

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusah masalah dan pokok bahasan, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini internet bukan menjadi hal yang baru lagi bagi masyarakat dan para remaja sudah sangat peka dengan penggunaan internet terlebih lagi dari pemerintah sendiri membuat anak-anak sekolah sudah harus bisa menggunakan komputer dan internet. Masyarakat banyak menggunakan internet tidak hanya untuk keperluan komunikasi jarak jauh maupun jarak dekat saja, akan tetapi internet juga digunakan untuk memesan alat transportasi, belanja, membaca berita, dan menambah teman. Internet saat ini bukan hanya digunakan bagi mereka yang berekonomi menengah keatas saja, akan tetapi bagi masyarakat menengah ke bawah pun sudah banyak yang aktif menggunakan internet.

Menurut Supardi (2009) ada beberapa layanan internet yang terkenal dan banyak digunakan oleh orang-orang: Pertama, *Email* merupakan layanan untuk berkirim surat melalui media elektronik, dimana seseorang yang jauh bisa berkirim surat melalui media ini. Kedua, *Browsing (surfing)* merupakan layanan aplikasi untuk menelusuri situs atau web, dimana seseorang dapat mencari informasi terkini atau mencari bahan untuk pelajaran bisa melalui *browsing*. Ketiga, *Hosting* merupakan layanan untuk meletakkan web atau situs yang kita buat sehingga dapat dilihat di seluruh dunia. Bisa digunakan untuk para pengusaha yang bergerak di bidang komunikasi ataupun para remaja yang ingin mempunyai akun webnya sendiri. Keempat, *Chatting* merupakan komunikasi menggunakan teks, foto, video, dan lain-lainnya keseluruh penjuru dunia. Terakhir, *Search engine* merupakan layanan *website* internet yang membantu untuk mencari informasi atau situs tertentu.

Para remaja pengguna internet lebih sering mencari informasi melalui internet dari pada melihat di koran atau berita yang ada di televisi. Bagi para remaja ini,

internet sudah bagaikan kebutuhan sehari-hari. Mereka sulit untuk bisa lepas dari internet, terlebih lagi dari media sosial karena menurut APJII (2016) sebanyak 87,13% pengguna internet menggunakannya untuk sosial media. Bahkan mereka bisa menghabiskan seluruh waktunya hanya untuk melihat akun media sosial, berbagi cerita mengenai kejadian yang sudah terjadi ataupun hanya melihat akun media sosial milik orang lain. Berdasarkan data yang ditemukan menunjukkan bahwa jenis layanan yang paling digemari yaitu sosial media.

Menurut hasil perhitungan APJII (2016), anak yang menggunakan internet dari usia 13 sampai 18 tahun sebanyak 75,50 %, sedangkan data hasil survey APJII (2017) pertumbuhan pengguna internet di Indonesia pada tahun 1998 sebanyak 0,5 juta pengguna, lalu pada tahun 2009 sebanyak 30 juta pengguna, dan pada tahun 2017 pengguna internet naik secara drastis sebanyak 143,26 juta. Menurut penelitian *Cisco Visual Networking Index (CVNI)* akan ada 164 juta pengguna internet pada tahun 2018 di Indonesia (Amarullah, 2014), hasil data yang di jelaskan, nampak secara jelas peningkatan pengguna internet semakin bertambah. Semakin berkembang jaman ini semakin bertambah juga pengguna internet, karena itu banyak perusahaan gadget dan internet semakin menambahkan kemampuan yang unggul untuk memanjakan para penggunanya internet.

Kebanyakan dari pengguna internet menggunakan internet untuk *chatting* sebanyak 89,35%, sebanyak 87,13% digunakan untuk sosial media, untuk *search engine* sebanyak 74,84%, untuk liat foto atau gambar sebanyak 72,79% , untuk menonton video atau film sebanyak 69,64%, sedangkan untuk membaca berita sebanyak 57,13%. Sekian banyaknya layanan internet yang ada, layanan *chatting* yang paling banyak digunakan oleh banyak orang dibandingkan membaca berita.

