**HUBUNGAN ANTARA EMPATI DENGAN *CYBERBULLYING* PADA REMAJA PEMAIN *GAME ONLINE* MOBILE LEGEND : BANG-BANG (MLBB)**

**Muhammad Ulinnuha**

Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta

[ulinhero@gmail.com](mailto:ulinhero@gmail.com)

**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 pemain game online MLBB. Semakin tinggi empati yang dimiliki oleh remaja pemain game online MLBB maka kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang dilakukan akan semakin rendah, dan sebaliknya. Subjek penelitian ini adalah remaja pemain game online MLBB, berumur 12-21 tahun sebanyak 98 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Skala *Cyberbullying* dan Skala Empati. Metode analisis data yang digunakan adalah Pearson Correlation dengan program SPSS v.16. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai koefisien korelasi (rxy) sebesar -0.442 dengan taraf signifikansi (p < 0.01). Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang negatif antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja pemain game online MLBB. Nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,19 menunjukkan bahwa empati memiliki kontribusi sebesar 19% terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja pemain game online MLBB, sedangkan sebanyak 81% perilaku tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: Empati, *Cyberbullying*

**RELATIONSHIP OF EMPATHY AND CYBERBULLYING ON YOUTHPLAYERS ONLINE GAME MOBILE LEGEND: BANG-BANG (MLBB)**

**Muhammad Ulinnuha**

Faculty of Psychology Mercu Buana Yogyakarta University

[ulinherogmail.com](mailto:faifs691@gmail.com)

**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 young MLBB online game players. The higher empathy possessed by teenage MLBB online game players, the tendency of *cyberbullying* behavior to be carried out will be lower, and vice versa. The subjects of this study were teenage MLBB online game players, aged 12-21 years as many as 98 people. Data collection was performed using the *Cyberbullying* Scale and the Empathy Scale. The data analysis method used is Pearson Correlation with SPSS v.16. Based on the analysis results, the correlation coefficient (rxy) value of -0.442 was obtained with a significance level (p <0.01). This shows that there is a negative relationship between empathy and *cyberbullying* among adolescent players online game MLBB. The coefficient of determination (R ²) of 0.19 indicates that empathy has a contribution of 19% tobehavior *cyberbullying* in adolescent players online game MLBB, while as much as 81% of the behavior can be influenced by other factors.

Keywords: Empathy, Cyberbullying

**PENDAHULUAN**

Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Calon (dalam Monks, 2002) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Masa peralihan tersebut diperlukan untuk remaja agar dapat memikul tanggung jawab kelak saat dewasa. Secara global masa remaja terbagi menjadi tiga fase, yaitu masa remaja awal usia 12-15 tahun, masa remaja pertengahan usia 15-18 tahun, dan masa remaja akhir usia 18-21 tahun (Monks, 2002).

Hurlock (2009) menyatakan bahwa remaja merupakan kondisi yang penuh tekanan, suatu masa dengan ketegangan emosi yang meninggi. Dalam memenuhi tugas perkembangannya remaja seringkali mengalami periode krisis, dikarenakan remaja sudah tidak lagi menyandang status anak-anak tetapi juga belum dapat dikatakan sebagai orang dewasa. Remplein (dalam Monks, 2002) menjelaskan bahwa krisis pada remaja ditandai oleh tingkat labilitas yang meningkat. Tingkat labilitas yang meninggi akan menyebabkan remaja menjadi kesulitan dalam memanfaatkan waktu luangnya. Pengisian waktu luang dengan baik dan dengan cara yang sesuai masih menjadi masalah bagi kebanyakan remaja (Monks, 2002).

