

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE  
DENGAN CYBERBULLYING PADA REMAJA DI SMP  
NEGERI 28 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di fakultas  
psikologi Universitas Medan Area*

**OLEH**

**FATHUR RACHMAN ALFIA BAHAR**  
**NIM 17.860.0379**



**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2022**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 22/5/23

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

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE  
DENGAN CYBERBULLYING PADA REMAJA DI SMP  
NEGERI 28 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di fakultas  
psikologi Universitas Medan Area*

**OLEH**

**FATHUR RACHMAN ALFIA BAHAR**  
**NIM 17.860.0379**



**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 22/5/23

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23

Dipindai dengan CamScanner

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE  
DENGAN *CYBERBULLYING* PADA REMAJA DI SMP NEGERI 28  
MEDAN**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

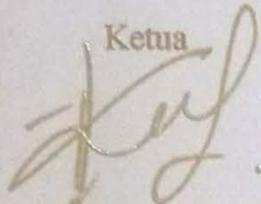
Fathur Rachman Alfia Bahar  
17.860.0379

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal,

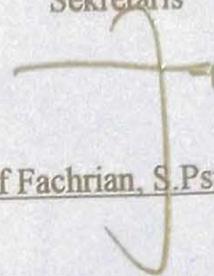
Susunan Dewan Penguji :

Ketua



(Khairuddin, S.Psi, M.Psi)

Sekretaris



(Arif Fachrian, S.Psi, M.Psi)

Pembimbing



(Dinda Permatasari Hrp, S.Psi, M.Psi, Psikolog)

Skripsi Ini Diterima Sebagai Salah Satu  
Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Tanggal, 13 JANUARI 2023

Kepala Bagian



(Dinda Permatasari Hrp, S.Psi, M.Psi, Psikolog)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area



(Khairuddin, Ph. D)

## HALAMAN PERSETUJUAN

JUDUL SKRIPSI : HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME  
ONLINE DENGAN *CYBERBULLYING* PADA  
REMAJA DI SMP NEGERI 28 MEDAN

NAMA : FATHUR RACHMAN ALFIA BAHAR

NPM : 17.860.0379

BAGIAN : PSIKOLOGI PERKEMBANGAN

**MENYETUJUI :**

**KOMISI PEMBIMBING**



(Dinda Permatasari Hrp, S.Psi, M.Psi, Psikolog)

**MENGETAHUI:**

**KEPALA BAGIAN**

(Dinda Permatasari Hrp, S.Psi, M.Psi, Psikolog)

**DEKAN**

(Husnoddin, Ph. D)

Tanggal Sidang Meja Hijau

13 JANUARI 2023

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 22/5/23

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23

Saya yang bertangan dibawah ini:

Nama : Fathur Rachman Alfia Bahar  
NIM : 17.860.0379  
Tahun Terdaftar : 2022  
Program Studi : Psikologi Perkembangan

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu Lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Skripsi ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Medan, 13 Januari 2023



Fathur Rachman Alfia Bahar

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

---

---

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

Nama : Fathur Rachman Alfia Bahar  
NIM : 17.860.0379  
Program Studi : Psikologi Perkembangan  
Fakultas : Psikologi  
Jenis Karya : Tugas Akhir

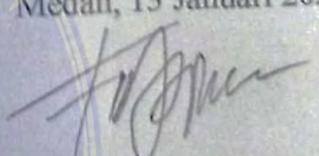
Demikian perkembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE  
DENGAN CYBERBULLYING PADA REMAJA DI SMP  
NEGERI 28 MEDAN**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 13 Januari 2023

  
Fathur Rachman Alfia Bahar

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sampai dengan saat ini penulis masih diberikan kesehatan serta semangat yang luar biasa sehingga dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh kelulusan sarjana Psikologi Universitas Medan Area Karya tulis ilmiah ini berjudul

“Hubungan Efikasi Diri Dengan Penyesuaian Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2021 Universitas Medan Area”.

Dalam penyelesaian karya tulis ilmiah ini, penulis mengalami berbagai kesulitan, akan tetapi berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagaimana mestinya. Tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka penyusunan skripsi ini tidak dapat berjalan dengan baik. Dengan segala ketulusan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ketua Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim, Bapak Drs. M.Erwin Siregar, MBA.
2. Bapak Prof Dr. Dadan Ramdan, M. Eng, M. Selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Dr. Hasanuddin, Ph. D. Selaku Dekan Universitas Medan Area.
4. Ibu Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi Psikolog selaku Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

5. Ibu Dinda Permatasari Hrp, S.Psi, M.Psi, Psikolog. Selaku ketua jurusan Psikologi Perkembangan dan Selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu membimbing penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
6. Bapak Khairuddin, S.Psi, M.Psi, sebagai ketua sidang yang sudah berkenan hadir dalam sidang skripsi.
7. Bapak Arif Fachrian, S.Psi, M.Psi, sebagai sekretaris yang sudah berkenan menjadi notulen dalam sidang skripsi.
8. Ibu Endang Haryati, S.Psi, M.Psi sebagai penguji dalam sidang skripsi sidang yang sudah berkenan hadir dalam sidang skripsi.
9. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang tidak pernah lelah memberikan inspirasi kepada seluruh mahasiswa.
10. Seluruh Staff Tata Usaha yang telah membantu dalam urusan administrasi di Fakultas Universitas Medan Area.
11. Orang tua penulis dan seluruh keluarga yang memberikan motivasi baik secara moril maupun materil dan doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat waktu.
12. Kepada adik saya yang selalu membantu dan menemani untuk bimbingan dari awal hingga akhir Skripsi ini.
13. Untuk seluruh teman-teman terbaik penulis, yang selalu hadir memberikan dukungan dan kasih sayang kepada penulis untuk tidak menyerah.
14. Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah SMP Negeri 28 Medan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk dapat melakukan penelitian di SMP Negeri 28 Medan.

15. Siswa/i SMP Negeri 28 Medan terima kasih atas partisipasi dan waktunya dalam mengisi skala penelitian.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan Skripsi ini. Oleh karenanya penulis mengharapkan adanya masukan dan saran yang sifatnya mendidik dan dukungan yang membangun dari semua pihak, guna menyempurnakan penelitian ini agar menjadi lebih baik lagi. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, 06 Oktober 2022

Penulis



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Pribadi

Nama : Fathur Rachman Alfia Bahar  
Jenis Kelamin : Laki Laki  
Tempat & Tanggal Lahir : Rantauprapat, 06 April 1998  
Alamat : Jalan padi No. 54  
Kode Pos : 12412  
Nomor Ponsel : 0813 6609 7271  
Email : Fathurrachman150@gmail.com

### B. Jenjang Pendidikan Formal

1. Universitas Medan Area
2. SMA N 2 (Sumatera Utara) 2015-2018
3. SMP N 1 (Sumatera Utara) 2012-2015
4. SD 112143 (Sumatera Utara) 2006-2012
5. TK Kenangan (Sumatera Utara) 2005-2006

Medan, 06 Oktober 2022

Penulis

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 22/5/23

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	vii
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>ABSTRAK</b> .....	xv
<b>ABSTRACT</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	8
<b>C. Batasan Masalah</b> .....	9
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	9
<b>E. Tujuan Penelitian</b> .....	10
<b>F. Manfaat Penelitian</b> .....	10
1. Manfaat Teoritis .....	10
2. Manfaat Praktis.....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	11
<b>A. Cyberbullying</b> .....	11
1. Pengertian <i>Cyberbullying</i> .....	11
2. Aspek-Aspek <i>Cyberbullying</i> .....	12
3. Media yang Digunakan <i>Cyberbullying</i> .....	16
4. Ciri-Ciri Orang Yang Melakukan <i>Cyberbullying</i> ....	25
5. Faktor yang Mempengaruhi <i>Cyberbullying</i> .....	27
6. Dampak <i>Cyberbullying</i> .....	38
<b>B. Kecanduan Game Online</b> .....	40
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	40
2. Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i> .....	41
3. Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game Online</i> .....	43
4. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	44
5. Kategorisasi Tingkatan <i>Kecanduan Game Online</i> ..	46

	<b>C. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan <i>Cyberbullying</i> .....</b>	47
	<b>D. Kerangka Konseptual .....</b>	50
	<b>E. Hipotesis.....</b>	50
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	51
	<b>A. Jenis dan Desain Penelitian.....</b>	51
	<b>B. Identifikasi Variabel Penelitian.....</b>	52
	<b>C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....</b>	52
	<b>D. Subjek Penelitian .....</b>	53
	1. Populasi .....	53
	2. Sampel .....	53
	3. Teknik Pengambilan Sampel .....	53
	<b>E. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	54
	1. Skala <i>Cyberbullying</i> .....	54
	2. Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	55
	<b>F. Validitas dan Reliabilitas .....</b>	56
	1. Validitas.....	56
	2. Reliabilitas .....	56
	<b>G. Teknik Analisis Data .....</b>	57
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	58
	<b>A. Orientasi Kancas Penelitian.....</b>	58
	1. Visi Sekolah.....	58
	2. Misi Sekolah.....	58
	3. Motto Sekolah.....	59
	<b>B. Persiapan Penelitian .....</b>	59
	1. Persiapan Administrasi .....	59
	2. Persiapan Alat Ukur.....	60
	3. Uji Coba Alat Ukur (Try Out Terpakai).....	65
	<b>C. Pelaksanaan Penelitian.....</b>	71
	<b>D. Analisis Data dan Hasil Penelitian .....</b>	71
	1. Uji Asumsi .....	71
	2. Uji Normalitas .....	71
	3. Uji Linearitas .....	72
	4. Hasil Perhitungan Korelasi <i>r Product Moment</i> .....	73
	5. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik .....	74
	<b>E. Pembahasan.....</b>	77
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	82
	<b>A. Simpulan .....</b>	82
	<b>B. Saran .....</b>	83
	1. Bagi Siswa/i.....	83
	2. Bagi Orang Tua .....	83
	3. Bagi Pihak Sekolah.....	84
	4. Peneliti Selanjutnya .....	84
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	86

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Distribusi Penyebaran Skala Kecanduan Game Online Sebelum Uji Coba.....	61
Tabel 4.2 Distribusi Penyebaran Skala <i>Cyberbullying</i> Sebelum Uji Coba.....	63
Tabel 4.3 Distribusi Penyebaran Skala Kecanduan Game Online Sesudah Uji Coba.....	67
Tabel 4.4 Distribusi Penyebaran Skala <i>Cyberbullying</i> Sesudah Uji Coba.....	69
Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	72
Tabel 4.6 Rangkuman Hasil Uji Linearitas Hubungan .....	73
Tabel 4.7 Rangkuman Perhitungan Analisis r Product Moment.....	74
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Nilai Hipotetik dan Empirik.....	76



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:

1. Data Mentah Kecanduan Game Online Sesudah Try Out .....	90
2. Data Mentah <i>Cyberbullying</i> Sesudah Try Out.....	94
3. Skala Likert ( <i>quisioner</i> ) Kecanduan Game Online.....	102
4. Skala Likert ( <i>quisioner</i> ) <i>Cyberbullying</i> .....	105
5. Analisis Reliabilitas dan Validitas Kecanduan Game Online.....	110
6. Analisis Reliabilitas dan Validitas <i>Cyberbullying</i> .....	112
7. Uji Normalitas Sebaran.....	115
8. Uji Linearitas .....	118
9. Uji Korelasi.....	124
10. Surat Penelitian .....	127



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 22/5/23

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23

## ABSTRAK

### HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN *CYBERBULLYING* PADA REMAJA DI SMP NEGERI 28 MEDAN

OLEH:

**FATHUR RACHMAN ALFIA BAHAR**

**NPM: 17.860.0379**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan *Cyberbullying* Pada Remaja Di Smp Negeri 28 Medan. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 siswa/i yang berada di SMP Negeri 28 Medan. Metode pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. kecanduan game online Siswa/i menggunakan Skala Kecanduan Game Online yang diukur dari 54 item yang valid ( $\alpha = 0,990$ ), sedangkan *cyberbullying* di ukur dengan menggunakan skala *cyberbullying* yang di ukur dari 68 item yang valid ( $\alpha = 0,994$ ). Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi Product Moment. Hasil penelitian ini menunjukkan koefisien korelasi rxy 0,741 dengan  $p = 0,000 < 0,05$ . Hipotesis yang diajukan peneliti diterima yaitu terdapat hubungan positif antara Kecanduan Game Online Dengan *Cyberbullying*. Nilai koefisien korelasi positif menunjukkan bahwa arah hubungan kedua variabel adalah positif, artinya semakin tinggi kecanduan game online maka semakin tinggi *cyberbullying*. Kecanduan game online memberikan sumbangan efektif sebesar 54,9% pada *cyberbullying* dan sebesar 45,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

***Kata kunci:*** *Kecanduan Game Online, Cyberbullying, Remaja*



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 22/5/23

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23

## ABSTRACT

### THE CORRELATION BETWEEN OF ONLINE GAME ADDICTION AND CYBERBULLYING BEHAVIOR IN ADOLESCENTS IN SMP NEGERI 28 MEDAN

OLEH:

**FATHUR RACHMAN ALFIA BAHAR**

**NPM: 17.860.0379**

This study aims to see the correlation between online game addiction and cyberbullying behavior in adolescents at SMP Negeri 28 Medan. The sample in this study amounted to 100 students who were in SMP Negeri 28 Medan. Sampling method using a purposive sampling technique. Online game addiction Students used the Online Game Addiction Scale which is measured from 54 valid items ( $\alpha = 0.990$ ), while cyberbullying behavior is measured using the cyberbullying behavior scale which is measured from 68 valid items ( $\alpha = 0.994$ ). The data analysis method used in this research is Product Moment correlation. The results of this study showed the correlation coefficient  $r_{xy}$  0.741 with  $p = 0.000 < 0.05$ . These results indicate that the hypothesis proposed by the researcher that there is a positive relationship between Online Game Addiction and Cyberbullying Behavior is acceptable. The positive correlation coefficient value indicates that the direction of the relationship between the two variables is positive, meaning that the higher the online game addiction, the higher the cyberbullying behavior. Addiction to online games provides an effective contribution of 54.9% to cyberbullying behavior and 45.1% is influenced by other factors not examined in this study.

**Keywords:** Online Game Addiction, Cyberbullying Behavior

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Remaja yaitu masa dimana peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Menurut Piaget (dalam Hurlock, 2002) ada beberapa perubahan yang dialami oleh seseorang saat memasuki masa remaja yaitu: fisik, kematangan mental, dan social. Masa remaja adalah masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang dimana terjadi beberapa perubahan-perubahan seperti biologis, kognitif, sosial, dan emosional, Santrock (2003).

Menurut Hurlock (2002) masa remaja adalah sebagai usia bermasalah. Masa remaja yaitu masa krisis identitas bagi kebanyakan remaja. Hal ini yang menyebabkan salah satu faktor kenapa masa remaja dinilai lebih rawan dari pada tahap-tahap perkembangan manusia yang lainnya. Periode remaja rentan sekali dengan berbagai perilaku negative/penyimpangan dan juga kenakalan, salah satunya yaitu perilaku *bullying*.

Berdasarkan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), pada kurun waktu 9 tahun, dari tahun 2011-2019, terdapat 37.381 kasus pengaduan kekerasan terhadap anak. Data dari Sistem Informasi Perempuan dan Anak (Simfoni PPA) pada 1 Januari - 9 Juni 2021 juga menunjukkan terdapat sebesar 3.314 kasus kekerasan terhadap anak dengan korban sebesar 3.683.

Dari hasil survei yang dilakukan oleh Plan Indonesia di beberapa kota seperti Jakarta, Yogyakarta, Surabaya, dan Bogor tentang perilaku kekerasan yang ada di sekolah, yang diaman melibatkan 1.500 siswa SMA dan juga 75 Guru. Dari hasil survei tersebut menunjukkan, 67,9 % Siswa dan Guru menganggap kekerasan

terjadi di lingkungan sekolah dalam bentuk kekerasan fisik, verbal, dan juga psikologis. Kekerasan yang terjadi di lingkungan sekolah pada umumnya dilakukan oleh kakak kelas, adik kelas, teman, guru, kepala sekolah, dan juga preman yang ada di sekitaran sekolah. Dari hasil survei tersebut juga menunjukkan sebanyak 27,9 % mengaku ikut melakukan kekerasan, dan sebanyak 25,4 % mengaku diam saja saat melihat terjadinya kekerasan.

Dari berbagai kasus tersebut yang berkaitan dengan perilaku *bullying* memperlihatkan bagaimana *bullying* sering terjadi disekitar kita dan juga sangat dekat dengan keseharian kita. Menurut Wang, Iannotti, dan Nansel (dalam Malihah, 2018) *bullying* dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu: *bullying* fisik, *bullying* verbal *bullying* melalui media internet (*cyberbullying*) dan *bullying* tidak langsung (*relational bullying*)

Menurut Willard (dalam Malihah, 2018), *Cyberbullying* adalah sebuah kegiatan mengirimkan materi/pesan yang berbahaya atau melakukan agresi sosial dengan menggunakan media internet ataupun teknologi lainnya. Patchin dan Hinduja (dalam Malihah, 2018) menjelaskan *cyberbullying* adalah dimana seseorang secara berulang mengejek atau menghina dan melecehkan orang lain melalui media internet dari ponsel atau perangkat elektronik. Misalnya seperti mengirimkan gambar seseorang yang jelek/buruk dengan tujuan mempermalukan kemudian menyebarkan foto tersebut melalui media social seperti *Facebook*, *Instagram* *WhatsApp* dll, serta mengirimkan pesan singkat dengan bentuk ancaman secara berulang-ulang, dan juga menggunakan akun palsu dengan tujuan menghina orang lain.

