



Cyberbullying : Harga Diri, Dan Invisibility, Dissociative Imagination, Minimization Of Status & Authority Pada Pengguna Game Multiplayer Online

Muhammad Hubbi Izzuddin¹, Asri Rejeki²

^{1,2}Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

Abstrak

Received: 19 Desember 2023

Revised: 02 Januari 2024

Accepted: 09 Januari 2024

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh harga diri dan invisibility, dissociative imagination, minimization of status & authority terhadap cyberbullying pada pengguna game multiplayer online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan Teknik sampling nonprobability sampling menggunakan teknik incidental sampling. Penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda. Populasi penelitian ini yaitu pengguna game multiplayer online sebanyak 109 responden. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh simultan harga diri dan invisibility, dissociative imagination, minimization of status & authority terhadap cyberbullying Pada Pengguna game multiplayer online dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Pada analisis uji regresi H_2 diterima artinya terdapat pengaruh harga diri terhadap cyberbullying. H_3 ditolak artinya tidak terdapat pengaruh invisibility terhadap cyberbullying. H_4 ditolak artinya tidak terdapat pengaruh dissociative imagination terhadap cyberbullying. H_5 diterima artinya terdapat pengaruh minimization of status & authority terhadap cyberbullying. Hasil Uji Square (R^2) menunjukkan angka sebesar 0,226, yang berarti variabel harga diri dan variabel invisibility, dissociative imagination, minimization of status & authority memberikan sumbangan sebesar 22,6% terhadap variabel cyberbullying, sedangkan sisanya sebesar 77,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Untuk penelitian selanjutnya untuk dapat menggunakan variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini seperti kematangan emosi, dukungan orangtua, dan intensitas bermain game, Serta memperluas populasi subjek, dimana hal tersebut dapat menambah data yang diperoleh menjadi luas.

Keywords: Performance Improvement, FMEA Method, Quality of Service

(*) Corresponding Author: mhubbiizz@gmail.com

How to Cite: Izzuddin, M. H., & Rejeki, A. (2024). Cyberbullying : Harga Diri, Dan Invisibility, Dissociative Imagination, Minimization Of Status & Authority Pada Pengguna Game Multiplayer Online. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10494656>.

PENDAHULUAN

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: empati, pengalaman dengan *bullying*, kesepian dan regulasi emosi (Kowalski dkk, 2008). Pada responden BS ia sering kali marah-maraha akibat kealahannya di game yang akan dilampiaskan di game selanjutnya. Sedangkan yang dialami AF dan AS yang melakukan *cyberbullying* akibat faktor eksternal berupa rekan tim atau lawan main yang *toxic*. Menurut Kowalski, *et al* (2008) faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri yang meliputi:

perlakuan keluarga, konformitas, iklim di sekolah dan perkembangan teknologi komunikasi.

Sebuah penelitian memperlihatkan bahwa *cyberbullying* merupakan masalah sosial yang meluas dan meningkat (Mishna *et al.*, 2016; Modecki *et al.*, 2014). Sementara pendapat lain dari Byrne *et al.*, (2016), *cyberbullying* biasanya mengacu pada penggunaan teknologi untuk terlibat dalam *bullying*. *Bullying* terdiri dari serangan langsung dan/atau tidak langsung (Hanish & Guerra, 2000; Olweus, 1991), dan bisa mengambil banyak bentuk, termasuk perilaku fisik, “verbal, psikologis, atau relasional” (Mishna *et al.*, 2016:2). Sementara perilaku fisik kurang menonjol untuk *cyberbullying*, dimensi verbal, psikologis dan relasional *bullying* tetap dilakukan secara signifikan (Hanish & Guerra 2000; Olweus, 1991). Faktor unik juga bisa memperkuat imbas negatif *cyberbullying* (Fryling *et al.*, 2015), termasuk: “aksesibilitasnya, anonimitas pelakunya, penyebarannya yang luas, dan kualitas informasi yang tidak terhapuskan” (Chang *et al.*, 2015).

Penelitian Ballard & Welch, (2015) terbatas tentang *game* dan *cyberbullying*, karena aspek sosial dari *game* memberikan peluang terjadinya *cyberbullying*. Laki-laki kemungkinan besar akan terlibat dalam *game online* yang menggunakan koneksi suara, sehingga memungkinkan mereka untuk berkolaborasi dan berkomunikasi (Lenhart *et al.* 2015), termasuk mengungkapkan 'omong kosong' – atau menggunakan “komentar yang meremehkan, mengejek, atau menyombongkan diri... antara lawan yang mencoba untuk mengintimidasi satu sama lain” (Merriam-Webster, 2016).

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.

Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian kuantitatif adalah cara untuk memeriksa populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan alat penelitian, dan menganalisis data statistik untuk menguji hipotesis.

Peneliti menggunakan metode survei untuk melakukan penelitian ini. Penelitian survei merupakan metode penelitian yang menggunakan kuesioner sebagai sumber data utama. Model penelitian ini merupakan cara terbaik untuk memperoleh dan mengumpulkan data mentah untuk menggambarkan kondisi populasi (Sudaryono, 2017: 90).

Variabel penelitian merupakan atribut dari bidang keilmuan tertentu yang mempunyai variasi tertentu untuk dipelajari sehingga diperolehnya sebuah informasi dan bisa ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Uji Validitas

1. Hasil Uji Validitas Skala *Cyberbullying*

Berdasarkan penelitian ini Skala *Cyberbullying* yang digunakan peneliti adalah modifikasi skala yang dikembangkan oleh Patchin & Hinduja (2015). Berdasarkan hasil penelitian pada 109 pengguna game online didapatkan hasil bahwa dari 16 item terdapat 15 item yang valid. Berikut yang dianggap sah dan gugur pada instrument penelitian *cyberbullying*.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Skala *Cyberbullying* setelah uji coba

No	Dimensi	Item Sahih	Item Gugur	Total item sah
		F	F	
1	<i>Repetition</i> (Pengulangan)	1, 5, 9, 13	-	4
2	<i>Intention</i> (Niat)	2, 6, 10, 14	-	4
3	<i>Harm</i> (Membahayakan)	3, 7, 11, 15	15	4
4	<i>Imbalance of Power</i> (ketidakseimbangan kekuatan)	4, 8, 12, 16	-	4
Total		16	1	15

Berdasarkan hasil validitas yang dilakukan peneliti setelah melakukan 2 kali putaran, didapatkan hasil bahwa terdapat 15 item sah dan 1 item gugur pada skala *Cyberbullying*. Item dianggap sah ketika $> 0,20$ sedangkan 1 item yang gugur memiliki nilai $r < 0,30$.

