	0.050	
18	0.658	0.344		18	0.000	0.050	
19	0.431	0.344		19	0.012	0.050	
20	0.739	0.344		20	0.000	0.050	

Data diatas didapat dari hasil nilai korelasi antara skor item dengan skor total, yang kemudian nilai r hitung yang dihasilkan dibandingkan dengan r tabel dengan signifikansi 0,05 dengan N adalah 33 (jumlah responden), maka diperoleh r tabel sebesar 0,344. Dasar pengambilan keputusan uji validitas yaitu apabila nilai r hitung > r tabel maka item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total atau Valid. Karena seluruh nilai r hitung lebih besar dari r tabel, maka 20 item tersebut dapat dikatakan berkorelasi signifikan atau Valid.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	33	100.0
	Excluded ^a	0	0.0
	Total	33	100.0
Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha		N of Items	
0.910		20	

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha didapatkan 0,910 dari 20 item variabel. Menurut dasar pengambilan keputusan Uji reliabilitas Cronbach's Alpha bahwa apabila nilai cronbach's alpha lebih dari 0,6 maka kuesioner dapat dikatakan reliabel. Dengan demikian, output diatas menunjukkan bahwa nilai cronbach's alpha lebih besar dari 0,6 ($0,910 > 0,6$), maka hasilnya adalah item variabel dalam kuesioner sudah Reliabel atau Konsisten.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N			33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		0.000
	Std. Deviation		3.029
Most Extreme Differences	Absolute		0.130
	Positive		0.070
	Negative		-0.130
Test Statistic			0.130
Asymp. Sig. (2-tailed)			.170 ^c

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,170. Sehingga, sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas kolmogorov-smirnov, apabila nilai signifikansi (Sig) lebih dari 0,05 ($>0,05$) maka data penelitian berdistribusi normal, sedangkan bila nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($<0,05$) maka data tidak berdistribusi normal. Dari tabel output diatas terlihat bahwa nilai signifikansi adalah 0,170 lebih besar dari 0,05 ($>0,05$), dengan demikian dapat dikatakan bahwa data

penelitian berdistribusi normal, dimana artinya asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah dapat terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era saat ini, terdapat berbagai isu yang terjadi di masyarakat, tidak hanya isu yang terjadi secara langsung dalam lingkungan masyarakat, melainkan juga terjadi dalam dunia digital yang kini penggunaannya sudah mempengaruhi kehidupan sehari-hari masyarakat. Dengan meningkatnya aktivitas yang dilakukan melalui media digital ternyata sudah menimbulkan berbagai isu sosial yang dapat menimbulkan permasalahan di masyarakat. Beberapa permasalahan yang timbul itu terjadi karena adanya penyalahgunaan media digital dan kurangnya etika dalam bermedia sosial, sehingga timbul berbagai aktivitas yang dapat merugikan serta berdampak negatif. Salah satu bentuk tindakan menyimpang di era digital saat ini adalah *Cyber Dating Abuse*, atau penyalahgunaan kencan dunia maya yang didefinisikan sebagai bentuk sikap seperti mengancam, melecehkan atau mengendalikan pasangan dalam suatu hubungan dengan menggunakan media teknologi komunikasi.

Penyalahgunaan kencan dunia maya ini seringkali terjadi melalui beberapa cara, bentuk *Cyber Dating Abuse* yang paling umum adalah ketika teknologi digunakan untuk melakukan aktivitas mengontrol pasangan, misalnya seperti memantau pasangan sedang berada dimana, apa yang dia lakukan, hingga bahkan menjatuhkan pasangannya (Lancaster et al., 2020). Dalam terjadinya tindakan *Cyber Dating Abuse* yang dianalisis dari perspektif gender, ditemukan bahwa adanya persepsi bahwa laki-laki cenderung terlibat dalam perilaku yang berhubungan dengan seksual, serta persepsi lain mengatakan bahwa antara laki-laki dan perempuan keduanya terlibat dalam hal mengontrol dan memantau perilaku (Brown et al., 2022). Itu artinya pelaku *Cyber Dating Abuse* dapat dilakukan oleh siapapun, baik dari pihak laki-laki ataupun pihak perempuan. Kemudian, bentuk lainnya adalah pelanggaran privasi yang tidak diinginkan yaitu seperti penggunaan kata sandi media sosial tanpa izin dan memaksa untuk memberitahukan hal-hal privasi pasangannya.

