



JURNAL PSIKOHUMANIKA

<http://ejournal.setiabudi.ac.id/ojs/index.php/psikohumanika>

EMPATI DAN PERAN BYSTANDER DALAM CYBERBULLYING: FAMILY COMMUNICATION PATTERN SEBAGAI MEDIATOR

Charyna Ayu Rizkyanti¹, Asti Hesti Cahyani², Salfira Salsabilla³, Asti Aulia⁴

Fakultas Psikologi, Universitas Pancasila,
Jl. Raya Lenteng Agung, Srengseng Sawah, Jakarta, Indonesia 12640

ARTICLE INFO

Article History

Be accepted:

Aguatus 2021

Approved:

Desember 2021

Published:

Desember 2021

Keywords :

cyberbystander;

empathy; parent

communication pattern,

adolescent, social media

ABSTRACT

Since social media have become deeply enmeshed in adolescents' everyday lives particularly during the stay at home condition of Pandemic Covid-19, research concern about the effects of bystander in cyberbullying is growing. The purpose of this study was to determine the mediator roles of parent communication pattern in the effect of empathy on cyberbystander among adolescents social media users. A total 447 adolescents aged 12-21 years were involved and completed cyberbullying bystander scale (CBS) by Sarmiento et al., (2019), The Basic Empathy Scale (BES) by Jolliffe & Farrington (2006), and The Revised Family Communication Pattern (RFCP) by Koerner & Fitzpatrick (2002). The results revealed the parent communication pattern partially mediated the effect of empathy towards cyberbystander behaviour ($B = 0,0241$, $LLCI = 0,0096$, $ULCI = 0,0403$). It emphasizes empathy has a strong direct effect on cyberbystander behavior. Our findings underline the importance of the family functioning to strengthening the adolescents empathy to avoid them of being cyberbystander.

Alamat Korespondensi:

Fakultas Psikologi, Universitas Pancasila,
Jl. Raya Lenteng Agung, Srengseng Sawah, Jakarta,
Indonesia 12640

E-mail:

charyna@univpancasila.ac.id

astrihesti24@gmail.com

salfira.salsa@gmail.com

astiaulia23@gmail.com

p-ISSN: 1979-0341

e-ISSN : 2302-0660

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel Diterima : Agustus 2021 Disetujui: Desember 2021 Dipublikasikan: Desember 2021</p> <hr/> <p>Kata Kunci: <i>cyberbystander</i>; empati; <i>parent communication pattern</i>; remaja; media social</p>	<p>Sejak media sosial menjadi begitu berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari remaja terutama selama kondisi tinggal di rumah dalam Pandemi Covid-19, kekhawatiran para peneliti tentang efek pengamat (<i>cyberbystander</i>) dalam <i>cyberbullying</i> tumbuh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran mediator <i>parent communication pattern</i> dalam pengaruh empati terhadap peran sebagai <i>cyberbystander</i> di kalangan remaja pengguna media sosial. Sebanyak 447 remaja berusia 12-21 tahun terlibat dan menyelesaikan Cyberbullying Bystander Scale (CBS) oleh Sarmiento et al., (2019), The Basic Empathy Scale (BES) oleh Jolliffe & Farrington (2006), dan The Revised Family Communication Pattern (RFCP) oleh Koerner & Fitzpatrick (2002). Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>parent communication pattern</i> secara parsial memediasi pengaruh empati terhadap perilaku <i>cyberbystander</i> ($B = 0,0241$, LLCI = $0,0096$, ULCI = $0,0403$). Dapatan ini menekankan bahwa empati memiliki efek langsung yang kuat pada perilaku <i>cyberbystander</i>. Temuan ini juga menggarisbawahi pentingnya fungsi keluarga untuk memperkuat empati remaja agar menghindarkan mereka untuk menjadi <i>cyberbystander</i>.</p>

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah membuat berbagai aktivitas berpindah lokus, yaitu di rumah. Sekarang, baik pekerja maupun pelajar sekolah melakukan aktivitasnya kebanyakan melalui internet. Khususnya bagi remaja yang merupakan digital native, kehidupan modern ini menempatkan aktivitas mereka berpusat di sekitar teknologi informasi dan komunikasi. Prensky (2001) menyebut generasi muda yang fasih dalam TIK ini sebagai "*digital native*". Namun, meskipun sejumlah remaja mungkin memahami bagaimana menggunakan teknologi pada tingkat yang lebih maju daripada orang dewasa, mereka belum tentu lebih mahir dalam menavigasi situasi online yang sulit (Cassidy et al., 2013).

Survei yang dilakukan We are Social & Hootsuite (2021) pada bulan Januari 2021 menemukan, bahwa Indonesia memiliki jumlah pengguna media sosial yaitu 170 juta atau 61.8% dari total populasi. Temuan ini sejalan dengan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), (2020) yang menemukan bahwa tujuan utama masyarakat Indonesia menggunakan *internet* adalah untuk mengakses media sosial. Berdasarkan penjabaran hasil survei di atas peningkatan jumlah pengguna media sosial di Indonesia disebabkan salah satunya karena tujuan utama penggunaan *internet* untuk mengakses media sosial.