*Cyberbullying* merupakan *bullying* yang lebih berbahaya dibandingkan dengan *bullying* yang lain karena menyebarkan foto, video dan pesan dilakukannya melalui online sehingga dapat tersebar dengan sangat cepat dan juga dapat mengintimidasi siapa saja, kapan saja dan juga dimana saja korbannya berada. Para pelaku *bullying* dapat dengan bebas mengirimkan hal-hal yang buruk seperti berkomentar secara sadis, buruk dan menghina secara bebas tanpa harus merasa bersalah dan juga mereka merasa aman karena perilaku yang mereka lakukan juga banyak dilakukan dengan banyak orang sehingga mereka juga merasa tidak akan dituntut.

Menurut Rifauddin (2016) ada beberapa dampak yang terjadi yang dialami korban dan yang paling sering dialami korbannya adalah perasaan kecewa, sakit hati, dan bahkan bisa membuat depresi. Dan dampak yang dialami *cyberbullying* adalah perasaan bersalah yang berkepanjangan. Namun dampak dari *cyberbullying* dari para korban tidak hanya berhenti pada depresi saja, namun juga bisa sampai pada Tindakan yang lebih parah dan ekstrim yaitu bunuh diri. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Hinduja dan Patchin menunjukkan walaupun tingkat bunuh diri di AS menurun sebesar 28,5% pada tahun-tahun terakhir ini namun pada tingkat bunuh diri anak dan remaja pada usia 10 sampai 19 tahun mengalami peningkatan. (Rahayu, 2012)

Dari hasil survei global yang dilakukan oleh Latitude News pada tahun 2012, Indonesia adalah negara dengan peringkat kedua tertinggi di dunia dalam kasus *bullying* setelah Jepang dan posisi ketiga ditempati oleh Amerika Serikat. Kasus *bullying* yang ada di Indonesia mengalahkan kasus *bullying* di Amerika Serikat. Ironisnya, kasus *bullying* yang terjadi di Indonesia lebih banyak dilakukan

melalui media sosial. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik yang dimana mencatat pada tahun 2006 di Indonesia mencapai angka 25 juta kasus *Cyberbullying*. Dari kasus ringan sampai dengan kasus yang berat. dari hasil penelitian juga menunjukkan dari 210 responden, 91% responden mengaku melihat kasus *cyberbullying* (Hakim et al., 2016).

Terjadinya *cyberbullying* pada individu atau seseorang, sering sekali dikarenakan adanya amarah dan dendam. Pandie dkk (2016) juga menyatakan bahwa yang menyebabkan individu untuk melakukan *cyberbullying* yang pertama karena adanya dendam yang tidak terselesaikan. Karena dendam tersebut hal yang dapat dilakukan oleh individu tau pelaku *cyberbully* adalah *flaming* (amarah) dan *harassment* (pelecehan). Selain itu Pandie dkk (2016) juga menambahkan bahwa *cyberbullying* dilakukan karena individu termotivasi (*motivated offender*) melakukan balas dendam, iseng, pembajakan pencurian, atau sekedar iseng.

Olweus (dalam Kowalski dkk, 2008) menjelaskan beberapa ciri-ciri anak yang melakukan *cyberbullying*, yaitu: memiliki kepribadian yang dominan dan suka memaksakan diri menggunakan kekuatan; memiliki temperamen, impulsif dan mudah frustrasi; memiliki sikap yang lebih positif terhadap kekerasan daripada anak-anak lain; kesulitan mengikuti aturan; tampak tangguh dan menunjukkan sedikit empati atau belas kasihan kepada mereka yang ditindas; sering berhubungan dengan orang dewasa dengan cara yang agresif; pandai berbicara sendiri keluar dari situasi sulit; agresi proaktif (yaitu, agresi yang disengaja untuk mencapai tujuan) dan agresi reaktif (yaitu, reaksi defensif untuk diprovokasi) (Camodeca & Goossens, 2005).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti lakukan di SMP Negeri 28 Medan. Peneliti mewawancarai 10 remaja yang peneliti temuin di SMP Negeri 28 Medan. Dari hasil interview tersebut remaja mengatakan mereka sering ada perdebatan dengan teman-temannya di grup online seperti WhatsApp yang saling mengejek satu sama dan berujung pada penghinaan berulang. Tidak jarang mereka memanggil nama bukan dengan nama yang sebenarnya (julukan), pernah dikucilkan dari media sosial atau online.

Hasil wawancara tersebut sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 28 Medan. Dari hasil Observasi peneliti melihat remaja sering memanggil nama temannya tersebut bukan dengan nama aslinya namun nama ledekan/ejekan atau nama orang tua tersebut. Dan peneliti melihat setiap siswa memiliki gank masing-masing. Peneliti melihat antar gank saling ledekan hingga berujung berantem.

Faktor yang membuat seseorang menjadi pelaku *cyberbullying* salah satunya karena pengaruh lingkungan sekitarnya, baik dari dunia maya ataupun di dunia nyata. Selain itu juga salah satu penyebab *cyberbullying* adalah kecanduan internet. Hal ini didukung oleh pendapat dari Fabio Sticca, dkk (dalam Larasati, 2016) yang menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi *yberbullying* adalah rasa empati yang rendah, memiliki pengalaman menjadi korban *bullying*, dan frekuensi penggunaan media social yang tinggi. Cortazar dkk & Jorgnson dkk (dalam Rahmawati, 2018) juga menambahkan bahwa penggunaan internet yang berlebihan, akan mempengaruhi Kesehatan fisik dan mental serta merusak hubungan pertemanan, mengganggu pekerjaan dan akan mengarah pada *cyberbullying*.

*Internet addiction* adalah suatu perilaku penggunaan internet secara berlebihan yang ditandai dengan adanya gejala-gejala klinis kecanduan seperti: penggunaan yang lebih sering terhadap objek candu, keasyikan dengan objek candu, serta tidak memperdulikan dampak yang terjadi baik secara fisik maupun psikologis pemakaian dll.

Menurut Kimberly S. Young (dalam Basri, 2014) *Internet Addiction* adalah sindrom yang ditandai dengan perilaku tidak mampu mengontrol penggunaannya saat online dan menghabiskan banyak waktunya untuk menggunakan internet. Seseorang yang memiliki perilaku *Internet Addiction* akan menunjukkan gejala cemas, hampa dan bahkan depresi saat tidak menggunakan internet. H. M. Orzack (dalam Basri) menyatakan *Internet Addiction Disorder* adalah gangguan/kelainan yang terjadi pada seseorang yang merasa dunia maya (*virtual reality*) mereka lebih menarik dibandingkan dunia nyata atau kehidupannya sehari-hari mereka.

Horrigan (dalam Rani, 2018) mengelompokkan 4 kelompok kepentingan pemanfaatan internet dalam aktifitas-aktifitas *internet* yang dilakukan pengguna, yaitu: *fun activities*, Transaksi (*Transaction*), *email*, dan *information utility*. *Fun activities* adalah suatu aktivitas yang sifatnya untuk hiburan atau kesenangan, misalnya: mendengarkan music, bermain game, *chating*, online untuk bersenang-senang, klip video atau audio, dan pesan singkat (SMS)

*Game Addiction* istilah yang dikenal dari kecanduan bermain game (Grant & Kim dalam Fitri 2018). Artinya adalah dimana seseorang keasyikan bermain game dan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dilakukan atau dikerjakan selain bermain game, dan mereka menganggap game adalah hidupnya. Kecanduan game dapat mengakibatkan kerugian yang sangat signifikan.

Gejala dari kecanduan game online yaitu keasyikan bermain game, menghabiskan waktu yang lama dan hamper setiap hari bermain game, mengorbankan hubungan social demi bermain game, tidak bisa beristirahat atau menjadi irritable jika tidak sedang bermain game, kehilangan ketertarikan dengan aktivitas lain, menggunakan game sebagai tempat pelarian, dan terus bermain game tanpa memperdulikan konsekuensinya (Young dalam Puspitosari 2019).

Karena individu tidak banyak melakukan interaksi dengan lingkungan mereka dan juga tidak ada melakukan aktivitas yang bermanfaat atau berarti dan mereka akan mengalami kejenuhan serta mengakibatkan stres. Pada akhirnya remaja memerlukan semacam relaksasi untuk mengatasi kejenuhan dan stres mereka. Salah satu pilihan bagi remaja sebagai media untuk mengurangi stress adalah sengan bermain game online.

Ketika remaja bermain game online, mereka akan dituntut untuk bisa menang dan harus bisa selalu menang agar individu tersebut memperoleh kepuasan saat telah memainkannya. Saat remaja tersebut kalah maka seseorang tersebut terkadang akan merasa kesal karena mereka mendapatkan hasil yang tidak sesuai harapan atau yang di inginkan dalam bermain. Karena tidak tercapainya keinginan dan harapan itu akan menimbulkan perasaan tidak sedang atau nyaman yang kemudian menyebabkan mereka menjadi frustrasi. Kondisi frustrasi ini maka menimbulkan rasa kemarahan yang pada akhirnya akan menjadi perilaku agresif. Perilaku agresif yang sering terjadi pada saat bermain *game online* adalah *cyberbullying*.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Hubungan antara kecanduan game online dengan *cyberbullying* pada remaja di SMP Negeri 28 Medan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Di SMP Negeri 28 Medan juga tidak terhindar dari perilaku *Cyberbullying*. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan juga melihat para siswa melakukan bullying kepada temannya. Dari hasil interview tersebut remaja mengatakan mereka sering ada perdebatan dengan teman-temannya di grup online seperti WhatsApp yang saling mengejek satu sama dan berujung pada penghinaan berulang. Tidak jarang mereka memanggil nama bukan dengan nama yang sebenarnya (julukan), pernah dikucilkan dari media sosial atau online.

Ketika remaja bermain game online, mereka akan dituntut untuk bisa menang dan harus bisa selalu menang agar individu tersebut memperoleh kepuasan saat telah memainkannya. Saat remaja tersebut kalah maka seseorang tersebut terkadang akan merasa kesal karena mereka mendapatkan hasil yang tidak sesuai harapan atau yang di inginkan dalam bermain. Karena tidak tercapainya keinginan dan harapan itu akan menimbulkan perasaan tidak sedang atau nyaman yang kemudian menyebabkan mereka menjadi frustrasi. Kondisi frustrasi ini maka menimbulkan rasa kemarahan yang pada akhirnya akan menjadi perilaku agresif. Perilaku agresif yang sering terjadi pada saat bermain *game online* adalah *cyberbullying*.

### **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, membatasi masalahnya dengan menjelaskan hubungan kecanduan game online dengan *cyberbullying* pada Siswa/i di SMP Negeri 28 Medan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan yang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan *cyberbullying* pada remaja di SMP Negeri 28 Medan”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan *cyberbullying* pada remaja di SMP Negeri 28 Medan”.

### **F. Manfaat Penelian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan ilmu psikologi, terutama pada psikologi perkembangan. Dan secara umum hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kecanduan game online dan *cyberbullying*.

#### **1. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Subjek Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan dan informasi kepada Siswa/i, sehingga dapat mencegah terjadinya kecanduan game online dan *cyberbullying* pada diri Siswa/i

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi Peneliti Selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan dan informasi kepada peneliti selanjutnya yaitu tentang hubungan kecanduan game online dan *cyberbullying* pada Siswa/i.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. *Cyberbullying*

##### 1. Pengertian *Cyberbullying*

*Cyberbullying* merupakan istilah yang ditambahkan ke dalam kamus OED (*Oxford English Dictionary*) pada tahun 2010. Istilah ini merujuk kepada penggunaan teknologi informasi untuk menggertak orang dengan mengirim atau posting teks yang bersifat mengintimidasi atau mengancam. OED menunjukkan penggunaan pertama dari istilah ini pertama kali di Canberra pada tahun 1998, tetapi istilah ini sudah ada sebelumnya di Artikel New York Times 1995 di mana banyak sarjana dan penulis Besley seorang Kanada yang meluncurkan website *cyberbullying* tahun 2013 dengan istilah *coining*.

*Cyberbullying* merupakan hal baru dari perilaku *bullying* dengan karakteristik dan akibat yang sama (Narpaduhita & Suminar, 2014). Menurut Willard (dalam Malihah 2018), *cyberbullying* merupakan kegiatan mengirim atau mengunggah materi yang berbahaya atau melakukan agresi sosial dengan menggunakan internet dan teknologi lainnya.

Menurut Kowalski (dalam Satalina 2014) *cyberbullying* mengacu pada *bullying* yang terjadi melalui *instant messaging, email, chat room, website, video game*, atau melalui gambaran atau pesan yang dikirim melalui telepon selular.

*Cyberbullying* adalah tindakan mengirim atau mengunggah teks atau gambar berbahaya atau kejam menggunakan internet atau perangkat komunikasi digital lainnya. *Cyberbullying* dapat diposting di situs web pribadi, blog, dan situs web.

Pesan teks *cyberbullying* dapat disebarakan melalui *e-mail*, *online group*, *chatting*, *instant messaging* dan pesan teks atau pesan gambar digital melalui perangkat telepon (Willard, dalam Satalina, 2014).

Patchin dan Hinduja (dalam Malihah, 2018) menjelaskan *cyberbullying* terjadi ketika seseorang berulang kali melecehkan, menghina, atau mengejek orang lain menggunakan media internet melalui ponsel atau perangkat elektronik lainnya. Contohnya seperti mengunggah gambar seseorang yang memalukan dan menyebarkan melalui media sosial, mengirimkan ancaman melalui pesan singkat berulang-ulang, dan menggunakan akun palsu untuk menghina orang lain.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Cyberbullying* adalah melecehkan/menghina seseorang melalui internet atau perangkat komunikasi digital lainnya yang dilakukan secara berulang.

## **2. Aspek-Aspek Cyberbullying**

Willard (Kowalski dkk, 2008) membagi bentuk *cyberbullying* menjadi delapan bentuk, yaitu:

### **a. Flaming**

*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.

b. *Harassment*

Gangguan (*harrasement*) adalah tindakan mengirimkan pesan-pesan yang bersifat menyerang kepada seseorang. Black's Law Dictionary mendefinisikan *harasement* sebagai kata-kata, perilaku, atau tindakan (biasanya dilakukan berulang) yang ditujukan pada orang tertentu, bersifat mengganggu, atau menyebabkan penderitaan secara emosional pada orang lain. Menurut Kowalski, Limber, Agaston (2008), ada dua hal yang membedakan gangguan dengan *flaming*, pertama gangguan dilakukan dengan jangka waktu yang lebih lama dari *flaming*. Kedua, gangguan lebih menjurus ke satu sisi sehingga pelaku paling tidak memiliki satu target *bullying*, berbeda dengan *flaming* yang tidak terlalu jelas siapa orang yang menjadi target karena setiap individu bisa menyerang satu dengan lainnya.

c. *Denigration*

*Denigration* (fitnah), yaitu upaya seseorang menyebarkan kabar bohong yang bertujuan merusak reputasi orang lain. Informasi tersebut dapat diposting di halaman Web atau dapat disebarluaskan kepada orang lain melalui email atau pesan instan. Termasuk dalam kategori intimidasi dunia maya ini adalah memposting atau mengirim foto seseorang yang diubah secara digital, terutama dengan cara yang menggambarkan mereka secara seksual atau berbahaya.

d. *Impersonation*

*Impersonation* (Peniruan) Individu berpura-pura menjadi orang lain/korban, termasuk nama, alamat, dan nomor telepon korban 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. Pelaku berpura-pura sebagai korban, paling sering dengan menggunakan kata sandi korban untuk mendapatkan akses ke akunnya, kemudian mengomunikasikan informasi negatif, kejam, atau tidak pantas dengan orang lain seolah-olah target itu sendiri yang menyuarakan pikiran itu.

e. *Outing dan trickery*

*Outing* yaitu menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi orang lain. Sedangkan *trickery* (tipu daya): membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut. *Outing* dan *trickery* adalah berpura-pura menjadi teman anda dan banyak bertanya sehingga tanpa sadar anda berbagi informasi yang sangat pribadi. Pelaku *bullying* kemudian meneruskan informasi yang sangat pribadi tersebut kepada banyak orang secara online. Ini dapat berupa menerima email atau pesan instan dari target yang berisi informasi dan/atau foto pribadi yang berpotensi memalukan dan kemudian meneruskan email tersebut ke orang lain.

f. *Exclusion/Ostracism*

Dengan sengaja memboikot, mengabaikan, mengasingkan atau mengucilkan seseorang dari suatu online group. Sudah banyak terjadi kasus *cyberbullying* yang mengakibatkan korbannya mengalami stress, depresi, bahkan ada yang nekat melakukan bunuh diri”.

g. *Cyberstalking*

*Cyberstalking* (penguntitan di dunia maya), yaitu upaya seseorang menguntit atau mengikuti orang lain dalam dunia maya dan menimbulkan gangguan bagi orang lain tersebut. Black’s Law Dictionary (dalam Kowalski dkk, 2008) mendefinisikan “menguntit” sebagai: “(1) Tindakan atau contoh mengikuti orang lain secara sembunyi-sembunyi. (2) Pelanggaran mengikuti atau berkeliaran di dekat orang lain, sering kali secara sembunyi-sembunyi, dengan tujuan mengganggu atau melecehkan orang itu atau melakukan kejahatan lebih lanjut seperti penyerangan atau pemukulan.” Meskipun jelas terkait dengan pelecehan, *cyberstalking* melibatkan lebih banyak ancaman daripada pelecehan murni.

h. *Happy Slapping*

*Happy Slapping* adalah tindakan menampar atau melukai orang lain yang kemudian didokumentasikan seperti foto atau video dan disebarluaskan di internet.

