

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut *World Health Organization* (WHO, 2021), remaja merupakan kelompok penduduk dengan rentang usia 10-19 tahun yang sedang mengalami perubahan secara fisik, emosional, sosial dan mudah terkena masalah kesehatan mental karena adanya paparan terhadap kemiskinan, pelecehan dan perilaku kekerasan. Istilah remaja atau yang dalam bahasa Inggris *adolescence* bersumber dari bahasa latin *adolescere* yang dapat diartikan “tumbuh menjadi dewasa” (Jannah, 2017). Pertumbuhan dan perkembangan selama masa remaja dibagi menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal (usia 11-14 tahun), remaja pertengahan (usia 14-17 tahun), dan remaja akhir (usia 17-20 tahun) (Kemenkes RI, 2017).

Pada fase remaja awal, individu lebih berfokus pada pertumbuhan fisik dan pengaruh yang kuat dari teman sebaya. Pada remaja pertengahan, individu lebih fokus untuk mencari identitas dirinya, belajar mengendalikan diri, dan membuat keputusan yang berhubungan dengan cita-citanya. Pada tahap ini, remaja masih sangat membutuhkan dukungan dari teman sebaya. Sementara itu, remaja akhir ditandai dengan masuknya peran orang dewasa dan adanya kemauan untuk bergabung dalam kelompok orang dewasa (Bulu et al., 2019). Periode remaja umumnya ditandai memiliki energi yang besar dan emosi yang bergejolak, namun belum diimbangi dengan kemampuan pengendalian diri yang belum matang (Usman et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk memantau perkembangan emosi pada anak-anak yang mulai memasuki usia remaja. Remaja yang mengalami gangguan interaksi sosial cenderung kesulitan membangun pertemanan, lebih suka menyendiri, bersikap bermusuhan, mudah marah, dan cenderung memiliki sedikit teman (Rakhman et al., 2022). Salah satu faktor utama yang dapat menyebabkan gangguan dalam interaksi sosial remaja adalah *bullying*.

Menurut WHO, *Bullying* didefinisikan sebagai perilaku agresif berupa penyalahgunaan kekuatan atau kekuasaan oleh seseorang atau sekelompok orang terhadap individu lain, yang dapat menyebabkan kerusakan fisik, psikologis, dan sosial secara berkelanjutan. Perilaku ini sering terjadi di sekolah maupun tempat lain di mana anak-anak berkumpul, termasuk di media sosial. Para ahli menyatakan bahwa perundungan di sekolah merupakan salah satu bentuk agresifitas siswa yang paling membahayakan korbannya (Kanda et al., 2024). Hal ini disebabkan oleh ketidakseimbangan kekuasaan, dimana pelaku biasanya berasal dari siswa atau siswi yang merasa lebih senior dan melakukan tindakan tertentu kepada korban, yaitu siswa atau siswi yang lebih junior, yang merasa tidak berdaya karena tidak mampu melawan (Putri, 2022).

*Bullying* dapat terjadi dikalangan masyarakat maupun dilingkungan pendidikan, sehingga siapa saja berpotensi terkena dampaknya. Selama ini, kita cenderung beranggapan bahwa pelaku *bullying* selalu berinteraksi secara langsung dengan korban, baik secara fisik maupun verbal. Faktanya, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2014 menyatakan bahwa bentuk pelanggaran *bullying* dibagi menjadi empat, yaitu *bullying* fisik, *bullying* seksual, *bullying* verbal, dan *bullying* yang terjadi di internet atau disebut juga dengan *cyberbullying* (Kurniawan et al., 2024). *Bullying* fisik merupakan tindakan agresif yang melibatkan anggota tubuh terhadap individu lain, seperti memukul dan menendang korban. Sementara itu, *bullying* verbal merupakan kekerasan yang dilakukan secara verbal, baik melalui lisan maupun tulisan, seperti menggoda, memanggil dengan sebutan yang menyakitkan, atau mengancam (Waasdorp & Bradshaw, 2015).

