

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dan informasi telah mengubah kegiatan manusia yang selama ini hanya berfokus pada aktifitas fisik atau nyata menjadi aktifitas dunia maya. Internet merupakan salah satu kemajuan teknologi yang telah mengubah konsep jarak dan waktu di dunia seolah menjadi tak terbatas. Internet bukan hanya berfungsi sebagai komunikasi antara orang di belahan dunia yang berbeda saja, akan tetapi lebih dari itu internet juga berfungsi sebagai alat untuk mencari serta berbagi informasi apapun ke dunia.

Internet membuat seseorang dapat membagi apapun untuk orang lain di seluruh belahan dunia, baik informasi yang berupa gambar, video, maupun tulisan. Karena adanya fasilitas tersebut, membuat masyarakat khususnya masyarakat di Indonesia yang merupakan Negara kepulauan, yang memiliki banyak pulau terpisah dengan laut menjadi lebih mudah untuk dapat berkomunikasi dan bertukar informasi apapun tanpa terpisah jarak dan waktu.

Sebuah penelitian yang di lakukan oleh e - marketer yang meneliti tentang bagaimana perkembangan pengguna internet dan media sosial di dunia, menyebutkan bahwa 1 dari 5 orang di dunia minimal 1 kali setiap bulannya mengakses jejaring sosial. Terhitung di tahun 2013 sebanyak 1,61 miliar orang di

seluruh dunia menggunakan jejaring sosial, seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, maupun *Google+*. Angka itu tumbuh sebesar 14,2 persen dibanding tahun sebelumnya. Dan diprediksikan akan melonjak pada tahun berikutnya dan akan mencapai 2,33 milyar penduduk dunia yang akan menggunakan internet dan jejaring sosial (jagatreview.com, 24 September 2013).

Sedangkan di Indonesia pengguna internet diakhir tahun 2013 menurut data dari kominfo, tercatat mencapai 63 juta pengguna internet, dan 95% dari pengguna internet tersebut menggunakan internet untuk mengakses sosial media. Direktur Pelayanan Informasi Internasional Ditjen Informasi dan Komunikasi Publik (IKP), menurut Selamat Sembiring situs yang paling sering di akses di Indonesia yaitu *Facebook* dan *Twitter*, bahkan Indonesia mencapai peringkat ke - 4 terbanyak pengguna *Facebook* di dunia, dan peringkat ke - 5 pengguna *Twitter* terbanyak di dunia (Kominfo, 1 April 2014). Menurut David Paul Morris, pendiri jejaring sosial *Path* Indonesia merupakan Negara nomor 1 pengguna internet dan media sosial di dunia. Menurutnya ada ciri khas tersendiri orang Indonesia dalam menggunakan jejaring sosial, orang Indonesia lebih cenderung untuk suka mengobrol (*chatting*) dan membagi kata - kata dengan mengubah status di jejaring sosial, berbeda dengan di Amerika utara yang mayoritas lebih menyukai berbagi gambar (Yusuf, 2014). Hal ini menyebabkan adanya perubahan cara komunikasi di masyarakat. Masyarakat yang dahulu berkomunikasi secara langsung secara langsung kini beralih ke komunikasi melalui dunia maya atau internet.

Namun selain membawa dampak positif, internet juga berdampak negatif bagi masyarakat. Internet yang seharusnya menjadi sarana untuk mempermudah

komunikasi antara individu satu dan yang lain, lambat laun kini menjadi sarana untuk melakukan penyimpangan komunikasi pula. Salah satu komunikasi yang bertujuan negatif seperti *bullying* yang sempat marak terjadi di kalangan remaja pun kini mulai beralih ke dunia maya, yang kini disebut dengan istilah *cyberbullying*. Kecenderungan remaja dan anak – anak untuk memberikan informasi yang bersifat pribadi seperti nomor telepon, dan alamat rumah, menyebabkan anak - anak dan remaja rentan menjadi korban *cyberbullying* (Kominfo, 1 April 2014).

