



Perundungan Dunia Maya dan Dampaknya Bagi Perkembangan Sosial Remaja

Anang Fathoni¹, Bayu Prasodjo¹

Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta¹

Email : ananglight@gmail.com; bayuprasodjo2807@gmail.com;

Article Info

Article History:

Received: 2022-05-29

Revised: 2022-11-17

Accepted: 2022-11-25

Keywords:

cyberbullying;
social development;
adolescent;
digital age;
education.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

perundungan dunia maya;
perkembangan sosial;
remaja;
era digital;
pendidikan.

Publishing Info


✉ **Corresponding Author:** (1) Anang Fathoni, (2) Pendidikan Dasar, (3) Universitas Negeri Yogyakarta, (4) Yogyakarta, Indonesia, (5) Email: ananglight@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development in the current era of digital technology certainly has an impact on human social life. The term cyberbullying or cyberbullying then appeared along with the trend of social media that continues to develop in today's technological era. Cyberbullying is one of the activities that are important to pay attention to because the impact is not much different from bullying activities that are carried out directly. The role of the community, parents, students, teachers, and the government can prevent such activities. Thus, it is necessary to conduct research with the aim of exploring cyber bullying, causes and solutions that can be done based on the sources of journal articles and books. This research used a type of literature review research. The results of the review show that cyberbullying is an activity that needs to be a concern for all circles considering the impact that arises is very dangerous for the psychic and physical of the recipient. Interpersonal relationships, openness, surveillance, and support in the environment are urgently needed to prevent the impact that arises from cyberbullying activities.

ABSTRAK

Perkembangan yang cepat di era teknologi digital saat ini tentu berdampak pada kehidupan sosial manusia. Istilah perundungan dunia maya atau *cyberbullying* kemudian muncul bersamaan dengan tren media sosial yang terus berkembang di era teknologi saat ini. Perundungan dunia maya ini adalah salah satu aktivitas yang penting untuk diperhatikan karena dampaknya tidak jauh berbeda dengan kegiatan perundungan yang dilakukan langsung. Peran masyarakat, orang tua, siswa, guru, dan pemerintah dapat mencegah aktivitas tersebut. Sehingga, perlu dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengeksplorasi perundungan dunia maya, penyebab dan solusi yang dapat dilakukan berdasarkan sumber artikel jurnal dan buku. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *literature review*. Hasil review menunjukkan bahwa perundungan dunia maya merupakan aktivitas yang perlu menjadi perhatian bagi seluruh kalangan mengingat dampak yang muncul sangat berbahaya bagi psikis dan fisik dari penerimanya. Hubungan interpersonal, keterbukaan, pengawasan, dan dukungan dalam lingkungan sangat dibutuhkan untuk mencegah dampak yang muncul dari aktivitas perundungan dunia maya.

Copyright © 2022 Fathoni, A., Prasodjo, B. (s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Pendahuluan

"Salah satu penyesalan terbesar yang saya jalani sampai hari ini adalah mengapa saya tidak dihubungi? Mengapa saya tidak diberitahu?"-Rose Bronstein

Seorang remaja yang terdaftar di sekolah bergengsi di Chicago bernama Nate Bronstein telah mengakhiri hidupnya (Perlman, 2022; Taylor, 2022). Remaja cerdas, ceria dan lucu ini tidak lagi memiliki masa depan yang perlu dikhawatirkan, dicemooh dan diimpikan akibat dari budaya dan lingkungan toksik sekolah. Sekolah dianggap lalai dan tidak tanggap pada perundungan dunia maya tiada henti yang diterima Nate yang berakhir pada tindakan mengakhiri hidupnya (Taylor, 2022).

Pengaruh negatif dan positif teknologi berdampak pada perkembangan sosial remaja. Perkembangan sosial ini merujuk pada interaksi-interaksi yang terjalin antara satu manusia dengan yang lain, mengingat istilah populer yang dikemukakan Aristoteles yaitu Zoon Politicon yang artinya makhluk sosial yang selalu butuh adanya aktivitas interaksi antar sesama. Dalam konteks remaja, menurut Rothbart & Bates (1998) dalam Wilmshursts (2017) menjelaskan bahwa kesulitan yang muncul dalam interaksi sosial dan munculnya sikap yang terlalu agresif dalam pertemanan seringkali terjadi karena penolakan yang muncul dalam kelompok teman sejawatnya. Namun tidak semua remaja yang mengalami penolakan dalam kelompoknya bertingkah laku agresif (Santrock, 2003). Penolakan dari teman sebayanya terjadi akibat perilaku yang tidak kooperatif, sifat menjengkelkan, dan tidak menyenangkan (misal kelebihan berat badan, penampilan aneh dan lain sebagainya) (Rich, 2011). Walaupun demikian, kesulitan untuk berinteraksi atau aktivitas hubungan interpersonal yang kurang pada remaja yang terjadi terus menerus akan menyebabkan resiko jangka panjang seperti kenakalan atau sikap agresif, meningkatnya insiden perilaku kriminal, dan putus sekolah (Wilmshurst, 2017), serta dampak pada psikisnya seperti depresi (Platt et al., 2013).