2. Hasil Uji Validitas Skala Harga Diri

Skala harga diri yang digunakan peneliti adalah *Coopersmith Inventory Adult Form* yang dikembangkan oleh Harris (2009). Berdasarkan pengambilan data yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa dari 25 item terdapat 18 item yang valid. Berikut item yang dianggap sah dan gugur pada instrument penelitian Harga diri :

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Skala Harga Diri setelah uji coba

No	Aspek	Indikator	Item Sahih		Item gugur		Total item sah
			<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Kekuatan (Power)	Mampu mengontrol tingkah laku	1	12	1	-	1
		Mampu mengatur tingkah laku	2	13	2	-	1
		Memiliki pendapat yang diterima oleh orang lain	3	14	3	14	1
2	Keberartian (Significance)	Menerima kepedulian dari orang lain	4, 15	-	4	-	1
		Menerima perhatian /	5, 6	16	6	-	2

	afeksi dari orang lain					
	Memiliki pandangan positif terhadap diri sendiri	-	7, 17, 21	-	-	3
	Mendapat penerimaan apa adanya dari lingkungan	-	8, 18, 22	-	-	3
3	Kompetensi (<i>Competence</i>)	9	19, 23	9	-	2
	Memiliki tuntutan prestasi yang ditandai keberhasilan					
	Mampu mengerjakan tugas dengan baik dan benar	-	10, 20, 24	-	-	3
4	Kebajikan (<i>Virtue</i>)	-	11, 25	-	-	2
	Taat untuk mengikuti etika, norma atau standar moral yang harus dilakukan					
Total		8	17	6	1	18

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti setelah melakukan 3 kali putaran, terdapat 18 item yang sah dan 7 item yang tidak valid. Item yang dianggap sah/valid karena telah memenuhi nilai $r > 0,20$. Sedangkan item yang tidak valid nilai $r < 0,20$. Alasan peneliti menggugurkan item berdasarkan dari American Educational Research Association (1999) yang menyebutkan bahwa tidak ada tes yang valid digunakan dalam semua kondisi atau situasi. Oleh karena itu diperlukan uji validitas karena setiap perbedaan populasi dan sampel yang digunakan dapat mempengaruhi hasil item.

3. Hasil Uji Validitas Skala *Online Disinhibition*

Skala *Online Disinhibition* yang digunakan peneliti adalah *Online Disinhibition Scale* yang dikembangkan oleh Cheung *et al* (2020). berdasarkan faktor yang mempengaruhi *online disinhibition* dari Suler. Berdasarkan pengambilan data yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa dari terdapat 13 item yang valid. Berikut item yang dianggap sah dan gugur pada *instrument* penelitian *Online Disinhibition*.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Skala *Online Disinhibition* setelah uji coba

No	Dimensi	Item sah		Total item sah
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	<i>Invisibility</i>	2, 8, 14,	-	5

	(Tidak Terlihat)	20, 23		
2	<i>Dissociative Imagination</i> (Imajinasi Disosiatif)	5, 11, 17, 21	-	4
3	<i>Minimization of status & authority</i> (Minimalisasi Otoritas)	6, 18, 22	12	4
Total		12	1	13

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti setelah melakukan 1 kali putaran, terdapat 13 item yang sah. Item yang dianggap sah/valid karena telah memenuhi nilai $r > 0,20$.

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan reliabilitas *Alpha Cronbach*. Reliabilitas penelitian ini diujikan dengan menggunakan program IBM *Statistical Program for Sosial Science (SPSS)* versi 26.

Tabel 4.4 Reliabilitas Instrumen *Cyberbullying*

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,956	15

Sumber : SPSS *version 26 for Windows*

Pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil analisis pada instrumen *cyberbullying* menunjukkan hasil 0,956 yang berarti reliabel. Sedangkan hasil analisis pada instrumen Harga Diri adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Reliabilitas Instrumen Harga Diri

Cronbach's Alpha	N of Items
,897	18

Sumber : SPSS *version 26 for Windows*

Pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa hasil analisis pada instrument harga diri menunjukkan hasil 0,897 yang berarti reliabel. Sedangkan hasil analisis pada instrument *online disinhibition* dimensi *invisibility* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6 Reliabilitas Instrumen *Invisibility*

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,763	5

Sumber : SPSS *version 26 for Windows*

Pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil analisis pada instrument *online disinhibition* dimensi *invisibility* yang menunjukkan hasil 0,763 yang berarti reliabel. Uji statistik reliabilitas *Alpha Cronbach* $> 0,70$. Sedangkan hasil analisis pada instrument *online disinhibition* dimensi *Dissociative Imagination* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Reliabilitas Instrumen *Dissociative Imagination*

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,784	4

Sumber : SPSS version 26 for Windows

Pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa hasil analisis pada instrument *online disinhibition* dimensi *dissociative imagination* menunjukkan hasil 0,784 yang berarti reliabel. Uji statistik reliabilitas *Alpha Cronbach* > 0,70. Sedangkan hasil analisis pada instrument *online disinhibition* dimensi *Dissociative Imagination* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.8 Reliabilitas Instrumen *Minimization of Status & Authority*

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,752	4

Sumber : SPSS version 26 for Windows

Pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa hasil analisis pada instrument *online disinhibition* dimensi *minimization of status and authority* menunjukkan hasil 0,752 yang berarti reliabel. Dengan demikian hasil uji reliabilitas menunjukan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu harga diri, faktor-faktor yang mempengaruhi *online disinhibition* yaitu *invisibility*, *dissociative imagination*, dan *minimization of status & authority* dan *cyberbullying* mempunyai keandalan sebagai alat ukur, diantaranya apabila dilihat melalui konsistensi hasil pengukuran dari waktu ke waktu.

Uji Asumsi

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi dengan bantuan program IBM *Statistical Program for Sosial Science* (SPSS) versi 26. Pengujian asumsi ini mencakup uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinieritas, dan heteroskedastisitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mendapatkan informasi data yang penelitian yang berdistribusi normal atau tidak normal. Model regresi yang baik adalah yang memiliki nilai residual yang terdistribusi normal (Priyatno, 2014). Uji normalitas yang digunakan adalah tes Kolmogorov-Smirnov. Data dapat dikatakan normal apabila memiliki nilai p diatas 0,05 ($p > 0,05$) dan jika nilai p dibawah 0,05 ($p < 0,05$) maka data dikatakan tidak normal (Siregar, 2019).