Penindasan seksual merupakan suatu perilaku, baik fisik maupun nonfisik, di mana seksualitas atau gender digunakan sebagai alat untuk menyerang atau merendahkan orang lain. Bentuk *bullying* ini dapat berupa ejekan atau julukan yang bernada seksual, pemanggilan nama dengan konotasi seksual, komentar kasar, gerakan vulgar, sentuhan yang tidak diinginkan, ajakan seksual yang tidak pantas, hingga penyebaran materi pornografi (Abdul Hakim et al., 2023). Menurut *National Crime Prevention Council* (NCPC,

2022) dan *United Nations International Children's Emergency Fund* (UNICEF, 2020), *Cyberbullying* adalah tindakan mengirimkan teks atau gambar melalui internet maupun teknologi digital di media sosial dengan tujuan memperlakukan atau menyakiti orang lain. *Cyberbullying* dapat terjadi melalui berbagai platform online, seperti media sosial, email, atau pesan instan. Pelaku *cyberbullying* umumnya adalah anak-anak atau remaja yang mampu menyembunyikan identitas mereka, sehingga korban kesulitan untuk melawan atau membela diri (Marlef et al., 2024).

Berdasarkan data yang dihimpun KPAI dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) pada tahun 2023, kasus perundungan (*bullying*) masih menjadi ancaman serius bagi anak-anak di lingkungan sekolah. Jenis perundungan yang paling banyak dialami oleh korban meliputi perundungan fisik sebesar 55,5%, perundungan verbal sebesar 29,3%, dan perundungan psikologis sebesar 15,2%. Sementara itu, menurut data UNICEF pada tahun 2016, sekitar 41-50% remaja Indonesia mengaku pernah mengalami *cyberbullying*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Alisah Lusi (2018) menunjukkan bahwa sekitar 84% remaja berusia 12-17 tahun pernah mengalami kasus *bullying*, dan sebagian besar di antaranya merupakan bentuk *cyberbullying*. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Syena et al. (2020) mengenai gambaran *cyberbullying* di salah satu SMA X di Kota Bandung. Data yang didapatkan yaitu dari 260 responden menunjukkan 10 siswa (3,8%) sebagai pelaku, 41 siswa (15,8%) sebagai korban, 191 siswa (73,5%) sebagai pelaku dan korban, serta 18 siswa (6,9%) tidak menerima atau melakukan *cyberbullying*. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas *cyberbullying* di kalangan remaja, baik sebagai pelaku maupun korban, tergolong tinggi.

*Cyberbullying* dan *bullying* tidak berbeda secara signifikan dalam hal karakteristik dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Feng (2022) menemukan bahwa baik korban maupun pelaku *cyberbullying* memiliki riwayat *bullying* sebelumnya. Adapun perbedaan antara *cyberbullying* dan *bullying* terletak pada ruang terjadinya perilaku tersebut. *Bullying* terjadi di ruang fisik, seperti

sekolah, rumah, atau tempat kerja, sedangkan *cyberbullying* terjadi di ruang digital, yang dapat diakses kapan saja. Perbedaan utama terletak pada media dan ruang terjadinya *cyberbullying*. Anonimitas juga faktor pembeda penting, karena *cyberbullying* biasanya dilakukan secara anonim, yang membuat pelaku merasa lebih aman dari konsekuensi langsung. Selain itu, dampak *bullying* cenderung terbatas pada lingkungan fisik, sementara konten yang diunggah secara daring dapat bertahan lama dan dilihat oleh audiens yang lebih luas. *Cyberbullying* juga memiliki jangkauan yang lebih luas karena dapat menjangkau korban di berbagai tempat dan pada waktu yang berbeda (Adellia, 2024).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh UNICEF pada tahun 2019, sekitar 1 dari 3 anak muda di 30 negara mengaku pernah mengalami *cyberbullying*, dan hampir 75% di antaranya melaporkan bahwa mereka tidak tahu harus mencari bantuan ke mana (UNICEF, 2019). Survei lain yang dilakukan oleh *Pew Research Center* pada tahun 2021 menunjukkan bahwa 59% remaja di Amerika Serikat mengalami setidaknya satu bentuk *cyberbullying*, seperti menerima ancaman, pelecehan, atau perundungan melalui media sosial (Pew Research Center, 2021). Menurut penelitian yang telah dilakukan di 12 negara di Eropa, banyak remaja yang menjadi korban *cyberbullying*, dengan tingkat tertinggi terjadi di Rumania (37,3%), dan tingkat terendah di Spanyol (13,3%) (Athanasίου et al., 2018). Sementara itu, menurut WHO (2024), data terbaru dari tahun 2018 hingga 2022 menunjukkan peningkatan yang mengkhawatirkan dalam kasus *cyberbullying*, dimana remaja laki-laki melakukan *cyberbullying* terhadap orang lain meningkat dari 11% menjadi 14% dan remaja perempuan dari 7% menjadi 9%.