Para remaja yang tidak begitu dekat dengan teman-teman, atau tidak ada sahabat dekat sama sekali, baik di kehidupan nyata maupun sosial media melaporkan perasaan yang lebih sepi, mengalami depresi dan memiliki harga diri yang lebih rendah daripada remaja yang memiliki persahabatan yang lebih akrab (Buhrmester, 1990) (Santrock, 2003). Padahal, saat-saat remaja merupakan saat perkembangan otak (bagian lobus prefrontal) yang berpengaruh pada pengembangan rasa kasih sayang, altruisme, pemikiran abstrak dan pertimbangan masa depan, dimasa-masa inilah empati dapat dikembangkan (Rose & Nicholl, 2020). Persahabatan yang hangat dan abadi dapat memperbaiki beberapa kerusakan akibat sifat benci, adanya penganiayaan membuat pertemanan tidak mungkin terjadi (Berger, 2015). Korban perundungan memiliki kecenderungan seseorang yang penyendiri dan cukup pasif (Feldman, 2012).

Teknologi dapat menyatukan teman-teman atau meningkatkan keakraban dimasa remaja (Mesch & Talmud, 2010) (Berger, 2015). Skala teknologi yang lebih luas, mencakup sosial media seperti Whatsapp, Line, Telegram, Instagram, ataupun dari video game. Banyak game sekarang mengadu satu pemain melawan yang lain atau membutuhkan kerja sama dan interaksi di antara beberapa pemain (Collins & Freeman, 2013). Remaja yang sering berkomunikasi online dengan teman mereka merasa lebih dekat daripada mereka yang tidak atau jarang berkomunikasi online dengan teman (Valkenburg & Peter, 2007). Hal tersebut tentu karena mereka merasa lebih bebas dalam berbagi informasi penting tentang diri mereka secara online. Seperti yang diketahui bahwa pengungkapan diri, seperti topik jatuh cinta, ketakutan, kekhawatiran, hal yang membuat malu ataupun kesenangan menjadi penentu utama persahabatan yang lebih dalam dan komitmen yang kuat (Shaffer & Kipp, 2010).

Sosial media menjadi alat baru sebagai kemudahan pada perundungan di era digital (Feldman, 2012). Perundungan di dunia maya kemudian dikenal dengan istilah *cyberbullying* dengan tujuan menghancurkan harga diri, penindasan, cacian, pelecehan, merendahkan, mencemarkan nama baik dengan memberikan komentar atau pesan kasar, mengintimidasi, dan ancaman (Gunawan, 2018). Perundungan dunia maya tidak hanya terjadi pada media sosial, namun juga berlaku pada dunia *game online* melalui fitur chat ataupun *voice* (Priyatna, 2010). Seringkali dilaporkan perundungan menggunakan internet lebih menyakitkan dibandingkan perundungan yang dilakukan secara langsung karena sering kali mengintimidasi secara anonim (tanpa nama atau bukan nama sebenarnya) atau mungkin melibatkan posting publik (Feldman, 2012). Hasil riset Polling Indonesia dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa terdapat sekitar 49% warga di Indonesia yang menjadi sasaran perundungan di sosial media (kompas.com) (Pratomo, 2019). Artikel ini bertujuan untuk menginformasikan penyebab dan solusi perundungan dunia maya yang bisa dilakukan oleh guru, praktisi pendidikan dan sekolah berdasarkan dari sumber artikel jurnal dan buku. Kita tidak perlu menunggu Nate Bronstein “Indonesia” untuk sadar dampak *perundungan dunia maya* bagi perkembangan sosial remaja.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *literature review*. *Literature Review* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan kerangka teoritis ataupun konsep (Snyder, 2019). Penelitian ini dilakukan dengan melakukan penelaahan terhadap catatan, buku, laporan, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Syafitri & Nuryono, 2020). Langkah-langkah penelitian ini dilakukan dengan 5 tahap yaitu 1) menentukan tema penelitian yang berfokus pada aktivitas *perundungan dunia maya* di era digital yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial remaja; 2) mengumpulkan berbagai literatur dari berbagai literatur yang dalam hal ini telah terkumpul sebanyak 42 artikel untuk dikaji; 3) melakukan klasifikasi jenis artikel yang relevan dengan tema, 4) melakukan sistensis artikel yang relevan dengan menandai poin-poin penting dalam artikel; dan 5) menuliskan hasil sintesis (Widodo & Wardani, 2020).