Cyber Dating Abuse sebagai Isu Sosial Digital

Kemajuan teknologi di era saat ini dapat menjadi masalah baru di masyarakat, kini seluruh bidang kehidupan manusia sudah dipengaruhi kemajuan teknologi, salah satunya yang termasuk adalah bidang sosial. Banyak perubahan yang terjadi dimasyarakat timbul karena perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Hal tersebut, tentu tidak menutup akan hadirnya berbagai permasalahan baru yang terjadi di dunia maya dengan berbagai faktor penyebab. Masalah sosial yang terjadi saat ini tidak hanya hadir di kehidupan masyarakat secara langsung, akan tetapi masalah sosial kini berpotensi terjadi juga di dunia virtual yang tidak sedikit diakibatkan karena adanya penyalahgunaan atau penyimpangan dari interaksi digital.

Faktor terjadinya Cyber Dating Abuse

Berdasarkan analisis terhadap data kuesioner dan didukung dari beberapa literatur, terjadinya *Cyber Dating Abuse* dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Pelaku memiliki pengalaman kekerasan dikeluarga

Hal tersebut karena adanya regulasi emosi pelaku yang berkaitan erat dengan bagaimana lingkungan keluarga memperlakukan dirinya, dan juga berhubungan tentang bagaimana peran keluarga (Lancaster, 2020). Mengacu pada hasil kuesioner dengan 33 responden yang merupakan generasi Z menunjukkan bahwa 45.5% setuju bahwa salah satu penyebab cyber dating abuse adalah pelaku memiliki pengalaman kekerasan dalam keluarga, 27.3% memilih netral, 12.1% setuju, disisi lain 12.1% justru merasa tidak setuju, dan 3% sangat tidak setuju.



Gambar 2. Hasil Kuesioner terkait Faktor

Rasa cemburu dapat menjadi salah satu faktor pendorong terjadinya *Cyber Daring Abuse* (Winata & Sannjaya, 2020). Dalam suatu riset memaparkan bahwa indikator *Cyber Dating Abuse* yang paling tepat ditandai oleh adanya kecemburuan, ketidakamanan dan emosionalitas (narsisme), serta rasa impulsif dan agresi reflektif (psikopati) (Branson & March, 2021). Hal itu dibuktikan dengan rata-rata aktivitas yang dilakukan oleh pelaku *Cyber Dating Abuse* ini adalah upaya untuk mengontrol pasangannya dimanapun, bahkan jika pasangannya pun merasa tidak nyaman dengan sikap tersebut pelaku akan tetap melakukannya karena adanya rasa cemburu yang diakibatkan oleh ketidakpercayaan dan sifat posesif dari si pelaku.

2) Kurang memahami etika bermedia sosial atau digital literasi

Media sosial saat ini dapat berpengaruh terhadap pergeseran dan perubahan perilaku dan kehidupan masyarakat, baik itu mempengaruhi etika, norma ataupun budaya (Zonyfar & Khusaeri, 2022). Perkembangan teknologi sekarang ini telah memberikan berbagai dampak, dimana dampak tersebut dapat bersifat positif dan juga bersifat negatif. Adanya media sosial sebenarnya memberikan dampak positif karena dapat memudahkan interaksi dan konektivitas yang semakin tidak terbatas, akan tetapi disisi lain kemajuan teknologi dan media sosial ini dapat memberikan berbagai macam dampak negatif jika tidak disikapi dengan bijak. Kemajuan media digital telah menimbulkan berbagai risiko yang dapat mempengaruhi kesejahteraan psiko-sosial generasi Z, beberapa risiko tersebut yaitu maraknya *cyberbullying*, *cyber dating*

abuse, sexting, online grooming, dan lainnya (Machimbarrena et al., 2018). Maka dari itu, perlu adanya etika dan digital literasi bagi masyarakat, khususnya generasi Z yang sangat erat kaitannya dengan dunia digital agar dapat lebih bijak dalam menggunakan media sosial, terutama dalam hal hubungan asmara yang kerap kali memanfaatkan kemajuan media digital sebagai sarana untuk mendominasi.

