

PENGARUH *DARK HUMOR* TERHADAP PERILAKU *CYBERBULLYING* PADA SISWA SMK

**Shoofii Syammari^{1✉}, Nina Permata Sari², Muhammad Andri Setiawan³, Hani
Nurroffifah⁴, Asih Nor Zahidah⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

✉ Corresponding author (shoofii.syammari@ulm.ac.id)

Received: January 31, 2026. Accepted: February 27, 2026. Published: March 15, 2026

This work is licensed under [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



ABSTRAK

Penelitian ini menguji pengaruh dark humor terhadap perilaku cyberbullying pada siswa SMK. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain regresi linier sederhana, penelitian ini melibatkan 88 siswa SMK yang dipilih melalui purposive sampling total. Data dikumpulkan menggunakan skala dark humor (Cronbach's $\alpha = 0,943$) dan skala cyberbullying (Cronbach's $\alpha = 0,867$) yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hipotesis bahwa dark humor berpengaruh positif terhadap perilaku cyberbullying diterima, dibuktikan dengan persamaan regresi $Y = 27,121 + 0,520X$, koefisien korelasi $R = 0,661$, koefisien determinasi $R^2 = 0,473$ (kontribusi 47,3%), nilai F hitung = 66,691 (Sig. = 0,000), dan $t = 8,166$ ($p < 0,001$). Asumsi klasik normalitas (Kolmogorov-Smirnov Sig. = 0,119) dan homoskedastisitas juga terpenuhi. Dark humor terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap cyberbullying siswa SMK. Penelitian ini melengkapi literatur faktor psikologis cyberbullying dengan menunjukkan dark humor sebagai prediktor penting. Hasil penelitian ini penting untuk pengembangan program bimbingan konseling di sekolah yang menargetkan pengurangan kecenderungan dark humor guna mencegah cyberbullying.

Kata Kunci: *Dark Humor; Cyberbullying; Remaja*

ABSTRACT

This study examines the influence of dark humor on cyberbullying behavior among vocational high school (SMK) students. Using a quantitative approach with a simple linear regression design, it involved 88 SMK students selected via total purposive sampling. Data were gathered using the dark humor scale (Cronbach's $\alpha = 0.943$) and cyberbullying scale (Cronbach's $\alpha = 0.867$), both tested for validity and reliability. The hypothesis that dark humor positively affects cyberbullying behavior was confirmed, evidenced by the regression equation $Y = 27.121 + 0.520X$, correlation coefficient $R = 0.661$, coefficient of determination $R^2 = 0.473$ (47.3% contribution), F -value = 66.691 (Sig. = 0.000), and t -value = 8.166 ($p < 0.001$). Classical assumptions of normality (Kolmogorov-Smirnov Sig. = 0.119) and homoscedasticity were fulfilled. Dark humor significantly and positively influences cyberbullying among SMK students. This research enriches the psychological literature on cyberbullying by highlighting dark humor as a key predictor. The findings support developing school counseling programs to reduce dark humor tendencies and prevent cyberbullying.

Keywords: *Dark Humor; Cyberbullying; Adolescents*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan media sosial secara nyata telah mengubah pola interaksi remaja dalam berbagai dimensi kehidupan, mencakup ranah pergaulan sosial, aktivitas belajar, hingga cara mereka mengakses hiburan. Akses terhadap berbagai platform digital yang semakin mudah menjadikan remaja hampir senantiasa terhubung dengan ruang maya. Namun demikian, kemajuan tersebut juga diikuti oleh meningkatnya kerentanan terhadap berbagai bentuk kekerasan yang berbasis teknologi, salah satunya

cyberbullying yang pada dekade terakhir diakui sebagai ancaman serius bagi kesejahteraan psikologis remaja¹.

Cyberbullying merujuk pada tindakan agresif yang disengaja dan berulang kali dengan memanfaatkan media elektronik terhadap individu atau kelompok yang berada pada posisi lebih lemah². Dalam konteks remaja Indonesia, *Cyberbullying* muncul dalam berbagai wujud, seperti penghinaan, pelecehan kata-kata, penyebaran fitnah, pengunggahan konten yang mempermalukan, maupun pengucilan secara daring melalui media sosial dan aplikasi pesan instan³. Berbagai temuan empiris menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan remaja sebagai pelaku maupun korban *cyberbullying* cenderung tinggi dan berimplikasi negatif terhadap kondisi emosional serta fungsi sosial mereka⁴.

Pada fase remaja, individu berada dalam tahap perkembangan yang ditandai oleh pencarian identitas, peningkatan kemandirian, serta kebutuhan kuat akan penerimaan dari teman sebaya. Kondisi ini, dikombinasikan dengan intensitas penggunaan internet yang tinggi, menjadikan remaja kelompok yang sangat rentan terhadap tindakan *cyberbullying*. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa remaja dapat sekaligus menjadi pelaku dan korban *cyberbullying*, dengan perilaku yang umum berupa komentar menghina, makian, serta penyebaran informasi yang merendahkan di ruang digital⁵. *Cyberbullying* dilaporkan berhubungan dengan peningkatan gejala kecemasan dan depresi, penurunan prestasi akademik, penarikan diri sosial, bahkan pada kasus tertentu munculnya ide bunuh diri⁶.

Lingkungan sekolah, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan konteks sosial yang strategis dalam memahami dan mengintervensi perilaku *cyberbullying* pada remaja. Siswa SMK umumnya berada pada rentang usia remaja menengah hingga akhir yang aktif memanfaatkan gawai dan media sosial untuk berkomunikasi, mengakses informasi, dan membangun jejaring pertemanan. Penelitian menunjukkan bahwa remaja menjadi pelaku *cyberbullying* tidak hanya karena faktor individu, tetapi juga dipengaruhi oleh dinamika hubungan teman sebaya di sekolah, iklim

¹ Shafa Yuandina Sekarayu and Meilanny Budiarti Santoso, "Remaja Sebagai Pelaku Cyberbullying Dalam Media Sosial," *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)* 3, no. 1 (2022): 1.