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Nilai Sig	Keterangan
<i>Cyberbullying</i> , Harga Diri, Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>Online Disinhibition</i> (<i>Invisibility</i> , <i>Dissociative Imagination</i> , dan <i>Minimization of Status & Authority</i>)	0,200	Normal

Sumber : SPSS version 26 for Windows

Berdasarkan pengujian normalitas variabel *Cyberbullying*, Harga Diri, dan faktor-faktor yang mempengaruhi *Online Disinhibition* yaitu *Invisibility*, *Dissociative Imagination*, dan *Minimization of Status & Authority* dapat dilihat pada tabel 4.10 diperoleh hasil bahwa sebaran data pada variabel *Cyberbullying*,

Harga Diri, dan faktor-faktor yang mempengaruhi *Online Disinhibition* yaitu *Invisibility*, *Dissociative Imagination*, dan *Minimization of Status & Authority* yaitu 0,200 ($p > 0.05$). Dapat disimpulkan bahwa variabel *Cyberbullying*, Harga Diri, dan faktor-faktor yang mempengaruhi *Online Disinhibition* yaitu *Invisibility*, *Dissociative Imagination*, dan *Minimization of Status & Authority* sebaran datanya berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linier dalam variabel independen (Y) dan variabel bebas (X). Data dapat dikatakan linier apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 (Sig. > 0,05) maka korelasi antar variabel dikatakan linier. Dibawah ini merupakan hasil dari uji linieritas yang dilakukan :

Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas

ANOVA TABLE			
Variabel	Nilai Sig. <i>Deviation From Linierity</i>	Nilai <i>Linearity</i>	Keterangan
Harga Diri, <i>Cyberbullying</i>	0,068	0,000	Linier
<i>Invisibility, Cyberbullying</i>	0,394	0,025	Linier
<i>Dissociative Imagination, Cyberbullying</i>	0,699	0,003	Linier
<i>Minimization of Status & Authority</i>	0,115	0,000	Linier

Sumber : SPSS version 26 for Windows

Berdasarkan hasil tabel 4.11 diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *deviation from linierity* pada variable harga diri dan *cyberbullying* menunjukkan nilai sig. 0,068 > 0,05. Hal ini menunjukkan korelasi pada variabel harga diri dan *cyberbullying* dikatakan linier. Variabel *invisibility* dan *cyberbullying* menunjukkan nilai sig. 0,394 > 0,05. Hal ini menunjukkan korelasi pada variabel *invisibility* dan *cyberbullying* dikatakan linier. Variabel *dissociative imagination* dan *cyberbullying* nilai sig. 0,699 > 0,05. Hal ini menunjukkan korelasi pada variabel *dissociative imagination* dan *cyberbullying* dikatakan linier. Variabel *minimization of status & authority* dan *cyberbullying* nilai sig. 0,115 > 0,05. Hal ini menunjukkan korelasi pada variabel *minimization of status & authority* dan *cyberbullying* dikatakan linier.

Dapat disimpulkan bahwa korelasi antar variabel harga diri dan *cyberbullying*, serta variabel *invisibility*, *dissociative imagination*, *minimization of status & authority* dan *cyberbullying* dikatakan linier.

Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan (korelasi) yang signifikan antar variabel bebas (Gunawan, 2015). Berikut adalah hasil uji multikolinieritas

Tabel 4.11 Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel X	Tolerance	VIF	Keterangan
------------	-----------	-----	------------

Harga Diri	0,831	1,204	Tidak Terjadi Multikolinieritas
<i>Invisibility</i>	0,498	2,008	Tidak Terjadi Multikolinieritas
<i>Dissociative Imagination</i>	0,340	2,940	Tidak Terjadi Multikolinieritas
<i>Minimization of status & authority</i>	0,320	3,122	Tidak Terjadi Multikolinieritas

Sumber : SPSS version 26 for Windows

Berdasarkan hasil pada tabel 4.12 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel *independent* (X) yaitu variabel harga diri tidak terjadi multikolinieritas. Hal ini ditunjukkan dengan nilai tolerance 0,831 > 0,1 dan nilai VIF 1,204 < 10,00. Variabel *invisibility* tidak terjadi multikolinieritas. Hal ini ditunjukkan dengan nilai tolerance 0,498 > 0,1 dan nilai VIF 2,008 < 10,00. Variabel *dissociative imagination* tidak terjadi multikolinieritas. Hal ini ditunjukkan dengan nilai tolerance 0,340 > 0,1 dan nilai VIF 2,940 < 10,00. Variabel *dissociative imagination* tidak terjadi multikolinieritas. Hal ini ditunjukkan dengan nilai tolerance 0,320 > 0,1 dan nilai VIF 3,122 < 10,00.

Uji Heteroskedastisitas

Menurut Ghozali (2018: 139) uji heterokedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Jika nilai signifikansinya > 0,05 (5%), maka model regresi tidak terjadi heterokedastisitas.

Tabel 4.12 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Harga Diri	0,678	Tidak Terjadi Heterokedastisitas
<i>Invisibility</i>	0,969	Tidak Terjadi Heterokedastisitas
<i>Dissociative Imagination</i>	0,573	Tidak Terjadi Heterokedastisitas
<i>Minimization of Status & Authority</i>	0,229	Tidak Terjadi Heterokedastisitas

Sumber : SPSS version 26 for Windows

Berdasarkan hasil pada tabel 4.13, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada variabel harga diri melihat nilai signifikansi 0,678 ($p > 0,05$). Variabel *Invisibility* dengan melihat nilai signifikansi 0,969 ($p > 0,05$). Variabel *Dissociative Imagination* dengan melihat nilai signifikansi 0,573 ($p > 0,05$). Dan variabel *Minimization of status & authority* dengan melihat nilai signifikansi 0,229 ($p > 0,05$).

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan suatu prosedur yang dilakukan dalam penelitian dengan tujuan untuk dapat mengambil keputusan menerima atau menolak hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis dilakukan dengan menaksir parameter populasi berdasarkan data sampel melalui uji statistik inferensial, yaitu

untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan menerima atau menolak pernyataan tersebut (Kurniawan, 2017).

Berdasarkan perhitungan validitas dan reliabilitas terhadap item *cyberbullying*, harga diri, dan *invisibility, dissociative imagination, minimization of status & authority* yang telah dilakukan, maka item yang gugur tidak digunakan. Sedangkan item yang valid digunakan untuk analisis data perhitungan.

Tabel 4.13 Hasil Uji Anova

	F	Sig.
Regression	7,604	.000

Sumber : SPSS version 26 for Windows

Berdasarkan dari hasil uji Anova, didapatkan nilai F sebesar 7,604 dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis yang pertama diterima, yang artinya ada pengaruh antara harga diri dan *invisibility, dissociative imagination, minimization of status & authority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game online*.

Tabel 4.14 Hasil Uji Koefisien Regresi

Variabel	Unstandardized Coefficients			Sig	Keterangan
	B	Std	t		
(Constant)	42,073	8,649	4,865		
Harga Diri, <i>Cyberbullying</i>	-,393	,112	-3,500	,001	Ada pengaruh
<i>Invisibility, Cyberbullying</i>	-,561	,453	-,152	,218	Tidak ada pengaruh
<i>Dissociative Imagination, Cyberbullying</i>	,228	,644	,353	,725	Tidak ada pengaruh
<i>Minimization of Status & Authority, Cyberbullying</i>	1,333	,652	2,045	,043	Ada pengaruh

Sumber : SPSS version 26 for Windows

Berdasarkan hasil uji anova pada tabel 4.14 dan hasil uji regresi pada tabel 4.15, dapat diketahui bahwa :

- H_1 : nilai F pada variabel *cyberbullying* yaitu sebesar 7,604 dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya ada pengaruh antara harga diri dan *invisibility, dissociative imagination, minimization of status & authority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game online*.
- H_2 : nilai t pada variabel harga diri yaitu sebesar -3,500 dan nilai signifikansi yaitu $0,001 < 0,05$ yang artinya ada pengaruh antara harga diri dan *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis yang kedua diterima.
- H_3 : nilai t pada variabel *invisibility* yaitu sebesar -,152 dan nilai signifikansi yaitu $0,218 > 0,05$ yang artinya tidak ada pengaruh antara *invisibility* dan *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis yang ketiga ditolak.

