



**PENGARUH EMOTIONAL QUOTIENT DAN SELF EFFICACY
TERHADAP SENSE OF DARK HUMOR PADA MAHASISWA
FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

¹ M. Syauqi Jonnata Maftuh

, (Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia)

¹syauqijonnata1997@gmail.com

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh emotional quotient dan self efficacy terhadap sense of dark humor pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional (correlation study). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Psikologi UIN Malang, dengan sampel sebanyak 50 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket/kuesioner yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel, yaitu emotional quotient, self efficacy, dan sense of dark humor. Data dianalisis melalui uji validitas, uji reliabilitas (Cronbach's Alpha), serta analisis regresi linier berganda menggunakan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa emotional quotient memiliki pengaruh signifikan terhadap sense of dark humor dengan nilai signifikansi $0,042 < 0,05$. Selain itu, self efficacy juga berpengaruh signifikan terhadap sense of dark humor dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Secara simultan, emotional quotient dan self efficacy berpengaruh signifikan terhadap sense of dark humor dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai adjusted R^2 sebesar 0,801, yang berarti sense of dark humor dipengaruhi oleh emotional quotient dan self efficacy sebesar 80%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Kata kunci: emotional quotient, self efficacy, dark humor

INTRODUCTION

Mahasiswa Universitas Islam Negeri Malang terkhusus fakultas Psikologi yang mempelajari tingkah laku manusia, dan setiap harinya selalu berurusan dalam masalah kognisi, afeksi, dan konasi serta pada mahasiswa psikologi juga pastinya sudah sering berurusan dengan simpati, empati, emosi dan lain sebagainya, tentunya hal itu menjadikan poin yang ditonjolkan dari penelitian ini, berbeda dengan subjek mahasiswa lainnya yang belum tentu faham dan mengerti hal-hal yang ada pada mahasiswa psikologi, ditambah lagi dengan dark joke ini ada dan dikeluarkan dengan kesensitifan-kesensitifan ataupun hal-hal yang berkaitan emosional dan kepercayaan diri hadir dalam keseharian mahasiswa khususnya pada mahasiswa Psikologi UIN Malang. Sebagaimana yang disampaikan para ahli psikologi di dunia menyimpulkan terkait



dengan pemetaan kecerdasan *quotient mapping* seseorang, Terdapat tiga jenis kecerdasan yang dimiliki oleh manusia, yaitu Kecerdasan Intelektual (IQ), Kecerdasan Spritual (SQ), dan Kecerdasan Emosional (EQ) (Agustian, 2001).

Emotional Quotient atau yang sering diistilahkan kecerdasan emosional dimana memiliki makna akan keterkaitan yang kuat dengan orang lain, mampu mengkondisikan sikap maupun perilaku baik dalam interaksi sesama maupun secara lebih luas yakni dalam aktivitas sosial masyarakat. Berangkat dari paparan yang dijelaskan oleh Peter Salovey dan Jack Mayer bahwa kecerdasan emosional memiliki pengertian mengenai kompetensi yang digunakan untuk mengenali pikiran, memahami makna dan perasaan secara lebih bermakna sehingga mampu membantu perkembangan emosi dan intelektual yang dihasilkan.

Kecerdasan emosional terkait dengan kemampuan membaca lingkungan politik dan sosial, kemampuan memahami dengan spontan apa yang diinginkan dan diperlukan orang lain, kelebihan dan kekurangan mereka, kemampuan untuk tidak terpengaruh oleh tekanan dan kemampuan untuk menjadi orang yang menyenangkan (Tebba, 2004:13). Lebih jelasnya, kecerdasan emosional merupakan hal yang mencakup kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati dan keterampilan sosial (Daud, 2012).

Kepercayaan diri (*Self efficacy*) berhubungan dengan keyakinan individu mengenai kompetensi dan kemampuan dari seseorang. *Self efficacy* secara khusus dapat menunjukkan keyakinan auditor atas kemampuannya untuk menyelesaikan suatu tugas yang diberikan. Individu-individu dengan tingkat *self efficacy* tinggi akan merasa yakin terhadap kapabilitas kinerja mereka. Faktor terpenting dalam *self efficacy* adalah pengalaman masa lalu. Jika pada suatu periode seorang auditor dapat menyelesaikan suatu tugas dan berhasil dalam kinerjanya, maka dia akan cenderung membangun rasa percaya diri dan keyakinan yang tinggi akan kemampuannya dalam menyelesaikan tugas secara sukses. *Self efficacy* dapat menjadi lemah apabila berulang kali gagal melaksanakan suatu tugas dengan baik (Fauziah, 2015).