² Siriporn Santre, "Cyberbullying in Adolescents: A Literature Review," *International Journal of Adolescent Medicine and Health* 35, no. 1 (2023): 1–7.

³ Muchamat Irawan Danisholehudin et al., "Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Indonesia Di Forum Organisasi Siswa Intra Sekolah," *Jurnal Kesehatan Saelmakers Perdana (JKSP)* 8, no. 2 (2025): 621–30.

⁴ Diva Dwi Yuliani, "Jerat Digital," *Maliki Interdisciplinary Journal* 3, no. 7 (2025): 510–16.

⁵ Alyza Asha Witjaksono, Ita Musfirowati Hanika, and Stefani Pratiwi Ira, "Fenomena Cyberbullying Pada Mahasiswa Di DKI Jakarta," *Jurnal IMPRESI* 2, no. 1 (2021): 15–30.

⁶ Heti Novita Sari et al., "Perilaku Bullying Yang Menyimpang Dari Nilai Pancasila Pada Siswa Sekolah," *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 2095–2102.

kelas, dan budaya komunikasi yang berkembang di antara siswa⁷. Dalam situasi demikian, pola komunikasi yang kasar dan budaya bercanda yang tidak terkontrol berpotensi memperkuat normalisasi perilaku agresif di dunia maya.

Salah satu fenomena yang kerap menyertai *cyberbullying* pada remaja adalah kecenderungan mengemas tindakan menyakiti sebagai bentuk “candaan” atau humor. Remaja kerap menggunakan lelucon yang menysar aspek fisik, keluarga, agama, maupun pengalaman sensitif lain dalam interaksi luring dan daring, dan pola ini sejalan dengan temuan bahwa ejekan terhadap identitas sensitif sering dibingkai sebagai candaan meskipun berdampak diskriminatif dan merugikan kesejahteraan psikologis korban⁸. Dalam banyak kasus, pelaku menganggap perilaku tersebut sebagai candaan yang wajar di antara teman sebaya, tetapi bagi korban hal itu dapat menimbulkan tekanan psikologis yang cukup berat, sehingga batas antara humor dan kekerasan menjadi kabur dan perilaku agresif sering tidak disadari ataupun diakui sebagai bentuk perundungan.

Beberapa tahun terakhir, bentuk humor yang dikenal sebagai *dark humor* atau humor gelap menunjukkan peningkatan popularitas, khususnya di kalangan generasi muda yang akrab dengan budaya internet. Dalam penelitian ini, dark humor didefinisikan sebagai gaya humor yang memanfaatkan tema tabu, sensitif, atau kontroversial seperti kematian, penyakit, kekerasan, dan kelompok rentan untuk menciptakan efek lucu, sering kali dengan menurunkan empati atau menormalkan agresi simbolik. Materi dalam dark humor sering kali berkaitan dengan tema kematian, bencana, penyakit, kekerasan, maupun kelompok rentan, sehingga berpotensi menimbulkan ketidaknyamanan dan rasa tersinggung bagi sebagian individu⁹. Di Indonesia, maraknya konten *dark humor* di media sosial dan pertunjukan komedi turut memperlihatkan bagaimana isu-isu sensitif tersebut dikonsumsi dan direplikasi dalam komunikasi sehari-hari, termasuk oleh remaja.

Dark humor tidak selalu bermakna negatif dan dalam situasi tertentu dapat berfungsi sebagai mekanisme koping untuk merespons pengalaman sulit atau peristiwa traumatis sehingga lebih dapat diterima secara emosional¹⁰. Namun, ketika *dark humor* disampaikan pada individu atau kelompok tertentu dan disebar di ruang publik digital, *humor* tersebut berpotensi berubah menjadi serangan simbolik yang merendahkan martabat dan melukai harga diri korban. komedi gelap menunjukkan bahwa penggunaan *dark humor* secara berlebihan dan tanpa memperhatikan konteks dapat memperkuat sikap

⁷ Ibrahim Arifin, “Dinamika Cyberbullying Di Media Sosial Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Sosial Remaja,” *Discourse: Indonesian Journal of Social Studies and Education* 2, no. 2 (2025): 92–102.

⁸ Sara Douglass et al., “‘They Were Just Making Jokes’: Ethnic/Racial Teasing and Discrimination among Adolescents,” *Cultural Diversity & Ethnic Minority Psychology* 22, no. 1 (2016): 69.

⁹ Redhitya Wempi Ansori, Agus Yulianto, and Gamal Kusuma Zamahsari, “Kajian Stilistika Forensik: Telaah Kritis Materi Komedi Gelap (Dark Jokes) Komika Indonesia,” *Peshum: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 4, no. 2 (2025): 1756–68.

¹⁰ Taylor Pike and Kenyatta Martin, “Traumatic Life Experiences and Use of Dark Humor,” 2023.

tidak memanusiakan orang lain (dehumanisasi) serta membuka peluang terjadinya pelanggaran hak dan norma hukum¹¹.

Sejumlah kajian empiris mengindikasikan bahwa gaya humor yang bersifat agresif, yaitu humor yang menyerang atau merendahkan orang lain, berhubungan positif dengan kecenderungan perilaku *bullying* maupun *cyberbullying* pada remaja. Remaja yang kerap memakai humor agresif cenderung lebih toleran terhadap kekerasan simbolik dan memaknai tindakan menyakiti sebagai bagian dari budaya bercanda di kelompok sebaya¹². Dalam periode panjang, kecenderungan ini mampu menciptakan norma kelompok yang permisif terhadap perilaku agresif di dunia maya, sehingga tindakan yang seharusnya dipandang bermasalah justru dianggap wajar dan terus berulang dalam interaksi sehari-hari.