Demikian pula, laporan mengenai *cyberbullying* menunjukkan peningkatan, yaitu dari 12% menjadi 15% pada remaja laki-laki, dan dari 13% menjadi 16% pada remaja perempuan. Penelitian di Indonesia terhadap 11.452 siswa SMA menunjukkan bahwa tingkat *cyberbullying* masih cukup tinggi, yaitu sebesar 69,64% (Efianingrum et al., 2021). Menurut Wiguna et al. (2018), sebanyak 52,25% dari 2.917 remaja di Jakarta telah mengalami

*cyberbullying*, baik sebagai pelaku maupun sebagai korban. Sementara itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Samsiah (2023) terhadap kelompok remaja akhir di Kota Bandung, salah satu faktor utama yang menyebabkan remaja melakukan *cyberbullying* adalah anonimitas, yang memungkinkan mereka bebas melontarkan kalimat sarkastik di ruang maya tanpa harus menggunakan identitas aslinya.

Hal ini didukung oleh proses perkembangan masa remaja tidak terlepas dari pengaruh kemajuan teknologi di era saat ini, salah satunya adalah penggunaan media sosial. Penggunaan media sosial di kalangan remaja umumnya dimanfaatkan untuk membagikan kegiatan pribadi, seperti curahan hati (curhat) dan foto-foto bersama teman, meskipun media sosial juga memiliki banyak manfaat lainnya. Penggunaan media sosial, seseorang dapat dengan bebas memberikan komentar dan berbagi pendapat dengan orang lain tanpa rasa khawatir. Remaja sering kali dianggap ketinggalan zaman jika tidak mengikuti tren media sosial, karena rasa ingin tahu yang tinggi, keinginan untuk mencoba sesuatu yang baru, dan fakta bahwa mereka sering melihat penggunaan media sosial sebagai indikator kesegaran dan popularitas. Meskipun media sosial memiliki banyak manfaat, orang sering kali lupa menggunakannya secara bijak. Media sosial yang tidak digunakan dengan tepat dapat menjadi salah satu penyebab timbulnya kekerasan pada remaja (Wulandari, 2024).

Berdasarkan data survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penggunaan internet mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2020, penetrasi internet di Indonesia tercatat sekitar 73,7%. Angka ini meningkat menjadi 77,02% pada tahun 2021-2022, seiring dengan meningkatnya kebutuhan terhadap teknologi digital selama masa pandemik COVID-19. Pada periode yang sama, penetrasi internet dikalangan usia 13-18 tahun mengalami kenaikan sebesar 99,16%. Meskipun pada tahun 2023 aktivitas sekolah sudah kembali dilakukan secara luring, penetrasi internet nasional tetap mengalami peningkatan menjadi 78,19%. Sementara itu, penetrasi internet pada kelompok usia 13-18 tahun sedikit menurun menjadi

98,2%, namun tetap menunjukkan bahwa mayoritas remaja merupakan pengguna aktif internet (Fikri et al., 2024). Waktu lama durasi akses sosial media masyarakat Indonesia termasuk didalamnya remaja cukup tinggi. Rata-rata pengguna media sosial di Indonesia mencapai 3 jam 26 menit perhari (Irawati et al., 2023).

*We Are Social* dan *Meltwater* mengungkapkan tren media sosial dan internet di Indonesia pada tahun 2024, di mana lebih dari separuh penduduk (185,3 juta) menggunakan internet, dan pengguna media sosial aktif melebihi 139 juta orang. Platform media sosial yang paling populer adalah WhatsApp (90,9%), Instagram (85,3%), Facebook (81,6%), dan Tiktok (73,5%). Media sosial telah menjadi platform penting dalam komunikasi, yang juga berdampak signifikan terhadap perilaku *cyberbullying* dikalangan remaja (Fazry & Apsari, 2021). Menurut Maya (2015), usia remaja yang paling berisiko menjadi pelaku maupun korban *cyberbullying* adalah remaja berusia 15-17 tahun. Risiko *cyberbullying* pada anak dan remaja meningkat seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi internet, termasuk di kalangan anak dan remaja saat ini. Salah satu jenis *cyberbullying* yang marak terjadi di Indonesia adalah *flaming* (amarah). *Flaming* merupakan tindakan seseorang dengan mengirimkan pesan teks atau komentar di platform media sosial yang berisikan kata-kata frontal untuk menyinggung orang lain (Ali, 2024).

