



**DAMPAK *CYBER BULLYING* TERHADAP KESEHATAN MENTAL
REMAJA PADA PENGGUNA *GAME ONLINE* DI DESA KERTAHARJA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat dalam Rangka Penyelesaian Studi
Strata 1 untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Oleh :

ADITYA AJI WICAKSONO

NPM 1120600030

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL

2024/2025

PERSETUJUAN

Nama : Aditya Aji Wicaksono
NPM : 1120600030
Program Studi : Bimbingan Dan Konseling
Skripsi dengan judul : "Dampak *Cyber Bullying* Pada Kesehatan Mental Remaja Pengguna *Game online* Pada Desa Kertaharja"

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Tegal, 20 Desember 2024

Pembimbing I



Dr. Hanung Sudibyo M.Pd
NIDN. 0615107502

Pembimbing II



M. Arif Budiman S, M. Pd
NIDN. 0617058802

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "*Cyber Bullying* Pada Kesehatan Mental Remaja Pengguna *Game online* Pada Desa Kertaharja" karya :

Nama : Aditya Aji Wicaksono

NPM : 1120600030

Program Studi : Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Telah dipertahankan di Hadapan Sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal, pada:

Hari : -

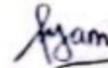
Tanggal : -

Ketua,



Dr. Hanung Sudibyo, M. Pd
NIDN 0609088301

Sekretaris,



Mulvani, M. Pd
NIDN 0615107502

Anggota Penguji,
Penguji I



Mulvani, M. Pd
NIDN 0615107502

Penguji II



M. Arif Budiman S, M. Pd
NIDN. 0617058802

Penguji III



Dr. Hanung Sudibyo M.Pd
NIDN. 0609088301



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "*Cyber Bullying Pada Kesehatan Mental Remaja Pengguna Game online Pada Desa Kertaharja*" Ini beserta seluruh isinya adalah benar benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku pada pendidikan.

Dengan pernyataan ini saya siap menanggung jawab resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Tegal, 20 Desember 2024

Yang menyatakan,



METERAI
TEMPEL
5000
1120600030

Aditya Aji Wicaksono

NPM. 1120600030

MOTTO DAN PEMBAHASAN

MOTTO

"Kerja keras, doa, dan keyakinan adalah kunci untuk mencapai setiap impian."

PERSEMBAHAN

Pertama-tama puji Syukur saya panjatkan pada Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar. Dan skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua saya, yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat, motivasi serta doa kepada anaknya sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi saya.
2. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang terdekat saya yaitu Diana Setiawan yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat, motivasi serta doa kepada anaknya sehingga saya bisa menyelesaikan masa studi saya.
3. Skripsi ini saya persembahkan juga kepada teman-teman saya semua. Kalian sudah menjadi teman terbaik untuk saya selama menempuh pendidikan sarjana.
4. Skripsi ini saya persembahkan juga kepada Bapak dan Ibu Dosen

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT, dengan segala Rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti sanggup menyelesaikan skripsi dengan judul “*Cyber Bullying* Pada Kesehatan Mental Remaja Pengguna *Game online* Pada Desa Kertaharja”

Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Taufiqulloh, M. Hum, selaku Rektor Universitas Pancasakti Tegal.
2. Ibu Dr. Yoga Prihatin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal.
3. Ibu Mulyani, M.Pd selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling.
4. Bapak Dr. Hanung Sudiby, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang membimbing saya dengan penuh keikhlasan selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Arif Budiman Sucipto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang membimbing saya dengan penuh keikhlasan selama penyusunan skripsi.
6. Bapak ibu dosen yang telah memberikan motivasi dengan tulus dalam menyampaikan materi perkuliahan selama ini
7. Bapak Darisman selaku ketua RT 03 Kelurahan Kertaharja Kramat yang sudah mengizinkan penelitian ini.
8. Teman-teman Prodi Bimbingan dan Konseling angkatan 2020 yang sudah banyak memberikan kebaikan kepada saya

Tegal, 2 Januari 2025

Aditya Aji Wicaksono

ABSTRAK

Wicaksono, Aji Adit 2024. *Cyber Bullying* Pada Kesehatan Mental Remaja Pengguna *Game online* Pada Desa Kertaharja” Skripsi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pancasakti Tegal.

Pembimbing I : Dr, Hanung Sudibyo, M.Pd

Pembimbing II : Arif Budiman S, M.Pd

Kata Kunci : Remaja, Kesehatan Mental, *Game online*, *Cyberbullying*

Perkembangan teknologi informasi membawa dampak positif dan negatif, salah satunya adalah munculnya perilaku cyber bullying, terutama di kalangan remaja dan generasi milenial. Cyber bullying mencakup tindakan seperti pelecehan verbal, penyebaran isu, impersonasi, ancaman, hingga penghinaan melalui media *online*, termasuk dalam dunia *game online*. Fenomena *Game online* yang seharusnya menjadi sarana hiburan malah menjadi pemicu perilaku perundungan yang berdampak kesehatan mental remaja memicu stres, gangguan mental, dan menurunkan kesehatan psikologis. Tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui bentuk *cyberbullying*, faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* dan dampak *cyberbullying*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti mempunyai 3 remaja yang akan dijadikan sebagai responden utama, dan 3 orang tua responden yang akan dijadikan data pendukung dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini adalah bentuk *cyberbullying* yang dialami oleh remaja di Desa Kertaharja, meliputi flaming (hinaan atau ejekan saat bermain *game online*), harassment (hinaan berulang yang dikirim secara pribadi), dan exclusion (pengucilan atau pengeluaran dari grup tanpa alasan jelas). *Cyberbullying* ini disebabkan oleh emosi negatif pemain lain, seperti kekesalan akibat kekalahan dalam permainan, yang dipicu oleh performa buruk atau gangguan koneksi internet pada korban. Dampaknya sangat signifikan, mencakup stres, depresi, rasa takut, kehilangan motivasi, serta gangguan pada perilaku sosial dan kesejahteraan emosional korban, yang dapat memengaruhi kehidupan mereka secara keseluruhan. Peneliti menyarankan agar remaja lebih bijaksana dalam bermain *game online*, terutama dalam penggunaan fitur chat, karena *cyberbullying* dapat memberikan dampak serius bagi korban. Selain itu, orang tua diharapkan lebih memperhatikan dan mengawasi aktivitas serta pergaulan anak untuk mencegah mereka menjadi korban atau pelaku bullying, baik secara langsung maupun dalam dunia digital.

ABSTRACT

Wicaksono, Aji Adit 2024. "*Cyberbullying* on the Mental Health of Adolescent *Online* Game Users in Kertaharja Village" Undergraduate Thesis in Guidance and Counseling, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Pancasakti Tegal.

Supervisor I: Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd

Supervisor II: Arif Budiman Sucipto, M.Pd.

Keywords: *Adolescents, Mental Health, Online Games, Cyberbullying*

The rapid development of information technology has brought both positive and negative impacts, one of which is the emergence of *cyberbullying* behavior, especially among adolescents and the millennial generation. *Cyberbullying* includes actions such as verbal harassment, spreading rumors, impersonation, threats, and humiliation through *online* media, including the *online* gaming world. *Online* games, which should serve as a means of entertainment, have instead become a trigger for bullying behavior that affects adolescents' mental health, causing stress, mental disorders, and psychological health issues. The purpose of this research is to understand the forms of *cyberbullying*, the factors influencing it, and its impacts.

This study employed a qualitative approach, utilizing observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The researcher selected three adolescents as primary respondents and three parents as supporting respondents.

The findings reveal that the forms of *cyberbullying* experienced by adolescents in Kertaharja Village include flaming (insults or taunts during *online* gameplay), harassment (repeated insults sent privately), and exclusion (ostracism or removal from a group without clear reason). *Cyberbullying* is triggered by the negative emotions of other players, such as frustration over losing a game, often caused by poor performance or internet connectivity issues from the victims. The impact is significant, including stress, depression, fear, loss of motivation, and disturbances in social behavior and emotional well-being, ultimately affecting the victims' overall quality of life. The researcher suggests that adolescents should be more mindful in playing *online* games, especially in using chat features, as *cyberbullying* can have serious consequences for the victims. Additionally, parents are encouraged to pay closer attention to and monitor their children's activities and social interactions to prevent them from becoming victims or perpetrators of bullying, whether directly or in the digital realm.

DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan	9
1.6 Manfaat	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
2.1 Landasan Teori.....	12
2.2 Penelitian Terdahulu.....	29
2.3 Kerangka Berpikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian.....	34
3.2 Prosedur Penelitian	34
3.3 Sumber Data.....	36
3.4 Wujud Data	39
3.5 Teknik Pengumpulan Data	41
3.6 Teknik Analisis Data	49
3.7 Teknik Penyajian Hasil Analisis Data	54

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1 Hasil Penelitian.....	57
4.2 Pembahasan.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran.....	102
Daftar Pustaka.....	103
Lampiran – Lampiran.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman yang sangat pesat ini sangat membawa kemajuan dari berbagai bidang yang ada di Indonesia, salah satunya adalah kemajuan teknologi informasi, kemajuan teknologi informasi membawa efek positif dan negatif pada penggunaannya. Kemajuan teknologi saat ini membantu remaja menggunakan internet, yang memiliki efek positif, tetapi juga dapat memiliki efek negatif pada kehidupan mereka, salah satu efek buruk teknologi adalah munculnya perilaku *cyber bullying* di kalangan generasi milenial. *Cyber bullying* adalah suatu tindakan kejahatan atau kezaliman yang dilakukan remaja pada orang lain melalui internet. Pelaku tindakan *cyber bullying* dapat melakukan aksinya seperti menyampaikan pesan atau membuat konten beresiko di internet yang tentunya akan membuat orang lain merasa tertindas, dirugikan dan merasa tersakiti (Willard, 2017).

