

PENDAHULUAN

Pengguna internet di Indonesia pada tahun 2022 yang dilaporkan oleh data reportal.com (2022) adalah sebanyak 204,7 juta pengguna, serta mengalami peningkatan pengguna sebesar 1,0% antara tahun 2021 sampai 2022. Data hasil riset statistik terkait pengguna sosial media menunjukkan bahwa di Indonesia terdapat 191,4 juta pengguna media sosial pada Januari 2022, jumlah pengguna di awal tahun 2022 tersebut setara dengan 68,9% dari total populasi penduduk di Indonesia. Riset menunjukkan data bahwa pengguna sosial media di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 12,6% hanya dalam rentang satu tahun terhitung dari tahun 2021 sampai 2022.

Sosial media adalah tempat untuk berinteraksi dengan orang lain yang berlangsung secara online di internet (Pane et al., 2020). Salah satu sosial media yang umum digunakan di Indonesia ialah *twitter*. Menurut Ardiansyah sebagai *Country industry head twitter indonesia* mengatakan bahwa indonesia merupakan salah satu negara dengan pertumbuhan pengguna *twitter* harian yang paling besar (Kompas.com, 2019). *Twitter* adalah salah satu platform sosial media berbasis *microblogging* yakni konten yang berisi tulisan pendek dengan 280 karakter yang biasa disebut dengan *tweet* atau cuitan (Dianisa.com, 2022). Pengguna aktif harian *twitter* saat ini mencapai angka 217 juta per 2021, angka ini telah mengalami peningkatan sebanyak 13 persen dari tahun sebelumnya dengan rata-rata pengguna harian *twitter* 192 juta pengguna pada tahun 2020 (Infokomputer.grid.id, 2022).

Hal yang menjadi daya tarik di dalam sosial media *twitter* adalah karena kita dapat saling bertukar opini dan pengetahuan dengan berbagai kalangan. Fitur yang disediakan oleh *twitter* seperti "*trending for you*" juga memudahkan penggunanya untuk mengetahui apa yang tengah ramai dibicarakan di *twitter* dalam kurun waktu tertentu. Mudahnya penggunaan *twitter* tentu menarik banyak peminat dari beragam kalangan usia, diantara penggunanya mulai dari dewasa sampai remaja dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Remaja awal sendiri menurut Hurlock (1983) ialah anak yang berusia didalam rentang antara 13 sampai 17 tahun. Perkembangan konsep diri

pada remaja akan sangat berpengaruh pada identitas diri yang sedang berproses. Pengalaman negatif akan menumbuhkan konsep diri yang buruk dan sebaliknya pengalaman positif pada saat remaja akan menumbuhkan konsep diri yang baik pada remaja.

Sisi positif suatu sosial media pasti berdampingan dengan sisi negatif diantaranya adalah tempat terjadinya *cyberbullying* atau perundungan dunia maya (UNICEF, 2020). Tidak adanya ruang untuk bertatap muka menyebabkan seseorang cenderung kurang berempati terhadap lawan bicaranya (Rahmadani, 2020). Firdaus mengungkapkan bahwa penting saat bersosial media agar menghindari mengunggah atau memberi komentar pada suatu hal dalam kondisi emosi yang tidak stabil, karena jejak digital bersifat abadi dan dapat menjadi bom waktu jika tidak bijak dalam berkomentar (Tribuntechno, 2022). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2019 terhadap 5900 responden pengguna internet menunjukkan hasil bahwa sebanyak 49% responden pernah mengalami *cyberbullying*, 47% mengaku tidak pernah mengalami dan sisanya tidak menjawab (APJII, 2020). Lalu pada rentang tahun 2021-2022 survei yang dilakukan oleh APJII menunjukkan hasil penelitian sebanyak 1.895 siswa (45,35%) mengaku pernah menjadi korban, sementara 1182 siswa (38,41%) lainnya menjadi pelaku (Media Indonesia, 2022). Sementara itu survei yang dilakukan oleh Stopcyberbullyingday.org menunjukkan bahwa sebanyak 60% dari pengguna internet pernah mengalami *cyberbullying* (Stopcyberbullyingday.org, 2022). *Cyberbullying* atau perundungan dunia maya merupakan perundungan yang terjadi di dunia maya dan dapat terjadi di *platform game*, *platform chatting* dan media sosial, *cyberbullying* ini merupakan perbuatan yang berulang dengan tujuan mempermalukan, merendahkan, membuat marah ataupun menakuti individu lain (UNICEF, 2020).

