

**HUBUNGAN *INTERNET ADDICTION* DENGAN
CYBERBULLYING PADA ANGGOTA KOMUNITAS *MOBILE
LEGEND BANG BANG (MLBB)* UNIVERSITAS MEDAN AREA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
Universitas Medan Area

Muhammad Rafii Nasution

16.860.0179



FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2020

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

Judul Skripsi : Hubungan *Internet Addiction* dengan *Cyberbullying* pada Anggota
Komunitas *Mobile Legend Bang Bang Universitas Medan Area*

Nama : MUHAMMAD RAFI NASUTION

NPM : 16.860.0179

Bagian : Psikologi Perkembangan



Disetujui Oleh

Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Dra. Irma Minauli, M.Si, Psikolog

Pembimbing II

Endang Haryati, S.Psi, M.Psi

Ka. Bagian



Danda Permatasari, S.Psi, M.Psi, Psikolog

Dekan



Dr. Restyandani Sillah, S.Psi, M.Psi, Psikolog

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas
Medan Area dan Diterima Untuk Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Drajat Sarjana (S1) Psikologi

Pada Tanggal

7 November 2020

Mengesahkan Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area

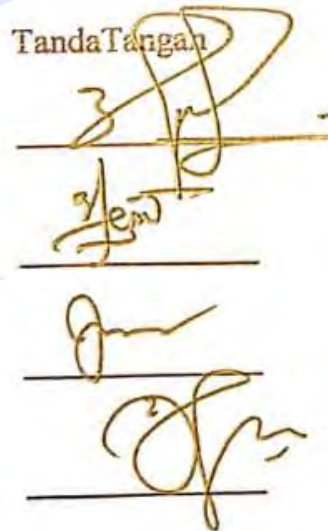
Dekan

Dr. Besma Haniqillah, S.Psi, M.Psi Psikolog.

Dewan Penguji:

1. Dr. Hasanuddin M.Ag
2. Andy Chandra, S.Psi., M.Psi., Psikolog
3. Dra. Irna Minauli, M. Si., Psikolog
4. Endang Haryati, S.Psi. M.Psi. Psikolog

Tanda Tangan



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

iii

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana yang merupakan karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penelitian skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini

Medan, 7 November 2020



Muhammad Rafi'i Nasution

(16.860.0179)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rafi'i Nasution
NPM : 168600179
Program Studi : Psikologi Perkembangan
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah yang berjudul : **Hubungan *Internet Addiction* dengan *Cyberbullying* Pada Anggota Komunitas Mobile Legend Bang Bang Pada Anggota Komunitas Mobile Legend Bang Bang Universitas Medan Area** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan skripsi milik saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 7 November 2020

Yang Menyatakan



(Muhammad Rafi'i Nasution)

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

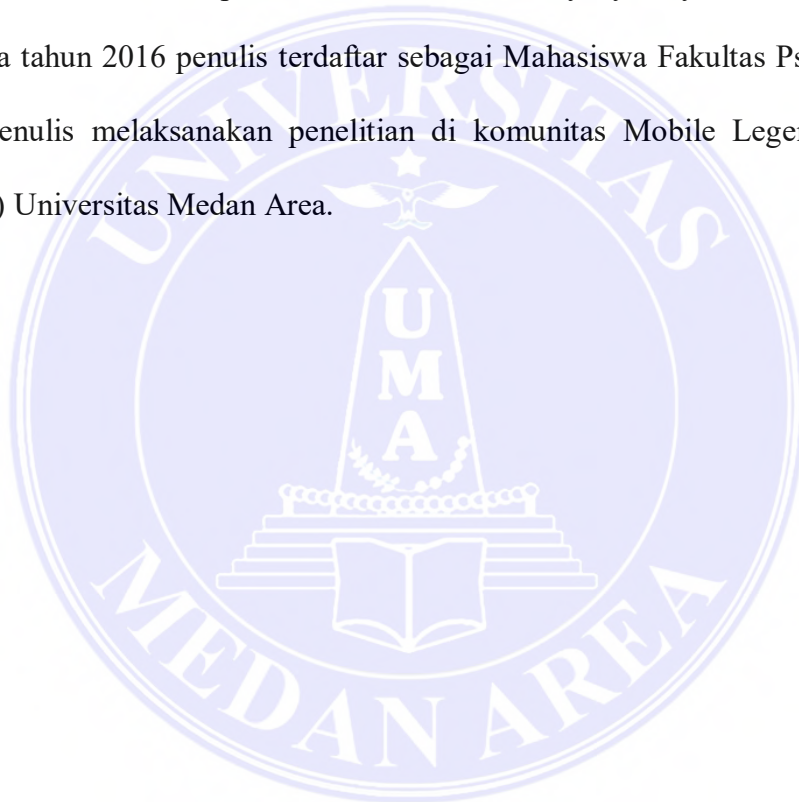
Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id) 14/1/21

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Medan pada tanggal 13 Desember, dari Ayah Zulfan Anshari Nastution dan ibu Sri Windarni. Peneliti merupakan putra pertama dari dua bersaudara.

Pada tahun 2016, peneliti lulus dari SMK Asy-Syafi'iyah International Medan dan pada tahun 2016 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Psikologi Medan Area. Penulis melaksanakan penelitian di komunitas Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Universitas Medan Area.



MOTTO

“Develop An ‘Attitude Of Gratitude’. Say Thank You To Everyone You Meet For Everything They Do For You.” – **Brian Tracy**

“Failure Will Never Overtake Me If My Determination To Succeed Is Strong Enough.” – **Og Mandino**

“Knowing Is Not Enough; We Must Apply. Wishing Is Not Enough; We Must Do.” – **Johann Wolfgang Von Goethe**

“Creativity Is Intelligence Having Fun.” – **Albert Einstein**

“The Only Way To Do Great Work Is To Love What You Do. If You Haven’t Found It Yet, Keep Looking. Don’t Settle.” – **Steve Jobs**

“A Clear Vision, Backed By Definite Plans, Gives You A Tremendous Feeling Of Confidence And Personal Power.” – **Brian Tracy**

“Success isn’t about how much money you make, it’s about the difference you make in people’s lives.” – **Michelle Obama**

“If You Are Working On Something That You Really Care About, You Don’t Have To Be Pushed. The Vision Pulls You.” – **Steve Jobs**

PERSEMBAHAN

Bermimpilah sampai mimpimu ditertawakan oleh dunia ini. Semua hal besar diawali dengan hal kecil yang bermakna. Dunia bisa saja menertawakannya bahkan mencoba untuk menghancurkannya, namun hanya mereka yang bertahan sampai akhir yang mampu mengubah dunia ini.

Karya skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua:

Ayah : H. Zulfan Anshari Nasution, S.Km.

Ibu : Sri Windarni

Terima kasih telah menyemangati, membimbing dan mendampingi hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Tidak lupa juga kepada paman saya **Wienaryono, S.E** yang telah menjadi contoh yang baik kepada saya selama ini.

Segala kesuksesan yang ku raih sampai saat ini adalah berkat doa-doa yang bapak dan ibu panjatkan di setiap sujud malam. Terimakasih bapak dan ibu atas semua harapan dan doa terbaik yang selalu ada hanya untukku. Terima kasih.

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera,

Puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya, kesabaran dan kemudahan serta kelancaran bagi peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan mampu melewati segala kendala dan rintangan yang dihadapi selama menyelesaikan skripsi ini serta mampu bertahan pada setiap masalah dan rintangan yang dihadapi selama menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.

Peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerja sama yang baik dari berbagai pihak. Selama pengerjaan skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan, waktu, tenaga dan pikiran dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. M Erwin Siregar, MBA selaku Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc. selaku Rektor Universitas Medan Area
3. Ibu Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, M.Psi selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
4. Ibu Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog selaku wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area

5. Ibu Dra. Irna Minauli, M.Si., Psikolog selaku pembimbing I skripsi yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga serta sabar dan senantiasa memberikan arahan, saran dan juga bimbingan dalam proses penyelesaian penelitian dan skripsi ini.
6. Ibu Endang Haryati, S.Psi. M.Psi., Psikolog selaku pembimbing II skripsi yang telah senantiasa meluangkan waktu, tenaga, keceriaan dan menyemangati saya serta memberikan arahan, saran dan juga bimbingan dalam menyelesaikan penelitian dan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Hasanuddin M.Ag, sebagai ketua sidang yang sudah berkenan hadir dalam sidang skripsi.
8. Bapak Andy Chandra, S.Psi., M.Psi., Psikolog sebagai sekretaris yang sudah berkenan menjadi notulen dalam sidang skripsi.
9. Seluruh dosen dan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu dan memberikan bekal ilmu kepada peneliti demi kelancaran hingga selesainya skripsi ini.
10. Komunitas Mobile Legend Bang Bang Universitas Medan Area yang sudah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian terkhusus kepada Aditya Simanjuntak selaku Ketua Komunitas, kepada Rudi Hartanta Barus selaku Wakil Ketua Komunitas dan seluruh anggota komunitas Mobile Legend Bang Bang Universitas Medan Area.
11. Seluruh staf bagian tata usaha Fakultas Psikologi.

12. Kepada kedua orang tua dan saudara saya yang selalu mendukung, mendoakan, memotivasi, memberikan semangat dalam pendidikan yang tidak pernah berhenti kepada saya.
13. Terima kasih untuk teman-teman saya Psikologi RegB1 yang telah memberikan saran dan menemani hari-hari saya.
14. Para teman-teman satu bimbingan (Elvi, Jiput, Indah, Ayu, Rika dan doni) yang telah membantu saya selama ini dalam berbagi ilmu.
15. Kepada Harry Artha Frenliedo, S.Psi, Zuan Anazmi Rambe S.Psi, Faisal Hamdani, Fikri Haikal Hasan, Pangeran Simatupang, Dedy Syahputra, Zulfahmi, Andika Putra, dan Muhammad Andriansyah S.Psi yang telah mendukung saya selama ini.
16. Kepada Cyntha Rieviana, Nadia Switri, Verencya Univa, Aulia Pratiwi, Dian Permata, Siti Khadijah, Nabila Eryani, dan Rahmi Relita yang telah memberikan dukungan selama ini.
17. Para teman-teman seperjuangan stambuk 2016 yang telah meluangkan waktunya dan mau memberikan informasi.
18. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari dengan segala kekurangan yang dimiliki mengakui bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti pun mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sebagai masukan bagi peneliti. Setiap kritikan dan saran yang diberikan, peneliti bersedia menjadikannya sebagai

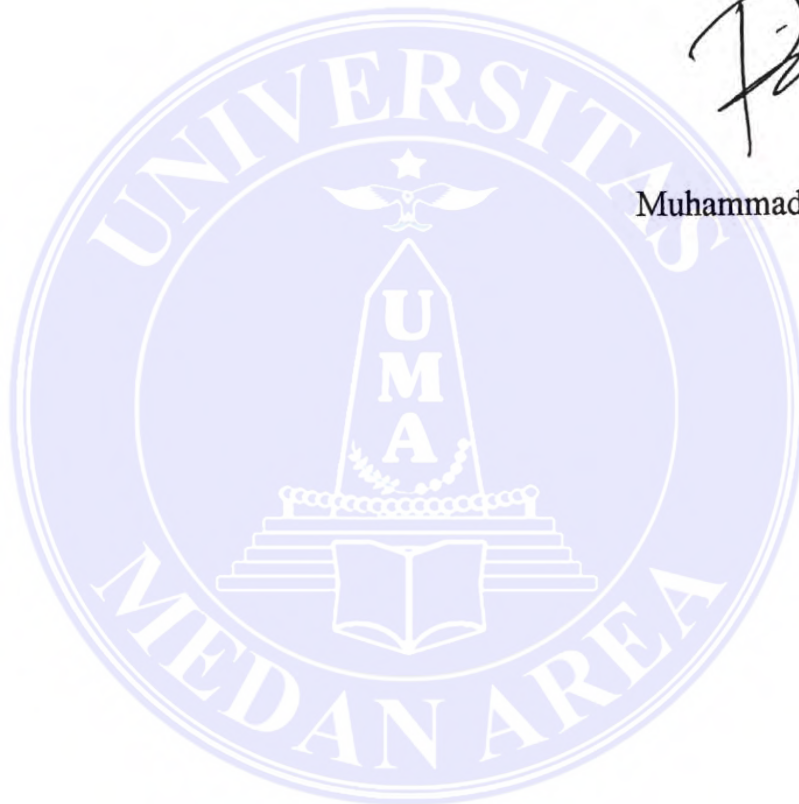
pelajaran agar terciptanya skripsi ini yang sebagaimana mestinya. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih bagi setiap pembaca dan berharap agar kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Medan, 7 November 2020



Muhammad Rafii Nasution

16.860.0179



HUBUNGAN INTERNET ADDICTION DENGAN CYBERBULLYING PADA ANGGOTA KOMUNITAS MOBILE LEGEND BANG BANG (MLBB) UNIVERSITAS MEDAN AREA

MUHAMMAD RAFII NASUTION

16.860.0179

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *Internet Addiction* dengan *Cyberbullying*, mengetahui unsur demografi yang lebih menggambarkan *Internet Addiction* dan mengetahui platform favourite pada anggota komunitas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang (MLBB)* Universitas Medan Area yang berjumlah 100 orang namun setelah dilakukan *screening* terhadap subjek, maka terdapat 47 orang yang mengalami kecanduan internet kategori berat dan dinyatakan sebagai sampel yang sesuai dengan penelitian ini. Dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah uji analisis korelasi bivariate Pearson dimana dengan $r=0,938 > 0,288$ dengan koefisien signifikansi $p=0,000 < 0,050$ membuktikan terdapat hubungan *Internet Addiction* dengan *Cyberbullying*. Hasil lain yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa *Internet Addiction* pada anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* Universitas Medan Area terindikasi tinggi dengan nilai rata-rata empirik yang diperoleh yaitu 68,94 sedangkan *Cyberbullying* dengan nilai empirik yang diperoleh 83,64. Sumbangan efektif *internet addiction* terhadap *cyberbullying* adalah $r^2=0,880$ yakni sebesar 88% dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain selebihnya dipengaruhi oleh faktor lainnya, seperti: adanya *bullying* tradisional, karakteristik kepribadian, persepsi terhadap korban, *strain*(ketegangan psikis), interaksi orang tua dan anak, pengalihan perasaan, pembalasan dendam, membuat perasaan menjadi lebih baik, rasa bosan, perlindungan, iri hati, mendapatkan persetujuan, mencari pesona baru, dan *anonymity* (rasa malu).

Kata kunci: Internet Addiction, Cyberbullying, Komunitas Game Online

**THE CORRELATION BETWEEN INTERNET ADDICTION AND
CYBERBULLYING IN *MOBILE LEGEND BANG BANG* (MLBB)
COMMUNITY AT UNIVERSITY OF MEDAN AREA**

MUHAMMAD RAFII NASUTION

16.860.0179

ABSTRACT

The aim of this research was to know the correlation between Internet Addiction and Cyberbullying, to determine the demographic element that was better to describe about Internet Addiction and to find out the favorite platform of community members. The method used in this research was quantitative method. The subjects of this research were members of Mobile Legend Bang Bang (MLBB) community in University of Medan Area amounted to 100 members but after do the *screening* to subjects, then there were 47 members that become addicted to online games with high scores of *Internet Addiction Test* (IAT) that fulfill the criterias of the research. The analysis that used in this research was Pearson bivariate correlation analysis test which $r = 0.938 > 0.288$ with a significance coefficient of $p = 0.000 < 0.050$, that mean there was a correlation between Internet Addiction and Cyberbullying. Another result explained that Internet Addiction at MLBB community members in University of Medan Area was indicated as high with 68.94 empirical average value, while Cyberbullying with an empirical value was 83.64. The effective contribution of internet addiction to cyberbullying was $r^2 = 0.880$, which was 88% and the other was influenced by other factors, such as: traditional bullying, personality characteristics, perceptions of victims, strains (psychological tension), parent-child interactions, distraction, revenge, making a better feeling, bored, protection, jealousy, getting approval, looking for new charms, and anonymity (shame).