Sementara itu, Patchin dan Hinduja (2012) juga mengemukakan beberapa aspek *cyberbullying*, yaitu:

- a. Pengulangan (*Repetition*) adalah hal yang paling penting pada elemen intimidasi. Pengulangan juga merupakan hal yang mudah dikenali dan sering dilakukan di dunia maya sehingga korban merasa terganggu.
- b. Niat atau Maksud (*Intention*) adalah hal yang didefinisikan dalam intimidasi sebagai suatu tindakan yang dilakukan dengan cara disengaja yang dapat menyebabkan kerugian pada seseorang.
- c. Membahayakan (*Harm*) pada konsep intimidasi ini didefinisikan sebagai hal yang berbahaya sehingga dapat memakan korban terluka dengan cara tertentu. Kerugian dari konsep membahayakan ini adalah seperti fisik, sosial, psikologis atau perilaku, dan juga emosional.
- d. Ketidakseimbangan kekuatan (*Imbalance of Power*) dapat diartikan sebagai pelaku intimidasi memiliki kekuatan sebenarnya atau lebih besar daripada korban.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk *cyberbullying* yaitu *Flaming, Harassment, Denigration, Impersonation, Outing dan trickery, Exclusion/Ostracism, Cyberstalking, Happy Slapping, Repetition, Intention, Harm dan Imbalance of Power.*

### **3. Media Yang digunakan Cyberbullying**

Meskipun jelas dari deskripsi *cyberbullying* dapat dilakukan melalui salah satu dari sejumlah media komunikasi yang berbeda, beberapa *cyberbullying* lebih

sering melakukan dengan beberapa media. Misalnya, *flaming* lebih mungkin dilakukan di tempat-tempat komunikasi publik sedangkan pelecehan lebih cenderung terbatas pada modalitas komunikasi pribadi seperti e-mail. Karena keragaman teknologi komunikasi yang dapat digunakan untuk *cyberbullying* orang lain. Kowalski dkk, (2008) menjelaskan secara singkat media yang paling umum digunakan, yaitu:

#### **a. Pesan singkat**

Pesan instan/singkat mewakili salah satu cara paling umum di mana remaja melakukan *cyberbully* satu sama lain. Pesan instan, atau "IMing", mengacu pada komunikasi real-time melalui Internet dengan individu di daftar teman atau kontak seseorang. Menurut Aftab (dalam Kowalski dkk, 2008) *cyberbullying* melalui pesan instan dapat mengambil sejumlah bentuk yang berbeda. Yang paling jelas, pelaku dapat mengirim pesan kemarahan atau ancaman kepada orang lain. Atau, mereka dapat membuat nama layar yang sangat mirip dengan nama layar target atau mereka dapat menggunakan nama layar target yang sebenarnya. Mereka kemudian mengirimkan komunikasi yang tidak pantas kepada orang lain seolah-olah mereka adalah targetnya. Mereka juga dapat mengirim foto atau video yang membahayakan orang lain melalui IM.

#### **b. Surat elektronik**

Surat elektronik, atau email, adalah salah satu sarana komunikasi digital yang paling sering digunakan. Email adalah metode yang sering digunakan untuk menindas orang lain di dunia maya karena dua alasan utama. Pertama, satu e-mail dapat dikirim ke ratusan bahkan ribuan orang dengan sekali tekan tombol.

Seseorang yang ingin melecehkan atau memermalukan orang lain dapat mengirim email yang berisi gambar atau informasi yang tidak pantas tentang seseorang kepada ratusan atau ribuan orang sekaligus. Kedua, meskipun email pada umumnya mudah dilacak, tidak ada kepastian bahwa orang yang akun emailnya berasal dari email tersebut sebenarnya adalah orang yang mengirim email tersebut. Dalam beberapa kasus, individu yang melakukan *cyberbullying* dapat mendaftarkan target mereka di berbagai situs pornografi dan daftar pemasaran sehingga mereka dibombardir dengan email yang menyinggung dan melecehkan.

### c. Pesan teks

Pesan teks juga dikenal sebagai Layanan Pesan Singkat (SMS). Kecepatan anak-anak saat ini dapat mengirim pesan teks satu sama lain melalui telepon seluler sangat mencengangkan. Meskipun bukan merupakan metode komunikasi real-time, pesan teks masih merupakan mode komunikasi yang penting, terutama di kalangan remaja. Meskipun merupakan alat yang sangat berharga untuk tetap berhubungan dengan orang lain, telepon seluler dan pesan teks juga memiliki sisi negatifnya. Salah satunya pesan teks juga dapat digunakan untuk melakukan *cyberbully* kepada orang lain. Tak terhitung banyaknya cerita tentang remaja perempuan dan laki-laki yang menerima ratusan bahkan ribuan pesan teks karena mereka membuat seseorang kesal. Selain kerugian yang disebabkan oleh pesan itu sendiri, ada biaya keuangan yang terkait dengan penerimaan pesan teks.

### d. Situs Jejaring Sosial

Pada April 2006, ada sekitar 200 situs jejaring sosial, jutaan pengguna terdaftar, dan dalam 1 hari ada ratusan ribu orang baru mendaftar setiap. Jumlah

orang yang berkomunikasi satu sama lain melalui media ini benar-benar mengejutkan. Situs jejaring sosial memiliki banyak nama berbeda. Di antara yang paling populer adalah *Facebook*, *MySpace*, *LiveJournal*, *Friendster*, *Nexopia*, *Xuga*, *Xanga*, *Imbee*, dan *Bebo*. Seperti yang didefinisikan oleh Biro Investigasi Federal.

Situs jejaring sosial adalah “situs web yang mendorong orang untuk memposting profil diri mereka lengkap dengan gambar, minat, dan bahkan jurnal. sehingga mereka dapat bertemu teman-teman yang berpikiran sama. Sebagian besar juga menawarkan ruang obrolan. Sebagian besar situs gratis; beberapa membatasi keanggotaan berdasarkan usia.”

Seperti dicatat oleh Swinford (dalam Kowalski dkk, 2008), situs jejaring sosial menyediakan “jendela budaya anak muda.” Situs jejaring sosial memungkinkan kita untuk melihat siapa sedang melakukan apa, di mana, dan dengan siapa. Perubahan feed berita baru-baru ini yang dibuat ke *Facebook* memungkinkan wawasan yang hampir real-time tentang apa yang terjadi dalam kehidupan pengguna *Facebook*. Melalui umpan berita ini, kita tahu siapa yang berteman dengan siapa, siapa yang mengakhiri hubungan dengan siapa, siapa yang memposting foto baru, dan siapa yang sedang mengalami hari yang buruk, untuk memberikan beberapa contoh.

Setiap perubahan yang dilakukan pada profil individu akan tersedia untuk "teman" yang memiliki akses ke profil orang tersebut. Bahkan para pengguna Facebook sendiri mengatakan bahwa itu terlalu berlebihan untuk melihat apa yang dilakukan pengguna *Facebook* dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dan, itu seringkali merupakan jendela kejam atas apa yang dilakukan anak-anak dan remaja.

Swinford (dalam Kowalski dkk, 2008) mengutip Chris Cloke, kepala perlindungan anak di National Society for the Prevention of Cruelty to Children (NSPCC), yang mencatat bahwa:

*“ini adalah dunia yang sama sekali tidak diatur di luar sana. Saya akan membandingkannya dengan Lord of the Flies modern. Anak-anak mengatakan hal-hal yang jauh lebih ekstrem dan pendendam daripada yang mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari.”*

Bentuk dari situs jejaring social lain adalah situs Web sosial tempat orang dapat mengunggah, berbagi, dan mengomentari video. Misalnya *YouTube*, *Google Video*, dan sejenisnya, situs-situs ini menjadi semakin populer di kalangan remaja. YouTube didirikan pada Februari 2005 oleh tiga karyawan PayPal. Dalam waktu sekitar satu setengah tahun, telah berkembang menjadi lebih dari 50 karyawan, dan saat ini terdaftar oleh perusahaan informasi Web Alexa sebagai situs Web paling populer ke-15. Sekitar 65.000 video baru diunggah setiap hari, sekitar 20 juta orang mengunjungi situs ini setiap bulan, dan lebih dari 100 juta klip video dilihat setiap hari (YouTube, 2006). Meskipun beberapa video dimaksudkan untuk menjadi lucu, yang lain memiliki selera yang sangat buruk. Tidak mengherankan, penelusuran sepiantas di YouTube akan dengan cepat mengungkap contoh perundungan siber.

Bentuk situs jejaring sosial juga telah dibuat untuk mengenang individu yang telah meninggal yang memiliki profil di situs jejaring sosial. Misalnya, MyDeathSpace.com berisi penghormatan kepada mantan anggota MySpace yang tidak lagi hidup. Mengklik foto individu akan membawa Anda ke halaman MySpace mereka di mana orang-orang terus memposting pesan kepada orang tersebut. Meskipun mungkin situs-situs ini memberikan nilai katarsis bagi beberapa orang yang selamat, situs-situs tersebut juga memberikan kesempatan bagi orang-orang

untuk mengirim komentar dan balasan, banyak di antaranya negatif dan menghasut. Hanya perlu beberapa menit untuk menemukan beberapa contoh intimidasi dunia maya di situs Web, tidak terlalu mengejutkan mengingat ada bagian untuk surat kebencian. Diposting di bagian forum diskusi situs ini adalah email kebencian yang telah dikirim ke situs Web.

#### **e. Ruang obrolan**

Ruang obrolan adalah tempat di mana orang dapat pergi dalam dunia virtual untuk berbicara satu sama lain tentang berbagai masalah. Biasanya, ruang obrolan, dirancang untuk fokus pada topik-topik tertentu. Seperti halnya komunikasi virtual lainnya secara real time, ruang obrolan menyediakan forum di mana intimidasi dunia maya dapat terjadi. Anggota ruang obrolan dapat mulai merendahkan individu tertentu, mereka mungkin mengucilkan anggota grup obrolan, atau anggota tertentu mungkin terlibat perang api/flaming satu sama lain.

Lebih rumit lagi, orang sering menganggap identitas di ruang obrolan yang sangat berbeda dari identitas dunia nyata mereka. Mereka mungkin mengarang usia, jenis kelamin, pekerjaan, atau fitur pengenalan pribadi lainnya. Meskipun ini bisa menjadi katarsis bagi orang yang mencoba berpura-pura menjadi orang lain selain dirinya yang sebenarnya, dalam beberapa kasus penguntit dunia maya dan predator seksual mencari korban yang tidak menaruh curiga dengan memalsukan identitas mereka.

Selain itu, terlepas dari nilai katarsis bagi komunikator untuk mengambil identitas yang diasumsikan, sesama *Cyberstalking*/pengoceh sering menjadi marah jika dan ketika mereka kemudian mengetahui bahwa mereka telah ditipu dan

berkomunikasi dengan orang lain selain yang mereka pikir sedang berkomunikasi dengan mereka.

Misalnya, orang-orang di ruang obrolan dan grup diskusi sering melaporkan berkomunikasi secara berbeda dengan individu lain sebagai fungsi dari apakah mereka percaya bahwa orang itu laki-laki atau perempuan, mungkin terlibat dalam pengungkapan diri lebih banyak dengan perempuan daripada laki-laki. Dapat dibayangkan kekecewaan dan kemarahan dari seorang individu yang telah berkomunikasi dengan seorang “wanita” hanya untuk kemudian mengetahui bahwa itu adalah seorang pria. Keadaan seperti itu dapat membentuk situasi perundungan siber yang dipicu oleh kemarahan individu yang merasa “ditipu”.

#### **f. Blog**

Blog atau log web merupakan website pribadi yang bisa dijadikan seperti buku harian atau diary. Salah satu situs Web yang dikhususkan untuk melacak blog, Technorati. com, mencari situs Web sesuai dengan topik blog. Tujuannya adalah untuk memungkinkan pengguna melihat apa yang dikatakan tentang salah satu dari sejumlah topik dan kemudian menimbang dengan komentar mereka sendiri.

Meskipun blog dapat digunakan untuk salah satu dari sejumlah fungsi positif, namun juga dapat digunakan untuk menindas orang lain di dunia maya. Anak-anak dapat menggunakan blog ini untuk merusak reputasi anak-anak lain atau melanggar privasi mereka. Misalnya, dalam beberapa kasus, pacar atau mantan pacar yang dicampakkan/diputusin mungkin memposting serangkaian blog yang berisi informasi yang merendahkan dan memalukan tentang mantan pasangan, bahkan meminta teman mereka untuk memposting informasi negatif di situs tersebut juga.

### **g. Situs Web**

Situs web adalah tempat atau lokasi di World Wide Web yang berisi halaman beranda, selain tautan ke halaman lain yang memungkinkan. Banyak orang memiliki halaman beranda pribadi yang digunakan untuk mempromosikan bisnis mereka, memposting informasi pribadi untuk kepentingan keluarga dan teman, atau menjual produk. Namun, situs web juga kerap digunakan untuk tujuan perundangan siber.

Dalam banyak kasus, halaman Web dibuat dengan tujuan semata-mata untuk memposting informasi dan/atau gambar yang menyinggung tentang individu lain. Misalnya, gambar teman sekelas dapat diambil dan kemudian diolah sedemikian rupa sehingga menggambarkan individu tersebut dengan cara yang provokatif secara seksual. Informasi kontak pribadi untuk individu tersebut, termasuk nama, alamat, dan nomor telepon kemudian dapat diberikan di situs Web.

Dalam kasus lain, halaman Web dibuat untuk mengatur polling Internet. Jajak pendapat internet dapat digunakan untuk tujuan mempermalukan target. Misalnya siswa mungkin didorong untuk mengunjungi situs Web dan memilih gadis paling jelek di kelas, atau anak paling gemuk di sekolah. Meskipun situs yang ada untuk tujuan pengaturan halaman Web tersebut memiliki kebijakan penyalahgunaan dan sistem pelaporan, mereka sering tidak diatur secara ketat (Belsey dalam Kowalski dkk, 2008).

### **h. Bash Boards**

Meskipun sering disamakan dengan ruang obrolan karena mereka memberi orang kesempatan untuk mengobrol virtual satu sama lain, Bash Boards lebih mirip

dengan situs polling Internet. Faktanya, mereka adalah papan buletin online di mana orang dapat memposting informasi apa pun yang mereka inginkan tentang orang atau topik apa pun.

### *i. Internet Gaming/Game Online*

Banyak anak-anak saat ini bermain game interaktif online di perangkat game seperti X-Box Live dan Sony Play Station 2 Network. (Banyak juga yang bermain game melalui komputer, dalam beberapa kasus rela membayar biaya berlangganan bulanan untuk berpartisipasi). Beberapa game adalah game pemain tunggal berbasis teks, sedangkan yang lain adalah game multipemain yang kompleks, interaktif, di dunia virtual.

Sama seperti orang-orang yang mengungkapkan rasa frustrasi mereka 20 tahun yang lalu ketika bermain game Nintendo, pemain online juga melampiaskan ketidakpuasan mereka dengan permainan orang lain. Namun, sesuai dengan kebanyakan jenis perundungan siber lainnya, ekspresi ketidakpuasan dan frustrasi di dunia siber di mana orang-orang berkomunikasi secara anonim menggunakan nama samaran cenderung lebih kasar, mengancam, dan merendahkan.

Selain itu, pemain dapat memblokir pemain lain dari permainan dan mereka dapat memperoleh akses tidak sah ke akun permainan mereka (Aftab, 2006). Salah satu game online multipemain masif yang paling populer adalah World of Warcraft. Pemain bergabung dengan guild untuk menyelesaikan berbagai tugas. Pemain dapat dipromosikan oleh pemimpin serikat, tetapi mereka juga dapat dikeluarkan dari serikat atau diturunkan. Ini dapat menyebabkan sedikit tekanan emosional bagi beberapa pemain.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media yang paling umum digunakan untuk melakukan *cyberbullying* yaitu: Pesan singkat, Surat elektronik, Pesan teks, Situs Jejaring Sosial, Ruang obrolan, Blog, Situs Web, Bash Boards, Internet Gaming/Game Online.