Cyberbullying merupakan perilaku individual atau kelompok yang menggunakan teknologi elektronik untuk mengganggu, atau mengancam seseorang atau kelompok tertentu dengan mengirim atau membagikan kata - kata dan atau gambar yang negatif yang dengan sengaja dan berulang dilakukan (Belsey, 2008; Berson, Berson, & Ferron, 2002; DILMAC, 2009; Finkelhor, Mitchell, & Wolak, 2008; Mason, 2008; Patchin, & Hinduja, 2006; Willard, 2007; Ybarra, & Mitchell, 2004a, 2004b dalam Rebecca, 2010). Menurut Rebecca dalam jurnalnya menjelaskan bahwa *cyberbullying* merupakan kegiatan penggunaan internet yang dengan sengaja bertujuan untuk merugikan dan mengganggu orang lain, baik personal maupun komunitas (Rebecca, 2010). Menurut Utami *cyberbullying* adalah tindakan yang merugikan korban, baik secara fisik maupun mental. Korban akan lebih cepat terserang secara mental sebagai akibat dari perilaku *cyberbullying* ini (Utami, 2013). *Cyberbullying* merupakan perilaku agresi yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang atau sekelompok orang, dengan menggunakan bentuk kontak elektronik secara berulang - ulang dan dalam

jangka waktu yang lama kepada korban yang tidak dapat membela atau mempertahankan diri dari perilaku agresi tersebut (Smith dkk., 2008; Baker 2007,).

Data tentang angka *cyberbullying* di dunia yang dirilis oleh *Ipsos Canadian Interactive Reid Report* (2012) menyatakan bahwa satu dari lima remaja di Kanada yang berusia antara 12 hingga 17 tahun pernah menjadi korban *cyberbullying*. Lima puluh satu persen remaja yang memiliki akun jejaring sosial menyatakan bahwa mereka pernah mengalami pengalaman buruk dengan jejaring sosial seperti seseorang membagikan foto yang memalukan, seseorang membajak akun orang lain, dan seseorang menggunakan informasi yang didapatkan dari media sosial untuk mengganggu pada saat disekolah atau tempat kerja (IPSOS, 24 April 2012). Sedangkan pada penelitian lain yang dilakukan oleh DILMAC di Turki menyebutkan bahwa 22,5% pernah mengalami perlakuan *cyberbullying* (DILMAC, 2009). Disebutkan pula pada penelitian yang dilakukan oleh Rebecca pada remaja usia 12 - 18 di Singapura menunjukkan bahwa 11% dari subyek penelitiannya merupakan korban perilaku *cyberbullying* (Rebecca, 2010).

Tingginya jumlah kasus *cyberbullying* menunjukkan bahwa masih terdapat perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh masyarakat. Penelitian yang dilakukan Kolwaski dan Limber menyatakan bahwa 11% pelajar di US mengaku pernah melakukan *cyberbullying* (Kolwaski, 2012). Sedangkan pada penelitian lain yang dilakukan oleh DILMAC di Turki menyebutkan bahwa 55,3% dari subyek penelitiannya pernah melakukan *cyberbullying*. Disebutkan pula pada penelitian

yang dilakukan oleh Rebecca menunjukkan bahwa 7% dari keseluruhan subyeknya merupakan pelaku *cyberbullying* (Rebecca, 2010).

Kasus *cyberbullying* ini merupakan kasus yang serius, karena beberapa kasus ini berujung kepada kematian. Hal ini terjadi di beberapa Negara di dunia, seperti yang terjadi pada tahun 2012 di Irlandia seorang gadis berumur 12 tahun yang menurut penyelidikan polisi, mengakhiri hidupnya karena tak sanggup menerima *bully* yang dilakukan di akun media sosial karena penampilannya. Sedangkan di Kanada, remaja perempuan membagikan sebuah video di *Youtube* dan menceritakan bahwa selama 3 tahun terakhir ia mengalami *cyberbullying* dan akhirnya ia merasa tak sanggup. Setelah diuploadnya video tersebut, gadis tersebut memutuskan untuk mengakhiri hidupnya. Kasus yang samapun terjadi di Amerika, seorang gadis mengakhiri hidupnya karena menjadi korban *cyberbullying* di akun media sosial miliknya. Di Inggris pun hal yang sama terjadi pada seorang gadis yang tewas gantung diri di rumahnya karena menerima cacian dari teman - temannya mengenai gaya rambut miliknya yang dinilai tidak keren dan ia pun tidak mengenakan baju bermerk seperti teman - temannya (jagatreview.com, 24 September 2013).