Pembahasan

Perkembangan Sosial Remaja

Kehidupan sosial menjadi salah satu bagian penting dalam proses perkembangan remaja dengan lingkungan yang semakin luas dan perhatian pihak-pihak lain yang semakin banyak (Agustina, 2018). Masa remaja menjadi proses belajar sosial karena sepanjang masa remaja hubungan sosial menjadi semakin dominan dan terlihat jelas (Susanto, 2018). Di dalam perkembangan sosial remaja, teman sebaya memiliki peranan yang sangat penting (Agustina, 2018). Perkembangan sosial remaja terjadi ketika tercapainya kematangan pada tingkat hubungan antar individu, dan juga adanya proses belajar dengan adaptasi terhadap tradisi, moral dan norma yang ada di masyarakat (Aisyah, 2015). Perkembangan sosial masa remaja dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti (1) kematangan individu; (2) kematangan

intelektual dan pengendalian emosi; (3) kondisi keluarga; (4) status sosial ekonomi keluarga; (5) pendidikan (Aisyah, 2015). Aspek lain juga ditandai dengan meningkatnya pengaruh teman sebaya dalam kehidupannya. Remaja yang dianggap memiliki kematangan sosial dalam perkembangannya apabila memiliki perilaku yang mencerminkan keberhasilan diri dan penerimaan anggota masyarakat (Susanto, 2018).

Pada masa remaja, seorang anak akan dihadapkan pada permasalahan penyesuaian sosial berupa problematika pertemanan, pembentukan sikap dan perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungan pertemanannya (Susanto, 2018). Rintangan perkembangan utama yang dihadapi remaja adalah membangun identitas diri, biasa berbentuk perasaan yang kuat dan koheren tentang siapa diri mereka, ke mana arah yang mereka tuju, dan masyarakat mana yang cocok dengan mereka (Shaffer & Kipp, 2010). Menempa identitas diri pada masa remaja telah dianggap sebagai periode stres emosional yang hebat ditandai dengan upaya melepaskan diri dari kontrol orang tua dan berusaha membuat pilihan mereka sendiri (Gleitman et al., n.d.). Pencarian identitas diri pada akhirnya memberikan hambatan pada perkembangan sosial apabila tanpa dukungan orang dewasa.

Hambatan-hambatan dalam perkembangan sosial umumnya dipengaruhi oleh 1) dasar pengalangan tentang pola asuh yang kurang baik; 2) tidak ada bimbingan orang tua; 3) tidak ada model; 4) tidak ada motivasi (Honggowiyono, 2015). Individu hari ini adalah cerminan 5 tahun mendatang dimana, semua dapat dipengaruhi oleh minimal tiga faktor, yaitu siapa sahabat Anda hari ini?, apa yang Anda baca hari ini?, dan apa yang Anda tonton hari ini? (Kholid, 2015). Maka menjadi sesuatu yang penting bagi orang tua ataupun bagi guru untuk memperhatikan dengan siapa remaja berteman dan berinteraksi. Tanpa adanya pengawasan dan dengan hambatan yang dimiliki oleh seorang remaja, maka rentan baginya untuk terkena aksi bullying di kehidupan nyata dan perundungan dunia maya di dunia maya. Kontrol atas akses pertemanan dan pemberian pengertian bagi remaja menjadi penting pada dunia sosialnya.

Perundungan dunia maya di Era Digital

Perundungan dunia maya merupakan aktivitas negatif yang berlangsung di dunia maya dengan maksud untuk menghancurkan harga diri, penindasan, cacian, pelecehan, merendahkan, mencemarkan nama baik dengan memberikan komentar atau pesan kasar, mengintimidasi, dan ancaman (Gunawan, 2018). Perundungan dunia maya tidak hanya terjadi pada sosial media, namun juga berlaku pada dunia game online melalui fitur chat ataupun voice (Priyatna, 2010). Perundungan dunia maya biasanya menggunakan alat-alat bantu seperti smartphone, SMS, Gambar, Video, Email, Instant Messaging, Chat rooms, website, ataupun Game Online (Priyatna, 2010). Pada masa sekarang ini bertambahnya sosial media membuat tindakan ini bisa dilakukan lebih luas lain, misalnya melalui Instagram, Twitter, Line, dan aplikasi-aplikasi lainnya.

Perilaku haters atau kebencian yang mulai populer digunakan dikalangan remaja saat ini merupakan bentuk lain dari perundungan dunia maya yang memiliki tujuan untuk menindas, membully, merusak nama baik ataupun meneror orang tersebut. Sementara itu, tanda-tanda orang yang menjadi korban perundungan dunia maya adalah 1) kurang tidur dan kurang nafsu makan; 2) prestasi belajar menurun; 3) tampak enggan pergi ke sekolah atau mengikuti event sosial; 4) menarik diri dari keluarga atau teman sebaya; 5) segera menghindar ketika membahasa sosial media; 6) menunjukkan emosi negatif, termasuk sedih, marah, frustrasi dan khawatir; 7) tidak suka menerima pesan; dan 8) tanggap enggan menggunakan gadget (Priyatna, 2010).