Knoers (dalam Monks, 2002) menjelaskan bahwa remaja dalam waktu luangnya kerap mengalami kebosanan, remaja segan untuk melakukan apa saja adalah masalah yang sering dijumpai. Dengan tidak melakukan banyak interaksi dengan lingkungan dan juga tidak banyak melakukan aktivitas yang berarti, remaja akan mengalami kejenuhan dan mengejawantah menjadi stres. Remaja memerlukan semacam relaksasi untuk mengatasi ketegangan-ketegangan tersebut. Bermain game menjadi salah satu pilihan bagi remaja sebagai media untuk mengurangi stres. Sebagaimana pendapat Brooks dkk, (2016) yang menyatakan bahwa *game* telah menjadi aktivitas rekreasi utama bagi remaja dan akan terus meningkat. Roberts, dkk (dalam Santrock, 2012) juga menambahkan bahwa kecenderungan remaja dalam bermain *video game* berangsur-angsur dan memuncak pada remaja akhir. Salah satu jenis *game* yang ada adalah *game online.*

Ketika bermain *game online* seseorang dituntut untuk menang dan selalu menang agar menjadi yang teratas dan memperoleh kepuasan karena telah memainkannya. Seseorang terkadang merasa kesal jika mendapatkan hasil yang tidak diinginkan seperti saat kalah dalam bermain. Meinarno & Sarwono (2018) menyatakan bahwa tidak tercapainya keinginan dan harapan menimbulkan perasaan tidak nyaman yang kemudian terwujud menjadi rasa frustrasi. Meinarno & Sarwono (2018) menambahkan bahwa pada umumnya kondisi frustrasi menimbulkan kemarahan yang kemudian mengejawantah menjadi perilaku agresif. Perilaku agresif yang kerap terjadi pada *game online* adalah *cyberbullying.*

*Cyberbullying* merupakan perilaku seseorang atau kelompok secara sengaja dan berulang kali melakukan tindakan yang menyakiti orang lain melalui komputer, telepon seluler, dan alat elektronik lainnya (Patchin & Hinduja, 2011). Sedangkan menurut Hertz (2008), *cyberbullying* adalah bentuk penindasan atau kekerasan dengan bentuk mengejek, mengatakan kebohongan, melontarkan kata-kata kasar, menyebarkan rumor maupun melakukan ancaman atau berkomentar agresif yang dilakukan melalui media-media seperti email, chat room, pesan instan, website (termasuk blog) atau pesan singkat (SMS).

Menurut Chadwick, (2014) aspek dari perilaku *cyberbullying*, yaitu 1) *harassment*, merupakan perilaku mengirim pesan tidak sopan dan bersifat mengganggu dengan terus-menerus; 2) *denigration*, merupakan perilaku mengumbar keburukan seseorang; 3) *flaming*, merupakan perilaku yang berupa mengirim pesan teks dengan kata-kata kasar, dan frontal; 4) *impersonation*, merupakan perilaku berpura-pura menjadi orang lain; 5) *asquerading*, merupakan tindakan berpura-pura menjadi orang lain; 6) *pseudonyms*, merupakan perilaku menggunakan nama alias atau nama online untuk menutupi identitas mereka; 7) *outing & trickery*, *outing* merupakan perilaku menyebarkan rahasia orang lain, sedangkan *trickery* merupakan perilaku membujuk sesorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia orang lain; 8) *cyberstalking*, merupakan perilaku mengirim ancaman atau pesan yang mengintimidasi.

Pada kasus di *game online, cyberbullying* sangat mudah untuk dilakukan maupun diterima bagi para pemain *game online* dikarenakan sistem pada *game online* adalah *anonim*. Kabay (dalam Sari & Suryanto, 2016) menyebutkan bahwa individu yang tanpa nama atau tidak diketahui namanya dapat disebut *anonim*. Pemain *game online* diharuskan untuk membuat dan menggunakan *identity* *name* (IDN) yang dapat dibuat menggunakan nama samaran apa saja sesuai keinginan pemain *game online* tersebut. Li (dalam Mawardah & Adiyanti, 2014) menyatakan bahwa anonim memudahkan pengguna untuk terlibat dalam permusuhan dan tindakan agresif. Mayer, (2009) menambahkan bahwa dengan anonim individu dapat melakukan agresi tanpa merasa bersalah. Dengan anonimitas tentunya *cyberbullying* akan mudah untuk dapat dilakukan.