Purnadianti, dkk. (2023) menyebutkan bahwa Perilaku yang termasuk *cyber bullying* antarlain mengirimkan pesan seperti melontarkan kalimat atau ucapan yang kasar (*harassment*), membuat isu tentang orang lain (*denigration*), memasuki akun orang lain diinternet dengan caranya sendiri (*impersonating*), dan mengirimkan pesan yang isinya adalah suatu ancaman dan menjatuhkan harga diri orang lain (*flaming*), mempublikasikan dokumentasi pribadi dengan tujuan merendahkan orang lain (*trickery and outing*), dan mengeluarkan orang lain dari grup *onlinenya* (*exclusion*) hal tersebut adalah contoh perilaku yang termasuk dalam *cyber bullying*.

Hal – hal yang telah disebutkan diatas, tidak terjadi dimedia sosial saja, namun juga sering terjadi didunia *game online*. Seiring berjalannya waktu, telnologi semakin berkembang dan semakin maju, hal inilah yang bedampak juga pada *game online* yang mulanya hanya bisa diakses melalui web atau komputer sekarang bisa diakses oleh semua perangkat salah satunya seperti *smartphone*. Kemajuan teknologi ini tidak ada hentinya mengembangkan *game online* menjadi salah satu hal yang sangat dikenal oleh semua orang, dalam kemajuan teknologi ini *game online* yang sekrang sudah menambahkan suatu fitur komunikasi antar pemain yang bersifat chat ataupun suara. Dengan adanya tambahan dari pihak *game online* mengenai fitur komunikasi seperti ini, *game online* menjadikan dirinya sebagai suatu hal yang sangat disukai oleh penggunanya, hal ini dikarenakan dapat memudahkan pemain atau penggunanya untuk berkomunikasi sesama tim untuk membentuk suatu kerjasama agar bisa memenangkan permainan (Maulizin, 2021).

Munculnya fitur komunikasi pada *game online* memang dapat memberi efek positif pada penggunanya, disisi lain hal tersebut juga memberi efek negatif pada penggunanya dan menjadikannya sebagai suatu hal yang berbahaya bagi pemain jika ada pengguna yang jelek dalam berkomunikasi (Maulizin, 2021). Suatu komunikasi atau interaksi yang jelek atau tidak baik dapat menimbulkan suatu perasaan yang buruk dari pemain atau pengguna lainnya, dan tentunya cenderung menimbulkan hal negatif dari pengguna atau pemain lain untuk melakukan suatu tindakan negatif seperti *toxic behavior*

yang akan berdampak pada *griefing*, *flaming*, ataupun *cyber bullying*. Diberitakan oleh GGWP.ID Anti Deamation League (ADL) telah memberikan hasil penelitiannya bahwa sebanyak 62% atau sekitar 14 juta pemain *game online* yang berusia dini telah mendapatkan bullyan dari pemain lain dari *game online* yang dimainkannya.

Pemain *game online* atau yang disebut dengan gamer yang berusia 13 – 17 tahun sudah banyak yang melaporkan bahwa mereka mendapatkan suatu hinaan atau cacian dalam bermain game, dan menurut suvey mereka mendapatkan itu semua saat mereka memainkan game yang berkaitan dengan kerja sama tim misalnya seperti game tembak - tembak (*First Person Shooter/FPS*) dan juga game bergenre *Multiplayer Online Battle Arena/MOBA*. Laporan menyatakan bahwa, antara 43% pemain game menyatakan bahwa mereka mendapatkan hinaan dan cacian saat berlangsungnya permainan, sedangkan 39% pemain game lainnya melaporkan bahwa hinaan dan cacian yang mereka dapatkan melalui fitur komunikasi chat atau suara dari game tersebut, dan 24% lainnya menyatakan bahwa mereka mendapatkannya melalui aplikasi komunikasi dalam bentuk bantuan dalam game yang mereka mainkan (LORD, 2021). Dari data – data diatas dapat disimpulkan bahwa *cyber bullying* sering sekali terjadi didalam dunia *game online*.

Menurut Yuditya (2022) menyatakan bahwa sedikit dimedia sosial yang kerap membuat suatu hinaan atau cacian yang dapat merusak nama baik, namun hal ini sering terjadi didalam *game online* misalnya seperti *body*

shaming, mengejek/menghina atau bahkan memcaci ras, suku atau agama. Namun dalam hal ini, cacian, ejekan hinaan atau bahkan makian yang terjadi di media sosial atau *game online*, adalah suatu bentuk tindak pidana, dan para pemain yang melakukan itu semua dapat dijerat dengan UU No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Elektronik (UU ITE). Hal ini dilakukan pemerintah agar tidak ada pengguna media sosial atau pemain *game online* yang melakukan seperti ini, *game online* yang seharusnya menjadi hiburan para remaja namun siapa sangka dapat menimbulkan dampak seperti ini.

Game online merupakan suatu permainan yang hanya bisa diakses oleh jaringan internet dan diciptakan untuk dimainkan oleh banyak orang untuk hiburan semata. Semenjak rilis, *game online* menjadikan dirinya sangat populer, saat ini *game online* sangat berkembang dan memiliki kemajuan di Indonesia. Rilisnya *game online* harusnya dapat membawa efek positif bagi para penggunanya untuk hiburan menghilangkan stress dan mengurangi rasa lelah pikiran atau tenaga setelah melakukan aktivitas seharian. Akan tetapi hal ini menjadikan efek negative jika semakin bertambah pengguna *game online* maka semakin sulit para penggunanya untuk mengontrol pemakaian *game online*. *Game online* dapat dimainkan dimana saja yang memiliki jaringan internet, misalnya computer, konsol game (alat khusus bermain game) dan *smartphone* (Yuditya, 2022).

Pada saat ini *Smartphone* sangat ringan untuk membelinya dan banyak sekali jenisnya, hal inilah yang membuat semakin bertambahnya pengguna *smartphone* walau penggunanya hanya menggunakannya untuk bermain

game, namun tidak dapat dipungkiri dalam *game online* sering terjadi perilaku bullying atau perundungan, hal ini terjadi dengan tidak jelasnya mengapa mereka melakukan itu didalam *game online* (Yuditya, 2022). Hal ini disebabkan, *game online* merupakan suatu ajang untuk mencari hiburan dan kesenangan semata, namun masih banya pengguna atau pemain yang menganggapnya serius dan sering mencari kesalahan orang lain jika ada orang yang melakukan kesalahan dalam bermain game.

Umumnya para pengguna yang melakukan bullying tersebut dengan cara mengejek/menmgghina/mencaci seseorang sampai terjatuh mentalnya, bahkan ada yang sampai rasisme. Namun jika kita lihat dengan mata terbuka, *game online* diciptakan untuk dimainkan tanpa melihat suku,ras,budaya dan agama. Hal ini senada dengan pernyataan yang menyatakan bahwa *game online* diciptakan untuk semua orang dan dbisa diakses oleh semua orang, namun masih banyak kejadian para penggunanya yang membawa – bawa ras, suku dan agamanya didalam *game online* (Yuditya, 2022). Hal ini terjadi karena ada pemain atau pengguna lainnya yang melakukan kesalahan saat bermain bersama dengan model *game online* yang bergenre kelompok, hal ini harusnya saling mengingatkan akan tetapi tidak, mereka malah menghina atau mencaci orang yang melakukan kesalahan sampai mentalnya terpuruk.

Hal seperti ini sangat sering sekali terjadi dimanapun, salah satunya adalah diindonesia, dilaporkan bahwa disini banyak sekali remaja yang mengalami kejadian bullying dalam *game online* yang berbentuk hinaan, ejekan dan makian kepada pemainnya melalui *game online*. Hal ini juga

yang membuat bahwa hal seperti bullying atau perundungan dapat terjadi selama 24 jam karena akses *game onlinenya* yang tidak memiliki batasan untuk pemainnya. Hal seperti inilah yang dapat dinamakan *cyber bullying* melalui *game online*.

Cyber bullying pada *game online* yang dimainkan oleh remaja, dapat memicu efek negatif pada kesehatan mentalnya jika terus – terusan terjadi, dalam hal ini efek negatif yang timbul dari *cyber bullying* pada *game online* adalah rusaknya mental dan psikologis remaja. Hal ini sama dengan pernyataan yang menyatakan bahwa kesehatan mental pada remaja sering mengalami atau mudah mengalami gangguan tertentu karena kondisi psikologisnya yang masih terbilang labil (Fitri et al., 2018). Kesehatan mental merupakan aspek yang penting untuk menunjang perkembangan remaja. Didalam *International Classification Of Diseases (ICD)* tahun 2018, pihak WHO menyatakan bahwa *toxic game* adalah contoh dari penyebab rendahnya kesehatan mental atau penyebab dari adanya gangguan mental pada remaja, yang sering dikenal dengan *Mental Disorder* (Fadila et al., 2022).