#### 4. Ciri-Ciri Orang Yang Melakukan *Cyberbullying*

Olweus (dalam Kowalski dkk, 2008) menjelaskan beberapa ciri-ciri Anak Yang Melakukan *Cyberbullying*, yaitu:

- a) Mereka memiliki kepribadian yang dominan dan suka memaksakan diri menggunakan kekuatan.
- b) Mereka memiliki temperamen, impulsif dan mudah frustrasi.
- c) Mereka memiliki sikap yang lebih positif terhadap kekerasan daripada anak-anak lain.
- d) Mereka kesulitan mengikuti aturan.
- e) Mereka tampak tangguh dan menunjukkan sedikit empati atau belas kasihan kepada mereka yang ditindas.
- f) Mereka sering berhubungan dengan orang dewasa dengan cara yang agresif.
- g) Mereka pandai berbicara sendiri keluar dari situasi sulit.
- h) Mereka terlibat dalam agresi proaktif (yaitu, agresi yang disengaja untuk mencapai tujuan) dan agresi reaktif (yaitu, reaksi defensif untuk diprovokasi) (Camodeca & Goossens, 2005).

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

- a. *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.

Dari beberapa pendapat yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri seseorang yang melakukan *cyberbullying* adalah kepribadian yang dominan, memiliki sifat temperamen, impulsif dan mudah frustrasi, kesulitan mengikuti aturan, tangguh dan menunjukkan sedikit empati, agresi proaktif, dilakukan berulang-ulang, dan menyiksa secara psikologis.

## 5. Faktor yang Mempengaruhi *Cyberbullying*

Fernandez (2018), dalam kajian literatur tentang faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* pada remaja menyatakan terdapat dua faktor yang mempengaruhi munculnya kecenderungan *cyberbullying*, yaitu:

### a. Faktor internal

#### 1) Jenis Kelamin.

Faktor jenis kelamin atau gender diprediksi sebagai prediktor dari keterlibatan remaja dalam *cyberbullying*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Walrave dan Heirman (2011); Hemphill, Tollit, Kotevski dan Heerde, (2014); Kowalski dkk, (2014); Gu, (2016); dan Chen, Ho dan Lwin (2016) (dalam Fernandez 2018) melaporkan bahwa anak laki-laki cenderung menjadi pelaku, tetapi anak perempuan lebih rentan menjadi korban dan terlibat dalam *cyberbullying*. Sementara Brighi, Galli dan Genta (2012) melaporkan anak laki-laki lebih mungkin menjadi korban *bullying* langsung, sedangkan pada anak perempuan lebih mungkin menjadi korban *bullying* tidak langsung atau *cyberbullying*.

Lee dan Shin (2017) melaporkan bahwa anak laki-laki (6,5%) berpartisipasi dalam *cyberbullying* lebih tinggi daripada anak perempuan (6,2%), sedangkan anak perempuan (16,8%) menjadi korban cyber lebih tinggi daripada anak laki-laki (12,7%).

Lee dan Shin (dalam Fernandez 2018) juga melaporkan bahwa terdapat perbedaan gender dalam bentuk *cyberbullying* yaitu bahwa anak laki-laki

menggunakan layanan chat, *game online*, dan lebih banyak foto atau video dibandingkan anak perempuan dan anak perempuan, cenderung menggunakan strategi eksklusi. lebih dari anak laki-laki, misalnya mengisolasi korban yang direncanakan dari kelompok teman online atau mengobrol, yang merupakan salah satu jenis penindasan dunia maya yang paling umum di kalangan anak perempuan. Secara khusus, anak laki-laki (16,1%) mengalami lebih banyak penindasan di platform *game online* daripada anak perempuan (3,3%), sementara anak perempuan (9,3%) menjadi lebih banyak korban karena ditolak oleh pertemanan. online atau bergabung dengan ruang obrolan daripada anak laki-laki (6,0%).

## 2) Usia

Usia remaja merupakan usia yang rentan terhadap munculnya bentuk-bentuk perilaku negatif. Hasil penelitian Walrave dan Heirman (2011); Chen dan Lwin (2016); dan Guo (2016) (dalam Fernandez 2018) mereka melaporkan bahwa remaja awal atau orang dewasa cenderung menjadi pelaku daripada korban. Kemudian berspekulasi, bahwa masuk akal orang dewasa lebih mampu mengelola perilaku online dan melindungi diri mereka sendiri saat menggunakan teknologi dibandingkan dengan anak-anak.

Kowalski et al, (dalam Fernandez 2018) melaporkan kelompok usia pada siswa sekolah menengah pertama (kelas tujuh dan delapan) dan siswa sekolah menengah (kelas sembilan dan sepuluh) dimana, ketika siswa mencapai usia puncak atau maksimal menunjukkan bahwa remaja cenderung menjadi korban *cyberbullying*.

Lee dan Shin (dalam Fernandez 2018) melaporkan bahwa siswa kelas 10 memiliki tingkat pelaku cyber tertinggi (7,4%) dan di kelas 11 memiliki tingkat korban tertinggi (18,2%). Sedangkan siswa yang berperan sebagai keduanya (pelaku dan korban) paling banyak ditemukan di kelas 8.

### 3) Harga diri

Brighi dkk (2012); Yang dkk (2013); Kowalski dkk (2014); Chen dan Lwin (2016); You and Lim (2016) (dalam Fernandez 2018) melaporkan bahwa pelaku dan korban memiliki harga diri yang rendah terhadap *cyberbullying*. Artinya, harga diri yang rendah berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan situasi baru yang dapat menyebabkan anak terlibat sebagai pelaku dan korban.

### 4) Kesepian

Kesepian merupakan perasaan hampa yang dirasakan oleh seseorang sehingga membuatnya merasa terisolasi dari lingkungan sekitar karena merasa tidak ada satu orang pun yang mampu memahami dan menjadi tempat berkeluh kesah saat memiliki masalah. Brighi, Guarini, Melotti, Galli dan Genta (dalam Fernandez 2018) melaporkan pria dan wanita merasakan kesepian yang tinggi dengan teman dan teman. Artinya kesepian merupakan representasi internal dari penerimaan dan penolakan sosial yang diungkapkan oleh individu. Hasil penelitian Kowalski, Giumetti, Schroeder dan Lattanner (dalam Fernandez 2018) melaporkan bahwa pelaku dan korban memiliki hubungan positif dengan *cyberbullying*, artinya semakin

tinggi tingkat kesepian akan melibatkan remaja menjadi pelaku dan korban *cyberbullying*.

#### 5) Kemampuan dan aktifitas teknologi

Sticca (dalam Fernandez 2018) menyebutkan penggunaan media sosial dengan frekuensi tinggi melebihi batas maksimal lebih dari dua jam setiap hari meningkatkan munculnya kecenderungan *cyberbullying*. Walrave dan Heirman (dalam Fernandez 2018) melaporkan terkait penggunaan teknologi, mengatakan bahwa pelaku adalah pengguna internet berat, sedangkan korban dan pelaku mengaku memiliki keahlian internet yang hebat. Hal ini sejalan dengan penelitian Utami (dalam Fernandez 2018) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan media sosial terhadap kecenderungan *cyberbullying*. Hemphill, Tollit, Herrenkohl, Toumbourou, dan Catalano (dalam Fernandez 2018) melaporkan bahwa *cyberbullying* dapat bergantung pada berbagai bentuk kekuasaan di mana beberapa siswa yang secara tradisional menjadi korban *bullying* tradisional menggunakan keunggulan mereka dalam keterampilan teknologi (bukan dominasi fisik) untuk menindas orang lain secara online. Kowalski et al (2014) melaporkan frekuensi penggunaan internet positif pada pelaku dan korban artinya semakin tinggi penggunaan frekuensi tinggi menunjukkan kecenderungan keterlibatan menjadi pelaku dan korban *cyberbullying*.

Chen, Ho dan Lwin (dalam Fernandez 2018) melaporkan bahwa hal ini serupa dengan pelaku *cyberbullying* pada penggunaan teknologi yang juga

relatif kuat risikonya terhadap korban *cyberbullying* dan berspekulasi bahwa platform media sosial memiliki efek yang lebih kuat pada frekuensi penggunaan teknologi pada pelaku dan korban. Menurut Guo (dalam Fernandez 2018) melaporkan pelaku dan korban umumnya adalah mereka yang sering terlibat dalam aktivitas internet secara luas dan juga menunjukkan penggunaan internet yang intensif serta mampu meningkatkan keterampilan dan keterampilan online mereka secara mandiri.

#### 6) Kecerdasan emosional

Kecenderungan *cyberbullying* terkait dengan masalah emosi remaja, karena kontrol psikologis pada remaja sangat dibutuhkan agar dapat mencegah munculnya hal tersebut. Hemphill, Tollit, Kotevski dan Heerde (dalam Fernandez 2018) melaporkan bahwa pengendalian emosi merupakan faktor protektif bagi korban *cyberbullying*, yaitu pada siswa kelas VII yang sudah mengontrol emosinya hingga kelas IX ini memberikan peluang sebesar 30%. Artinya memiliki keterampilan untuk mengendalikan emosi di dunia maya mungkin sangat penting mengingat kecepatan informasi yang dapat diberikan dalam kemampuan untuk tidak membalas dengan kemarahan, ketakutan atau kesedihan ketika diganggu sehingga dapat mengendalikan emosi seseorang dan mengurangi penguatan dalam diri pelaku. Chen, Ho dan Lwin (dalam Fernandez 2018) melaporkan bahwa manajemen emosional berkorelasi negatif dengan *cyberbullying*, artinya seseorang cenderung menjadi korban dan pelaku *cyberbullying*.

Lee dan Shin (dalam Fernandez, 2018) menemukan bahwa variabel empati secara kognitif mengacu pada kemampuan seseorang untuk memahami dan memproses emosi orang lain secara kognitif. Ini berkontribusi untuk mengurangi kemungkinan *cyberbullying* sementara variabel empati afektif mengacu pada berbagi emosional tidak langsung dan pemahaman perasaan, emosionalitas orang lain tidak memiliki efek itu. Kowalski et al (2014) melaporkan individu yang memiliki tingkat empati kognitif dan afektif yang lebih tinggi cenderung lebih jarang terlibat dalam *cyberbullying*. Kowalski et al (dalam Fernandez 2018) juga menemukan empati berkorelasi positif dengan pelaku dan berkorelasi negatif dengan korban *cyberbullying*.

#### 7) Pengalaman pelaku dan korban

Paparan kekerasan oleh lingkungan sekitar meningkatkan kemungkinan munculnya kecenderungan *cyberbullying* terutama pada remaja yang kurang mendapatkan perhatian dari orangtua. Hemphill, Tollit, Kotevski dan Heerde (dalam Fernandez, 2018) melaporkan kemungkinan pengalaman *cyberbullying* di masa depan dapat mempengaruhi akademik dan komitmen ke sekolah. You and Lim (dalam Fernandez, 2018) melaporkan pengalaman *bullying* tradisional sebelum di sekolah ditemukan sebagai prediktor *cyberbullying*. Artinya, pelaku kekerasan di sekolah secara offline atau tradisional dapat menggunakan ponsel yang terhubung dengan internet untuk mengganggu dan mendominasi orang lain. Dalam hal ini, penindasan di dunia maya dapat dilihat sebagai versi lanjutan dari kekerasan di sekolah.

## 8) Nilai dan persepsi

Chen, Ho dan Lwin (dalam Fernandez, 2018) melaporkan bahwa tidak aktifnya regulasi moral diri (*moral disengagement*) pada korban dan pelaku berhubungan positif dengan *cyberbullying*. Kowalski et al (dalam Fernandez, 2018) melaporkan bahwa nilai dan persepsi pelaku dapat membenarkan tindakannya sendiri dengan melakukan fitnah terhadap korban, sehingga korban dapat percaya bahwa dirinya layak mendapatkan status korbannya. dan justifikasi kemudian mengubah teks pengetahuan korban dalam interaksi sosial. Gou, (dalam Fernandez, 2018) melaporkan bahwa faktor ras tidak signifikan bagi pelaku tetapi korban berkorelasi negatif.

## 9) Kepribadian

Kowalski dkk (2014); dan Chen, Ho dan Lwin (2016) (dalam Fernandez, 2018) melaporkan bahwa narsisme berhubungan positif dan menunjukkan bahwa remaja cenderung menjadi korban dan pelaku *cyberbullying*. Sementara itu, Guo (dalam Fernandez, 2018) melaporkan pelaku dan korban memiliki kepribadian antisosial atau psikopat seperti permusuhan, narsisme, kecemasan, fobia, dan impulsif positif.

### **b. Faktor eksternal**

#### a) Teman

Teman memiliki pengaruh besar terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Hemphill, Tollit, Kotevski dan Heerde (dalam Fernandez, 2018) melaporkan bahwa berinteraksi atau terlibat dengan teman-teman

yang memiliki perilaku anti-sosial dan keluarga yang berkonflik cenderung meningkatkan korban *cyberbullying*. Hemphill, Tollit, Kotevski dan Heerde (dalam Fernandez, 2018) juga menemukan betapa sulitnya penerimaan diri bagi siswa yang menjadi korban untuk mengubah statusnya dalam kelompok agar dapat diterima kembali. Kowalski et al (dalam Fernandez, 2018) melaporkan bahwa pengaruh teman berkorelasi negatif, artinya individu memiliki kecenderungan menjadi pelaku dan korban *cyberbullying*.

#### b) Lingkungan Keluarga

Keterlibatan dalam *cyberbullying* berkaitan dengan prediktor keluarga seperti pola asuh over protektif atau disiplin fisik yang keras. Brighi et al (dalam Fernandez, 2018) melaporkan bahwa anak laki-laki dan perempuan memiliki hubungan dengan keluarga miskin yang mengindikasikan bahwa mereka terlibat sebagai korban *cyberbullying*. Chen, Ho dan Lwin (dalam Fernandez, 2018) melaporkan pada sampel negara tentang interaksi orang tua sebagai pelaku *cyberbullying* yang mengatakan bahwa di negara-negara barat memiliki hubungan negatif yang lebih kuat daripada di negara-negara Asia. Artinya, anak yang sering berinteraksi dengan orang tuanya di negara barat cenderung lebih mudah menindas orang lain daripada anak di negara Asia dan juga mengatakan bahwa interaksi orang tua di pedesaan mungkin kurang efektif dibandingkan dengan perkotaan dalam melindungi anak. anak dari penindasan di dunia maya.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa, interaksi antara orang tua dan anak memiliki hubungan negatif dengan penindasan di dunia maya. Dengan

demikian orang tua dapat meningkatkan interaksi dengan anak, lebih terlibat dalam kehidupan mereka dan mengelola penggunaan teknologi anak untuk mencegah penindasan di dunia maya. Guo (dalam Fernandez, 2018) melaporkan bahwa tinggal di rumah dengan orang tua tunggal dan berada di lingkungan keluarga yang miskin dapat membuat individu terlibat dalam *cyberbullying* yang menjadikan mereka pelaku dan korban.

### c) Iklim sekolah

Tingkat pendidikan, jenis pendidikan dan ukuran kualitas pendidikan yang diterima berhubungan dengan munculnya kecenderungan *cyberbullying*, dimana prevalensinya bervariasi di setiap jenis pendidikan dan kualitas pendidikan.

Brighi et al (dalam Fernandez, 2018) melaporkan bahwa menjadi korban dapat menyebabkan siswa mengembangkan sikap negatif, terhadap perasaan dan persepsi sekolah yang pada gilirannya dapat mengekspos calon korban untuk meningkatkan pengalaman pengucilan sosial dan iklim sekolah yang buruk yang dapat mengindikasikan bahwa karyawan sekolah kurang cenderung untuk menanggapi insiden *bullying* aktif. Christian et al (dalam Fernandez, 2018) melaporkan bahwa ruang kelas yang berisi siswa dengan sikap pro-korban yang lebih rendah secara kolektif berarti bahwa yang dominan mengalami penindasan di dunia maya.

Sementara itu, Kowalski dkk. (dalam Fernandez, 2018) melaporkan bahwa iklim sekolah berkorelasi negatif, hal ini menunjukkan kecenderungan individu menjadi pelaku atau korban *cyberbullying*. Sementara itu,

Hemphill, Tollit, Kotevski dan Heerde (dalam Fernandez, 2018) melaporkan satu-satunya indikator faktor risiko di tingkat sekolah atau di pemberhentian sementara dari sekolah hal ini tidak terkait dengan menjadi korban *cyberbullying*. Artinya, siswa yang diberhentikan sementara dari sekolah tidak menjadi korban *cyberbullying* setelah kembali ke sekolah dan juga siswa yang dihentikan sementara memiliki banyak waktu untuk melakukan online, tetapi tidak menunjukkan indikasi bahwa mereka adalah korban *cyberbullying*.

Guo (dalam Fernandez, 2018) melaporkan aspek lingkungan dan iklim sekolah, termasuk komitmen sekolah, perasaan aman dan tidak aman, rasa memiliki terhadap sekolah atau karakteristik sekolah lainnya, hal ini dapat menempatkan individu pada lintasan perkembangan untuk terlibat dalam *cyberbullying* sebagai pelaku dan korban.