Perundungan atau yang biasa disebut penindasan ialah perbuatan yang negatif dengan banyak bentuk berupa tindakan intimidasi yang dilakukan pihak yang memiliki pengaruh serta kekuatan yang lebih, kepada pihak yang tak

berdaya, penindasan bukan tentang kemarahan dan konflik, penindasan adalah tentang penghinaan yang dilakukan atas landasan rasa tidak suka terhadap seseorang yang dianggap lemah dan tidak layak untuk dihargai (Coloroso, 2006). Menurut Willard (2007) *cyberbullying* adalah suatu bentuk penindasan yang terjadi di dunia maya berupa agresi terhadap orang lain dengan mengirimkan suatu teks atau materi yang berbahaya dan membuat target merasa tidak nyaman. Jadi *cyberbullying* ialah suatu tindakan agresi yang terjadi di dunia maya yang biasa dilakukan berulang dan bertujuan untuk membuat target *bully* tidak nyaman.

Cyberbully di *twitter* biasa disebut dengan istilah *salty*. *Salty* dalam bahasa Inggris berarti garam, namun kata *salty* dalam *slang* atau plesetan berarti “geram”. Istilah *salty* di *twitter* sendiri merujuk pada respon individu berupa rasa kesal, cibiran atau sindiran terhadap suatu topik atau perbincangan di *twitter* (Tribunnews.com, 2021). Fenomena *cyberbully* dapat ditemukan di cuitan akun pribadi pengguna *twitter* maupun di suatu *base* atau komunitas di *twitter*, yakni komunitas yang memiliki ketertarikan akan suatu hal yang sama. Pesan yang dikirim ke *base* biasanya anonim yakni tidak diketahui siapa pengirimnya, pesan anonim tersebut memiliki istilah yakni *menfess* atau *mention confess*.

Salah satu contoh adanya fenomena *cyberbully* dapat ditemukan di salah satu *base* @convomf dengan isi *menfess* seperti berikut ini:

“ini apa cuma gw atau gimana tapi gw ga cocok banget sama kehidupan cewek cewek, like gw lebih suka main sama cowok, lebih suka naik motor drpd mobil dan gw gabisa make up T.T , is this normal??”.

Isi dari *menfess* tersebut berisi bahwa pengirim merasa tidak sama dengan perempuan pada umumnya karena pengirim berbeda seperti tidak suka berdandan, lebih suka bermain dengan laki-laki dan suka naik motor. *Cyberbullying* muncul karena adanya *menfess* ini yang dikirimkan ke *base*

Menfess ini kemudian menimbulkan banyak komentar *salty* seperti dari akun @goriorioja. Sebagai contoh:

“Nderr seriuuss??? Gk normal bgt itu nderr ya ampun kmu cuma satu satunya di dunia ini aduhh wajib dimusiumkan sih inii. Ayo nder

request kamu mau tinggal di museum manaa?? Orang spesial sperti kamu harus dapet fasilitas museum yang WaW sie iniii T.T T.T.T”.

Hal yang menjadi bentuk *cyberbullying* pada komentar @goriorioaja adalah pada kalimat yang mengatakan bahwa pengirim *menfess* tersebut tidak normal dan perlu dimusiumkan.

Akun @minyoonqi turut berkomentar dengan narasi sebagai berikut:

“Ga normal itu tanda tanda penyakit kejiwaan mending u periksa biar penyakit pick girl lo itu ga makin menjadi jadi”.

Hal yang menjadi bentuk *cyberbullying* pada komentar @minyoonqi adalah pada kalimat yang mengatakan bahwa pengirim *menfess* diatas mempunyai penyakit kejiwaan yang perlu dimasukkan ke RSJ agar kegilaannya tidak menjadi-jadi.

Selanjutnya komentar dari akun @26kyuncha:

“wah nder, km sngt langka. alangkah baiknya klo km jd satwa yg paling dilindungi di kebun binatang”.

Kalimat yang berisi *cyberbullying* pada komentar @26kyuncha adalah mengatakan bahwa pengirim *menfess* tersebut merupakan satwa yang harus dilindungi.

Selain fenomena diatas terdapat pula fenomena *cyberbully* di dalam akun *base @schfess* terdapat *menfess* berisi :

“sch! (titipan) kalian punya ga temen yg selalu ngomong "ga belajar" tapi nilainya bagus semua? temen ku emg ngegame/drakoran mulu si, & bilang ga belajar tapi nilai selalu wow :D apa otaknya udh another level ya?”.