Di Indonesia kasus *cyberbullying* juga memakan korban jiwa sama seperti Negara lain di dunia. Seperti kasus kematian Yoga Bobby Cahyadi warga Yogyakarta yang menabrakan dirinya sendiri ke kereta api, setelah konser musik yang diselenggarakannya gagal. Tekanan yang dihadapi korban *cyberbullying* seperti kasus Yoga ini nampak dari tulisan terakhirnya di akun *Twitter* miliknya yang mengatakan "*Trimakasih atas segala caci maki @locstockfest2..ini*

gerakan..gerakan menuju Tuhan..salam" beberapa saat sebelum ia menabrakkan dirinya ke kereta api (Yuda, 2013). Dari banyaknya kasus yang terjadi di berbagai Negara, dapat dikatakan bahwa di butuhkan penelitian yang lebih dalam mengenai fenomena *cyberbullying* ini. Agar fenomena ini tidak berlangsung terus – menerus dan menimbulkan korban yang lebih banyak. Banyaknya korban dari perilaku *cyberbullying* ini di pengaruhi pula oleh banyaknya pelaku *cyberbullying* yang ada.

Sejak 6 tahun terakhir di Indonesia tercatat ada 25 kasus *cyberbullying* dan mendapat sorotan media dan masyarakat luas (baranews.co, 24 September 2014). Beberapa diantaranya yaitu kasus yang terjadi pada 23 Juni 2009, Felly seorang mahasiswi melaporkan bahwa dia merupakan korban pencemaran nama baik yang dilakukan oleh Ujang Romansyah. Ujang diduga telah melakukan pencemaran nama baik melalui jejaring sosial *facebook*. Kasus ini terus bergulir hingga pada tahun 2011 Felly kembali melaporkan kasus yang sama. Pencemaran nama baik yang dilakukan Farah terhadap Felly dilaporkan kepada polisi. Kasus ini menyebabkan Farah sebagai pelaku *cyberbullying* divonis 2 bulan 15 hari dengan masa percobaan 5 bulan karena terbukti menghina Felly melalui jejaring sosial *Facebook*. Kasus yang serupa juga terjadi di Bali. Masyarakat Bali yang mayoritas pemeluk agama Hindu dan melakukan ritual nyepi marah karena status yang ditulis oleh Ibnu pada akun jejaring sosial *Facebooknya* yang menghina ritual Nyepi. Sedangkan di Jawa Barat pada tahun 2011 Bupati Purakarta Dedi Mulyadi merasa terdapat 2 akun grup di *facebook* yang mendeskreditkan dirinya secara pribadi, hal ini membuatnya melaporkan kejadian ini kepada polda Jawa

Barat. Bukan hanya di bupati Jawa Barat, pada tahun 2012 bupati Pasaman Barat Baharuddin. R. di Sumatera Barat juga melaporkan akun *Facebook* Yan Sofyan yang menghina Baharuddin dengan kata – kata kotor di akun *Facebook* miliknya (baranews.co, 24 September 2014). Dari 25 kasus yang dikumpulkan sejak tahun 2008 - 2014 oleh baranews.co disebutkan bahwa dari 25 kasus tercatat terdapat 4 kasus yang menggunakan media sosial *Twitter* dan 5 kasus menggunakan jejaring sosial *Path* sebagai media untuk melakukan *cyberbullying*. Sedangkan 16 kasus merupakan kasus *cyberbullying* yang dilakukan melalui media sosial *Facebook*. Sehingga dapat dikatakan kasus *cyberbullying* di Indonesia paling banyak dari pengguna media sosial *Facebook*. Dari data tersebut dapat dikatakan *cyberbullying* merupakan fenomena yang perlu dilihat lebih jauh, karena cukup banyak terjadi di Indonesia yang melakukan dan menjadi korban dari *cyberbullying*.

Pada tahun 2015 kasus ini terjadi pula di salah satu SMK di Surabaya, dimana pelaku *cyberbullying* menjadikan teman sekolahnya sebagai korban. Melalui hasil wawancara peneliti dengan guru bimbingan konseling (BK) pada SMK “X” tersebut, diketahui bahwa pelaku menghina dan memfitnah korbannya pada jejaring sosial *Facebook*. Tindakan ini menimbulkan dampak negatif pada korban, hal ini menyebabkan korban malu hingga tidak mau masuk sekolah selama lebih dari 7 hari.