Dari penjelasan diatas, berdasarkan fenomena yang terjadi dari hasil observasi yang dilakukan pada hari minggu, 18 Februari 2024 di Desa Kertaharja, Rt 02 Rw 03, Kecamatan Kramat ditemukan bahwa fenomena dari beberapa remaja yang sedang berkumpul. Didapati bahwa ada 3 remaja yang memiliki trauma pada *game online* Mobile Legend, sebab pada game tersebut memiliki sistem percakapan dengan tim sendiri dengan bentuk *voice note* maupun media komunikasi tim musuh yang berbentuk dan ketikan.

Bentuk dari *Cyber Bullying* yang remaja tersebut alami yaitu suatu teror misalnya seperti mengirim chat pribadi didalam *game online* tersebut dalam bentuk ancaman perilaku kekerasan, hal ini tersebutpun terjadi dibarengi dengan pengiriman kata-kata kotor juga ucapan yang tidak pantas ketika bermain *Game Mobile Legend* atau via chat pribadi dari *game online* tersebut misalnya seperti dalam bentuk kata bodoh, anjing, bangsat, pemula dan masih banyak yang lainnya. Hal tersebut bermula dari kesalahan yang dilakukan hingga berujung di teror dari tim sendiri dengan kata yang tidak seharusnya di ucapkan.

Dampak terhadap remaja tersebut yaitu lebih suka melamun dan lebih suka menyendiri, ketika di ajak bermain *Game Mobile Legend* kembali selalu terjadi penolakan bahkan dia sudah meng-*uninstal* game tersebut. Korban *cyber bullying* pastinya akan mendapatkan tekanan darimanapun, dan berpengaruh pada dampak psikologis yang bahkan dapat menyebabkan depresi, kesemasan dan memutuskan untuk mengakhiri hidupnya dengan bunuh diri Oleh karena itu, sangat diperlukan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dari dampak yang didapatkan oleh seseorang terhadap perundungan yang didapatnya dalam *game online*. Terkhusus kepada remaja yang sedang memiliki tugas perkembangan dari segala aspek, tentu Kesehatan mental pada remajapun perlu diperhatikan dengan seksama.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik dengan melakukan penelitian skripsi dengan judul : **DAMPAK CYBER BULLYING**

TERHADAP KESEHATAN MENTAL REMAJA PADA PENGGUNA GAME ONLINE DI DESA KERTAHARJA

B. Identifikasi Masalah

Dengan didasarkan oleh latar belakang masalah tersebut, maka didapati dan dapat diidentifikasi sebuah masalah yaitu :

1. Perkembangan teknologi yang kian masif tidak hanya membawa kebermanfaatan saja namun juga menimbulkan banyak permasalahan lainnya seperti tindak *Cyber Bullying*.
2. Kerap terjadinya *Cyber Bullying* pada *Game online* yang akan dapat mempengaruhi psikologis remaja terutama dalam Kesehatan mental.
3. Dampak yang membekas dari *Cyber Bullying* yang dirasakan oleh remaja sehingga mempengaruhi Kesehatan mentalnya

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mencoba membatasi permasalahan penelitian ini, hal ini bertujuan agar pembahasan dalam penelitian ini tidak melabar kemana – mana dan terfokus terhadap judul penelitian ini, berikut pembatasan penelitian ini :

1. Cyberbullying pada remaja pengguna *game online* di desa kertaharja
2. Remaja pengguna *game online* di desa kertaharja
3. Kesehatan pada remaja pengguna *game online* mental di desa kertaharja

D. Rumusan Masalah

Dengan berlandaskan latar belakang dan pembatasan masalah tersebut, maka didapati beberapa rumusan masalah yang akan diambil pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana bentuk *cyber bullying* terhadap remaja pengguna *game online* di Desa Kertaharja?
2. Apa saja faktor – faktor penyebab *cyber bullying* yang dirasakan oleh remaja pada media *game online* sehingga mempengaruhi kesehatan mental remaja di Desa Kertaharja?
3. Bagaimana dampak yang dialami oleh remaja desa Kertaharja dari adanya *cyber bullying* pada penggunaan *game online* tersebut?

E. Tujuan Penelitian

Dengan didapatinya perumusan masalah diatas maka dapat ditemui tujuan dari penulisan proposal ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui bentuk *cyber bullying* terhadap remaja pengguna *game online* didesa kertaharja
2. Untuk mengetahui faktor penyebab *cyber bullying* pada remaja pengguna *game online* didesa kertaharja
3. Untuk mengetahui dampak dari adanya *cyber bullying* pada remaja pengguna *game online* didesa Kertaharja

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dari hasil penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan agar menjadi referensi dan menambah sumbangan konseptual untuk penelitian sejenis dalam menjaga kesehatan psikologis dengan konteks pendalaman sumber masalah terkhusus pada Remaja yang notabene nya sebagai generasi penerus bangsa.

2. Manfaat Praktis

Pada penelitian kali ini diharapkan dari hasil yang di dapat akan memberikan manfaat untuk :

a) Pihak Remaja Desa

Dengan memiliki harapan agar hasil penelitian dapat menjadi masukan bagi seluruh komponen Masyarakat terkhusus pada Remaja sehingga dapat menyadari dan menyikapi dengan bijak apabila terjadi fenomena *Cyber Bullying* di sekitar, juga cenderung dapat menjaga Bersama-sama Kesehatan mental antar remaja.

b) Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini pun diharapkan agar menjadi acuan serta motivasi dalam Masyarakat sehingga dapat menyadari dan menyikapi dengan bijak apabila terjadi fenomena *Cyber Bullying* di sekitar, juga dapat mengawal Kesehatan mental remaja sehingga dapat menjalankan tugas perkembangannya secara optimal.

c) Bagi Pelaku Akademisi dan Peneliti

Akademisi dan peneliti mendapat gambaran fenomena *Cyber Bullying* yang terjadi dikalangan remaja pada *game online* dan dapat mengambil Langkah dalam menyikapinya dengan meninjau fenomena yang terjadi di lapangan hingga dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah diperolehnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Cyber Bullying

A. Pengertian *Bullying*

Bullying merupakan istilah yang tidak asing ditelinga kita. Bullying adalah tindakan menyakiti seseorang atau sekelompok orang baik secara verbal, fisik, maupun psikologis, hingga korban merasa tertekan, trauma, dan tak berdaya (Muhammad nur 2022:6). Pelaku bullying sering disebut dengan istilah bully. Pelaku bullying ini tidak mengenal jenis kelamin maupun usia.

Hal ini dipertegas lagi Menurut Veenstra (2020:4) yang menjelaskan bahwa bullying adalah perilaku agresi yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan maksud untuk menyakiti seseorang baik secara fisik, verbal maupun psikologis.

Sedangkan Menurut Zakiyah (2021:2) bullying adalah perilaku pemaksaan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain, biasanya target korban bullying adalah orang-orang yang lemah.4 Menurut Roland dan Vaaland bullying adalah pelecehan baik secara fisik maupun mental, yang dilakukan oleh seorang siswa atau sekelompok siswa kepada siswa-siswa yang lain. Hal tersebut juga diperjelas lagi Menurut Afriana (2023:20) yang menjelaskan bahwa bullying adalah perilaku tidak sopan atau menggunakan kekerasan baik secara fisik, verbal maupun psikologis, dilakukan secara berulang-ulang, dan tidak melibatkan keseimbangan kekuatan. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa

bullying adalah tindakan menyakiti seseorang atau sekelompok orang baik secara verbal, fisik, maupun psikologis, hingga korban merasa tertekan, trauma, dan tak berdaya.

B. Pengertian Cyber Bullying

Kemajuan teknologi saat ini membantu remaja menggunakan internet, yang memiliki efek positif, tetapi juga dapat memiliki efek negatif pada kehidupan mereka, salah satu efek buruk teknologi adalah munculnya perilaku *cyber bullying* di kalangan generasi milenial. *Cyber bullying* adalah suatu tindakan kejahatan atau kezaliman yang dilakukan remaja pada orang lain melalui internet. Pelaku tindakan *cyber bullying* dapat melakukan aksinya seperti menyampaikan pesan atau membuat konten beresiko di internet yang tentunya akan membuat orang lain merasa tertindas, dirugikan dan merasa tersakiti (Willard, 2017).

Cyber bullying ialah segala wujud perilaku yang berbentuk tindakan seperti hinaan, ejekan, lontaran kata kasar, bahkan bisa berbentuk seperti ucapan yang bersifat ancaman melalui internet via chat atau komentar (Arrasyid, 2020). Penelitian lain menyatakan bahwa *cyber bullying* adalah suatu perilaku menindas seseorang yang dilakukan melalui komentar dan dapat dibaca oleh orang lain dengan durasi tertentu (Sukmawati & Kumala, 2020).