Penelitian tentang *cyberbullying* pada remaja di Indonesia selama ini banyak menyoroti peran faktor-faktor psikologis dan sosial seperti empati, regulasi emosi, literasi digital, kualitas relasi sebaya, dan pola pengasuhan orang tua¹³. Meskipun demikian, kajian yang secara spesifik mengkaji kontribusi humor gelap atau *dark humor* terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja, khususnya dalam konteks siswa SMK, masih relatif terbatas. Penelitian terhadap 489 remaja Turki yang berusia 15 hingga 17 tahun mengungkap hubungan positif antara pelaku *cyberbullying* dengan gaya humor maladaptif, khususnya jenis *aggressive dan self-defeating*¹⁴. Selain itu, penelitian lainnya mengaitkan dark jokes media sosial dengan verbal bullying pada siswa SMP Jakarta secara kualitatif, namun belum ada yang menguji *dark humor* secara spesifik pada siswa SMK dengan pendekatan regresi¹⁵. Oleh karena itu, studi ini menutup kekurangan penelitian tersebut dengan menunjukkan pengaruh *dark humor* terhadap *cyberbullying* siswa SMK, penting untuk memahami kekerasan simbolik online yang disamarkan sebagai “sekadar bercanda”.

¹¹ Fuadi Isnawan, “Komedi Gelap (Dark Jokes) Dan Batasannya Dalam Hukum Pidana Indonesia,” *DIVERSI: Jurnal Hukum* 10, no. 2 (2024): 293–325.

¹² Oonagh L Steer et al., “‘I Feel like Everyone Does It’ - Adolescents’ Perceptions and Awareness of the Association between Humour, Banter, and Cyberbullying,” *Computers in Human Behavior* 108 (2020): 106297, <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106297>.

¹³ Salsabila Aini and Wahyu Rahardjo, “Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Ditinjau Dari Empati Dan Regulasi Emosi,” *Jurnal Ilmu Perilaku* 7, no. 2 (2023): 121–39; Erica Mauliana Puteri and Dwi Ernawati, “Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Cyberbullying Selama Pandemi Covid-19,” *Bima Nursing Journal* 4, no. 1 SE-Articles (November 24, 2022): 8–16, <https://doi.org/10.32807/bnj.v4i1.944>.

¹⁴ Serkan Volkan Sari, “Was It Just Joke? Cyberbullying Perpetrations and Their Styles of Humor,” *Computers in Human Behavior* 54 (2016): 555–59, <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.053>.

¹⁵ Muhammad Zacky, Budiaman Budiaman, and Shahibah Yuliani, “Fenomena Dark Jokes Pada Perilaku Bullying Verbal Peserta Didik Tingkat SMP,” *Jurnal Dunia Pendidikan* 6, no. 1 (2025): 391–99.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini secara khusus diarahkan untuk menguji pengaruh *dark humor* terhadap kecenderungan *cyberbullying* di kalangan remaja SMK. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya khazanah kajian mengenai faktor psikologis yang berperan dalam perilaku *cyberbullying* pada remaja, terutama yang berkaitan dengan pola humor dan interaksi simbolik di dunia maya. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi landasan bagi sekolah, pendidik, dan guru BK dalam menyusun program pencegahan serta intervensi *cyberbullying* yang sensitif terhadap budaya humor yang berkembang di kalangan remaja.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain regresi linier sederhana. Desain ini dipilih karena penelitian bertujuan menguji pengaruh satu variabel bebas, yaitu *dark humor* (X), terhadap satu variabel terikat, yaitu perilaku *cyberbullying* (Y) pada remaja SMK. Desain regresi linier sederhana dipandang sesuai untuk mengetahui arah dan besaran kontribusi variabel prediktor terhadap variabel kriteria dalam konteks hubungan fungsional antarvariabel psikologis.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian adalah *purposive sampling total* dengan pengambilan seluruh anggota populasi yang memenuhi kriteria inklusi yang telah ditetapkan peneliti, sehingga diperoleh 88 orang siswa. Kriteria subjek meliputi: (1) berstatus sebagai siswa aktif di SMK Negeri 3 Banjarmasin, (2) berada pada rentang usia remaja menengah hingga akhir, dan (3) menggunakan media sosial secara aktif. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan skala likert, yang mana skala tersebut diisi oleh siswa melalui *Google Form*.

Adapun indikator skala *dark humor* yaitu: (1) humor agresif (*aggressive humor*), (2) superioritas dan dominasi sosial, (3) normalisasi kekerasan simbolik melalui lelucon, (4) penurunan empati dalam humor, (5) sensitivitas rendah terhadap batas sosial¹⁶. Sedangkan indikator skala *cyberbullying* adalah sebagai berikut: (1) *cyber harassment* (pesan mengganggu berulang), (2) *flaming* (pertengkaran online bernada agresif), (3) *denigration* (pencemaran nama baik online), (4) *impersonation* (pemalsuan identitas digital), (5) *outing & trickery* (membocorkan atau memanipulasi informasi pribadi), (6) *exclusion* (pengucilan dalam grup digital), (7) *cyber threats* (ancaman digital / intimidasi online)¹⁷. Berikut tabel contoh butir pernyataan untuk setiap indikator.

¹⁶ Rod A Martin and Thomas Ford, *The Psychology of Humor: An Integrative Approach* (Academic press, 2018).

¹⁷ Stephanie Fredrick et al., *Cyberbullying: Helping Children Navigate Digital Technology and Social Media* (John Wiley & Sons, 2025).

Tabel 1. Butir Pernyataan Indikator *Dark Humor*

Indikator	Contoh Butir Pernyataan
Humor agresif	Saya sering menjadikan orang lain sebagai bahan lelucon
Superioritas sosial dan dominasi sosial	Saya kadang merasa lucu ketika bisa membuat teman lain terlihat salah
Normalisasi kekerasan melalui lelucon	Saya merasa beberapa hal yang dianggap kasar tetap lucu bila dijadikan bahan lelucon
Penurunan empati	Saya merasa tidak masalah jika candaan saya membuat orang lain tersinggung sedikit
Sensitivitas rendah	Saya suka membuat candaan yang agak “ekstrem” agar suasana lebih seru.