Remaja dapat terlibat dalam penggunaan media sosial yang positif yaitu mencari unggahan positif seperti hiburan, mencari dukungan sosial, berbagi ide. Namun, mereka juga dapat terkoneksi secara sosial dan negatif antara lain terlibat dalam perundungan, merendahkan dan membandingkan diri terhadap orang lain, terlibat dalam unggahan yang sensitif, kejam, dan terkait permusuhan (Radovic dkk., 2017; Weinstein dkk., 2021). Meskipun beberapa remaja mungkin memahami bagaimana menggunakan teknologi pada tingkat yang lebih maju daripada orang dewasa, mereka belum tentu lebih mahir dalam menavigasi situasi online yang sulit (Cassidy et al., 2013). Artinya, media sosial dapat digunakan untuk kegiatan positif dan negatif.

Berkaitan dengan penggunaan media sosial, Microsoft (2021) melakukan survei di Indonesia terkait *digital civility index* atau kesopanan digital yang menggunakan tiga kategori indikator utama yaitu *false information*, *hate speech*, dan *discrimination*. Hasil survei tersebut menyatakan bahwa Indonesia memiliki skor *digital civility index* tertinggi di Asia Tenggara karena meningkat delapan poin dari tahun sebelumnya. Survei tersebut juga menjelaskan 68% remaja berkontribusi untuk meningkatnya skor *digital civility index* di Indonesia. Berdasarkan pemaparan data survei di atas peningkatan jumlah pengguna media sosial akan diikuti dengan meningkatnya perilaku *false information*, *hate speech*, dan *discrimination* di media sosial Indonesia.

Bukan hanya dijuluki sebagai netizen yang tidak sopan se-Asia Tenggara saja, namun ternyata setengah dari netizen Indonesia pernah mengalami perundungan di media sosial. Menurut survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa 49% pengguna internet pernah mengalami dirisak “*cyberbullying*”, baik dalam bentuk ejekan ataupun dilecehkan di media sosial (Jayani, 2019). Perundungan yang terjadi di dunia maya juga dikenal dengan istilah *cyberbullying*, dimana pengguna internet melakukan aktivitas seperti mengunggah konten yang berbahaya atau melakukan agresi sosial didalamnya (Williard, 2005).

Cyberbullying sendiri adalah jenis spesifik dari *cyberaggression*, yang biasanya didefinisikan oleh kriteria yang ditetapkan untuk perilaku bullying (Olweus, 1994) sebagai tindakan agresif yang disengaja yang dilakukan oleh kelompok atau individu, menggunakan bentuk kontak elektronik, berulang kali dan dari waktu ke waktu terhadap korban. yang tidak dapat dengan mudah membela dirinya (Smith et al., 2008). *Cyberbullying* dapat terjadi ketika seseorang mendapat penghinaan atau ejekan oleh orang lain secara berulang-ulang menggunakan media internet (Patchin dan Hinduja, 2012).

Bauman dan Yoon (2014) menyatakan bahwa *cyberbullying* secara unik berbeda dari *bullying* tradisional dalam beberapa hal. Secara khusus, *cyberbullying* berkaitan erat dg unsur anonimitas, bisa terjadi kapan saja dan di mana saja, tidak melibatkan komunikasi nonverbal, bisa dilihat oleh siapapun, dan konten yang ditayangkan biasanya ada di internet secara permanen. Faktor-faktor ini memberi *cyberbullying* kecenderungan untuk menimbulkan lebih banyak kerusakan dibanding intimidasi yang terjadi langsung. Selain itu, semakin paham seseorang akan teknologi maka semakin tinggi risiko mereka untuk terlibat dalam insiden *cyberbullying* (Leung & Lee, 2012).

Hal yang memprihatinkan dari hasil survey yang dilakukan APJII (2019) sebelumnya, bahwa sebesar 31.6% respon pengguna internet hanya membiarkan tindakan tersebut. Sisanya merespon dengan membalas (7.9%), menghapus ejekan (5.2%), dan yang melaporkan kepada pihak berwajib sebesar 3.6%. Survey yang dilakukan oleh APJII tersebut yang menunjukkan persentase terbesar pengguna media sosial cenderung menjadi ‘*pengamat*’ sesungguhnya merupakan representasi dari peristiwa perundungan dunia maya di dunia. Tambahan lagi, laporan mengenai rendahnya angka kesopanan netizen Indonesia se - Asia Tenggara menunjukkan betapa rentannya remaja terlibat dalam peristiwa perundungan dunia maya, termasuk membiarkan perundungan terjadi di sekitar mereka tanpa menunjukkan respon apapun.

Oleh karenanya, selama beberapa tahun terakhir ini perhatian penelitian yang substansial telah dipusatkan pada apa yang disebut sebagai “*cyberbystander*” atau pengamat dunia maya, yang merupakan saksi dari agresi siber atau perundungan dunia maya, dan secara khusus untuk memahami bagaimana dan mengapa pengamat siber bereaksi terhadap insiden agresi siber yang mereka saksikan (Machackova, 2020).

Cyberbystander adalah orang yang menyaksikan *cyberbullying* tetapi bukan pelaku atau target langsung, memiliki potensi untuk menghentikan *cyberbullying*, mengurangi hasil kesehatan yang negatif, dan mencegah insiden *cyberbullying* berikutnya (Blackwell dkk, 2018; Polder-Verkiel, 2012). Adapun fokus terhadap perilaku *cyberbystander* ini diperlukan karena reaksi pengamat memiliki peran penting dalam proses perundungan dunia maya (Pfetsch, 2016). Secara umum, *cyberbystander* dapat mempengaruhi insiden dengan membantu atau membela korban dan dengan membantu atau memperkuat penyerang, tetapi juga dengan kepasifan mereka, yang dapat ditafsirkan sebagai memaafkan tindakan dan membuat situasi menjadi lebih parah (Machacova et al., 2018). Selain itu, tingkat prevalensi secara total untuk *cyberbystander* berkisar antara 20 dan 55% (Pfetsch, 2016), dimana ini merupakan tingkat yang lebih tinggi daripada tingkat prevalensi rata-rata sekitar 15% untuk *cyberbullies* dan *cybervictims* (Modecki et al., 2014).