- d. H_4 : nilai t pada variabel *dissociative imagination* yaitu sebesar ,353 dan nilai signifikansi yaitu $0,725 > 0,05$ yang artinya tidak ada pengaruh antara *dissociative imagination* dan *cyberbullying* pada pengguna game *multiplayer online*. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis yang keempat ditolak.
- e. H_5 : nilai t pada variabel *minimization of status & authority* yaitu sebesar 2,045 dan nilai signifikansi yaitu $0,043 < 0,05$ yang artinya ada pengaruh antara *minimization od status & authority* dan *cyberbullying* pada pengguna game *multiplayer online*. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis yang kelima diterima.

Tabel 4.15 Koefisien Determinasi

R	R Square
,476	,226

Sumber : SPSS version 26 for Windows

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa R Square sebesar 0,226 yang artinya variabel harga diri dan faktor-faktor yang mempengaruhi *online disinhibition* yaitu yaitu *invisibility*, *dissociative imagination*, dan *minimization of status & authority* memberikan sumbangan sebesar 22,6% terhadap variabel *Cyberbullying*. Sedangkan 77,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan hasil analisis uji anova dan uji koefisien regresi, diperoleh hasil nilai anova sebesar 7,604. Berdasarkan tabel 4.14 didapatkan nilai koefisien regresi hitung = 7,604 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dimana nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan persamaan garis regresi valid untuk memprediksi harga diri dan faktor-faktor yang mempengaruhi *online disinhibition*. Persamaan regresi linear berganda dapat dirumuskan sebagai berikut:

Rumus 1 : Persamaan regresi linear berganda

$$Y = a + b.X_1 + b.X_2 +$$

Keterangan:

Y : Nilai prediksi variabel dependen (*Cyberbullying*)

a : Konstanta, yaitu nilai $Y^$ jika $X = 0$

b : Koefisien regresi, yaitu nilai peningkatan atau penurunan variabel $Y^$ yang didasarkan variabel X

X : Variabel Independen (harga diri dan faktor yang mempengaruhi *online disinhibition* yaitu *invisibility*, *dissociative imagination*, dan *minimization of status & authority*)

Hasil persamaannya adalah $Y = 42,073 + -0,393.X_1 + -0,561.X_2 + ,228.X_3 + 1,333.X_4$

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara harga diri dan *invisibility*, *dissociative imagination*, *minimization of status & uthority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna game *multiplayer online*. Berdasarkan hasil uji hipotesis (H_1) pada penelitian ini telah terjawab dengan diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dimana nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat pengaruh antara variabel pengaruh antara harga diri dan

invisibility, dissociative imagination, minimization of status & suthority terhadap cyberbullying.

Hasil penelitian ini menunjukkan 54% responden menyatakan *cyberbullying* merupakan hal yang normal dilakukan ketika bermain *game online*. *Cyberbullying* sering terjadi pada pengguna *game online* ketika bermain *game multiplayer* (Fryling, 2015). Individu lebih sering melakukan *cyberbullying* berdasarkan motivasi-motivasi internal, antara lain pengalihan perasaan, pembalasan dendam, membuat perasaan menjadi lebih baik, menghilangkan rasa bosan, perlindungan, iri hati untuk mendapatkan pengakuan, mencoba persona baru, dan anonimitas (Varjas *et al*, 2010).

Terdapat dua faktor penyebab munculnya perilaku *cyberbullying*, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terkait pada karakteristik kepribadian pelaku yang kurang memiliki pemahaman terkait etika, serta karakteristik korban yang rentan selama berada di lingkungan online yang tanpa disadari dapat memicu terjadinya perilaku *cyberbullying*. Sedangkan faktor eksternal disebabkan pesatnya perkembangan teknologi serta intensitas penggunaan internet yang tinggi (Jalal, 2021). Individu yang memainkan video game rata-rata 3 jam atau lebih per hari rentan terkait dengan masalah *cyberbullying* (Merrill & Hanson, 2016).

Hasil penelitian ini menunjukkan 56,9% responden menyatakan beberapa orang perlu dibully untuk mendapatkan pelajaran. Terdapat beberapa alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan *cyberbullying* yaitu : sebagai wujud pembalasan atas penindasan yang diterima pelaku sebelumnya, untuk mencari kesan yang keren dan tangguh, dipicu rasa iri kepada orang lain yang akan dijadikan target *cyberbullying*, pelaku memiliki kepribadian tertentu yang memiliki perasaan senang untuk menyakiti korbannya, dan menganggap *cyberbullying* sebagai cara untuk menyatakan dominasi dan kekuasaannya. Pelaku mendapatkan kepuasan karena *cyberbullying* dilakukan sebagai cara untuk mengeluarkan agresi ketika berada di lingkungan *online* (Kowalski, 2008).

Berikut disajikan tabel sebaran pilihan jawaban yang paling banyak dipilih oleh responden pada variabel *cyberbullying* :

Tabel 4.16 Item *Cyberbullying* yang paling banyak dipilih responden

No Item	Aspek	Pernyataan	Persentase		Total
			SS	S	
1	(<i>repetition/ pengulangan</i>)	Saya pernah melakukan <i>cyberbullying</i> kepada orang lain	10,1%	49,5%	59,6%
12	(<i>imbalance of power/ ketidakseimbangan kekuatan</i>)	Jika seseorang tidak menangis atau tidak mudah menyerah, mereka akan	22%	33,9%	55,9%

		jarang mengalami perilaku <i>cyberbullying</i>			
13	(<i>repetition</i> / pengulangan)	Beberapa orang perlu dibully untuk mendapatkan pelajaran.	14,7%	42,2%	56,9%

Berdasarkan tabel 4.24 di atas, menunjukkan bahwa adanya item yang paling banyak dipilih oleh responden. Item yang paling banyak dipilih oleh responden adalah item pada nomer 1, 12, dan 13. Item nomor 1 dengan persentase 59,6%. Item nomor 12 dengan persentase 55,9%. Dan item nomor 13 dengan persentase 56,9%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna *game multiplayer online* pernah melakukan *cyberbullying*, dan melakukan *cyberbullying* karena melihat orang lain mudah menyerah serta untuk memberikan pelajaran ke orang lain.