Tanda-tanda remaja yang gemar melakukan *bullying* adalah 1) pernah melakukan *bullying* di sekolah ataupun pernah menjadi korban; 2) selalu menghindar bila diajak berbicara mengenai gadget; 3) dengan cepat mengubah layar gadget atau menutup program yang digunakan saat orang lain menghampiri; 4) punya banyak account di internet; 5) sering tertawa sendiri ketika bermain gadget (Priyatna, 2010). Adapun macam-macam jenis perundungan dunia maya adalah sebagai berikut 1) *Cyberstalking*, dengan mencemari nama baik dan mengganggu orang lain dengan sering sehingga membuat rasa takut yang muncul dari orang tersebut; 2) *Exclusion*, secara sengaja mengeluarkan seseorang dari grup daringnya; 3) *Flaming*, dengan mengirimkan pesan teks yang penuh pesan amarah dan frontal; 4) *Harassment*, melalui pesan-pesan bersifat mengganggu yang terus menerus dilakukan; 5) *Trickery*, yaitu dengan membujuk orang lain melalui tipu daya supaya dia mendapat foto pribadi ataupun rahasia dari orang lain; 6) *Outing*, yaitu menyebar foto pribadi ataupun rahasia yang dimiliki oleh orang lain; 7) *Denigration*, yaitu dengan mengumpar keburukan orang lain di internet menghancurkan nama baik orang lain; 8) *Impersonation*, yaitu dengan berpura-pura menjadi orang lain dan mengirim status atau pesan yang negatif (Gunawan, 2018).

Penelitian terhadap 548 remaja Australia yang dilakukan oleh Price dan Dalgleish (2010) juga menambahkan bentuk dari *Perundungan dunia maya*, yaitu 1) *threatened physical harm*, yaitu teror pada ancaman keselamatan seperti kata *dead* atau *kill*; 2) *opinion slammed*, opini yang merendahkan penampilan atau keadaan orang lain; 3) *Called Name* yaitu pemberian nama buruk; 4) *image of victim spread* yaitu penyebaran foto orang lain untuk mempermalukannya (Price & Dalgleish, 2010).

Hasil riset Polling Indonesia dengan APJII yang dilakukan di seluruh Indonesia pada tanggal 9 Maret – 14 April 2019 dengan 5900 responden dengan *margin of error* 1,28% menunjukkan bahwa terdapat setidaknya 49% warga Indonesia yang menjadi sasaran perundungan di media sosial (kompas.com) (Pratomo, 2019). Selanjutnya, Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia mencatat sejak tahun 2011 sampai 2019, terdapat 37.381 pengaduan terhadap perundungan, dan pada ranah sosial media mencapai 2473 laporan dengan tren terus meroket sampai saat ini (KPAI, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa perundungan dunia maya dapat menyebabkan terjadinya penurunan prestasi belajar, kesehatan mental, interaksi sosial, munculnya perasaan malu, dan terhina (Smokowski et al., 2014), meningkatkan depresi (Dredge & Gleeson, 2015), penolakan oleh teman sebaya (Wright & Li, 2013), tidak ada perbedaan yang signifikan prevalensi antara perundungan langsung ataupun perundungan dunia maya (Carter & Wilson, 2015), dan penemuan Kim et al (2017) terhadap 31148 responden menunjukkan perundungan dunia maya lebih banyak dilakukan oleh perempuan daripada laki-laki, namun *bullying* secara fisik lebih banyak dilakukan laki-laki daripada perempuan (Kim et al., 2018).

Remaja yang mengalami *perundungan dunia maya* 2-9 kali lebih mungkin mempertimbangkan mengakhiri hidup (Chadwick, 2014). Ada juga hubungan sebab akibat antara perundungan dunia maya dan depresi, ide bunuh diri dan upaya bunuh diri. Mereka yang mengalami perundungan atau perundungan siber – baik sebagai korban atau pelaku – secara signifikan lebih mungkin melaporkan pikiran atau upaya bunuh diri (Chadwick, 2014). Penting untuk diulangi bahwa perundungan dunia maya tidak dengan sendirinya mengarah pribadi pada tindakan bunuh diri. Sebaliknya, tampaknya perundungan dunia maya mengintensifkan stres pada diri remaja (Patchin & Hinduja, 2012).

Remaja yang melakukan bunuh diri memiliki sejumlah masalah yang terjadi dalam hidup mereka yang kemungkinan besar akan menyebabkan skenario terburuk dalam hidup mereka. Beberapa telah berjuang secara sosial dan akademis, bergulat dengan kepercayaan

diri yang rendah atau depresi, dan yang lainnya sedang menjalani pengobatan psikotropika. Masalah keluarga, hubungan teman sebaya, dan harga diri paling sering dilaporkan oleh remaja yang berpikir untuk melakukan bunuh diri (Feldman, 2012). Remaja yang mengalami perundungan dunia maya (masalah hubungan teman sebaya) merasakan rasa sakit dalam diri mereka. Tabel 1 dibawah merangkum dampak perundungan dunia maya pada remaja (Ovejero et al., 2016).