Bystander mewakili kelompok terbesar pengguna media sosial yang terlibat dengan *cyberbullying*, dengan perkiraan antara 60% sampai 70% orang Amerika telah menyaksikan *cyberbullying* diarahkan pada orang lain (Lenhart dkk, 2016). Namun, mayoritas pengamat gagal merespons ketika mereka menyaksikan insiden pelecehan, dengan hanya 30% orang Amerika yang melaporkan telah melakukan intervensi setelah menyaksikan insiden semacam itu secara online (Taylor dkk., 2018). Sebuah studi yang dilakukan dengan 806 mahasiswa yang terdaftar di 10 Universitas di Kolombia menunjukkan bahwa lebih dari 79% mahasiswa dilaporkan berperan sebagai *bystander* pada kasus *cyberbullying* (Sarmiento & Leguizamón, 2016).

Berdasarkan hasil-hasil penelitian mengenai *cyberbystander* dapat diambil kesimpulan walaupun banyak orang yang menyaksikan perilaku *cyberbullying* namun tak banyak dari mereka yang memutuskan untuk campur tangan (Gini, Albiero, Benelli, & Altoe, 2008). Sehingga, kegagalan dari seorang *bystander* dalam campur tangan pada situasi *bullying* diartikan sebagai persetujuan dari perilaku tersebut (Paluck & Shepherd, 2012). Sikap seorang *bystander* pada kasus *cyberbullying* mungkin akan berbeda dengan sikap *bystander* pada kasus *bullying* tradisional biasanya. Hal ini dikarenakan keadaan pada korban kasus *cyberbullying* tidak dapat diamati secara langsung sehingga mengakibatkan *bystander* tidak dapat melihat kerugian yang dialami korban (DeSmet dkk., 2016). Seorang *bystander* pada *cyberbullying* dapat dengan mudah terlibat dalam perbuatan tersebut misalnya dengan meneruskan atau memposting gambar yang bertujuan untuk mempermalukan korban (Kowalski, 2008). Selain itu, menurut Kraft (2011) seringkali seorang *bystander* tidak menganggap diri mereka sebagai salah satu peserta yang sebenarnya, meskipun mereka sudah melakukan tindakan dan berkontribusi pada kasus *cyberbullying*. Selanjutnya, *bystander* pada kasus *cyberbullying* lebih kecil kemungkinannya untuk melaporkan intimidasi kepada orang dewasa dibandingkan dengan *bystander* pada kasus *bullying* tradisional (Smith, 2008).

Beberapa penelitian telah menyarankan bahwa ciri-ciri kepribadian, seperti empati, ekstrasversi, dan *self-efficacy* dapat meningkatkan kemungkinan bahwa orang lain akan menawarkan dukungan mereka selama insiden *cyberbullying* (Freis & Gurung, 2013; Polyhonen, Juvonen, & Salmivalli, 2010). Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang untuk membantu orang lain adalah empati (Staub, 1978). Respon empati yang ditunjukkan dapat mendorong *bystander* untuk bereaksi dengan cara mendukung dan tidak agresif (Macháčková dkk., 2013). Berdasarkan penelitian sebelumnya diketahui jika seseorang yang memiliki empati lebih tinggi akan cenderung membantu korban *cyberbullying*, sebaliknya mereka dengan tingkat empati yang lebih rendah lebih mungkin untuk bergabung dengan pelaku *cyberbullying* atau tetap pasif. Hal ini yang membuat pentingnya bagi seseorang yang berperan sebagai *bystander* untuk memahami perasaan orang lain atau memiliki empati agar perilaku *cyberbullying* dapat dihentikan (Van Cleemput dkk., 2014).

Empati yang didefinisikan dengan memahami dan berbagi ke dalam status emosional orang lain (Cohen & Strayer, 1996; Jolliffe & Farrington, 2006) ditopang melalui dua komponen, yaitu empati afektif dan empati kognitif. Empati afektif adalah kemampuan untuk merasakan status emosi/perasaan orang lain, merupakan komponen empati yang pertama kali muncul, yaitu pada usia kanak-kanak. Adapun empati kognitif merupakan kemampuan untuk memahami atau membaca sudut pandang orang lain, dan baru muncul ketika seseorang menginjak usia remaja. Meskipun perbedaan antara kedua dimensi kognitif dan dimensi afektif ini telah banyak dibahas dalam berbagai literatur, namun masih sedikit yang mengetahui potensi terhadap perbedaan dua dimensi tersebut dalam mempengaruhi perilaku dan hasil yang dapat menimbulkan konflik/masalah (Van Lissa, Hawk, & Meeus, 2017). Para peneliti sehingga sekarang masih terus mengkaji mekanisme dari masing-masing dimensi empati untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang terjadi di sepanjang rentang kehidupan manusia.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Barlinska, Szuster, & Winiewski (2018) mendapati bahwa hanya aktivasi empati kognitif yang meningkatkan kemungkinan intervensi pada perilaku *cyberbystander* di kalangan remaja. Implikasi dari penelitian ini adalah diperlukan program yang mengaktifkan induksi empati kognitif yang lebih reflektif untuk dapat berkontribusi pada pembentukan pola perilaku yang lebih sehat di antara para *cyberbystander*.