Hal ini sejalan dengan Alterlife (2021) yang menyebutkan bahwa 80% pengguna *game multiplayer online* seperti Dota 2, Valorant, GTA, Call of Duty, CS:Go, dan lain sebagainya mengalami perilaku toxic ketika sedang bermain game. Umumnya mereka mengalami pelecehan secara verbal dalam lobby dan *in-game chat*. *Cyberbullying* menggambarkan bentuk perilaku agresif yang ditujukan untuk menyinggung korban yang tidak dapat melindungi dirinya sendiri. Hal ini dilakukan karena korban mudah menyerah dalam permainan jika mengalami *cyberbullying* (Palermi *et al*, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil uji koefisien regresi variabel harga diri diketahui memiliki nilai $t -3,500$ dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel harga diri berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *cyberbullying*. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Brewer & Kerslake (2015), Wendt, *et al* (2018) menyatakan bahwa harga diri memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku *cyberbullying*. Penelitian dari Drennan, Brown dan Mort (2011) menunjukkan ada hubungan negatif antara harga diri dengan perilaku *cyberbullying*. Artinya semakin rendah tingkat harga diri seseorang, maka semakin sering intensitas perilaku *cyberbullying* yang dilakukan. Sebaliknya jika harga diri seseorang tinggi maka perilaku *cyberbullying* yang dilakukan rendah.

Terdapat hubungan antara tingkat harga diri yang rendah dengan risiko terjadinya *cyberbullying* (Palermi *et al*, 2017). Individu dengan harga diri rendah cenderung melakukan perilaku *cyberbullying* untuk mencari perhatian demi meningkatkan harga diri mereka dan menunjukkan bahwa mereka tidak mampu, rendah diri dan perasaan malu yang ada di dalam diri (Ostowski, 2009). Individu yang memiliki harga diri yang rendah lebih sering terlibat dalam perilaku *cyberbullying* dibandingkan dengan individu yang memiliki harga diri tinggi (Walker & Bright, 2009).

Hasil penelitian ini menunjukkan 67,9% responden memiliki harga diri yang sedang. Individu yang memiliki harga diri sedang memandang dirinya lebih baik dari kebanyakan orang tetapi tidak sebaik orang lain yang dipandanginya

hebat, dan cenderung bergantung pada penerimaan sosial apakah lingkungan menerima keberadaannya atau tidak (Coopersmith, 1967).

Berikut disajikan tabel sebaran pilihan jawaban yang paling banyak dipilih oleh responden pada variabel harga diri :

Tabel 4.17 Item Harga Diri yang paling banyak dipilih oleh responden

No Item	Aspek	Indikator	Pernyataan	Persentase		Total
				SS	S	
5	keberartian (<i>significance</i>)	Menerima perhatian / afeksi dari orang lain	Saya sangat menyenangkan untuk diajak berinteraksi.	41,3%	49,5%	90,8%
15	keberartian (<i>significance</i>)	Menerima kepedulian dari orang lain	Keluarga saya mengerti saya.	44%	33,9%	77,9%

Berdasarkan tabel 4.25 diatas, menunjukkan bahwa adanya item yang paling banyak dipilih oleh responden. Item yang paling banyak dipilih oleh responden adalah item pada nomer 5 dan 15. Item nomor 5 dengan persentase 90,8%. Dan item nomor 15 dengan persentase 77,9%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna *game multiplayer online* sangat menyenangkan untuk diajak berinteraksi, dan memiliki keluarga yang mengerti kondisi dirinya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Granic et al (2014) menyebutkan bahwa game online yang dimainkan bersifat interaktif dan dapat dimainkan dengan orang lain, sehingga individu dapat bekerja sama dan berinteraksi dengan orang lain. Adanya keterlibatan keluarga dalam upaya pencegahan *cyberbullying* dapat mengurangi dampak negatif *cyberbullying* terhadap harga diri individu (Helfrich et al, 2020). Karena terdapat hubungan antara tingkat harga diri yang rendah dengan risiko *cyberbullying*, yang artinya semakin rendah harga diri seseorang maka semakin tinggi tingkat *cyberbullying* yang dilakukan (Palermi et al, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil uji koefisien regresi variabel *invisibility* diketahui memiliki nilai $t = -0,561$ dengan nilai signifikansi yaitu $0,218 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ketiga yaitu variabel *invisibility* tidak berpengaruh terhadap *cyberbullying*. Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Alisah & Manalu (2018) yang menyebutkan bahwa *invisibility* merupakan faktor utama yang membuat perilaku *cyberbullying* semakin agresif untuk dilakukan dibandingkan dengan bullying di lingkungan nyata. *Invisibility* merupakan faktor terkuat yang memicu terjadinya *cyberbullying* (Lefler, 2012). Jika seseorang merasa *invisibility* (tidak terlihat), semakin besar kemungkinan ia akan terlibat dalam perilaku yang kurang sopan ketika berada di dunia maya (Febriana, 2019).

Berikut disajikan tabel sebaran pilihan jawaban yang paling banyak dipilih oleh responden pada variabel *invisibility* :

Tabel 4.18 Item *Invisibility* yang paling banyak dipilih oleh responden

No Item	Pernyataan	Persentase		Total
		SS	S	

8	Saya merasa bahwa lingkungan online mencegah orang lain melihat apapun dari saya.	16,5%	51,4%	67,9%
20	Orang lain tidak melihat saya di lingkungan online.	15,6%	37,6%	53,2%
23	Tindakan saya tidak terlihat di lingkungan online.	13,8%	43,1%	56,9%

Berdasarkan tabel 4.26 diatas, menunjukkan bahwa adanya item yang paling banyak dipilih oleh responden. Item yang paling banyak dipilih oleh responden adalah item pada nomer 8, 20 dan 23. Item nomor 8 dengan persentase 67,9%, item nomor 20 dengan persentase 53,2%. Dan item nomor 23 dengan persentase 56,9%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna *game multiplayer online* merasa bahwa orang lain tidak melihat dirinya dan tindakannya ketika di lingkungan online.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Lefler (2012) yang menyebutkan bahwa *invisibility* merupakan faktor terkuat yang memicu terjadinya *cyberbullying*. Dalam *game online* semua tindakan seseorang tidak terlihat dan hanya terjadi dibalik *nickname game* dan *avatar game online* (Kwak et al, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil uji koefisien regresi variabel *dissociative imagination* diketahui memiliki nilai $t_{,228}$ dengan nilai signifikansi yaitu $0,725 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis keempat yaitu variabel *dissociative imagination* tidak berpengaruh terhadap *cyberbullying*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Febriana (2019) yang menyebutkan bahwa tidak ada pengaruh *dissociative imagination* terhadap *cyberbullying*.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Wu, et al (2017) dan Suler (2004) yang menyebutkan bahwa *dissociative imagination* merupakan kondisi dimana seseorang secara sadar atau tidak sadar merasa bahwa karakter imajinasi yang terbentuk ketika berada di lingkungan online berbeda dan terpisah dari tuntutan tanggung jawab di dunia nyata. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa tidak semua orang mengabaikan aturan dan norma yang berlaku dalam perilaku online. Bahkan mereka masih bisa bertanggung jawab untuk melihat kehidupan online sebagai aturan dan norma yang juga berlaku dalam kehidupan sehari-hari (Wu et al, 2017).