Humor identik dengan segala sesuatu yang lucu, yang membuat orang tertawa. Pengertian awam tersebut tidaklah keliru. Humor itu kualitas untuk menghibur rasa geli atau lucu, karena kegajilannya atau ketidakpantasannya yang menggelikan, paduan antara rasa kelucuan yang halus di dalam diri manusia dan kesadaran hidup yang iba dengan sikap simpatik.



Humor adalah rangsangan verbal dan visual yang secara spontan dimaksudkan dapat memancing senyum dan tawa pendengar atau orang yang melihatnya. Humor adalah tuturan yang ditimbulkan melalui ucapan yang menghibur atau lucu, sehingga pendengar tertawa dan tersenyum dalam kebahagiaan. Humor terdiri dari aspek tindakan verbal yang dilakukan oleh alat penutur yang biasa kita sebut mulut dan aspek nonverbal yaitu dengan gerakan tubuh lain yang merupakan stimulasinya, aktivitas kognitif dan intelektual sebagai alat persepsi dan evaluasi serta respon yang dilihat dari ekspresi senyum maupun tawa (Wijana, 2004: 10-12).

Penelitian ini dilakukan untuk menggabungkan pengaruh kecerdasan emosi/*emotional quotient* dan kepercayaan diri/*self efficacy* terhadap *sense of dark humor*. Terkait sampel yang digunakan adalah mahasiswa Psikologi UIN Malang. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan bukti dan gambaran empiris terkait pengaruh emosi/*emotional quotient* dan kepercayaan diri/*self efficacy* terhadap *sense of dark humor*.

METHOD

Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh kecerdasan emosional/*emotional quotient*, dan kepercayaan diri/*self efficacy* terhadap humor gelap/*sens of dark humor*. Tipe investigasi adalah *correlation study*, yaitu untuk mengetahui hubungan kecerdasan emosi/*emotional quotient*, kepercayaan diri/*self efficiacy* terhadap humor gelap/*sens of dark humor*; tidak untuk membangun hubungan sebab akibat sehingga tidak ada intervensi dari peneliti.

Identifikasi Variabel

Variabel independen (bebas), terdiri dari kepercayaan diri (*self efficacy*), dan kecerdasan emosi (*emotion quotient*).

Variabel dependen (terikat), yaitu *sense of dark humor* atau humor gelap

Definisi Operasional

self Efficacy/kepercayaan diri

Merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk meningkatkan motivasi, sumber daya kognitif (*Cognitive Resources*) dan tindakan-tindakan atau situasi yang dihadapi seseorang.



Emotional Quortient (Kecerdasan Emosi)

Merupakan kemampuan merasakan, memahami, dan secara selektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi dan pengaruh manusiawi.

Dark Humor/Humor Gelap

merupakan humor yang identic dengan hal-hal tabu yang bisa menimbulkan sesuatu polemik bagi beberapa kalangan yang kurang bisa memahami makna lebih luas yang ingin disampaikan pada humor gelap tersebut.

Sumber Data dan Instrumen Pengumpulan Data

Data-data yang terdapat dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan data primer, yang mana merupakan sumber data yang langsung diperoleh dari responden yakin mahasiswa Psikologi UIN Malang dengan menggunakan instrumen pengumpulan data yang berupa angket. Sementara untuk metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah dengan menggunakan metode personal (*self- admistered questionnaires*).

Metode Analisis Data

Uji validitas yang digunakan dalam kegiatan penelitian bertujuan untuk menguji valid/sah tidaknya suatu kuesioner. Item-item dalam kuesioner dapat dikatakan memiliki validitas yang kuat apabila terdapat skor kesejajaran (korelasi yang tinggi jika terdapat skor item total). Dalam uji validitas item-item yang terdapat dalam kuesioner adalah dengan menggunakan uji korelasi *product momen person*. Korelasi *product momen person* merupakan cara untuk mengkorelasikan setiap butir item dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor item.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat yang digunakan dalam mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan memiliki reliabilitas atau reliabel (handal) apabila jawaban terhadap pernyataan bersifat konsisten dan stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan SPSS versi 25.0.