Internet banyak membawa pengaruh besar untuk manusia, akan tetapi internet bagaikan pedang bermata dua yang membawa dampak positif dan dampak negatif. Menurut Katz, et all (2001) ada beberapa efek positif dari penggunaan internet pada interaksi sosial, (1) penggunaan internet meningkatkan partisipasi dalam aktivitas demokrasi dan aktivitas sosial, (2) ada hubungan yang signifikan antara pengguna

internet dan frekuensi percakapan telepon, (3) kegiatan online tidak menurunkan jumlah waktu pengguna yang dihabiskan dengan keluarga dan teman. Hasilnya disimpulkan bahwa interaksi sosial dapat diperluas melalui bantuan internet sehingga dapat menghilangkan penghambat dari interaksi itu sendiri (Rahayu, 2012). Internet membantu banyak orang dalam hal berkomunikasi, sejak adanya internet semua orang dapat berkomunikasi dengan orang-orang dari berbagai kota maupun negara. Bukan hanya dari segi komunikasi saja, internet menyediakan layanan hiburan, seperti game online, video, dan menonton acara TV dari berbagai Negara.

Tetapi tidak hanya dari segi positif saja, internet juga mempunyai segi negatif dalam hal komunikasi sosial, remaja menjadi lebih nyaman mengungkapkan masalah-masalah personal secara *online* dari pada saat berkomunikasi secara langsung yaitu bertatap muka (Rahayu, 2012). Mereka lebih senang berkomunikasi di dunia maya dibanding dunia yang sebenarnya, bahkan mereka akan menjadi seseorang yang berbeda, tidak menjadi diri mereka sendiri. Pada akhirnya membuat pengguna internet terlalu menikmati dalam hal komunikasi di dunia maya dan lupa akan sopan santun dalam berbicara, menjadikan mereka bebas dalam menyampaikan pendapat mereka yang akan lebih baik disampaikan melalui tatap muka.

Para remaja pengguna internet ini juga menjadi cenderung mengalami penurunan dalam hal berkomunikasi secara langsung, seperti komunikasi dua arah yang dilakukan secara bertatap muka khususnya dengan keluarga, sedangkan kemampuan untuk berkomunikasi secara terbuka dalam menyampaikan pikiran, perasaan dan keinginan secara jujur sangat dibutuhkan dalam mengurangi dampak negatif penggunaan internet pada remaja (Vydia, Irlana, & Savitri, 2014). Remaja pengguna internet ini sudah dimudahkan, sehingga melupakan komunikasi yang seharusnya dilakukan secara bertemu langsung bukan dengan menggunakan gadgetnya..

Banyaknya hal positif dan negatif dari internet, dan semakin hari pengguna internet semakin banyak, sehingga terdapat juga masalah yang beberapa tahun ini sedang marak terjadi yaitu perilaku *cyberbullying* (penindasan di dunia maya) yang mana perilaku ini melakukan penindasan atau kekerasan dengan cara mengejek,

mengatakan kebohongan, memberikan kata-kata kasar, menyebarkan rumor ataupun memberikan ancaman atau berkomentar secara agresif yang dilakukan melalui media-media seperti *email*, *chatroom*, pesan instan, ataupun *website* (Hertz, Jones, Barrios, Ferdon, & Holt, 2015).

Menurut Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), selama tahun 2016 terdapat 3.500 kasus *bullying* yang 14% nya merupakan kasus *cyberbullying* (Ricky, 2017). *Cyberbullying* berbeda dengan *bully*, dimana biasanya jika seseorang melakukan *bully* pada orang lain mereka melakukannya secara bertatap muka langsung dengan orang tersebut, sedangkan untuk *cyberbullying* sendiri tidak memerlukan tempat, waktu ataupun mengenal orang tersebut. Keuntungan dari *cyberbullying* sendiri para pelaku ini bisa dengan bebas menindas orang lain dimana saja dan kapan saja, selain itu juga risiko untuk diketahui oleh korban sedikit karena para pelaku ini bisa menggunakan data palsu untuk menutup jati diri mereka yang sebenarnya.