Keywords: Internet Addiction, Cyberbullying, Online Game Community

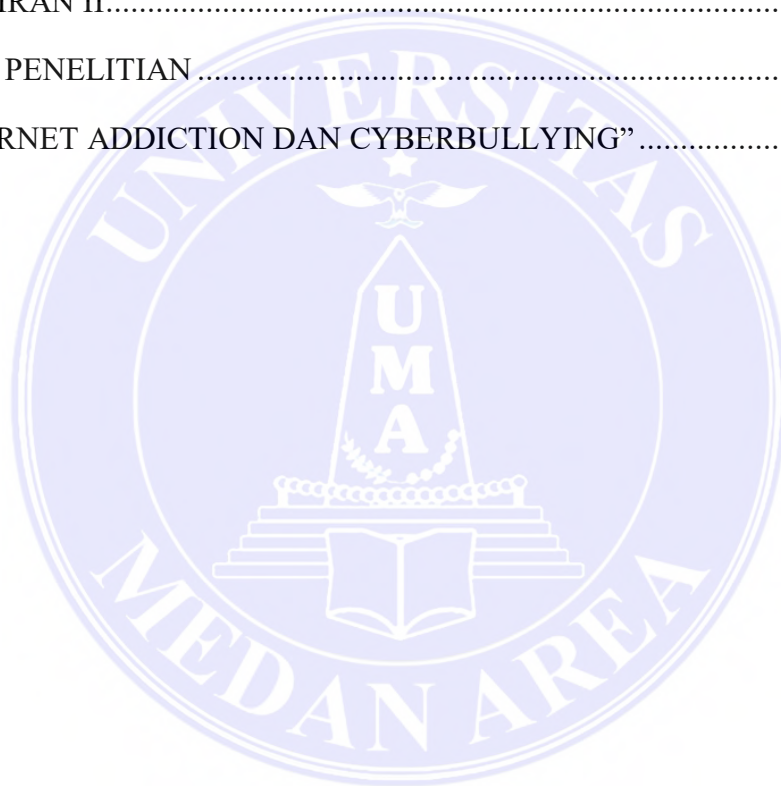
DAFTAR ISI

RIWAYAT HIDUP	iii
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GRAFIK.....	xx
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Rumusan Masalah	12
D. Batasan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II.....	15
TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Komunitas	15
1. Pengertian Komunitas.....	15
2. Ciri-ciri Komunitas.....	16
3. Jenis-jenis Komunitas	16
B. <i>CyberBullying</i>	17
1. Pengertian <i>CyberBullying</i>	17
2. Jenis Perilaku <i>CyberBullying</i>	19
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku <i>Cyberbullying</i>	21
4. Aspek-aspek Perilaku <i>Cyberbullying</i>	26
5. Ciri-ciri Perilaku <i>Cyberbullying</i>	30
6. Elemen-elemen <i>Cyberbullying</i>	32
7. Dampak Perilaku <i>Cyberbullying</i>	34
C. <i>INTERNET ADDICTION</i>	35

1. Pengertian <i>Internet Addiction</i>	35
2. Jenis Kecanduan internet (<i>Internet Addiction</i>).....	37
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Internet Addiction</i>	39
4. Aspek Kecanduan Internet.....	41
5. Ciri-ciri Kecanduan Internet (<i>Internet Addiction</i>).....	44
6. Durasi Kecanduan Internet.....	46
7. Dampak Kecanduan Internet (<i>Internet Addiction</i>).....	47
D. Hubungan <i>Internet Addiction</i> dengan <i>Cyberbullying</i> pada Anggota Komunitas ..	48
E. Kerangka Konseptual.....	51
F. Hipotesis.....	52
BAB III.....	53
METODE PENELITIAN.....	53
A. Tipe Penelitian.....	53
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	53
C. Definisi Operasional.....	54
1. Variabel Bebas.....	54
2. Variabel Terikat.....	54
D. Subjek Penelitian.....	54
1. Populasi.....	54
2. Teknik Sampel.....	55
E. Teknik Pengumpulan Data.....	55
1. Alat Ukur Penelitian.....	56
F. Validitas dan Reliabilitas.....	57
1. Validitas.....	57
2. Reliabilitas.....	58
G. Analisis Data.....	59
BAB IV.....	61
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Orientasi Kanchah.....	61
B. Persiapan Penelitian.....	62
1. Persiapan Administrasi.....	62
2. Persiapan Alat Ukur.....	62
C. Pelaksanaan Penelitian.....	65

D. Uji Validitas dan Reliabilitas	65
E. Analisis Data dan Hasil Penelitian	68
1. Uji Asumsi	69
a. Uji Normalitas	69
b. Uji Linearitas.....	70
2. Uji Hipotesis	71
3. Sumbangan Efektif	72
4. Analisis Data	72
a. <i>Internet Addiction</i>	72
b. <i>Cyberbullying</i>	77
5. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik	79
a. Mean Hipotetik	79
b. Mean Empirik	79
F. Kriteria	81
G. Pembahasan.....	83
BAB V.....	90
KESIMPULAN DAN SARAN	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	102
LAMPIRAN A	103
SKALA <i>INTERNET ADDICTION</i>	103
LAMPIRAN B.....	110
SKALA <i>CYBERBULLYING</i>	110
LAMPIRAN C.....	114
UJI VALIDITAS DAN REABILITAS.....	114
LAMPIRAN D	119
UJI NORMALITAS DAN UJI LINEARITAS	119
LAMPIRAN E.....	121

ANALISIS KORELASI.....	121
LAMPIRAN F	123
ANALISIS DEMOGRAFI.....	123
“INTERNET ADDICTION”.....	123
LAMPIRAN G	128
ANALISIS DEMOGRAFI.....	128
“CYBERBULLYING”	128
LAMPIRAN II.....	130
DATA PENELITIAN	130
“INTERNET ADDICTION DAN CYBERBULLYING”	130



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Distribusi Aitem Skala <i>Internet Addiction</i>	62
Tabel 4.2	Distribusi Aitem Skala <i>Cyberbullying</i>	63
Tabel 4.3	Distribusi Aitem Skala <i>Internet Addiction</i> Setelah Uji Coba.....	65
Tabel 4.4	Tabel Reliabilitas <i>Internet Addiction</i>	65
Tabel 4.5	Distribusi Aitem Skala <i>Cyberbullying</i> Setelah Uji Coba.....	66
Tabel 4.6	Tabel Reliabilitas <i>Cyberbullying</i>	67
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas Tiap Variabel.....	68
Tabel 4.8	Hasil Uji Linearitas Hubungan.....	69
Tabel 4.9	Hasil korelasi Pearson Product Moment <i>Internet Addiiction</i> dengan <i>Cyberbullying</i>	70
Tabel 4.10	Hasil Sumbangan Efektif.....	71
Tabel 4.11	Awal Penggunaan Internet	72
Tabel 4.12	Tingkatan <i>Internet Addiction</i> Pada Anggota Komunitas MLBB.....	72
Tabel 4.13	Aktivitas Internet Favorite <i>Anggota Komunitas MLBB</i>	73
Tabel 4.14	<i>Platform Favourite</i> Anggota Komunitas MLBB.....	74
Tabel 4.15	<i>Platfrom</i> Media Sosial <i>Anggota Komunitas MLBB</i>	75
Tabel 4.16	Tingkatan <i>Cyberbullying</i> Pada Anggota Komunitas MLBB.....	76
Tabel 4.17	Tabel Deskriptif dari <i>Internet Addiction</i>	77
Tabel 4.18	Tabel Kategorisasi dari <i>Internet Addiction</i>	78
Tabel 4.19	Tabel Deskriptif dari <i>Cyberbullying</i>	78
Tabel 4.20	Tabel Kategorisasi dari <i>Cyberbullying</i>	79
Tabel 4.21	Hasil Perhitungan Mean Hipotetik & Mean Empirik.....	80

DAFTAR GRAFIK

Grafik Kurva <i>Internet Addiction</i>	79
Grafik Kurva <i>Cyberbullying</i>	80



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini semakin memudahkan proses komunikasi tanpa memikirkan jarak ruang dan waktu, lebih mudah dalam memperoleh informasi dengan lebih cepat. Akan tetapi ada beberapa dampak perkembangan teknologi dengan munculnya beberapa alat komunikasi baru seperti *handphone*, internet, dan televisi. Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut dapat berpengaruh terhadap gaya hidup seseorang, cara pandang dan mempengaruhi kebudayaan masyarakat tertentu terutama dikalangan suatu anggota komunitas.

Istilah komunitas berasal dari Bahasa Latin *communitas* yang berasal dari kata dasar *communis* artinya adalah masyarakat, publik, milik bersama, dan banyak orang. Definisi umum komunitas adalah sekelompok orang dengan beragam karakteristik yang dihubungkan oleh ikatan sosial, berbagai perspektif yang sama, dan terlibat dalam aksi yang sama di lokasi atau keadaan geografis. Dalam ilmu sosiologi komunitas dapat diartikan sebagai kelompok orang yang saling berinteraksi yang ada di lokasi tertentu (MacQueen dkk, 2001)

Dalam berinteraksi dengan baik di lingkungan sosial, banyak komunitas yang sering berinteraksi melalui media sosial yang dimana sekarang ini rentan dengan informasi-informasi negatif yang dapat dengan mudah diakses oleh semua masyarakat terutama anggota komunitas. Informasi negatif tersebut dapat membentuk

anggota berperilaku negatif. Pada umumnya usia anggota dari komunitas ialah rata-rata masih remaja yang rentan akan kekerasan baik dalam dunia nyata maupun dunia maya. Salah satu bentuk kekerasan yang sering dialami anggota komunitas dalam dunia maya adalah *cyberbullying*. Semakin sering anak menyaksikan adegan kekerasan maka perilaku agresif yang timbul pada anak semakin mudah terbentuk (Andriani dkk, 2011).

Salah satu penyebab mudahnya terbentuk perilaku agresif pada anggota komunitas khususnya pada laki-laki karena kurangnya *self-control*, hal ini sesuai dengan pendapat Gottfredson & Hirsch (dalam Andaryani, 2013) yang menyatakan bahwa laki-laki memiliki tingkat *self-control* lebih rendah daripada perempuan sehingga banyak ditemukan melakukan tindakan negatif dan menyimpang. *Self-control* menjadi dasar dalam menyatunya pikiran, kebiasaan, impuls, emosi dan tingkah laku yang berasal dari diri sendiri maupun dari masyarakat (Widodo, 2013). Biasanya remaja yang *self-control* rendah akan cenderung lebih mudah dalam melakukan perilaku negatif misalnya *cyberbullying*. Hal ini didukung dengan pendapat Masqiyah (dalam Zuldha, 2018) yang mengatakan bahwa seseorang yang mempunyai *self-control* yang baik cenderung menghindari perilaku negatif, sebaliknya individu dengan *low self-control* akan lebih sering berperilaku negatif dan melanggar aturan. Dengan demikian anggota komunitas yang kurangnya *self-control* maka akan rentan untuk melakukan perilaku *cyberbullying*.

Menurut Bauman dkk (dalam Gisladóttir, 2016) *cyberbullying* dapat didefinisikan sebagai tindakan agresif yang dilakukan oleh individu atau kelompok

menggunakan teknologi untuk sengaja dan berulang kali melecehkan orang lain yang tidak dapat membela diri dengan mudah. Sekarang ini banyak anggota komunitas yang melakukan *cyberbullying*, baik itu sebagai pelaku, korban atau hanya sebagai penonton (*bystanders*). Hal ini didukung dengan Survei global yang dilakukan oleh IPSOS terhadap 18.687 orang tua dari 24 negara, termasuk Indonesia, menemukan bahwa 12% orang tua menyatakan bahwa anak mereka pernah mengalami *cyberbullying* dan 60% diantaranya menyatakan bahwa anak-anak tersebut mengalami *cyberbullying* pada jejaring sosial seperti Facebook. Di Indonesia, 14% orang tua yang menjadi responden survei ini menyatakan anak mereka pernah mengalami *cyberbullying*, dan 53% menyatakan mengetahui bahwa anak dikomunitasnya pernah mengalami *cyberbullying*.

Munculnya perilaku *cyberbullying* pada individu, dipicu adanya amarah dan dendam. Hal ini didukung oleh pendapat Pandie dkk (2016) yang menyatakan bahwa kecenderungan individu untuk menjadi pelaku *cyberbullying* yang pertama yaitu dendam yang tidak terselesaikan. Beberapa cara yang dapat dilakukan oleh pelaku *cyberbullying* karena dendam yang tidak terselesaikan diantaranya, adalah *flaming* (amarah) dan *harassment* (pelecehan). Selain karena dendam yang tidak terselesaikan, Pandie dkk (2016) juga menyebutkan bahwa *cyberbullying* dilakukan karena pelaku yang termotivasi (*motivated offender*) untuk melakukan pembajakan, balas dendam, pencurian, atau sekedar iseng.

Bentuk-bentuk perilaku *cyberbullying* yang sering terjadi yaitu mengejek, menghina, dan mengintimidasi yang dilakukan via *internet*. Menurut Willard (2007)

bentuk dari intimidasi adalah ketika pesan-pesan langsung dikirim dari pelaku intimidasi kepada korban sedangkan bentuk tidak langsung dari intimidasi adalah ketika pelaku intimidasi membuat orang lain menggertak korban. *Cyberbullying* juga telah digambarkan sebagai argumen yang memanas, pelecehan, pencemaran nama baik, dan menyebarkan informasi pribadi orang lain (misalnya komunikasi berorientasi seksual) dan *cyberstalking*.

Menurut survei global yang diadakan oleh pelatih Latitude News, Indonesia merupakan negara dengan kasus *bullying* tertinggi kedua di dunia setelah Jepang. Kasus *bullying* di Indonesia ternyata mengalahkan kasus *bullying* di Amerika Serikat yang menempati posisi ketiga. Kasus *bullying* di Indonesia lebih banyak dilakukan di jejaring sosial yang disebut *cyberbullying* (Satalina, 2014). Selain itu kajian American Medical Association pada tahun 2013 melaporkan bahwa ada 3,7 anak-anak menjadi pelaku perundungan, sedangkan 3,2 juta anak menjadi korban (Sartana dkk, 2017)

Banyak juga remaja atau anggota komunitas yang menjadi pelaku dan korban sekaligus. Hal ini didukung dengan pendapat Lam (dalam Betts dkk, 2017) yang mengatakan ada bukti yang berkembang bahwa banyak anak muda memenuhi peran pelaku *cyberbullying* dan korban secara bersamaan dalam *cyberbullying*. Menurut Donegan (dalam Sartana dkk, 2017) secara umum *cyberbullying* sama dengan perundungan maya yang didefinisikan sebagai perilaku kekerasan yang berlangsung di dunia maya. Perilaku *cyberbullying* dapat terjadi karena pengaruh lingkungan sekitarnya, baik di dunia nyata ataupun di dunia maya. Selain itu penyebab perilaku

cyberbullying yaitu kecanduan internet. Hal ini didukung oleh pendapat Cortazar dkk & Jorgnson dkk (dalam Rahmawati, 2018) yang menyatakan bahwa interaksi dengan internet secara berlebihan, lama-kelamaan akan mempengaruhi kesehatan mental dan fisik, merusak hubungan pertemanan, mengganggu pekerjaan, dan mengarah pada isu-isu *cyberbullying*.

Yuhefizar (2008) menyatakan bahwa internet memiliki sebuah singkatan dari kata *International Network*, *Internetworking* dan *Interconnected Network*. Internet adalah kumpulan jaringan dari jaringan-jaringan komputer dunia yang terdiri dari jutaan unit-unit kecil, seperti jaringan pendidikan, jaringan bisnis, jaringan pemerintahan dan lain-lain, yang secara bersama menyediakan layanan informasi seperti *email*, *online chat*, *transfer file*, dan saling keterhubungan (*linked*) antara satu halaman *web* dengan sumber halaman *web* yang lainnya. Internet tidak hanya sekedar teknologi untuk berbagi data, tetapi juga menyediakan berbagai situs seperti jejaring sosial (*path*, *twitter* dan *line*) yang saat ini sangat populer di kalangan remaja. Internet merupakan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang memberikan peluang untuk memperoleh informasi dengan cepat, tepat dan terjangkau (Sari dkk, 2018).

Penggunaan internet bisa dilakukan dengan faktor pendukung, seperti komputer, *notebook* atau melalui telepon seluler. Penggunaan internet dapat memberikan dampak positif maupun negatif, hal ini terjadi karena remaja cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan efek yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet (Ekasari dkk, 2012).

Dampak positif yang ditimbulkan oleh internet antara lain untuk memudahkan surat menyurat, mengirim pesan, *chatting*, mengambil atau mengirim informasi dan

sarana untuk hiburan. Namun pada umumnya komunitas tidak mampu memfilter hal-hal baik ataupun buruk dari internet tersebut, sehingga remaja rentan terkena dampak negatif dari penggunaannya. Namun tidak sedikit remaja yang terkena dampak negatif dari penggunaan internet, salah satu dampaknya remaja menjadi sangat tergantung pada pengaksesan internet untuk mencapai kepuasan dengan menghabiskan waktu berlari-larut, sehingga remaja mengalami kecanduan (Fauziawati, 2015).

Laili dkk (2015) menyatakan bahwa kecanduan merupakan suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Seseorang bisa dikatakan kecanduan internet jika penggunaannya bisa lebih dari tiga puluh menit dalam sehari atau jika dilihat dari frekuensinya maka penggunaannya bisa lebih dari tiga kali dalam sehari. Selain itu penggunaan internet yang sehat ialah rata-rata penggunanya mengakses internet sebanyak delapan jam perminggu sedangkan kecanduan internet atau *internet addiction* adalah penggunaan internet yang menghabiskan waktu selama 38,5 jam perminggu. Kecanduan internet disebut juga dengan *Internet Adicction Disorder* (Mutohharoh dalam Utami dkk, 2019).

Young dkk (2010) menyatakan bahwa *Internet Addiction* didefinisikan sebagai ketidakmampuan individu untuk mengontrol penggunaan internet, menghasilkan masalah berat dan ketidaklengkapan kerja otak atau mental fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Kecanduan internet merupakan sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan

internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat online. *Internet Addiction Disorder* (IAD) atau gangguan kecanduan internet meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, *email*, pornografi, judi *online*, *game online*, *chatting* dan lain-lain. Jenis gangguan ini memang tidak tercantum pada *manual diagnostik* dan statistik gangguan mental, atau yang biasa disebut dengan DSM, namun secara bentuk dikatakan dekat dengan bentuk kecanduan akibat judi, selain itu badan himpunan psikologi di Amerika Serikat secara formal menyebutkan bahwa kecanduan ini termasuk dalam salah satu bentuk gangguan (Widiana dkk, 2004).

Salah satu penggunaan internet yang dapat menyebabkan kecanduan adalah bermain *game online*. Kecanduan *game online* atau biasa disebut *Internet Gaming Disorders* (IGD) merupakan perilaku kompulsif yang mengesampingkan kepentingan lainnya seperti pekerjaan, akademik, serta waktu yang terbuang sehingga mengalami gejala penarikan diri akibat bermain *game online* (DSM-V, 2013). Akan tetapi IAD dan IGD tidaklah sama dikarenakan IAD lebih berfokus pada kegunaan dari internet itu sendiri seperti jejaring sosial, berbelanja *online*, berjudi *online*, *seks* atau bahkan bermain *game online*. Sedangkan IGD lebih berfokus pada suatu *game* yang dimainkannya baik itu *game online* maupun *game offline* (Griffiths dkk, 2014).

Survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014 (dalam Kusumawati dkk, 2017) menyebutkan pengguna internet aktif tahun 2014 mencapai 107 juta pengguna atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Dari data pengguna internet aktif pada tahun 2014, diperkirakan

pemain *game online* di Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total pengguna. Berdasarkan hasil survey APJII juga menunjukkan penduduk berusia 12-34 tahun (64%) mendominasi pengguna internet di Indonesia dan penduduk berusia 20-24 tahun (15%). Profil pengguna yang bekerja mencapai 53% dari total pengguna, kemudian disusul ibu rumah tangga dan pelajar, berdasarkan hasil survei tersebut Indonesia menempati urutan ke delapan di dunia.

Selain itu, pada tahun 2003, Whang, Lee, dan Chang menyelidiki prevalensi penggunaan internet yang berlebihan di Korea. Mereka menggunakan versi *internet addiction scale* (skala adiksi internet) Young yang telah diadaptasi, dan 13.588 pengguna (7.878 laki-laki, 5.710 perempuan) di antara 20 juta pengguna situs portal utama di Korea terlibat dalam penelitian ini. Di antara sampel tersebut, 3,5% didiagnosis *internet addicts* (mengalami kecanduan internet), sementara 18,4% di antara mereka diklasifikasikan sebagai *possible internet addicts* (berkemungkinan mengalami kecanduan internet) (Young dkk, 2017).

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa banyak di kalangan anggota komunitas *gamers* yang kecanduan internet. Para pengguna internet sangat antusias dalam menggunakan media sosial seperti *WhatsApp, Instagram, Youtube, Line, Facebook, Twitter*. Mereka yang kecanduan internet mengaku merasa senang, bebas, serta merasa dibutuhkan dan didukung ketika *online*, sebaliknya ketika *offline* mereka merasa kesepian, cemas, dan tidak terpuaskan. Banyak dari mereka yang mengaku cenderung kesulitan dalam berinteraksi secara langsung dengan orang lain sehingga lebih nyaman dalam berinteraksi di media sosial.