Table 1. Dampak Perundungan dunia maya pada Remaja.

Dampak Perundungan dunia maya	Penjelasan
Fisik	sakit kepala, sakit perut, gangguan tidur, kelelahan, sakit punggung, kehilangan nafsu makan, masalah pencernaan
Psikologis dan emosional	ketakutan, dan bahkan perasaan teror, kecemasan, kesedihan, kesedihan, stres, gejala depresi, ide bunuh diri yang lebih sering
Pendidikan	perasaan kurang termotivasi tentang pendidikan, yang menyebabkan masalah pada kemampuan akademik
Psikososial	lebih banyak merasa terisolasi, sendirian, terkucilkan, dan penolakan sosial

Siksaan psikologis yang dialami oleh remaja tidak begitu berpengaruh di dunia nyata mereka tetapi bermakna (Patchin & Hinduja, 2012). Kekhawatiran ini berkembang membawa asumsi bahwa keterlibatan dalam perundungan dunia maya, terutama sebagai korban, merupakan anteseden bunuh diri. Melalui penelitiannya yang bermakna, Hinduja dan Patchin melaporkan bahwa ada hubungan antara mengalami perundungan dunia maya dan ide bunuh diri (Hinduja & Patchin, 2010). Dengan kata lain, mengalami perundungan dunia maya dikaitkan dengan pikiran bunuh diri yang lebih besar dan lebih sering.

Sampasa-Kanyina dkk (Sampasa-Kanyina et al., 2014) melaporkan remaja yang menjadi sasaran perundungan dunia maya memiliki ide, rencana, dan upaya bunuh diri yang lebih tinggi, dibandingkan dengan remaja yang tidak memiliki pengalaman tersebut. Hubungan ini sepenuhnya dimediasi oleh tingkat depresi korban perundungan dunia maya Bersama-sama, bukti penelitian dan kasus-kasus terkenal dari media masa mengungkapkan bahwa bagi sebagian remaja, salah satu konsekuensi dari mengalami perundungan dunia maya adalah bunuh diri. Namun, penting untuk diingat bahwa sejumlah faktor memediasi hubungan ini karena tidak semua anak muda yang mengalami perundungan dunia maya kemudian melakukan bunuh diri (Betts, 2016).

Menangani Perundungan dunia maya di Era Digital

Penelitian terhadap 629 remaja usia 12-17 dari Khurana et al (2014) terhadap efek perlindungan dan pemantauan orang tua untuk mengurangi perundungan dunia maya menunjukkan efek pemantauan terhadap remaja menunjukkan efek yang lebih besar daripada pembatasan internet oleh orang tua. Namun pembatasan internet dapat mengurangi tingkat perundungan dunia maya secara tidak langsung. Penelitian dari Fousiani et al (2016) terhadap 548 responden menunjukkan terdapat hubungan yang secara tidak langsung antara pola pengasuhan anak oleh orang tua dengan tindakan perundungan dunia maya (Fousiani et al., 2016). Pengekangan oleh orang tua akan memberikan tindakan tersebut meningkat dan pola asuh otonomi orang tua memberikan pengaruh pada tidak adanya perundungan

dunia maya yang dilakukan oleh anak. Penelitian lain dari Legate et al (2019) terhadap 1004 pasangan orang tua-anak menjelaskan bahwa orang tua yang menggunakan strategi lebih otonomi memiliki laporan remajanya lebih sedikit terlibat dalam kegiatan perundungan dunia maya ketimbang orang tua yang melakukan strategi pengendalian (Legate et al., 2019). Strategi otonomi yaitu melalui pemahaman perspektif remaja di keluarga, menawarkan pilihan, dan memberikan alasan untuk pelarangan, yang dapat mengisi kebutuhan minat, empati dan pengakuan diri seorang remaja. Maka menjadi sangat penting bagi orang tua untuk memberikan otonomi terhadap kebutuhan minatnya dengan senantiasa memberikan kebutuhan empati dan pengakuan terhadap dirinya.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan apabila anak menjadi korban perundungan dunia maya (Priyatna, 2010), yaitu 1) arahkan anak untuk tidak membalas pesan tersebut; 2) untuk pelaporan, pesan-pesan tersebut bisa disimpan untuk menjadi barang bukti; 3) ajari anak untuk segera memberi tahu orang tua apabila mengalami perundungan dunia maya; 4) jangan mengajari anak untuk balas dendam; 5) beri motivasi bahwa yang dialami bukan atas kesalahan mereka; 6) mendisable fitur voice atau chat dalam gameonline anak, ataupun meminimalisir bermain game dengan mengalihkan ke membaca buku atau aktivitas produktif lainnya. Terhadap perilaku anak yang melakukan perundungan dunia maya maka langkah-langkahnya dengan 1) meningkatkan pengawasan dan pemantauan aktivitas sosial media dan game anak; 2) luangkan waktu lebih banyak dengan anak-anak, dengan mencari tahu teman sebayanya; 3) menjelaskan perilaku perundungan dunia maya adalah tindakan yang tidak baik; 4) merenungi kembali perilaku dan interaksi orang tua dengan anak di rumah (Priyatna, 2010).