Salah satu *game online* yang banyak dimainkan dan mengharuskan menggunakan IDN untuk memainkannya adalah *mobile legends: bang bang* (MLBB). Saat ini MLBB telah mencapai lebih dari 100 juta kali download di *play store*. *Mobile legends bang bang* (MLBB) saat ini menjadi game terpopuler di Indonesia dan memiliki 70 juta pemain aktif (<https://kincir.com/game/mobile-game/70-juta-mobile-legend.amp>).

Pemain *game online* MLBB seringkali melakukan tindakan-tindakan *cyberbullying* seperti mengganggu atau menyakiti korban dengan kata-kata secara berulangkali (*harassment*) dan menghina atau berbicara kasar secara frontal (*flaminyg*) dengan sadar dan tanpa khawatir. Jika tindakan-tindakan *cyberbullying* semacam ini diteruskan dan masih berlanjut maka akan berdampak pada psikologis korban. Nurjanah (2014) menyatakan bahwa *cyberbullying* atau kekerasan dunia maya ternyata lebih menyakitkan jika dibandingkan dengan kekerasan secara fisik. Nurjanah (2014) menambahkan bahwa korban *cyberbullying* sering kali depresi, merasa terisolasi, diperlakukan tidak manusiawi dan tidak berdaya ketika diserang.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan pada 5 remaja pemain *game online* (MLBB) pada tanggal 9 desember 2018 dan tanggal 12 desember 2018, semuanya mengatakan pernah berkata kasar atau menghina pemain lain secara sadar saat bermain *game online* (MLBB). Hal itu mengindikasikan bahwa para pemain yang peneliti wawancarai tersebut telah melakukan tindakan *cyberbullying.* Jika ditinjau dari aspek-aspek *cyberbullying* menurut Chadwick, (2014), aspek yang kerap muncul adalah (*harassment*) yaitu mengganggu atau menyakiti pemain lain dengan kata-katadan (*flaming*) yaitu secara berulangkali menghina atau berbicara kasar secara frontal, tindakan-tindakan tersebut dilakukan melalui fasilitas *chat room*. Selain menjadi pelaku *cyberbullying,* ternyata pemain-pemain tersebut juga mengaku sebagai korban.

Leblanc (dalam Sari & Suryanto, 2016) dalam hasil penelitiannya terhadap 41% kasus di Amerika serikat, Kanada, Inggris dan Australia memaparkan dampak *cyberbullying* bagi remaja adalah mereka menderita gangguan mood dan gejala depresi hingga bunuh diri. Sementara itu, survei global yang dilakukan oleh Ipsos terhadap 18.687 orangtua dari 24 negara, termasuk Indonesia, menemukan bahwa 12% orangtua menyatakan bahwa anak mereka pernah mengalami *cyberbullying* dengan rincian ‘satu atau dua kali’ (6%), ‘kadang-kadang’ (3%), dan ‘secara teratur’ (3%). Berdasarkan survei Ipsos ini, di Indonesia, 14% orangtua yang menjadi responden survei ini menyatakan anak mereka pernah mengalami *cyberbullying*, dan 53% menyatakan mengetahui bahwa anak di komunitasnya pernah mengalami *cyberbullying* (Gottfried, 2012).

Terkait *gender*, penelitian yang dilakukan Slonje dan Smith (2007), menemukan pria lebih banyak yang berperan sebagai pelaku. Penelitian yang dilakukan Kowalski dan Limber (2007) menemukan bahwa perempuan lebih banyak yang terlibat sebagai pelaku. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Patchin dan Hinduja (2006) menemukan bahwa tidak terdapat perbedaan gender yang signifikan dalam *cyberbullying*. Sementara terkait usia pelaku, beberapa peneliti menemukan bahwa remaja yang lebih tua memiliki risiko *cyberbullying* yang lebih tinggi (Smith, dkk., 2008). Sedangkan, studi yang dilakukan Williams dan Guerra (2007) menemukan bahwa *cyberbullying* meningkat di usia 14 tahun dan menurun di usia 17 tahun. Studi Slonje dan Smith (2007) menemukan bahwa tingkat *cyberbullying* lebih rendah pada usia 15-18 tahun daripada usia 12-15 tahun. Sementara itu, studi Patchin dan Hinduja (2006) tidak menemukan perbedaan usia yang signifikan untuk pelaku.