Penggunaan *internet* cukup mempengaruhi emosi seseorang khususnya pada remaja, apalagi pada mereka yang sudah kecanduan *internet*. Pada dasarnya emosi remaja masih belum matang dan stabil. Misalnya ketika individu bermain *game online* mereka akan merasa senang bila memenangkan permainan, begitu juga sebaliknya jika kalah, mereka akan merasa tidak senang. Jika hal ini terjadi terus-menerus maka akan mempengaruhi kestabilan emosinya.

Perasaan tidak menyenangkan yang mereka rasakan akan menularkan emosi negatif pada dirinya. Hal ini didukung oleh pendapat Kramer dkk (2014) yang menyatakan bahwa penularan emosi dapat terjadi tanpa melalui interaksi langsung dan meski tanpa informasi non-verbal. Jika mereka mengalami kekalahan terus menerus atau tidak sesuai dengan keinginan mereka maka hal ini dapat menimbulkan perilaku agresif.

Sekarang ini, terlihat banyak anggota komunitas yang sangat mudah untuk melakukan *cyberbullying* di media sosial khususnya dalam menggunakan media sosial, mudahnya melakukan *bullying* secara verbal maka menjadikan mereka mudah juga untuk melakukan *cyberbullying*. Di komunitas Mobile Legend Bang Bang banyak terjadi *cyberbullying*. Hal ini diperkuat dengan kutipan wawancara berikut pada beberapa anggota dari komunitas R (20), P (19), S(19) yang mengaku melakukan *cyberbullying*.

“Aku sering kali main *internet* bang biasanya untuk belajar, main *game*, buka media sosial bang, biasanya aku lebih banyak menghabiskan waktu bermedia sosial bang seperti instagram dan youtube. Aku tuh termasuk dalam sehari bisa bermain *internet* lebih dari 7 jam bang. didalam menggunakan *internet* ini khususnya bermedia sosial banyak kali

sekarang menyebarkan hoax dan itu buat aku kurang suka bang sampai-sampai aku komen yang cukup kasar bang supaya yang sebar info itu sadar bang”. (Wawancara personal, 20 Maret 2020)

Disamping itu, subjek lain mengungkapkan hal yang berbeda ketika diwawancarai.

“Ya pasti sering lah bang sampai pernah tidur hampir pagi bang gara-gara chatan sama cewek bang. Biasanya aku main internet buka media sosial terus untuk belajar juga dan main game. Aku pernah berantem dan ngeluarin kata-kata kasar di media sosial bang karena ada yang mengejek aku di instagram bang jadi aku juga terpancing dan kami saling ejek di instagram bang”. (Wawancara personal, 20 Maret 2020)

Disisi lain, subjek berikutnya mengungkapkan hal yang berbeda juga dari subjek yang sebelumnya.

“Aku sering main *internet* bang biasanya untuk cari info terbaru, ngerjain tugas, main *game*, dan bermedia sosial bang, biasanya aku lebih banyak menghabiskan waktu main *game* dan bermedia sosial bang. Aku termasuk dalam sehari bisa bermain internet lebih dari 5 jam bang. Aku kan suka main *game* bang terus aku ada tim aku yang gak bagus mainnya bang jadi aku terpancing emosi dan keluar kata kasar bang karena aku paling kesel kalau aku kalah bang”. (Wawancara personal, 20 Maret 2020)

Dari banyaknya perilaku anggota yang merujuk pada perilaku *cyberbullying* akibat kecanduan internet, peneliti tertarik untuk meneliti perilaku *cyberbullying* pada anggota komunitas terkait dengan kecanduan internet yang dapat mengakibatkan timbulnya perilaku kasar salah satunya berkata kasar pada orang lain. Maka, peneliti hendak meneliti hubungan kecanduan *internet* dengan perilaku *cyberbullying* pada anggota komunitas.

Berdasarkan keterangan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Hubungan antara *Internet Addiction* dengan *Cyberbullying* pada Anggota Komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) Universitas Medan Area.

B. Identifikasi Masalah

Dewasa ini, internet banyak digunakan dikalangan komunitas. Internet juga dapat dikatakan kebutuhan masyarakat. Hal ini membuat banyak individu yang berinteraksi melalui internet seperti media sosial dan *game online*. Semakin sering individu menggunakan internet yang berlebihan maka dapat menyebabkan kecanduan internet. Selain itu, individu yang terlalu sering berinteraksi melalui internet seperti media sosial dan *game online* akan mempengaruhi suasana hatinya. Terpengaruhnya suasana hati seseorang dapat berdampak pada emosinya apalagi kurangnya *self-control* pada remaja khususnya remaja laki-laki semakin mempermudah individu untuk melakukan perilaku negatif.

Anggota komunitas *gamers* banyak yang kecanduan dalam menggunakan internet khususnya media sosial dan *game online*. Dari beberapa subjek yang telah diwawancarai mereka mengaku sering dalam menggunakan internet, tetapi didalam menggunakan internet mereka juga sering mengekspresikan kemarahannya dengan kata kata seperti makian atau menghina yang mereka anggap tidak sesuai dengan keinginan mereka. Hal ini mengakibatkan individu tersebut menjadi terbiasa untuk dengan mudah mengeluarkan kata makian atau kata-kata penghinaan kepada orang

lain melalui media sosial. Sementara mereka yang kecanduan media sosial mengaku merasa cemas ketika tidak mengakses media sosial.

Perilaku seperti itu dapat dikatakan sebagai perilaku *cyberbullying*. Hal ini diperkuat dengan pendapat Donegan (dalam Sartana dkk, 2017) yang mengatakan secara umum *cyberbullying* sama dengan perudungan maya yang didefinisikan sebagai perilaku kekerasan yang berlangsung di dunia maya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah mengenai hubungan *Internet Addiction* dengan *Cyberbullying* pada anggota komunitas, maka beberapa masalah yang akan dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada hubungan Antara *Internet Addiction* dengan *Cyberbullying* pada anggota komunitas Mobile Legend Bang Bang Universitas Medan Area.
2. Unsur demografi (jenis kelamin dan usia), *genre favourite*, dan *plattfrom favourite* yang manakah yang lebih menggambarkan *Internet Addiction*.
3. *Platform media sosial favourite*, dan *platform favourite* mana yang paling diminati oleh anggota komunitas Mobile Legend Bang Bang Universitas Medan Area.

D. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan fokus pada penelitian ini, maka pembahasan dibatasi pada *Internet Addiction* dengan *Cyberbullying* pada anggota. Penelitian ini melibatkan anggota di komunitas Mobile Legend Bang Bang Universitas Medan Area yang merupakan pecandu internet.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban atau sasaran yang ingin dicapai penulis dalam sebuah penelitian. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hubungan *Internet Addiction* dengan *Cyberbullying* pada anggota komunitas Mobile Legend Bang Bang Universitas Medan Area .
2. Untuk mengetahui unsur demografi (jenis kelamin dan usia) mana yang lebih menggambarkan *Internet Addiction*.
3. Untuk mengetahui *platform media sosial favourite*, dan *platform favourite* mana yang paling diminati oleh anggota komunitas Mobile Legend Bang Bang Universitas Medan Area.

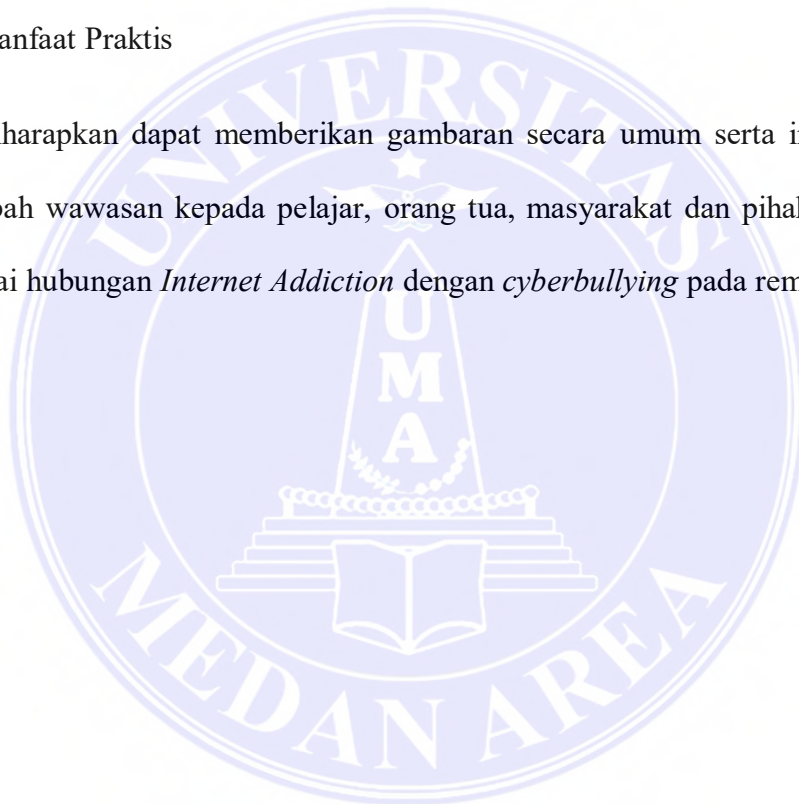
F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan agar memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi Psikologi Perkembangan khususnya mengenai *cyberbullying* pada anggota komunitas yang dikaitkan dengan *Internet Addiction*. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pustaka dan menjadi bahan bagi peneliti-peneliti berikutnya di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat memberikan gambaran secara umum serta informasi untuk menambah wawasan kepada pelajar, orang tua, masyarakat dan pihak-pihak terkait, mengenai hubungan *Internet Addiction* dengan *cyberbullying* pada remaja.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Komunitas

1. Pengertian Komunitas

MacQueen dkk (2001) definisi umum komunitas adalah sekelompok orang dengan beragam karakteristik yang dihubungkan oleh ikatan sosial, berbagai perspektif yang sama, dan terlibat dalam aksi yang sama di lokasi atau keadaan geografis. Ditinjau dari asal katanya, komunitas berasal dari Bahasa Latin *communitas* yang berasal dari kata dasar *communis* artinya adalah masyarakat, publik, milik bersama, atau banyak orang. Dalam ilmu sosiologi komunitas dapat diartikan sebagai kelompok orang yang saling berinteraksi yang ada di lokasi tertentu. Namun definisi ini terus diperluas menjadi individu-individu yang memiliki kesamaan karakteristik tanpa melihat lokasi atau tipe interaksinya (E-Media Solusindo, 2008).

WHO (dalam Syafrudin & Hamidah, 2009) mendefinisikan komunitas sebagai kelompok sosial yang ditentukan oleh batas-batas wilayah, nilai-nilai keyakinan dan minat yang sama, serta adanya saling mengenal dan berinteraksi antara anggota masyarakat yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komunitas ialah suatu kelompok sosial yang memiliki identitas yang hampir sama, saling berinteraksi, dan memiliki minat terhadap sesuatu yang sama.

2. Ciri-ciri Komunitas

Menurut ahli sosiologi dalam E-Media Solusindo/EMS (2008), sebuah komunitas memiliki ciri utama, yaitu:

- a. Adanya keanggotaan didalamnya.
- b. Adanya saling mempengaruhi
- c. Adanya integrasi dan pemenuhan kebutuhan antar anggota
- d. Adanya ikatan emosional antar anggota

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa ciri utama yang terdapat dalam suatu komunitas yaitu adanya keanggotaan, saling berintegrasi, adanya pemenuhan kebutuhan dan adanya ikatan emosional antara anggota.

3. Jenis-jenis Komunitas

Suatu lembaga yang bergerak di bidang yaitu E-Media Solusindo/EMS (2008) mengatakan ada dua jenis komunitas yaitu:

- a. Komunitas *Offline*

komunitas *offline* adalah komunitas yang disatukan oleh kesamaan pekerjaan, hobi atau faktor pengatur lainnya dimana media integrasi dan komunikasi masih menggunakan teknologi non-internet, seperti fisik, telepon, surat menyurat, dan sebagainya.

b. *Komunitas Online*

Komunitas *online/virtual* merupakan komunitas yang disatukan oleh kesamaan pekerjaan, hobi, atau faktor penyatu lainnya di mana media integrasi dan komunikasinya sudah menggunakan internet. Biasanya cakupan komunitas *online* imun lebih luas dan global hingga ke seluruh dunia.

Berdasarkan uraian dari tokoh di atas dapat disimpulkan jenis-jenis komunitas yaitu komunitas *offline* yang medianya tidak menggunakan internet seperti fisik, telepon, surat menyurat dan sebagainya dan komunitas *online* yang komunikasi dan medianya menggunakan internet.

B. *CyberBullying*

1. *Pengertian CyberBullying*

Cyberbullying merupakan bentuk baru dari tindakan *bullying* atau traditional *bullying* (Olweus, 2012). *Cyberbullying* atau disebut juga sebagai *electronic bullying* didefinisikan sebagai tindakan *bullying* melalui *email*, *instant messaging*, ruang obrolan (*chat room*), *website*, situs *game online*, pesan singkat yang dikirim melalui telepon seluler maupun teknologi informasi dan komunikasi lainnya (Kowalski dkk, 2012).

Hinduja & Patchin (2014) yang khusus meneliti tentang agresi di media *online* mengemukakan tentang definisi dari *cyberbullying*. Tindakan yang sengaja dilakukan berulang kali untuk menyakiti melalui penggunaan komputer, telepon selular, dan alat

elektronik lain disebut sebagai *cyberbullying*. Tindakan tersebut mengacu pada insiden dimana remaja menggunakan teknologi untuk mengganggu, mengancam, menghina atau melakukan perbuatan yang menimbulkan pertengkaran dengan teman sebaya. Perbuatan yang termasuk dalam *cyberbullying*, misalnya seperti mengirimkan pesan teks yang melukai perasaan orang lain, menyebarkan rumor tentang teman sebaya menggunakan *smartphones*, menyebarkan foto dan video tentang teman sebaya di media sosial, maupun menggunakan aplikasi tanpa nama untuk menghina orang lain.

Cyberbullying juga didefinisikan oleh Smith dkk (2008) sebagai tindakan agresif atau perilaku yang dilakukan dengan menggunakan sarana elektronik oleh kelompok atau individu berulang kali dan dari waktu ke waktu terhadap korban yang tidak bisa dengan mudah membela dirinya. Sedangkan Tokunaga (2010) menyatakan bahwa *cyberbullying* adalah setiap perilaku yang dilakukan melalui media elektronik atau digital oleh individu atau kelompok secara berulang kali mengkomunikasikan pesan bermusuhan atau agresif yang dimaksudkan untuk menimbulkan bahaya atau ketidaknyamanan pada orang lain.

Menurut Smith dkk, Heiman dkk (dalam Saripah dkk, 2018) *Cyberbullying* dapat didefinisikan sebagai perilaku agresif yang dilakukan oleh satu orang maupun lebih, menggunakan media elektronik, dan diulangi berulang kali pada korban yang tidak dapat melakukan pertahanan.

Berdasarkan uraian dari beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* adalah kekerasan atau perilaku agresif yang terjadi di dunia maya

seperti penghinaan, pelecehan, pencemaran nama baik dan menyebarkan informasi pribadi ke orang lain yang dilakukan secara berulang pada seseorang yang tidak mampu bertahan.

2. Jenis Perilaku *CyberBullying*

Menurut Willard (2007) kemudian mengklasifikasikan tujuh perilaku yang paling umum digunakan untuk melakukan tindakan *cyberbullying*, antara lain:

a. *Flaming* (amarah)

Individu mengirimkan pesan teks berisi kata-kata yang penuh amarah dan frontal kepada orang lain.

b. *Harassment* (pelecehan)

Individu mengirimkan pesan-pesan berisi gangguan pada email, sms, maupun pesan teks di jejaring sosial yang dilakukan secara terus menerus kepada orang lain.

c. *Denigration* (pencemaran nama baik)

Individu memposting pernyataan yang tidak benar atau kejam tentang seseorang dengan tujuan untuk merusak reputasi dan nama baik orang tersebut.

d. *Impersonation* (Peniruan)

Individu berpura-pura menjadi orang lain untuk membuat seseorang terlihat buruk atau berada dalam bahaya. Misalnya, individu mencuri kata

sandi akun jejaring sosial seseorang, kemudian memposting status yang negatif atau mengirimkan kata-kata menghina kepada orang lain.

e. *Outing and trickery* (menyebarkan rahasia dan tipu daya)

Individu terlibat dalam trik untuk mengumpulkan informasi pribadi, foto-foto pribadi atau informasi memalukan tentang orang lain yang kemudian disebar dengan mempublikasikan melalui media elektronik.

f. *Exclusion* (pengeluaran)

Individu secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari group *online*.

g. *Cyberstalking*

Individu mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens sehingga menimbulkan ketakutan yang besar pada orang tersebut.

Menurut Notar dkk (2013) mengelompokkan beberapa bentuk *cyberbullying* yang disesuaikan dengan hasil wawancara dan data dokumentasi subjek yaitu

- a. *Flaming* yang berarti pelaku mengirimkan pesan penyerangan yang berupa gambar atau teks melalui media elektronik
- b. *Denigration* yang berarti mem-*posting* gosip atau rumor tentang seseorang untuk merusak reputasi atau persahabatan
- c. *Impersonation* yang merupakan penggunaan identitas palsu untuk melecehkan orang lain dengan mengirim atau *posting* sesuatu di media sosial.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh di atas maka dapat disimpulkan bahwa beberapa jenis perilaku *cyberbullying* yaitu *flaming*, *harassment*, *denigration*, *impersonation*, *outing and trickery*, *exclusion*, dan *cyberstalking*.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku *Cyberbullying*

Menurut Sinaga (2016) *Cyberbullying* merupakan masalah yang umum terjadi di kalangan para remaja dalam era globalisasi saat ini. Perilaku *cyberbullying* pada remaja disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

a. *Bullying* Tradisional

Peristiwa bullying di dunia nyata memiliki pengaruh yang besar pada kecenderungan individu untuk menjadi pelaku *cyberbullying*. Riebel dkk (2009) menemukan bahwa pelaku *cyberbullying* juga melakukan *bullying* di kehidupan nyata. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa individu yang terlibat dalam bullying kemungkinan besar melanjutkan perilaku intimidasi melalui media elektronik. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi sehingga memudahkan pelaku untuk melanjutkan tindakan mengintimidasi.

b. Karakteristik Kepribadian

Camodeca & Goossens (dalam Kowalski dkk, 2012) memaparkan karakteristik individu yang menjadi pelaku *bullying* adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kepribadian yang dominan dan senang melakukan kekerasan.
- 2) Cenderung temperamental, impulsif, dan mudah frustrasi.
- 3) Memiliki sikap positif terhadap kekerasan dibandingkan anak lainnya.
- 4) Kesulitan mengikuti peraturan.
- 5) Terlihat kuat dan menunjukkan sedikit rasa empati atau belas kasihan kepada mereka yang menjadi korban *cyberbullying*.
- 6) Sering bersikap agresif kepada orang dewasa.
- 7) Pandai berkelit pada situasi sulit.
- 8) Terlibat dalam agresi proaktif (seperti agresi yang disengaja untuk meraih tujuan tertentu) dan agresi reaktif (seperti reaksi defensif ketika diprovokasi).

c. Persepsi terhadap Korban

Persepsi terhadap individu tertentu dapat mempengaruhi sikap seseorang terhadap individu tersebut. Para korban *bullying* yang tidak disukai atau kontroversial biasanya menjadi target intimidasi (Pratiwi, 2011).

d. *Strain* (ketegangan psikis)

Teori *strain* menitikberatkan pada hubungan yang negatif dengan orang lain, hubungan dimana seseorang tidak diperlakukan sebagaimana dirinya ingin diperlakukan. *Strain* adalah suatu kondisi ketegangan psikis yang ditimbulkan dari hubungan negatif dengan orang lain yang

menghasilkan efek negatif (terutama rasa marah dan frustrasi) yang mengarah pada kenakalan (Agnew dalam Pratiwi, 2011). Frustrasi merupakan situasi dimana individu terhambat atau gagal dalam usaha mencapai tujuan tertentu yang diinginkannya, atau mengalami hambatan untuk bebas bertindak dalam rangka mencapai tujuan. Berkowitz (dalam Koeswara, 1988) menyatakan bahwa frustrasi bisa mengarahkan individu untuk bertindak agresif. Individu yang mengalami *strain* memiliki kecenderungan untuk mengintimidasi orang lain daripada remaja yang tidak mengalami strain (Hinduja & Patchin dalam Pratiwi, 2011). *Cyberbullying* dapat terjadi karena ingin mengurangi ketegangan, membalaskan dendam atau membuat perasaan menjadi lebih baik (Varjas dkk, 2010).

e. Interaksi Orangtua dan Anak

Peranan orangtua dalam mengawasi aktivitas anak dalam berinteraksi di internet merupakan faktor yang cukup berpengaruh pada kecenderungan anak untuk terlibat dalam *cyberbullying*. Orangtua yang tidak terlibat dalam aktivitas *online* anak menjadikan anak lebih rentan terlibat dalam *cyberbullying* (Willard, 2005).