Tabel 2. Butir Pernyataan Indikator *Cyberbullying*

Indikator	Contoh Butir Pernyataan
Cyber harassment	Saya pernah mengirim pesan yang membuat seseorang merasa terganggu
Flaming	Saya pernah membalas komentar orang lain dengan kata-kata yang marah atau kasar
Denigration	Saya pernah menyebarkan cerita atau informasi buruk tentang seseorang di media sosial
Impersonation	Saya pernah membuat akun palsu untuk mengejek atau mengganggu seseorang
Outing & trickery	Saya pernah membocorkan rahasia atau chat pribadi teman ke orang lain.
Exclusion	Saya pernah sengaja tidak membalas pesan seseorang untuk membuatnya merasa diabaikan.
Cyber threats	Saya pernah mengirim pesan yang bernada ancaman kepada seseorang.

Sebelum instrumen diterapkan, dilakukan uji validitas serta uji reliabilitas. korelasi *Pearson Product Moment* digunakan untuk menguji validitas, yang mana item dikatakan sah atau valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel serta uji reliabilitas dengan koefisien *Cronbach's Alpha*. Alat ukur reliabel jika memiliki nilai $\alpha \geq 0,60$. Setelah instrumen dinyatakan layak dan asumsi analisis terpenuhi, dilakukan analisis regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh dark humor terhadap perilaku *cyberbullying*. Parameter regresi yang dihasilkan (koefisien regresi, koefisien korelasi, dan koefisien determinasi) digunakan untuk menggambarkan arah dan besarnya pengaruh *dark humor* terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja SMK, dengan uji signifikansi dengan taraf kesalahan 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Instrumen dikatakan valid jika memenuhi kriteria nilai r hitung $> r$ tabel (0,334) serta nilai signifikansi (p) $< 0,05$. Pada variabel *dark humor* (X), hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar pernyataan memiliki nilai r hitung $> 0,334$ dengan signifikansi $< 0,05$, maka dikatakan valid dan dipertahankan dalam instrumen. Sebaliknya, item X6, X8, X10, X11, dan X24 tidak memenuhi kriteria validitas karena nilai r hitung $< 0,334$ serta nilai signifikansi $> 0,05$, maka butir-butir tersebut digugurkan.

Pada variabel perilaku *cyberbullying* (Y), hasil uji validitas mengindikasikan mayoritas butir dengan nilai r hitung $> 0,334$ serta nilai signifikansi (p) $< 0,05$, sehingga dinyatakan valid. Item Y12, Y14, Y17, dan Y24 tidak memenuhi kriteria validitas karena memiliki nilai r hitung $< 0,334$ dan nilai signifikansi (p) $> 0,05$, sehingga tidak digunakan dalam analisis. Secara umum, hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar butir instrumen pada kedua variabel memiliki daya ukur yang memadai terhadap konstruk yang dimaksud.

Uji reliabilitas dilakukan guna mengukur konsistensi internal alat ukur, yang mana diperoleh melalui koefisien *Cronbach's Alpha*. Alat ukur dikatakan reliabel jika memiliki nilai $\alpha \geq 0,60$. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa skala *dark humor* (X) memiliki koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,943, sedangkan skala perilaku *cyberbullying* (Y) memiliki koefisien sebesar 0,867. Kedua nilai tersebut jauh melebihi ambang batas minimum 0,60, sehingga baik skala *dark humor* maupun skala perilaku *cyberbullying* dapat dikategorikan memiliki reliabilitas tinggi dan konsistensi internal yang sangat baik.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

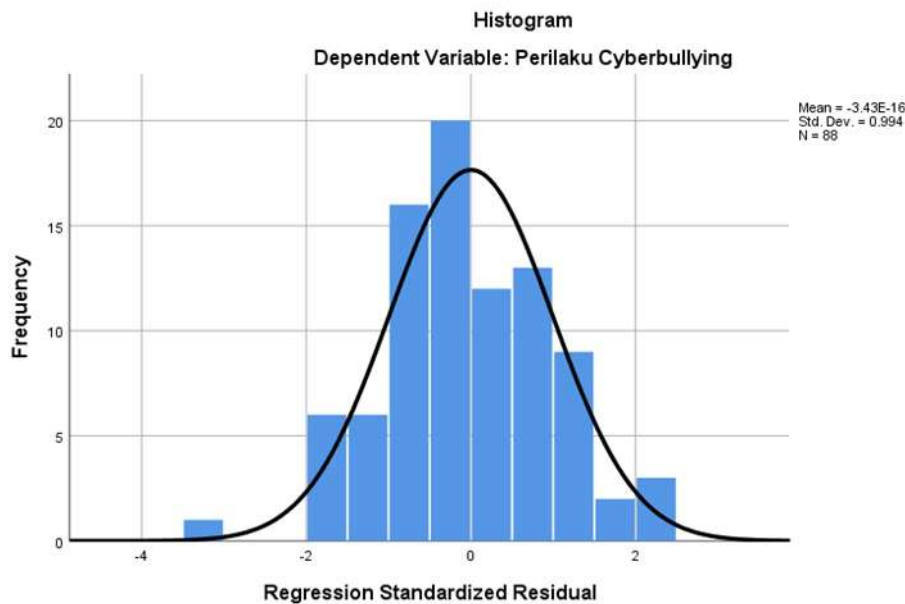
Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
<i>Dark Humor</i> (X)	0.943	Reliabel
Perilaku <i>Cyberbullying</i> (Y)	0.867	Reliabel

Uji normalitas residual diterapkan untuk memverifikasi bahwa distribusi residual pada model regresi mengikuti distribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* terhadap residual yang tidak terstandarisasi (*unstandardized residual*).