Sebagaimana yang telah disampaikan bahwa meskipun potensi empati muncul sejak individu lahir, namun empati ini perlu terus ditumbuhkembangkan agar optimal. Menurut teori perkembangan empati, empati tertinggi atau yang disebut empati abstrak akan muncul ketika individu berada di usia remaja awal, yang disebut sebagai empati abstrak. Empati abstrak menggambarkan suatu keadaan individu yang mampu untuk memahami perasaan orang lain meskipun tidak pernah saling mengenal secara langsung. Adapun hal-hal yang mempengaruhi munculnya empati pada seseorang adalah sosialisasi, *mood* dan perasaan, situasi dan tempat, proses belajar dan identifikasi, komunikasi dan bahasa serta pola pengasuhan (Hoffman, 2000).

Di masa remaja, meningkatkan rasa empati pada korban *cyberbullying* dapat dilakukan melalui sosialisasi bersama orang lain dengan cara memberikan dukungan sosial. Dukungan sosial adalah tindakan untuk menolong seseorang yang di peroleh melalui hubungan sosial (Norris, 1996). Sumber dukungan sosial yang bisa didapatkan oleh korban *cyberbullying* bisa dari

mana saja, diantaranya dukungan dari orang tua, teman sebaya maupun guru korban (Raysidi, 2019). Dalam kondisi ini, komunikasi dalam keluarga, komunikasi memiliki aspek penting dalam membentuk perilaku anggota keluarganya. Komunikasi setiap keluarga berlangsung terus menerus dan memiliki keunikan tersendiri (Segrin dan Flora, 2011; Odenweller dan Harris, 2018). Sehingga, pola komunikasi yang terbuka dalam keluarga sangat penting terutama pada saat anak menginjak usia remaja.

Pola komunikasi atau *Family communication pattern* dikembangkan oleh Koerner dan Fitzpatrick (2002), digunakan untuk meningkatkan pemahaman tentang wacana keluarga dan mekanisme yang terjadi dalam keluarga dalam proses belajar mengajar terkait nilai, kepercayaan dan sikap. Dijelaskan lebih lanjut, pola komunikasi keluarga (*family communication pattern*) memiliki dua dimensi yaitu, *conversation orientation* dan *conformity orientation*. *Conversation orientation* didefinisikan dimana setiap anggota diberikan dorongan untuk berinteraksi dengan bebas tentang topik yang beragam. Sedangkan, *conformity orientation* didefinisikan sejauh mana komunikasi keluarga memiliki kesamaan sikap, keyakinan, dan nilai.

Penelitian mengenai empati terhadap reaksi *cyberbystander* telah dibuktikan melalui berbagai hasil penelitian (Barlinska dkk., 2013, 2015; Pfetsch & Ittel, 2014; Machácková dkk., 2015; Pfetsch, 2017). Empati secara konsisten telah ditemukan untuk memprediksi perilaku membela korban (*defender*) dalam *bullying* tradisional (Nickerson dkk., 2008) maupun *cyberbullying* (Macaula dan Boulton, 2017). Data yang berfokus pada *cyberbystander* menunjukkan empati sebagai salah satu faktor pelindung yang berperan terhadap perilaku *online* yang negatif (sebagai *cyberbully* atau *cyberbystander* pasif) (Barlinska dkk., 2013, 2015; DeSmet dkk., 2016), dan juga sebagai salah satu yang meningkatkan probabilitas perilaku prososial *online* (mendukung korban) (Pfetsch & Ittel, 2014; Machácková dkk., 2015; Macaula & Boulton, 2017). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa orang dengan empati disposisional yang lebih tinggi mungkin lebih mungkin untuk melakukan intervensi secara prososial (Freis & Gurung, 2013; Machácková dkk., 2013; Macaula & Boulton, 2017).

Adapun penelitian mengenai peran orang tua terhadap perilaku *cyberbullying* telah banyak dilakukan, namun khusus yang berfokus pada peran *cyberbystander* masih sangat minim. Hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa keterlibatan orang tua dalam kehidupan anak sangat penting untuk memerangi *cyberbullying* secara efektif (Aboujaoude dkk., 2015). Adanya keterlibatan orang tua terbukti mengurangi perilaku intimidasi secara signifikan (Farrington & Ttofi, 2009), dimana keterlibatan orang tua digambarkan secara sederhana dengan mendiskusikan peristiwa *cyberbullying* secara terbuka dengan anak-anak mereka (Moreno, 2014). Para perundung dunia maya dilaporkan memiliki ikatan emosional yang lebih lemah dengan orang tua (kepercayaan, kedekatan, waktu yang dihabiskan bersama), tingkat disiplin yang lebih kuat oleh orang tua, dan pemantauan orang tua yang lebih jarang terhadap aktivitas *online* mereka (Ybarra & Mitchell, 2004a, 2004b).