Menurut Novindari (2015) kasus *cyberbullying* di Indonesia yang sebagian besar terjadi melalui media sosial *Facebook* hal ini disebabkan seiring dengan berkembangnya pengguna yang dapat dengan mudah mengakses melalui

telepon seluler. Dari pengguna seluruh pengguna *Facebook* di Indonesia 88,1 persen nya mengakses akun *Facebook* melalui telepon seluler pada tahun 2014 dan naik menjadi 92,4 persen di awal tahun 2015. Dengan terbiasanya pengguna *Facebook* di Indonesia untuk mengakses akun *Facebook* melalui telepon seluler, memudahkan pengguna akun *Facebook* khususnya di Indonesia untuk mengakses *Facebook* kapanpun dan dimanapun. Hal ini membuat pengguna *Facebook* di Indonesia juga lebih leluasa untuk melakukan apapun melalui media sosial ini, termasuk melakukan *cyberbullying*.

Facebook merupakan media yang kerap digunakan seseorang di Indonesia untuk melakukan *cyberbullying*. Hal ini disebabkan karena beberapa fasilitas yang dimiliki oleh *facebook* dan tidak dimiliki oleh jejaring sosial lain, seperti fasilitas untuk *chatting* yang tidak dimiliki oleh *twitter*, fasilitas menulis status berupa kata – kata yang tidak dimiliki oleh *instagram*, fasilitas *game* yang tidak dimiliki oleh *instagram* dan *twitter*. Dengan berbagai fasilitas tersebut menyebabkan seseorang semakin leluasa untuk melakukan apapun terhadap orang lain termasuk perilaku *cyberbullying*.

Olweus dan Limber (2010) berpendapat untuk memahami faktor yang menyebabkan *cyberbullying* harus dipandang melalui beberapa sudut pandang, baik dari faktor lingkungan, maupun faktor individu pelaku *cyberbullying* tersebut. Olweus dan Limber menjelaskan bahwa antara lingkungan dan individual seseorang saling mempengaruhi dan tidak dapat dipisahkan untuk membentuk perilaku sehari - hari. Menurut Sourandar (2010) perilaku *cyberbullying* ini berhubungan dengan perasaan kesulitan dalam dirinya, hiper

aktifitas, perilaku bermasalah (*conduct problem*), dan *lowsosial behavior* (Sourandar, 2010). Sebuah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menjelaskan bahwa perilaku *cyberbullying* merupakan perilaku individu yang memiliki tingkat agresi tinggi, kurang mampu untuk mengatasi masalah (*problem solving*), memiliki *self efficacy* dan empati yang rendah (Salim, 2013).

Menurut penelitian yang dilakukan Sekarfitri (2013) tingkat empati seseorang berpengaruh pada agresifitas pada remaja, semakin tinggi tingkat empati seseorang maka akan semakin rendah agresifitasnya, begitu pula sebaliknya. Maka dapat dikatakan, tingkat empati berhubungan terbalik dengan tingkat agresifitas yang merupakan salah satu faktor dari perilaku *cyberbullying*.

Menurut Rebecca (2010), perilaku *cyberbullying* berkaitan dengan rendahnya tingkat empati pada diri seseorang, hal ini terbukti melalui penelitiannya yang mengambil subyek di Singapura, hal ini sejalan pula dengan yang dikatakan Salim dalam hasil penelitiannya, bahwa semakin rendah tingkat empati seseorang maka semakin tinggi kecenderungan seseorang tersebut melakukan *cyberbullying*, begitu pula sebaliknya semakin tinggi tingkat empati seseorang maka semakin rendah kecenderungan perilaku *cyberbullying*. Seseorang dikatakan memiliki tingkat empati yang tinggi bila dapat mengerti perasaan orang lain dan dapat merasakan kepedulian terhadap apa yang orang lain rasakan. Berdasarkan uraian di atas menyebabkan peneliti tertarik untuk mengetahui apakah pada kasus *cyberbullying* yang terjadi di SMK “X” di Surabaya berhubungan pula dengan tingkat empati siswa – siswinya.