Varjas dkk (2010) menyatakan bahwa remaja lebih sering melakukan *cyberbullying* berdasarkan motivasi-motivasi internal, antara lain:

a. Pengalihan perasaan

Individu yang pernah menjadi korban *cyberbullying* merasa berhak untuk melakukan *cyberbullying* kepada orang lain yang tidak bersalah.

b. Pembalasan dendam

Individu merasa marah terhadap seseorang yang memperlakukan individu dengan tidak baik sehingga menimbulkan niat untuk membalas dendam.

c. Membuat perasaan menjadi lebih baik.

Individu dapat merasa lebih baik setelah melakukan tindakan *cyberbullying* terhadap orang lain.

d. Rasa bosan

Individu melakukan tindakan *cyberbullying* dalam upaya mengisi waktu luang atau membuat hiburan dikarenakan tidak memiliki kegiatan yang lebih baik untuk dilakukan.

e. Perlindungan

Individu menjadi pelaku *cyberbullying* dengan tujuan melindungi diri agar terhindar menjadi korban dari *cyberbullying*.

f. Iri hati

Individu yang merasa iri hati dan benci terhadap orang lain sehingga melakukan tindakan *cyberbullying*.

g. Mendapatkan persetujuan

Individu melakukan *cyberbullying* dengan maksud ingin mendapatkan perhatian dengan menggertak orang lain untuk mengesankan teman-teman individu.

h. Mencoba persona baru

Individu ingin menampilkan diri dengan cara yang berbeda di dunia maya daripada yang dilihat orang lain di dunia nyata.

i. *Anonymity*/rasa malu

Individu dapat melakukan tindakan *cyberbullying* dengan sebebas-bebasnya ketika korban tidak mengetahui identitas pelaku. *Anonymity* menghindari individu yang melakukan *cyberbullying* dari rasa malu. Individu merasa dapat melakukan atau mengatakan apapun ketika tidak bertatap muka dengan korban.

Menurut Donegan (dalam Sartana dkk, 2017) perilaku *cyberbullying* dapat terjadi karena pengaruh lingkungan sekitarnya, baik di dunia nyata ataupun di dunia maya. Selain itu penyebab perilaku *cyberbullying* yaitu kecanduan internet. Hal ini didukung oleh pendapat Cortazar dkk & Jorgnson dkk (dalam Rahmawati, 2018) menyatakan bahwa Interaksi dengan internet secara berlebih lama kelamaan akan memengaruhi kesehatan mental dan fisik, merusak hubungan pertemanan, mengganggu pekerjaan, dan mengarah pada isu-isu *cyberbullying*.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying* yaitu adanya *bullying* tradisional, karakteristik kepribadian, persepsi terhadap korban, *strain*(ketegangan psikis), interaksi orang tua dan anak, pengalihan perasaan, pembalasan dendam, membuat perasaan menjadi lebih baik, rasa bosan, perlindungan, iri hati, mendapatkan persetujuan, mencari pesona baru, *anonymity*(rasa malu), serta kecanduan internet.

4. Aspek-aspek Perilaku *Cyberbullying*

Menurut Chadwick (2014) terdapat beberapa aspek-aspek perilaku *cyberbullying*, yaitu:

a. *Masquerading*

Merupakan tindakan berpura-pura menjadi orang lain dengan menciptakan alamat *email* palsu, atau juga dapat menggunakan ponsel orang lain sehingga akan muncul seolah-olah ancaman yang dikirim oleh orang lain.

b. *Harassment*

Merupakan perilaku mengirim pesan-pesan dengan kata-kata tidak sopan, yang ditujukan kepada seseorang yang berupa gangguan yang dikirimkan melalui *email*, sms, maupun pesan teks, di jejaring sosial secara terus menerus.

c. *Pseudonyms*

Merupakan perilaku menggunakan nama alias atau nama *online* untuk menutupi identitas mereka. Secara *online* orang lain hanya dikenal dengan nama samaran, dan hal ini mungkin akan menjadi berbahaya dan bermaksud untuk menghina.

d. *Denigration*

Merupakan perilaku mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang yang dituju. Seperti seseorang yang mengirimkan gambar-gambar seseorang yang sudah diubah sebelumnya menjadi lebih sensual agar korban diolok-olok dan mendapat penilaian buruk dari orang lain.

e. *Outing dan Trickery*

Menggali informasi pribadi atau rahasia milik orang lain yang sifatnya memalukan, mengambil gambar-gambar pribadi orang lain, dan menyebarkannya secara *online*.

f. *Cyberstalking*

Mengganggu dan mencemarkan nama baik orang lain secara intens, dan membuat korbannya ketakutan.

g. *Flaming*

Merupakan perilaku yang berupa mengirim pesan teks dengan kata-kata kasar, dan frontal. Perlakuan ini biasanya dilakukan di dalam *chat group* di media sosial seperti mengirimkan gambar-gambar yang dimaksudkan untuk menghina orang yang dituju.

h. *Impersonation*

Merupakan perilaku berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik.

Selain itu, Langos (2012) menjelaskan tentang keempat aspek yang telah didefinisi ulang sesuai dengan konteks maya (*cyber*). Aspek-aspek *cyberbullying* antara lain:

a. *Repetition* (pengulangan)

Pengulangan merupakan kriteria utama dalam *cyberbullying* (Hinduja & Patchin dalam Langos, 2012). Perilaku agresi yang dilakukan hanya sekali tidak dapat dikatakan sebagai perilaku *cyberbullying*, melainkan disebut sebagai

lelucon atau *cyberjoking*. Oleh karena itu, pengulangan merupakan kriteria penting untuk membedakan antara lelucon atau serangan yang disengaja.

Aspek pengulangan memiliki perbedaan pada *cyberbullying* langsung dan tidak langsung. Pada *cyberbullying* langsung, pengulangan terjadi dengan mengirimkan pesan secara pribadi dari pelaku kepada korban secara berulang-ulang, misalnya pelaku telah mengirimkan pesan agresi melalui SMS sebanyak delapan kali dalam sebulan. Sedangkan pada *cyberbullying* tidak langsung, aspek pengulangan tidak terjadi seperti pada *cyberbullying* langsung. Pesan agresi yang diunggah dalam forum umum di dunia maya dapat dilihat berkali-kali atau disalin kemudian didistribusikan oleh para penonton kepada penonton-penonton lain tanpa harus diposting terus-menerus.

b. *Power Imbalance* (ketidakseimbangan kekuatan)

Ketidakseimbangan kekuatan merupakan aspek lain yang dianggap penting oleh beberapa peneliti sebagai kriteria dalam *cyberbullying*. Ketidakseimbangan kekuatan berkaitan dengan interpretasi bahwa kekuatan pelaku melebihi korban dalam konteks tradisional *bullying*. Definisi ketidakseimbangan kekuatan tidak berubah dalam konteks maya (*cyber*). Meskipun ketidakseimbangan kekuatan dapat dicapai dengan berbagai cara baru di dunia maya (*cyber*), hal tersebut tidak mengubah pandangan bahwa dalam rangka memenuhi syarat sebagai *cyberbullying*, perilaku harus menempatkan korban dalam posisi dimana korban tidak dapat dengan mudah membela atau mempertahankan diri.

Karakteristik seseorang seperti popularitas tinggi, kecerdasan, kekuatan fisik, usia, jenis kelamin, dan status sosial ekonomi dapat memberikan kekuatan atau kekuasaan yang lebih pada pelaku daripada korban dalam traditional *bullying*. Namun, korban yang dianggap sebagai “orang buangan sosial” dalam traditional *bullying* juga dapat terus menjadi alasan untuk menjadi korban dalam *cyberbullying*. Vandabosch (dalam Langos, 2012) mengemukakan bahwa berbagai derajat keterampilan teknologi dapat membuat perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban di dunia maya (*cyber*).

Korban dapat merasa tidak berdaya dalam membela atau mempertahankan diri terhadap tindakan *online* pelaku dikarenakan pelaku yang dirasa memiliki keahlian teknologi yang lebih besar daripada korban. Korban *cyberbullying* juga dapat mengalami perasaan tidak berdaya dengan tidak mengetahui identitas pelaku. Hal ini sebagai akibat dari ketersediaan *anonymity* dalam dunia maya. Pelaku dapat dengan mudah untuk membuat akun menggunakan nama samaran dan identitas palsu. Korban dapat diartikan sebagai pihak yang lemah dengan tidak adanya keterbatasan antara ruang atau waktu. Pelaku *cyberbullying* dapat beraksi dimana saja dan kapan saja tanpa dibatasi. Pelaku juga dapat memiliki kekuasaan lebih ketika melakukan *cyberbullying* secara tidak langsung. Pesan agresi yang diunggah ke dalam forum umum di dunia maya dengan jumlah penonton yang tidak terbatas membuat korban menjadi kurang berdaya.

c. *Intention* (kesengajaan) dan *Aggression* (agresi)

Aspek kesengajaan dan agresi berkaitan satu sama lain dengan kedua aspek sebelumnya, yaitu pengulangan dan ketidakseimbangan kekuatan dalam memenuhi kriteria perilaku *cyberbullying*. Perilaku umum seperti *cyberteasing* atau *cyberjoking* yang tidak memerlukan aspek pengulangan, ketidakseimbangan kekuatan atau kesengajaan untuk menyakiti dilabelkan sebagai tindakan agresif di dunia maya (*cyber*). Aspek kesengajaan yang hilang menjadikan perilaku tidak dianggap agresif. Hal tersebut dikarenakan perilaku yang dilakukan untuk menyakiti tidak menimbulkan bahaya bagi orang lain. Perilaku dianggap agresif apabila perilaku yang ditujukan kepada korban menghasilkan konsekuensi negatif yang kemudian membuat korban termotivasi untuk menghindarinya.

Berdasarkan pendapat tokoh di atas maka dapat disimpulkan bahwa aspek *cyberbullying* yaitu *Masquerading, Harassment, Pseudonyms, Denigration, Outing* dan *Trickery, Cyberstalking, Flaming, Impersonation, Repetition* (pengulangan), *Power Imbalance* (ketidakseimbangan kekuatan), *Intention* (kesengajaan) dan *Aggression* (agresi).

5. Ciri-ciri Perilaku *Cyberbullying*

Menurut Safaria dkk, (2016) ada 4 karakteristik *cyberbullying* antara lain :

- a. Perilaku *cyberbullying* yang dilakukan berulang-ulang.

Cyberbullying biasanya tidak hanya terjadi satu kali, tapi dilakukan berulang kali, kecuali jika itu adalah ancaman pembunuhan atau ancaman serius terhadap hidup seseorang.

b. Menyiksa secara psikologis.

Cyberbullying menimbulkan penyiksaan secara psikologis bagi korbannya. Korban biasanya mendapat perlakuan seperti difitnah/digosipkan, penyebaran foto dan video korban dengan tujuan mempermalukan korban.

c. *Cyberbullying* dilakukan dengan tujuan.

Cyberbullying dilakukan karena pelaku memiliki tujuan, seperti untuk mempermalukan korban, balas dendam, mengatasi stress dari konflik yang sedang terjadi, dan hanya untuk bersenang-senang.

d. Terjadi di dunia maya.

Cyberbullying dilakukan dengan menggunakan sarana teknologi informasi, seperti jejaring sosial dan pesan teks.

Karakteristik untuk pelaku *cyberbullying* adalah dengan menghina dan mengejek pada saat korbannya mengunggah foto atau mengunggah status. Wiryada dkk (2017) menyatakan bahwa karakteristik para pelaku *cyberbullying* adalah memiliki tingkat empati yang rendah (Doane dkk, 2014), agresif secara verbal (Roberto dkk, 2014), dan cenderung memiliki tingkat psikotik yang tinggi (Ozden dkk, 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh di atas maka dapat disimpulkan bahwa ciri dari *cyberbullying* yaitu dilakukan secara berulang-ulang, menyiksa secara psikologis kepada korban, *cyberbullying* dilakukan karena ada tujuan, menunjukkan sedikit rasa empati kepada korban *bully*, melakukan *bullying* di media sosial dan cenderung memiliki tingkat psikotik yang tinggi.

6. Elemen-elemen *Cyberbullying*

Menurut Pratiwi (dalam Satalina, 2014) pada umumnya terdapat tiga elemen baik dalam setiap praktek *bullying* dan *cyberbullying*: pelaku (*cyberbullies*), korban (*victims*) dan saksi peristiwa (*bystander*).

a. Pelaku (*cyberbullies*)

Menurut Kowalski dkk (2008) karakteristik remaja yang menjadi pelaku *cyberbullying* adalah memiliki kepribadian yang dominan dan dengan mudah menyukai atau melakukan kekerasan. Cenderung lebih cepat tempramental, impulsif dan mudah frustrasi dengan keadaan yang sedang dialaminya. Lebih sering melakukan kekerasan terhadap orang lain dan sikap agresif kepada orang dewasa dibandingkan dengan anak lainnya. Sulit dalam menaati peraturan. Terlihat kuat dan menunjukkan rendahnya rasa empati pada orang yang dia *bully*. Pandai memanipulasi dan berkelit pada situasi sulit yang dihadapi. Sering terlibat dalam agresi proaktif, agresi yang disengaja untuk tujuan tertentu dan agresi reaktif, reaksi defensif ketika diprovokasi.

b. Korban (*victims*)

Seorang remaja yang biasanya menjadi target *cyberbullying* biasanya mereka yang berbeda dalam pendidikan, ras, berat badan, cacat, agama dan mereka yang cenderung sensitif, pasif, dianggap lemah dan biasanya mereka yang jarang bergaul atau keluar rumah (Kowalski dkk, 2008). *National School Climate Center* menyatakan bahwa karakteristik remaja yang menjadi target atau korban *cyberbullying* adalah sensitif, menarik diri dari lingkungan sosial, pasif, mengalami masalah dengan kesehatan mental, sering membiarkan orang lain mengendalikan dirinya, dan cenderung depresi (Marden, 2010)

c. Saksi Peristiwa/Penonton (*bystander*)

Saksi peristiwa/penonton adalah seseorang yang menyaksikan penyerangan perilaku *bully* pada korbannya. Saksi peristiwa dapat dengan bergabung dalam web dan meninggalkan komentar yang menyakitkan, atau tanpa melakukan apapun kecuali mengamati perilaku *bullying* (Marden, 2010). Sedangkan Willard (2007) menyatakan bahwa *bystander* terbagi menjadi dua, yaitu:

1. *Harmful Bystander*, pengamat yang mendukung peristiwa *bullying* atau terus mengamati kejadian tersebut dan tidak memberi bantuan apapun kepada korban.
2. *Helpful Bystander*, pengamat yang berusaha menghentikan *bullying* dengan cara memberikan dukungan kepada korban atau memberi tahu orang yang lebih mempunyai otoritas.

Berdasarkan pendapat tokoh di atas maka dapat disimpulkan bahwa elemen dari perilaku *cyberbullying* yaitu pelaku (*cyberbullies*) dengan ciri menyukai hal

kekerasan serta tempramental, korban (*victims*) dengan ciri lebih mudah sensitif dan sering sekali dianggap lemah, dan penonton (*bystander*) dengan ciri menyaksikan pelaku melakukan *cyberbullying* kepada korbannya.

7. Dampak Perilaku *Cyberbullying*

Pelaku kemungkinan mengalami implikasi jangka panjang antara lain peningkatan sikap antisosial, kekerasan atau perilaku kriminal pada masa dewasa (Notar dkk, 2013). Pinchot dkk (2013) menemukan fakta-fakta bahwa perilaku *cyberbullying* dapat berlanjut menjadi masalah ketika siswa memasuki universitas walaupun insiden *cyberbullying* selama ini terjadi pada tahun-tahun sekolah menengah. Remaja yang terus-menerus melakukan *cyberbullying* dapat mengalami penurunan kualitas hubungan dengan teman sebaya. Remaja *pelaku cyberbullying* akan kehilangan dukungan dari teman-teman sebaya yang kemudian berdampak pada kesejahteraan psikologis (Price dkk, 2010).

Selain berdampak bagi pelaku *cyberbullying* juga berdampak untuk korban seperti individu kehilangan privasinya, hal ini dikarenakan *cyberbullying* yang diterima dapat disaksikan oleh publik dari berbagai kalangan atau teman-teman yang mengetahui hal tersebut, individu merasa tidak bebas dalam bermedia sosial atau berinteraksi di dunia maya. Individu juga kehilangan kepercayaan pada orang lain seiring dengan adanya privasi yang hilang, hal tersebut yang mengakibatkan individu menutup dirinya (Wangid, 2016). Sejumlah besar *cyberbullying* dapat membuat

korban mendapatkan konsekuensi berbahaya seperti gejala psikosomatik, perilaku anti sosial bahkan hingga bunuh diri (Chen dkk, 2016).