Bentuk dari *cyberbullying* di sosial media sangat beragam, salah satunya melalui penggunaan teks atau bahasa (perkataan). Contoh penggunaan bahasa (perkataan) dalam *cyberbullying* yang sering terjadi antara lain berupa umpatan seperti “gendut”, “kurus”, “jelek”, “rambut gimbal (keriting)”, hingga kata-kata yang mengarah ke pelecehan seksual. *Cyberbullying* paling sering terjadi pada platform yang menyediakan fasilitas komentar atau tanggapan terhadap unggahan pengguna. Hal ini menyebabkan *cyberbullying* berbasis teks (bahasa) sering terjadi di media sosial (Damayanti, 2017).

Fenomena ini menunjukkan bahwa *cyberbullying* mempunyai dampak yang besar terhadap kehidupan remaja. Namun, pelaporan kasus *cyberbullying* masih jarang dilakukan dan sering dianggap bukan sebagai masalah yang

serius. Tindakan yang dilakukan ketika seseorang menjadi korban *cyberbullying* antara lain: 31,8% memilih untuk tidak mengambil tindakan apa pun; 6,7% melaporkan ke pihak berwajib; 6,7% menghapus pesan yang bersifat intimidatif; 4,2% memberikan respons terhadap perilaku intimidatif; dan sisanya memilih untuk tidak memberikan tanggapan (APJII, 2020). Masalahnya ini terjadi karena dampak *cyberbullying* tidak dapat terlihat secara langsung, berbeda dengan *bullying* tradisional. *Cyberbullying* dapat menimbulkan berbagai dampak pada remaja, diantaranya dampak fisik seperti sakit kepala, sakit perut, gangguan tidur, kelelahan, sakit punggung, kehilangan nafsu makan dan masalah pencernaan. Dampak emosional yang dialami korban *cyberbullying* meliputi perasaan marah, sakit hati, malu, dan takut. Selain itu, dampak psikologis yang mungkin timbul antara lain kecemasan, rasa takut, penderitaan kesedihan, stress, gejala depresi, dan bunuh diri (Navarro et al., 2016).

Dampak psikososial dari *cyberbullying* pada remaja yaitu perasaan isolasi berupa menjauhi teman-temannya dan menarik diri, kesepian, kesendirian, serta mendapatkan pengucilan dari teman-temannya (Triyono et al., 2019). Di Indonesia, penelitian mengenai dampak psikologis *cyberbullying* masih sangat sedikit. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kewaspadaan di kalangan remaja melalui penelitian mengenai *cyberbullying* dan kaitannya dengan dampak psikologis, khususnya risiko bunuh diri pada remaja (Ali, 2024). Berdasarkan hasil penelitian Dewi et al. (2023), sebanyak 21% remaja yang terlibat dalam *cyberbullying* (baik sebagai pelaku, korban, atau keduanya) menunjukkan risiko mengalami ide bunuh diri.

Korban *cyberbullying* dapat mengalami efek negatif seperti remaja yang menjadi korban *cyberbullying* akan merasa terus menerus tertekan, takut, atau terancam oleh pelaku *cyberbullying*. Remaja yang menjadi korban *cyberbullying* cenderung merasa takut dan khawatir tentang bagaimana orang lain akan memandang mereka, yang kemudian dapat memicu kecemasan yang signifikan (Siregar et al., 2023). Selain itu, korban *cyberbullying* berisiko mengalami depresi, terutama ketika mereka merasa tidak mampu mengatasi

situasi atau merasa terisolasi dari teman dan keluarganya. Remaja yang merasa putus asa dan tidak mampu mengatasi situasi mereka dapat berpikir untuk bunuh diri sebagai jalan keluar (Ni'mah, 2023).

