

***CYBERBULLYING : HARGA DIRI, DAN INVISIBILITY, DISSOCIATIVE  
IMAGINATION, MINIMIZATION OF STATUS & AUTHORITY PADA PENGGUNA  
GAME MULTIPLAYER ONLINE***

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh :**

**MUHAMMAD HUBBI IZZUDDIN**

**180701035**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK  
GRESIK  
2022**

***CYBERBULLYING : HARGA DIRI, DAN INVISIBILITY, DISSOCIATIVE  
IMAGINATION, MINIMIZATION OF STATUS & AUTHORITY PADA PENGGUNA  
GAME MULTIPLAYER ONLINE***

**SKRIPSI**

Diajukan guna Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Psikologi  
Pada Program Studi Psikologi  
Universitas Muhammadiyah Gresik

Disusun Oleh :

**MUHAMMAD HUBBI IZZUDDIN**

**180701035**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK  
GRESIK  
2022**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi

**Dosen Pembimbing I,**

**Dr. Asri Rejeki, M.M., Psikolog**

**NIP. 196801281999032001**

**Dosen Pembimbing II,**

**Ima Fitri Sholichah, S.Psi., M.A**

**NIP. 07111803216**

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI**

***CYBERBULLYING : HARGA DIRI, DAN INVISIBILITY, DISSOCIATIVE  
IMAGINATION, MINIMIZATION OF STATUS & AUTHORITY PADA PENGGUNA  
GAME MULTIPLAYER ONLINE***

**Disusun Oleh :**

**MUHAMMAD HUBBI IZZUDDIN**

**180701035**

Telah disidangkan dan dipertahankan dihadapan para Dewan Penguji Skripsi Universitas Muhammadiyah Gresik dan dapat diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi.

Disahkan Pada Hari : Rabu

Tanggal : 24 Agustus 2022

Fakultas Psikologi

Universitas Muhammadiyah Gresik

**DEKAN**

**Awang Setiawan Wicaksono, M.Psi., Psikolog**

**NIP : 198106302005011002**

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

<b>NO</b>	<b>JABATAN</b>	<b>NAMA</b>	<b>NIP</b>	<b>TANDA TANGAN</b>
1.	Ketua	Idha Rahayuningsih, M.Psi., Psikolog	07110606132	
2.	Sekretaris	Awang Setiawan Wicaksono, M.Psi., Psikolog	198106302005011002	
3	Anggota	Dr. Asri Rejeki, M.M., Psikolog	196801281999032001	

## HALAMAN MOTTO

Perjalanan 100 ribu mil dimulai dari langkah pertama.  
(Lao Tzu)