Berdasarkan pendapat dari beberapa tokoh di atas maka dapat disimpulkan bahwa dampak dari perilaku *cyberbullying* itu dapat merusak hubungan antar teman sebaya, *cyberbullying* juga akan dapat menimbulkan kekerasan atau perilaku kriminal pada masa dewasa. Selain itu *cyberbullying* berdampak bagi korban seperti kehilangan privasi, rentan dalam gejala psikosomatik dan antisosial.

C. INTERNET ADDICTION

1. Pengertian *Internet Addiction*

Kecanduan internet terdiri atas dua kata yaitu internet dan *addiction* (kecanduan). Internet merupakan sebuah jaringan global yang menyediakan berbagai fasilitas informasi dan komunikasi, yang terdiri dari jaringan interkoneksi menggunakan protokol komunikasi (Oxford Dictionaries, 2010). Menurut Nurfajri (dalam Nurmandia, 2013) menjelaskan bahwa kecanduan internet adalah suatu gangguan psikofisiologis yang meliputi *tolerance* (penggunaan dalam jumlah yang sama akan menimbulkan respon minimal jumlah harus ditambah agar dapat membangkitkan kesenangan dalam jumlah yang sama), *whithdrawal symptoms* (khususnya menimbulkan tremor, kecemasan, dan perubahan mood), gangguan afeksi (depresi, sulit menyesuaikan diri), dan terganggunya kehidupan sosial (menurun atau hilang sama sekali, baik dari segi kualitas maupun kuantitas). Isu lain yang

berdampak pada penggunaan internet adalah frekuensi dan durasi penggunaan internet semakin lama dan intens.

Young (2010) menyebutkan bahwa adiksi internet didefinisikan sebagai ketidakmampuan individu untuk mengontrol penggunaan internet, menghasilkan masalah berat dan ketidaklengkapan kerja otak atau mental fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Kecanduan internet merupakan sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*.

Ningtyas (2012) *Internet Addiction* adalah pemakaian internet secara berlebihan yang ditandai dengan gejala-gejala klinis kecanduan, seperti keasyikan dengan objek candu, pemakaian yang lebih sering terhadap objek candu, tidak mempedulikan dampak fisik maupun psikologis pemakaian dan sebagainya. *Internet Addiction Disorder* (IAD) atau gangguan kecanduan internet meliputi segala macam hal yang berhubungan dengan internet seperti jejaring sosial, *email*, pornografi, judi *online*, *game online*, *chatting* dan lain-lain.

Kecanduan internet merupakan salah satu bentuk dari kecanduan perilaku (*behavioral addiction*) yang ditandai oleh keinginan yang kuat untuk mengakses internet, menghabiskan banyak waktu menggunakan internet untuk kepuasan, ketidakmampuan mengontrol keinginan menggunakan internet, mengalami masalah mood seperti depresi, perasaan terganggu, dan tidak tahan ketika berhenti di tengah menggunakan internet, dan menghabiskan lebih banyak waktu dari yang direncanakan semula untuk menggunakan internet (Cash dkk, 2012).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *internet* atau *Internet Addiction* adalah sebuah gangguan yang ditunjukkan dengan penggunaan internet secara terus menerus secara berlebihan yang mengakibatkan timbulnya tanda-tanda atau simptom gangguan kognitif dan perilaku.

2. Jenis Kecanduan internet (*Internet Addiction*)

Young dkk (dalam Watson, 2005) menyatakan ada beberapa jenis *internet addiction* yaitu:

- a. *Cybersexual addiction*, yaitu individu yang mengalami kecanduan cybersex atau pornografi melalui internet ditandai dengan ketergantungan melihat, *download*, dan berlangganan pornografi secara *online* atau individu dewasa yang terlibat dalam chat-rooms dengan fantasi seks dewasa.
- b. *Cyber-relational addiction*, yaitu individu yang mengalami kecanduan terhadap chat rooms, IM, atau situs hubungan pertemanan yang menimbulkan ketergantungan yang berlebihan terhadap hubungan *online*. Teman *online* menjadi lebih penting bagi individu dalam kehidupannya nyatanya termasuk keluarga dan teman-teman lain. Dalam banyak kasus, ini akan menimbulkan ketidakharmonisan rumah tangga dan gangguan dalam perkawinan.
- c. *Net compulsion*, yaitu kecanduan pada permainan *online*, perjudian *online*, dan berbelanja secara *online* yang berlangsung dengan cepat dapat menimbulkan masalah mental baru pada zaman internet ini. Melalui akses cepat ke casino virtual, permainan interaktif, dan *e-Bay* (situs jual beli *online*) para pecandu

kehilangan sejumlah uang dan terkadang menyebabkan gangguan pada pekerjaannya atau hubungan dengan orang terdekat.

- d. *Information overload*, yaitu mengacu pada web surfing atau mencari data dari internet. Delapan puluh empat persen pengguna internet melakukan pencarian di *google, yahoo, MNS, AOL*. Rata-rata waktu yang digunakan untuk melakukan pencarian informasi tersebut selam 40 menit. Seluruh individu dapat mengakses jutaan halaman internet, cukup banyak yang melakukan browsing berlebihan.
- e. *Online Gaming addiction*, yaitu mengacu pada kecanduan bermain game computer dengan pemain game lainnya yang dihubungkan melalui Internet. Game on-line telah menjadi sebuah industri yang besar. Pemain dapat berpartisipasi dalam petualangan, role playing, olah raga, skill, dan game of chance. Kemajuan teknologi memafasilitasi para pemain untuk berkompetisi dengan lawan atau pemain game dari seluruh penjuru dunia.

Selain itu tokoh lain menyebutkan dua jenis kecanduan internet, yaitu kecanduan internet spesifik (*specific pathological internet use*) untuk menggambarkan seseorang yang kecanduan hanya pada satu macam fasilitas yang ditawarkan oleh internet, dan kecanduan internet umum (*generalized pathological internet use*) untuk menggambarkan seseorang yang kecanduan semua fasilitas yang ditawarkan oleh internet secara keseluruhan (Davis, 2001).

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa jenis dari *internet addiction* ialah *cybersexual addiction, cyber-relationship addiction, net compulsion, information overload, computer addiction, specific pathological internet*

use yang artinya hanya kecanduan didalam satu macam fasilitas atau aplikasi dari internet dan *generalized pathological internet use* yang artinya kecanduan didalam fasilitas atau aplikasi dari internet secara keseluruhan.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Internet Addiction*

Montag dkk (2015) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi terjadinya *Internet Addiction*.

a. Faktor Sosial

Kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal atau individu yang mengalami permasalahan sosial dapat menyebabkan penggunaan internet yang berlebihan. Hal tersebut disebabkan individu merasa kesulitan dalam melakukan komunikasi dalam situasi *face to face*, sehingga individu akan lebih memilih menggunakan internet untuk melakukan komunikasi karena dianggap lebih aman dan lebih mudah daripada dilakukan secara tatap muka. Rendahnya kemampuan komunikasi dapat juga menyebabkan rendahnya harga diri.

b. Faktor Psikologis

Kecanduan internet dapat disebabkan karena individu mengalami permasalahan psikologis seperti depresi, kecemasan, *obsesive compulsive disorder* (OCD), penyalahgunaan obat-obat terlarang dan beberapa sindroma yang berkaitan dengan gangguan psikologis. Gangguan tersebut memicu individu

untuk melarikan diri dari masalah, menerima hiburan menjadi rasa senang dari penggunaan internet.

c. Faktor Biologis

Penelitian yang dilakukan oleh Montag & Reuter (2015) dengan menggunakan *functional magnetic resonance image* (fMRI) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan fungsi otak antara individu yang mengalami kecanduan internet dengan yang tidak. Individu yang mengalami kecanduan internet menunjukkan bahwa dalam memproses informasi jauh lebih lambat, kesulitan dalam mengontrol dirinya dan memiliki kecenderungan kepribadian depresif.

Tangney dkk (2004) rendahnya *self control* menjadi salah satu factor penyebab terjadinya kecanduan internet dengan *secure attachment*, penyesuaian diri yang baik dan keadaan positif yang lain sedangkan *self control* negatif seringkali berhubungan dengan peningkatan dan keluhan gejala psikopatologis, peningkatan terhadap gangguan penyalahgunaan obat-obatan, makanan, alkohol dan sebagainya. Selain itu kecanduan internet juga dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu faktor demografis seperti sosial ekonomi dan jenis kelamin serta faktor psikologis misalnya kepribadian, *self-esteem*, *self-regulation* dan termasuk *self-control* (Billieux dkk, 2012). Faktor lain yang menyebabkan kecanduan internet adalah anggapan individu yang menilai bahwa internet adalah bentuk dari realitas lain sehingga menganggap bahwa internet merupakan cara tepat untuk pengalihan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata (Widyanto dan Mc murrans, 2004).

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi *internet addiction* adalah faktor sosial, psikologis, biologis, *secure attachment*, faktor demografis, dan anggapan individu bahwa internet bisa menyelesaikan masalah di kehidupan nyata.

4. Aspek Kecanduan Internet

Young dkk (2010) telah mencantumkan enam dimensi untuk menentukan apakah individu sudah digolongkan sebagai pecandu internet. Dimensi tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Saliency* (Keasyikan)

Hal ini terjadi ketika penggunaan internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu, mendominasi pikiran individu, perasaan merasa sangat butuh, dan perilaku.

b. *Mood modification* (Perubahan suasana hati)

Keterlibatan yang tinggi saat menggunakan internet. Dimana terdapat perasaan senang dan tenang (seperti menghilangkan stress) saat perilaku kecanduan itu muncul. Pengalaman subjektif sebagai akibat sebuah kegiatan yang dijadikan sebagai strategi *coping*.

c. *Tolerance* (Toleransi)

Ini mengacu pada kebutuhan untuk meningkatkan jumlah waktu dalam menggunakan internet untuk kepuasan dan secara signifikan mengurangi pengaruh dari penggunaan jumlah waktu yang sama pada penggunaan internet.

d. *Withdrawal symptoms* (Gejala penarikan diri)

Gejala penarikan diri berkembang dalam beberapa hari selama satu bulan setelah pengurangan atau penghentian penggunaan internet dan mungkin hal ini menyebabkan distres atau gangguan sosial, personal atau pekerjaan.

e. *Conflict* (Konflik)

Hal ini mengarah pada konflik yang terjadi antara pengguna internet dengan lingkungan sekitarnya (konflik interpersonal), konflik dalam tugas lainnya (pekerjaan, tugas, kehidupan sosial, hobi) atau konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri (konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol) yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.

f. *Relapse* (Kambuh)

Hal ini terjadi ketika individu kembali bermain internet, saat individu tersebut belum sembuh dari perilaku kecanduannya. Kekambuhan merupakan kecenderungan berulang pola sebelumnya, kekambuhan yang terjadi setelah kegiatan telah diobati bertahun-tahun.

Selain itu, menurut Young (2009) aspek kecanduan internet adalah

- a. Merasa asik dengan internet
- b. Memerlukan waktu untuk mencapai kepuasan, merasa kurang dengan waktu yang digunakan untuk membuka internet.
- c. Tidak mampu mengurangi penggunaan internet, terkadang menggunakan lebih lama.
- d. Berulang kali melakukan upaya untuk menghentikan, mengontrol, mengurangi, merasa gagal dan merasa gelisah, murung, depresi dan marah saat berusaha menghentikan.
- e. Merasa gelisah saat mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.
- f. Waktu yang digunakan membuka internet semakin meningkat.
- g. Kehilangan hal-hal yang berharga dan menyenangkan.
- h. Menjadikan internet sebagai pelarian dari masalah, melepaskan suasana hati dan kesepian.

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek dari kecanduan internet atau *internet addiction* ialah *salience* (keasyikan) , *mood modification* (perubahan suasana hati), *tolerance* (toleransi) , *withdrawal symptom*(gejala penarikan diri), *conflict* (konflik), dan *relapse* (kambuh).

5. Ciri-ciri Kecanduan Internet (*Internet Addiction*)

Menurut Jorgenson dkk dan Kuss dkk (dalam Rahmawati, 2018) ciri individu yang kecanduan internet memiliki yaitu temperamen, respon otak dan faktor kekambuhan pada individu yang mengalami *internet addiction*. Individu yang telah mengalami kecanduan internet akan memperlihatkan suasana hati yang tidak nyaman dan merasa hampa ketika *offline*.

Ahli-ahli psikologi yang lain Suler (dalam Widiana dkk, 2004) menyatakan tanda-tanda kecanduan internet ialah perubahan gaya hidup yang drastis untuk menghabiskan waktu dalam internet yang lebih banyak, penuh aktivitas fisik secara umum, sikap mengabaikan kesehatan sebagai akibat aktivitas internet, menghindari hidup yang penting untuk menghabiskan waktu yang lebih banyak dalam internet, kurang tidur atau mengubah pola tidur untuk menghabiskan waktu dalam internet yang lebih banyak, penurunan sosialisasi yang mengakibatkan kehilangan banyak teman, mengabaikan keluarga dan teman, memperpanjang waktu yang tidak digunakan untuk internet, mengidamkan waktu yang lebih pada komputer, mengabaikan pekerjaan dan kewajiban personal (Suler dalam Widiana dkk, 2004).

Selain itu, Young (dalam Widiana dkk, 2004) menyatakan bahwa ada beberapa ciri-ciri seseorang dikatakan kecanduan internet atau *internet addiction* yaitu:

- a. Perhatian tertuju pada internet (memikirkan aktivitas *online* sebelumnya atau berharap segera *online*).

- b. Ingin menggunakan internet dalam jumlah waktu yang semakin meningkat untuk mendapatkan kepuasan.
- c. Tidak dapat mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet.
- d. Merasa gelisah, murung, tertekan atau lekas marah ketika mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.
- e. *Online* lebih lama dari waktu yang diharapkan.
- f. Mempertaruhkan atau berani mengambil risiko kehilangan hubungan dengan signifikan (orang terdekat, orang tua), pekerjaan, pendidikan, kesempatan berkarir karena internet.
- g. Berbohong terhadap anggota keluarga, terapis atau yang lainnya untuk menyembunyikan tingkat hubungan dengan internet.
- h. Menggunakan internet sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau menghilangkan *dysphoric* mood (perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, cemas, depresi).

Berdasarkan beberapa ciri yang telah diungkapkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa ciri *Internet Addiction* seperti selalu memikirkan tentang berinternet, lebih banyak menggunakan internet, gelisah ketika tidak menggunakan internet, mengabaikan keluarga dan teman serta tidak dapat mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet.

6. Durasi Kecanduan Internet

Durasi penggunaan internet terbagi menjadi dua macam, yaitu penggunaan internet yang sehat, rata-rata penggunanya mengakses internet sebanyak 8 jam perminggu. Sedangkan mereka yang dianggap bermasalah adalah pengguna yang menghabiskan waktu untuk berinternet selama 38,5 jam perminggu (Young & Rogers, 1998).

The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of Technology (dalam Pramiyanti dkk, 2014) menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan pemanfaatan intensitas internet:

- a. *Heavy users* adalah pengguna internet yang menghabiskan waktu lebih dari 40 jam per bulan. Jenis pengguna internet ini adalah salah satu ciri-ciri pengguna internet yang *addicted*.
- b. *Medium users* adalah pengguna internet yang menghabiskan waktu antara 10 sampai 40 jam per bulan.
- c. *Light users* adalah pengguna internet yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam per bulan.

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan internet yang bermasalah atau yang berlebihan selama 38,5 jam perminggu dan tergolong heavy user yaitu pengguna internet yang menghabiskan waktu lebih dari 40 jam per bulan.

7. Dampak Kecanduan Internet (*Internet Addiction*)

Menurut Hakim (2017) menyatakan bahwa dampak adiksi internet yang dapat mengakibatkan efek samping yang cukup besar pada kehidupan remaja, seperti gangguan tidur, kecemasan, depresi, penurunan fisik dan kesehatan mental, hubungan interpersonal, dan penurunan kinerja. Alasan remaja yang mengalami adiksi internet dikarenakan ia tidak memperoleh kepuasan diri ketika melakukan hubungan sosial secara langsung atau *face to face* maka dari itu individu tersebut harus tergantung pada komunikasi *online* untuk memenuhi kebutuhannya dalam berinteraksi sosial. Ketika *online*, individu merasa bergairah, senang, bebas, serta merasa dibutuhkan dan didukung, sebaliknya ketika *offline* individu merasa kesepian, cemas, tidak terpuaskan, bahkan frustrasi. Di dalam DSM-5 (2013) dijelaskan bahwa kecenderungan kecanduan internet berkaitan dengan berbagai macam dampak negatif, antara lain merusak hubungan dalam kehidupan nyata, mengganggu aktivitas masa lalu, tidur, pekerjaan, pendidikan, sosialisasi, dan hubungan.

Selain itu Suler dan Sariroh (dalam Putri, 2018) merangkum beberapa dampak negatif dari penggunaan internet yang berlebihan yaitu:

- a. Lebih mementingkan diri sendiri.
- b. Malas melakukan kegiatan dan kewajiban.
- c. Kurangnya sopan santun dan malas melakukan komunikasi di dunia nyata.
- d. Perubahan gaya hidup karena menghabiskan sebagian besar waktunya untuk internet.
- e. Pola dan jadwal istirahat berkurang dan berdampak pada kesehatan.

- f. Mengabaikan keluarga, teman dan lingkungan sehingga terjadi ketidakpekaan sehingga menurunnya keterampilan sosialisasi.

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa dampak dari kecanduan internet atau *internet addiction* yaitu sangat berdampak pada kesehatan diri sendiri, merusak hubungan dalam kehidupan nyata, mengganggu aktivitas, pekerjaan, pendidikan, sosialisasi, dan hubungan dan malas melakukan kegiatan dan kewajiban.

D. Hubungan *Internet Addiction* dengan *Cyberbullying* pada Anggota Komunitas

Nurfajri (dalam Nurmandia, 2013) menjelaskan bahwa kecanduan internet adalah suatu gangguan psikofisiologis yang meliputi *tolerance* (penggunaan dalam jumlah yang sama akan menimbulkan respon minimal jumlah harus ditambah agar dapat membangkitkan kesenangan dalam jumlah yang sama), *whithdrawal symptoms* (khususnya menimbulkan tremor, kecemasan, dan perubahan mood), gangguan afeksi (depresi, sulit menyesuaikan diri), dan terganggunya kehidupan sosial (menurun atau hilang sama sekali, baik dari segi kualitas maupun kuantitas). Isu lain yang berdampak pada penggunaan internet adalah frekuensi dan durasi penggunaan internet semakin lama dan intens.