Berikut disajikan tabel sebaran pilihan jawaban yang paling banyak dipilih oleh responden pada variabel *dissociative imagination* :

Tabel 4.19 Item *Dissociative Imagination* yang paling banyak dipilih oleh responden

No Item	Pernyataan	Persentase		Total
		SS	S	
5	Saya merasa orang-orang di ruang online seperti hanya imajinasi tanpa koneksi ke realitas.	11%	39,4%	50,4%
11	Lingkungan online adalah dunia imajinasi.	24,8%	50,5%	75,3%
21	Lingkungan online dipisahkan dari dunia offline.	24,8%	45%	69,8%

Berdasarkan tabel 4.27 di atas, menunjukkan bahwa adanya item yang paling banyak dipilih oleh responden. Item yang paling banyak dipilih oleh responden adalah item pada nomer 5, 11 dan 21. Item nomor 5 dengan persentase 50,4%, item nomor 11 dengan persentase 75,3%. Dan item nomor 21 dengan persentase 69,8%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna *game multiplayer online* merasa lingkungan online adalah dunia imajinasi dan dipisahkan dari dunia nyata serta orang-orang dalam ruang online seperti imajinasi tanpa koneksi ke dunia nyata.

Dissociative imagination memungkinkan seseorang untuk memisahkan karakter online mereka dari tuntutan dan tanggung jawab di dunia nyata (Suler, 2004). Dengan demikian seseorang akan berpikir bahwa mereka tidak perlu peduli dengan apa yang mereka lakukan atau katakan ketika di lingkungan online karena mereka menganggap dunia online berbeda dari kehidupan nyata (Wu *et al*, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil uji koefisien regresi variabel *minimization of status & authority* diketahui memiliki nilai $t -1,333$ dengan nilai signifikansi yaitu $0,043 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis kelima yaitu variabel *minimization of status & authority* berpengaruh terhadap *cyberbullying*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Agustina (2015) yang menyebutkan bahwa *minimization of status & authority* membuat semua orang memiliki peluang yang sama untuk menyuarkan diri (setara). Seseorang merasa sebagai pengguna internet bebas untuk menggunakan internet sesuai keinginannya. Hal ini membuat siapa saja dapat melakukan *cyberbullying*. Setiap orang punya kesempatan yang sama untuk menyuarkan dirinya sendiri ketika di lingkungan internet, terlepas dari status, ras, jenis kelamin, kekayaan dan lain sebagainya (Suler, 2004).

Berikut disajikan tabel sebaran pilihan jawaban yang paling banyak dipilih oleh responden pada variabel *minimization of status & uthority* :

Tabel 4.20 Item *Minimization of Status & Authority* yang paling banyak dipilih oleh responden

No Item	Pernyataan	Persentase		Total
		SS	S	
6	Saya jauh dari kontrol kehidupan nyata di lingkungan online.	14,7%	36,7%	51,4%
18	Saya merasa bebas dari pengaruh kehidupan nyata di lingkungan online.	24,8%	41,3%	66,1%
22	Saya merasa bahwa realitas offline tidak ada di lingkungan online.	22,9%	42,2%	65,1%

Berdasarkan tabel 4.28 diatas, menunjukkan bahwa adanya item yang paling banyak dipilih oleh responden. Item yang paling banyak dipilih oleh responden adalah item pada nomer 6, 18 dan 22. Item nomor 5 dengan persentase 51,4%, item nomor 18 dengan persentase 66,1%. Dan item nomor 22 dengan persentase 65,1%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna *game multiplayer online* merasa bebas dan jauh dari pengaruh dan kontrol di dunia nyata, serta merasa realitas offline tidak ada di lingkungan online.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Suler (2004) yang menyatakan bahwa setiap orang punya kesempatan yang sama untuk menyuarakan dirinya sendiri ketika di lingkungan internet, terlepas dari status, ras, jenis kelamin, kekayaan dan lain sebagainya. Sehingga terdapat bentuk interaksi sosial yang aman dan cukup tidak mengancam dimana seseorang dapat lebih mengungkapkan diri, dan tidak mengarah pada perilaku antisosial (Wu *et al*, 2017).

Penelitian ini menggunakan subjek pengguna *game online* baik yang tergabung dalam komunitas game maupun tidak. Sebanyak 109 responden yang bersedia mengisi kuesioner penelitian, dengan rincian sebanyak 95% responden berjenis kelamin laki-laki. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Lenhart *et al* (2015) bahwa laki-laki kemungkinan besar akan terlibat dalam *game online* yang menggunakan koneksi suara, sehingga memungkinkan mereka untuk berkolaborasi dan berkomunikasi, dan termasuk mengungkapkan 'omong kosong' – atau menggunakan “komentar yang meremehkan, mengejek, atau menyombongkan diri antara lawan yang mencoba untuk mengintimidasi satu sama lain” (Merriam-Webster, 2016).

Berdasarkan hasil kategori, *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online* menunjukkan bahwa rata-rata responden memiliki kategori *cyberbullying* sedang, hal tersebut ditunjukkan dengan persentase sebanyak 63,3%. Sedangkan harga diri pada pengguna *game multiplayer online* menunjukkan bahwa rata-rata responden memiliki kategori harga diri sedang, hal tersebut ditunjukkan dengan persentase sebanyak 67%. Dan *invisibility* pada pengguna *game multiplayer online* menunjukkan bahwa rata-rata subjek memiliki *invisibility* tinggi, hal tersebut ditunjukkan dengan persentase sebanyak 48,6%. Sedangkan *dissociative imagination* pada pengguna *game multiplayer online* menunjukkan bahwa rata-rata responden memiliki kategori *dissociative imagination* sedang, hal tersebut ditunjukkan dengan persentase sebanyak 68,8%. Dan *minimization of status & authority* pada pengguna *game multiplayer online* menunjukkan bahwa rata-rata subjek memiliki *minimization of status & authority* sedang, hal tersebut ditunjukkan dengan persentase sebanyak 67%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh antara harga diri dan *invisibility*, *dissociative imagination*, *minimization of status & authority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil uji Regresi didapatkan persamaan $Y = 42,073 + -0,393 + -0,561 + ,228 + 1,333$. Berdasarkan hasil uji anova, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya terdapat pengaruh harga diri dan *invisibility*, *dissociative imagination*, *minimization of status & authority* terhadap *cyberbullying* pada pengguna *game multiplayer online*. Hipotesis kedua diterima artinya terdapat pengaruh harga diri terhadap *cyberbullying*. Hipotesis ketiga ditolak artinya tidak terdapat pengaruh *invisibility* terhadap *cyberbullying*. Hipotesis keempat ditolak artinya tidak terdapat pengaruh *dissociative imagination* terhadap *cyberbullying*. Hipotesis kelima diterima artinya terdapat pengaruh *minimization of status & authority* terhadap *cyberbullying*. Hasil R square (R^2) menunjukkan angka sebesar 0,226 yang berarti variabel harga diri dan faktor yang mempengaruhi *online disinhibition* memberikan sumbangan efektif sebesar 22,6% terhadap *cyberbullying*. Sedangkan sisanya 77,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

REFERENCES

- AERA, A. & N. (1999). *Standards: Educational and Psychological Testing*. Washington: American Educational Research Association.
- Agustina, J.R. 2015. Understanding Cyber Victimization: Digital Architectures and the Disinhibition Effect. *International Journal of Cyber Criminology*, 9:35-54
- Akbar, J., Huang, T. W., Anwar, F. (2014). The development of cyberbullying scale to investigate bullies among adolescents. *Journal of Educational Science & Psychology*. 1(1), 1-9.
- Alisah, L., & Manalu, R. (2018). *Studi Fenomenologis Memahami Pengalaman Cyberbullying pada Remaja*. Universitas Diponegoro.