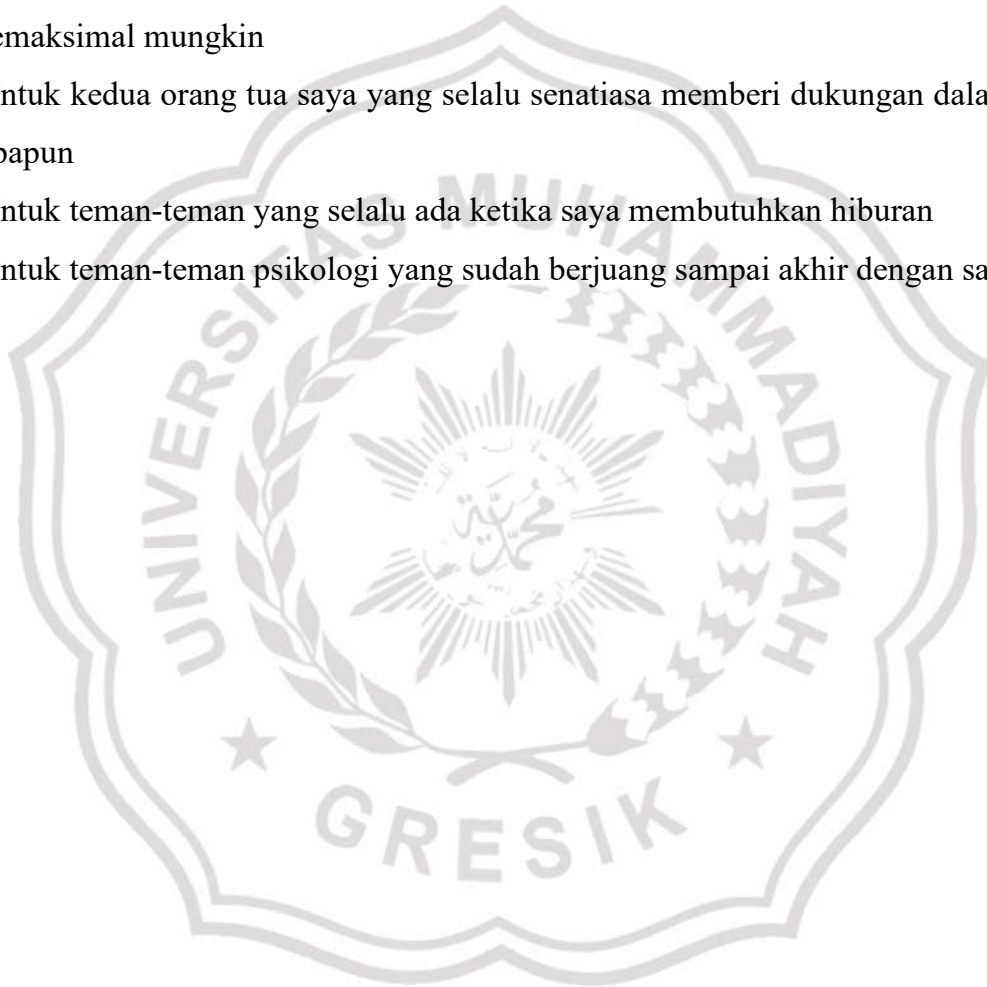
Nek gaisok diatur yo diawur



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebagai ungkapan rasa syukur dan hormat yang tak terhingga, dengan ini skripsi saya persembahkan dan saya berterimakasih untuk :

1. Terimakasih kepada Allah SWT yang sudah memberi saya kesehatan untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Untuk diri saya sendiri karena sudah berjuang untuk menyelesaikan skripsi dengan semaksimal mungkin
3. Untuk kedua orang tua saya yang selalu senantiasa memberi dukungan dalam keadaan apapun
4. Untuk teman-teman yang selalu ada ketika saya membutuhkan hiburan
5. Untuk teman-teman psikologi yang sudah berjuang sampai akhir dengan sama-sama



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Hubbi Izzuddin

Nim : 180701035

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya skripsi yang berjudul “ *Cyberbullying : Harga Diri, dan Invisibility, Dissociative Imagination, Minimization of Status & Authority* pada pengguna *game multiplayer online*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta bukan karya orang lain. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Gresik, 15 Agustus 2022

Muhammad Hubbi Izzuddin

NIM. 180701035

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan daya dan kekuatan bagi orang-orang yang bertawakal, yang memberikan kemudahan dan menghilangkan kesukaran, memberikan petunjuk kebenaran yang benar dan kesalahan yang salah serta memberikan kekuatan kepada kami untuk mampu menjauhinya. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., atas keluarga, sahabat dan orang-orang yang mengikuti mereka dengan baik hingga hari akhir.

Seiring dengan rasa syukur kepada Allah SWT., atas terselesainya penulisan skripsi yang berjudul “*Cyberbullying : Harga Diri, dan Invisibility, Dissociative Imagination, Minimization of Status & Authority* pada pengguna *game multiplayer online*” maka penulis tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Awang Setiawan Wicaksono, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Ibu Ima Fitri Sholichah, S.Psi., M.A selaku Ka. Prodi Psikologi dan Dosen Pembimbing Skripsi II.
3. Ibu Prianggi Amelasasih, S.Psi., M.Si selaku dosen wali.
4. Ibu Dr. Asri Rejeki, M.M., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Skripsi I.
5. Seluruh dosen dan Civitas Akademika Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik.
6. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak mungkin saya sebutkan satu per satu.

penulis menyadari bahwa di dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan walaupun demikian penulis tetap berharap semoga penulisan skripsi ini berguna dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang psikologi.