Seseorang mungkin kurang bersedia untuk menanggapi secara jujur dalam evaluasi secara umum karena mereka tidak ingin melabeli diri mereka sebagai pengganggu ataupun korban, tetapi mereka mungkin menunjukkan bahwa mereka memang telah mengalami beberapa perilaku *bullying* spesifik di masa lalu (Menesini & Nocentini, 2009). Tantangan bagi para peneliti dalam melakukan penelitian yang menyangkut *cyberbullying* di harapkan dapat membuat mereka mau berkata jujur, karena remaja ini sedang dalam tahap perkembangan dimana figure teman yang diutamakan sehingga mereka berfikir dengan mereka mengakui jika mereka seorang korban maupun pelaku, itu akan merubah kehidupan para remaja ini,

Maraknya penggunaan internet ini membuat para pelaku *cyberbullying* menjadi lebih bebas, banyak yang membuat masalah melalui media internet dan beberapa diantaranya pelaku *cyberbullying* menyebarkan gosip melalui media sosial (Anggritaningsih & Mulamawitri, 2014). Sehingga korban *cyberbullying* dijauhi oleh orang-orang ataupun teman-temannya, biasanya pelaku melakukan itu karena ketidaksukaan terhadap seseorang ataupun juga karena iri. Gosip yang di sebar di media sosial lebih mudah dan cepat diketahui orang lain, menjadikan orang lain

mudah menerima informasi tersebut dibandingkan melalui media yang lain. Para pelaku *cyberbullying* melakukan itu agar orang tersebut tidak mempunyai teman, menjadi sendiri dan kesepian, dengan begitu orang yang menyebarkan gosip tersebut bisa merasakan senang karena orang yang dibencinya merasakan kesepian.

Selain itu karena tidak adanya suatu badan pengawas atau otoritas yang mengawasi suau percakapan dan interaksi di dunia maya, untuk memastikan bahwa para pengguna internet selalu melakukan kesopanan, sehingga perilaku yang tidak pantas terus berlanjut bahkan menjadi lebih parah, dan jarak antara pelaku dan korban sehingga memudahkan mereka melakukan *cyberbullying* (Patchin & Hinduja, 2010). Kemudahan-kemudahan itulah menyebabkan para pelaku ini menjadi lebih bebas dan bahkan menjadi lebih kejam dalam berinternet, pelaku menganggap apa yang mereka lakukan tidak akan membuat mereka mendapatkan hukuman, sehingga mereka bebas dan melakukannya secara terus menerus.

Ada juga yang melakukannya dengan cara menyebarkan foto-foto buruk dan mengundang rasa malu (Femina, 2017) ataupun mengubah foto seseorang, sehingga orang lain dapat melihatnya dan membuat orang tersebut menjadi malu. Kurangnya pengamanan dalam media sosial, menyebabkan seseorang mudah mengambil foto dan mengubah foto tersebut. Kecanggihan jaman sekarang membuat orang yang berniat jahat bisa melakukan berbagai cara agar orang lain bisa tersakiti. Pelaku *cyberbullying* dapat melakukan dengan cara diedit gambar yang ingin diubah dengan menggunakan aplikasi tertentu dan setelah selesai di sebarkan melalui media sosial agar orang lain bisa melihatnya, sehingga membuat orang tersebut yang berada di foto menjadi malu dan bahkan menjadi candaan orang lain.

Ketika seseorang menyebarkan sesuatu di sosial media dan diberi komentar oleh orang lain sedangkan orang tersebut tidak terima terkadang kebanyakan dari mereka akan berperang kata-kata di kolom komentar akun media sosial (Anggritaningsih & Mulamawitri, 2014). Di layanan internet terdapat media sosial, hampir semua orang mempunyai media sosial, tidak hanya *public figure* saja yang mempunyai akun media sosial, tetapi orang biasa juga bisa mempunyainya. Di media sosial, mereka bebas

menampilkan apapun atau memberikan informasi yang mereka mau. Selain itu di media sosial juga banyak yang berperang kata kasar di kolom komentar, mereka satu sama lain saling menghina dan menjatuhkan. Mereka tidak peduli dengan orang lain yang membaca media sosial tersebut.