Analisis Regresi Linier Berganda (*Multiple Regression*)

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh dari variabel dependen terhadap variabel independen. Analisis regresi linier berganda yang digunakan dalam penelitian adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:



$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e \quad DH = a + b_1EQ + b_2SE + e$$

Keterangan:

DH : *Dark Humor*

a : Konstanta

b₁ : Koefisien regresi variabel *emotional*

b₂: Koefisien variabel *self efficacy*

EQ : *Emotional Quotient*

SE : *self efficacy*

e : *Error*

Nilai t

Nilai t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu *emotional quotient* (X₁) dan *Self Efficacy* (X₂) secara independen terhadap variabel terikat (Y), yakni *sense of dark humor*. Untuk mengetahui nilai t dilakukan pengujian dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 17.0 dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

H₀ : $\beta = 0$ berarti tidak ada pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel bebas (X) secara independen terhadap variabel terikat (Y).

H_a : $\beta \neq 0$ berarti terdapat pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel bebas (X) secara independen terhadap variabel terikat (Y).

H₀ diterima apabila *probability value* $\geq 0,05$; H₀ ditolak apabila *probability value* $> 0,05$
Nilai F

Nilai F digunakan untuk mengetahui variabel-variabel bebas (X) secara simultan terhadap variabel terikat (Y). Untuk mengetahui nilai dari F dilakukan pengujian dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0 dengan kriteria sebagai berikut:

H₀ : $\beta = 0$ berarti variabel-variabel bebas (X) secara bersama-sama tidak mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (Y).

H_a : $\beta \neq 0$ berarti variabel-variabel bebas secara bersama-sama mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (Y)

H₀ diterima apabila *probability value* $\geq 0,05$; H₀ ditolak apabila *probability value* $> 0,05$
Koefisien Determinasi (R²)

Uji determinasi digunakan untuk menunjukkan persentase perubahan nilai dari variabel terikat yang disebabkan oleh variabel bebas. Untuk mengetahui determinasi dilakukan pengujian dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0.

RESULT AND DISCUSSION

Tabel 1. Validitas Variabel *Emotional Quotient*

Item	Sig. < 0,05	R _{Hitung} > R _{Tabel} (0,279)	Keterangan
1	0,010	0,360	Valid
2	0,000	0,516	Valid
3	0,000	0,552	Valid
4	0,000	0,495	Valid
5	0,000	0,641	Valid
6	0,000	0,598	Valid
7	0,000	0,611	Valid
8	0,000	0,604	Valid
9	0,000	0,619	Valid
10	0,011	0,358	Valid
11	0,049	0,280	Valid
12	0,000	0,617	Valid
13	0,000	0,638	Valid
14	0,000	0,705	Valid
15	0,000	0,575	Valid
16	0,000	0,565	Valid
17	0,000	0,748	Valid
18	0,000	0,478	Valid
19	0,000	0,516	Valid
20	0,000	0,630	Valid

Berangkat dari data yang jelaskan pada tabel 1 diatas. Dimana, data tersebut diperoleh melalui analisis validitas variabel dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0. Pada tabel tersebut dijelaskan bahwa seluruh item pertanyaan dan item pada variabel *emotional quotient* (EQ) menghasilkan nilai dimana, sig. < 0,05, sehingga seluruh item pertanyaan dapat dikatakan valid. Selain itu, kevalidan item kuesioner pada tersebut juga didukung dengan perhitungan dimana $R_{Hitung} > R_{Tabel}$.

Sehingga berdasarkan pemaparan tersebut kemudian dapat dijelaskan bahwa item yang terdapat pada kuesioner dalam variabel

emotional quotient bersifat valid. Sementara itu, pada uji validitas variabel *Self Efficacy* dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Validitas Variabel *Self Efficacy*

Item	Sig. < 0,05	R _{Hitung} > R _{Tabel} (0,279)	Keterangan
1	0,010	0,297	Valid
2	0,000	0,594	Valid
3	0,000	0,615	Valid
4	0,000	0,425	Valid
5	0,000	0,643	Valid
6	0,000	0,564	Valid
7	0,000	0,525	Valid
8	0,000	0,542	Valid
9	0,000	0,395	Valid
10	0,000	0,328	Valid
11	0,001	0,314	Valid
12	0,001	0,367	Valid
13	0,002	0,401	Valid
14	0,004	0,569	Valid
15	0,012	0,366	Valid

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berangkat dari data yang jelaskan pada tabel 1 diatas. Dimana, data tersebut diperoleh melalui analisis validitas variabel dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0. Pada tabel tersebut dijelaskan bahwa seluruh item pertanyaan yang berjumlah 15 item dengan diberikan kepada 50 responden. item pada variabel *emotional quotient* (EQ) menghasilkan nilai dimana, sig. < 0,05, sehingga seluruh item pertanyaan dapat dikatakan valid. Selain itu, kevalidan item kuesioner pada tersebut juga didukung dengan perhitungan dimana $R_{Hitung} > R_{Tabel}$.