Salah satu dampak dari *internet addiction* yaitu perilaku *cyberbullying* pada kalangan komunitas, sebab remaja yang menjadi anggota komunitas *gamers* cenderung lebih mudah terpengaruh oleh situasi didalam internet khususnya media

sosial, seperti ketika mendapatkan informasi dan komentar yang negatif dan cenderung melakukan hal yang sama yaitu mengirimkan sesuatu yang negatif juga, seperti misalnya kata-kata kotor, kata-kata penghinaan atau bahkan pelecehan dan lain sebagainya. Hal ini sejalan dengan pendapat Barak (Sartana, 2017) yang menyatakan bahwa remaja yang mengalami kecanduan internet rentan untuk menjadi pelaku atau korban perundungan maya atau *cyberbullying*.

Perilaku *cyberbullying* merupakan kekerasan yang terjadi di dunia maya. Ada beberapa faktor munculnya perilaku *cyberbullying* salah satunya pengaruh lingkungan sekitarnya, baik di dunia nyata ataupun di dunia maya. Cortazar dkk & Jorgnson dkk (dalam Rahmawati, 2018) menyatakan bahwa Interaksi dengan internet secara berlebih lama kelamaan akan memengaruhi kesehatan mental dan fisik, merusak hubungan pertemanan, mengganggu pekerjaan, dan mengarah pada isu-isu.

Berdasarkan penelitian Sartana (2017) mengenai perundungan maya (*Cyberbullying*) pada remaja awal yang didapatkan hasil kuisioner yang dibagikan kepada 353 remaja awal (laki-laki 157 orang; perempuan 196 orang). Adapun rentang usia responden adalah antara 12 hingga 15 tahun atau masih duduk di kelas dua Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Padang didapatkan banyak terjadi dikalangan remaja. Ditinjau dari lama waktu menggunakan internet, remaja terlihat menggunakan internet antara satu hingga dua jam. Sebagian besar 117 responden (33%) menggunakan waktu online selama satu jam, 104 responden (29%) online selama 2 jam, 43 responden (12%) online selama 3 jam, 32 responden (9%) online selama 4 jam, sedangkan 23 responden (7%) online selama 5 jam. Sementara itu, 33

responden (9%) tidak memberikan jawaban. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jumlah korban perundungan maya di kalangan remaja awal hampir mencapai separuh dari responden, yaitu 172 responden (49%). Itu artinya, hampir satu dari dua responden pernah menjadi korban perusakan maya.

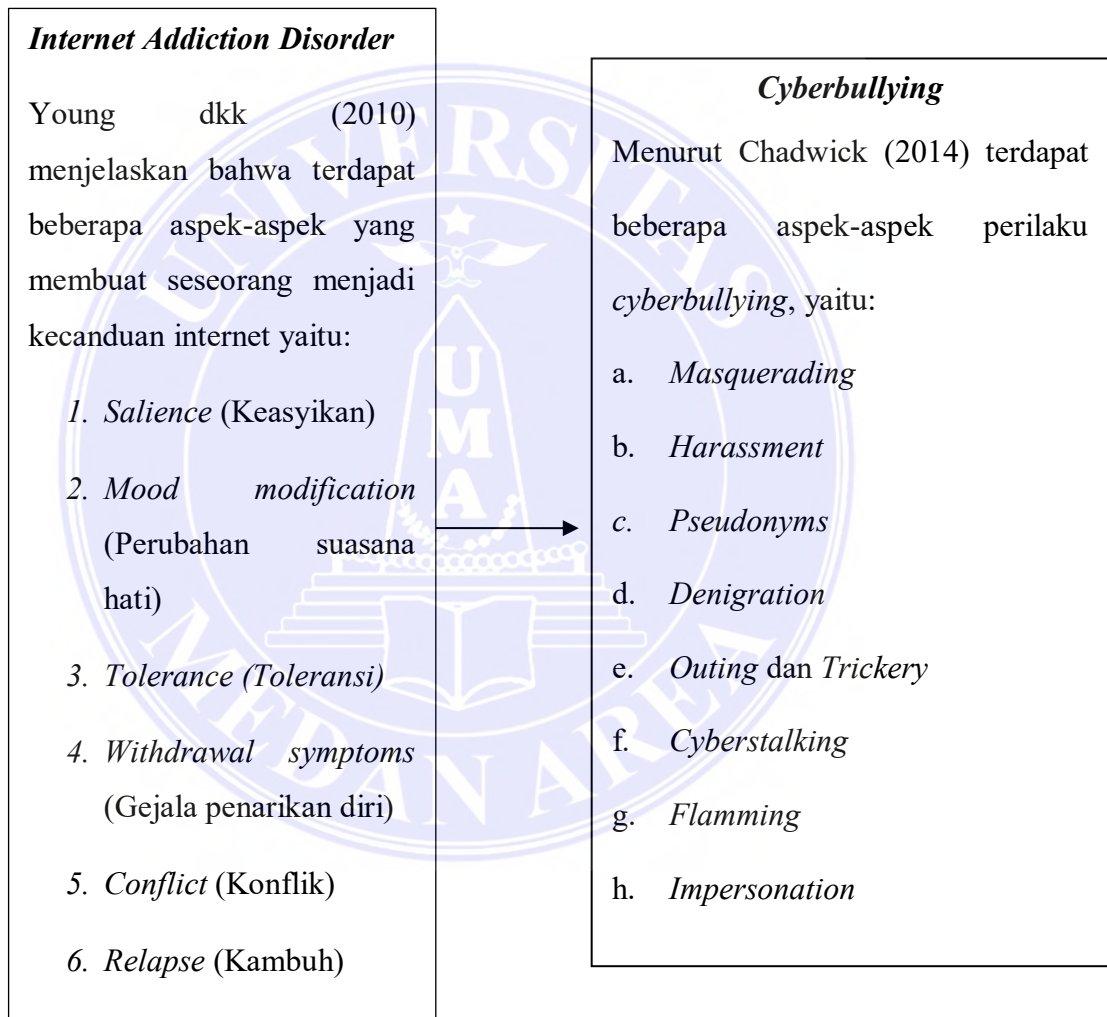
Dari jumlah korban tersebut, bila dirinci lebih jauh, terlihat bahwa jumlah remaja perempuan yang menjadi korban perundungan lebih banyak daripada laki-laki. Jumlah mereka adalah 99 responden (58%), sedangkan korban yang berjenis kelamin laki-laki hanya 73 orang (44%). Sementara itu, responden yang menjadi pelaku perundungan maya jumlahnya lebih sedikit, yaitu hanya 76 responden (21%).

Berbeda dengan korban, pada pelaku, jumlah pelaku berjenis kelamin laki-laki lebih banyak dibanding yang berjenis kelamin perempuan. Dari total jumlah pelaku tersebut, jumlah responden laki-laki ada 46 responden (61%), sementara perempuan hanya 30 responden (39%). Menurut pelaku, media sosial online yang paling banyak mereka gunakan untuk merundung korban adalah Facebook (58%), SMS dan Instagram (13%), WA dan Twitter (6%), dan Line (4%). Hasil yang relatif sama juga dikemukakan oleh korban. Ada 95 responden (55%) dirundung melalui Facebook, 31 responden (18%) dirundung melalui SMS, 30 responden (17%) dirundung melalui Instagram, 8 responden (5%) dirundung melalui Line, dan 5 orang (3%) dirundung orang melalui email.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan *kecanduan internet (Internet Addiction)* akan mengakibatkan munculnya perilaku *cyberbullying*. Untuk

itu, peneliti ingin melakukan penelitian tentang hubungan kecanduan *Internet Addiction Disorder (IAD)* dengan perilaku *cyberbullying*.

E. Kerangka Konseptual



F. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan positif antara *internet addiction* dengan *cyberbullying* pada anggota komunitas. Diasumsikan bahwa semakin tinggi *internet addiction* maka semakin tinggi *cyberbullying* dan sebaliknya semakin rendah *internet addiction* maka semakin rendah *cyberbullying*.



BAB III

METODE PENELITIAN

Salah satu unsur yang paling penting dalam suatu penelitian adalah metode yang akan digunakan. Dalam bab ini akan diuraikan pokok-pokok bahasan sebagai berikut: Tipe Penelitian, Identifikasi Variabel Penelitian, Definisi Operasional Penelitian, Subjek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data.

A. Tipe Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan aspek pengukuran, penghitungan, rumus, dan kepastian dalam proses pengerjaannya (Musianto, 2002). Tipe penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional yakni penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel-variabel lain (Hamdi & Bahruddin, 2014). Tipe penelitian tersebut dirasa cocok karena peneliti ingin melihat hubungan *internet addiction* dengan *cyberbullying*.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, korelasi digunakan untuk melihat adanya hubungan kecanduan internet atau *internet addiction* dengan *cyberbullying* pada remaja. Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (X) : *Internet Addiction*
2. Variabel terikat (Y) : *Cyberbullying*

C. Definisi Operasional

1. Variabel Bebas

Kecanduan *internet* atau *Internet Addiction* adalah sebuah gangguan sebuah gangguan yang ditunjukkan dengan penggunaan internet secara terus menerus secara berlebihan yang mengakibatkan timbulnya tanda-tanda atau simptom gangguan kognitif dan perilaku seperti *salience* (keasyikan) , *mood modification* (perubahan suasana hati), *tolerance* (toleransi) , *withdrawal symptom*(gejala penarikan diri), *conflict* (konflik), dan *relapse* (kambuh)

2. Variabel Terikat

Cyberbullying adalah kekerasan atau perilaku agresif yang terjadi di dunia maya seperti penghinaan, pelecehan, pencemaran nama baik dan menyebarkan informasi pribadi ke orang lain yang dilakukan secara berulang pada seseorang yang tidak mampu bertahan.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh jumlah subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2016) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah

seluruh anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* Universitas Medan Area yang berjumlah 100 orang.

2. Teknik Sampel

Dalam pengambilan sampel teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah pengambilan sampel sesuai dengan kriteria yang dikehendaki peneliti. Menurut Sugiyono (2016) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini dipilih agar peneliti mendapatkan sampel sesuai dengan karakteristik subjek yang diinginkan yakni yang kecanduan internet. Dalam penelitian ini jumlah sample yang digunakan adalah seluruh anggota komunitas *Mobile Legend Bang-Bang* (MLBB) Universitas Medan Area.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang akan diteliti. Data merupakan faktor penting karena dengan adanya data dapat ditarik kesimpulan untuk mengetahui hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan dapat ditarik kesimpulan dengan mudah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data adalah dengan menggunakan skala psikologi. Model skala yang tepat digunakan dalam penelitian ini adalah dengan skala sikap model Likert.

1. Alat Ukur Penelitian

a. Alat Ukur Variabel *Internet Addiction*

Data *internet addiction* diperoleh dengan metode skala psikologi. Skala *internet addiction* ini disusun berdasarkan teori Young. Mengacu pada skala model Likert, skala tersebut memiliki enam alternatif jawaban yaitu tidak pernah, jarang, kadang-kadang, dan sering. Skala *internet addiction* disusun berdasarkan *salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms* dan *conflict*. Dalam skala Likert, item diberi nilai tidak pernah (1), jarang (2), kadang-kadang (3), sering (4) dan selalu (5), sedangkan untuk item *unfavorable* diberi nilai 1 (selalu), 2 (sering), 3 (kadang-kadang), 4 (jarang) dan 5 (tidak pernah).

b. Alat Ukur Variabel *Cyberbullying*

Data *cyberbullying* diperoleh dengan metode skala psikologi. Skala *cyberbullying* ini disusun berdasarkan teori Chadwick (2014). Mengacu pada skala model Likert, skala tersebut memiliki lima alternatif jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah. Skala *cyberbullying* disusun berdasarkan *masquerading, harassment, pseudonyms, denigration, outing* dan *trickery, cyberstalking, flaming, impersonation*. Dalam skala Likert, item *favourable* diberi nilai selalu (5), sering (4), kadang-kadang (3), jarang (2) dan tidak pernah (1), sedangkan untuk item *unfavorable* diberi nilai 1 (selalu), 2 (sering), 3 (kadang-kadang), 4 (jarang) dan 5 (tidak pernah).

Setelah dilakukan identifikasi alat ukur, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan *Blue Print* akan memberikan gambaran mengenai isi skala dan menjadi acuan serta pedoman bagi peneliti untuk tetap berada dalam lingkup ukur yang benar.

F. Validitas dan Reliabilitas

Suatu alat ukur diharapkan dapat memberikan informasi sesuai yang diinginkan. Oleh karena itu, harus memenuhi persyaratan tertentu, terutama syarat validitas dan realibilitas alat ukur. Alasannya adalah kualitas alat ukur tersebut akan sangat menentukan baik tidaknya suatu penelitian. Dengan demikian, suatu alat ukur sebelum digunakan dalam suatu penelitian, haruslah memiliki syarat validitas dan reliabilitas sehingga alat ukur tersebut tidak menyesatkan hasil pengukuran dari kesimpulan yang dicapai.

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2010).

Teknik yang digunakan untuk menguji validitas dan alat ukur adalah teknik korelasi *Product Moment* dari *Pearson*, yakni dengan mendeklamasikan antara skor

yang diperoleh pada masing-masing aitem korelasi antara skor aitem dengan skor total ialah nilai yang diperoleh dari hasil penjumlahan semua skor aitem korelasi antara skor aitem dengan skor total haruslah signifikan berdasarkan ukuran statistik tertentu, maka derajat korelasi dapat dicari dengan menggunakan koefisien dari pearson dengan menggunakan dengan rumus sebagai berikut:

$r_{xy} =$

$$\frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{N}}{\left\{ \sqrt{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}} \right\} \left\{ \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N} \right\}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel x (skor subjek setiap aitem)
dengan variabel y (total skor dari seluruh aitem)

$\sum xy$: jumlah dari hasil perkalian antara V_x dan V_y

$\sum x$: jumlah skor keseluruhan subjek setiap item

$\sum y$: jumlah skor keseluruhan item pada subjek

$\sum x^2$: jumlah kuadrat skor

$\sum y^2$: jumlah skor kuadrat Y

N: Jumlah Subjek

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpul data karena instrument ini

sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama. Reliabilitas artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Arikunto, 2010).

Analisis reliabilitas skala *Internet Addiction* dan *Cyberbullying* dapat dipakai metode *Alpha Cronbach's* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] - \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma$: Jumlah varian butir

σ_1^2 : Varian total

G. Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji korelasi *Product Moment Pearson* melalui SPSS versi 22.0 for Windows. Alasan penelitian menggunakan uji ini untuk menguji hipotesis hubungan/korelasi antara satu variabel independen dengan satu dependen (Sugiyono, 2003). Sebelum melakukan uji korelasi product moment Pearson terlebih dahulu penulis melalui uji normalitas dan linearitas. Adapun definisi uji normalitas, dan linearitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian untuk mengetahui apakah skor variabel yang diteliti mengikuti distribusi normal atau tidak (Hadi, 2000). Kaidah yang dipakai adalah jika $p > 0,05$ sebaran normal, sebaliknya jika $p \leq 0,01$ sebaran tidak normal. Uji normalitas menggunakan uji z dari one sample Kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi program SPSS 22.0 for windows.

b. Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu variable memiliki hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas ini digunakan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel tergantung. Uji linearitas dilakukan terhadap variabel *Internet Addiction* dengan variabel *Cyberbullying*. Untuk mengetahui kedua variabel linear atau tidak, maka digunakan uji linearitas dengan uji F. Kaidahnya dengan melihat p pada tabel linearitas, dimana jika $p \leq 0,05$ untuk linearity dan jika $p > 0,05$ untuk *deviation for linearity* maka dikatakan kedua variabel memiliki hubungan yang linear. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi program SPSS 22.0 for Windows.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dan saran-saran sehubungan dengan hasil yang diperoleh dari penelitian ini. Bagian pertama akan dijabarkan simpulan dari penelitian ini dan pada bagian berikutnya akan dikemukakan saran-saran yang dapat digunakan bagi para pihak terkait.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan metode *Product Moment*, maka hal-hal yang dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil korelasi *Pearson Product Moment* diketahui bahwa terdapat hubungan positif antara *Internet Addiction* dan perilaku *Cyberbullying* pada anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* Universitas Medan Area. Korelasi positif dan signifikan antara *Internet Addiction* dan perilaku *Cyberbullying* dapat dilihat dari nilai koefisien (r_{xy}) = 0.938 dengan $p = 0,000 < 0.05$, artinya semakin tinggi tingkat *Internet Addiction* maka semakin tinggi pula perilaku *Cyberbullying* pada anggota komunitas MLBB Universitas Medan Area.
2. Anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* Universitas Medan Area memiliki nilai rata-rata 83,64 dengan tingkat perilaku *Cyberbullying* dalam kategori tinggi dan *Internet Addiction* memiliki nilai rata-rata 68,94 dengan

tingkat perilaku *Internet Addiction* anggota yaitu masuk ke dalam kategori tinggi.

3. Hasil analisis berikut ini mengungkapkan bahwa aktivitas yang dilakukan dalam internet dan mengungkapkan bahwa platform media sosial yang disukai dikalangan anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* Universitas Medan Area.
 - a. Hasil analisis yang diperoleh anggota yang berjumlah 47 orang mengungkapkan bahwa aktivitas yang sering dilakukan oleh anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* terdapat 42 orang yang memilih *Cyber-relationship*, *Chat-room*, *Email* yakni dengan persentase 26,9%, Kemudian terdapat 2 orang yang memilih *Cybersex* yakni dengan persentase 1,3%, selanjutnya terdapat 46 orang memilih *Game Online* dengan persentase 29,5%, lalu hanya 1 orang yang memilih *Judi Online* yakni dengan persentase 0,6%, selain itu terdapat 22 orang memilih *Belanja Online* dengan persentase 14,1% dan 43 orang memilih *Mencari Informasi* dengan persentase 27,6%.
 - b. Hasil analisis yang berikut ini diperoleh anggota yang berjumlah 47 orang mengungkapkan bahwa *platform* media sosial yang disukai anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* Universitas Medan Area. Hasil analisis tersebut didapatkan bahwa pertama 45 orang yang memilih *WhatsApp* dan *Instagram* sebagai *platform* media sosial *favourite* yakni dengan persentase 20,5%, Kemudian 41 orang yang memilih *email* dengan

persentase 18,7%, lalu sebanyak 39 orang yang memilih Youtube yakni dengan persentase 18%, selanjutnya terdapat 22 orang memilih Facebook dengan persentase 10%, lalu yang memilih Line sebanyak 16 orang yakni dengan persentase 7,3%, dan yang memilih Twitter hanya 11 orang memilih yakni dengan persentase 11%.