Dengan kecanggihan media internet, para pengguna bisa melakukan aksinya tanpa memikirkan bagaimana perasaan korban yang menerima hal tersebut, sehingga mereka dengan bebas melakukan *cyberbullying* tanpa perlu tahu apa yang dirasakan oleh korban.

Berdasarkan fakta yang di temukan, penulis melakukan penelitian di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Cempaka, pada mulanya penulis melakukan wawancara dengan guru SMP tersebut dan penyebaran angket sederhana yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 maret 2018 dan 19 april 2018 di SMP Cempaka. Menurut hasil wawancara dari 2 orang guru termaksud guru BP, di temukan beberapa siswa yang melakukan tindakan *cyberbullying* kepada siswa sekolah lain yang bermula dari saling mengejek sekolah dan hampir ingin melakukan perkelahian masal antar sekolah tetapi kejadian tersebut dapat di ketahui oleh guru sekolah sehingga perkelahian masal tersebut tidak terjadi dan ada juga beberapa siswa SMP Cempaka yang suka meramaikan perdebatan yang terjadi di group *chatting*. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru BK di SMP Cempaka, bahwa ada anak siswa yang melakukan buli yang dilakukan di rumah tidak berpenghuni dan direkam dengan tujuan agar dapat disebar di *youtube*.

Berdasarkan angket yang telah disebar kepada siswa SMP Cempaka, di ketahui hasilnya yaitu sebanyak 12,23 % anak mengirimkan kata kasar, sebanyak 7,44 % anak marah dan mengomentari berita yang belum tentu benar adanya, dan sebanyak 9,57% anak merasa marah apabila akunnya di bajak oleh orang lain. Berdasarkan angket yang telah dibagikan di ketahui ada sebagian anak di kelas 7 dan 8 yang melakukan perundungan maya.

Semenjak maraknya tindakan *cyberbullying* dan banyaknya korban, banyak pula yang melakukan penelitian mengenai perilaku *cyberbullying* dari berbagai negara,

tidak terkecuali dari Indonesia, yang dilakukan oleh Sartana & Afriyeni (2017) yang melakukan penelitian untuk mengetahui kejadian dan dampak perundungan maya dimana pelaku yang melakukan perundungan maya tujuannya untuk bercanda, balas dendam dan juga karena dapat menyembunyikan identitas aslinya, sedangkan dampak yang terjadi pada korban perundungan maya itu sendiri mengalami dampak mental seperti merasa marah, malu, tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar dan juga takut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Setianingrum (2015) dimana hasil yang ditemukan empati dan kontrol diri mempengaruhi secara signifikan terhadap perilaku *cyberbullying*, sehingga ketika perasaan empati dan kontrol dirinya rendah maka perilaku *cyberbullying* meningkat. Perilaku *cyberbullying* ini sudah dimudahkan dengan tidak bertemunya korban dan pelaku secara langsung, sehingga pelaku tidak perlu tahu apa yang korban rasakan, para pelaku ini hanya senang ketika keinginan mereka dapat dilakukan langsung ke korbannya atau orang yang dianggap lemah sehingga korban tidak dapat meminta pertolongan orang lain.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan, maka peneliti berniat untuk meneliti *cyberbullying* yang dijadikan fokus penelitian atau variabel terikat, sedangkan untuk variabel bebasnya dapat dilihat berdasarkan faktor yang mempengaruhi dari *cyberbullying*.