Sehingga berdasarkan pemaparan tersebut kemudian dapat dijelaskan bahwa item yang terdapat pada kuesioner dalam variabel *emotional quotient* bersifat valid. Sementara pada analisis untuk mengetahui validitas dari variabel *Sense of dark humor* dapat diketahui dengan melihat paparan tabel dibawah.

Tabel 3. Validiitas Variabel *Dark Humor*

Item	Sig. < 0,05	R _{Hitung} > R _{Tabel} (0,279)	Keterangan
1	0,044	0,299	Valid
2	0,001	0,465	Valid
3	0,000	0,563	Valid
4	0,000	0,526	Valid
5	0,000	0,625	Valid
6	0,000	0,516	Valid
7	0,000	0,457	Valid
8	0,000	0,539	Valid
9	0,000	0,454	Valid
10	0,001	0,322	Valid
11	0,026	0,627	Valid
12	0,000	0,616	Valid
13	0,000	0,629	Valid
14	0,000	0,577	Valid
15	0,000	0,487	Valid
16	0,000	0,568	Valid
17	0,000	0,592	Valid
18	0,000	0,525	Valid
19	0,000	0,604	Valid
20	0,000	0,586	Valid

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berangkat dari data yang jelaskan pada tabel 1 diatas. Dimana, data tersebut diperoleh melalui analisis validitas variabel dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0. Pada tabel tersebut dijelaskan bahwa seluruh item pertanyaan dan item pada variabel *emotional quotient* (EQ) menghasilkan nilai dimana, sig. < 0,05, sehingga seluruh item pertanyaan dapat dikatakan valid. Selain itu, kevalidan item kuesioner pada tersebut juga didukung dengan perhitungan dimana $R_{Hitung} > R_{Tabel}$. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria pada variabel *dark humor* memiliki kriteria valid.

Tabel 4
Reliabilitas Variabel

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Kritis	Keterangan
1.	Emotional Quontient	0,882	0,60	Reliabel
2.	Self Efficacy	0,761	0,60	Reliabel
3.	Dark Humor	0,877	0,60	Reliabel

Berangkat dari paparan tabel diatas diperoleh hasil seluruh variabel mempunyai nilai Cronbach's Alpha > Nilai Kritis (0,60). sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa semua variabel yang terdapat dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Kriteria reliabilitas dalam setiap variabel yang terdapat dalam kuesioner dapat diandalkan.

Kemudian, setelah menganalisis reliabilitas setiap variabel, langkah selanjutnya adalah dengan melakukan analisis regresi linier berganda. Analisis regresi linier berganda dilakukan dengan sebab terdapat lebih dari 2 variabel didalamnya. Analisis regresi linier berganda dilakukan dalam upaya untuk mengetahui akan adanya keterkaitan dan keterhubungan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	40.965	3.755		10.910	.000
	Emotional Quotient	.146	.062	.242	2.373	.002
	Self efficacy	.724	.069	1.076	10.555	.000

a. Dependent Variable: dark humor

Gambar 1. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda (Nilai t)

Berangkat dari paparan hasil tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Probability Value) untuk variabel self quotient sebesar 0,042 < 0,05. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel emotional quotient (X₁) memiliki pengaruh terhadap variabel Dark Humor (Y). Sementara, diketahui untuk variabel self efficacy memiliki nilai signifikansi (probability value) sebesar 0,00 < 0,05. Sehingga berangkat

dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *self efficacy* memiliki pengaruh terhadap *Dark Humor*.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1357.075	2	678.538	13.883	.000 ^b
	Residual	2297.105	47	48.875		
	Total	3654.180	49			

a. Dependent Variable: Dark Humor (Y)

b. Predictors: (Constant), Self Efficacy (X2), Emotional Quotient(X1)

Gambar 2. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda (Nilai F)