Menurut *World Health Organization* (2023), bunuh diri menempati urutan keempat sebagai penyebab kematian paling umum di antara individu berusia 15 hingga 19 tahun. WHO juga melaporkan perkiraan angka kematian akibat bunuh diri secara global mencapai sekitar 800.000 orang per tahun. Prevalensi bunuh diri cenderung lebih tinggi pada individu yang berada dalam kelompok usia muda. *American Psychiatric Association* (APA, 2018) mendefinisikan perilaku bunuh diri sebagai bentuk tindakan individu yang bertujuan untuk mengakhiri hidupnya sendiri, yang paling sering disebabkan oleh tekanan akibat depresi atau gangguan penyakit mental lainnya. Bunuh diri mencakup adanya isyarat, percobaan, atau ancaman secara verbal yang dapat mengarah kematian, luka, atau tindakan menyakiti diri sendiri. Perilaku bunuh diri dikategori kedalam beberapa bentuk, yaitu ide bunuh diri, ancaman bunuh diri, upaya bunuh diri, dan tindakan bunuh diri (Wahyudi et al., 2020).

Hasil penelitian di Korea menunjukkan peningkatan prevalensi ide bunuh diri serta upaya menyakiti diri sendiri. Kesamaan antara ide bunuh diri dan upaya bunuh diri tercatat sebesar 24.8% dan 6.2%, lebih tinggi dibandingkan dengan tinjauan sebelumnya yang masing-masing sebesar 15.6% dan 3.2%. Sementara itu, berdasarkan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), sepanjang Januari hingga November 2023, tercatat sebanyak 37 anak dan remaja mengakhiri hidupnya, dengan usia termuda yaitu kelas 5 SD dan mayoritas berada pada tingkat SMA (KPAI, 2023). Sementara itu, laporan Pusat Psikologi Kepolisian Republik Indonesia (Pusiknas Polri) pada Agustus 2024 menunjukkan terdapat 849 kasus bunuh diri yang dilaporkan, dengan remaja termasuk dalam kelompok usia yang paling rentan (Polri, 2024).

Bunuh diri terjadi karena adanya ide atau upaya untuk mengakhiri hidup (Haase et al., 2022). Faktor psikologis seperti kecemasan, depresi, dan stress juga merupakan penyebab bunuh diri yang paling umum di kalangan remaja (Kusumayanti et al., 2020). Kehidupan remaja pasti akan terpengaruh



oleh tingkat *cyberbullying* yang tinggi. Menurut Kreši Ori et al. (2020), korban *cyberbullying* sering mengalami masalah kesehatan mental, seperti menyakiti diri sendiri hingga bunuh diri. Remaja yang menjadi korban tindakan *cyberbullying* cenderung merasa takut untuk bersosialisasi karena tekanan psikologis yang mereka alami (Yosep et al., 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Kusumayanti et al. (2020) menunjukkan bahwa semakin tinggi skor faktor psikologis, maka semakin tinggi risiko pula risiko bunuh diri seseorang. *Cyberbullying* sering kali dikaitkan dengan munculnya perilaku bunuh diri pada remaja.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Purnomo dan Fasya (2022), yang mengungkapkan bahwa dari hasil wawancara terhadap empat informan, terdapat korban yang sempat memiliki ide untuk mengakhiri hidup, bahkan ada yang pernah mencoba melakukannya. Hal tersebut dipicu oleh perasaan putus asa yang mendalam dan ketidakmampuan mereka dalam menanggung rasa malu akibat tindakan *cyberbullying* yang dialami. Namun, niat tersebut akhirnya diurungkan karena para korban kembali memikirkan dampak emosional yang akan dirasakan oleh keluarga mereka apabila mereka benar-benar pergi. Sementara itu, terdapat pula informan lain yang menyatakan bahwa, meskipun ia terus-menerus mengalami perundungan yang membuatnya terpuruk, ia tidak pernah terlintas untuk melakukan bunuh diri, bahkan tidak memiliki niat ke arah tersebut.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Hinduja dan Patchin (2018) mengungkapkan bahwa *cyberbullying* memiliki kaitan yang signifikan dengan peningkatan risiko bunuh diri pada remaja. Studi tersebut melibatkan lebih dari 12.000 remaja sekolah menengah di Amerika Serikat dan menunjukkan bahwa 28,1% remaja yang pernah menjadi korban *cyberbullying* mengaku pernah memiliki pikiran untuk bunuh diri, 15,5% pernah merencanakan untuk mengakhiri hidup, dan 12,1% bahkan pernah mencoba melakukan percobaan bunuh diri. Sebaliknya, pada kelompok remaja yang tidak mengalami *cyberbullying*, prevalensi keinginan atau tindakan bunuh diri jauh lebih rendah, yaitu hanya 5,3% yang pernah memiliki pikiran untuk bunuh