Table 2. Jenis Dukungan untuk menangani Perundungan dunia maya.

Jenis Dukungan	Pengertian
Dukungan emosional	Empati, perhatian, cinta, kepercayaan, harga diri, pengaruh, perhatian, mendengarkan
Dukungan instrumental	Perilaku instrumental yang secara langsung membantu seseorang yang membutuhkan (bantuan dalam bentuk barang, uang, tenaga, waktu, modifikasi lingkungan)
Dukungan informasi	Menyampaikan informasi yang dapat digunakan orang tersebut dalam mengatasi masalah (saran, nasihat, arahan, informasi)
Dukungan penghargaan	Mengirimkan informasi yang relevan dengan evaluasi diri atau perbandingan sosial (penegasan, umpan balik, perbandingan sosial)

Program yang bisa dilakukan oleh guru yaitu dengan melakukan *prevention programs* seperti yang disampaikan Belgrave et al (2011) dalam penelitian yang menggunakan 789 remaja Afrika-Amerika berusia 11-14 tahun (Belgrave et al., 2011). Saran yang muncul menggunakan *prevention programs* dengan peer model, yang mana menggali empati, manajemen kemarahan, etnis identitas, dan kepercayaan normatif yang dapat meningkatkan prososial remaja yang melakukan aksi perundungan dunia maya. Namun program ini butuh adanya kejujuran dan respon pengaduan dari korban. Sehingga dibutuhkan komunikasi baik dari guru-peserta didik, ataupun guru-orang tua. Laporan diri oleh peserta didik akan membantu dalam penilaian agresi dunia maya yang terjadi di lingkungan sekolah (Wright & Li, 2013). Penelitian dari Hinduja & Patchin (2013) terhadap 4400 sampel acak juga menunjukkan bahwa tindakan hukuman pada mereka yang melakukan perundungan dunia maya baik di rumah maupun sekolah akan membuat kegiatan perundungan dunia maya tidak

dilakukan (Hinduja & Patchin, 2013). Di sekolah juga bisa dengan melakukan 1) pengeluaran kebijakan tentang mengatasi bullying; 2) meningkatkan pengetahuan tentang teknologi dan kontrolnya terhadap peserta didik di media sosial; 3) menyebarkan literatur tentang antibullying dan perundungan dunia maya (Priyatna, 2010)

Hasil penelitian yang dilakukan Vydia et al (2014) menunjukkan pentingnya keterbukaan peserta didik pada orang tua maupun guru di sekolah tentang apa yang dia alami, dan komunikasi interpersonal dapat mengurangi kegiatan perundungan dunia maya (Vydia et al., 2014). Hubungan interpersonal juga dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik (Achdiyat & Permata, 2017). Selanjutnya, kegiatan pengabdian juga bisa digunakan sebagai pencegahan kegiatan perundungan dunia maya dengan hasil berupa aksi nyata melalui pembuatan poster anti-perundungan dunia maya, pembuatan video anti-perundungan dunia maya, pembuatan komunitas online dan ceramah tentang perundungan dunia maya (Rahayu et al., 2013). Di Indonesia, kegiatan pengurangan dan pencegahan terhadap aksi cyber yang merugikan ini juga dilakukan melalui UU ITE pada Bab VII pasal 27 – 32 tentang ketentuan menggunakan internet, melakukan media literasi atau keterbukaan media dengan terus memperhatikan nilai-nilai moral, etika dalam berkomunikasi di sosial media (Rastati, 2016).

Kesimpulan

Perundungan dunia maya yang terjadi di kalangan remaja mungkin tidak begitu disadari oleh beberapa orang, termasuk dirinya sendiri. Namun *perundungan dunia maya* bisa mengakibatkan dampak psikis yang tentunya dapat berpengaruh terhadap fisik penerimanya juga. Kondisi mental menjadi terganggu sampai pada kegiatan akademis yang menurun. Maka menjadi peran bersama untuk mengatasi kegiatan *perundungan dunia maya* di sekitar kita. Kedekatan dan kecerdasan interpersonal orang tua dan guru dapat membantu dalam mengurangi aktivitas *perundungan dunia maya* dengan memberikan pemahaman nilai dan moral tentang bagaimana berselancar di dunia maya.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh orang tua pada anak remajanya dengan memberikan otonomi yang mendukung aktivitas mental dan produktivitasnya, namun tetap memberikan pengawasan dengan tindakan preventif yang tidak mendominasi. Kemudian orang tua dapat bekerja sama dengan pihak sekolah termasuk guru dalam melaporkan secara konsisten terkait aktivitas dan kekerabatan sebagai bentuk penjagaan terhadap kepuasan moral anak. Bantuan komunitas akan sangat membantu berupa kegiatan pengabdian yang dapat memberikan wawasan positif bagi masyarakat luas melalui poster, video, sosialisasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Aktivitas pemerintah juga menggambarkan kepedulian terhadap penjagaan norma dalam berselancar di jejaring internet melalui UU ITE yang berlaku.