Berangkat dari paparan hasil tabel diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi (*Probability Value*) sebesar $0,00 < 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a didukung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua variabel bebas tersebut (*Emotional Quotient* dan *Self Efficacy*) memiliki pengaruh yang simultan atau bersama-sama terhadap variabel terikat(*Dark Humor*)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.900 ^a	.809	.801	1.892

a. Predictors: (Constant), Self efficacy, Emotional Quotient

Gambar 3. Analisis Determinasi

Berangkat dari paparan hasil analisis dari determinasi (R^2) diatas. Termuat hasil adjusted R^2 sebesar 0,801, yang mana dapat diinterpretasikan bahwa variabel *dark humor* dipengaruhi oleh variabel *emotional quotient* (X_1) dan *self efficacy* (X_2) sebesar 80%. Sementara, sisa persentase yakni 20% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Adapun penelitian ini merumuskan dua masalah yang mana dalam rumusan masalah pertama dipaparkan, “apakah terdapat pengaruh



emotional quotient terhadap *sense of dark humor*". Dan pada rumusan masalah kedua yang mana, "apakah terdapat pengaruh *self efficacy* terhadap *sense of dark humor*".

Berangkat dari kedua hipotesa diatas, kemudian dapat diinterpretasikan melalui hasil analisis dan pengujian melalui beberapa analisis yang telah disampaikan diatas. Adapun penjelasan terkait hasil penelitian tersebut dimana:

- a) Hipotesis pertama (H1): *Emotional quotient* memiliki pengaruh positif terhadap *sense of dark humor*.

Berangkat dari paparan data hasil analisis yang telah dipaparkan melalui pengujian dan analisis dengan menggunakan uji t terkait pengaruh *emotional quotient* terhadap *sense of dark humor* diperoleh *probability value* (P-v) sebesar $0,002 < 0,05$, dengan demikian dapat dijelaskan bahwa *emotional quotient* memiliki pengaruh positif terhadap *sense of dark humor*. Jadi pada hipotesis pertama (X1) menyatakam "*emotional quotient* memiliki pengaruh positif terhadap *sense of dark humor*". Hal ini berarti bahwa, mahasiswa perlu memiliki kecerdasan emosional/*emotional quotient* sehingga mampu menciptakan humor lingkungan sosialnya.

- b) Hipotesis kedua (X2)

berdasarkan paparan data hasil analisis yang telah dipaparkan melalui pengujian dan analisis dengan menggunakan uji t terkait pengaruh *self efficacy* terhadap *sense of dark humor* diperoleh *probability value* (P-v) sebesar $0,000 < 0,05$, dengan demikian dapat dijelaskan bahwa *self efficacy* memiliki pengaruh positif terhadap *sense of dark humor*. Jadi pada hipotesis pertama (X1) menyatakam "*self efficacy* memiliki pengaruh positif terhadap *sense of dark humor*". Hal ini berarti bahwa, mahasiswa perlu memiliki kepercayaan diri/*self efficacy* sehingga mampu menciptakan humor lingkungan sosialnya. Hal ini tentunya pada konsep *dark humor* sendiri dengan menampilkan humor yang pada sebagian orang dianggap tabu. Maka, seseorang perlu memiliki kepercayaan diri dalam meramu hal tersebut dengan baik.

Berangkat dari paparan data hasil analisis yang telah dipaparkan melalui pengujian dan analisis dengan menggunakan uji regresi linier



berganda diatas. Diperoleh nilai F dengan *probability value* (*p-v*) sebesar $0,00 > 0,05$. Hal ini kemudian mampu menjadi pembuktian bahwa *emotional quotient* dan *self efficacy* secara simultan atau bersama-sama memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *sense of dark humor*. Dalam hasil analisis dipaparkan bahwa, *sense of dark humor* dipengaruhi oleh *emotional quotient* dan *self efficacy* sebesar 80%. Hal ini dibuktikan melalui analisis determinasi yang telah dipaparkan diatas.

Secara garis besar, dimana berangkat dari paparan terkait analisis variabel yang terdapat dalam penelitian ini. Kemudian, dapat disimpulkan bahwa *emotional quotient* dan *self efficacy* memiliki pengaruh yang positif terhadap *sense of dark humor*. Dari pernyataan ini kemudian, dapat ditafsirkan bahwasanya *sense of dark humor* pada seseorang mengenai mampu menciptakan *sense of dark humor* tidak terlepas pada tingkat kecerdasan emosional dan kepercayaan diri.