Gresik, 14 Agustus 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	..ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	..iii
HALAMAN MOTTO .....	..iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	..vi
KATA PENGANTAR.....	..vii
DAFTAR ISI .....	..viii
DAFTAR TABEL .....	..xii
DAFTAR GAMBAR.....	..xiv
DAFTAR RUMUS.....	..xv
ABSTRAK .....	..xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	..xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah .....	12
1.4 Rumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>14</b>
2.1 Cyberbullying.....	14
2.1.1 Pengertian <i>Cyberbullying</i> .....	14
2.1.2 Aspek – aspek <i>Cyberbullying</i> .....	15

2.1.3 Faktor – faktor <i>Cyberbullying</i> .....	16
2.1.4 Dampak <i>Cyberbullying</i> .....	17
2.2 Harga Diri .....	18
2.2.1 Pengertian Harga Diri.....	18
2.2.2 Aspek – aspek Harga Diri.....	18
2.2.3 Faktor – faktor Harga Diri .....	20
2.2.4 Karakteristik Harga Diri .....	22
2.3 <i>Online Disinhibition</i> .....	23
2.3.1 Pengertian <i>Online Disinhibition</i> .....	23
2.3.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>Online Disinhibition</i> .....	24
2.3.3 Jenis – jenis <i>Online disinhibition</i> .....	26
2.4 Hubungan antar Variabel .....	26
2.4.1 Hubungan antara Harga Diri dan <i>Cyberbullying</i> .....	26
2.4.2 Hubungan antara <i>Invisibility, Dissociative Imagination, Minimization of Status &amp; Authority</i> dan <i>Cyberbullying</i> .....	28
2.5 Kerangka Konseptual.....	30
2.6 Hipotesis.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
3.1 Tipe Penelitian .....	32
3.2 Identifikasi Variabel.....	32
3.3 Definisi Operasional.....	33
3.3.1 <i>Cyberbullying</i> .....	33
3.3.2 Harga Diri.....	33
3.3.3 <i>Online Disinhibition</i> .....	34
3.4 Populasi dan Teknik Sampling.....	35
3.4.1 Populasi.....	35

3.4.2 Teknik Sampling.....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.6 Validitas dan Reliabilitas .....	39
3.6.1 Validitas.....	39
3.6.2 Reliabilitas.....	40
3.7 Teknik Analisis Data.....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
4.1    Gambaran Umum .....	43
4.1.1    Gambaran Komunitas Game .....	43
4.1.2    Persiapan Pelaksanaan Penelitian.....	43
4.1.3    Hambatan dalam Proses Penelitian.....	44
4.1.4    Subjek.....	44
4.2    Hasil Pengukuran Validitas dan Reliabilitas .....	45
4.2.1    Uji Validitas.....	45
4.2.2    Uji Reliabilitas.....	48
4.3    Uji Asumsi.....	49
4.3.1    Uji Normalitas .....	50
4.3.2    Uji Linieritas.....	50
4.3.3    Uji Multikolinieritas .....	51
4.3.4    Uji Heteroskedastisitas .....	52
4.4    Uji Hipotesis.....	53
4.5    Kategorisasi berdasarkan Norma.....	56
4.6    Pembahasan.....	58
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>67</b>
5.1 Simpuln .....	67

5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	74



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Wawancara <i>Cyberbullying</i> .....	5
Tabel 1. 2 Wawancara Harga diri.....	8
Tabel 1. 3 Wawancara <i>Online disinhibition</i> .....	10
Tabel 3. 1 Alternatif jawaban skala likert.....	37
Tabel 3. 2 Blue print Skala <i>Cyberbullying</i> sebelum uji coba .....	38
Tabel 3. 3 Blue print Skala Harga diri sebelum uji coba.....	38
Tabel 3. 4 Blue print Skala Online Disinhibition sebelum uji coba .....	39
Tabel 4. 1 Sebaran data subjek.....	44
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Skala <i>Cyberbullying</i> setelah uji coba.....	45
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Skala Harga Diri setelah uji coba .....	46
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Skala Online Disinhibition setelah uji coba .....	47
Tabel 4. 5 Reliabilitas Instrumen <i>Cyberbullying</i> .....	48
Tabel 4. 6 Reliabilitas Instrumen Harga Diri .....	48
Tabel 4. 7 Reliabilitas Instrumen <i>Invisibility</i> .....	48
Tabel 4. 8 Reliabilitas Instrumen <i>Dissociative Imagination</i> .....	49
Tabel 4. 9 Reliabilitas Instrumen <i>Minimization of Status &amp; Authority</i> .....	49
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas.....	50
Tabel 4. 11 Hasil Uji Linearitas .....	51
Tabel 4. 12 Hasil Uji Multikolinieritas.....	51
Tabel 4. 13 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	52
Tabel 4. 14 Hasil Uji Annova.....	53
Tabel 4. 15 Hasil Uji Koefisien Regresi.....	53
Tabel 4. 16 Koefisien Determinasi.....	55
Tabel 4. 17 Kategorisasi Norma.....	56
Tabel 4. 18 Hasil Statistik Deskriptif .....	56
Tabel 4. 19 Norma Skor <i>Cyberbullying</i> .....	56
Tabel 4. 20 Norma Skor Harga Diri .....	57
Tabel 4. 21 Norma Skor <i>Invisibility</i> .....	57
Tabel 4. 22 Norma Skor <i>Dissociative Imagination</i> .....	58