Berdasarkan penjabaran teoritis dan hasil penelitian yang telah dikemukakan oleh peneliti sebelumnya, masih perlu dikaji lebih dalam mengenai pengaruh empati terhadap peran *cyberbystander* yang dimediasi oleh *family communication pattern* pada remaja yang aktif menggunakan media sosial, khususnya dalam kondisi pandemi COVID-19. *Family*

communication pattern digunakan sebagai mediator karena menurut Uzun (2021) menyatakan bahwa pandemi COVID-19 ini cukup efektif disebut sebagai bencana alam karena sangat mempengaruhi struktur dan hubungan keluarga bahkan di daerah sekalipun. Terlebih lagi, hal ini telah mengakibatkan perubahan besar dalam rutinitas dan ritual keluarga yang sering dianggap alami, mengingat bahwa di Indonesia hampir dua tahun ini (masih berlangsung sekarang) sedang diberlakukannya kebijakan untuk berada dirumah saja selama pandemi Covid-19. Sehingga, peneliti tertarik untuk melihat bagaimana pola komunikasi keluarga selama berkumpul di rumah sebagai mediator dari empati terhadap perilaku *cyberbystander* pada remaja pengguna media sosial.

METODE

1) Variabel penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Dependent variable (DV) : *Cyberbystander*

Independent variable (IV) : Empati

Mediator variable (M) : *Family Communication Pattern*

2) Desain penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan jumlah kontak yang dilakukan saat pengambilan data, peneliti menggunakan *cross-sectional study* yaitu bentuk desain yang paling sesuai yang bertujuan untuk mengetahui prevalensi situasi fenomena, masalah, sikap atau persoalan, dengan mengambil bagian populasi (Kumar, 2011).

3) Populasi dan sampel

Populasi pada penelitian ini adalah generasi Z pada kategori remaja. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah pria maupun wanita yang memiliki rentang usia 12-21 tahun dan merupakan responden yang termasuk ke dalam generasi Z kategori remaja. Responden pada penelitian ini di khususkan untuk individu yang aktif menggunakan media sosial dan memiliki peran sebagai *bystander* yaitu sebagai seseorang yang tidak terlibat langsung pada kasus *cyberbullying*. Pada penelitian ini peneliti memiliki target sebanyak 447 responden.

Tabel 1.

Data Demografi

	Total	Frequency (%)
Usia		
Remaja Awal	91	20,4
Remaja Madya	199	44,5
Remaja Akhir	157	35,1
	447	
Jenis Kelamin		
Laki-laki	46	10,3
Perempuan	401	89,7
Area		

DKI Jakarta	55	12,3
Jawa Barat	195	43,6
Jawa Tengah	75	16,8
Banten	27	6,0
D. I. Yogyakarta	19	4,3
Pendidikan Terakhir		
SD	16	3,6
SMP	98	21,9
SMA/SMK	290	64,9
Diploma (D3 / D4)	7	1,6
Sarjana (S1)	36	8,1
SSE		
Menengah Bawah	238	53,2
Menengah	158	35,3
Menengah Atas	51	11,4
Jumlah Media Sosial yang Dimiliki		
1-3 Medsos	82	18,3
4-6 Medsos	239	53,5
7-9 Medsos	96	21,5
10-12 Medsos	15	3,6
>12 Medsos	14	3,1
Lama Bermain Media Sosial		
1-6 Jam	214	47,9
7-12 Jam	189	42,3
13-18 Jam	32	7,2
19-24 Jam	12	2,7
Jenis Media Sosial		
Collaborative Project	2	0,4
Content Communities	21	4,7
Virtual Game World	1	0,2
Social Networking Sites	423	94,6

4) Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menyebarkan kuesioner secara *online* yang dapat diselesaikan responden dengan menggunakan internet. Kuesioner *online* akan disebar melalui media sosial, sehingga akan memudahkan partisipan untuk mengakses dan mengisi kuesioner tersebut. Setelah partisipan telah menyelesaikan kuesioner, maka pada bagian akhir respon, partisipan diminta untuk menekan tombol *submit* pada laman yang tersedia agar respon yang diberikan dapat dicatat (Shaughnessy, Zechmeister & Zechmeister, 2012).

5) Teknik analisis data

Teknik analisis validitas dan reliabilitas menggunakan Rasch Model Winstep *software*. Teknik analisis data menggunakan regresi sederhana untuk mengetahui pengaruh empati kognitif terhadap *phubbing* pada remaja akhir yang menggunakan media sosial. Adapun perhitungan analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software* IBM SPSS Statistics 22.

a) *Cyberbystander*

Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah *Cyberbullying Bystander Scale* (CBS) yang dikembangkan oleh Sarmiento, dkk. (2019). Penelitian ini hanya menggunakan tiga dari enam faktor saja yang khusus dalam konteks *online*, yaitu faktor *Passive outsider online* (5 item), *Defender of the cybervictim online* (6 item), *Reinforcer of the cyberbullying online* (7 item) dengan total berjumlah 18 item pernyataan. Hal ini dikarenakan peneliti hanya ingin melihat tiga faktor dari peran *bystander* yang menjadi pengamat pada *cyberbullying online*. Alat ukur ini menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari empat pilihan respon jawaban dimulai dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 4 (Sangat Setuju).