Menanggapi permasalahan *cyberbullying* ini dibutuhkan perhatian dari banyak pihak. Ada beberapa faktor yang melatar belakangi seseorang melakukan *cyberbullying*. Secara umum faktor-faktor tersebut terdiri atas faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu sendiri seperti: harga diri, empati, pengalaman dengan bullying, kesepian dan regulasi emosi (Kowalski dkk, 2008). Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri yang meliputi: perlakuan keluarga, konformitas, iklim di sekolah dan perkembangan teknologi komunikasi (Kowalski dkk, 2008).

Bertumpu pada beberapa faktor dalam *cyberbullying* yang telah dipaparkan, maka dalam penelitian ini peneliti memilih empati sebagai faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk dapat melakukan *cyberbullying.* Pemilihan faktor empati dikarenakan Schultze dan Scheithuer (dalam Kowalski dkk, 2008) mengatakan bahwa rendahnya kemampuan berempati dapat mendorong seseorang untuk menyakiti korbannya di dunia maya. Steffgen dan Konig (2009) menambahkan bahwa remaja yang melakukan perilaku *cyberbullying* adalah remaja yang memiliki kemampuan empati yang rendah terhadap korban.

Menurut Cohen (dalam Howe, 2015) empati didefinisikan sebagai kemampuan untuk dapat mengidentifikasi apa yang sedang dipikirkan ataupun dirasakan oleh orang lain dengan tujuan untuk merespon pikiran dan perasaan mereka dengan sikap yang tepat. Empati memiliki dua komponen dan beberapa aspek, Davis (dalam Stueber, 2006) menyatakan bahwasannya empati terdiri dari dua komponen, yaitu komponen kognitif dan komponen afektif. Komponen kognitif meliputi *fantacy* (fantasi)dan *perspective taking* (pengambilan perspektif) sedangkan komponen afektif meliputi *empati concern* (perhatian empatik) dan *personal distress* (distres pribadi).

Menurut Covey (dalam Howe 2015) empati ibarat minyak pelumas bagi hubungan individu dengan orang lain. Covey (dalam Howe 2015) menambahkan ketika empati tidak ada, keakraban akan hilang dan hubungan-hubungan pun menjadi rusak. Bentuk agresi seperti kekerasan, pelecehan, diskriminasi, *bullying* dan *cyberbullying* akan menjadi hal yang biasa ketika empati tidak lagi ada. Penelitian Ang & Goh (2010) menemukan bahwa empati mempunyai hubungan negatif dengan perilaku cyberbullying. Remaja yang memiliki empati rendah kurang mampu merespon tekanan dan rasa ketidaknyamanan dari orang lain yang menjadi korban, mereka tidak mampu menghubungkan perilaku antisosial yang ia lakukan dengan reaksi emosional orang lain (Jolliffe & Farrington, 2006). Tentunya kemampuan berempati yang rendah dapat menyebabkan munculnya agresif pada remaja termasuk *cyberbullying*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada hubungan antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja pemain *game online* MLBB?”

**METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Variabel bebas penelitian ini adalah Empati. adalah   kemampuan untuk dapat mengidentifikasi apa yang sedang dipikirkan ataupun dirasakan oleh orang lain dengan tujuan untuk merespon pikiran dan perasaan mereka dengan sikap yang tepat. Variabel empati diukur dengan menggunakan skala empati yang peneliti susun berdasarkan aspek-aspek motivasi belajar menurut menurut Davis (dalam Stueber, 2006), yaitu *fantasy, perspective taking, emphatic concern,* dan *personal distress.*

Variabel terikat pada penelitian ini adalah *Cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan bentuk agresi yang disampaikan secara sengaja berupa ancaman, cacian, makian serta hujatan dan hinaan yang bersifat intens dengan menggunakan sarana teknologi informasi dan komunikasi baik dari ponsel ataupun perangkat elektronik lainnya berupa email, pesan teks, pesan singkat, website pribadi, game online dan situs jejaring sosial (misalnya whatsapp, facebook, twitter, instagram, dan lain-lain).

Pengukuran yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan skala *Cyberbullying*, yang mengacu pada aspek-aspek *cyberbullying* menurut Chadwick (2014) yaitu *harassment, denigration, flaming, impersonation, masquerading, pseudonyms, outing* & *trickery* dan *cyberstalking.*

Metode pengumpulan data yang penelitian ini untuk mengungkap variabel yang digunakan adalah alat ukur psikologi berupa skala, yaitu skala empati dan skala *cyberbullying*.

Pembuatan skala empati dan skala *cyberbullying* menggunakan model skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai). Penggunaan empat kategori jawaban dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan yang dikandung oleh kategori jawaban netral. Hal ini dikarenakan kategori jawaban netral mempunyai arti ganda. Tersedianya jawaban tengah akan menimbulkan kecenderungan pada subjek untuk memilih jawaban tengah (*central tendency effect*), terutama bagi yang ragu-ragu atas kecenderungan arah jawabannya. Selain itu maksud dari pemilihan empat kategori jawaban terutama dikarenakan peneliti ingin melihat kecenderungan jawaban responden kearah setuju atau tidak setuju (Hadi, 2015).

Aitem-aitem dalam skala ini dibagi 2 kelompok pernyataan yaitu pernyataan *favorable* dan pernyataan *unfavorable*.Skor yang diberikan pada pernyataan *favorable* adalah 4, 3, 2, 1 dan pernyataan *unfavorable* diberikan skor 1, 2, 3, 4 (Azwar, 2015).

Penelitian menggunakan metode korelasi *Product Moment* dari *Pearson* sebagai analisis datanya. Penggunaan analisis *product moment* dengan pertimbangan karena penelitian ini memiliki satu variabel *dependen* yaitu *cyberbullying* dan satu variabel *independen* yaituempati. Analisis *product moment* ini menggunakan SPSS *for windows relase versi* 16.0

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis korelasi *product moment* terbukti bahwa ada hubungan yang negatif antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja pemain *game online* mobile legend: bang-bang (MLBB) dengan koefisien korelasi sebesar rxy = -0,431 dengan taraf signifikan p < 0,01. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan ada hubungan yang negatif antara variabel empati dengan variabel *cyberbullying* pada remaja pemain *game online* MLBB dapat diterima. Hubungan tersebut menggambarkan bahwa semakin tinggi empati yang dimiliki oleh remaja pemain *game online* MLBB maka kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang dimunculkan akan semakin rendah, sebaliknya, semakin rendah empati yang dimiliki oleh remaja pemain *game online* MLBB maka kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang dimunculkan akan semakin tinggi.

Hipotesis yang diterima ini menunjukkan bahwa empati merupakan salah satu faktor yang turut berhubungan dengan perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh remaja pemain *game online* MLBB. Ditinjau dari nilai koefesien determinasi (R²) yang sebesar 0,19 variabel empati hanya memiliki kontribusi sebanyak 19% terhadap perilaku *cyberbullying* pada subjek, sedangkan persentase sebanyak 81% dari perilaku *cyberbullying* subjek disebabkan oleh faktor lain. Menurut Kowalski, dkk (2008) selain empati, faktor lain yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying* yaitu harga diri, pengalaman dengan bullying, kesepian dan regulasi emosi.