Pengaruh Interaksi Digital terhadap *Cyber Dating Abuse*

Sebelum mengetahui seberapa besar pengaruh interaksi digital terhadap cyber dating abuse, akan dijelaskan terlebih dulu apakah antara interaksi digital dengan cyber dating abuse ini berkaitan atau berkorelasi. Maka berikut ini dilakukan uji korelasi antara kedua variabel tersebut untuk membuktikan bahwa interaksi digital dan cyber dating abuse itu berkorelasi:

Tabel 6. Hasil Uji Korelasi

		Interaksi Digital	Cyber Dating Abuse
Interaksi Digital	Pearson Correlation	1	.813**
	Sig. (2-tailed)		0.000
Cyber Dating Abuse	N	33	33
	Pearson Correlation	.813**	1
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	33	33

Tabel diatas merupakan hasil dari uji korelasi antara variabel interaksi digital dengan variabel *Cyber Dating Abuse*. Uji korelasi memiliki dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai siginifikansi kurang dari 0,05 maka variabel tersebut berkorelasi, dan apabila nilai signifkansi lebih dari 0,05 maka variabel tidak berkorelasi. Dari tabel output diatas terlihat bahwa nilai signifkansinya yakni 0,000 artinya lebih kecil dari 0,05, maka hasilnya adalah terdapat korelasi atau hubungan antara variabel interaksi digital (X) dengan variabel *Cyber Dating Abuse* (Y).

Selain itu, dari tabel tersebut juga diketahui bahwa nilai Pearson Correlation antara variabel X dan Y adalah 0,813, dengan bentuk hubungan yang positif. Sehingga dapat disimpulkan: derajat hubungan antara variabel interaksi digital dengan variabel *Cyber Dating*

Abuse adalah berkorelasi sempurna, dengan bentuk hubungan yang positif, dengan arti semakin tinggi interaksi digital (X) maka akan semakin tinggi pula tingkat *Cyber Dating Abuse* (Y).

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
CDA * Interaksi Digital	Between Groups	(Combined)	685.094	10	68.509	8.238	0.000
		Linearity	574.458	1	574.458	69.073	0.000
		Deviation from Linearity	110.636	9	12.293	1.478	0.217
Within Groups			182.967	22	8.317		
Total			868.061	32			

Dari data tabel diatas ditemukan hasil :

- 1) Berdasarkan Nilai Signifikan (Sig): dari output diatas diperoleh nilai *Deviation from Linearity Sig.* adalah $0.217 > 0.05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Interaksi Digital (X) dengan variabel *Cyber Daring Abuse* (Y).
- 2) Berdasarkan Nilai F: dari output diatas, diperoleh nilai F hitung adalah $1.478 < 2.340$ (dilihat dari F tabel df N1 dan df N2) . Karena nilai F hitung lebih kecil dari nilai F tabel maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Interaksi Digital (X) dengan variabel *Cyber Dating Abuse* (Y).

Untuk menjawab rumusan masalah utama yakni tentang seberapa besar pengaruh Interaksi Digital terhadap *Cyber Dating Abuse* pada generasi Z, maka yang digunakan adalah melalui Uji Regresi Linear Sederhana.

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.813 ^a	0.662	0.651	3.078

a. Predictors: (Constant), Interaksi Digital

Dari tabel diatas menjelaskan, besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yakni sebesar 0,813. Output tersebut juga menunjukkan bahwa diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,662, yang artinya besar pengaruh variabel bebas (Interaksi Digital) terhadap variabel terikat (*Cyber Dating Abuse*) adalah **66,2%**.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	574.458	1	574.458	60.654	.000^b
	Residual	293.602	31	9.471		
	Total	868.061	32			

a. Dependent Variable: Cyber Dating Abuse

b. Predictors: (Constant), Interaksi Digital

Selain itu, dari hasil diatas juga menjelaskan bahwa nilai F hitung yaitu 60,654 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000, artinya lebih kecil dari 0,05 ($< 0,05$), maka hasilnya ialah model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel Interaksi Digital atau dengan kata lain ada pengaruh antara variabel Interaksi Digital (X) terhadap variabel *Cyber Dating Abuse* (Y).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan kajian yang telah dilakukan terkait isu sosial digital tersebut, berikut ini adalah simpulan yang diperoleh: Pertama, terkait Interaksi Digital yang berpengaruh