Isi dari *menfes* tersebut adalah bahwa pengirim merasa tidak suka dengan temannya, yang ketika ditanya apakah belajar untuk ujian atau tidak ,namun mengatakan tidak belajar dan mendapatkan nilai yang bagus. *Menfess* ini juga menjadikan awal mula terjadinya *cyberbullying*.

Di dalam *menfess* tersebut juga terdapat tangkapan layar percakapan dari aplikasi *whatsapp* yang berisi percakapan antara pengirim *menfess* dan teman sekolahnya.

“ini yang km sebut ga belajar?”, “emang ga belajar, sekarang libur :D”, “km sllu bilang ga belajar tiap PAS/PTS tp km sllu rangking”, “o-okay... tapi aku beneran ga belajar??”, “ah itu mulu, bosan. Aku iri thanks”, “aku beneran ga belajar sen seriusan bio, pkn,basindo,kimia”, “ngelawak”.

Berbagai komentar dari pengguna *twitter* diantaranya dari akun @lopantek membalas :

“*klo iri mah jdiin motivasi nyet, belajar,nyolot amat gue agak kesel bacanya*”.

Akun @gajahkita membalas menfess tersebut dengan :

“*dih ape lo malah sensi ajg kalo tau dia boong ya mang kenapa sih*”.

Komentar dari akun @glamgloud :

“*gak jelas lu anjir, mending gausah ngomong kaya gt deh,kok rasa iri lu malah dilampiasin ke dia*”.

Dari ketiga komentar diatas berisi kata-kata kasar seperti *nyet, ajg, anjir*. Yang sepatutnya tidak perlu dilontarkan pada orang lain ketika sebenarnya ingin memberikan saran pada orang lain.

Idealnya sosial media seperti *twitter* dapat menjadi sarana bagi masyarakat indonesia untuk mendapatkan informasi dan berita *terupdate*, saling memberikan informasi yang bermanfaat, terhubung dengan teman baru dan lama, juga sebagai hiburan (Ayun, 2015). Namun banyak situasi yang terjadi bahwa di media sosial *twitter* digunakan oleh orang yang tak bertanggung jawab sebagai sarana untuk mencari kesenangan melalui perilaku *cyberbullying* dengan berbagai motif seperti motif sosiogenis yakni pelaku ingin membalas perlakuan orang lain karena sakit hati, motif kompetensi yakni pelaku ingin target sadar akan kesalahan yang dilakukan, motif harga diri, dan ingin mencari perhatian dari pengguna *twitter* lainnya (Persada, 2014).

Perilaku *cyberbullying* memiliki urgensi untuk diteliti karena *cyberbullying* ini dapat menimbulkan dampak yang cukup serius bagi korban diantaranya adalah kepercayaan diri hilang, merasa terintimidasi, *insecure*, konsentrasi terganggu, takut bersosialisasi, dan rendah diri (Amnda et al., 2020). Dampak yang terjadi tidak hanya pada korban perundungan saja namun juga kepada pelaku perundungan, dampaknya adalah beresiko memiliki rasa empati yang rendah terhadap lingkungan sekitar, kesulitan dalam menjaga hubungan sosial dengan orang lain dan tidak peka, sementara dampak untuk orang disekitar atau orang lain yang mengamati kejadian perundungan dampaknya adalah merasa tidak berdaya, tertekan dan merasa bersalah karena

tidak dapat membantu korban perundungan (Dhamayanti, 2021). Selain itu *cyberbullying* perlu untuk dikaji lebih dalam lagi agar kesadaran dan pengetahuan akan hak setiap individu untuk hidup bersosialisasi dan bersosial media lebih terjamin keamanan dan kenyamanannya tanpa harus merasakan tekanan dan intimidasi yang disebabkan oleh perbedaan gender, etnis, agama maupun status ekonomi (Wiyani, 2017).

Cyberbully bukanlah suatu fenomena yang bisa disepelekan, dapat dilihat di sebuah *menfess* dari akun *base @convomf* beberapa pengguna *twitter* membagikan pengalamannya yang pernah mendapatkan komentar *salty* dari pengguna *twitter* lainnya. *Menfess* tersebut berisi :

“*Di saltyin warga twitter itu another level of mampus*”, dengan berbagai komentar yang sependapat didalamnya seperti komentar dari akun *@myosotisyl_* :

“*Warga Twitter kalo salty ketikannya tajem banget, tapi bukan yg bacot gajelas gitu, makanya serem banget kalo udah disaltyin*”,

komentar lain dari akun *@satanicssense* :

“*iya anjir apalagi di saltyin dibase yaallah tremor sebadan badan*”,

dan komentar dari akun *@dlseptika* :

“*Gw pernah kirim menfess trs reaksinya pda gak ngenakin.. auto gk buka twitter beberapa hari*”.