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 temanteman individu.

h) Mencoba persona baru

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

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* pada remaja ada faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu: Jenis Kelamin, Usia, Harga diri, Kesepian, Kemampuan dan aktifitas teknologi, Kecerdasan emosional, Pengalaman pelaku dan korban, Nilai dan persepsi dan Kepribadian. Faktor eksternal yaitu: Teman, Lingkungan Keluarga, dan Iklim sekolah. Selain itu juga faktor lainnya adalah Pengalihan perasaan, Pembalasan dendam, Membuat perasaan menjadi lebih baik Rasa bosan, Perlindungan, Iri hati, Mendapatkan persetujuan, dan Mencoba persona baru.

## 6. Dampak *Cyberbullying*

Kekerasan yang dialami anak atau remaja yang dilakukan oleh *cyberbullies* melalui media cyber atau internet, sering kali merasa depresi, merasa terisolasi, diperlakukan tidak manusiawi, dan tidak berdaya ketika diserang. Menurut Rahayu (Aminudin 2019) “dampak dari *cyberbullying* untuk para *cybervictim* tidak berhenti sampai pada tahap depresi saja, melainkan sudah sampai pada tindakan yang lebih ekstrim yaitu bunuh diri”.

Dampak yang dirasakan dari *cyberbullying* (Smith dalam Aminudin, 2019) sebagai berikut: 1. Klip gambar / video dan panggilan Telepon dianggap lebih berdampak pada *cybervictim* dari bentuk-bentuk *bullying* tradisional. 2. Situs web dan pesan teks dinilai memiliki dampak yang setara *bullying* tradisional. 3. Ruang obrolan, Pesan instan, dan Email *bullying* diyakini kurang dampak dari bentuk-bentuk *bullying* tradisional Menurut Psikolog anak Vera Itabiliana Hadiwidjojo (dalam Aminudin 2019).

Menurut Maya (dalam Aminudin, 2019) tindakan *cyberbullying* sering dialami oleh anak yang secara mental terlihat berbeda. Mereka akan cenderung

terlihat pendiam, pemalu, dan akan tertutup. Menurut Suminar (dalam Aminudin 2019) *cybervictim* merasa tidak senang pergi ke sekolah, meskipun mereka senang belajar di sekolah namun mereka merasa tidak aman dan merasa terisolasi. Karena beberapa jenis *cyberbullying* jelas lebih berbahaya daripada yang lain, *cyberbullying* dapat berdampak kontinum untuk *cybervictim*. Selanjutnya pertimbangan harus diberikan kepada keseriusan insiden dalam konteks dan di antaranya keadaan yang mengelilinginya. Bahwa menerima email yang melecehkan mungkin bukan masalah yang signifikan.

Cash & Bridge (dalam Aminudin, 2019) karena depresi merupakan faktor risiko yang diketahui untuk perilaku bunuh diri, penting untuk mempertimbangkan bagaimana hal itu mungkin terlibat dalam asosiasi antara pengalaman *bullying* dan perilaku bunuh diri. Penelitian sebelumnya telah ditemukan hubungan antara keterlibatan dalam *bullying* dan perilaku bunuh diri, tetapi peran depresi sebagian besar tidak ada diskusi. Memahami proses di mana variabel-variabel ini terkait akan menginformasikan upaya pencegahan dan intervensi; perilaku bunuh diri mungkin dicegah dengan menargetkan konstruksi psikologis (misalnya, depresi).

Van Orden et al (dalam Aminudin, 2019) Studi saat ini dipandu oleh teori interpersonal, bunuh diri yang berpendapat bahwa keinginan untuk bunuh diri disebabkan oleh kehadiran kedua "keburukan yang digagalkan" dan "beban yang dirasakan". *Cyberbullies* yang perilakunya dimotivasi oleh upaya untuk mendapatkan atau mempertahankan status sosial mencari milik dalam kelompok sebaya (Sijtsema dkk dalam Aminudin, 2019).

*Cybervictim* adalah penerima tindakan berulang. Thorbes (dalam Aminudin, 2019) mengemukakan bahwa *cybervictim* dan *cyberbullies* lebih mungkin untuk

menampilkan beberapa pemikiran untuk masalah-bunuh diri, depresi, kecemasan, kesehatan fisik umum yang buruk, penggunaan narkoba, citra tubuh yang buruk, gangguan makan dan prestasi akademik rendah. *Cybervictim* juga melaporkan hubungan yang tidak didukung oleh orang tua mereka, memiliki sangat sedikit teman dekat dan tidak dapat bersikap positif terhadap guru dan sekolah mereka.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dampak dari *cyberbullying* yaitu para korban akan cenderung terlihat pendiam, pemalu, dan akan tertutup. Merasa tidak senang pergi ke sekolah, meskipun mereka senang belajar di sekolah namun mereka merasa tidak aman dan merasa terisolasi. Mengalami depresi, kecemasan, kesehatan fisik umum yang buruk, penggunaan narkoba, citra tubuh yang buruk, gangguan makan dan prestasi akademik rendah.

## **B. Kecanduan Game Online**

### **1. Pengertian Kecanduan Game Online**

Game online merupakan memainkan permainan yang terhubung ke jaringan internet. Game online menurut Kim dkk (dalam Trisnani, 2018) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Game online didefinisikan menurut Burhan (dalam Trisnani, 2018) sebagai game komputer yang dimainkan oleh muti pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game

Lemmens dkk (dalam Trisnani, 2018) mendefinisakan kecanduan game sebagai penggunaan berlebihan dan kompulsif pada video game atau game

komputer yang mengakibatkan masalah social dan atau emosional. Meski mengalami masalah ini, pemain tidak dapat mengontrol penggunaan berlebihan tersebut.

Kecanduan game online dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant dan Kim dalam Fitri, 2018). Artinya seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game dan seolah-olah game ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya (Weinstein dalam Fitri, 2018).

American Psychiatric Association (APA), (2013), dalam Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5) mengatakan bahwa kecanduan game online (*Internet Gaming Disorder*) merupakan penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang yang melibatkan game, sering kali dengan pemain lain, yang mengarah pada gangguan atau distress yang signifikan secara klinis, sebagaimana ditunjukkan oleh lima dari sembilan gejala dalam periode 12 bulan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online adalah memainkan permainan yang terhubung ke jaringan internet secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game dan seolah-olah game ini adalah hidupnya.

## **2. Ciri-Ciri Kecanduan Game Online**

Seseorang dikatakan pecandu apabila memenuhi minimal tiga dari enam kriteria yang diungkapkan oleh Brown (dalam Sariyanto, 2019). Yakni sebagai berikut :

- a) ***Salience*** : menunjukkan dominasi aktivitas bermain Game dalam pikiran dan tingkah laku. Yang terbagi dalam, *Cognitive salience* : dominasi aktivitas bermain Game pada level pikiran. Dan *Behavioral salience* : dominasi aktivitas bermain Game pada level tingkah laku.
- b) ***Euphoria*** : mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain Game.
- c) ***Conflict*** : pertentangan yang muncul antara pecandu dengan orang-orang yang ada disekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan. Interpesonal conflict (*eksternal*) : konflik yang terjadi dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Interpersonal konflik (*internal*) : konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.
- d) ***Tolerance*** : aktivitas bermain Game Online mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
- e) ***Withdrawal*** : perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktivitas bermain Game.
- f) ***Relapse and Reinstatement*** : kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku pecandu atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain Game Online.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri seseorang kecanduan game online yaitu *Salience, Euphoria, Conflict, Tolerance, Withdrawal* dan *Relapse and Reinstatement*.

### 3. Faktor-Faktor Kecanduan Game Online

Faktor-faktor penyebab kecanduan game online (Smart, 2010), dibagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

#### a. Faktor-faktor *internal* :

1. Keinginan yang kuat dari dalam diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game onlinedirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2. Rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah.
3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.
4. Kurangnya kontrol diri, sehingga anak kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

#### b. Faktor-faktor *eksternal* :

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga anak memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penyebab kecanduan game online dipengaruhi karena rasa bosan, Ketidakmampuan mengatur prioritas, Kurangnya kontrol diri, Lingkungan yang kurang terkontrol, Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, dan Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya.

#### 4. Aspek-Aspek Kecanduan Game Online

Menurut Lemmens (dalam Sanditaria dkk, 2012) aspek-aspek kecanduan game online antara lain sebagai berikut:

- a) ***Salience*** : adalah salah satu kriteria adiksi yang berarti bahwa bermain game menjadi aktivitas paling penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pikiran (keasyikan), perasaan (ngidam), dan perilaku (penggunaan yang berlebihan).
- b) ***Mood modification*** : Ketika seorang pemain menjadi lupa dengan kegiatan lainnya dan pemain cenderung bermain game untuk menghilangkan stres atau kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah bermain game. Dengan berbagai macam fitur yang dimiliki game online dapat membuat seseorang tersebut mengalihkan masalahnya dengan bermain game online karena merasa aman terlindungi.
- c) ***Tolerance*** : ketika waktu bermain game seorang pemain semakin bertambah dan pemain tidak dapat berhenti ketika sudah mulai bermain game untuk mendapatkan efek kepuasan.
- d) ***Withdrawal*** : merupakan perasaan tidak menyenangkan yang terjadi ketika tidak melakukan aktivitas bermain game. Hal ini berpengaruh pada fisik seseorang, perasaan dan efek antara perasaan dan fisik (seperti, pusing, insomnia) atau psikologisnya (misalnya, mudah marah atau moodiness).

- e) **Conflict** : ketika seorang pemain bertengkar dengan orang lain misalkan orang tua, teman, atau keluarga karena waktu pemain dihabiskan dengan bermain game sehingga telah mengabaikan orang lain di sekitarnya.
- f) **Relapse** : kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku pecandu atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain game online.

Menurut Young (dalam Siregar dkk. 2020) menyatakan bahwa adiksi internet terlihat dari sindrom yang ditandai dari perilaku seseorang yang dapat menghabiskan waktu yang sangat banyak untuk mengakses internet dan tidak mampu mengontrol diri ketika sedang online. Berdasarkan Internet addiction test, Young (dalam Siregar dkk. 2020) membagi adiksi internet kedalam 6 aspek, yaitu:

- a. *Salience*, Keasyikan dengan internet, menyembunyikan perilaku dari orang lain, serta menunjukkan perilaku kehilangan minat dan ketertarikan terhadap kegiatan lain, sebagai pelarian dari pendistribusian pikiran dan merasa bahwa hidup akan membosankan, hampa dan tidak menyenangkan jika tidak ada internet/game online.
- b. *Excessive use*, Berperilaku berlebihan dan penggunaan kompulsif, serta kadang-kadang tidak dapat mengontrol waktu untuk online yang dia sembunyikan dari orang lain dan kemungkinan besar akan menjadi depresi, panik, atau marah jika dipaksa untuk tidak menggunakan internet atau bermain game online untuk waktu yang lama.

- c. *Neglect to work*, Memandang internet sebagai sesuatu yang diperlukan sehingga kinerja dan produktivitas pekerjaan atau sekolah akan berdampak yang disebabkan oleh jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dan biasanya individu menjadi lebih defensif dan tertutup mengenai waktu yang dihabiskannya untuk bermain game online.
- d. *Anticipation*, Selalu berpikir tentang bermain game online ketika tidak di depan komputer/handphone dan merasa terdorong untuk menggunakan bermain game online saat sedang offline.
- e. *Lack of control*, Individu kesulitan untuk mengelola waktu online-nya, sering online lebih lama dari yang diinginkan, dan orang lain mungkin mengeluh tentang jumlah waktu yang dihabiskannya untuk bermain game online.
- f. *Neglect social life*, Mengabaikan kehidupan sosialnya secara sengaja dikarenakan lebih mementingkan waktu untuk mengakses internet daripada melakukan aktivitas sosial di kehidupannya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa spek-aspek kecanduan game online yaitu: *Salience, Mood modification, Tolerance, Withdrawal, Conflict, Relapse, Excessive use, Neglect to work, Anticipation, Lack of control* dan *Neglect social life*.

## 5. Kategorisasi Tingkatan Kecanduan Bermain Game Online

Menurut skala dari aspek-aspek yang dibuat oleh Young (dalam Hardiningsih, 2020), terdapat kategorisasi dalam penilaian, yakni:

- a. Skor 0-30 : Tidak terindikasi IGD (Normal)
- b. Skor 31-49 : Terindikasi IGD ringan
- c. Skor 50-79 : Terindikasi IGD sedang
- d. Skor 80-100 : Terindikasi IGD berat

### C. Hubungan Kecanduan Game Online dengan *Cyberbullying*

Menurut Willard (dalam Malihah, 2018), *cyberbullying* merupakan kegiatan mengirim atau mengunggah materi yang berbahaya atau melakukan agresi sosial dengan menggunakan internet dan teknologi lainnya.

Patchin dan Hinduja (dalam Malihah, 2018) menjelaskan *cyberbullying* terjadi ketika seseorang berulang kali melecehkan, menghina, atau mengejek orang lain menggunakan media internet melalui ponsel atau perangkat elektronik lainnya. Contohnya seperti mengunggah gambar seseorang yang memalukan dan menyebarkan melalui media sosial, mengirimkan ancaman melalui pesan singkat berulang-ulang, dan menggunakan akun palsu untuk menghina orang lain.

*Cyberbullying* merupakan salah satu bentuk penindasan yang lebih buruk dibandingkan *bullying* di sekolah atau dunia nyata. Hal tersebut disebabkan karena *Cyberbullying* mampu mengintimidasi siapapun, kapanpun, di manapun korban berada. Karena akses internet melalui smartphone, laptop ataupun chatroom yang begitu mudah dan cepat. Seorang pelaku *bullying* di dunia maya dapat bebas memberikan komentar-komentar buruk, sadis dan hinaan bebas tanpa merasa bersalah dan aman karena merasa perilaku yang dilakukan pelaku juga banyak dilakukan oleh banyak orang dan merasa perbuatannya tidak akan dituntut atau membuat pelaku menjadi korban *Cyberbullying* berikutnya.

Menurut Rifauddin (2016) dampak yang paling sering dialami korban *cyberbullying* adalah perasaan sakit hati, kecewa dan bahkan membuat depresi, dan dampak yang dirasakan pelaku *cyberbullying* yaitu perasaan bersalah yang berkepanjangan. Dampak dari *cyberbullying* untuk para korban tidak berhenti pada tahap depresi saja melainkan sudah sampai pada tindakan yang lebih ekstrim yaitu

bunuh diri. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Hinduja dan Patchin mengungkapkan fakta bahwa meskipun tingkat bunuh diri di AS menurun 28,5 % pada tahun-tahun terakhir namun ada tren pertumbuhan tingkat bunuh diri pada anak dan remaja usia 10 sampai 19 tahun (Rahayu, 2012).

*Cyberbullying* dapat terjadi karena pengaruh lingkungan sekitarnya, baik di dunia nyata ataupun di dunia maya. Selain itu penyebab *cyberbullying* yaitu kecanduan game online. Hal ini didukung oleh pendapat Fernandez (2018) yang mengatakan salah satu faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* adalah Kemampuan dan aktifitas teknologi.

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian sebelumnya mengenai hubungan kecanduan game online dengan *cyberbullying* dari Afriona (2018) dimana menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan *cyberbullying* pada remaja. Dengan koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,274 dan nilai  $p=0,003$  ( $p<0,05$ ).

Kecanduan bermain game dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant & Kim dalam Fitri 2018). Artinya si pemain seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game, dan seolah-olah game tersebut adalah hidupnya. Kecanduan game dapat menimbulkan kerugian yang signifikan.