terhadap *Cyber Dating Abuse*, hasil uji menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut berkorelasi secara signifikan, serta berdasarkan uji regresi linear sederhana membuktikan bahwa Pengaruh Interaksi Digital terhadap *Cyber Dating Abuse* pada Generasi Z adalah sebesar 66,2%. Kedua, hasil penelitian juga menemukan beberapa faktor yang berpengaruh pada terjadinya *Cyber Dating Abuse*, diantaranya adalah pelaku memiliki pengalaman kekerasan dalam keluarga, adanya rasa kecemburuan, dan rendahnya pemahaman tentang etika bermedia sosial atau kurangnya literasi digital. Dengan demikian, penggunaan media digital sebagai sarana untuk berkomunikasi ternyata tidak selamanya berdampak positif, melainkan juga ada berbagai dampak negatif yang dapat menjadi ancaman kesejahteraan yang terjadi dalam suatu hubungan.

Saran

Peneliti menyadari dalam proses penelitian ini masih terdapat banyak keterbatasan, sehingga untuk lebih baik kedepannya peneliti mencoba memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, terutama ketika akan membahas masalah yang tidak jauh berbeda dengan permasalahan yang dibahas pada penelitian ini. *Pertama*, perbanyak literatur untuk membantu mendukung penentuan variabel. *Kedua*, dalam penyusunan instrumen penelitian bisa lebih diperhatikan kembali. *Ketiga*, penentuan sasaran penelitian dan atau responden yang dibutuhkan harus bisa lebih dipertimbangkan, kemudian coba melalui pendekatan lain ketika akan meminta responden mengisi kuesioner tujuannya agar dapat lebih menarik perhatian responden, namun tetap memenuhi langkah-langkah dalam penelitian kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Branson, M., & March, E. (2021). Dangerous Dating in The Digital Age: Jealousy, Hostility, Narcissism, and Psychopathy as Predictors of Cyber Dating Abuse. *Computers in Human Behavior*, 119(January), 106711. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106711>
- Brown, C., Flood, M., & Hegarty, K. (2022). Digital Dating Abuse Perpetration and Impact: The Importance of Gender. *Journal of Youth Studies*, 25(2), 193–208. <https://doi.org/10.1080/13676261.2020.1858041>

- Caridade, S., Braga, T., & Borrajo, E. (2019). Cyber Dating Abuse (CDA): Evidence from a Systematic Review. *Aggression and Violent Behavior, 48*(August), 152–168. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2019.08.018>
- Kurniawan, A. W., & Zahra Puspitaningtyas. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Lancaster, M. L. (2020). Influential Factors on Young Adult Cyber Dating Abuse (*Doctoral dissertation*, The Florida State University)
- Lancaster, M., Seibert, G. S., Cooper, A. N., May, R. W., & Fincham, F. (2020). Relationship Quality in the Context of Cyber Dating Abuse: The Role of Attachment. *Journal of Family Issues, 41*(6), 739–758. <https://doi.org/10.1177/0192513X19881674>
- Machimbarrena, J. M., Calvete, E., Fernández-González, L., Álvarez-Bardón, A., ÁlvarezFernández, L., & González-Cabrera, J. (2018). Internet risks: An Overview of Victimization in Cyberbullying, Cyber Dating Abuse, Sexting, Online Grooming and Problematic Internet Use. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 15*(11). <https://doi.org/10.3390/ijerph15112471>
- Mosley, M. A., & Lancaster, M. (2019). Affection and Abuse: Technology Use in Adolescent Romantic Relationships. *American Journal of Family Therapy, 47*(1), 52–66. <https://doi.org/10.1080/01926187.2019.1586592>
- Putra, Y. S. (2017). Theoretical Review: Teori perbedaan generasi. *Among makarti, 9*(2).
- Widi, S. (2022). Ada 68,66 Juta Generasi Z di Indonesia, Ini Sebarannya. [DataIndonesia.id](https://dataindonesia.id). (Online). Diakses pada 2 Januari 2023, dari <https://dataindonesia.id/ragam/detail/ada6866-juta-generasi-z-di-indonesia-inisebarannya>
- Winata, V. V., & Sannjaya, E. L. (2020). Peran Jealousy terhadap Perilaku Cyber Dating Violence pada Individu yang Menjalani Hubungan Jarak Jauh. *Mind Set, 11*(1), 37–35.
- Zonyfar, C., & Khusaeri, A. (2022). Literasi Digital : Penguatan Etika Dan Interaksi Siswa Di Media Sosial. *Jurnal Masyarakat Mandiri, 6*(2), 1426–1434. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/7274>