

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja pemain game online mobile legend: bang-bang (MLBB). Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja. Semakin tinggi empati remaja maka semakin rendah *cyberbullying* yang dimiliki, dan sebaliknya. Subjek penelitian sebanyak 98 orang. Pengambilan subjek menggunakan *random sampling* dengan data yang dikumpulkan menggunakan skala *cyberbullying* dan skala Empati. Data dianalisis menggunakan *spearman correlation* dengan program SPSS v.16. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai korelasi (r_{xy}) sebesar -0.431 dengan $p = 0.01$. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang negatif antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja pemain *game online* mobile legend: bang-bang (MLBB). Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,19. Analisis data tersebut menunjukkan bahwa variabel empati hanya memiliki kontribusi sebesar 19% terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja pemain *game online* MLBB, sedangkan sebanyak 81% perilaku tersebut dapat saja disebabkan oleh faktor lain.

Kata Kunci: Empati, *Cyberbullying*

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between empathy and *cyberbullying* in adolescents of mobile legend: bang-bang (MLBB) online game players. The hypothesis in this study is that there is a negative relationship between empathy and *cyberbullying* in adolescents. The higher the empathy of adolescents, the lower the level of *cyberbullying* they have, and vice versa. The research subjects were 98 people. Subject collection uses *random sampling* with data collected using the scale of *cyberbullying* and the Empathy scale. Data were analyzed using *spearman correlation* with the SPSS v.16 program. Based on the results of the analysis, obtained the value of correlation (r_{xy}) of -0.431 with $p = 0.01$. This shows that there is a negative relationship between empathy and *bullying* in adolescents of players *online game* mobile legend: Bang-bang (MLBB). Acceptance of the hypothesis in this study shows the coefficient of determination (R^2) of 0.19. Analysis of the data shows that the empathy variable only contributes 19% to behavior *cyberbullying* in players *online game* MLBB, while 81% of these behaviors can be caused by other factors

Keywords: Empathy, Cyberbullying