Tabel 2
Validitas dan Reliabilitas Passive Cyberbystander

Validity Cyberbullying Bystander Scale		
No. Item Valid	No. Item Not Valid	Total Item
1, 2, 3, 5	4	5
Reliability Cyberbullying Bystander Scale		
Reliability	Score	Values
<i>Person Reliability</i>	0.81	Bagus
<i>Test Reliability</i>	0.85	Bagus
<i>Item Reliability</i>	0.84	Bagus

Tabel 3
Validitas dan Reliabilitas Defender Cyberbystander

Validity Cyberbullying Bystander Scale		
No. Item Valid	No. Item Not Valid	Total Item
6, 7, 9, 10	8, 11	6
Reliability Cyberbullying Bystander Scale		
Reliability	Score	Values
<i>Person Reliability</i>	0.76	Cukup
<i>Test Reliability</i>	0.80	Cukup
<i>Item Reliability</i>	0.97	Istimewa

Tabel 4
Validitas dan Reliabilitas Reinforcer Cyberbystander

Validity Cyberbullying Bystander Scale		
No. Item Valid	No. Item Not Valid	Total Item
12, 13,14, 15, 16, 17	18	7
Reliability Cyberbullying Bystander Scale		
Reliability	Score	Values
<i>Person Reliability</i>	0.71	Cukup
<i>Test Reliability</i>	0.86	Bagus
<i>Item Reliability</i>	0.87	Bagus

b) Empati

Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah Jolliffe dan Farrington (2006) dan memiliki jumlah sebanyak 20 item. Alat ukur ini menggunakan skala likert dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S) dan sangat setuju (SS).

Tabel 5
Validitas dan Reliabilitas empati afektif

Validity The Basic Empathy Scale		
No. Item Valid	No. Item Not Valid	Total Item
1, 2, 4, 5, 7, 8, 11, 13, 17, 18	15	11
Reliability The Basic Empathy Scale		
Reliability	Score	Values
<i>Person Reliability</i>	0.77	Cukup
<i>Test Reliability</i>	0.81	Bagus
<i>Item Reliability</i>	0.89	Bagus

Tabel 6
Validitas dan Reliabilitas empati kognitif

Validity The Basic Empathy Scale		
No. Item Valid	No. Item Not Valid	Total Item
3, 6, 9, 10, 12, 14, 16, 19, 20	-	9
Reliability The Basic Empathy Scale		
Reliability	Score	Values
<i>Person Reliability</i>	0.72	Cukup
<i>Test Reliability</i>	0.76	Cukup
<i>Item Reliability</i>	0.91	Bagus Sekali

c) *Family Communication Pattern*

Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini adalah *The Revised Family Communication Pattern* (RFCP) yang disusun oleh Koerner dan Fitzpatrick (2002). Alat ukur ini terdiri dari 26 item. Alat ukur ini menggunakan skala likert dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S) dan sangat setuju (SS).

Tabel 7

Validitas dan Reliabilitas *conversation orientation family communication pattern*

Validity The Revised Family Communication Pattern		
No. Item Valid	No. Item Not Valid	Total Item
2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	1, 4	15
Reliability The Revised Family Communication Pattern		
Reliability	Score	Values
<i>Person Reliability</i>	0.91	Bagus Sekali
<i>Test Reliability</i>	0.93	Bagus Sekali
<i>Item Reliability</i>	0.93	Bagus Sekali

Tabel 8

Validitas dan Reliabilitas *conformity orientation family communication pattern*

Validity The Revised Family Communication Pattern		
No. Item Valid	No. Item Not Valid	Total Item
16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26	22	11
Reliability The Revised Family Communication Pattern		
Reliability	Score	Values
<i>Person Reliability</i>	0.86	Bagus
<i>Test Reliability</i>	0.88	Bagus
<i>Item Reliability</i>	0.94	Bagus Sekali

HASIL PENELITIAN

1) Uji Normalitas

Berdasarkan tabel 9, hasil uji normalitas skor residual dari variabel > 0.05, artinya data termasuk dalam kategori terdistribusi normal yang ditunjukkan oleh nilai *Sig.* 0,07 dengan hasil terlampir.

Tabel 9
Hasil Uji Kolmogorov Smirnov

	<i>Unstandardize Residual</i>
N	447
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,07

2) Uji Korelasi

Pada tabel 10 nilai sig. $0,001 < 0,05$ sehingga empati dan *cyberbystander* berhubungan dengan arah negatif ($R = -0,154$). Artinya, semakin tinggi empati maka semakin rendah *cyberbystander* pada remaja yang menggunakan media sosial. Sebaliknya, semakin rendah empati maka semakin tinggi *cyberbystander* pada remaja yang menggunakan media sosial.

Selanjutnya nilai sig. $0,005 < 0,05$ sehingga *family communication pattern* dan *cyberbystander* berhubungan dengan arah positif ($R = 0,134$). Artinya, semakin tinggi *family communication pattern* maka semakin tinggi *cyberbystander* pada remaja yang menggunakan media sosial.

Tabel 10
Hasil Uji Korelasi

	<i>Pearson Correlation</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Empati	0,001	-0,154
<i>Family Communication Pattern</i>	0,005	0,134

3) Uji Regresi Berganda

Pada tabel 11 nilai sig. $0,000 < 0,05$ sehingga empati dan *family communication pattern* berpengaruh terhadap *cyberbystander*.