- Alsawalqa, R.O. (2021). Cyberbullying, social stigma, and self-esteem: the impact of COVID-19 on students from East and Southeast Asia at the University of Jordan. *Heliyon*, 7.
- AlterLife. (2021). Cyberbullying in games — an issue affecting gamers worldwide. Diakses pada 26 Agustus 2022, dari <https://alterlife.medium.com/cyberbullying-in-games-an-issue-affecting-gamers-worldwide-84f6753b398e>
- Amry, H., & Pratama, M. (2021). Pengaruh Anonimitas terhadap Cyberbullying pada Penggemar K-Pop Twitter. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(1), 262-270.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Azwar, S. 2011. *Dasar-Dasar Psikometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2017. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ballard, M. E., & Welch, K. M. (2015). Virtual warfare: Cyberbullying and cyber-victimization in MMOG Play. *Games and Culture. Advance online publication*. doi: 10.1177/1555412015592473
- Balakrishnan, V., & Fernandez, T. (2018). Self-esteem, empathy and their impacts on cyberbullying among young adults. *Telematics and Informatics*, 35(7), 2028-2037.
- Boyle, E. A., et al. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers & Education*, 94, 178-192.
- Brack, K., & Caltabiano, N. (2014). Cyberbullying and self-esteem in Australian adults. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8.
- Brooks, F. M., Chester, K. L., Smeeton, N. C., & Spencer, N. H. (2016). Video gaming in adolescence: factors associated with leisure time use. *Journal of Youth Studies*, 19, 36-54.
- Cheung, Christy M.K., Wong, Randy Yee Man and Chan, Tommy (2020). Online disinhibition: conceptualization, measurement, and implications for online deviant behavior. *Industrial Management & Data Systems*, 121 (1). 48-64. ISSN 0263-5577.
- Cheung, C. M., Wong, R. Y. M., & Chan, T. K. (2016). Online disinhibition: conceptualization, measurement, and relation to aggressive behaviors. *Thirty Seventh International Conference on Information Systems*, Dublin. 1-10.
- Cook, S. (2022). Cyberbullying facts and statistics for 2018 – 2022. Diakses pada 30 Agustus 2022, dari https://www.comparitech.com/internet-providers/cyberbullying-statistics/#Cyberbullying_facts_and_statistics_for_2018-2022
- Efendi, N. Aziz. Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar, *Naskah Publikasi*,(2014), 2.
- Febriana, S. K. T. (2019). Cyber Incivility Perpetrator: The Influenced of Dissociative Anonymity, Invisibility, Asynchronicity, and Dissociative

- Imagination. *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012238). IOP Publishing.
- Fryling, M., Cotler, J. L., Rivituso, J., Mathews, L., & Pratico, S. (2015). Cyberbullying or normal game play? Impact of age, gender, and experience on cyberbullying in multi-player online gaming environments: Perceptions from one gaming forum. *Journal of Information Systems Applied Research*, 8(1), 4.
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang
- Gunawan, M. Ali. (2015). *STATISTIK PENELITIAN Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial*. Yogyakarta:Parama Publishing.
- Hamm MP, Newton AS, Chisholm A, Shulhan J, Milne A, Sundar P, et al. (2015) Prevalence and effect of cyberbullying on children and young people: a scoping review of social media studies. *JAMA Pediatr*. Aug;169(8):770–7
- Hanish, L. D., & Guerra, N. G. (2000). Children who get victimized at school: What is known? What can be done?. *Professional School Counseling*, 4, 113-119.
- Hasan, F. W. (2019). *5 Etika Main Game Online Ini Wajib Dipahami, Sempel dan Penuh Makna*. diakses pada 12 Juli 2022, dari <https://www.idntimes.com/tech/games/faris-wafiq-hasan/5-etika-main-game-online-ini-wajib-dipahami-sempel-dan-penuh-makna-c1c2?page=all>
- Helfrich, E. L., Doty, J. L., Su, Y. W., Yourell, J. L., & Gabrielli, J. (2020). Parental views on preventing and minimizing negative effects of cyberbullying. *Children and Youth Services Review*, 118, 105377.
- Hertz, Marci F.; and David-Ferdon, Corinne (2008). Electronic Media and Youth Violence: A CDC Issue Brief for Educators and Caregivers. *Atlanta (GA): Centers for Disease Control*
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2019). Connecting adolescent suicide to the severity of bullying and cyberbullying. *Journal of school violence*, 18(3), 333-346. DOI: 10.1080/15388220.2018.1492417
- Hinton, P. R., Brownlow, C., McMurray, I. & Cozens, B. 2004. *SPSS explained*, East Sussex, England, Routledge Inc.
- Hinton, P. R., McMurray, I & Brownlow, C. 2014. *SPSS Explained Second edition*. New York: Routledge.
- Hootsuite (We are Social). (2020). Digital 2020. Wearesocial.Com. <https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-usesocial-media>
- Kordyaka, B. and Kruse, B. (2021), "Curing toxicity – developing design principles to buffer toxic behaviour in massive multiplayer online games", *Safer Communities*, 20 (3), pp. 133-149. <https://doi.org/10.1108/SC-10-2020-0037>
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the Digital Age: A Critical Review and Meta-Analysis of Cyberbullying Research Among Youth. *Psychological Bulletin*, 140 (4)(November), 1073–1137. <https://doi.org/10.1037/a0035618>
- Kurniawan, A.G. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pandiva Buku.