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

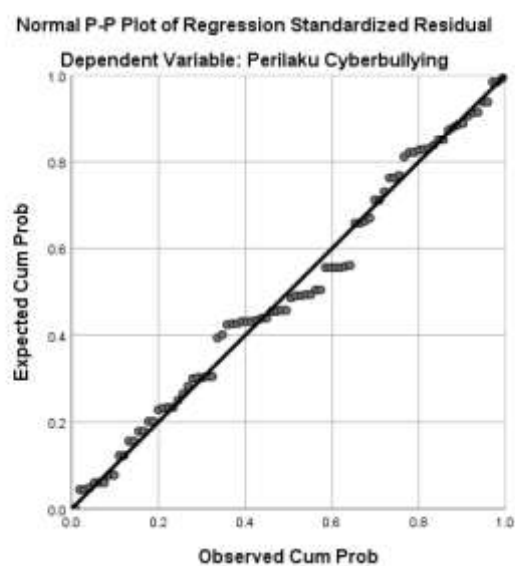
Statistik	Nilai
N	88
Mean residual	.0000000
Std. deviation residual	6.09826447
Test statistic K-S	.086
Asymp. Sig (2-tailed)	.119

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,119 ($> 0,05$) menunjukkan residual dalam model regresi berdistribusi normal. Temuan ini didukung oleh histogram residual yang menyerupai kurva lonceng (*bell shaped curve*), dengan konsentrasi data di sekitar nilai tengah dan frekuensi yang menurun pada kedua sisi distribusi. Pola histogram dapat diamati pada gambar berikut.



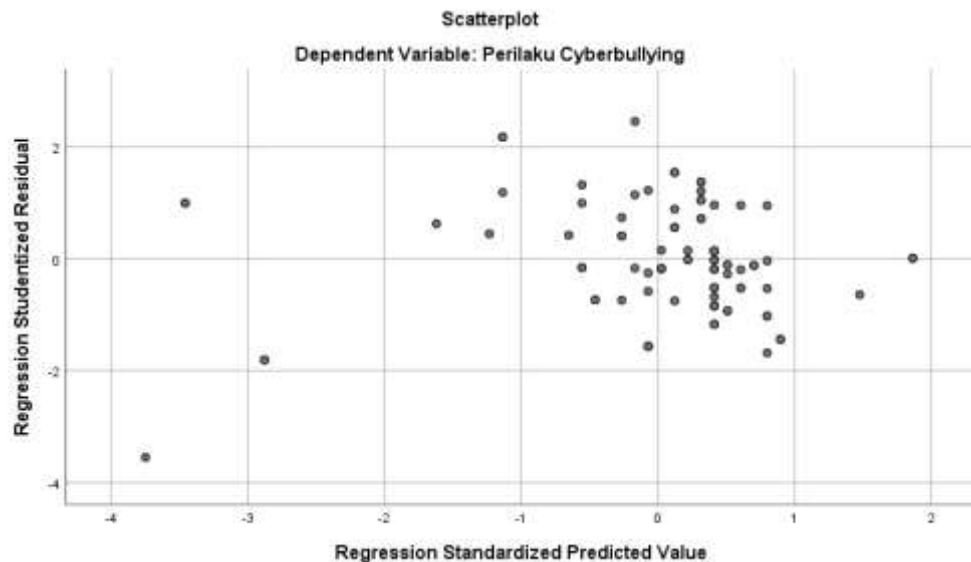
Gambar 1. Hasil Histogram

Normal P–P Plot residual juga memperlihatkan titik-titik data yang menempel rapat pada garis diagonal. secara relatif konsisten, yang mengindikasikan tidak adanya penyimpangan substansial dari distribusi normal. Oleh sebab itu, asumsi normalitas terpenuhi.



Gambar 2. Hasil Normal P-P Plot

Selanjutnya, dilakukan uji heteroskedastisitas agar mengetahui varians residual berbeda antar pengamatan dalam model regresi. Pengujian dilakukan dengan mengamati grafik scatterplot, di mana titik-titik data yang tersebar secara acak tanpa pola khusus di sekitar garis nol sumbu Y menunjukkan tidak adanya heteroskedastisitas dalam model.



Gambar 3. Grafik Scatterplot

Berdasarkan Gambar 3, terlihat bahwa titik-titik data tidak membentuk pola khusus dan tersebar di atas maupun di bawah garis nol pada sumbu Y. Kondisi ini menunjukkan tidak adanya heteroskedastisitas dalam model. Setelah semua asumsi klasik terpenuhi, analisis regresi linier sederhana diterapkan untuk menguji hubungan dark humor (X) terhadap perilaku cyberbullying (Y).

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Komponen	Nilai
Konstanta (a)	27.121
Koefisien regresi (b) dark humor (X)	0.52
R	0.661
R square (R ²)	0.473
Adjusted R ²	0.43
F hitung	66.691
Sig. F	0.000

Tabel analisis regresi linier sederhana menunjukkan model yang kuat dan signifikan dengan persamaan $Y = 27,121 + 0,520X$, artinya setiap 1 poin kenaikan skor *dark humor* meningkatkan perilaku *cyberbullying* sebesar 0,520 poin (efek positif sedang). Koefisien korelasi $R = 0,661$ mengindikasikan hubungan kuat (66,1%), sementara $R^2 = 0,473$ berarti *dark humor* menjelaskan 47,3% variasi *cyberbullying*, hasil sangat baik

untuk ilmu sosial, didukung Adjusted $R^2 = 0,469$ yang stabil. Uji F ($F = 66,691$, $p = 0,000$) mengonfirmasi model secara keseluruhan signifikan ($p < 0,05$), sehingga *dark humor* terbukti memengaruhi *cyberbullying* siswa SMK secara positif dan bermakna praktis.

Setelah model regresi dinyatakan layak secara keseluruhan, langkah berikutnya adalah menguji hipotesis melalui uji t terhadap koefisien regresi variabel *dark humor*. Adapun hipotesis statistik pada penelitian ini yaitu H_0 tidak terdapat pengaruh signifikan *dark humor* terhadap perilaku *cyberbullying* remaja dan H_a terdapat pengaruh positif signifikan *dark humor* terhadap perilaku *cyberbullying* remaja.