Simpulan yang muncul dari studi literatur ini yaitu 1) aktivitas sosial di dunia maya turut memengaruhi perkembangan sosial dari remaja; 2) perundungan di dunia maya menjadi aktivitas negatif yang dilakukan seseorang melalui perantara *gadget* yang dimiliki; 3) perundungan di dunia maya dapat terjadi melalui perantara sosial media maupun game *online*; 3) dampak dari perundungan di dunia maya dapat memengaruhi kesehatan fisik dan mental seseorang, menyebabkan merasa terisolasi, dan munculnya berbagai permasalahan dalam akademiknya; dan 4) Pencegahan yang dapat dilakukan yaitu dengan dukungan emosional dalam hubungan interpersonalnya, meningkatkan pengawasan dalam aktivitas

sosial dan game *online* remaja, mencari tahu teman sebayanya, dan memberikan support sosial dalam lingkungannya.

Referensi

- Achdiyat, M., & Permata, T. (2017). Prestasi Belajar Ips Ditinjau Dari Kecerdasan Interpersonal dan Minat Belajar Siswa. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 201–216.
- Agustina, N. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Deepublish.
- Aisyah, S. (2015). *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar*. Deepublish.
- Belgrave, F. Z., Nguyen, A. B., Johnson, J. L., & Hood, K. (2011). Who is Likely to Help and Hurt? Profiles of African American Adolescents with Prosocial and Aggressive Behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, 40(8), 1012–1024. <https://doi.org/10.1007/s10964-010-9608-4>
- Berger, K. S. (2015). *The Developing Person: Through childhood and adolescence*. Worth Publishers.
- Betts, L. R. (2016). Cyberbullying: Approaches, Consequences and Interventions. In *Palgrave macmillan*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-50009-0>
- Carter, J. M., & Wilson, F. L. (2015). Cyberbullying: A 21st Century Health Care Phenomenon. *Pediatric Nursing*, 41(3), 115–125.
- Chadwick, S. (2014). *Impacts of Cyberbullying, Building Social and Emotional Resilience in Schools*. Springer New York.
- Collins, E., & Freeman, J. (2013). Do problematic and non problematic video game players differ in extraversion, trait empathy, social capital and prosocial tendencies? *Computer in Human Behavior*, 29(5), 33–40.
- Dredge, R., & Gleeson, J. (2015). The Development and Validation of the Social Networking Experiences Questionnaire: A Measure of Adolescent Cyberbullying and Its Impact. *Violence and Victims*, 30(5), 798–812.
- Feldman, R. S. (2012). *Discovering The Life Span Second Edition Robert* (Vol. 3, Issue 2). Pearson.
- Fousiani, K., Dimitropoulou, P., Michaelides, M. P., & Van Petegem, S. (2016). Perceived Parenting and Adolescent Cyber-Bullying: Examining the Intervening Role of Autonomy and Relatedness Need Satisfaction, Empathic Concern and Recognition of Humanness. *Journal of Child and Family Studies*, 25(7), 2120–2129. <https://doi.org/10.1007/s10826-016-0401-1>
- Gleitman, H., Gross, J., & Reisberg, D. (n.d.). *Psychology* (8th ed.). W.W. Norton & Company, Inc.
- Gunawan, F. (2018). *Religion Society dan Social Media* (1st ed.). Deepublish.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2010). Bullying, cyberbullying, and suicide. *Archives of Suicide Research*, 14(3), 206–221. <https://doi.org/10.1080/13811118.2010.494133>
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2013). Social Influences on Cyberbullying Behaviors Among Middle and High School Students. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(5), 711–722. <https://doi.org/10.1007/s10964-012-9902-4>
- Honggowiyono, P. (2015). *Pertumbuhan dan perkembangan Peserta didik untuk Guru dan Calon Guru*. Gunung Samudera.
- Kholid, S. F. (2015). *Jangan kuliah Kalau gak Sukses*. Rumah Karya.