Cyber bullying (penghinaan melalui internet) adalah suatu bentuk perundungan seperti perendahan harga diri, ejekan, atau cacian dalam jagat maya atau media sosial. Kejadian seperti ini sering terjadi pada sosial media yang berbasis chatting, game, atau smartphone. *Cyber bullying* adalah suatu tindakan

buruk atau kasar yang bertujuan untuk merusak mental atau psikologis seseorang, hal ini dapat dilakukan oleh suatu individu atau kelompok pada individu lain yang dirasa dia tidak mampu memberi perlawanan balik dan layak untuk dihina, hal ini dilakukan menggunakan media sosial secara berulang – ulang. Dalam hal ini dijelaskan bahwa, cyber bullying dapat dilakukan oleh seseorang jika orang tersebut melihat adanya perbedaan kekuatan seperti fisik atau yang lainnya (Fitriyana, 2021).

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *cyber bullying* adalah suatu tindakan intimidasi atau kejahatan dalam dunia maya, hal seperti ini biasanya dalam bentuk suatu pesan berisi ejekan atau makian kepada para pengguna dunia maya.

B. Bentuk Cyber Bullying

Meskipun bullying dan *cyber bullying* sering disamakan, namun keduanya memiliki banyak perbedaan. Tidak seperti perundungan tradisional, perundungan *cyber* memungkinkan pelaku untuk menutupi identitasnya dibalik komputer. Anonimitas ini memudahkan pelaku *cyber bully* melakukan penyerangan pada korban tanpa harus melihat efek fisik dari korban. Pengaruh jarak yang dimiliki perangkat teknologi terhadap anak muda saat ini sering membuat mereka mengatakan dan melakukan hal hal yang lebih kejam di bandingkan dengan yang biasa terjadi dalam situasi penindasan tatap muka tradisional. (Noval, 2021:52).

Dalam *cyber bullying* yang terjadi didalam internet atau dunia maya, biasa berbentuk Pesan teks, foto, atau video yang mengancam dapat dikirim oleh

penjahat menggunakan teknologi yang ada. Pesan-pesan ini dapat menyebarkan rumor dan menimbulkan rasa takut.

Menurut (Willard, 2007:5-11) dalam bukunya yang berjudul *Cyber bullying and Cyberthreats* menyebutkan bahwa *cyberbullying* memiliki beberapa bentuk yaitu :

1. *Flaming*

Flaming merupakan suatu bentuk pertengkaran atau pertikaian secara *online*, hal ini dilakukan seperti mengirim chat kepada seseorang dengan amarah atau menggunakan bahasa yang buruk

2. *Harrassment*

Harrassment merupakan suatu bentuk tindakan penyerangan kepada seseorang dengan cara mengirim chat yang berisis hinaan atau cacian secara terus – terusan tanpa henti.

3. *Denigration*

Denigration merupakan suatu perilaku mencoreng nama baik orang lain secara *online*, hal ini dilakukan dengan cara membuat suatu isu yang menjelekan orang tersebut yang tujuannya adalah rusaknya hubungan pertemanan orang tersebut.

4. *Impersonation*

Impersonation merupakan pemalsuan, pemalsuan ini dapat dilakukan seperti membobol akun seseorang lalu mengirim pesan atau status kepada semua orang agar agar dirinya menjadi orang yang buruk dimata orang lain.

5. *Outing and Trickery*

Outing and Trickery merupakan tindakan kurang sopan yang dilakukan oleh seseorang seperti membuka dan mengumbar privasi orang lain secara *online* dengan tujuan agar semua orang mengetahui privasi orang yang dirugikannya.

6. *Exculsion*

Exculsion adalah tindakan seseorang yang membuang orang lain dari grup tanpa alasan tertentu, hal bertujuan agar korban diasingkan.

7. *Cyberstalking*

Cyberstalking adalah suatu bentuk tindakan seperti mengirimkan chat kepada seseorang secara terus – terusan dalam bentuk ancaman atau tekanan pada korban, dan pada akhirnya korban merasa dirinya tersebut tidak aman saat melakukan aktivitas.

Sedangkan menurut (Willard, 2007:8) menyatakan bahwa perilaku *cyber bullying* memiliki dampak bagi korban yang mengalaminya. Ditambahkan oleh Arrasyid, pada 2020 (dalam Febrianti & Setiyowati 2023) bentuk *cyberbullying* dalam game besertaketerangan narasumber yang diperolehnya antara lain sebagai berikut.

1. *Griefing*

Griefing adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang yang tujuannya adalah memancing amarah dari orang lain dengan cara provokasi atau mengucapkan kalimat – kalimat yang membuat meningkatnya emosi atau amarah orang lain.

2. *Flaming*

Flaming adalah suatu keributan didalam game yang dilakukan difitur chat saat bermain game tersebut, keributan yang dimaksud adalah seseorang mengucapkan kata – kata toxic kepada orang lain, dan dibalasa juga dengan kata – kata buruk dari orang tersebut.

3. *Harassment*

Harassment adalah mengirim pesan dengan tujuan untuk mencaci dan mengejek orang lain secara terus - menerus sampai orang tersebut merasa bahwa dirinya sedang ditindas.

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bentuk dari *cyber bullying* banyak sekali macamnya, namun bentuk yang paling umum atau paling sering ditemukan adalah berbentuk seperti pesan kata – kata kasar, ejekan, hinaan, dan kalimat provokasi kepada orang lain.

C. Faktor – Faktor *Cyber Bullying*

Berdasarkan pengertian – pengertian diatas, sudah dipastikan bahwa perilaku *cyberbullying* yang dilakukan remaja dipengaruhi oleh berbagai sebab, ada yang berasal dari dalam diri individu yang bersangkutan, dan ada pula yang disebabkan oleh faktor eksternal. Hal ini diungkapkan oleh Meryna Putri Utami (2024:56) yang menjelaskan bahwa cyber bullying timbul karena dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Faktor Internal

a. Keluarga

Remaja yang orang tuanya mengawasi mereka lebih kecil kemungkinannya menjadi korban *cyberbullying*, sedangkan remaja yang

orang tuanya tidak mengawasi mereka lebih besar kemungkinannya menjadi korban perundungan. Keluarga seorang anak, dan khususnya orang tuanya, sangatlah penting; Korban penindasan tradisional dan *cyberbullying* melaporkan adanya korelasi negatif ketika dukungan orang tua sangat besar. *Cyberbullying* lebih sering terjadi pada anak-anak yang orang tuanya tidak tinggal bersama. Siswa yang tidak mengalami perundungan adalah siswa yang paling suportif, sedangkan siswa yang mengalami kedua jenis perundungan tersebut mendapat dukungan yang paling sedikit dari orang tuanya.

2. Faktor Eksternal

a. Teman

Teman sebaya merupakan kelompok sosial yang berbagi sifat dan pengalaman serta mempunyai kekuatan untuk membentuk sikap dan tindakan para anggotanya. Kemungkinan menjadi pelaku *cyberbullying* sangat dipengaruhi oleh teman-temannya. Ketidakpuasan remaja terhadap kehidupan sebagian besar disebabkan oleh pengalaman teman sebaya mereka yang mengalami *cyberbullying*.

Partisipasi remaja dalam *cyberbullying* sangat dipengaruhi oleh teman sebayanya. Remaja mungkin belajar banyak dari teman-temannya, dan *cyberbullying* hanyalah salah satunya. Di sisi lain, mereka mungkin mendapatkan dukungan teman sebaya, yang sangat penting bagi remaja.

b. Lingkungan

Remaja mengandalkan jaringan sosial mereka untuk mendapatkan bantuan saat mereka menavigasi dunia di sekitar mereka. Remaja dapat membuat perbedaan dalam *cyberbullying* jika mereka mempunyai dukungan sosial. Hal ini sejalan dengan temuan Olenik-Shemesh & Heiman (2017) yang menyatakan bahwa korban *cyberbullying* cenderung hanya mendapat sedikit dukungan sosial. Korban *cyberbullying* dan bentuk-bentuk intimidasi yang lebih konvensional tidak mengalami perubahan ketika mereka mendapat dukungan sosial.

Perilaku *cyber bullying* pada diri individu biasanya juga dapat timbul lantaran individu tersebut mengikuti orang lain dalam perilaku yang tidak baik ini, misalnya ada individu yang tertarik dengan perilaku seperti ini saat ia, sehingga ia mencoba melakukannya, hal ini senada dengan Catherine Wijaya (2023:9) yang menjelaskan bahwa banyak pelaku *cyberbullying* remaja mengaku mempelajari tingkah laku *cyberbullying* dari orang lain yang dilihatnya di media sosial. Seperti penggunaan tren “meme” di media sosial, berperilaku tidak baik terhadap seseorang di media sosial atau *game online*, melakukan prank atau candaan negatif di media sosial, meretas akun media sosial orang lain, dan penyebaran gambar yang tidak pantas.

Individu yang melakukan cyber bullying dalam dunia maya baik itu media sosial ataupun *game online*, biasanya merasa dirinya itu adalah orang yang lebih hebat daripada orang yang dijadikan korban bullying oleh dirinya, misalnya seperti individu yang bermain *game online* secara tim, lalu didalam tim tersebut ada

individu lain yang bermain kurang bagus, sehingga individu yang merasa bahwa dirinya itu lebih hebat ataupun bermain bagus dalam game tersebut melakukan bullying terhadap individu yang bermain jelek tadi, hal ini biasanya memiliki bentuk seperti ejekan dan hinaan terkait buruknya cara bermain dari individu tersebut. Hal ini senada dengan Marden, 2010 dalam (Catherine Wijaya 2023:7) yang menyatakan tidak menafikan bahwa sifat kepribadian sangat berperan, dalam mendorong pelaku *cyberbullying* melakukan tindakan kepada korban *cyberbullying*. Orang yang mempunyai harga diri yang tinggi mengarah ke perilaku agresif bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dirinya lebih hebat dan berkuasa dari pada orang lain. Salah satu tujuan mereka yaitu untuk melakukan tindakan *cyberbullying*.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi timbulnya perilaku cyber bullying pada individu bermacam – macam sekali, ada faktor internal dan eksternal, dan faktor lainnya yang meliputi harga diri, teman sebaya, dan keluarga.