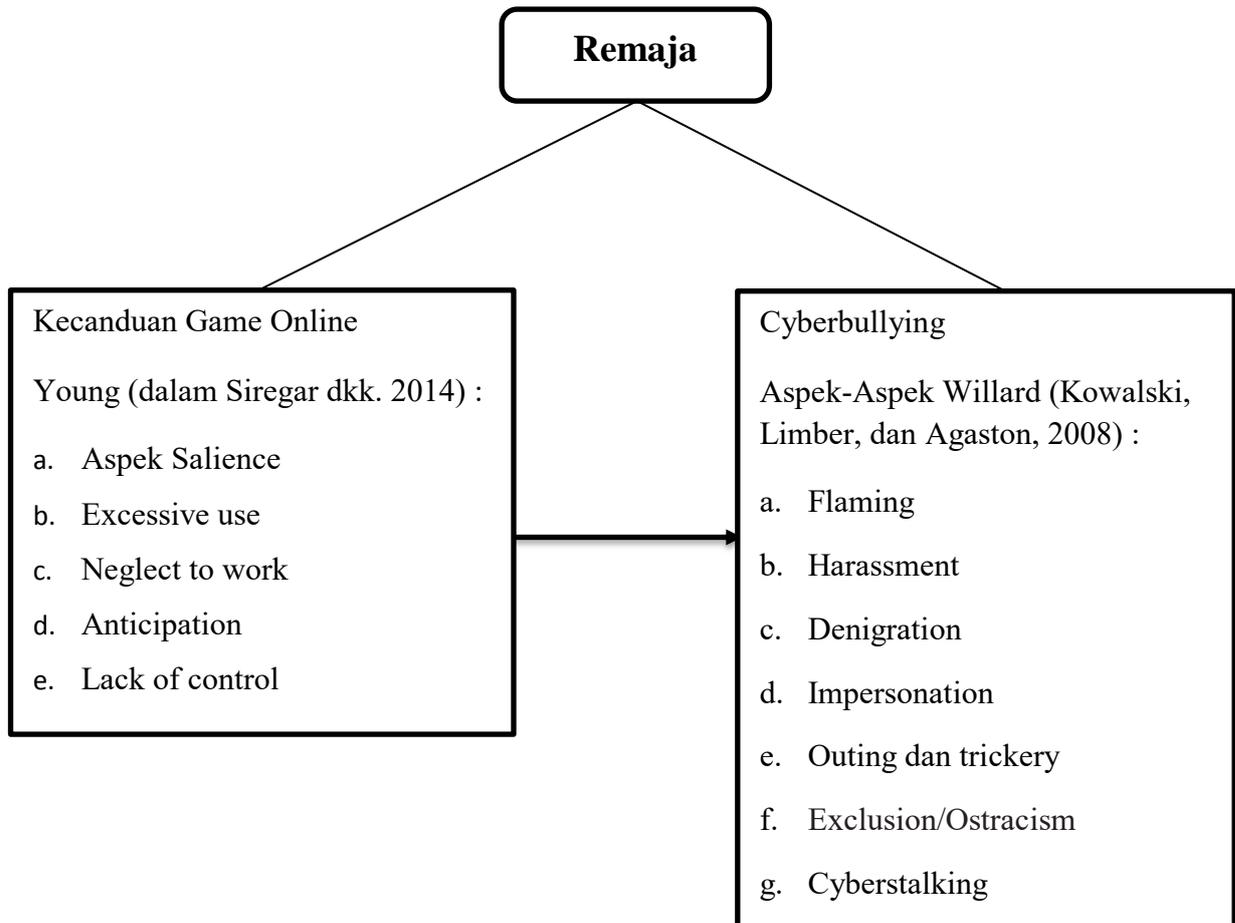
Gejala kecanduan game online meliputi bermain game hampir setiap hari dalam waktu yang lama, tidak bias beristirahat atau menjadi irritable jika tidak sedang bermain game, mengorbankan hubungan sosial demi bermain game, keasyikan dengan bermain game, kehilangan ketertarikan dengan aktivitas lain, menggunakan game sebagai tempat pelarian, dan terus bermain game tanpa memperdulikan konsekuensinya (Young dalam Puspitosari 2019).

Dengan tidak melakukan banyak interaksi dengan lingkungan dan juga tidak banyak melakukan aktivitas yang berarti, remaja akan mengalami kejenuhan dan menjadi stres. Remaja memerlukan semacam relaksasi untuk mengatasi ketegangan-ketegangan tersebut. Bermain game menjadi salah satu pilihan bagi remaja sebagai media untuk mengurangi stres.

Ketika bermain game online seseorang dituntut untuk menang dan selalu menang agar memperoleh kepuasan saat telah memainkannya. Saat kalah maka seseorang terkadang merasa kesal karena mendapatkan hasil yang tidak diinginkan dalam bermain. Tidak tercapainya keinginan dan harapan menimbulkan perasaan tidak nyaman yang kemudian menjadi rasa frustrasi. Kondisi frustrasi maka menimbulkan kemarahan yang kemudian menjadi perilaku agresif. Perilaku agresif yang kerap terjadi pada game online adalah *cyberbullying*.



#### D. Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

#### E. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapat hubungan positif antara “Kecanduan Game Online dengan *Cyberbullying* pada Remaja di SMP Negeri 28 Medan”. Dengan asumsi semakin tinggi Kecanduan Game Online maka semakin tinggi *cyberbullying* pada remaja. Dan sebaliknya semakin rendah kecanduan game online maka semakin rendah *cyberbullying* pada remaja tersebut.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan gambaran langkah untuk menguji dan menemukan suatu kebenaran pengetahuan dengan menggunakan cara-cara ilmiah. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penelitian adalah metode yang digunakan harus disesuaikan dengan objek penelitian dan tujuan yang akan dicapai, sehingga penelitian akan berjalan dengan sistematis.

Pada bagian ini akan dikemukakan beberapa hal yang berhubungan dengan hal-hal yang menentukan penelitian, yaitu: jenis dan desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, validitas, reliabilitas, dan metode analisis data.

#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif yang menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika (Azwar, 2011). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian korelasional, yang bertujuan menyelidiki sejauh mana variasi pada satu variabel berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain, berdasarkan koefisien korelasi (Azwar, 2011). Dengan desain korelasional, pengukuran terhadap beberapa variabel serta saling-hubung diantara variabel-variabel tersebut dapat dilakukan serentak dalam kondisi yang realistik. Data yang diperoleh merupakan data alamiah seperti apa adanya, sehingga dimungkinkan untuk melihat hubungan di antara dua variabel tanpa dicemari oleh variasi variabel-variabel lain (Azwar, 2011).

## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Sugiyono (2014) menyebutkan variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua kategori, yaitu:

1. Variabel bebas/*independent variabel* (x)

Variabel independen dalam penelitian ini adalah Kecanduan Game Online

2. Variabel terikat/*dependent variabel* (y)

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah *Cyberbullying*

## C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional penelitian merupakan batasan dari variabel-variabel yang secara kongkrit berhubungan dengan realitas dan merupakan manifestasi dari hal-hal yang akan diamati dalam penelitian.

1. Kecanduan Game Online

Kecanduan bermain game online adalah suatu pola perilaku permainan yang terhubung ke internet secara terus-menerus dan berulang hingga kehilangan kontrol diri, minat dan aktivitas harian lainnya.

2. *Cyberbullying*

*Cyberbullying* adalah perilaku agresi seperti melecehkan, mengancam, dan memermalukan seorang individu maupun sekelompok individu secara sengaja dengan menggunakan perantara alat komunikasi elektronik maupun media sosial seperti *Instagram*, *Twitter*, *Facebook*, dan *Whatsapp*.

## **D. Subjek Penelitian**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2014), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Remaja di SMP Negeri 28 Medan yang berusia 10-21 Tahun. Adapun seluruh Remaja yang berusia 10-21 Tahun berjumlah 768 orang.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi (Azwar, 2011). Sedangkan menurut Arikunto (2013), sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang hendak diteliti. Karena sampel merupakan bagian dari populasi, maka harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi (Arikunto, 2013). Berdasarkan jumlah populasi yang ada dalam penelitian ini, maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 100 orang.

### **3. Teknik Pengambilan Sampel**

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik purposive sampling, yaitu dengan memilih kelompok subjek yang didasarkan pada ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya yang sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian serta dalam memilih sampel tersebut dilakukan dengan kriteria tertentu (Hadi, 1990).

Adapun yang menjadi karakteristik ataupun ciri-ciri sampel dalam penelitian ini adalah:

- a. Remaja/Siswa SMP Negeri 28 Medan yang ber Usia 12-21 Tahun
- b. Remaja yang senang bermain *game online* dan masuk ke kategori tingkatan kecanduan bermain *game online* dengan bermain game lebih dari 4 jam.
- c. Memiliki media sosial seperti *Instagram, Facebook, WhatsApp, Twitter, Telegram.*

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, (Sugiyono, 2014). Dipandang dari cara menjawabnya kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket tertutup. Menurut Arikunto (2013), angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memilih dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai. Metode pengambilan data ini digunakan untuk memperoleh data secara langsung pada penelitian Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan *Cyberbullying* pada Remaja di SMP Negeri 28 Medan.

Dalam penelitian ini, akan digunakan dua buah skala, yaitu skala Kecanduan Game Online dan skala *Cyberbullying*.

1. Skala Kecanduan Game Online

Skala Kecanduan Game Online dalam penelitian ini disusun berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan Young (dalam Siregar dkk. 2014) yaitu: Aspek *Salience, Excessive use, Neglect to work, Anticipation, Lack of control* dan *Neglect social life*.

Skala yang digunakan adalah model skala Likert yang terdiri dari pernyataan-pernyataan dalam bentuk *favourable* dan *unfavourable*, dengan menggunakan empat alternatif pilihan jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Penilaian yang diberikan kepada masing-masing jawaban subjek pada setiap pernyataan *favourable* adalah Sangat Setuju (SS) mendapatkan nilai 4, Setuju (S) mendapatkan nilai 3, Tidak Setuju (TS) mendapatkan nilai 2, Sangat Tidak Setuju (STS) mendapatkan nilai 1. Untuk pernyataan yang bersifat *Unfavourable* adalah Sangat Setuju (SS) mendapat nilai 1, Setuju (S) mendapat nilai 2, Tidak Setuju (TS) mendapat nilai 3, Sangat Tidak Setuju (STS) mendapat nilai 4.

## 2. Skala *Cyberbullying*

Skala *Cyberbullying* dalam penelitian ini disusun berdasarkan aspek-aspek *Cyberbullying* yang dikemukakan oleh Willard (Kowalski, Limber, dan Agaston, 2008) : *Flaming, Harassment, Denigration, Impersonation, Outing dan trickery, Exclusion/Ostracism, Cyberstalking* , dan *Happy Slapping*.

Skala yang digunakan adalah model skala Likert yang terdiri dari pernyataan-pernyataan dalam bentuk *favourable* dan *unfavourable*, dengan menggunakan empat alternatif pilihan jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Penilaian yang diberikan kepada masing-masing jawaban subjek pada setiap pernyataan *favourable* adalah Sangat Setuju (SS) mendapatkan nilai 4, Setuju (S) mendapatkan nilai 3, Tidak Setuju (TS) mendapatkan nilai 2, Sangat Tidak Setuju (STS) mendapatkan nilai 1. Untuk pernyataan yang bersifat *Unfavourable* adalah Sangat Setuju (SS) mendapat nilai 1, Setuju (S) mendapat nilai 2, Tidak Setuju (TS) mendapat nilai 3, Sangat Tidak Setuju (STS) mendapat nilai 4.

## F. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

Kesahihan atau validitas dibatasi tingkat kemampuan suatu alat ukur untuk mengungkap sesuatu yang menjadi sasaran pokok pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur tersebut. Suatu alat ukur dinyatakan sah jika alat ukur itu mampu mengukur apa saja yang hendak diukurnya, mampu mengungkapkan apa yang hendak diungkapkan, atau dengan kata lain memiliki ketetapan dan kecermatan dalam melakukan fungsi ukurnya (Azwar, 2004).

Validitas berasal dari kata "*validity*" yang mempunyai pengertian ketetapan dan kecermatan instrumen dalam menjalankan fungsi ukurnya (Azwar, 2012). Artinya, validitas menunjuk pada sejauhmana skala itu mampu mengungkap dengan akurat dan teliti data mengenai atribut yang ia rancang untuk mengukurnya. Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur adalah teknik korelasi *product moment* dari Karl Pearson

### 2. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran memiliki keterpercayaan, keterandalan, keajegan, konsistensi,

kestabilan yang dapat dipercaya. (Azwar, 2011) menyebutkan bahwa hasil ukur dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama. Analisis reliabilitas alat ukur menggunakan rumus *alpa cronbach*.

## G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan suatu kegiatan setelah data dari seluruh sumber data terkumpul. Penelitian ini menggunakan analisis data statistik dalam menganalisa data. Pemilihan model statistik yang digunakan disesuaikan dengan susunan penelitian yang berdasarkan hipotesis yang diajukan, tujuan penelitian dan jenis variabel penelitian.

Dalam penelitian ini metode analisis yang digunakan adalah *product moment* karena akan meneliti hubungan antar dua variabel. Variabel bebas (X) yaitu kepuasan kerja dengan komitmen organisasi sebagai variabel (Y) . Analisis data dilakukan menggunakan program SPSS



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab v ini akan diuraikan mengenai simpulan dan saran-saran yang berhubungan pada hasil penelitian yang peneliti peroleh. Pada bagian pertama ini akan dijabarkan tentang simpulan dari hasil penelitian ini dan untuk bagian berikutnya akan dikemukakan mengenai saran-saran dari peneliti yang mungkin bisa digunakan untuk para pihak-pihak terkait.

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan dari hasil perhitungan pada *korelasi Product Moment* diketahui bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan game online dengan *cyberbullying* dengan  $r_{xy} = 0,741$  dengan signifikan  $p = 0.000 < 0,050$ . Artinya, semakin tinggi kecanduan game online maka semakin tinggi *cyberbullying* pada siswa/i di SMP Negeri 28 Medan.
2. Terdapat sumbangan efektif dari kedua variable, yaitu variabel bebas (X) kepada variabel terikat (Y) sebesar 54,9%, artinya kecanduan game online mempengaruhi *cyberbullying* adalah 54,9% selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang dapat mempengaruhi *cyberbullying* yaitu sebesar 45,1%.
3. Dalam penelitian ini, kecanduan game online pada siswa/i di SMP Negeri 28 Medan, tergolong dalam kategori tinggi (mean/nilai rata-rata empirik sebesar 152,99 lebih tinggi dari Mean/nilai rata-rata hipotetik sebesar 135, yang dimana selisihnya tidak melebihi bilangan SD sebesar 44,003). Dan *cyberbullying* pada sisw/i SMP Negeri 28 Medan masuk kedalam kategori

tinggi (Mean/rata-rata empirik sebesar 187,23 lebih tinggi dari nilai Mean/nilai rata-rata hipotetik adalah 170, dimana selisihnya tidak melebihi bilangan SD sebesar 59,23).

## **B. Saran**

### 1. Untuk Siswa/i

Diharapkan kepada siswa/i yang mengalami kecanduan pada game online bisa berupaya mengurangi waktu untuk bermain game online karena hal tersebut bisa berdampak buruk untuk mereka, baik secara fisik maupun sosial. Alangkah lebih baik jika mereka mengisi waktu luang dengan berbagai kegiatan atau hal-hal yang positif. Untuk siswa yang tidak mengalami kecanduan pada game online diharapkan dapat mengontrol dan menjaga dari hal-hal atau kegiatan yang dapat menyebabkan kecanduan pada game online.

Serta diharapkan siswa juga bisa memiliki coping stress yang baik, sehingga dapat mengontrol dan mengalihkan stress mereka agar tidak tertuju pada game online namun lebih kepada melakukan kegiatan yang positif. Diharapkan remaja perlu lebih berhati-hati dan bijak dalam penggunaan media sosial. Peneliti juga menyarankan pelajar untuk membangun lingkungan dan memilih kegiatan positif, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah yang berdampak pada kegiatan bersosialisasi yang baik supaya terhindar dari perilaku cyberbullying.

### 2. Bagi Orang Tua

Kepada orang tua dari siswa/i SMP Negeri 28 Medan, diharapkan dapat meminimalisir siswa/i pada bermain game online agar mereka dapat terhindar dan tidak kecanduan game online. Serta diharapkan orang tua dapat memberikan kepada

siswa/i bimbingan dan juga pengawasan untuk anak-anak mereka, dan bisa perhatian anak mereka dialihkan dengan olahraga dan mengikuti organisasi serta kegiatan sosial agar bisa mendisiplinkan dan menghindari dalam bermain game online. Karena kecanduan game online yang berlebihan dapat berdampak buruk seperti *cyberbullying*.

### 3. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah hendaknya dapat mengarahkan siswa-siswa dengan lebih kepada kegiatan yang positif dan mengarahkan kegiatan fisik atau yang bergerak. Misalnya siswa-siswa wajib mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seperti Pramuka atau futsal agar siswa/i bisa terhindari dari kecanduan Game Online yang dapat berdampak negatif, dan bisa melihat atau mendeteksi masalah siswa sejak dini, lebih intens dalam mengawasi masalah siswa/i dan mendisiplinkan siswa/i lebih ketat, seperti adanya kontrol dari guru kepada siswa dan menindak lanjuti siswa/i yang bermasalah dengan memberikan konsultasi langsung dengan pihak wali siswa/i.