Adapun faktor yang mempengaruhi dari *cyberbullying* menurut Kowalski, Schroeder, Giumetti, & Lattanner (2014) yaitu jenis kelamin, usia, motivasi, keadaan psikologis, status sosial ekonomi dan penggunaan teknologi dan juga empati. Menurut Ang dan Goh (2010) membedakan antara empati kognitif (yaitu, kemampuan untuk memahami emosi orang lain) dengan empati afektif (yaitu, kemampuan akan pengalaman dan berbagi emosi kepada orang lain). Di antara individu dengan empati yang rendah, baik anak laki-laki maupun perempuan dengan empati kognitif rendah dilaporkan terlibat dalam perilaku penindasan maya lebih banyak daripada mereka yang memiliki empati kognitif yang tinggi. Di antara anak perempuan dengan empati afektif tinggi, tingkat empati kognitif yang rendah dan tinggi menghasilkan tingkat perilaku penindasan maya yang serupa. Apapun jenis

kelamin seseorang jika kemampuan empati kognisi dan afektifnya rendah akan dapat mempengaruhi perilaku *cyberbullying* atau perilaku yang berkonsekuensi karena mereka tidak mampu merasakan bagaimana perasaan orang lain.

Ketika seseorang sudah ketergantungan pada ponselnya dapat membunuh rasa empati pada diri seseorang, yaitu ketika seseorang tidak ingin lagi untuk berinteraksi dengan bertatap muka melainkan mereka lebih senang dengan menggunakan ponselnya (Ramadhani & Rezkisari, 2017). Ketika seseorang yang selalu berbicara lebih banyak di depan layar di bandingkan dengan bertatap muka menjadikan seseorang berkurang rasa akan penempatan diri dengan orang lain yang sedang kita ajak berbicara. Dengan bertatap muka kita bisa melihat ekspresi seseorang dan bisa ikut merasakan apa yang dirasakan orang lain sehingga menumbuhkan perasaan yang lebih dalam kepada orang lain.

Menurut penelitian yang dilakukan Jolliffe dan Felington (2004) dengan rendahnya empati seseorang dapat mempertimbangkan faktor resiko dari tindakan agresif atau perilaku bersalah secara umum (Steffgen, Melzer, & Pfetsch, 2011). Ketika rasa empati seseorang semakin berkurang, mereka tidak memperdulikan lagi apa yang telah dirasakan oleh orang lain, terlebih lagi media yang ditawarkan saat ini banyak menguntungkan para remaja dan menjadikan mereka lebih tertarik dari pada harus bertatap muka ketika berkomunikasi. Ini dapat menyebabkan remaja sekarang semakin brutal, mereka melakukan apa yang mereka mau tanpa peduli dengan orang lain yang merasakan baik itu dengan teman sebaya maupun orang yang lebih tua.

Menisini et al (2003) menjelaskan bahwa para pelaku *bullying* sebenarnya sadar akan perasaan orang lain namun tidak dapat atau tidak mau mengizinkan perasaan itu mempengaruhi mereka (Dilmac, 2009). Demi keinginannya untuk melakukan *bully* kepada orang lain semakin besar, maka mereka menghiraukan rasa empati yang dirasakan pada dirinya. Selain itu juga dengan membuat akun palsu mereka dapat menutupi jati dirinya yang asli.

Remaja akan menjadi pelaku penindasan jika sejak kecil saja remaja ini tidak diajarkan untuk mengenal perasaan orang baik di rumah maupun di luar rumah dan

merasa kekurangan empati dan juga simpati (Farlin & Khan, 2016). Ketika orangtua sibuk bekerja dan tidak banyak meluangkan waktunya untuk sang anak, terkadang orangtua hanya memberikan ponsel saja agar si anak tidak merasa bosan sehingga orangtua bisa bebas melakukan aktivitasnya. Akan tetapi itu malah menjadi pengaruh buruk untuk sang anak karena tidak diajarkan dalam mengembangkan empati kepada orang lain sehingga berakibatkan anak tersebut menjadi orang yang tidak peduli terhadap lingkungan sosialnya.