D. Dampak *Cyber Bullying* pada Remaja

Dampak dari adanya *cyber bullying* pada remaja salah satunya adalah remaja tersebut sangat beresiko meniru ucapan atau kata yang buruk oleh orang saat remaja tersebut bermain dalam game yang dimaenkannya (Fadila et al., 2022). Sedangkan menurut (Adityatama, 2022) menjelaskan bahwa dampak dari adanya *cyber bullying* umumnya adalah kondisi psikis dan emosional yang belum matang atau dalam artian masih labil dapat menyebabkan remaja tersebut terkena gangguan Kesehatan mental. Hal ini didukung oleh (Rizqi et al., 2022), yang

menjelaskan bahwa remaja yang bermain game dengan kurun waktu yang lama, maka remaja tersebut akan merasakan turunnya kontrol emosionalnya yang berdampak pada remaja tersebut yang gampang melampiaskan emosinya. Hal ini juga yang menjadi sebab bahwa remaja tersebut menjadi korban dari *cyber bullying game online* dan berdampak pada berubahnya kepribadian korban, emosional, cemas, stress dan berpotensi untuk mencoba mengakhiri hidupnya karena beban yang ditanggungnya.

Perundungan digital, anak-anak dan remaja dapat menjadi korban pelecehan dan *cyberbullying*, yang dapat berdampak serius pada perilaku sosial dan kesejahteraan emosional mereka (Fauzy & Wijayanti, 2023).Setiap korban yang terkena *cyberbullying* memiliki dampak yang berbeda- beda pada setiap individunya. Dan setiap individu memilik masing-masing cara untuk mengatasinya.(Willard, 2007:8). Beberapa dampak dari *cyberbullying* menurut Kowalski dkk dalam (Febrianti, R., & Brahma, 2014:25) :

1. Kegagalan akademis
2. Kecemasan tinggi
3. Depresi
4. Tingkat kepercayaan diri hilang
5. Bunuh diri

Penjelasan diatas merupakan pembahasan mengenai dampak dari *cyber bullying*, namun *bullying* sendiri secara khusus mempunyai dampaknya tersendiri terhadap kondisi mental korbannya, misalnya seperti korban mengalami stress, trauma, depresi, turunnya konsentrasi korban, turunnya kepercayaan diri,

keinginan untuk membully orang lain sebagai bentuk pelampiasan, takut akan bersosialisasi, takut diperhatikan saat ditempat umum, mengalami kecemasan bahkan beresiko bunuh diri jika korban merasa tidak kuat menghadapi semua ini (Tobing & Lestari, 2021).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa dampak lain dari korban *bullying* adalah korban selalu merasa dirinya bersalah dari orang lain, sehingga dalam hal ini korban suka sendiri, turunnya rasa percaya diri, turunnya semangat hidup seperti mudah merenung dan malas menjalankan aktivitasnya. Namun dari dampak yang dijelaskan, emosi korban meningkat dan mereka berkeinginan untuk balas dendam dan mempunyai niat melakukan sesuatu terhadap orang lain

2.1.2 Kesehatan Mental

A. Pengertian kesehatan mental remaja

Pada 2012, Hamndani dan Afifuddin mengungkapkan bahwa pada abad 18 – 19 tepatnya tahun 1875 M, ilmu kesehatan mental adalah ilmu yang sangat berkembang di Jerman, dan menjadikannya sebagai salah satu dari cabang ilmu jiwa termuda di Jerman (Andini, dkk. 2021). Kesehatan mental merupakan suatu hal yang berkaitan dengan keberadaan manusia dilingkungan sosialnya, jadi ilmu kesehatan mental ini tidak hanya berkaitan dengan kondisi emosi dan psikologis yang sehat saja, namun keseluruhan dalam hidup manusia (Andini, dkk. 2021). Maka dari itu, remaja yang dalam label masih belum matang dalam berpikir atau dalam artian masih labil dalam mengambil keputusan, harus dijaga dan diperhatikan kondisi mentalnya.

Kata kata kesehatan mental menunjuk pada kondisi keseluruhan yang ada pada seseorang baik itu kondisi fisik maupun kondisi psikisnya. Kesehatan mental juga dapat diartikan sebagai bagaimana seseorang bisa mengelola stress, depresi penyesuaian diri, serta bagaimana dia mengambil suatu keputusan (Fakhriyani, 2019).

Kesehatan mental seseorang sangat berbeda – beda dan tentunya mengalami tingkat perkembangannya masing – masing. Hal ini dikarenakan pada hakikatnya individu akan dihadapkan suatu permasalahan tertentu dalam hidupnya sehingga individu tersebut harus mengetahui bagaimana menghadapi permasalahan tersebut agar kondisi mental dan psikisnya dapat dikatakan sebagai mental yang sehat (Rahmawaty, dkk. 2022).

Kesehatan mental merupakan suatu keadaan individu yang akan menghadapi perkembangan seluruh aspek dalam kehidupannya, baik itu berkembang secara fisik, mental, pemikiran, ataupun emosionalnya yang dapat seimbang atau selaras dengan perkembangan orang lain, sehingga dalam hal ini mereka dapat berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya (Fakhriyani, 2019).

Sedangkan WHO mempunyai pandangan tersendiri mengenai apa itu kesehatan mental, mereka menjelaskan bahwa kesehatan mental adalah suatu kondisi individu saat individu tersebut mampu mengerti apa potensu yang ada dalam diri mereka dan mampu mengatasi permasalahan - permasalahan hidupnya tanpa mengalami stress ataupun depresi yang berlebihan yang membuat kondisi fisik atau psikisnya menjadi buruk.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kesehatan mental merupakan gambaran dimana suatu kondisi atau keadaan individu dalam menjalankan hari – harinya setiap hari, baik itu dilihat dari segi emosional sampai dengan fisik dari individu tersebut.

B. Indikator-indikator pada kesehatan mental remaja

Menurut Andini dkk. (2021) menyebutkan bahwa ada 5 indikator dalam kesehatan mental, Ada beberapa unsur indikator yang memenuhi konsep kesehatan mental, yaitu:

- a. Tindakan yang mengarah kearah positif pada diri sendiri yang membuat dirinya menjadi lebih baik lagi
- b. Berdoa kepada diri sendiri agar menjadi individu yang lebih baik lagi dalam hal apapun seperti perkembangan dan pertumbuhannya
- c. Berintegritas pada pengembangan keseluruhan kesehatan mental seperti mampu mengelola emosi, berpikir positif dan mampu menghadapi tekanan disekitarnya.
- d. Membiasakan diri agar bersifat mandiri dalam pengambilan keputusan yang dihadapinya.
- e. Mampu bersosialisasi dengan lingkungannya dan menerapkan integritas diri agar menjadi lebih baik dalam lingkungannya.

Sedangkan menurut Fakhriyani, 2019 dalam (Eni & Kep 2022) menjelaskan bahwa indikator kesehatan mental seseorang dapat dilihat dari tiga orientasi, yaitu:

- a. Orientasi Klasik. Seseorang dianggap sehat bila ia tak mempunyai keluhan tertentu, seperti: ketegangan, rasa lelah, cemas, yang semuanya menimbulkan perasaan sakit atau rasa tak sehat serta mengganggu efisiensi kegiatan sehari-hari.
- b. Orientasi penyesuaian diri. Seseorang dianggap sehat secara psikologis bila ia mampu mengembangkan dirinya sesuai dengan tuntutan orang-orang lain serta lingkungan sekitarnya.
- c. Orientasi pengembangan potensi. Seseorang dianggap mencapai taraf kesehatan mental, bila ia mendapat kesempatan untuk mengembangkan potensinya menuju kedewasaan sehingga ia bisa dihargai oleh orang lain dan dirinya sendiri.

Selanjutnya Menurut Kartono (2000) dalam buku Kesehatan Mental (Sandy Ardiansyah,dkk 2023) terdapat empat ciri sebagai indikator kesehatan mental seseorang, yaitu:

- a. Ada koordinasi dari segenap usaha dan potensinya, sehingga orang mudah melakukan adaptasi terhadap tuntutan lingkungan, standar, dan norma sosial serta perubahan sosial yang serba cepat.
- b. Memiliki integrasi dan regulasi terhadap struktur kepribadian sendiri sehingga mampu memberikan partisipasi aktif kepada masyarakat.
- c. Dia senantiasa giat melaksanakan proses realisasi diri (yaitu mengembangkan secara riil segenap bakat dan potensi), memiliki tujuan hidup, dan selalu mengarah pada transendensi diri, berusaha melebihi keadaan yang sekarang.