CONCLUSION

Dalam hipotesis pertama dimana menyatakan bahwa *emotional quotient* memiliki pengaruh yang positif terhadap *sense of dark humor* seseorang. Dengan demikian, kemudian dapat diinterpretasikan bahwa *sense of dark humor* pada seseorang tidak terlepas pada kecerdasan emosional yang dimiliki. Sehingga, seseorang tersebut mampu menuangkan nya dalam lingkungan sosialnya. Hal ini tentunya berangkat dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya melalui beberapa pengujian dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.0.

Kemudian, pada hipotesis kedua dimana *self efficacy* memiliki pengaruh positif terhadap tingkat *sense of dark humor* yang dimiliki seseorang. Pernyataan tersebut diinterpretasikan kemudian bahwa, tingkat *self efficacy* seseorang dapat dipisahkan dengan tingkat kepercayaan diri/*self efficacy* yang dimilikinya. Seseorang yang memiliki kepercayaan diri yang baik, tentunya mampu lebih mengeluarkan hal-hal yang terpendam dalam dirinya. Sehingga, dengan tingkat kepercayaan diri yang baik, seseorang akan dapat menuangkan segala hal dalam dirinya, terlebih terkait *sense of dark humor*.

REFERENCE



- Agustian, A. G. (2001). *Rahasia sukses membangun kecerdasan emosi dan spiritual ESQ (emotional spiritual quotient) : berdasarkan 6 rukun iman dan 5 rukun Islam / Ary Ginanjar Agustian ; Pengantar; KH. Habib Adnan ; penyunting bahasa, Anisi R.H. Alamsyah. Arga Wijaya Persada.*
- Akhmad Khoirul Amir, Fatihatul Lailiyah, M. N. (2021). Analisis Semiotika Dark Joke Dan Satire Coki Pardede Di Media Sosial Instagram. *Pawitra Komunika Jurnal Komunikasi Dan Sosial Humaniora Vol. 2, No. 2, Desember 2021, 2(2).*
<http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/pawitrakomunika/article/view/1745/737>
- Daud, F. (2012). Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo Firdaus Daud. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 19(2), 243–255.*
- Ediarso, H., & Mulyono. (2021). Resolusi Keganjilan Hubungan Antarklausa dalam Humor Gelap Berjenis Kalimat Majemuk: Kajian Sintaksis dan Humor. *Sapala, 8(1), 1–11.*
- Fauziah, F. (2015). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Semester Ii Bimbingan Konseling UIN Ar-Raniry. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling, 1(1), 90.* <https://doi.org/10.22373/jc.v1i1.320>
- Gitosaroso, M. (2012). Kecerdasan Emosi (Emotional Intelligence) dalam Tasawuf. *Jurnal Khatulistiwa, 2(2), 182–200.*
- Koltun, K. (2018). Rick, Morty, and Absurdism : The Millennial Allure of Dark Humor. *The Forum: Journal of History, 10(1), 99–128.* <https://digitalcommons.calpoly.edu/forum/vol10/iss1/12>
- Kristiyanti, L. (2017). PENGARUH EMOTIONAL QUOTIENT DAN SELF EFFICACY TERHADAP KINERJA AUDITOR (Studi Kasus Kantor Akuntan di Surakarta dan Yogyakarta). *Jurnal Akuntansi Dan Pajak, 16(01), 88–102.* <https://doi.org/10.29040/jap.v16i01.24>
- Sidabalok, D. M., Harpain, H., & Prananca, S. A. I. (2022). the Perception on Using Dark Jokes in Student Daily Conversation. *Beyond Linguistika, 5(1).* <https://doi.org/10.36448/bl.v5i1.2517>
- Tebba, S. (2004). *Kecerdasan Sufistik, Jembatan Menuju Makrifa.* Kencana.
- WIBOWO, C. T. (2017). Analisis Pengaruh Kecerdasan Emosional (Eq) Dan Kecerdasan Spiritual (Sq) Pada Kinerja Karyawan. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen, 15(1), 1.*
<https://doi.org/10.20961/jbm.v15i1.4108>
- Yap, E., Tham, P., Hamidon, N., & Husna Zulkifli, N. (2020). Kecerdasan Emosi. *Kecerdasan Emosi, 1, 21–31.* <https://doi.org/10.55846/9789675492068>