Seseorang yang tidak mampu menempatkan diri dalam posisi orang lain, dan tidak dapat membayangkan ketika rasa malu dan sakit hati dari korban *cyberbullying* maka pelaku akan terus menjadi pelaku penindasan maya (Anggritaningsih & Mulamawitri, 2014). Manusia hidup secara sosial, tidak hanya mementingkan perasaan sendiri tanpa peduli dengan perasaan orang lain meskipun orang tersebut tidak terlihat itu sebabnya penting berkomunikasi secara bertatap muka dan mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi sosial.

Empati merupakan kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpatik, mencoba menyelesaikan masalah dan mengambil perspektif orang lain. Empati terdiri dari komponen kognitif dan komponen afektif, untuk komponen kognitif yaitu kemampuan seseorang dalam berempati dapat memahami apa yang orang lain rasakan dan alasannya. Komponen afektif yaitu ketika seseorang yang berempati dapat merasakan apa yang orang lain rasakan terkait dengan pengalaman emosional dan juga dapat merasakan penderitaannya tetapi juga mengekspresikan kepedulian dan mencoba melakukan sesuatu untuk meringankan penderitaan mereka (Baron & Byrne, 2005).

Berdasarkan fenomena dari maraknya pengguna internet, terdapatnya masalah berupa perilaku *cyberbullying*. Perilaku ini sudah banyak menyebabkan para korbannya merasa depresi, kecemasan, ketidaknyamanan, prestasi di sekolah ikut menurun, tidak ingin bergaul dengan teman sebaya, menghindar diri dari lingkungan sosial, menurunkan rasa percaya diri, hingga yang paling mengkhawatirkan yaitu bunuh diri (Rifauddin, 2016). Tidak banyak dari para korban *cyberbullying* ini tidak

berani melaporkan ke orangtua ataupun guru mereka, sehingga para pelaku ini bisa dengan bebas dan bisa melakukan *cyberbullying* tanpa henti. Seperti di Amerika yaitu seorang wanita bernama Megan yang melakukan bunuh diri dengan menggantung diri di karenakan stress mengalami *cyberbullying* dan juga Amanda yang memilih mengakhiri hidupnya dengan bunuh diri dan mengirim video mengenai tindakan *bully* yang diterimanya (liputan6, 2013).

Di Indonesia sendiri, terdapat kasus *cyberbullying* melalui media sosial facebook disebabkan cemburu (Rifauddin, 2016). Dengan kecanggihan media internet, para pengguna media internet bisa menggunakan nama palsu atau disamarkan, sehingga mereka dengan bebas melakukan *cyberbullying* tanpa perlu takut akan diketahui oleh korban. Kurangnya rasa empati kepada orang lain mengakibatkan menjadi lemahnya rasa empati tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ang & Goh (2010) mengenai empati dengan *cyberbullying*, rendahnya empati afektif pada laki-laki dan juga perempuan sama-sama memiliki empati kognitif yang rendah. Bagi perempuan, tinggi atau rendahnya empati kognitif menghasilkan level yang sama pada perilaku *cyberbullying*. Menurut hasil penelitian di atas, empati mempunyai pengaruh pada perilaku *cyberbullying* tidak terkecuali untuk laki-laki maupun perempuan.

Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai adanya hubungan empati dengan perilaku *cyberbullying*. Peneliti melakukan penelitian di SMP Cempaka dikarenakan adanya kasus *cyberbullying* antar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka rumusan permasalahan penelitian sebagai berikut: “Apakah terdapat hubungan antara empati dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna internet di SMP Cempaka?”

1.3 Tujuan Penelitian

Dari penjelasan latar belakang dan rumusan masalah maka penulis menetapkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan empati dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna internet di SMP Cempaka

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah, khususnya terhadap perkembangan ilmu pengetahuan di bidang psikologi sosial. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk kajian studi selanjutnya mengenai maraknya penggunaan internet pada remaja terkait empati dan perilaku *cyberbullying*.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan masukan kepada para remaja dalam menggunakan internet mengenai empati dan tidak melakukan *cyberbullying*. Selain itu juga memberikan informasi dan membantu memberikan penjelasan kepada orangtua maupun guru disekolah terkait remaja pengguna internet dalam memberikan empati ketika berinternet agar tidak melakukan perundungan di dunia maya ataupun hal negatif lainnya.