Tabel 11
Hasil Uji Regresi Berganda

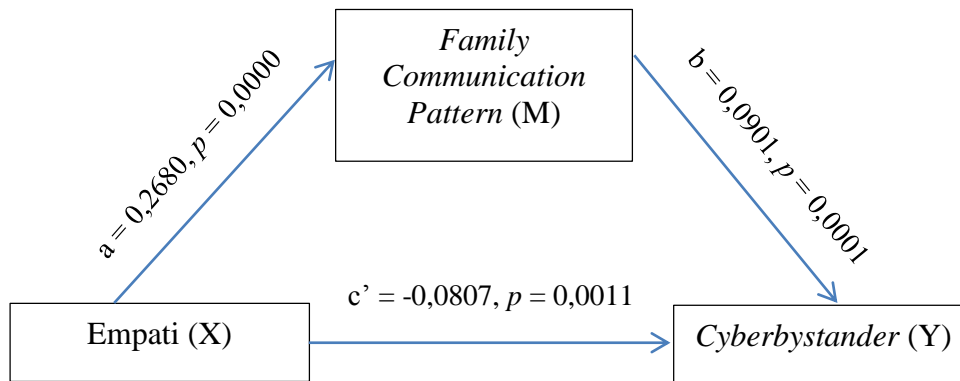
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.	Tolerance	VIF
	B	Std. Error	Beta			
Empati	-0,105	0,025	-0,200	0,000	0,937	1,067
<i>Family Communication Pattern</i>	0,090	0,023	0,184	0,000	0,937	1,067

4) Uji Regresi Pemodelan Hayes

Empati masih berpengaruh kuat dan negatif terhadap *cyberbystander* $B = -0,0807$, $t = -3,2843$, $p < 0.001$. Nilai *indirect effect* membuktikan bahwa *family communication pattern* hanya memediasi sebagian hubungan empati dengan $B = 0,0241$, LLCI = 0,0096, ULCI = 0,0403.

Artinya, empati tetap memiliki pengaruh langsung terhadap *cyberbystander* meski terdapat pengaruh mediasi dari *family communication*.

Tabel 12
Uji Regresi Model F Hayes



Indirect effect, $b = 0,0241$, 95%, CI [0,0096, 0,0403]

5) Uji Analisis Tambahan

Pada tabel 13 didapatkan dua hasil analisis tambahan. Ada pengaruh negatif dan signifikan empati afektif terhadap *cyberbystander* dengan nilai sig. < 0,05. Artinya, semakin tinggi empati afektif maka semakin rendah *cyberbystander* pada remaja di masa pandemi COVID-19. Sebaliknya, semakin rendah empati afektif maka semakin tinggi *cyberbystander* pada remaja di masa pandemi COVID-19.

Selanjutnya, Ada pengaruh negatif dan signifikan empati kognitif terhadap *cyberbystander* dengan nilai sig. < 0,05. Artinya, semakin tinggi empati kognitif maka semakin rendah *cyberbystander* pada remaja di masa pandemi COVID-19. Sebaliknya, semakin rendah empati kognitif maka semakin tinggi *cyberbystander* pada remaja di masa pandemi COVID-19.

Tabel 13
Hasil Uji Analisis Tambahan

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.	Tolerance	VIF
	B	Std. Error	Beta			
Empati Afektif	-0,133	0,038	-0,162	0,001	1,000	1,000
Empati Kognitif	-0,110	0,050	-0,103	0,030	1,000	1,000

KESIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan, penelitian ini mendapati bahwa empati masih berpengaruh kuat terhadap perilaku *cyberbystander* meskipun ada pengaruh mediasi dari *family communication pattern* pada remaja yang menggunakan media sosial di masa pandemi Covid-19. Arahan untuk

melakukan ‘*stay at home*’ ini membuat remaja dan orang tua akhirnya melakukan aktivitas dari rumah. Hal ini sebetulnya memberikan kesempatan yang lebih besar antara orang tua dan remaja untuk melakukan *conversation* secara terbuka, termasuk tentang isu yang ditemui dalam media sosial. Orang tua sebaiknya juga mulai terjun untuk mengetahui lebih dalam isu yang ada di kalangan remaja pengguna media sosial, salah satunya adalah perundungan dalam dunia maya. Oleh karena keluarga merupakan unit terkecil dan utama dalam lingkaran kehidupan anak, orang tua perlu terus mengembangkan kemampuan berempati anak remajanya secara optimal sehingga anak mampu merespon hal-hal negative yang ia temui di media sosial secara tepat. Menjauhkan anak sebagai seorang *cybystander* lah yang pada akhirnya akan secara signifikan membantu menghentikan perilaku *cyberbullying*.