Akibat yang ditimbulkan oleh pelaku *cyberbullying* terhadap para korban *cyberbullying* diantaranya adalah trauma yang mendalam, perasaan marah, kecewa, malu bahkan depresi yang dapat menimbulkan rasa ingin bunuh diri (Marsinun et al., 2020). Efek dari terjadinya *cyberbullying* bukanlah suatu hal yang dapat diabaikan, kegiatan bersosial media yang bagi kebanyakan orang dijadikan sebagai sarana untuk memperoleh banyak informasi atau sekadar melepaskan penat dengan mencari hiburan atau bahkan teman, akan menjadi tidak menyenangkan dan tidak nyaman dengan adanya *cyberbullying*.

Menurut pendapat Willard (2007) *cyberbullying* merupakan suatu bentuk perundungan yang terjadi di dunia digital berupa agresi yang dilakukan terhadap orang lain dengan mengirim suatu teks atau materi yang berbahaya dan membuat target merasa tidak nyaman. Perundungan online atau

cyberbullying memiliki 8 aspek dasar diantaranya ialah (1.) *Flaming*, yakni mengirim pesan kemarahan yang vulgar, dan berapi api. (2.) *Harassment*, berisi gangguan yang dikirim melalui pesan, email ataupun sms yang menyinggung seseorang. (3.) *Denigration*, menyebar atau memposting hal yang tidak benar ataupun berbahaya tentang seseorang kepada orang lain. (4.) *Masquarade*, menyamar seperti orang lain dan mengirim atau memposting suatu hal yang buruk dan menjadikan orang ditiru terlihat buruk di mata orang lain. (5.) *Outing*, menyebarkan hal yang bersifat pribadi dan rahasia. (6.) *Trickery*, membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan foto pribadi seseorang. (7.) *Exclusion*, perilaku sengaja terhadap seseorang dengan mengeluarkannya dari suatu grup online tanpa persetujuan. (8.) *Cyberstalking*, pelecehan dan penghinaan yang dilakukan secara berulang termasuk ancaman yang membuat korban merasakan ketakutan yang teramat sangat.

Faktor dari terjadinya perilaku *cyberbullying* diantaranya dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal, faktor eksternal dari *cyberbullying* diantaranya adalah anonimitas, kurangnya pengawasan, viralitas, dan resiko lebih besar untuk menjadi korban karena mudahnya akses internet. Faktor internal dari perilaku *cyberbullying* adalah disindividuasi, yakni suatu kondisi dimana individu merasa terlepas dari rasa tanggung jawab karena individu tidak memiliki kesadaran yang tajam terhadap diri sendiri, orang lain dan lingkungan sosial karena ketika mereka sedang berada di dunia maya mereka akan merasa menjadi bagian dari suatu kelompok dan tidak merasa sendiri serta dapat merasa tersembunyi (Hinduja & Patchin, 2014). Sikap apatis dan ketidakpedulian serta kemampuan dalam bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial merupakan faktor *cyberbullying* (Darley & Latane, 1968). Kemampuan empati kognitif individu serta kemampuan mengendalikan diri secara emosional dan empati merupakan faktor *cyberbullying* (Zhu et al., 2021). Karakteristik kepribadian individu seperti kemampuan berempati juga menjadi salah satu faktor *cyberbullying* (Kowalski & Limber, 2013). Empati yang rendah dan juga lingkungan pertemanan yang buruk dapat menjadi faktor munculnya *cyberbullying* (Liu & Tung, 2018; Rahayu & Permana, 2019).

Pelaku perundungan pun melakukan perundungan karena rendahnya rasa empati sehingga tidak mampu menggunakan sudut pandang orang lain dan memahami perasaan orang lain (Arofa, Hudaniah & Zulfiana, 2018). Empati adalah salah satu faktor penting dalam pemahaman sosial, serta dapat mempengaruhi kecakapan anak dalam mengenali dan merespon perasaan yang ditunjukkan orang lain (Halimah, 2019). Selain adanya anonimitas dalam penggunaan sosial media, rendahnya kemampuan memahami perasaan orang lain akibat dari tindakannya yang menyakiti juga merupakan salah satu faktor individu dapat menjadi pelaku *cyberbullying* (Wijayanto et al., 2019). Hasil penelitian juga menunjukkan faktor lain yang mempengaruhi, diantaranya adalah faktor empati seperti penelitian yang dilakukan Setianingrum (2015) empati memberikan pengaruh negatif sebesar 24,2% pada *cyberbullying*, namun empati bukan faktor utama yang mempengaruhi *cyberbullying*.