diri, 4,1% yang pernah merencanakan, dan 2,4% yang pernah mencoba melakukan percobaan bunuh diri. Perbandingan ini menegaskan bahwa korban *cyberbullying* memiliki risiko 3 hingga 5 kali lipat lebih tinggi untuk mengalami ide dan tindakan bunuh diri dibandingkan mereka yang tidak menjadi korban.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, Bustomi et al. (2023) menyatakan bahwa perilaku *cyberbullying* di kalangan remaja masih cukup tinggi, khususnya di SMK Tri Dharma 4 Bogor Kabupaten Bogor. Namun, ketika menjadi korban *cyberbullying*, kebanyakan remaja menjadi tidak berani mengungkapkannya pada orang dewasa, dan hal ini dapat berakibat negatif terhadap kondisi psikologis anak tersebut. Semakin tinggi penerimaan perilaku *cyberbullying* maka semakin rendah harga diri yang dimiliki oleh remaja kelas XI di SMK Tri Dharma 4 Bogor, sedangkan semakin rendah remaja mengalami perilaku *cyberbullying* maka akan semakin tinggi harga diri yang dimilikinya.

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada dua sekolah yaitu SMAN 26 Bandung dan SMAN 24 Bandung. SMAN 26 Bandung terdiri dari 2 jurusan yaitu IPA dan IPS. Jumlah seluruh siswa di SMAN 26 Bandung adalah 1.050 orang. Studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru BK (Bimbingan Konseling) dan 10 siswa. Hasil dari wawancara guru BK pernah terjadi *bullying* antara siswa laki-laki dengan perempuan yang saling mengejek satu sama lain didalam kelas. Sebanyak enam siswa telah mengetahui mengenai perilaku *cyberbullying*. Dua siswa mengaku pernah mengalami menjadi korban *cyberbullying*, seperti mendapatkan komentar negatif, penyebaran rumor dan unggahan foto negatif di media sosial. Salah satu siswa perempuan mengatakan bahwa dirinya diunggah fotonya tanpa izin di Instagram disertai komentar merendahkan. Ia mengaku sejak kejadian itu menjadi lebih takut membuka media sosial dan mengalami kesulitan tidur karena memikirkan komentar dari teman-temannya. 1 siswa perempuan mengaku pernah memiliki ide untuk mengakhiri hidup karena merasa sangat lelah dengan komentar negatif yang diterimanya di media sosial. Ia menyatakan bahwa ide tersebut sudah muncul

selama sekitar 6 bulan terakhir, terutama ketika ia merasa tidak memiliki teman dekat untuk bercerita.

Peneliti juga melakukan studi pendahuluan ke sekolah lain dengan tujuan sebagai pembanding data yang peneliti dapatkan, yaitu melakukan studi pendahuluan ke sekolah SMAN 24 Bandung. SMAN 24 Bandung terdiri dari jurusan IPA dan IPS. Jumlah seluruh siswa di SMAN 24 Bandung adalah 1.147 orang. Berdasarkan wawancara dengan guru BK (Bimbingan Konseling), dari laporan yang masuk, *cyberbullying* memang sudah cukup sering terjadi di kalangan siswa. Biasanya mereka menyindir lewat *story* Instagram atau kirim komentar negatif di WhatsApp grup kelas. Bahkan menyebarkan informasi pribadi temannya tanpa izin. Guru BK menambahkan bahwa pelaku *cyberbullying* sering kali adalah teman sekelas atau teman satu angkatan, dan mayoritas kasus terjadi di kalangan siswa perempuan, mereka sering berselisih karena hal-hal sepele, misalnya beda pendapat, iri nilai, atau konflik kecil di sekolah. Tetapi masalah itu dibawa ke media sosial, dan akhirnya melebar, saling sindir, bahkan ada yang sampai upload *screenshot* chat temannya ke *story*. Kejadian seperti ini diketahui berlangsung dalam kurun waktu enam bulan terakhir.