Tabel 6. Hasil Uji t Pengaruh Dark Humor terhadap Perilaku Cyberbullying

Variabel	t hitung	t tabel	Sig. (p)
Dark Humor (X)	8.166	1.988	0.000

Berdasarkan Tabel 4, nilai t hitung sebesar 8,166 lebih besar daripada t tabel 1,988 pada taraf signifikansi 5%, dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000 ($< 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa *dark humor* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja SMK. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sehingga terdapat pengaruh positif dan signifikan *dark humor* terhadap perilaku *cyberbullying*. Secara substantif, temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kecenderungan remaja menggunakan *dark humor*, semakin tinggi pula kecenderungan mereka untuk melakukan perilaku *cyberbullying*.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *dark humor* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja SMK, dengan koefisien regresi sebesar 0,520 serta nilai signifikansi 0,000. Persamaan regresi $Y = 27.121 + 0.520 X + \epsilon$ menggambarkan bahwa peningkatan kecenderungan penggunaan humor gelap diikuti oleh peningkatan kecenderungan perilaku *cyberbullying*. Temuan ini mengindikasikan bahwa *dark humor* bukan sekadar pola bercanda yang netral, melainkan terkait langsung dengan perilaku agresif di dunia maya.

Secara statistik, nilai koefisien determinasi ($R^2 = 0,473$) menunjukkan bahwa *dark humor* menjelaskan 47,3% variasi perilaku *cyberbullying* pada remaja SMK, sementara 52,7% sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar model. Kontribusi hampir setengah varians ini tergolong cukup besar untuk penelitian psikologis dengan satu variabel prediktor, sehingga dapat disimpulkan bahwa *dark humor* merupakan faktor psikologis yang penting dalam memahami perilaku *cyberbullying* pada remaja.

Dark humor menjadi prediktor kuat *cyberbullying* karena tiga mekanisme psikologis yang saling berkaitan. Pertama, moral disengagement memungkinkan pelaku merasionalisasi agresi sebagai "hanya bercanda", sehingga rasa bersalah hilang melalui pembungkahan ulang (*euphemistic labeling*). Kedua, norma toleransi online di media sosial dengan menganggap *dark humor* sebagai konten yang menarik dan prestisius,

sehingga *bullying* dipandang sebagai cara memperoleh status sosial¹⁸. Kedua proses ini menciptakan jalur aman bagi pelaku *cyberbullying* tanpa tekanan konsekuensi sosial yang signifikan.

Penelitian lain menemukan bahwa *dark humor* di komunikasi media siber semakin dinormalisasi, dianggap sebagai bentuk hiburan yang tidak bermasalah meskipun sering berulang dan menyentuh topik sensitif seperti penderitaan atau tabu sosial¹⁹. Fenomena ini membuat remaja memandangnya sebagai interaksi digital yang wajar dalam pergaulan sehari-hari, bukan sebagai bentuk agresi atau pelecehan verbal. Proses normalisasi berulang ini secara bertahap mengaburkan batas antara lelucon dan perilaku merugikan. Akibatnya, siswa SMK dengan kecenderungan *dark humor* tinggi cenderung memaknai tindakan menyakiti orang lain di media sosial sebagai "candaan yang aman", bukan perundungan serius.

Hasil ini sejalan dengan studi lainnya yang mengungkapkan bahwa *dark humor* seperti sindiran, sinisme, dan sarkasme cenderung meningkatkan beban emosional berupa depresi, kecemasan, dan stres pada orang dewasa²⁰. Penggunaan *dark humor* ini bertindak sebagai cara mengatasi emosi yang kurang tepat (*maladaptive coping*), sehingga individu lebih mudah melampiaskan agresi melalui *cyberbullying* yang disamarkan sebagai lelucon. Sebaliknya, humor positif justru melindungi dari gangguan emosi tersebut. Pada remaja SMK dalam studi ini, kecenderungan *dark humor* kemungkinan memperburuk beban jiwa sehingga memperkuat normalisasi *cyberbullying*.

Dari sisi kepribadian, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan tentang sifat-sifat kepribadian gelap (*dark associates*) dalam studi *cyberbullying*. Penelitian menunjukkan bahwa berbagai sifat kepribadian gelap (seperti *dark triad* dan trait terkait) secara konsisten berkorelasi positif dengan keterlibatan dalam *cyberbullying*²¹. Penelitian lainnya juga menemukan bahwa sifat kepribadian gelap menjadi prediktor penting perilaku *cyberbullying*, baik secara langsung maupun melalui peningkatan kecemasan sosial pada siswa sekolah vokasi di Tiongkok²². Meskipun penelitian ini tidak mengukur

¹⁸ Hong Zhu, Yilin Ou, and Zimeng Zhu, "Aggressive Humor Style and Cyberbullying Perpetration: Normative Tolerance and Moral Disengagement Perspective," *Frontiers in Psychology* 13 (2022): 1095318.

¹⁹ Nadya Poernamasari, "Impersonation Dan Dark Jokes Sebagai Tindakan Cyberbullying Dalam Fenomena Bahasa 'Anak Jaksel' Di Media Sosial Twitter," *Journal of Social, Culture, and Language* 1, no. 2 (2023): 104–10.

²⁰ Alberto Dionigi, Mirko Duradoni, and Laura Vagnoli, "Understanding the Association between Humor and Emotional Distress: The Role of Light and Dark Humor in Predicting Depression, Anxiety, and Stress," *Europe's Journal of Psychology* 19, no. 4 (2023): 358.

²¹ Charu Naithani, Sujit Sekhar, and Ankur Jha, "A Meta-Analytic Exploration of Cyberbullying and Its Dark Associates," *Behaviour & Information Technology*, 2025, 1–19.

²² Wenxin Hu and Bihua Zhao, "The Relationship between Dark Traits and Cyberbullying Behavior among Vocational School Students: A Moderated Mediation Model," *BMC Psychology* 13, no. 1 (2025): 833.

dark traits secara langsung, kecenderungan menggunakan *dark humor* yang tinggi dapat mencerminkan atau beririsan dengan aspek kepribadian gelap yang turut mendorong munculnya perilaku *cyberbullying*.

Penelitian *cyberbullying* pada remaja selama ini banyak berfokus pada faktor empati, regulasi emosi, pola asuh, dan pengawasan orang tua. Misalnya, mengidentifikasi bahwa intensitas penggunaan media sosial, tekanan teman sebaya, dan lemahnya kontrol diri merupakan faktor penting dalam munculnya *cyberbullying*²³. Ulasan literatur juga menekankan bahwa media sosial menyediakan ruang yang luas untuk ekspresi diri, tetapi juga memperbesar peluang terjadinya kekerasan verbal dan simbolik secara daring²⁴. Penelitian ini melengkapi temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa gaya humor, khususnya *dark humor*, merupakan faktor psikologis tambahan yang berperan signifikan.