Empati adalah kemampuan individu untuk merasakan dan masuk kedalam perasaan dan situasi orang lain serta bisa memahami sudut pandang orang lain dan memberikan respon yang tepat (Davis, 1983). Empati menurut Frederick dkk (2020) empati merupakan keterampilan yang sangat penting bagi individu dalam pengembangan perilaku prososial dan hubungan yang positif. Dapat disimpulkan bahwa empati adalah kemampuan yang sangat penting bagi individu dalam hidup bersosial dengan, yakni yang mampu memahami orang lain serta memberikan respon yang tepat terhadap situasi yang sedang terjadi. Terdapat 4 aspek empati menurut Davis (1983) diantaranya adalah 1.) *perspektif taking*, (pengambilan perspektif) kecenderungan seseorang dalam mengambil sudut pandang yang dirasakan orang lain, 2.) *fantasy*, (khayalan) kecenderungan seseorang untuk terjun dalam dunia fiktif seperti buku, film atau drama yang secara sistematis dapat mempengaruhi hubungan sosial seseorang, 3.) *emphatic concern*, (kepedulian empati) kecenderungan individu dalam bersimpati dan peduli kepada orang lain yang menghadapi kesulitan, 4.) *personal distress*, (kesulitan pribadi) perasaan didalam individu seperti kecemasan dan perasaan tidak nyaman.

Penelitian yang dilakukan oleh Gustiningsih & Hartosujono (2013) menunjukkan bahwa kematangan emosi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi munculnya *cyberbullying*. Dalam penelitian Syahputri (2019) menunjukkan bahwa kematangan emosi memberikan pengaruh negatif terhadap *cyberbullying* sebesar 39,5%. Penelitian Yudes, Rey & Extremera (2020) usia, *cybervictimization*, penggunaan internet yang bermasalah dan rendahnya kematangan emosi merupakan faktor yang menyumbang terjadinya *cyberbullying*. Kematangan emosi menurut King (2010) ialah segala hal dari dalam diri yang berhubungan dengan kontrol diri seorang individu. Menurut Katkovsky & Gorlow (1976) kematangan emosi adalah suatu kondisi didalam diri individu yang selalu berproses untuk menjadi individu yang memiliki kepribadian yang sehat baik secara intrapsikis maupun interpersonal. Menurut (Rawat & Gulati, 2019) kematangan emosi adalah kecenderungan individu untuk menghadapi emosi yang ekstrim pada fase pertumbuhannya. Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijabarkan dapat diambil kesimpulan bahwa kematangan emosi merupakan tahap tercapainya kedewasaan dalam perkembangan emosional yang ditandai dengan mampunya seorang individu dalam mengontrol diri dalam kehidupan sosialnya.

Kematangan emosi menurut Katkovsky & Gorlow (1976) ialah kemampuan individu dalam menanggapi hal yang terjadi disekitarnya dengan tenang, mampu mengontrol emosi dalam mengekspresikannya terhadap orang lain dan mampu bertanggung jawab atas emosinya. Terdapat tujuh aspek dalam kematangan emosi yaitu 1.) Kemandirian, 2.) mampu menerima kenyataan, 3.) mampu beradaptasi, 4.) mampu memberi respon dengan tepat, 5.) kapasitas seimbang, 6.) mampu berempati, dan 7.) dapat mengontrol amarah.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dapat membuktikan bahwa empati memiliki hubungan dengan *cyberbullying*. Pada penelitian yang dilakukan Izzah et al (2019) empati memiliki hubungan negatif dengan perilaku perundungan, yang artinya semakin tinggi tingkat empati individu maka semakin rendah kemungkinan individu tersebut menjadi pelaku

perundungan. Kebanyakan aksi *cyberbullying* yang terjadi di sosial media khususnya *twitter* disebabkan karena kurangnya empati dari pelaku perundungan dan juga karena efek online yang menyebabkan empati seseorang menjadi rendah (Adiyanti et al., 2020). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Thornberg et al (2021) keberadaan yang anti perundungan di lingkungan sekolah menunjukkan kecil kemungkinan aksi perundungan dapat terjadi.