Pada hasil analisis kategorisasi dari kelompok subjek yang diteliti diketahui bahwa ada 46 subjek (46,9%) yang memiliki empati tinggi, 52 subjek (53,1%) memiliki empati yang sedang dan tidak ada subjek (0%) yang masuk dalam kategori empati rendah. Pendapat Cohen (dalam Howe, 2015) yaitu empati didefinisikan sebagai kemampuan untuk dapat mengidentifikasi apa yang sedang dipikirkan ataupun dirasakan oleh orang lain dengan tujuan untuk merespon pikiran dan perasaan mereka dengan sikap yang tepat. Kategorisasi tersebut menjelaskan bahwa sebagian besar kelompok subjek penelitian; remaja pemain *game online* MLBB tersebut sudah memiliki empati yang baik. Kelompok subjek tersebut dapat dikatakan sudah dapat berempati dengan baik ketika sedang berhadapan dengan orang lain termasuk ketika sedang *online* dan ketika sedang memainkan *game online* MLBB.

Awalnya peneliti berasumsi bahwa subjek dengan karakteristik remaja pemain *game online* MLBB mayoritasnya memiliki tingkat perilaku *cyberbullying* yang tinggi sesuai dengan hasil wawancara awal yang peneliti lakukan pada tanggal 9 desember 2018 dan tanggal 12 desember 2018. Tetapi, dari hasil data penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hanya sebanyak 4 subjek (4,1%) yang memiliki perilaku *cyberbullying* yang tinggi, selebihnya pada kategori sedang sebanyak 26 subjek (26,5%) dan pada kategori rendah sebanyak 68 subjek (69,4%). Secara keseluruhan perilaku *cyberbullying* dari kelompok subjek; remaja pemain *game online* MLBB tergolong rendah. Sehingga sangat dimungkinkan sebagian besar perilaku kelompok subjek tersebut ketika sedang berhadapan dengan orang lain, termasuk ketika sedang *online* dan ketika sedang memainkan *game online* MLBB tidak akan memunculkan perilaku *cyberbullying*.

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang negatif antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja pemain *game online* mobile legend: bang-bang (MLBB). Korelasi negatif tersebut mengandung pengertian bahwa semakin tinggi empati yang dimiliki oleh remaja pemain *game online* MLBB maka kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang dilakukan akan semakin rendah. Sebaliknya, semakin rendah empati yang dimiliki oleh remaja pemain *game online* MLBB maka kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang dilakukan akan semakin tinggi. Hasil analisis menjelaskan bahwa pada kelompok subjek remaja pemain *game online* MLBB, empati memberikan sumbangan sebanyak 19% terhadap perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh kelompok tersebut, sedangkan sebanyak 81% disebabkan oleh faktor lain.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang diajukan peneliti yaitu:

1. Bagi Subjek Penelitian

Rendahnya empati yang dimiliki remaja pemain *game online* MLBB cenderung diikuti oleh perilaku *cyberbullying*, sehingga salah satu cara untuk menetralisir dan tidak melakukan perilaku *cyberbullying* sama sekali adalah dengan cara meningkatkan empati yang dimiliki. Dengan lebih menghargai dan selalu berpikir positif terhadap orang lain baik saat berhubungan sosial dengan sesama secara langsung maupun ketika *online* dan ketika memainkan *game online*.

1. Bagi peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa variabel empati hanya memberikan sumbangan sebanyak 19% terhadap perilaku *cyberbullying*, sedangkan 81% perilaku tersebut disebabkan oleh faktor lain. Sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya yang tertarik dengan *cyberbullying* khususnya pada pemain *game online* untuk dapat meneliti lebih rinci terkait dengan 81% faktor lain yang berhubungan dengan perilaku tersebut.

**DAFTAR PUSTAKA**

Azwar, M.A. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi* (*edisi 2*). Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Azwar, M.A. (2015). *Relibilitas dan Validitas* (*edisi 4*). Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Emilia & Leonardi, T. (2013). Hubungan antara Kompetensi Sosial dengan Perilaku *Cyberbullying* yang Dilakukan oleh Remaja Usia 15-17 Tahun. *Jurnal Psikologi Kepribadian dan Sosial*, 2(2).