- Lai, C., & Tsai, C.-H. (2016). *Cyberbullying in the Social Networking Sites : An Online Disinhibition Effect Perspective*.
- Lapidot-Lefler N, Barak A. (2012). Effects of anonymity, invisibility, and lack of eye-contact on toxic online disinhibition. *Comput Human Behav [Internet].28(2):434–43*. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2011.10.014>
- Lenhart, A., Duggan, M., Perrin, A., Stepler, R., Rainie, L., & Parker, K. (2015). Teen, social media and technology overview 2015. *PEW Research Center*.
- Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M., & Perrin, A., (2015). Teens, technology and friendships. *Pew Research Center*.
- Mawardah, M., & Adiyanti, M. (2014). Regulasi Emosi dan Kelompok Teman Sebaya Pelaku Cyberbullying. *Jurnal Psikologi*. 41(1), 60. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6958>
- McInroy, L. B., & Mishna, F. (2017). Cyberbullying on online gaming platforms for children and youth. *Child and adolescent social work journal*, 34(6), 597-607.
- Meinarno, E. A., & Sarwono, S. W. (Eds.) (2018). Psikologi Sosial Edisi 2. Salemba Humanika. Ketergantungan online game dan penanganannya. R Syahrani. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1 (1), 2015. 140, 2015.
- Merriam-Webster. (2016). Trash talk. Merriam-Webster.com. diakses pada 10 Juni 2022 dari: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/trash%20talk>
- Merrill, R. M., & Hanson, C. L. (2016). Risk and protective factors associated with being bullied on school property compared with cyberbullied. *BMC Public Health*, 1–10. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-2833-3>
- Mishna, F., *et al* (2016). Prevalence, motivations, and social, mental health and health consequences of cyberbullying among school-aged children and youth: protocol of a longitudinal and multi-perspective mixed method study. *JMIR Research Protocols*, 5(2), e83. doi: 10.2196/resprot.5292
- Modecki, K. L., *et al*. (2014) Bullying prevalence across contexts: A meta-analysis measuring cyber and traditional bullying. *Journal of Adolescent Health*, 55, 602-611.
- Muzdalifah, F. (2020). Negative Emotional State dan Cyberbullying Pada Mahasiswa. *JPPP-Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, 9(1), 41-49. <https://doi.org/10.21009/JPPP.091.07>
- Nurjanah, S. (2014). Pengaruh penggunaan media sosial facebook terhadap perilaku cyberbullying pada siswa SMAN 12 Pekanbaru. *Jom FISIP*, 1(2).
- Olweus, D. (1991). Bully/victim problems among schoolchildren: Basic facts and effects of a school based intervention program. In D. J. Pepler & K. H. Rubin (Eds.), *The development and treatment of childhood aggression* (pp.411-448). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Palermi, A. L., Servidio, R., Bartolo, M. G., & Costabile, A. (2017). Cyberbullying and self-esteem: An Italian study. *Computers in Human Behavior*, 69, 136-141.
- Pandie, M. M., & Weismann, I. T. J. (2016). Pengaruh Cyberbullying Di Media Sosial Terhadap Perilaku Reaktif Sebagai Pelaku Maupun Sebagai Korban

- Cyberbullying Pada Siswa Kristen SMP Nasional Makassar. *Jurnal Jaffray*, 14(1), 43–62. <https://doi.org/10.25278/jj.v14i1.188.43-62>
- Patchin, J. W. (2018). Are “Gamers” More Likely to be “Bullies”? Diakses pada 26 Agustus 2022, dari <https://cyberbullying.org/are-gamers-more-likely-to-be-bullies>
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2010). Cyberbullying and self-esteem. *Journal of school health*, 80(12), 614-621.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2015). *Measuring cyberbullying: Implications for research. Aggression and Violent Behavior*, 23, 69-74.
- Putri, I. A., & Pratama, M. (2021). Hubungan Kepercayaan Diri Terhadap Perilaku Cyberbullying Media Sosial Pada Remaja. *Nusantara : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 125-133.
- Rachmatan, R., & Rayyan, R. (2017). Harga Diri dan Perundungan Siber pada Remaja. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 2(2), 120-126.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton, NJ:Princeton University Press.
- Rumra, N. S., & Rahayu, B. A. (2021). Perilaku Cyberbullying pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 3(1), 41-48.
- Safaria, T., & Rizal, I. (2019). Extraversion, secure attachment dan perilaku cyberbullying. *Jurnal psikologi sosial*, 17(2), 96-103.
- Sari, R. N. (2016). Kecerdasan Emosi, Anonimitas dan Cyberbullying (Bully Dunia Maya). *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(01).
- Satalina, D. (2014). Kecenderungan Perilaku Cyberbullying ditinjau dari Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Introvert. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 2(2)(Januari), 294-310. https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/39127%0Ahttps://cris.brighton.ac.uk/ws/portalfiles/portal/4755978/Julius+Ojebode%27s+Thesis.pdf%0Ausir.salford.ac.uk/29369/1/Angela_Darvill_thesis_submission.pdf%0Ahttps://dspace.lboro.ac.uk/dspace-jspui/ha
- Schultze-Krumbholz, A., Hess, M., Pfetsch, J., Scheithauer, H. (2018). Who is involved in cyberbullying? Latent class analysis of cyberbullying roles and their associations with aggression, self-esteem, and empathy. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 12(4), article 2. <https://doi.org/10.5817/CP2018-4-2>.
- Srisayekti, W., & Setiady, D. A. (2015). Harga-diri (self-esteem) terancam dan perilaku menghindar. *Jurnal psikologi*, 42(2), 141-156.
- Stewart, R. W., Drescher, C. F., Maack, D. J., Ebesutani, C., & Young, J. (2014). *The development and psychometric investigation of the Cyberbullying Scale*. *Journal of interpersonal violence*, 29(12), 2218-2238.
- Sudaryono. (2017). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Edisi ke 19. Alfabeta.
- Suler, J. (2004). *The online disinhibition effect*. *Cyberpsychology & behavior*, 7(3), 321-326.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).

- Udris, R. (2014). Cyberbullying among high school students in Japan: Development and validation of the Online Disinhibition Scale. *Computers in Human Behavior*, 41, 253-261. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.09.036>
- Varjas, K., Talley, J., Meyers, J., Parris, L., & Cutts, H. (2010). High school students' perceptions of motivations for cyberbullying: an exploratory study. *Berkeley Planning Journal*, 11(3), 217-220. <https://doi.org/10.5811/westjem.2011.5.6700>
- Varghese, M. E., & Pistole, M. C. (2017). College student cyberbullying: Self-esteem, depression, loneliness, and attachment. *Journal of College Counseling*, 20(1), 7-21.
- Van Meurs, R. L. M. (2011). Playing along your friends: Asynchronicity and the social in social network games (Master's thesis).
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *Journal of adolescent health*, 48(2), 121-127.
- Voggeser, B. J., Singh, R. K., & Göritz, A. S. (2018). Self-control in online discussions: Disinhibited online behavior as a failure to recognize social cues. *Frontiers in Psychology*, 8, 2372.
- Wang, M. J., Yogeewaran, K., Andrews, N. P., Hawi, D. R., & Sibley, C. G. (2019). How common is cyberbullying among adults? Exploring gender, ethnic, and age differences in the prevalence of cyberbullying. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(11), 736-741.
- Wendt, G., Silva, M., Kovas, Y., & Blonewski, T (2018). Links between cyberbullying, depression and self-esteem in a sample of Brazilian adolescents. *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences*, 1-12. <https://dx.doi.org/10.15405/epsbs.2018.11.02.90>
- Wijayanti, S. (2015). *Penerapan Latihan Asertif untuk Meningkatkan Self-esteem Korban Verbal Bullying pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Surabaya* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Winda, R. (2022). Pengaruh self-compassion dan self-esteem terhadap perilaku cyberbullying pada mahasiswa teknologi informasi di lingkungan ikip PGRI pontianak (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Wu, S., Lin, T.-C. and Shih, J.-F. (2017). "Examining the antecedents of online disinhibition," *Information Technology & People*, Vol. 30, No. 1, pp. 189-209.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Edisi ke 4. Kencana.