- d. Bergairah, sehat lahir dan batinnya, tenang harmonis kepribadiannya, efisien dalam setiap tindakannya, serta mampu menghayati kenikmatan dan kepuasan dalam pemenuhan kebutuhannya.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa, indikator – indikator kesehatan mental adalah kondisi dimana individu memperlihatkan kualitas dan kesejahteraannya dalam menjalani kehidupannya sehari – hari tanpa terlihat sedikitpun gejala – gejala yang menunjukkan bahwa individu tersebut memiliki mental yang kurang baik.

C. Gejala dan ciri-ciri gangguan mental pada remaja

Kesehatan mental adalah suatu keadaan dimana individu terbebas dari gejala – gejala dari gangguan mental. Kesehatan mental dan kesehatan fisik adalah dua hal yang saling berkaitan sehingga diperlukan keseimbangan diantara keduanya. Menurut World Health Organization (WHO), gangguan kesehatan mental terjadi karena dipengaruhi oleh berbagai masalah dengan berbagai gejala. Namun gejala tersebut bisa dicirikan oleh beberapa kondisi seperti kondisi pikiran, emosi, perilaku, dan hubungan sosial dengan orang lain. Contoh yang sering terjadi adalah depresi, skizofrenia, cacat intelektual, dan beberapa keadaan abnormal lainnya (Ayuningtyas, Misnaniarti, & Rahyani, 2019).

Gangguan kesehatan mental juga bisa disebabkan oleh gejala tantrum yang sering terjadi dengan skala waktu yang lama dengan beberapa ciri - ciri seperti membanting barang atau melukai diri sendiri. Para peneliti menyatakan bahwa ada perbedaan antara respon marah pada anak - anak ketika mengalami tantrum. Respon marah yang cenderung agresif dan sering terjadi dalam waktu yang lama

dapat mengindikasikan bahwa anak tersebut mengalami gangguan kesehatan mental (Kirana & Sekar, 2021).

Gangguan kesehatan mental pada remaja banyak sekali gejala atau ciri – cirinya, Berikut merupakan suatu gejala atau ciri pada anak yang mengalami gangguan mental menurut kemenkes (2022)

a. Berubahnya tingkah laku

Hal ini adalah salah gejala dari anak yang mengalami gangguan mental biasanya adalah berubahnya tingkah laku dalam kehidupan sehari – hari, biasanya anak akan terlihat memiliki tingkah laku yang berbeda atau berubah ketika ia berada di rumah dan sekolahnya. Hal ini bisa ditandai dengan anak yang gampang marah, kasar, terlihat frustrasi atau bahkan bisa menyakiti orang lain seperti terlibat dalam perkelahian atau pertikaian.

b. Berubahnya suasana hati atau mood

Gejala gangguan mental lainnya adalah mood dari anak tersebut mudah sekali berubah secara spontan. Hal ini bisa terjadi dalam waktu singkat atau waktu yang tidak dalam ketentuan atau berubah – ubah waktunya, dalam hal ini juga merupakan hal yang umum dari orang yang mengalami stress atau depresi, ADHD, sampai kelainan bipolar.

c. Sulit untuk berkonsentrasi

Gejala dari anak yang mengalami gangguan mental yaitu sulit untuk berkonsentrasi dalam hal apapun, baik itu diajak ngobrol atau dalam belajarnya, karena dalam hal ini anak – anak biasanya sulit untuk fokus dan

hanya diam seperti memikirkan sesuatu yang berat dalam pikirannya, hal ini juga akan berdampak pada perkembangannya.

d. Turunnya berat badan

Turunnya berat badan individu merupakan salah satu gejala anak yang mengalami gangguan mental, hal ini biasanya ditandai dengan anak yang nafsu makannya turun, gampang merasakan mual dan mutah dalam hal tertentu, hal ini bisa disebabkan karena banyaknya pikiran dari anak yang menyebabkan stress dan depresi dan berdampak pada turunnya nafsu makan.

e. Melukai diri sendiri

Pada tingkatan ini, adalah tingkatan yang paling berbahaya dan sangat ditakuti oleh semua orang tua pada anaknya yang mengalami gangguan mental, hal ini biasanya anak sudah tidak tahan lagi dengan apa yang dialami atau apa yang rasakan sehingga mereka mengalami stress dan depresi yang begitu dalamnya, saat anak melakukan hal ini biasanya anak tidak memiliki harapan untuk bertahan dalam menghadapi permasalahan yang dialaminya sehingga dapat muncul kemungkinan anak tersebut bisa saja mencoba mengakhiri hidupnya jika memang dia benar – benar tidak kuat dengan semua ini.

f. Timbulnya permasalahan pada kesehatan

Gangguan mental merupakan suatu gangguan yang bisa menyerang semua aspek yang ada pada dalam diri kita, salah satunya adalah bisa merusak kesehatan individu yang mengalami gangguan mental, contohnya seperti sakit kepala dan sakit perut, hal ini disebabkan karena akibat terlalu

banyak pikiran atau masalah yang mereka alami sehingga mereka tidak nafsu makan dan mengalami permasalahan kesehatan seperti itu.

g. Perasaan yang intens

Gejala yang terakhir adalah gejala yang paling umum dan paling banyak ditemukan disekitar kita, yaitu individu mengalami perasaan yang intens misalnya seperti individu mudah menangis, berteriak dan mual. Perasaan seperti ini dapat berdampak pada kesehatan fisiknya seperti sulit bernafas, jantung berdebar, dan gugup yang tentunya individu akan sulit menjalani hari – harinya.

Adapun ciri-ciri kesehatan mental yang baik pada anak remaja menurut kemenkes (2022) dijelaskan sebagai berikut :

- a. Mempunyai perasaan yang bahagia dalam menjalani hidup
- b. Mulai bangun kembali dari semua hal yang membuatnya kecewa dan memperbaiki kesalahannya
- c. Mempunyai hubungan yang baik dengan keluarga dan temannya
- d. Menjalani kegiatan fisik dan pola makan yang baik
- e. Mampu bersosialisasi
- f. Mempunyai prestasi atau sesuatu yang bisa dibanggakan
- g. Terlihat santai dan bisa tidur dengan pulas
- h. Merasa nyaman dalam situasi apapun

Dari beberapa pengertian diatas, gejala atau ciri kesehatan mental merupakan gambaran dari individu yang mempunyai mental yang baik dan individu yang mempunyai mental yang kurang baik.

2.2 Penelitian Terdahulu

1. Siti Aisah Azzahra, dkk dalam Jurnal Pendidikan dan Keguruan Vol. 1No. 10, tahun 2023 pada jurnal yang berjudul “Strategi Pencegahan dan intervensi *cyber bullying* untuk meningkatkan kesehatan mental remaja”

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa *cyberbullying* merupakan suatu tindakan yang merugikan pihak lain, hal ini berbentuk seperti hinaan atau cacian yang ditujukan kepada individu tertentu, hinaan dan cacian tersebut biasanya dalam bentuk meme, vidio, pesan ancaman, komentar yang kasar dan masih banyak yang lainnya. Hal tersebut merupakan suatu tindakan yang bisa terjadi melalui media sosial atau fitur chat dalam *game online*, hal seperti itu tentunya mempunyai dampak yang negatif pada individu yang mendapatkan bullying, dampak dari hal tersebut antara lain yaitu individu bisa mengalami stress bahkan depresi akibat terlalu sering mendapatkan hinaan dan cacian setiap kali indiovidu tersebut menggunakan smartponenya untuk bermain media sosial atau *game online*.

2. Oktariani, dkk dalam ABDIKAN (Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi) Vol. 1 No. 2 Tahun (2022) pada jurnal yang berjudul “Pemberian psikoedukasi *cyberbullying* terhadap kesehatan mental pada siswa”

Dari hasil penelitian menyatakan bahwa *cyberbullying* dapat terjadi dimana saja dan kapanpun, karena *cyberbullying* terjadi akibat perkembangan teknologi yang membawa perubahan kehidupan manusia dizaman yang bekembang ini, *cyberbullying* bisa terjadi dimana saja dan kapan saja karena