Espada, B. (2018). *Apa itu Mobile Legends?*. https://medium.com/esportsindonesia/apa-itu-mobile-legends-3f05e0c59235 (Diakses 25 januari 2019 pukul 07.54)

Hadi, S. (2016). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Howe, D. (2015). *Empati: makna dan pentingnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Hurlock, E.B. (2009). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Jispratami, N (2016). Hubungan antara Empati dengan Perilaku *Cyberbullying* pada Remaja. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia

Kowalski. R. (2006). *Rediscovering empathy : agency, folk psycholoy, and the human sciences*. London: MIT Press.

Kowalski, R. M., Limber, S. P., Limber, S., & Agatston, P. W.(2012). *Cyberbullying: Bullying in the digital age. John Wiley & Sons.*

Larasati, A & Fitria, M. (2016). Kecenderungan Perilaku *Cyberbullying* Ditinjau dari Traits dalam Pendekatan Big-Five Personality pada Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri di Kota Yogyakarta. *Jurnal psikologi Integratif*, 4(2), 161-182.

Maanary, T. H. L. (2018). Hubungan antara Harga Diri dan Empati dengan Perilaku Cyberbullying pada Remaja. *Tesis* (tidak diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Mawardah, M & Adiyanti, M. G. (2014). Regulasi Emosi Dan Kelompok Teman Sebaya Pelaku *Cyberbullying. Jurnal Psikologi*, 41(1), 60–73.

Meinarno, E. A. & Sarwono, S. W. (2018). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba Humanika

Monks, F.J. (2002). *Psikologi perkembangan: pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Nirwana, R. & Suryanto, S.. (2016). Kecerdasan Emosi, Anonimitas dan *Cyberbullying* (*Bully* Dunia Maya). *Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(1), 48-61.

Nurjanah, S. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Perilaku *Cyberbullying* Pada Siswa SMAN 12 Pekanbaru. *Jom FISIP*, 1(2), 1-8.

Patchin, J. W., & Hinduja, S. (Eds.). (2012). *Cyberbullying prevention and response: Expert perspectives. Routledge*.

Pinasti, D. A. & Kustanti, E. R. (2017). Hubungan antara Empati dengan Adiksi Smartphone pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya dan Fakultas Sains dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang. *Jurnal Empati*, 7(3), 183 – 188.

Raafani, T. (2019). *70 Juta Orang Indonesia Aktif Bermain Mobile Legends*. https://www.kincir.com/game/mobile-game/70-juta-mobile-legends.html (Diakses 14 januari 2019 pukul 15.30)

Rahayu, F. S. (2012). *Cyberbullying* Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi. *Journal of Information Systems*, 8(1), 22-31.

Reza, F. A. (2018). Pelatihan Empati untuk Meningkatkan Pemaafan pada Mahasiswi Korban Kekerasan dalam Hubungan Pacaran. *Tesis* (tidak diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Santrock, J. W. (2012). *Life span development: perkembangan* *masa-hidup edisi ketigabelas jilid I*. Jakarta: Erlangga

Saputra, S. (2016). Fenomena Kecanduan Game Online pada Remaja. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Bengkulu: Universitas Bengkulu

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Syahidah, A. F. (2017). Hubungan antara Empati dengan *Cyberbullying* pada Remaja di Yogyakarta. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Taufik. (2012). *Empati: pendekatan psikologi sosial*. Jakarta. Garfindo Persada

Tim, S. (2017). *Bullying: Panduan bagi Orang Tua dan Guru Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan*. Jakarta: Grasindo

Wiryada, O. K. B., dkk. (2017). Gambaran *cyberbullying* pada remaja pengguna jejaring sosial di sma negeri 1 dan sma negeri 2 ungaran. *Intuisi, Jurnal Psikologi Ilmiah*. 9(1),86-9