### 4. Bagi peneliti selanjutnya

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak memiliki kekurangan dan penelitian tentang *cyberbullying* ini sangat menarik untuk dikaji lebih lanjut. Kepada peneliti berikutnya diharapkan bisa menggali lebih dalam lagi untuk melihat terjadinya *Cyberbullying* yang disebabkan pada kecanduan game online dan bisa lebih memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi *Cyberbullying* lainnya seperti: iri hati, anonymity (rasa malu), *bullying* tradisional, rasa bosan, pengalihan perasaan, mencari pesona baru, perlindungan karakteristik kepribadian, interaksi orang tua dan anak, persepsi terhadap korban,

strain(ketegangan psikis), pembalasan dendam, membuat perasaan menjadi lebih baik, perlindungan, mendapatkan persetujuan, mencari pesona baru, dan persepsi terhadap korban.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afriona, Vanisa (2018)* Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku *Cyberbullying* pada Remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, Vol 2018, No 3.
- Ajeng, I. N. R. (2018)* Internet Addiction pada Remaja Pelaku Substance Abuse: Penyebab atau Akibat? *Jurnal Buletin Psikologi*. Vol. 26, No. 1, 161-182
- Arikunto, Suharsimi. (2013)*. *Prosedur Penelitian, Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Association, A. P. (2013)* *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition DSM-5*. Washington DC: American Psychiatric Publishing.
- Azwar, S. (2011)* *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basri, A, S, H., (2014)* Internet addiction disorder mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Ditinjau dari Religiositas. *Jurnal Dakwah*, Vol XV, No 2, 407-432.
- Batubara, Jose R. L. (2016)* Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Jurnal Sari Pediatri*, Vol 12, No 1, 21-29.
- "*Bullying*" Sering Dianggap Sepele 2011. <https://edukasi.kompas.com/read/2011/04/09/15512144/~Edukasi~News>. Di akses 05 Oktober 2021.
- Clara, Friskilla S.A.T dkk. (2016)* Kebijakan Hukum Pidana Dalam Upaya Penanggulangan *Cyberbullying* Dalam Upaya Pembaharuan Hukum Pidana. *Diponegoro Law Journal*, Vol 5, No 3, 1-21.
- Fernandez, G. C. (2018)* Literatur Review: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Cyberbullying* Pada Remaja. 1-13.
- Fitri, Emria. dkk (2018)* Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol 4, No 3, 211-219.
- Gunarsa, S.D., dan Gunarsa, Y.S., (2001)* *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*, Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hakim, S. N., Raj, A. A., & Prastiwi, D. F. C. (2016)*. Remaja dan internet. *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*, 2008, 311–319.
- Hardiningsih, Rizka. (2020)* Skripsi : Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (Iat) Pada Remaja Di Sma Panca Budi Medan. Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

- Humas Unusa. (2021). Bahaya Cyberbullying pada Anak dan Remaja. <https://unusa.ac.id/bahaya-cyberbullying-pada-anak-dan-remaja/>. Di akses 05 Oktober 2021.*
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi kelima. Jakarta: Erlangga*
- Khotimah, Khusnul dkk. (2015) Perbedaan Kemandirian Remaja Berdasarkan Status Pekerjaan Ibu. Jurnal FamilyEdu, Vol 1, No2, 100-120.*
- KPAI. Sejumlah Kasus Bullying Sudah Warnai Catatan Masalah Anak di Awal 2020, Begini Kata Komisioner KPAI. <https://www.kpai.go.id/publikasi/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalah-anak-di-awal-2020-begini-kata-komisioner-kpai>. Diakses 01 Oktober 2021.*
- Larasati, Ageng & Fitria, Maya. (2016) Kecenderungan Perilaku Cyberbullying Ditinjau dari Traits dalam Pendekatan Big-Five Personality pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri di Kota Yogyakarta. Jurnal Psikologi Integratif, Vol 4, No 2.*
- Malihah, Zahro & Alfiasari, Alfiasari. (2018). Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Dan Kaitannya Dengan Kontrol Diri Dan Komunikasi Orang Tua. Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen, Vol 11, No 2, 145–56.*
- Narpaduhita, Rr. P. D. & Suminar, D. R. (2014) Perbedaan Perilaku Cyberbullying Ditinjau Dari Persepsi Siswa Terhadap Iklim Sekolah Di SMK Negeri 8 Surabaya. Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental, Vol 03, No 3, 146-152.*
- Ningtyas, S, D, Y., (2012) Hubungan antara self control dengan internet Addiction pada mahasiswa. Educational Psychology Journal, Vol 1, No 1, 25-30.*
- Olweus, A. Dan. (2010) Bullying In Schools : Facts And Intervention. Research Centre for Health Promotion. Norway.*
- 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, Vol 14, No 1, 44-62.*
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2012) Cyberbullying prevention and response: Expert perspectives. New York: Routledge.*
- Puspitosari, Warih Andan & Ananta, Linaldi. (2009) Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi. Jurnal Mutiara Medika, Vol, 9 No, 1, 50-56.*
- Rahayu, Flourensia Spty. (2012) Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi. Journal of Information Systems, Volume 8, No 1, 22-31.*
- Rani, Saida dkk. (2018) Penggunaan Internet Dan Pengembangan Diri Siswa Man 1 Pekanbaru. Jurnal JOM FKIP, Vol 5, No 1, 1-14.*

- Rifauddin, Machsun. (2016) Fenomena Cyberbullying Pada Remaja (Studi Analisis Media Sosial Facebook). Jurnal Khizanah Al-Hikmah, Vol 4, No 1, 35-44.*
- Safaria, Triantoro dkk. (2016) Cyberbully, Cybervictim, and Forgiveness Among Indonesian High School Students. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, volume 15 issue 3, 40-48.*
- Sanditaria, Winsen dkk (2012) Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/download/745/791>*
- Sanrock, J. w. (2003) Adolescence. Perkembangan Remaja. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.*
- Sariyanto. (2019) Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. Jurnal JOM FISIP, Vol 6, Edisi I, 1-15.*
- Sarwono, S. (2013) Psikologi Remaja. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada*
- Satalina, Dina. (2014) Kecenderungan Perilaku Cyberbullying Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovert Dan Introvert. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, Vol 02, No 02, 294-310.*
- Siregar, Teddy Ali dkk. (2020) Hubungan Adiksi Internet dan Perilaku Merokok Pada Remaja. PSIKOSTUDIA: Jurnal Psikologi, Vol 9, No 3, 214-224.*
- Smart, A. (2010) Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.*
- Sugiyono. (2014) Metode Penelitian Administrasi. Bandung: CV. Alfabeta.*
- Trisnani, Rischa Pramudia (2018) Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak. Dialektika Masyarakat: Jurnal Sosiolog. Vol 2, No 2, 71-81.*
- 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.*
- Yayasan Semai jiwa Amini (SEJIWA) Bullying A – Z. <http://sejiwa.org/bullying-a-z/>. Di akses 01 Oktober 2021.*

## **LAMPIRAN A.**

### **1. DATA MENTAH EXCEL KECANDUAN GAME ONLINE**

#### **SESUDAH TRY OUT**

### **2. DATA MENTAH EXCEL *CYBERBULLYING* SESUDAH TRY**

#### **OUT**





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 22/5/23

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23



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 22/5/23

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23



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 22/5/23

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23



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



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 22/5/23

94

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23



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



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



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 22/5/23 97

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23

## LAMPIRAN B.

### 1. SKALA KECANDUAN GAME ONLINE

### 2. SKALA *CYBERBULLYING*



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 22/5/23

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23

Assalamualaikum Wr Wb

Perkenalkan saya Fathur Rachman Alfia Bahar, mahasiswi psikologi Universitas Medan Area. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk dalam rangka menyelesaikan tugas akhir (Skripsi). Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon kesediaan saudara/i untuk membantu mengisi beberapa pertanyaan yang dilampirkan.

Tidak ada jawaban benar atau salah dalam penelitian ini. Oleh karena itu anda diharapkan menjawab semua pernyataan ini dengan jujur dan sesuai dengan keadaan diri anda. Data yang diberikan akan dijamin kerahasiannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian. Partisipasi anda sangat berharga, untuk itu saya berharap anda bersedia memberi jawaban dengan sungguh-sungguh.

Bacalah dengan seksama petunjuk pengerjaan sebelum menjawab dan diharapkan anda dapat menjawab dengan cermat dan teliti, jangan sampai ada pernyataan yang terlewat.

Bantuan teman-teman dalam menjawab pernyataan pada kuesioner ini adalah bantuan yang sangat besar artinya bagi keberhasilan penelitian ini. Terimakasih atas kesedian saudara memberikan jawaban dan apapun jawaban saudara sangat saya hargai.

## LEMBAR IDENTITAS

**Nama/Inisial** :  
**Usia** :  
**Jenis Kelamin** : PR / LK (\*)  
**Durasi Menggunakan Game Online** : Dibawah 1 jam / 2 jam /3-4jam perhari (\*)  
(\*lingkari pilihan Anda)

Berilah tanda (v) pada jawaban yang sesuai dengan Anda, jawaban boleh lebih dari satu!

1. Apakah anda pengguna aktif media sosial?

Ya

Tidak

2. Apa saja akun media sosial yang anda gunakan:

Facebook

Twitter

Path

Instagram

Youtube

Line

Whats App

BBM

Snapchat

Lainnya, sebutkan .....

### PETUNJUK PENGISIAN SKALA

1. Skala ini terdiri dari dua (2) bagian yaitu skala A dan skala B.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan seksama. Kemudian berikan jawaban bapak atau ibu pada setiap pernyataan dengan memberi tanda (√) pada salah satu pilihan yang tersedia.

Adapun alternatif pilihan jawaban yang kami sediakan sebagai berikut:

**SS : Sangat Sesuai** dengan keadaan yang dialami diri anda.

**S : Sesuai** dengan keadaan yang dialami diri anda.

**TS : Tidak Sesuai** dengan keadaan yang dialami diri anda.

**STS : Sangat Tidak Sesuai** dengan keadaan yang dialami diri anda.

#### Contoh pengisian :

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menerima dan menjalankan setiap pekerjaan yang diberikan.	√			

Jika anda ingin mengganti jawaban, maka coretlah jawaban yang salah (≠) dan berikan tanda (√) pada jawaban yang anda anggap paling sesuai dengan diri anda.

#### **Contoh Penggantian Jawaban :**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menerima dan menjalankan setiap pekerjaan yang diberikan.	≠		√	

**SELAMAT MENGERJAKAN**

## Skala Kecanduan Game Online

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menjadi kurang tidur karena begadang untuk bermain game online				
2	Saya tetap menyediakan waktu saya untuk ikut berlibur bersama dengan keluarga, dan tidak berfokus pada game online.				
3	Karena bermain game online, interaksi saya dengan teman-teman menjadi berkurang.				
4	Meski sedang asik bermain, jika merasa capek saya akan meninggalkan permainan untuk beristirahat				
5	Saya merasa kesepian jika tidak memainkan game online dalam sehari				
6	Saya merasa marah dan kesal ketika saya kalah dalam permainan game online saya				
7	Saya lebih mementingkan kegiatan lain dari pada bermain game online				
8	Saat bermain dengan teman saya melupakan untuk bermain game online				
9	Saya selalu mengatakan berapa lama saya bermain game online				
10	Saya memilih bermain game online dari pada mengerjakan tugas sekolah.				
11	Saya membatasi waktu bermain game online dan mengutamakan waktu belajar saya.				
12	Saya mencoba menyembunyikan berapa lama saya telah bermain game online				
13	saya merasa lebih menyenangkan bermain dengan teman dari pada bermain game online				
14	berhenti saat bermain game online adalah hal yang mudah bagi saya				
15	Saya tidak dapat menunda keinginan untuk bermain game online				
16	Saya lupa waktu ketika bermain game online.				
17	Saya lebih suka menghabiskan waktu untuk pergi dan berkumpul bersama teman dari pada bermain game online				
18	Saya lebih tertarik pada game online dibandingkan berakrab-akrab dengan keluarga dan teman-teman				
19	Jika sedang asik bermain saya sering lupa pada janji dengan teman				

20	Saya tidak dapat mendengarkan teman yang sedang bicara ketika saya bermain game online.				
21	Saya lebih memilih tidur daripada bermain game online hingga larut malam				
22	Saya merasa takut jika tidak bermain game hidup akan terasa membosankan				
23	Tidak bermain dengan teman membuat saya merasa kesepian walaupun bermain game online				
24	Saya membentak, berteriak jika ada orang yang mengganggu saya ketika sedang bermain game online.				
25	Kalah saat bermain game menurut saya bukanlah suatu masalah				
26	Saya bermain game online tanpa batasan waktu.				
27	Saya merasa tertekan dan murung ketika saya sedang tidak bermain game online				
28	Saat saya tidak bermain game online, saya tetap merasa menyenangkan				
29	Saya bolos sekolah untuk bermain game online.				
30	Saya lebih memilih mengerjakan tugas sekolah dari pada bermain game online.				
31	Setiap bangun pagi hal yang pertama saya pikirkan adalah game online				
32	Saya tidak bisa mengendalikan dorongan untuk bermain game online.				
33	Saya selalu bisa mengendalikan keinginan saya untuk bermain game online				
34	Saya sudah mencoba untuk mengurangi waktu bermain game online, tapi saya gagal.				
35	Saya membatasi waktu bermain game online demi menjaga kesehatan saya.				
36	Waktu yang saya gunakan untuk bermain game online ternyata lebih lama dari waktu yang telah saya rencanakan sebelumnya				
37	Saya lebih memilih bermain game online dari pada kegiatan bakti sosial atau kegiatan diluar rumah.				
38	Saya meluangkan waktu untuk pergi rekreasi bersama teman ataupun keluarga saya.				
39	Saya selalu memilih kegiatan bakti sosial daripada bermain game online				

40	Saya tidak pernah bermain game online lebih dari waktu yang ditentukan				
41	Dari hari ke hari waktu bermain game online saya semakin berkurang				
42	Saya selalu memikirkan sekolah saya dibandingkan bermain game online				
43	Saya akan tetap pergi ke sekolah walaupun sedang asik bermain game online				
44	Saya gelisah ketika tidak bisa bermain game online				
45	Saya selalu membatasi waktu saat bermain game online				
46	Saya tetap bermain game online meskipun saat jam pelajaran berlangsung				
47	Saya tidak merasa kesal dan marah walaupun ada orang yang mengganggu saya bermain game online				
48	Meskipun sedang bermain dengan teman, saya tidak dapat melupakan keinginan saya untuk segera bermain game online.				
49	Saya merasa bermain game online membosankan				
50	Sulit bagi saya untuk berhenti ketika saya sudah mulai bermain game online				
51	Saya akan memilih mendengarkan teman berbicara daripada bermain game online				
52	Saya menambah waktu untuk bermain game online ketika saya merasa belum puas bermain padahal waktu telah abis.				
53	Saya melakukan aktivitas lain, meskipun saya sangat ingin bermain game online.				
54	Saya tidak ingin ikut berlibur bersama dengan keluarga, karena lebih menyenangkan untuk bermain game online				

**Skala Cyberbullying**

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menanggapi komentar dari orang lain dengan bahasa yang menyinggung perasaan.				
2	Saya suka mengambil gambar orang lain dan menyebarkannya di media sosial.				
3	Saya membuka foto di akun media sosial milik orang lain kemudian saya edit dengan hal yang memalukan				
4	Saya selalu menggunakan akun palsu dalam bermedia sosial.				
5	Saya membajak akun media sosial milik orang lain lalu memposting aib orang tersebut.				
6	Saya membagikan hal yang bersifat rahasia dari seseorang pada publik melalui kolom komentar di jejaring sosial atau grup online				
7	Saya suka mencari tahu rahasia orang lain dengan mendekati teman dekat dia				
8	Saya menjelekkkan teman saya di akun komentar media sosial saya.				
9	Saya mengajak temen-temen saya untuk tidak merespon obrolan anggota yang tidak saya sukai				
10	Saya dan teman di group online memblock akun seseorang agar orang tersebut tidak dapat mengakses informasi mengenai kami				
11	Saya menjadi stalker seseorang di media sosial untuk mencari kekurangannya dan menjadikannya bahan ejekan				
12	Saya membuat hal pribadi orang lain menjadi bahan tertawaan di media sosial.				
13	Saya memberikan pelajaran berupa pukulan/tamparan dll kepada seseorang yang saya benci lalu merekamnya dan mengirim ke media sosial				
14	Saya selalu menggunakan kata yang sopan dalam berkomunikasi di media sosial				
15	Saya tidak suka mengirim foto orang lain di dalam chat group yang tujuannya menghina orang yang dituju.				