1.5 Uraian Keaslian Penelitian

Berikut peneliti paparkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan:

1. Penelitian yang “are Cyberbullies Less Empathic? Adolescents’ *Cyberbullying* Behavior and Empathic Responsiveness” yang di teliti oleh Steffgen, Melzer dan Pfetsch (2011) dengan subjek sebanyak 2.070 siswa di Luxembourg yang terdiri dari 941 siswa laki-laki dan 1.127 siswa perempuan kelas 7 sampai kelas 9. Metode yang digunakan meta analisis dengan membuat skala empati dan skala *cyberbullying* hasil dari penelitian tersebut terdapatnya hubungan

- antara empati dengan perilaku agresif berdasarkan form pandangan edukasi, dan temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan keterampilan dalam empati mungkin bisa menjadi alat penting untuk mengurangi penindasan maya
2. Penelitian yang berjudul “ pengaruh empati, *self kontrol*, dan *self-esteem* terhadap perilaku *cyberbullying* pada siswa SMAN 64 Jakarta” dengan variabel yang diteliti empati, self kontrol dan *cyberbullying* yang diteliti oleh Setianingrum (2015) dengan subjek penelitian sebanyak 200 siswa di SMAN 64 Jakarta dengan menggunakan teknik *probability sampling* dan pembuatan skala *cyberbullying* berdasarkan teori Williard, skala empati teori Davis dan skala kontrol diri teori Averill. Hasilnya menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antar empati dan kontrol diri dengan perilaku *cyberbullying* dengan kontribusi 24,2% . perbedaan antara penelitian yang dilakukan dengan penulis lakukan yaitu subjek yang berbeda, banyaknya variabel yang di uji.
 3. Penelitian berjudul “Hubungan Antara Kompetensi Sosial dengan Perilaku *Cyberbullying* yang Dilakukan Oleh remaja usia 15-17 tahun” oleh Emilia & Leonardi (2013) dengan subjek penelitian remaja berusia 15-17 tahun sebanyak 225 orang. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa skala psikologis yang disusun sendiri oleh Emilia dan Leonardi (2013) yaitu skala kompetensi sosial berdasarkan dimensi Gresham dan Elliot dan skala perilaku *cyberbullying* berdasarkan tiga faktor perilaku yang dikembangkan oleh Cetin dkk. Tehnik sampling yang digunakan yaitu *accidental sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi sosial berkorelasi dengan perilaku *cyberbullying*, besarnya koefisien korelasi antara kedua variabel adalah -0,336 dengan taraf signifikan 0,000 menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kompetensi sosial dengan perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh remaja usia 15-17 tahun.
 4. Penelitian yang berhubungan dengan *cyberbullying* yang dilakukan oleh Sameer hinduja dan Justin W Patchin pada tahun 2012 yang berjudul “*Social Influences on Cyberbullying Behaviors Among Middle and High School Students*” variabel yang di gunakan yaitu *cyberbullying*. Subjek yang digunakan sebanyak 4.441 siswa dari 33 sekolah dasar atas dan menengah

pertama (kelas 6 hingga kelas 12) di Amerika Serikat. Penelitian ini menggunakan metode survey dengan tehnik random sampling. Hasil dari penelitian tersebut yaitu bahwa *cyberbullying* di indikasikan oleh adanya persepsi dari teman-teman yang juga melakukan *cyberbullying* dan juga dikarenakan sanksi yang diberikan oleh orang dewasa.

Berdasarkan penelitian terdahulu antara variabel *cyberbullying* dengan variabel empati peneliti mencoba untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara empati dengan perilaku *cyberbullying*, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah peneliti melakukannya di SMP Cempaka dengan masalah yang ditemukan yaitu empati dan perilaku *cyberbullying*.