- Kim, S., Colwell, S. R., Kata, A., Boyle, M. H., & Georgiades, K. (2018). Cyberbullying Victimization and Adolescent Mental Health: Evidence of Differential Effects by Sex and Mental Health Problem Type. *Journal of Youth and Adolescence*, 47(3), 661–672. <https://doi.org/10.1007/s10964-017-0678-4>
- KPAI, T. (2020). *Sejumlah Kasus Bullying Sudah Warnai Catatan Masalah Anak di Awal 2020, Begini Kata Komisioner KPAI*. [Www.Kpai.Go.Id](http://www.kpai.go.id). <https://www.kpai.go.id/berita/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalah-anak-di-awal-2020-begini-kata-komisioner-kpai>
- Legate, N., Weinstein, N., & Przybylski, A. K. (2019). Parenting Strategies and Adolescents' Cyberbullying Behaviors: Evidence from a Preregistered Study of Parent–Child Dyads. *Journal of Youth and Adolescence*, 48(2), 399–409. <https://doi.org/10.1007/s10964-018-0962-y>
- Ovejero, A., Yubero, S., Larrañaga, E., & Moral, M. de la V. (2016). Cyberbullying: Definitions and Facts from a Psychosocial Perspective. In R. Navarro, S. Yubero, & E. Larrañaga (Eds.), *Cyberbullying Across the Globe Gender, Family, and Mental Health*. Springer Nature Switzerland.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2012). Cyberbullying, An Update and Synthesis of the Research. In J. W. Patchin & S. Hinduja (Eds.), *CYBERBULLYING PREVENTION AND RESPONSE Expert Perspectives*. Routledge.
- Perlman, M. (2022, May). *After Latin School sophomore Nate Bronstein takes his own life, social media star Tristan Jass launches push to stop bullying in his honor - CBS Chicago*. CBS Chicago.
- Platt, B., Kadosh, K. C., & Lau, J. Y. F. (2013). The role of peer rejection in adolescent depression. *Depression and Anxiety*, 30(9), 809–821. <https://doi.org/10.1002/da.22120>
- Pratomo, Y. (2019, May 16). 49 Person Netizen di Indonesia Pernah Mengalami “Bullying” di Medsos. *Kompas.Com*. <https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/08290047/49-persen-netizen-di-indonesia-pernah-mengalami-bullying-di-medsos>
- Price, M., & Dalglish, J. (2010). Cyberbullying: Experiences, Impacts and Coping Strategies as Described by Australian Young People. *Youth Studies Australia*, 29(2), 51–59.
- Priyatna, A. (2010). *Lets End Bullying: Memahami, Mencegah dan Mengatasi Bullying*. Elex Media Komputindo.
- Rahayu, F. S., Widjajani, S., & Romas, M. Z. (2013). Iptek Bagi Masyarakat Siswa Dalam Menyikapi Fenomena Cyberbullying Di Kalangan Remaja. *ABDIMAS*, 17(2), 89–96.
- Rastati, R. (2016). Bentuk Perundungan Siber Di Media Sosial Dan Pencegahannya Bagi Korban Dan Pelaku. *Jurnal Sositologi*, 15(2), 169–186. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2016.15.02.1>
- Rich, E. C. (2011). Rejected Children. In *Encyclopedia of Child Behavior and Development* (p. 1421). Springer. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-79061-9>
- Rose, C., & Nicholl, M. J. (2020). *Accelerated learning for the 21st century*. Dell Publishing.
- Sampasa-Kanyinga, H., Roumeliotis, P., & Xu, H. (2014). Associations between cyberbullying and school bullying victimization and suicidal ideation, plans and attempts among Canadian schoolchildren. *PLoS ONE*, 9(7). <https://doi.org/10.1371/JOURNAL.PONE.0102145>
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja (Terjemahan Adelar, S.B.)*. Erlangga.
- Shaffer, D. R., & Kipp, K. (2010). *Developmental Psychology: Childhood and Adolescence, Eighth Edition*. Wadsworth Cengage Learning.

- Smokowski, P. R., Evans, C. B. R., & Cotter, K. L. (2014). The Differential Impacts of Episodic, Chronic, and Cumulative Physical Bullying and Cyberbullying: The Effects of Victimization on the School Experiences, Social Support, and Mental Health of Rural Adolescents. *Violence and Victims*, 29(6), 1029–1046.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104(July), 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, teori, dan aplikasinya*. Prenadamedia Group.
- Syafitri, E. R., & Nuryono, W. (2020). Studi Kepustakaan Teori Konseling “Dialectical Behavior Therapy.” *Jurnal BK*, 11(1), 53–59.
- Taylor, L. (2022). *Chicago teen killed himself after bullying while elite school turned a ‘blind eye’, lawsuit claims*. Fox News.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2007). Preadolescents and adolescents online communication and their closeness to friends. *Developmental Psychology*, 43, 267–277.
- Vydia, V., Irliana, N., & Savitri, A. D. (2014). Pengaruh Sosial Media Terhadap Komunikasi Interpersonal dan Cyberbullying Pada Remaja. *Jurnal Transformatika*, 12(1), 14. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v12i1.86>
- Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020). Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Creativity And Innovation) Di Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 185–197. <https://www.researchgate.net/publication/348742516>
- Wilmshurst, L. (2017). Abnormal child and adolescent psychology: A developmental perspective, 2nd ed. In *Abnormal child and adolescent psychology: A developmental perspective, 2nd ed.*
- Wright, M. F., & Li, Y. (2013). The Association Between Cyber Victimization and Subsequent Cyber Aggression: The Moderating Effect of Peer Rejection. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(5), 662–674. <https://doi.org/10.1007/s10964-012-9903-3>