Dari sudut pandang bagaimana humor dibentuk secara sosial, *dark humor* didefinisikan sebagai materi komedi yang membahas topik sensitif, tabu, dan sering kontroversial, tapi dikemas secara lucu²⁵. Penelitian lain juga menambahkan bahwa penggunaan *dark humor* di media digital bisa memperkuat prasangka terhadap kelompok rentan²⁶. Pada remaja, konsumsi dan penyebaran *dark humor* di media sosial berpotensi menurunkan rasa peka terhadap penderitaan orang lain dan memfasilitasi dehumanisasi, yang jadi salah satu mekanisme utama dalam *cyberbullying*.

Temuan ini juga perlu dipahami dalam konteks dinamika relasi sebaya di sekolah SMK. Penelitian mengungkap bahwa remaja tidak hanya berperan sebagai korban, melainkan juga sebagai pelaku utama *cyberbullying* di lingkungan sekolah²⁷. Ketika *dark humor* menjadi bagian dari budaya pergaulan kelas dan grup media sosial, agresi yang dibungkus humor dapat berubah menjadi pola perundungan sistematis, terutama terhadap siswa yang dianggap berbeda atau lemah.

Dari perspektif dampak kesehatan mental, *cyberbullying* yang sering dialami oleh siswa berhubungan erat dengan risiko gangguan kesehatan mental yang signifikan pada remaja²⁸. Penelitian lain juga menemukan bahwa banyak remaja dan mahasiswa mengalami tekanan emosional serta penurunan fungsi sosial akibat keterlibatan dalam *cyberbullying*, baik sebagai korban maupun pelaku²⁹. Jika *dark humor* memperkuat

²³ Novita Maulidya Jalal, Miftah Idris, and Muliana Muliana, "Faktor-Faktor Cyberbullying Pada Remaja," *Ikra-Ith Humaniora: Jurnal Sosial Dan Humaniora* 5, no. 2 (2021): 1–9.

²⁴ Putu Yuris Audia Mahadyasa and Ni Made Swasti Wulanyani, "Faktor-Faktor Yang Berperan Dalam Cyberbullying Remaja Di Media Sosial: Literatur Review," *Journal on Education* 6, no. 3 (2024): 16813–22, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5531>.

²⁵ Isnawan, "Komedi Gelap (Dark Jokes) Dan Batasannya Dalam Hukum Pidana Indonesia."

²⁶ Ansori, Yulianto, and Zamahsari, "Kajian Stilistika Forensik: Telaah Kritis Materi Komedi Gelap (Dark Jokes) Komika Indonesia."

²⁷ Sekarayu and Santoso, "Remaja Sebagai Pelaku Cyberbullying Dalam Media Sosial."

²⁸ Yuliani, "Jerat Digital."

²⁹ Witjaksono, Hanika, and Ira, "Fenomena Cyberbullying Pada Mahasiswa Di DKI Jakarta."

kecenderungan *cyberbullying* pada remaja, maka pola humor ini secara tidak langsung meningkatkan risiko gangguan kesehatan mental di kalangan mereka.

Meskipun *dark humor* berperan besar dalam perilaku *cyberbullying*, nilai R^2 sebesar 0,473 menunjukkan bahwa 52,7% variasi perilaku tersebut dipengaruhi faktor lain. Hal ini sejalan dengan studi yang menyoroti peran empati, pengaturan emosi, kualitas persahabatan, dan literasi digital sebagai prediktor penting *cyberbullying*³⁰. Oleh karena itu, intervensi pencegahan *cyberbullying* harus komprehensif, mengintegrasikan aspek kepribadian, hubungan sebaya, lingkungan keluarga, dan budaya humor.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya program psikoedukasi di sekolah yang secara jelas membahas batas antara humor sehat dan humor yang menyakiti. Remaja disarankan menghindari candaan yang menyerang dan merugikan orang lain sebagai langkah pencegahan *cyberbullying*. Layanan bimbingan dan konseling dapat mengadakan diskusi reflektif tentang *dark humor* di media sosial serta mengajak remaja menganalisis dampak psikologisnya terhadap teman sebaya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa dark humor secara signifikan memengaruhi *cyberbullying* pada siswa SMK, dengan kontribusi mencapai 47,3% ($\beta = 0,520$) artinya semakin sering remaja menggunakan *dark humor*, semakin tinggi risiko mereka melakukan *cyberbullying*. Penelitian juga menghasilkan skala pengukur *dark humor* yang andal pertama untuk remaja Indonesia ($\alpha = 0,943$) serta memperkenalkan gagasan "humor gelap sebagai pembenaran agresi online", di mana lelucon sadis disamarkan sebagai "hanya bercanda". Meskipun terbatas pada 88 siswa SMK dari satu lokasi tanpa analisis perbedaan gender atau jenjang sekolah lain, temuan ini merekomendasikan penelitian lanjutan berskala besar, multi-lokasi, dan jangka panjang untuk membentuk program pencegahan *cyberbullying* yang efektif

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Salsabila, and Wahyu Rahardjo. "Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Ditinjau Dari Empati Dan Regulasi Emosi." *Jurnal Ilmu Perilaku* 7, no. 2 (2023): 121–39.
- Ansori, Redhitya Wempi, Agus Yulianto, and Gamal Kusuma Zamahsari. "Kajian Stilistika Forensik: Telaah Kritis Materi Komedi Gelap (Dark Jokes) Komika Indonesia." *Peshum: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 4, no. 2 (2025): 1756–68.
- Arifin, Ibrahim. "Dinamika Cyberbullying Di Media Sosial Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Sosial Remaja." *Discourse: Indonesian Journal of Social Studies and Education* 2, no. 2 (2025): 92–102.