Tabel 4. 23 Norma Skor <i>Minimization of Status &amp; Authority</i> .....	58
Tabel 4. 24 Item <i>Cyberbullying</i> yang paling banyak dipilih responden.....	60
Tabel 4. 25 Item Harga Diri yang paling banyak dipilih oleh responden.....	61
Tabel 4. 26 Item <i>Invisibility</i> yang paling banyak dipilih oleh responden.....	62
Tabel 4. 27 Item <i>Dissociative Imagination</i> yang paling banyak dipilih oleh responden.....	63
Tabel 4. 28 Item <i>Minimization of Status &amp; Authority</i> yang paling banyak dipilih oleh responden.....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Perangkat yang digunakan untuk bermain game. ....	1
Gambar 2. Aplikasi game mobile yang populer di Indonesia .....	2
Gambar 3. <i>Screenshot Game</i> .....	4
Gambar 4. <i>Screenshot Game</i> .....	4
Gambar 5. Kerangka Konseptual.....	30



## DAFTAR RUMUS

Rumus 1 : Rumus penentuan populasi Lemeshow (1997) .....	36
Rumus 2 : Persamaan regresi linear berganda.....	55





## ABSTRAK

### **Muhammad Hubbi Izzuddin (180701035). *Cyberbullying* : Harga Diri, dan *Invisibility, Dissociative Imagination, Minimization Of Status & Authority* pada Pengguna *Game Multiplayer Online***

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh harga diri dan *invisibility, dissociative imagination, minimization of status & suthority* 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 & suthority* 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 & suthority* 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.

**Kata Kunci** : *Cyberbullying*, Harga Diri, Faktor-faktor yang mempengaruhi *Online Disinhibition*

## **ABSTRACT**

### ***Muhammad Hubbi Izzuddin (180701035). Cyberbullying Self-Esteem, and Invisibility, Dissociative Imagination, Minimization Of Status & Authority on Online Multiplayer Games Users***

*This study aims to determine the effect of self -esteem and invisibility, dissociative imagination, minimization of status & suthority on cyberbullying on online multiplayer game users. This study uses a quantitative approach using a nonprobability sampling technique using incidental sampling technique. This study uses multiple regression analysis. The population of this study is 109 online multiplayer game users. The results of this study are the effects of simultaneous self -esteem and invisibility, dissociative imagination, minimization of status & suthority on cyberbullying on online multiplayer game users with a significance value of 0,000 ( $p < 0.05$ ). In the analysis of the H2 regression test received, it means that there is an effect of self -esteem on cyberbullying. H3 is rejected, meaning that there is no influence on invisibility on cyberbullying. H4 is rejected, meaning that there is no influence of dissociative imagination on cyberbullying. H5 is accepted means that there is an influence of minimization of status & authority on cyberbullying. Square test results ( $R^2$ ) showed a figure of 0.226, which means the self -esteem variable and invisibility, dissociative imagination, minimization of status & suthority variables made a contribution of 22.6% to the cyberbullying variable, while the remaining 77.4% was influenced by other variables by other variables. which is not examined in this study. For further research to be able to use other variables that are not examined in this study such as emotional maturity, parental support, and the intensity of playing game, as well as expanding the subject population, which can add to the data obtained to be broad.*

**Keywords :** *cyberbullying, self-esteem, factors that affect online disinhibition*