16	Saya tidak pernah membuat status atau mengirim pesan yang tidak baik walaupun saya sangat kesal dan kecewa dengan orang lain				
17	Saya selalu memanggil seseorang dengan nama mereka				
18	Saya tidak pernah membalas mengirim pesan ancaman kepada seseorang di Media sosial meskipun saya menerima ancaman.				
19	Saya hanya akan menceritakan kebenaran seseorang tanpa menceritakan kejelekannya				
20	Saya marah ketika seseorang mengubah dan mengirim foto orang lain untuk diejek.				
21	Saya hanya menggunakan satu akun saja dalam bermedia sosial				
22	Saya hanya melihat dan tidak menyebarkan gambar orang lain di media sosial.				
23	Saya hanya meminta foto seseorang dengan izin terlebih dahulu dan tidak ada niatan untuk mengolok-olok				
24	Saya sama sekali tidak berniat untuk mengganggu dan merusak reputasi seseorang.				
25	Saya tidak pernah memblokir akun orang lain				
26	Menurut saya, menakut-nakuti orang lain di media sosial itu sangat membuang waktu saya.				
27	Saya tidak pernah memposting tentang aib yang mempermalukan teman saya				
28	Saya selalu menjalin pertemanan kepada semua orang				
29	Saya sering mengirim foto teman yang lucu agar menjadi bahan bullyan di dalam chat group				
30	Saya mengirim chat dengan bahasa yang kasar kepada teman yang membuat saya kesal				
31	Saya mengirimkan pesan yang menyinggung suku, agama melalui Media Sosial				
32	Saya menakut-nakuti seseorang dengan mengirim pesan teks di Media sosial dengan bahasa yang mengandung ancaman				
33	Kalau saya sakit hati kepada seseorang, saya akan mempermalukan dengan menyebarkan berita palsu tentang orang tersebut di Media sosial				

34	Saya mengunggah foto orang lain yang sudah di edit dan dijadikan sebuah lelucon di media social.				
35	Saya menggunakan nama samaran dalam media sosial untuk menghina orang lain.				
36	Saya mengunggah dan menyebarkan video tentang orang lain yang bersifat pribadi tanpa izin orang tersebut				
37	Saya membujuk seseorang agar mendapatkan foto pribadi seseorang lewat status jejaring sosial				
38	Saya menuliskan gosip tentang orang lain melalui jejaring sosial atau grup online.				
39	Saya mengasingkan anggota yang tidak disukai dalam grup diskusi online dengan cara tidak menanggapi obrolan yang dikirimkan oleh orang tersebut				
40	Saya memblokir seseorang yang tidak disukai pada grup forum diskusi atau jejaring social agar tidak bisa mengirim pesan ke orang lain dengan sengaja				
41	Saya mengawasi aktivitas orang lain dengan mengamati postingan orang tersebut melalui jejaring social dan melakukan terror sehingga ia merasa terganggu				
42	Saya mencari postingan teman saya yang lama, untuk mencari aibnya dan menyebarkannya di grup online atau akun media sosial.				
43	saya dan genk mengusilin teman dengan direkam dan dikirimkan ke media sosial				
44	Saya tidak pernah menanggapi komentar dai orang lain sekalipun dia menyinggung saya				
45	Saya tidak ada waktu untuk menyebarkan foto orang lain untuk menjelakan dia				
46	Saya merasa bersalah ketika menulis komentar di media sosial dengan kata-kata kasar				
47	Saya tidak membuka foto pribadi orang lain di Media Sosial				
48	Setiap media sosial saya menggunakan nama asli dan tidak untuk menghina orang lain.				
49	Saya tidak tertatik membobol media sosial orang lain				
50	Saya selalu menggunakan kata yang sopan dalam berkomunikasi di media sosial				

51	Saya selalu menjaga rahasia orang lain				
52	Saya tidak pernah peduli mengenai rahasia seseorang				
53	Saya tidak mau mengomentari kejelekan tentang seseorang di Media sosial				
54	Saya merasa sedih ketika ada teman yang dikucilkan di group				
55	Saya tidak ikut ambil bagian dalam memblokir seseorang dari Group				
56	Saya tidak peduli dengan kekurangan/kejelekan teman saya sekalipun dia menyebalkan				
57	Saya merasa hal pribadi seseorang tidak untuk ditetawakan di media sosial				
58	Apapun tindakan buruk orang terhadap saya, saya tetap menginginkan hubungan yang positif di antara kami				
59	Saya memberikan komentar dengan bahasa yang kasar dan vulgar pada postingan orang lain.				
60	Saya selalu berkata sopan saat mengirim chat kepada teman sekalipun membuat saya kesal				
61	Saya mengirimkan postingan komentar yang menjengkelkan berulang kali.				
62	Saya memanggil atau menyebut orang lain dengan panggilan sesuai dengan kelemahan yang dimiliki orang tersebut melalui jejaring sosial.				
63	Menurut saya tidak ada gunanya menakut-nakutin seseorang dengan mengandug ancaman				
64	Ketika seseorang membuat saya sakit hati, saya akan langsung memberikan peringatan untuk membuat dia menyesal				
65	Saya tidak pernah mempermalukan siapapun di media sosial				
66	Terkadang saya menceritakan yang tidak benar tentang keburukan/kejelakan seseorang				
67	Saya membuat status buruk dengan menggunakan akun orang lain				
68	Ketika teman saya menyakitkan saya, saya mencoba mengesampingkan perasaan sakit hati saya agar dapat menjaga hubungan pertemanan				

## LAMPIRAN C.

- 1. ANALISIS RELIABILITAS DAN VALIDITAS KECANDUAN GAME ONLINE**
- 2. ANALISIS RELIABILITAS DAN VALIDITAS CYBERBULLYING**



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 22/5/23

109

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23

## Lampiran Uji Validitas & Reliabilitas Kecanduan Game Online

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.990	54

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	150.21	1870.935	.776	.990
X1.2	150.19	1860.802	.841	.990
X1.3	150.03	1870.555	.753	.990
X1.4	150.26	1859.225	.861	.990
X1.5	149.98	1873.111	.767	.990
X1.6	149.94	1880.481	.653	.990
X1.7	150.22	1857.971	.843	.990
X1.8	150.17	1862.102	.840	.990
X1.9	149.91	1882.931	.667	.990
X1.10	150.29	1852.228	.885	.990
X1.11	149.95	1885.765	.599	.990
X1.12	149.97	1890.413	.542	.990
X1.13	150.26	1856.942	.831	.990
X1.14	150.16	1866.035	.758	.990
X1.15	150.02	1866.808	.801	.990
X1.16	150.00	1877.333	.706	.990
X1.17	150.41	1850.547	.876	.990
X1.18	150.21	1855.905	.845	.990
X1.19	150.07	1873.763	.724	.990
X1.20	150.16	1866.984	.762	.990
X1.21	150.22	1857.466	.840	.990
X1.22	150.05	1866.452	.755	.990
X1.23	150.29	1858.915	.867	.990
X1.24	150.19	1862.014	.789	.990
X1.25	150.17	1869.941	.799	.990
X1.26	150.22	1860.476	.838	.990
X1.27	150.09	1858.871	.851	.990
X1.28	150.34	1853.176	.908	.990
X1.29	150.53	1848.252	.857	.990
X1.30	150.26	1853.265	.871	.990

X1.31	150.19	1859.428	.866	.990
X1.32	150.04	1868.241	.820	.990
X1.33	150.04	1873.837	.778	.990
X1.34	149.98	1868.040	.762	.990
X1.35	150.30	1856.131	.907	.990
X1.36	149.92	1874.660	.733	.990
X1.37	150.13	1853.670	.873	.990
X1.38	150.38	1854.985	.868	.990
X1.39	150.27	1860.704	.868	.990
X1.40	149.90	1882.172	.665	.990
X1.41	150.17	1862.163	.839	.990
X1.42	150.28	1851.699	.893	.990
X1.43	150.30	1872.333	.691	.990
X1.44	150.09	1865.497	.834	.990
X1.45	150.23	1863.997	.875	.990
X1.46	150.24	1864.124	.842	.990
X1.47	150.08	1881.024	.672	.990
X1.48	150.19	1869.731	.824	.990
X1.49	150.06	1873.390	.716	.990
X1.50	150.03	1875.019	.749	.990
X1.51	150.25	1864.533	.818	.990
X1.52	150.10	1867.424	.807	.990
X1.53	150.33	1866.082	.848	.990
X1.54	150.20	1861.636	.838	.990



## Lampiran Uji Validitas & Reliabilitas *Cyberbullying*

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.994	68

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1.1	184.27	3452.623	.792	.994
Y1.2	184.53	3426.393	.926	.994
Y1.3	184.59	3425.052	.887	.994
Y1.4	184.60	3430.889	.870	.994
Y1.5	184.55	3421.624	.896	.994
Y1.6	184.58	3422.246	.887	.994
Y1.7	184.64	3433.950	.866	.994
Y1.8	184.59	3431.901	.879	.994
Y1.9	184.59	3432.588	.841	.994
Y1.10	184.40	3454.808	.761	.994
Y1.11	184.52	3425.323	.894	.994
Y1.12	184.59	3430.143	.861	.994
Y1.13	184.62	3424.561	.866	.994
Y1.14	184.51	3434.636	.836	.994
Y1.15	184.47	3448.433	.783	.994
Y1.16	184.50	3451.020	.738	.994
Y1.17	184.49	3445.929	.792	.994
Y1.18	184.36	3446.132	.766	.994
Y1.19	184.42	3431.297	.808	.994
Y1.20	184.43	3437.763	.789	.994
Y1.21	184.41	3444.467	.767	.994
Y1.22	184.45	3433.523	.849	.994
Y1.23	184.58	3437.034	.837	.994
Y1.24	184.59	3431.315	.884	.994
Y1.25	184.36	3452.253	.745	.994
Y1.26	184.53	3428.696	.810	.994
Y1.27	184.58	3424.084	.873	.994
Y1.28	184.52	3429.303	.870	.994
Y1.29	184.40	3442.020	.831	.994
Y1.30	184.43	3441.318	.804	.994

Y1.31	184.62	3422.581	.920	.994
Y1.32	184.49	3435.929	.837	.994
Y1.33	184.58	3431.862	.872	.994
Y1.34	184.53	3427.565	.852	.994
Y1.35	184.53	3430.292	.831	.994
Y1.36	184.49	3426.757	.872	.994
Y1.37	184.47	3433.888	.866	.994
Y1.38	184.50	3432.798	.877	.994
Y1.39	184.57	3430.571	.876	.994
Y1.40	184.39	3439.978	.795	.994
Y1.41	184.52	3429.444	.877	.994
Y1.42	184.44	3434.411	.844	.994
Y1.43	184.45	3429.220	.861	.994
Y1.44	184.30	3458.737	.714	.994
Y1.45	184.36	3449.404	.778	.994
Y1.46	184.27	3447.936	.757	.994
Y1.47	184.44	3431.562	.809	.994
Y1.48	184.43	3437.621	.852	.994
Y1.49	184.54	3432.817	.862	.994
Y1.50	184.56	3421.623	.918	.994
Y1.51	184.49	3426.858	.895	.994
Y1.52	184.20	3465.758	.621	.994
Y1.53	184.62	3429.450	.856	.994
Y1.54	184.49	3430.757	.863	.994
Y1.55	184.41	3445.800	.795	.994
Y1.56	184.52	3430.919	.907	.994
Y1.57	184.57	3428.995	.865	.994
Y1.58	184.44	3438.208	.836	.994
Y1.59	184.43	3440.894	.800	.994
Y1.60	184.40	3440.586	.818	.994
Y1.61	184.34	3443.924	.783	.994
Y1.62	184.46	3434.190	.833	.994
Y1.63	184.43	3443.237	.830	.994
Y1.64	184.30	3452.939	.750	.994
Y1.65	184.48	3435.606	.841	.994
Y1.66	184.32	3448.947	.805	.994
Y1.67	184.44	3431.865	.849	.994
Y1.68	184.49	3428.414	.875	.994

## LAMPIRAN D.

### 1. UJI NORMALITAS SEBARAN

### 2. UJI LINEARITAS

### 3. UJI KORELASI



## 1. UJI. NORMALITAS SEBARAN

### Notes

Output Created	26-JUL-2022 15:58:09	
Comments		
	Data	C:\Users\User\Desktop\today Job\PLANETDATA4_2607_JOB2\spss. sav
	Active Dataset	DataSet1
Input	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
Missing Value Handling	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
		NPART TESTS
Syntax		/K-S(NORMAL)=X Y  /MISSING ANALYSIS.
	Processor Time	00:00:00.00
Resources	Elapsed Time	00:00:00.00
	Number of Cases Allowed <sup>a</sup>	157286

a. Based on availability of workspace memory.

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Kecanduan Game Online	Cyberbullying
N		100	100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	152.99	187.23
	Std. Deviation	44.003	59.490
	Absolute	.124	.122
Most Extreme Differences	Positive	.123	.120
	Negative	-.124	-.122
Kolmogorov-Smirnov Z		1.244	1.225
Asymp. Sig. (2-tailed)		.091	.100

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.



## 2. UJI LINEARITAS

### Notes

Output Created		26-JUL-2022 15:57:44
Comments		
	Data	C:\Users\User\Desktop\today Job\PLANETDATA4_2607_JOB2\sps s.sav
	Active Dataset	DataSet1
Input	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
	Definition of Missing	For each dependent variable in a table, user-defined missing values for the dependent and all grouping variables are treated as missing.
Missing Value Handling	Cases Used	Cases used for each table have no missing values in any independent variable, and not all dependent variables have missing values.
		MEANS TABLES=Y BY X
Syntax		/CELLS MEAN COUNT STDDEV  /STATISTICS LINEARITY.
Resources	Processor Time	00:00:00.00
	Elapsed Time	00:00:00.00

### Case Processing Summary

	Cases			
	Included		Excluded	
	N	Percent	N	Percent
Cyberbullying * Kecanduan Game Online	100	100.0%	0	0.0%

### Case Processing Summary

	Cases	
	Total	
	N	Percent
Cyberbullying * Kecanduan Game Online	100	100.0%

### Report

#### Cyberbullying

Kecanduan Game Online	Mean	N	Std. Deviation
76	170.00	2	98.995
93	153.00	1	.
94	120.00	1	.
95	114.00	2	19.799
97	109.00	2	12.728
98	105.00	2	7.071
100	119.50	2	7.778
101	174.00	2	22.627
104	115.00	1	.

105	270.00	1	.
106	156.00	1	.
107	141.00	1	.
110	110.00	1	.
111	109.00	1	.
112	148.00	1	.
113	235.00	2	49.497
114	176.67	3	83.740
115	140.00	1	.
116	163.00	1	.
118	156.00	1	.
119	135.00	1	.
122	146.75	4	14.056
125	117.00	1	.
127	143.00	1	.
131	143.00	1	.
132	172.25	4	67.233
133	168.00	1	.
134	188.00	2	113.137
135	151.00	1	.
136	160.00	1	.
137	172.50	2	38.891
138	150.00	1	.
140	119.00	1	.
142	172.00	2	5.657

145	174.00	2	7.071
146	121.00	1	.
147	119.00	1	.
150	180.00	1	.
154	112.00	1	.
165	117.00	2	4.243
166	159.00	2	12.728
170	215.00	1	.
178	195.00	1	.
180	195.00	2	7.071
186	230.00	2	.000
187	235.00	1	.
190	224.80	5	18.377
194	240.00	1	.
200	220.00	2	.000
208	250.00	1	.
210	230.00	2	14.142
212	260.67	3	9.452
213	255.00	2	7.071
214	254.00	4	11.431
215	271.00	2	1.414
216	271.22	9	1.394
Total	187.23	100	59.490

**ANOVA Table**

	(Combined)
	Linearity
Cyberbullying * Kecanduan Game Online	Deviation from Linearity
	Within Groups
	Total

**ANOVA Table**

	Sum of Squares
	(Combined) 291951.521
	Between Groups Linearity 192454.232
Cyberbullying * Kecanduan Game Online	Deviation from Linearity 99497.289
	Within Groups 58418.189
	Total 350369.710

**ANOVA Table**

	df
	(Combined) 55
	Between Groups Linearity 1
Cyberbullying * Kecanduan Game Online	Deviation from Linearity 54
	Within Groups 44
	Total 99

**ANOVA Table**

			Mean Square
			(Combined)
Cyberbullying * Kecanduan Game Online	Between Groups	Linearity	5308.209
		Deviation from Linearity	192454.232
	Within Groups		1842.542
	Total		1327.686

**ANOVA Table**

			F
			(Combined)
Cyberbullying * Kecanduan Game Online	Between Groups	Linearity	3.998
		Deviation from Linearity	144.955
	Within Groups		1.388
	Total		

**ANOVA Table**

			Sig.
			(Combined)
Cyberbullying * Kecanduan Game Online	Between Groups	Linearity	.000
		Deviation from Linearity	.000
	Within Groups		.132
	Total		

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Cyberbullying * Kecanduan Game Online	.741	.549	.913	.833



### 3. UJI HIPOTESIS

#### Notes

Output Created		26-JUL-2022 15:57:24
Comments		
	Data	C:\Users\User\Desktop\today Job\PLANETDATA4_2607_JOB2\sps s.sav
	Active Dataset	DataSet1
Input	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
Missing Value Handling	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS  /VARIABLES=X Y  /PRINT=TWOTAIL NOSIG  /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00.00
	Elapsed Time	00:00:00.00

**Correlations**

		Kecanduan Game Online	Cyberbullying
Kecanduan Game Online	Pearson Correlation	1	.741**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	100	100
Per Cyberbullying	Pearson Correlation	.741**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	100	100

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



#### 4. LAMPIRAN UJI DESKRIPTIVE

**Notes**

Output Created	26-JUL-2022 15:58:29	
Comments		
Data	C:\Users\User\Desktop\today Job\PLANETDATA4_2607_JOB2\spss. sav	
Active Dataset	DataSet1	
Input	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	100
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	All non-missing data are used.
Syntax	DESCRIPTIVES VARIABLES=X Y  /STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.	
Resources	Processor Time	00:00:00.00
	Elapsed Time	00:00:00.00

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kecanduan Game Online	100	76	216	152.99	44.003
Cyberbullying	100	100	272	187.23	59.490
Valid N (listwise)	100				

**LAMPIRAN E.**  
**SURAT PENELITIAN**



**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 22/5/23  
127

Access From (repository.uma.ac.id)22/5/23