³⁰ Danisholehudin et al., "Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Indonesia Di Forum Organisasi Siswa Intra Sekolah"; Mahadyasa and Wulanyani, "Faktor-Faktor Yang Berperan Dalam Cyberbullying Remaja Di Media Sosial: Literatur Review"; Ipah Saripah and Ajeng Nurul Pratita, "Kecenderungan Perilaku Cyberbullying Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin," *Pedagogia* 16, no. 3 (2018): 180–92.

- Danisholehudin, Muchamat Irawan, Iyus Yosep, Ahmad Yamin, Riska Nur Assyifa Febrianti, Erviana Zefanya Agatha, Thomas Ferdinanto, and Rohman Hikmat. "Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Indonesia Di Forum Organisasi Siswa Intra Sekolah." *Jurnal Kesehatan Saelmakers Perdana (JKSP)* 8, no. 2 (2025): 621–30.
- Dionigi, Alberto, Mirko Duradoni, and Laura Vagnoli. "Understanding the Association between Humor and Emotional Distress: The Role of Light and Dark Humor in Predicting Depression, Anxiety, and Stress." *Europe's Journal of Psychology* 19, no. 4 (2023): 358.
- Douglass, Sara, Sheena Mirpuri, Devin English, and Tiffany Yip. "'They Were Just Making Jokes': Ethnic/Racial Teasing and Discrimination among Adolescents." *Cultural Diversity & Ethnic Minority Psychology* 22, no. 1 (2016): 69.
- Fredrick, Stephanie, Amanda Nickerson, Michelle Demaray, and Chunyan Yang. *Cyberbullying: Helping Children Navigate Digital Technology and Social Media*. John Wiley & Sons, 2025.
- Hu, Wenxin, and Bihua Zhao. "The Relationship between Dark Traits and Cyberbullying Behavior among Vocational School Students: A Moderated Mediation Model." *BMC Psychology* 13, no. 1 (2025): 833.
- Isnawan, Fuadi. "Komedi Gelap (Dark Jokes) Dan Batasannya Dalam Hukum Pidana Indonesia." *DIVERSI: Jurnal Hukum* 10, no. 2 (2024): 293–325.
- Jalal, Novita Maulidya, Miftah Idris, and Muliana Muliana. "Faktor-Faktor Cyberbullying Pada Remaja." *Ikra-lth Humaniora: Jurnal Sosial Dan Humaniora* 5, no. 2 (2021): 1–9.
- Mahadyasa, Putu Yuris Audia, and Ni Made Swasti Wulanyani. "Faktor-Faktor Yang Berperan Dalam Cyberbullying Remaja Di Media Sosial: Literatur Review." *Journal on Education* 6, no. 3 (2024): 16813–22. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5531>.
- Martin, Rod A, and Thomas Ford. *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*. Academic press, 2018.
- Naithani, Charu, Sujit Sekhar, and Ankur Jha. "A Meta-Analytic Exploration of Cyberbullying and Its Dark Associates." *Behaviour & Information Technology*, 2025, 1–19.
- Pike, Taylor, and Kenyatta Martin. "Traumatic Life Experiences and Use of Dark Humor," 2023.
- Poernamasari, Nadya. "Impersonation Dan Dark Jokes Sebagai Tindakan Cyberbullying Dalam Fenomena Bahasa 'Anak Jaksel' Di Media Sosial Twitter." *Journal of Social, Culture, and Language* 1, no. 2 (2023): 104–10.
- Puteri, Erica Mauliana, and Dwi Ernawati. "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Cyberbullying Selama Pandemi Covid-19." *Bima Nursing Journal* 4, no. 1 SE-Articles (November 24, 2022): 8–16. <https://doi.org/10.32807/bnj.v4i1.944>.
- Santre, Siriporn. "Cyberbullying in Adolescents: A Literature Review." *International Journal of Adolescent Medicine and Health* 35, no. 1 (2023): 1–7.
- Sari, Heti Novita, Putri Pebriyani, Salsa Nurfarida, Muhammad Fadhil Suryanto, Ageng Ambun Suri, and Rana Gustian Nugraha. "Perilaku Bullying Yang Menyimpang Dari Nilai Pancasila Pada Siswa Sekolah." *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 2095–2102.
- Sari, Serkan Volkan. "Was It Just Joke? Cyberbullying Perpetrations and Their Styles of Humor." *Computers in Human Behavior* 54 (2016): 555–59.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.053>.

- Saripah, Ipah, and Ajeng Nurul Pratita. "Kecenderungan Perilaku Cyberbullying Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin." *Pedagogia* 16, no. 3 (2018): 180–92.
- Sekarayu, Shafa Yuandina, and Meilanny Budiarti Santoso. "Remaja Sebagai Pelaku Cyberbullying Dalam Media Sosial." *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)* 3, no. 1 (2022): 1.
- Steer, Oonagh L, Lucy R Betts, Thomas Baguley, and Jens F Binder. "'I Feel like Everyone Does It'- Adolescents' Perceptions and Awareness of the Association between Humour, Banter, and Cyberbullying." *Computers in Human Behavior* 108 (2020): 106297. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106297>.
- Witjaksono, Alyza Asha, Ita Musfirowati Hanika, and Stefani Pratiwi Ira. "Fenomena Cyberbullying Pada Mahasiswa Di DKI Jakarta." *Jurnal IMPRESI* 2, no. 1 (2021): 15–30.
- Yuliani, Diva Dwi. "Jerat Digital." *Maliki Interdisciplinary Journal* 3, no. 7 (2025): 510–16.
- Zacky, Muhammad, Budiaman Budiaman, and Shahibah Yuliani. "Fenomena Dark Jokes Pada Perilaku Bullying Verbal Peserta Didik Tingkat SMP." *Jurnal Dunia Pendidikan* 6, no. 1 (2025): 391–99.
- Zhu, Hong, Yilin Ou, and Zimeng Zhu. "Aggressive Humor Style and Cyberbullying Perpetration: Normative Tolerance and Moral Disengagement Perspective." *Frontiers in Psychology* 13 (2022): 1095318.