4. Tingkat perilaku *Cyberbullying* anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* Universitas Medan Area dapat disimpulkan bahwa dari total keseluruhan anggota berjumlah 47 anggota dimana dengan perilaku *Cyberbullying* yang dikategorikan tinggi berjumlah 5 anggota dengan persentase 10,6%, kemudian terdapat 38 anggota dengan persentase 80,9% masuk ke dalam kategori sedang dan sebanyak 4 anggota dengan persentase 8,5% yang masuk ke dalam kategori ringan dalam perilaku *Cyberbullying* pada anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* Universitas Medan Area.
5. Hasil penelitian ini sejalan dengan fenomena yang terjadi di kalangan komunitas *gamers* yang kecanduan internet bahwa sangat antusias dalam menggunakan media sosial seperti *WhatsApp*, *Instagram*, *Youtube*, *Line*, *Facebook*, *Twitter*. Mereka yang kecanduan internet mengaku merasa senang, bebas, serta merasa dibutuhkan dan didukung ketika *online*, sebaliknya ketika *offline* mereka merasa kesepian, cemas, dan tidak terpuaskan. Dan terlihat banyak anggota komunitas *Mobile Legend Bang Bang* (MLBB) yang sangat mudah untuk melakukan *cyberbullying* di media sosial khususnya dalam menggunakan media sosial, mudahnya melakukan *bullying* secara verbal maka menjadikan mereka mudah juga untuk melakukan *cyberbullying*.

Hasil penelitian ini secara keseluruhan dapat dinyatakan bahwa *Internet Addiction* memiliki hubungan yang positif dan signifikansi (5%) terhadap *Cyberbullying* sebanyak 88% variabel *Internet Addiction* memberikan pengaruh kepada perilaku *Cyberbullying* pada anggota komunitas Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Universitas Medan Area, sementara selebihnya dipengaruhi oleh faktor lainnya, seperti: adanya *bullying* tradisional, karakteristik kepribadian, persepsi terhadap korban, *strain*(ketegangan psikis), interaksi orang tua dan anak, pengalihan perasaan, pembalasan dendam, membuat perasaan menjadi lebih baik, rasa bosan, perlindungan, iri hati, mendapatkan persetujuan, mencari pesona baru, dan *anonymity* (rasa malu).

B. Saran

Berdasarkan dengan kesimpulan di atas, maka berikut dapat diberikan beberapa saran diantaranya:

1. Bagi Komunitas

Masukkan kepada anggota komunitas untuk merubah kebiasaan bermain game online misalnya gunakan internet untuk membaca berita atau mengerjakan tugas. Kemudian tetap menjaga perilakunya agar tidak sampai mengalami kecanduan internet atau dikenal dengan istilah *Internet Addiction (IA)* yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Selain itu perbanyak ilmu pengetahuan mengenai dampak penggunaan internet yang berlebihan sehingga dapat membatasi diri dan menyadari mana hal yang baik dan buruk. Kecanduan internet bisa mempengaruhi perilaku yang agresif salah satu contoh adalah *Cyberbullying* atau mengintimidasi seseorang didunia maya.

2. Bagi Orang Tua

Kepada orang tua dari anggota komunitas tersebut dapat meminimalisir dari bermain game agar mereka tidak kecanduan atau setidaknya memberikan bimbingan dan pengawasan terhadap anak-anak mereka, mengalihkan perhatian anak seperti olahraga atau meminta mengikuti organisasi atau mengikuti kegiatan sosial agar lebih mendisiplinkan anak-anak dalam bermain internet, karena kecanduan internet yang berlebihan maka dapat menimbulkan perilaku yang agresif seperti *Cyberbullying*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada para peneliti berikutnya diharapkan untuk menggali lebih dalam lagi mengenai timbulnya perilaku *Cyberbullying* yang disebabkan oleh *Internet Addiction* untuk lebih memperhatikan kepada faktor yang mempengaruhi perilaku *Cyberbullying* lainnya seperti: *bullying* tradisional, karakteristik kepribadian, persepsi terhadap korban, *strain*(ketegangan psikis), interaksi orang tua dan anak, pengalihan perasaan, pembalasan dendam, membuat perasaan menjadi lebih baik, rasa bosan, perlindungan, iri hati, mendapatkan persetujuan, mencari pesona baru, dan *anonymity* (rasa malu).

DAFTAR PUSTAKA

- Andaryani , D., & Tairas, MA, P. D. (2013). Perbedaan Tingkat Self Control pada Remaja Laki-Laki dan Remaja Perempuan yang Kecanduan Internet. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 206-214.
- Andriani, I., Sulistiyawati, F. N., Puruhita, D. R., Lee, F. Y., & Nauli, M. T. (2011). Gambaran Kecendrungan Agresivitas Dalam Pemilihan Game Online Pada Anak. *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur & Sipil)*, 70-75.
- Arikunto , S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta: Rineka Cipta .
- Association, A. P. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition DSM-5*. Washington DC: American Psychiatric Publishing.
- Betts, L. R., Spenser, K. A., & Gardner , S. E. (2017). Adolescents Involvement in Cyber Bullying and Perceptions of School: The Importance of Perceived Peer Acceptance for Female Adolescents. *Department of Psychology*, 471-481.
- Billieux, J., & Linden, M. V. (2012). Problematic Use of the Internet and Self-Regulation: A Review of the Initial Studies . *The Open Addiction Journal*, 24-29.
- Cash, H., Rae, C. D., Steel, A. H., & Winkler, A. (2012). Internet Addiction: A Brief Summary of Research and Practice. *Current Psychiatry Reviews*, 292-298.
- Chadwick , S. (2014). *Impacts of Cyberbullying, Building Social and Emotional Resilience in School*. North Ryde Australia: Springer.
- Chen, L., Ho, S. S., & Lwin, M. O. (2016). A Meta-Analysis Of Factors Predicting Cyberbullying Perpetration and Victimization: From the Social Cognitive and Media Effects Approach. *New Media & Society*, 1-20.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet Use. *Computers in Human Behavior*, 187-195.
- Doane, A. N., Pearson, M. R., & Kelley, M. L. (2014). Predictors of cyberbullying perpetration among college students: An application of the Theory of Reasoned Action . *Computers in Human Behavior*, 154-162.

- Ekasari, P., & Dharmawan, A. H. (2012). Dampak Sosial-Ekonomi Masuknya Pengaruh Internet Dalam Kehidupan Remaja Di Pedesaan. *Socio-Economic Impacts by the Internet Usage of Teenagers in Villages*, 52-71.
- Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *Psikopedagogia*, 115-123.
- Gísladóttir, N. B. (2016). Cyberbullying among Adolescents: Bullies and Victims Associated with Parental Relations, Online Usage Time and Gender Differences. *Department of Psychology School of Business*, 1-25.
- Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2014). Internet Addiction Disorder and Internet Gaming Disorder are Not the Same. *Addiction Research & Therapy*, 5(4).
- Hakim, S. N., & Raj, A. A. (2017). Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja. *Peran Psikologi Perkembangan dalam Penumbuhan Humanitas pada Era Digital*, 280-283.
- Hamdi, A. S., & Bahrudin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hinduja, Ph.D, S., & Patchin, Ph.D., J. W. (2014). Cyberbullying: Identification, Prevention, & Response. *Cyberbullying Research Center*, 1-9.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Juliandi, A., Irfan, Manurung, S., & Satriawan, B. (2016). *Mengolah Data Penelitian Bisnis Dengan SPSS*. Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli.
- Kastleman, B. M. (2007). *The Drug Of The New Millenium*. New York: Power Thinking Publishing.
- Kastleman, M. B. (2007). *The Drug of The New Millenium*. New York: Power Thinking Publishing.
- Kowalski, Ph.D, R. M., Limber, Ph.D, S. P., & Agatston, Ph.D., P. W. (2012). *Cyberbullying Bullying in the Digital Age Second Edition*. USA: Blackwell Publishing.
- Kowalski, PhD, R. M., Limber, PhD, S. P., & Agatston, PhD, P. W. (2008). *Cyber Bullying Bullying in the Digital Age*. USA: Blackwell Publishing.
- Kramer, A. D., Guillory, J. E., & Hancock, J. T. (2014). Experimental evidence of massive-scale emotional contagion through social networks. *Communication and Information Science*, 8788–8790.

- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*, 88-99.
- Laili , F. M., & Nuryono, W. (2015). Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya . *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 65-72.
- Langos, B.A., L.L.B., GDLP, MComL, C. (2012). Cyberbullying: The Challenge to Define. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking* , 285-289.
- Lee, C. (2007). Development of the Scale for Diagnosing Online Game Addiction. *Jurnal WSEAS/IASME International Conference on Educational Technologies*, 362-367.
- Macqueen, K. M., McLellan, E., Metzger, D. S., Kegeles, S., Strauss, R. P., Scotti, R., et al. (2001). What Is Community? An Evidence-Based Definition For Participatory Public Health. *American Journal Public Health*, 1929-1938.
- Marden, N. E. (2010). *Exposing the Cyberbully*.
- Montag, C., & Reuter, M. (2015). *Internet Addiction: Neuroscientific Approaches and Therapeutical Interventions*. Switzerland: Springer International Publishing.
- Musianto , L. S. (2002). Perbedaan Pendekatan Kuantitatif dengan Pendekatan Kualitatif dalam Metode Penelitian. *Jurnal Manajemen & Kewirausahaan Vol 4*, 123 - 136.
- Ningtyas, S. D. (2012). Hubungan Self Control dan Internet Addiction Pada Mahasiswa. *Journal of Social and Industrial Psychology*, 28-33.
- Notar, C. E., Padgett, S., & Roden, J. (2013). Cyberbullying: Resources for Intervention and Prevention. *Universal Journal of Educational Research*, 133-145.
- Nurmandia, H., Wigati, D., & Masluchah, L. (2013). Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi Dengan Kecanduan Jejaring Sosial. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 04, 107-119.
- Olweus, D. (2012). Invited expert discussion paper Cyberbullying: An overrated phenomenon? *European Journal Of Developmental Psychology* , 1-19.
- Ozden, M. S., & Icellioglu, S. (2014). The perception of cyberbullying and cybervictimization by university students in terms of their personality factors. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 4379 – 4383 .

- Pandie, M. M., & Weismann, I. T. (2016). Pengaruh Cyberbullying Di Media Sosial Terhadap Perilaku Reaktif Sebagai Pelaku Maupun Sebagai Korban Cyberbullying Pada Siswa Kristen SMP Nasional Makasar. *JURNAL JAFFRAY*, 44-62.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies Move Beyond the Schoolyard A Preliminary Look at Cyberbullying. *ResearchGate*, 148-169.
- Pinchot, J. L., & Pullet, K. L. (2013). Social Networking: Friend Or Foe? A Study Of Cyberbullying At A University Campus. *Issues in Information Systems*, 174-181.
- Pramiyanti, A., Putri, I. P., & Nureni, R. (2014). Motif Remaja Dalam Menggunakan Media Baru (Studi Pada Remaja di Daerah Sub-Urban Kota Bandung. *KomuniTi*, 95-103.
- Price , M., & Dalglish, J. (2010). Cyberbullying Experiences, impacts and coping strategies as described by Australian young people. *Youth Studies Australia*, 51-59.
- Putri, M. D. (2018). Hubungan Kecanduan Media Sosial Dengan Kualitas Komunikasi Interpersonal Pada Usia Dewasa Awal.
- Rahmawati, A. I. (2018). Internet Addiction pada Remaja Pelaku Substance Abuse: Penyebab atau Akibat? *Buletin Psikologi*, 26, 64-70.
- Roberto, A. J., Eden, J., Savage, M. W., Salazar, L. R., & Deiss, D. M. (2014). Prevalence and Predictors of Cyberbullying Perpetration by High School Seniors. *Communication Quarterly*, 97-114.
- Safaria , T., Tentama , F., & Suyono , H. (2016). Cyberbully, Cybervictim, and Forgiveness Among Indonesian High School Students. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 40-48.
- Sally, L. P. (2006). Prediction of Internet Addiction for Undergraduates in Hong Kong . 1-57.
- Sari , A. P., Ilyas, A., & Ifdil , I. (2018). Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET)*, 110-117.
- Saripah, I., & Pratita, A. N. (2018). Kecendrungan Perilaku Cyberbullying Pada Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin. *Jurnal Ilmu Pendidikan* , 180-192.
- Sartana, & Afriyeni, N. (2017). Perundungan Maya (Cyberbullying) Pada Remaja Awal. *Jurnal Psikologi Insight*, 25-39.

- Satalina, D. (2014). Kecendrungan Perilaku Cyberbullying Ditinjau dari Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Introvert . *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 294-310.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett , N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 376-385.
- Solusindo, E.-M. (2008). *Membangun Komunitas Online Secara Praktis Dan Gratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta .
- Syafrudin , & Hamidah. (2009). *Kebidanan Komunitas* . Jakarta : EGC.
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A. L. (2004). High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Success. *Journal of Personality*, 271-324.
- Tokunaga, R. S. (2010). Review Following you home from school: A Critical Review and Synthesis Of Research On Cyberbullying Victimization. *Journal Homepage Computer In Human Behavior*, 277-287.
- Utami, T. W., & Nurhayati, F. (2019). Kecanduan Internet Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa* , 33-38.
- Varjas, PsyD , K., Talley , J., Meyers, PhD , J., Parris, MEd , L., & Cutts, EdS, H. (2010). High School Students' Perceptions of Motivations for Cyberbullying: An Exploratory Study. *Western Journal of Emergency Medicine: Integrating Emergency Care with Population Health*, 11(3) , 269-273.
- Wangid, M. N. (2016). Cyberbullying: Student's Behavior In Virtual Worlds. *Journal of Guidance and Counseling*, 38-48.
- Widiana, H. S., Retnowati, S., & Hidayat, R. (2004). Kontrol Diri dan Kecendrungan Kecanduan Internet. *Humanitas : Indonesian Psychological Journal*, 1, 6-16.
- Widodo, B. (2013). Perilaku disiplin siswa ditinjau dari aspek pengendalian diri (self control) dan keterbukaan diri (self disclosure) pada siswa SMK Wonosari Caruban Kabupaten Madiun. *Jurnal Widya Wartai*, 140-151.
- Widyanto, L., & Mcmurran, M. (2004). The Psychometric Properties of the Internet Addiction Test. *Cyberpsychology & Behavior*, 443-450.

- Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and Cyberthreats: responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. USA: Research Press.
- Wiryada, O. A., Martiarini, N., & Budiningsih, T. E. (2017). Gambaran Cyberbullying Pada Remaja Pengguna Jejaring Sosial Di SMA Negeri 1 Dan SMA Negeri 2 Ungaran. *Jurnal Psikologi Ilmiah*, 86-92.
- Young Psy,D, K. S., & Rogers, R. C. (1998). The Relationship Between Depression and Internet Addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 25-28.
- Young, K. (2001). *Assessment of Internet Addiction*. Bradford.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 355-372.
- Young, K. S. (2009). Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorders. *CyberPsychology and Behavior*, 1, 237-244.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. (2010). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Canada: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Young, K. S., & Abreu, C. N. (Penyunt.). (2017). *Kecanduan Internet: Panduan Konseling dan petunjuk untuk Evaluasi dan Penanganan*. (D. P. Soetjipto, M.A, & D. M. Soetjipto, Penerj.) Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yuhefizar. (2008). *10 Jam Menguasai Internet: Teknologi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Zuldha, R. D. (2018). Gambaran Self-control Remaja Perilaku Bullying. *ResearchGate*.

LAMPIRAN

UNIVERSITAS MEDAN AREA

.....
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang
.....

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

LAMPIRAN A

SKALA INTERNET ADDICTION

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21

DATA IDENTITAS DIRI

Responden yang terhormat.

Saya Muhammad Rafi`I Nasution adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang sedang melakukan penelitian terkait dengan penggunaan internet.

Pada kesempatan ini kami memohon kerjasama saudara untuk berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini.

Tugas saudara adalah memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan kondisi yang saudara alami.

A. Identitas Diri:

1. Nama :

2. Umur :
 - a. 15 -18 Tahun
 - b. 19 – 21 Tahun
 - c. Di atas 21 Tahun

3. Jenis Kelamin :
 - a. Laki-laki
 - b. Perempuan

4. Menggunakan Internet Sejak:
 - a. Lebih dari 2 tahun lalu
 - b. 1 – 2 Tahun yang lalu
 - c. Tahun ini

5. Aktivitas paling sering yang digunakan selama menggunakan internet (Boleh diisi lebih dari satu)
 - a. Cyber-relationship, chat room, email
 - b. Cybersex
 - c. Game online
 - d. Judi online

- e. Belanja online
 - f. Mencari informasi
6. Platform/Console Internet favorit:
- a. Smartphone
 - b. PC/Laptop
 - c. Tablet/Ipad
7. Platform Media Sosial (Boleh diisi lebih dari satu)
- a. Email
 - b. WhatsApp
 - c. Twitter
 - d. Instagram
 - e. Youtube
 - f. Facebook
 - g. Line

B. Identitas Orang Tua

Ayah

1. Umur :
 - a. dibawah 40 tahun
 - b. 41-60 tahun
 - c. Di atas 60 tahun
2. Pekerjaan *
 - a. PNS
 - b. TNI-POLRI
 - c. Wiraswasta
 - d. Petani
 - e. Lainnya

3. Pendidikan *
 - a. SD
 - b. SMP
 - c. SMA
 - d. Diploma
 - e. S1
 - f. S2
 - g. S3

Ibu

1. Umur :
 - a. dibawah 40 tahun
 - b. 41-60 tahun
 - c. Di atas 60 tahun
2. Pekerjaan *
 - a. PNS
 - b. TNI-POLRI
 - c. Wiraswasta
 - d. Petani
 - e. Lainnya
3. Pendidikan *
 - a. SD
 - b. SMP
 - c. SMA
 - d. Diploma
 - e. S1
 - f. S2
 - g. S3

Jawaban:

1 = Tidak Pernah

2 = Jarang

3. = Kadang-kadang

4 = Sering

5 = Selalu

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		1	2	3	4	5
1	Saya sering lebih memilih bermain internet daripada aktivitas yang lain.					
2	Setiap bermain internet, stress saya berkurang.					
3	Saya sering menggunakan waktu luang untuk bermain internet sampai puas.					
4	Saya merasa gelisah saat sehari saja tidak menggunakan internet					
5	Saat saya menggunakan internet, saya kurang peduli dengan lingkungan kerja.					
6	Saya berusaha tidak bermain internet tetapi ketika ada informasi terbaru saya kembali menjadi kecanduan.					
7	Saya merasa sangat gelisah saat seharian tidak bermain sosial media atau menggunakan internet.					
8	Saya seorang yang tidak sabar saat jaringan internetnya lambat dan jauh hari sebelum paket habis saya sudah membelinya.					
9	Waktu tidur saya digunakan untuk bermain internet.					