Guru BK juga mengungkapkan adanya kasus percobaan melukai diri sendiri yang dilakukan oleh seorang siswi. Kejadian ini terungkap setelah seorang siswa melaporkan bahwa temannya memiliki luka goresan di pergelangan tangan. Setelah dipanggil dan dilakukan pendekatan, siswi tersebut mengaku menjadi korban *cyberbullying*. Ia menjelaskan bahwa temannya menyebarkan foto dirinya saat tertidur di kelas, Foto tersebut kemudian diedit dan dijadikan stiker dengan unsur penghinaan, lalu disebar ke dalam grup kelas. Tidak hanya itu, stiker tersebut juga menyebar ke kelas lain hingga menjadi bahan ejekan oleh banyak siswa.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada 10 siswa SMAN 24 Bandung, sebanyak tiga siswa laki-laki menyatakan bahwa mereka pernah mengalami tindakan *cyberbullying* saat bermain *game online*, khususnya *Mobile Legends*. Mereka menerima kata-kata kasar dan hinaan dari pemain lain

yang tidak mereka kenal. Tiga siswa perempuan mengungkapkan bahwa mereka pernah menerima komentar negatif yang mengejek penampilan dan gaya berpakaian mereka pada unggahan video pribadi di akun tiktok, kejadian terjadi dalam satu bulan terakhir. Setelah kejadian tersebut, mereka mengaku menjadi ragu dan merasa cemas setiap kali ingin mengunggah sesuatu ke media sosial. Dua orang perempuan mengaku pernah melakukan tindakan menyindir teman melalui media sosial, seperti fitur story whatsapp dan instagram.

Pemilihan lokasi penelitian di SMAN 24 Bandung didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa permasalahan melalui *cyberbullying* di media sosial, terjadi dengan intensitas yang cukup untuk diteliti di sekolah ini. Selain itu, pemilihan lokasi penelitian juga didukung oleh jumlah siswa yang lebih besar, yaitu 1.147 orang. Peneliti mempertimbangkan kompleksitas permasalahan yang ditemukan yaitu dari angka kejadian *cyberbullying* serta dampak psikologis yang signifikan terhadap siswa.

Berdasarkan fenomena dan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara *cyberbullying* dengan risiko bunuh diri pada remaja di SMAN 24 Bandung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “apakah ada hubungan antara *cyberbullying* dengan risiko bunuh diri pada remaja di SMAN 24 Bandung?.”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara *cyberbullying* dengan risiko bunuh diri pada Remaja di SMAN 24 Bandung.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengidentifikasi gambaran *cyberbullying* pada remaja di SMAN 24 Bandung.
2. Mengidentifikasi gambaran risiko bunuh diri pada remaja di SMAN 24 Bandung.
3. Menganalisis hubungan antara *cyberbullying* dengan risiko bunuh diri pada remaja di SMAN 24 Bandung.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang hubungan antara *cyberbullying* dengan risiko bunuh diri pada remaja.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Remaja**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran remaja terhadap dampak negatif dari *cyberbullying*, serta mendorong mereka untuk lebih bijak dalam menggunakan media sosial dan menjaga kesehatan mentalnya.

#### **2. Bagi Institusi Pendidikan**

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru di SMAN 24 Bandung bahwa kasus *cyberbullying* memiliki hubungan dengan risiko bunuh diri pada remaja, sehingga tenaga pendidik diharapkan dapat memberikan bimbingan dan pendampingan yang tepat kepada siswa dalam mengatasi permasalahan tersebut.

#### **3. Bagi Peneliti**

Data hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti dan penulis yang lebih lanjut tentang hubungan antara *cyberbullying* dengan risiko bunuh diri pada remaja di Indonesia.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dasar bagi peneliti selanjutnya serta dapat mengembangkan variabel maupun aspek lainnya yang berhubungan dengan risiko bunuh diri pada remaja.

### 1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara *cyberbullying* dengan risiko bunuh diri pada remaja yang dimana termasuk dalam ruang lingkup Keperawatan Jiwa. Tempat penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 24 Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *Cross Sectional*, pengumpulan data menggunakan kuesioner yang terdiri dari dua instrumen, yaitu instrumen *Revised Cyberbullying Inventory* (RCBI) untuk mengukur keterlibatan remaja dalam *cyberbullying* dan *Beck Scale for Suicide Ideation* (BSS) untuk mengukur risiko bunuh diri. Populasi dari penelitian ini adalah siswa aktif SMAN 24 Bandung yaitu kelas X dan XI sebanyak 718 orang, sampel yang digunakan sebanyak 257 orang dengan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Analisa data menggunakan uji *chi-square*.