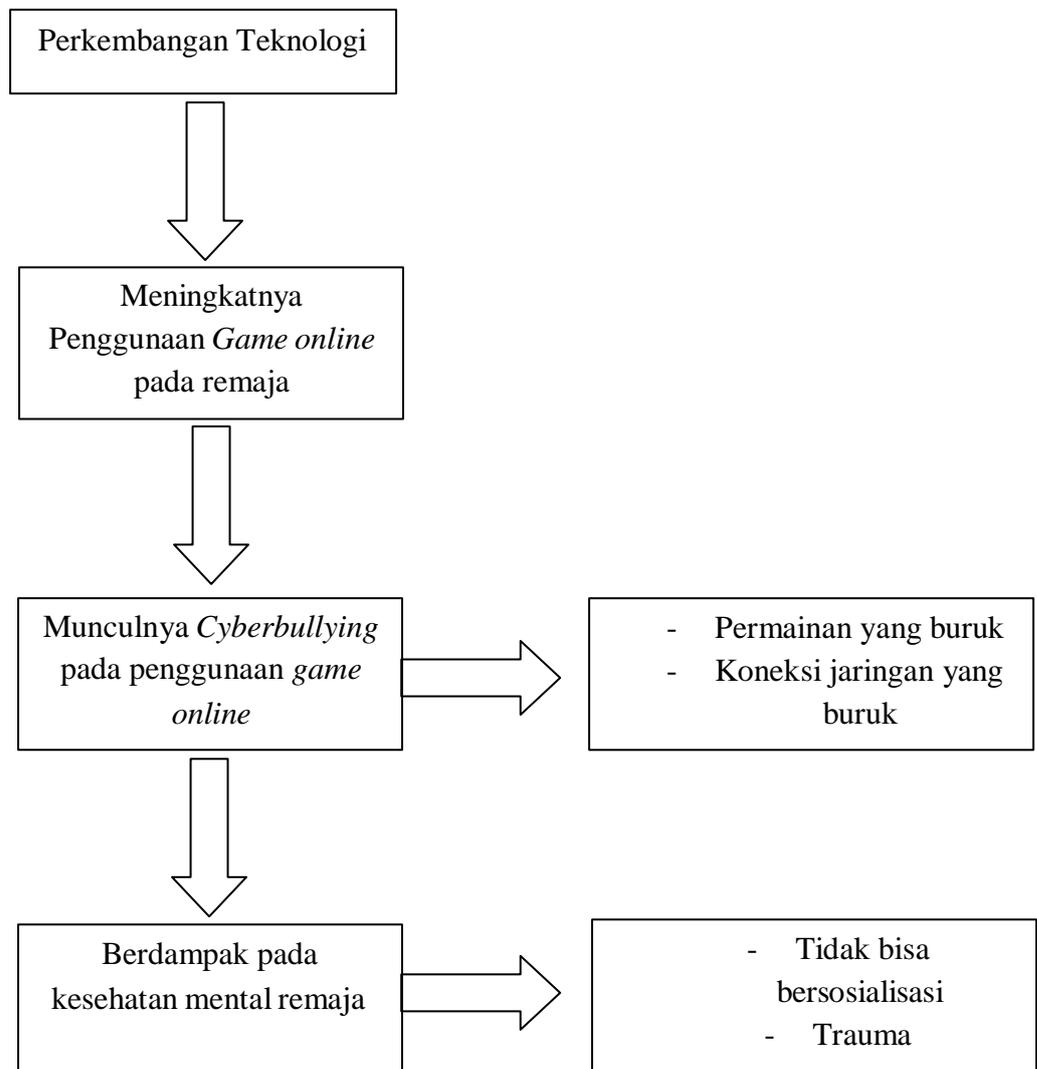
dizaman yang penuh perubahan ini individu tidak bisa jauh dengan yang namanya teknologi, terutama media sosial atau *game online*, sehingga hal tersebut bisa dikatakan bahwa *cyberbullying* bisa terjadi kapanpun dan dimanapun selama individu sedang menggunakan smartphonenya. *Cyberbullying* yang terjadi biasanya dalam bentuk kekerasan, menebar kebencian, dan pelecehan verbal yang dialami oleh individu saat di media sosial, hal ini bisa berdampak pada keadaan psikis individu terutama pada individu yang masih duduk dibangku sekolah, dampak yang dialami sangatlah merugikan akibat individu tersebut menjadi korban bullying di media sosial atau *game online*, dampaknya antara lain yaitu individu tersebut malas untuk belajar, sulit untuk berkonsentrasi, nilai belajar menurun, dan masih banyak yang lainnya, hal tersebut mungkin terjadi karena individu merasa stress dan depresi karena mendapatkan bullying dari orang lain melalui sosial media atau *game online*, hal seperti ini seharusnya perlu diperhatikan oleh pihak sekolah dan orang tua dalam mengatasi dan penanggulangan individu yang mendapatkan *cyberbullying* di media sosial atau *game online* agar kedepannya individu lebih baik lagi dan memiliki mental yang sehat seperti siswa pada umumnya.

3. Fadia Tyora, dkk tahun 2021 pada jurnal Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Vol 1 No (8) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh *cyberbullying* di media sosial terhadap kesehatan mental”

Dari hasil penelitian menyatakan bahwa *cyberbullying* yang terjadi di Indonesia sudah banyak terjadi dimana – mana, hal ini dibuktikan oleh

survei dari 45 responden yang menyatakan bahwa sebanyak 95,6% *cyberbullying* telah terjadi dimana – mana. Maka dari itu, hal seperti ini harusnya mendapatkan perhatian khusus dan penanganan khusus dari pemerintah agar mengurangi tindakan *cyberbullying* dimedia sosial, cyber bullying sering sekali terjadi dimedia sosial dalam bentuk komentar atau pesan yang berisis hinaan atau cacian yang ditujukan kepada individu tertentu, hal ini bisa membuat kondisi mental dari individu tersebut turun atau melemah, misalnya seperti tidak percaya diri, merasa cemas dan stress. Maka dari itu, perlu sekali adanya perhatian dan penanggulangan dari pihak tertentu seperti pemerintah dan orang tua agar bisa mengurangi individu yang mengalami kondisi mental yang tidak sehat karena adanya cyber bullying ini.

2.3 Kerangka Berpikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan penelitian adalah suatu metode/pedoman yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian, pendekatan penelitian ini sangat berpengaruh dalam melakukan penelitian, karena dalam pendekatan penelitian inilah peneliti berpedoman dalam penelitiannya, seperti mencari data, memproses data, menganalisis data dan menarik kesimpulan dalam penelitian ini. Maka dari itu pendekatan penelitian harus sesuai dengan judul dan variabel penelitian agar hasil penelitiannya maksimal.

Dalam penelitian ini pendekatan yang saya gunakan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan jenis penelitian yang secara fundamental mengadopsi pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan ini dimulai dari suatu kerangka teori, ide-ide para ahli, atau pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, yang kemudian dielaborasi menjadi permasalahan-permasalahan dan solusinya. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pembenaran atau verifikasi melalui dukungan data empiris yang terdokumentasikan dalam laporan.

Penelitian kualitatif melibatkan fokus pada proses dan makna yang tidak dievaluasi dengan ketat atau diukur dengan statistik. Penelitian ini menekankan sifat realitas yang dibangun secara sosial, hubungan dekat antara subjek penelitian dan peneliti, serta tekanan situasional yang membentuk penyelidikan. Maka dengan ini dapat disimpulkan penelitian kualitatif adalah

penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mendeskripsikan data dari hasil penelitian melalui suatu analisis yang rinci dalam kaidah ilmiah (Mulyana 2022:4).

Dalam pendekatan kualitatif, ada beberapa metode/pedoman untuk mendapatkan data, menyaji data dan menganalisis data. Dalam hal ini sering disebut juga dengan desain penelitian. Desain penelitian adalah suatu cara atau metode dalam pendekatan penelitian kualitatif saat proses penelitian dilakukan dari awal identifikasi masalah sampai dengan kesimpulan penelitian. Maka dari itu seorang peneliti harus memilih desain penelitian agar peneliti bisa mendapatkan data dan menganalisisnya dan bisa menyimpulkan penelitian yang dilakukannya.

Desain penelitian sendiri adalah suatu metode atau Langkah yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitiannya, dalam hal ini desain penelitian akan membantu peneliti bagaimana Langkah yang ditempuh dari pengambilan data sampai dengan kesimpulan penelitian. Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif.

Adhi (2019) menjelaskan Penelitian deskriptif kualitatif sendiri yaitu merupakan salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan rancangan penelitian yang mana di dalamnya itu peneliti menyelidiki tentang adanya suatu kejadian, fenomena kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka. Informasi yang telah di dapati kemudian diceritakan ulang oleh peneliti dalam kronologi deskriptif. Karakteristik dari deskriptif sendiri merupakan data yang diperoleh

berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka seperti penelitian kuantitatif.

Penjelasan lain tentang penelitian deskriptif yang kemukakan oleh Nana (2003) dalam jurnal penelitian deskriptif merupakan suatu bentuk penelitian yang diperlihatkan untuk mendeskripsikan kejadian-kejadian yang ada, baik kejadian alamiah maupun kejadian buatan manusia. Kejadian tersebut bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara kejadian yang satu dengan yang lainnya.

Jenis penelitian deskriptif kualitatif menampilkan data apa adanya tanpa proses rekayasa yang di buat-buat atau perlakuan-perlakuan lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan gambaran secara lengkap mengenai suatu kejadian atau dimaksudkan untuk mengungkapkan dan mengklarifikasi suatu fenomena yang terjadi. Tidak lain dengan cara mendeskripsikan beberapa jumlah variabel yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Penelitian ini menafsirkan serta menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi keadaan yang sedang terjadi, sikap dan cara sudut pandang yang terjadi di dalam suatu wadah.

Deskripsi dalam penelitian ini mengenai Cyber Bullying pada kesehatan mental remaja Desa Kertaharja. Oleh karena itu penelitian ini didesain penelitian tunggal. Dimana peneliti hanya memfokuskan penelitian pada kasus tunggal dengan cara mendalam, menghayati, memahami fenomena terkait dengan fokus penelitian.

3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang didalam penelitiannya mengharuskan para peneliti kualitatif untuk mengambil dan mencari data yang dibutuhkan dengan cara yang terarah dan terstruktur

sehingga peneliti bisa menganalisis data yang didapat dari responden dengan baik sehingga peneliti bisa menarik kesimpulan dengan benar dan tepat.