10	Pekerjaan saya akan terganggu saat saya tidak bermain media sosial atau menggunakan internet.					
11	Saya sering dianggap sombong karena tidak merespon teman-teman, saat saya fokus bermain internet.					
12	Saya selalu mendownload aplikasi internet yang saya inginkan ketika saya merasa bosan.					
13	Saya mengutamakan aktivitas yang penting daripada harus bermain internet.					
14	Bermain internet tidak mengurangi stress yang saya alami.					
15	Saya hanya menggunakan waktu saya untuk membaca buku daripada bermain internet.					
16	Saat tidak menggunakan internet bersikap biasa saja karena saya tidak kecanduan dalam menggunakannya.					
17	Setiap bekerja saya selalu peduli terhadap lingkungan kerja dan saya tidak menggunakan internet.					
18	Setiap ada informasi terbaru saya berusaha menahan untuk tidak bermain internet agar tidak kembali menjadi kecanduan.					
19	Saya merasa biasa saja saat saya tidak bermain internet atau sosial media.					
20	Saya selalu sabar untuk menunggu jaringannya stabil kembali dan membeli paket internet untuk pemakaian seadanya.					
21	Saya selalu membatasi waktu ketika bermain internet.					
22	Saya akan menghentikan penggunaan					

	internet saat saya sedang bekerja.					
23	Saat berkumpul dengan teman teman, saya berkomitmen tidak bermain.					
24	Saya merasa tidak perlu mendownload aplikasi internet yang saya inginkan kembali.					

LAMPIRAN B

SKALA *CYBERBULLYING*

Jawaban:

1 = Tidak Pernah

2 = Jarang

3. = Kadang-kadang

4 = Sering

5 = Selalu

NO	PERTANYAAN	JAWABAN				
		1	2	3	4	5
1.	Saya selalu menggunakan akun palsu dalam bermedia sosial.					
2.	Saya selalu menggunakan nomor handphone teman untuk mengancam orang yang saya inginkan.					
3.	Saya sering sekali menggunakan kata yang tidak sopan dalam berkomunikasi di media sosial.					
4.	Saya menggunakan nama samaran dalam media sosial untuk menghina orang lain.					
5.	Saya suka mengumbar aib seseorang di media sosial.					
6.	Saya suka membuat dan mengirim foto seseorang yang sudah diubah agar dicela orang lain.					
7.	Saya suka mencari tahu rahasia orang lain.					
8.	Saya suka mengambil gambar orang lain dan menyebarkannya di media sosial.					
9.	Saya merasa senang setiap mengganggu dan merusak reputasi seseorang.					
10.	Saya merasa puas bila orang yang saya ganggu menjadi takut akibat ulah saya.					
11.	Saya sering mengirim foto teman yang lucu agar menjadi bahan bullyan di dalam chat group.					

12.	Saat saya kesal atau kecewa, saya selalu membuat status yang tidak baik di dalam media sosial.					
13.	Saya merasa tidak senang ketika saya tidak menggunakan kata kasar di dalam mengirim pesan.					
14.	Saya mendekati lawan jenis dengan berpura-pura menjadi orang lain agar mereka terpicat dengan saya .					
15.	Saya hanya menggunakan satu akun saja dalam bermedia sosial.					
16.	Saya tidak suka mengancam orang lain dengan menggunakan nomor handphone teman.					
17.	Saya selalu menggunakan kata yang sopan dalam berkomunikasi di media sosial.					
18.	Setiap media sosial saya menggunakan nama asli dan tidak untuk menghina orang lain.					
19.	Saya selalu menjaga rahasia orang lain					
20.	Saya hanya melihat dan tidak menyebarkan gambar orang lain di media sosial.					
21.	Saya sama sekali tidak berniat untuk mengganggu dan merusak reputasi seseorang.					
22.	Saya selalu mengirim pesan di media sosial dengan berkata yang baik.					
23.	Saya tidak suka mengirim foto orang lain di dalam chat group yang tujuannya menghina orang yang dituju.					
24.	Saya tidak pernah membuat status atau mengirim pesan yang tidak baik walaupun saya sangat kesal dan kecewa dengan orang lain					
25.	Saya menggunakan internet untuk tidak menjelekkkan orang lain.					
26.	Saya marah ketika seseorang mengubah dan mengirim foto orang lain untuk diejek.					

27.	Menurut saya, menakut-nakuti orang lain di media sosial itu sangat membuang waktu saya.					
28.	Saya tidak pernah mendekati lawan jenis dengan berpura-pura menjadi orang lain.					

LAMPIRAN C

UJI VALIDITAS DAN REABILITAS

“INTERNET ADDICTION DAN CYBERBULLYING”

SKALA INTERNET ADDICTION**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,839	24

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Aitem_1	2,64	,895	47
Aitem_2	3,98	,442	47
Aitem_3	3,02	,766	47
Aitem_4	3,19	,449	47
Aitem_5	3,74	,675	47
Aitem_6	3,26	,570	47
Aitem_7	3,51	,621	47
Aitem_8	2,77	,560	47
Aitem_9	3,64	,819	47
Aitem_10	4,19	,741	47
Aitem_11	3,40	,577	47
Aitem_12	3,60	,681	47
Aitem_13	2,83	,842	47
Aitem_14	3,94	,704	47
Aitem_15	3,43	,972	47
Aitem_16	4,00	,626	47
Aitem_17	3,53	,776	47
Aitem_18	3,43	,683	47
Aitem_19	3,74	,675	47
Aitem_20	3,45	,653	47
Aitem_21	3,98	,675	47
Aitem_22	4,02	,571	47
Aitem_23	3,81	,741	47
Aitem_24	3,49	,688	47

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Aitem_1	81,94	51,365	,539	,826
Aitem_2	80,60	56,681	,331	,836
Aitem_3	81,55	51,731	,614	,823
Aitem_4	81,38	56,068	,417	,833
Aitem_5	80,83	54,623	,401	,833
Aitem_6	81,32	55,222	,417	,832
Aitem_7	81,06	55,409	,355	,834
Aitem_8	81,81	54,289	,542	,829
Aitem_9	80,94	57,278	,091	,846
Aitem_10	80,38	55,850	,242	,839
Aitem_11	81,17	54,188	,536	,829
Aitem_12	80,98	54,500	,409	,832
Aitem_13	81,74	49,933	,708	,818
Aitem_14	80,64	55,149	,328	,835
Aitem_15	81,15	52,260	,418	,833
Aitem_16	80,57	56,815	,198	,840
Aitem_17	81,04	53,172	,468	,830
Aitem_18	81,15	55,347	,321	,836
Aitem_19	80,83	54,492	,415	,832
Aitem_20	81,13	54,549	,425	,832
Aitem_21	80,60	54,594	,403	,832
Aitem_22	80,55	55,557	,375	,834
Aitem_23	80,77	57,618	,081	,845
Aitem_24	81,09	54,558	,398	,833

SKALA CYBERBULLYING

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,873	28

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Aitem_1	3,55	,802	47
Aitem_2	2,64	,895	47
Aitem_3	3,98	,442	47
Aitem_4	3,02	,766	47
Aitem_5	3,19	,449	47
Aitem_6	3,74	,675	47
Aitem_7	3,26	,570	47
Aitem_8	3,51	,621	47
Aitem_9	2,77	,560	47
Aitem_10	3,64	,819	47
Aitem_11	4,19	,741	47
Aitem_12	3,40	,577	47
Aitem_13	3,60	,681	47
Aitem_14	2,83	,842	47
Aitem_15	3,94	,704	47
Aitem_16	3,43	,972	47
Aitem_17	4,00	,626	47
Aitem_18	3,53	,776	47
Aitem_19	3,43	,683	47
Aitem_20	3,74	,675	47
Aitem_21	3,45	,653	47
Aitem_22	3,98	,675	47
Aitem_23	4,02	,571	47
Aitem_24	3,66	,635	47
Aitem_25	3,77	,633	47
Aitem_26	3,79	,778	47
Aitem_27	3,53	,718	47
Aitem_28	3,83	,732	47

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Aitem_1	95,85	80,043	,381	,870
Aitem_2	96,77	76,748	,549	,864
Aitem_3	95,43	83,206	,342	,870
Aitem_4	96,38	78,502	,521	,866
Aitem_5	96,21	82,693	,400	,869
Aitem_6	95,66	80,360	,442	,868
Aitem_7	96,15	81,130	,458	,868
Aitem_8	95,89	81,619	,370	,870
Aitem_9	96,64	80,149	,568	,866
Aitem_10	95,77	82,270	,217	,875
Aitem_11	95,21	83,389	,164	,875
Aitem_12	96,00	80,174	,547	,866
Aitem_13	95,81	80,463	,428	,868
Aitem_14	96,57	75,902	,651	,861
Aitem_15	95,47	82,472	,250	,873
Aitem_16	95,98	78,717	,377	,871
Aitem_17	95,40	83,550	,194	,874
Aitem_18	95,87	79,418	,444	,868
Aitem_19	95,98	81,456	,343	,870
Aitem_20	95,66	79,403	,524	,866
Aitem_21	95,96	81,694	,342	,870
Aitem_22	95,43	80,598	,421	,868
Aitem_23	95,38	81,894	,381	,869
Aitem_24	95,74	80,846	,430	,868
Aitem_25	95,64	80,410	,471	,867
Aitem_26	95,62	77,720	,571	,864
Aitem_27	95,87	80,418	,406	,869
Aitem_28	95,57	78,554	,545	,865

LAMPIRAN D

UJI NORMALITAS DAN UJI LINEARITAS

A. UJI NORMALITAS TIAP VARIABEL

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		INTERNET ADDICTION	CYBERBULLYING
N		47	47
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	68,94	83,64
	Std. Deviation	7,112	8,553
Most Extreme Differences	Absolute	,135	,160
	Positive	,135	,160
	Negative	-,096	-,086
Kolmogorov-Smirnov Z		,925	1,098
Asymp. Sig. (2-tailed)		,359	,179

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

B. UJI LINEARITAS

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)		3074,768	22	139,762	11,563	,000
CYBERBULLYING * INTERNET ADDICTION	Between Groups	2961,214	1	2961,214	244,996	,000
	Deviation from Linearity	113,554	21	5,407	,447	,967
	Within Groups	290,083	24	12,087		
Total		3364,851	46			

LAMPIRAN E

ANALISIS KORELASI

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
INTERNET ADDICTION	68,94	7,112	47
CYBERBULLYING	83,64	8,553	47

Correlations

		INTERNET ADDICTION	CYBERBULLYING
INTERNET ADDICTION	Pearson Correlation	1	,938**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	47	47
CYBERBULLYING	Pearson Correlation	,938**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	47	47

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
CYBERBULLYING * INTERNET ADDICTION	,938	,880	,956	,914

LAMPIRAN F

ANALISIS DEMOGRAFI

“INTERNET ADDICTION”

A. Awal Menggunakan Internet

Awal Menggunakan Internet

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Lebih dari 2 tahun lalu	45	90.0	95.7	95.7
1 - 2 Tahun yang lalu	2	4.0	4.3	100.0
Total	47	94.0	100.0	
Missing System	3	6.0		
Total	50	100.0		

B. Tingkatan *Internet Addiction*

Tingkatan Internet Addiction

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tinggi	5	10.6	10.6	10.6
Sedang	39	83.0	83.0	93.6
Rendah	3	6.4	6.4	100.0
Total	47	100.0	100.0	

C. Aktivitas Internet

Cyber-relationship Chatroom Email

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	5	10.6	10.6	10.6
1	42	89.4	89.4	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Cybersex

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	45	95.7	95.7	95.7
1	2	4.3	4.3	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Game Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	1	2.1	2.1	2.1
1	46	97.9	97.9	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Judi Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	46	97.9	97.9	97.9
1	1	2.1	2.1	100.0
Total	47	100.0	100.0	

belanja Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	25	53.2	53.2	53.2
1	22	46.8	46.8	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Mencari Informasi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	4	8.5	8.5	8.5
1	43	91.5	91.5	100.0
Total	47	100.0	100.0	

D. Platform Favourite

Platform Favorite					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Smartphone	43	86.0	91.5	91.5
	PC/Laptop	4	8.0	8.5	100.0
	Total	47	94.0	100.0	
Missing	System	3	6.0		
Total		50	100.0		

E. Platform Media Sosial Favourite

Email					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	6	12.8	12.8	12.8
	1	41	87.2	87.2	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

WhatsApp					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	4.3	4.3	4.3
	1	45	95.7	95.7	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Twitter					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	36	76.6	76.6	76.6
	1	11	23.4	23.4	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

Instagram

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	4.3	4.3	4.3
1	45	95.7	95.7	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Youtube

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	8	17.0	17.0	17.0
1	39	83.0	83.0	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Facebook

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	25	53.2	53.2	53.2
1	22	46.8	46.8	100.0
Total	47	100.0	100.0	

Line

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	31	66.0	66.0	66.0
1	16	34.0	34.0	100.0
Total	47	100.0	100.0	

LAMPIRAN G

ANALISIS DEMOGRAFI

“CYBERBULLYING”

A. *Tingkatan Cyberbullying*

Tingkatan Cyberbullying

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tinggi	5	10.6	10.6	10.6
Sedang	38	80.9	80.9	91.5
Rendah	4	8.5	8.5	100.0
Total	47	100.0	100.0	

LAMPIRAN II

DATA PENELITIAN

“INTERNET ADDICTION DAN CYBERBULLYING”

DATA PENELITIAN INTERNET ADDICTION

No	At 1	At 2	At 3	At 4	At 5	At 6	At 7	At 8	At1 1	At1 2	At1 3	At1 4	At1 5	At1 7	At1 8	At1 9	At2 0	At2 1	At2 2	At2 4	
Sp1	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	5	3	3	3	3	3	4	4	5	70
Sp2	2	4	3	3	3	3	4	2	3	2	3	5	3	3	3	4	4	5	5	4	68
Sp3	2	4	3	3	3	3	3	2	4	3	2	4	5	4	5	4	4	4	4	4	70
Sp4	1	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	5	3	4	4	4	5	5	4	5	71
Sp5	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	1	4	3	4	3	4	5	3	64
Sp6	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	65
Sp7	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	70
Sp8	3	4	3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	5	4	73
Sp9	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	5	4	4	4	3	3	4	4	3	70
Sp10	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	67
Sp11	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	5	4	84
Sp12	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	5	3	3	70
Sp13	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	73
Sp14	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	5	3	4	3	3	5	4	5	4	4	75
Sp15	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	72
Sp16	3	5	3	3	5	3	4	3	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	76
Sp17	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	5	3	4	3	3	3	5	4	3	71
Sp18	3	4	3	3	5	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	70
Sp19	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	71
Sp20	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	58
Sp21	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	5	4	5	5	4	5	5	4	78
Sp22	3	4	4	4	4	3	3	3	3	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	74
Sp23	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	4	4	73
Sp24	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	66
Sp25	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	4	3	3	4	2	4	5	2	65

Sp26	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	2	4	3	3	3	4	3	62	
Sp27	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	4	2	2	3	3	3	4	4	3	56
Sp28	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	64
Sp29	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	65
Sp30	2	4	3	4	4	3	4	2	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	69
Sp31	3	4	3	3	4	3	3	3	4	5	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	68
Sp32	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	66
Sp33	2	4	2	3	3	4	3	2	3	3	2	4	2	2	3	4	3	3	4	3	59
Sp34	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
Sp35	5	4	5	3	4	5	3	3	3	3	3	5	2	5	2	4	3	4	4	3	73
Sp36	2	4	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	68
Sp37	1	5	2	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	5	4	5	3	4	4	3	69
Sp38	2	4	2	3	2	3	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	4	3	61
Sp39	2	4	2	3	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	4	63
Sp40	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	5	3	4	4	3	63
Sp41	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	82
Sp42	3	4	3	3	4	4	4	2	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	4	3	68
Sp43	2	4	2	3	4	3	4	2	4	4	2	4	3	3	4	4	2	4	4	2	64
Sp44	2	5	3	4	4	3	4	2	3	2	2	4	3	4	3	2	4	2	4	4	64
Sp45	3	4	2	3	4	2	5	2	3	4	2	3	4	2	2	3	4	4	3	4	63
Sp46	2	4	2	4	5	3	4	3	3	3	2	3	5	4	3	3	3	4	3	3	66
Sp47	2	4	4	3	4	3	3	2	4	3	2	3	4	4	4	3	3	4	3	3	65

DATA PENELITIAN CYBERBULLYING

No	At 1	At 2	At 3	At 4	At 5	At 6	At 7	At 8	At 9	At 12	At 13	At 14	At 16	At 18	At 19	At 20	At 21	At 22	At 23	At 24	At 25	At 26	At 27	At 28	
Sp1	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	79
Sp2	5	2	4	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	4	5	5	3	3	4	3	4	81
Sp3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	4	3	2	5	4	5	4	4	4	4	4	4	2	2	2	79
Sp4	3	1	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	81
Sp5	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	1	4	3	4	3	4	5	3	4	3	3	3	76
Sp6	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	77
Sp7	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	84
Sp8	3	3	4	3	3	3	3	4	2	4	4	3	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	88
Sp9	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	84
Sp10	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	77
Sp11	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4	100
Sp12	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	5	3	3	5	4	2	4	84
Sp13	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	3	3	3	3	3	83
Sp14	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	5	4	3	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	91
Sp15	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	87
Sp16	4	3	5	3	3	5	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	93
Sp17	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	5	4	4	4	3	3	3	84
Sp18	5	3	4	3	3	5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	5	4	5	90
Sp19	5	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	5	5	3	5	91
Sp20	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	73
Sp21	5	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	99
Sp22	5	3	4	4	4	4	3	3	3	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	91
Sp23	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	4	5	5	5	91
Sp24	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	78
Sp25	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	2	4	3	3	4	2	4	5	3	4	4	3	4	82
Sp26	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	78

Sp27	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	67
Sp28	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
Sp29	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	82
Sp30	4	2	4	3	4	4	3	4	2	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85
Sp31	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	5	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	85
Sp32	3	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	81
Sp33	3	2	4	2	3	3	4	3	2	3	3	2	2	2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	73
Sp34	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	118
Sp35	3	5	4	5	3	4	5	3	3	3	3	3	2	5	2	4	3	4	4	3	4	5	3	5	88
Sp36	3	2	4	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	82
Sp37	5	1	5	2	3	3	4	4	3	3	3	2	4	5	4	5	3	4	4	5	4	3	3	3	85
Sp38	4	2	4	2	3	2	3	2	3	3	4	2	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	78
Sp39	3	2	4	2	3	4	4	3	3	3	4	2	2	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	79
Sp40	5	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	5	3	4	4	5	3	4	4	4	82
Sp41	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
Sp42	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	4	2	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	83
Sp43	4	2	4	2	3	4	3	4	2	4	4	2	3	3	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	81
Sp44	3	2	5	3	4	4	3	4	2	3	2	2	3	4	3	2	4	2	4	4	2	2	4	2	73
Sp45	4	3	4	2	3	4	2	5	2	3	4	2	4	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	75
Sp46	4	2	4	2	4	5	3	4	3	3	3	2	5	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	82
Sp47	2	2	4	4	3	4	3	3	2	4	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	2	2	3	4	75

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/1/21

Access From (repository.uma.ac.id)14/1/21