Terjadinya agresi dalam kehidupan sosial juga disebabkan karena rendahnya kematangan emosi individu. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Widhy & Sartika (2017) pada klub suporter sepak bola Persib bahwa terdapat hubungan negatif signifikan antara kematangan emosi dengan perilaku agresif yang artinya semakin rendah kematangan emosi individu maka semakin tinggi pula perilaku agresif individu tersebut dan sebaliknya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Hutagaol (2021) menunjukkan bahwa kematangan emosi dengan perilaku *cyberbullying* memiliki hubungan negatif yang signifikan. Lalu dalam penelitian yang dilakukan oleh Gustianingsih & Hartsujono (2013) ditemukan hubungan negatif antara kematangan emosi dengan perilaku *cyberbullying* di *twitter* yang berarti semakin tinggi kematangan emosi pada mahasiswa pengguna *twitter* maka akan semakin rendah pula kecenderungan melakukan *cyberbullying* dan sebaliknya.

Penelitian ini memiliki variabel yang menarik untuk diteliti karena pada penelitian ini memiliki keunikan dari penelitian sebelumnya dengan yang dilakukan Izzah et al (2019) penelitiannya mengambil subjek dari daerah Yogyakarta dengan metode penelitian eksperimental, dengan menggunakan skala perundungan tradisional dari teori Olweus. Pada penelitian yang dilakukan oleh Bella & Pratama (2021) perbedaanya ialah pada skala yang digunakan yakni skala *cyberbullying* dari Buelga, dan skala empati yang dipakai adalah skala yang dikembangkan oleh Sari. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Gustianingsih & Hartsujono (2013) menggunakan subjek usia dewasa awal, skala perundungan dari Coloroso dan skala kematangan emosi menggunakan teori dari Hurlock. Pada penelitian yang dilakukan oleh Bertiana (2019) meneliti *cyberbullying* pada sosial media *instagram* pada skala

cyberbullying menggunakan landasan teori dari Langos dan skala kematangan emosinya menggunakan teori dari Walgito.

Rendahnya kematangan emosi individu dalam bersosial media dapat memunculkan resiko perilaku *cyberbullying* karena individu tidak dapat menempatkan diri pada posisi orang lain, tidak mampu memahami dan mengerti keadaan orang lain. Rendahnya kematangan emosi individu juga dapat menjadi penyebab munculnya perilaku *cyberbullying* di sosial media dikarenakan individu tersebut tidak mampu mengelola dan mengontrol emosinya dalam berhubungan sosial dengan orang lain, individu yang memiliki kematangan emosi yang rendah cenderung tidak peka dan tidak bisa bertanggung jawab atas perilaku yang diperbuatnya.

Uraian latar belakang permasalahan yang telah dibahas diatas kemudian dapat diambil rumusan masalah penelitian ini adalah : apakah ada hubungan antara empati dan kematangan emosi dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di sosial media *twitter*? Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji dan mengetahui hubungan antara empati dan kematangan emosi dengan perilaku *cyberbullying* di sosial media *twitter*. Hipotesis mayor dari penelitian ini adalah “Ada hubungan antara empati dan kematangan emosi dengan perilaku *cyberbullying* remaja di sosial media *twitter*”. Sedangkan hipotesis minornya adalah “Ada hubungan negatif antara empati dengan perilaku *cyberbullying*” dan “Ada hubungan negatif antara kematangan emosi dengan perilaku *cyberbullying*”.

Hasil dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu menghasilkan manfaat secara praktis maupun teoritis. Manfaat secara praktis 1). Bagi pendidik dan calon pendidik adalah penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan akan kewaspadaan terhadap perilaku perundungan yang mungkin terjadi serta sebagai cara preventif dalam mencegah aksi perundungan terkhusus *cyberbullying*. 2). Bagi perguruan tinggi diharapkan penelitian ini dapat memberikan referensi mengenai penelitian mengenai *cyberbullying* lainnya sehingga informasi dan pengetahuan yang ada akan semakin berkembang. 3.) Bagi subjek penelitian ini diharapkan dapat memberikan

gambaran bagaimana perilaku *cyberbullying* yang ada disekitar dan diharapkan bagi para subjek agar kesadaran akan *cyberbullying* semakin tinggi dan dapat mencegah mulai dari diri sendiri.

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memperkaya ilmu pengetahuan khususnya di bidang psikologi serta untuk memperkuat hasil penelitian sebelumnya dan penulis berharap agar penelitian ini bisa dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya mengenai hubungan empati dan kematangan emosi dengan perilaku *cyberbullying* di sosial media.