Selama puluhan tahun penelitian – penelitian terdahulu berusaha untuk mendefinisikan empati, akan tetapi hingga saat ini belum ada definisi empati yang dapat disepakati secara luas. Dalam jurnalnya Ionnadiou dan Konstantikaki (2008) menjelaskan definisi empati menurut beberapa tokoh. Zein (1999 dalam Ionnadiou dan Konstantikaki, 2008) menurutnya empati merupakan proses memahami pengalaman subyektif orang lain dengan merasakan pengalaman tersebut akan tetapi tetap sebagai observer. Sedangkan Levenson dan Ruef (2003 dalam Ionnadiou dan Konstantikaki, 2008) mengatakan ada 3 faktor utama yang ada dalam empati, yaitu : 1. Mengetahui apa yang orang lain rasakan 2. Dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain 3. Memberikan respon berdasarkan kepedulian terhadap penderitaan orang lain. Lalu Keen (2007 dalam Ionnadiou dan Konstantikaki, 2008) menyatakan bahwa empati yaitu mampu mengenali perasaan orang lain, penyebabnya dan dapat merasakan perasaan tersebut tanpa ikut menjadi bagian di dalamnya. Menurut Rebbeca (2010), secara umum empati dapat dibagi mejadi 2 sifat, yaitu sifat afeksi (*afeksiempati*) dan sifat kognitif (*kognitifempati*). Afeksi empati merupakan kemampuan seseorang untuk meluapkan atau mengekspresikan emosinya terhadap orang lain, sedangkan kognitif empati merupakan kemampuan seseorang untuk memahami orang lain. Kedua sifat ini secara umum berkaitan dengan respon empati yang positif berhubungan dengan perilaku prososial, sedang respon empati yang negatif berhubungan dengan *bullying*.

Meskipun berbeda - beda berbagai pengertian di atas memiliki hal yang sama yaitu sama - sama memahami bahwa ada unsur kognitif dan afeksi dalam

empati. Individu dikatakan empati bila ia mengerti perasaan orang lain dan dapat merasakan kepedulian terhadap apa yang orang lain rasakan. Dengan memiliki empati secara afektif yang tinggi maka seseorang akan dengan mudah memahami apa yang orang lain rasakan meskipun orang tersebut tidak mengalami hal tersebut secara langsung. Sedangkan bila seseorang memiliki tingkat empati kognitif yang tinggi maka orang tersebut akan cenderung untuk dapat memahami pola pikir orang lain. Dengan begitu seseorang dengan tingkat empati yang tinggi maka cenderung untuk memikirkan dampak perilakunya terhadap orang lain, sehingga orang tersebut akan memiliki kecenderungan yang rendah terhadap perilaku agresi terhadap orang lain yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying*.

Empati bukan hanya tampak dari komunikasi secara langsung, akan tetapi juga komunikasi terkait pada media. Jan Pfetsch & Christian Happ mulai meneliti dan mengembangkan teori empati terkait media pada tahun 2013. Menurut Pfetsch & Happ empati terkait media memiliki pengertian yang sama dengan empati secara tradisional, akan tetapi empati terkait media ini berusaha untuk mengetahui respon empati seseorang melalui media seperti *email*, jejaring sosial, film, novel, dll (Pfetsch & Happ, 2013).

Dilihat dari banyaknya kasus *cyberbullying* yang dilakukan remaja di Indonesia, khususnya yang menggunakan jejaring sosial *Facebook* sebagai media untuk melakukan tindakan tersebut menyebabkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait hubungan antara empati dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pengguna *Facebook* pada siswa kelas 2 di SMK "X"

Surabaya. SMK “X” di Surabaya di pilih sebagai lokasi penelitian karena peneliti merupakan salah satu alumni dari sekolah tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

Pada tahun 2015 kasus *cyberbullying* ini terjadi di salah satu SMK di Surabaya, perilaku *cyberbullying* yang menjadikan teman sesekolahnya menjadi korban ini menimbulkan dampak negatif pada korban. Melalui hasil wawancara peneliti dengan guru bimbingan konseling (BK) pada SMK “X” tersebut, diketahui bahwa pelaku *cyberbullying* menghina dan memfitnah korbannya pada jejaring sosial *Facebook*. Hal ini menyebabkan korban malu hingga tidak mau masuk sekolah selama lebih dari tujuh hari.