DAFTAR PUSTAKA

- Blackwell, L., Chen, T., Schoenebeck, S. & Lampe, C. (2018). When online harassment is perceived as justified. *In Twelfth International AAAI Conference on Web and Social Media*, 22–31.
- Cassidy, W., Faucher, C., & Jackson, M. (2013). Cyberbullying among youth: A comprehensive review of current international research and its implications and application to policy and practice. *School Psychology International*, 34(6), 575-612. DOI: 10.1177/0143034313479697.
- DeSmet, A., Bastiaensens, S., Van Cleemput, K., and Poels, K. (2016). Deciding whether to look after them, to like it, or leave it: a multidimensional analysis of predictors of positive and negative bystander behavior in cyberbullying among adolescents. *Comp. Hum. Behav.* 57, 398–415. DOI: 10.1016/j.chb.2015. 12.051.
- Freis, S. D., & Gurung, R. A. R. (2013). A Facebook analysis of helping behavior in online bullying. *Psychology of Popular Media Culture*, 2(1), 11-19. DOI: 10.1037/a0030239.
- Hoffman, M. L. (2000). *Empathy and moral development: Implications for caring and justice*. New York, NY: Cambridge University Press. DOI: 10.1017/CBO9780511805851.
- Jayani, D. H. (2019). Survei APJII: 49% Pengguna Internet Pernah Dirisak di Medsos. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/05/16/survei-apjii-49-pengguna-internet-pernah-dirisak-di-medsos>.
- Jolliffe, D., & Farrington, D. (2004). Empathy and offending: A systematic review and meta-analysis. *Aggression and Violent Behavior*, 9(5), 441-476. DOI: 10.1016/j.avb.2003.03.001.
- Jolliffe, D., & Farrington, D. P. (2006). Development and validation of the basic empathy scale. *Journal of Adolescence*, 29, 589–611. DOI: 10.1016/j.adolescence.2005.08.010.
- Koerner, A. F., & Fitzpatrick, M, A. (2002). Understanding Family Communication Patterns and Family Functioning: The Roles of Conversation Orientation and Conformity Orientation. *Annals of the International Communication Association*, 26(1), 36–65. DOI: 10.1080/23808985.2002.11679010.
- Koerner, A. F., & Fitzpatrick, M. A. (2006). Family communication patterns theory: A social cognitive approach. *Engaging theories in family communication: Multiple perspectives*, 50-65.
- Kumar, R. (2011). *Research methodology : a step by step guide for beginners (3th ed)*. India, SAGE Publications
- Lenhart, A., Ybarra, M., Zickuhr, K. & Price-Feeney, M. (2016). Online Harassment, Digital Abuse, and Cyberstalking in America. Data and Society Research Institute.

- Leung, L., & Lee, P. (2012). The influences of information literacy, internet addiction and parenting styles on internet risks. *New Media & Society*, 14(1), 117–136. DOI: [10.1177/1461444811410406](https://doi.org/10.1177/1461444811410406).
- Machackova, H. (2020). Bystander reactions to cyberbullying and cyberaggression: individual, contextual, and social factors. *Journal Pre-proof*. DOI: 10.1016/j.copsyc.2020.06.003.
- Machackova, H., Dedkova, L., Sevcikova, A. & Cerna, A. (2018). Bystanders' supportive and passive responses to cyberaggression. *Journal of School Violence*, 17, 99-110. DOI: 10.1080/15388220.2016.122249.
- Microsoft. (2021). *Civility, Safety & Interaction online: Indonesia*. Diakses dari https://www.microsoft.com/en-us/digital-skills/digital-civility?activetab=dcj_reports:primaryr4
- Modecki, K. L., Minchin, J., Harbaugh, A. G., Guerra, N. G., and Runions, K. C. (2014). Bullying prevalence across contexts: a meta-analysis measuring cyber and traditional bullying. *J. Adolesc. Health* 55, 602–611. DOI: 10.1016/j.jadohealth.2014.06.007
- Olweus, (1994). Bullying at school: Basic facts and effects of a school based intervention program. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 35, 1171-1190. DOI: 10.1111/j.1469-7610.1994.tb01229.x.
- Pfetsch, J. (2016). Who is who in cyberbullying? Conceptual and empirical perspectives on bystanders in cyberbullying. *A social-ecological approach to cyberbullying*, 121-149.
- Poyhonen, V., Juvonen, J., & Salmivalli, C. (2010). What does it take to stand up for the victim of bullying? The interplay between personal and social factors. *Merrill-Palmer Quarterly*, 56(2), 143-164.
- Pozzoli, T., & Gini, G. (2013). Why do bystanders of bullying help or not? A multidimensional model. *The Journal of Early Adolescence*, 33, 315-340. DOI: 10.1177/0272431612440172.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?. *On the horizon*. DOI: [10.1108/10748120110424843](https://doi.org/10.1108/10748120110424843).
- Salmivalli, C. (2010). Bullying and the peer group: A review. *Aggression and Violent Behavior*, 15,112– 120. DOI: [10.1016/j.avb.2009.08.007](https://doi.org/10.1016/j.avb.2009.08.007).
- Sarmiento, A., Herrera-López, M., & Zych, I. (2019). Is cyberbullying a group process? Online and offline bystanders of cyberbullying act as defenders, reinforcers and outsiders. *Computers in Human Behavior*, 99, 328-334. DOI: [10.1016/j.chb.2019.05.037](https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.037).
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S. & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49,376- 385. DOI: 10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x.
- Taylor, S. H., DiFranzo, D., Choi, Y. H., Sannon, S., & Bazarova, N. N. (2019). Accountability and empathy by design: Encouraging bystander intervention to cyberbullying on social media. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 3(CSCW), 1-26. DOI: [10.1145/3359220](https://doi.org/10.1145/3359220).
- Van Cleemput, K., Vandebosch, H., & Pabian, S. (2014). Personal characteristics and contextual factors that determine “helping,”“joining in,” and “doing nothing” when witnessing cyberbullying. *Aggressive behavior*, 40(5), 383-396. DOI: [10.1002/ab.21534](https://doi.org/10.1002/ab.21534).
- van der Ploeg, R., Kretschmer, T., Salmivalli, C., & Veenstra, R. (2017). Defending victims: What does it take to intervene in bullying and how is it rewarded by peers? *Journal of School Psychology*, 65, 1-10. DOI: 10.1016/j.jsp. 20