Cyberbullying merupakan perilaku agresi yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang atau sekelompok orang, dengan menggunakan bentuk kontak elektronik secara berulang - ulang dan dalam jangka waktu yang lama kepada korban yang tidak dapat membela atau mempertahankan diri dari perilaku agresi tersebut (Smith dkk., 2008; Baker 2007).

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian ini peneliti akan memfokuskan penelitiannya pada Hubungan antara empati dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada siswa kelas 2 SMK “X” di Surabaya pengguna jejaring sosial *Facebook*.

Cyberbullying merupakan perilaku agresi yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang atau sekelompok orang, dengan menggunakan bentuk kontak elektronik secara berulang - ulang dan dalam jangka waktu yang lama kepada korban yang tidak dapat membela atau mempertahankan diri dari perilaku agresi tersebut (Smith dkk., 2008; Baker 2007).

Sedangkan empati secara umum terbagi menjadi 2, yaitu : afeksi empati dan kognitif empati. Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui hubungan empati terkait media terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying*. Karena menurut Rebecca (2010) remaja di Singapura, semakin tinggi tingkat empati seseorang, baik itu empati, afeksi maupun kognisi maka semakin rendah kecenderungan perilaku *cyberbullying*. Empati terkait media meliputi proses kognitif dan efektif emosi untuk menanggapi informasi yang sampai ke individu baik berdasarkan tokoh virtual (*fictitious individual*) yang merupakan karakter individu sebagai seorang tokoh dalam sebuah peran di dalam media, maupun tokoh nyata (*real individual*) yang merupakan karakter individu sesungguhnya. Hal tersebut bisa ditemui dalam *receptive media* seperti film ataupun novel yang hanya memberikan informasi satu arah maupun, interaktif media seperti *chatting*, *game online*, sosial media, dll yang memfasilitasi seseorang untuk berkomunikasi 2 arah Pfetsch (2013).

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang menggunakan jejaring sosial *Facebook*. Jejaring sosial *Facebook* dipilih sebagai jejaring sosial yang diamati oleh peneliti karena banyaknya kasus *cyberbullying* di Indonesia pada jejaring sosial ini jauh lebih

banyak di bandingkan jejaring sosial yang lain. Selain itu kasus *cyberbullying* yang terjadi pada siswa kelas 2 di SMK “X” tahun ajaran 2014 - 2015 yang akan diteliti juga menggunakan jejaring sosial ini sebagai sarana melakukan *cyberbullying*.

1.4. Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan antara Empati dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pengguna *Facebook* pada siswa kelas 2 SMK “X” di Surabaya?

1.5. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara Empati dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pengguna *Facebook* pada siswa kelas 2 SMK “X” di Surabaya.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memperkaya khasanah keilmuan, khususnya pada Ilmu Psikologi. Hasil penelitian ini akan menambah informasi mengenai perilaku *cyberbullying* dan remaja di Indonesia.

Selain itu juga hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi pada ilmu komunikasi tentang peran empati terkait media dengan komunikasi terhadap oranglain.

Untuk ilmu hukum penelitian ini bermanfaat untuk memberikan gambaran kondisi masyarakat Indonesia saat ini yang rentan mengalami maupun melakukan *cyberbullying*.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Manfaat untuk Subyek Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menginformasi untuk siswa – siswi SMK “X” yang menjadi subyek penelitian bagaimana hubungan antara tingkat empati mereka dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang beberapa waktu lalu terjadi di sekolah mereka. Selain itu hasil dari penelitian ini juga memberikan informasi kepada pihak sekolah SMK ”X” hal apa yang mempengaruhi munculnya perilaku *cyberbullying* sehingga pihak sekolah dapat melakukan pencegahan secara preventif agar hal tersebut tidak dilakukan oleh siswanya.

1.6.2.2. Manfaat untuk Masyarakat

Hasil dari penelitian ini juga memberikan manfaat untuk masyarakat luas, khususnya masyarakat Indonesia agar mengetahui apakah yang menyebabkan munculnya perilaku *cyberbullying*, sehingga masyarakat dapat mengantisipasi munculnya perilaku *cyberbullying* dan dapat mengurangi perilaku *cyberbullying* yang ada, khususnya di Surabaya. Dengan demikian maka kita juga akan melindungi anak - anak bangsa dari efek negatif yang di timbulkan oleh perilaku *cyberbulling*.