Maka dari itu, seorang peneliti yang menggunakan penelitian kualitatif sebagai pendekatannya harus menyusun prosedur penelitian terlebih dahulu untuk mengambil dan mencari data agar peneliti tersebut bisa menganalisisnya dengan baik secara terarah dan terstruktur sehingga menghasilkan penelitian yang berkualitas dan menarik kesimpulan yang benar dan tepat dalam penelitiannya. Menurut Moleong (2002; hal 127-148), prosedur penelitian melibatkan tiga langkah utama, yaitu :

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap pra lapangan adalah langkah pertama yang diambil oleh peneliti untuk memperhatikan aspek etika penelitian lapangan. Ini melibatkan perencanaan penelitian untuk pengumpulan data, analisis data, dan kesimpulan, serta persiapan peralatan penelitian. Oleh karena itu, pada tahap ini, penting bagi peneliti untuk memiliki pemahaman yang kuat tentang latar belakang penelitian dan untuk bersiap-siap memasuki lapangan penelitian dengan baik.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Pada fase pelaksanaan di lokasi kerja, peneliti harus siap untuk mencari dan mengumpulkan data yang akan dianalisis. Setelah data terkumpul, Langkah berikutnya adalah menyusun data tersebut secara teratur dan berkelanjutan untuk analisis selanjutnya.

3. Tahap Analisis Data

Pada fase ini, dilakukan pengolahan data yang telah dikumpulkan dari narasumber atau dokumen. Data tersebut kemudian disusun dalam sebuah laporan sementara sebelum penulisan keputusan akhir. Tujuan dari langkah-langkah penelitian ini adalah memberikan pertanggungjawaban atas setiap langkah dalam proses penelitian, dan untuk menjawab pertanyaan penelitian tersebut, peneliti menggunakan metode kualitatif. Dalam tahap analisis peneliti akan melewati beberapa tahap berikut agar bisa menarik kesimpulan yang tepat saat proses analisis data, berikut tahapannya:

1. Penghimpunan atau pengumpulan data
2. Reduksi data
3. Penyajian data
4. Analisis Pengumpulan data
5. Menarik kesimpulan dan verifikasi data

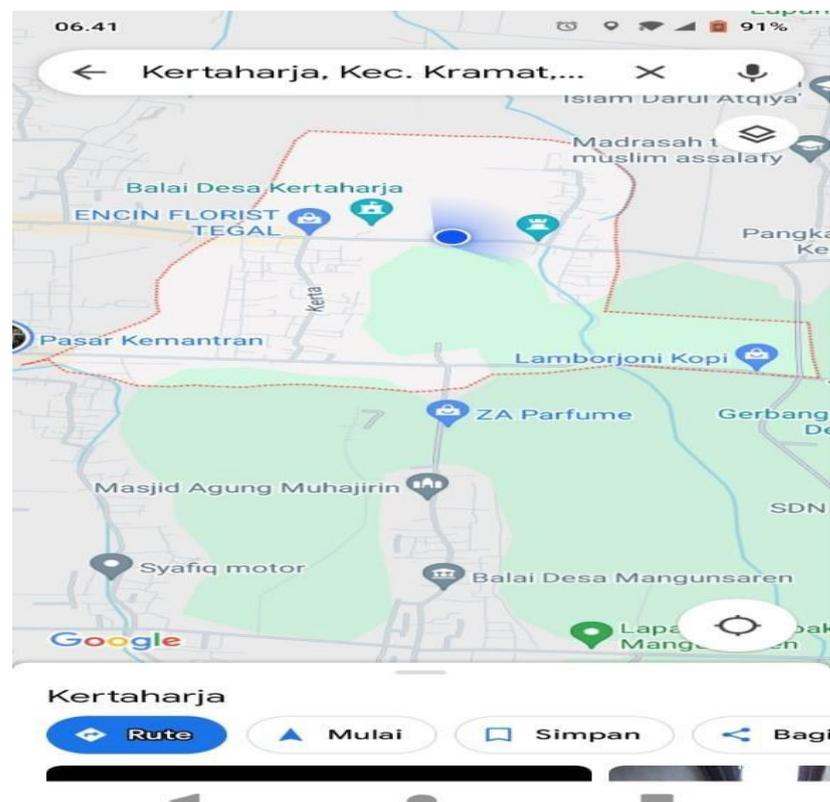
3.3 Sumber Data

Setelah menentukan prosedur penelitian, Langkah selanjutnya yang diambil oleh peneliti yaitu mencari sumber data. Sumber data sendiri adalah sesuatu informasi yang didapatkan dari subjek penelitian yang digali informasinya oleh peneliti pada saat terjun kelapangan atau pada saat melakukan penelitiannya (Muhammad Wasil 2022:21). Maka dapat disimpulkan sumber data merupakan suatu informasi yang didapatkan oleh peneliti pada saat melakukan penelitian, atau suatu informasi yang bersumber

pada tempat ia melakukan penelitian seperti menjelaskan lokasi penelitian dan gambaran subjek dalam penelitian. Dalam hal ini sumber data yang didapat oleh peneliti sebagai berikut:

a. Lokasi Penelitian

Dalam hal ini peneliti menetapkan lokasi penelitiannya di Desa Kertaharja, Kecamatan Kramat, Kabupaten Tegal. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut karena lokasi tersebut dianggap sangat cocok dan sesuai dengan karakteristik judul penelitian peneliti, dalam lokasi tersebut juga terdapat beberapa remaja dengan penggunaan *game online* secara berlebihan ditambah lagi Kesehatan mental remaja tersebut kian memburuk akibat adanya bullying pada *game online* yang sedang dimainkannya.



b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah seberapa lama peneliti melakukan pengambilan data atau proses penelitian yang dilakukan untuk mendatkan data penelitian, dalam hal ini waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti kurang lebih akan memakan waktu selama 1-2 bulan tergantung kebutuhan data yang ingin diperoleh, jika ingin melakukan penelitian yang berkualitas tentunya penelitian harus dilakukan dengan waktu yang lama agar mendapatkan data secara jelas dan terperinci.

c. Gambaran Subjek

Gambaran subjek merupakan suatu identitas dari responden yang akan dijadikan subjek penelitian untuk digali informasi dan data – data yang dibutuhkan menggunakan teknik tertentu agar bisa dianalisis hasil kesimpulan pada penelitian kali ini. Berikut gambaran subjeknya :

a. Nama : DS

Pendidikan : SMA Kelas XII

Orang Tua : AG dan SY

Pekerjaan orang tua : Pengusaha Toko

b. Nama : RS

Pendidikan : SMA Kelas XII

Orang Tua : SR dan ND

Pekerjaan orang tua : Pengusaha Beras

c. Nama : TR

Pendidikan : Kuliah Semester 2

Orang Tua : MH dan NV

Pekerjaan orang tua : PNS

3.4 Wujud Data

Setelah menampilkan atau memaparkan sumber data yang diperoleh, langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah peneliti harus memperlihatkan wujud data. Wujud data sendiri adalah hasil dari perolehan data dari subjek atau narasumber pada saat peneliti melakukan penelitiannya. Wujud data sendiri dapat berupa bentuk seperti deskripsi responden dan deskripsi tempat atau lingkungan penelitian. Maka dari itu pada saat melakukan penelitian peneliti harus memberikan atau memaparkan wujud data yang didapat pada saat penelitiannya dengan jelas agar tidak menimbulkan keraguan dari pihak manapun. Dalam hal ini ada 2 jenis wujud data dalam penelitian yaitu Data Primer dan Data sekunder yang penjelasannya sebagai berikut :

1. Data Primer

Menurut Eko Murdiyanto (2020:53) Data primer adalah data yang diperoleh oleh peneliti yang diperoleh melalui subjek atau responden secara langsung tanpa melalui orang lain. Jadi dapat disimpulkan tujuan dari data primer adalah untuk memperoleh informasi dari subjek atau responden secara jelas dan terperinci untuk melengkapi penelitian yang dilakukan oleh peneliti agar hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan secara jelas, benar dan tepat. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan angket atau survey pada saat mencari dan mendapatkan data ini agar bisa menganalisis dan menyimpulkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Pada metode **observasi** peneliti juga mengamati 3 responden yang sangat mencondongkan perilaku yang sesuai dengan karakteristik pada judul yang diambil dalam penelitian, hal ini dilakukan oleh peneliti agar memastikan kembali bahwa fenomena tersebut benar – benar sesuai dengan judul penelitian yang diambil. Pada metode **wawancara** peneliti menanyakan kepada 3 responden tersebut untuk dimintai data dan informasi secara jelas dan terperinci untuk memenuhi kebutuhan penelitiannya. Dan terakhir pada metode angket atau survey peneliti memberikan beberapa pertanyaan melalui form untuk dijawab oleh responden tersebut jika informasinya masih kurang karn pada saat wawancara responden tersebut masih tertutup kepada peneliti. Maka dilakukannya metode angket atau survey ini untuk mengambil kekurangan datanya.

2. Data Sekunder

Menurut Eko Murdiyanto (2020:60) adalah data yang diperoleh dari internal atau eksternal atau dalam artian dapat diperoleh dari perantara orang lain dan bisa juga dari diri peneliti. Jadi dalam data ini dijelaskan bahwa data ini adalah data pendukung dalam penelitian yang dilakukan, bisa didapat oleh informan sekitar, jurnal, berita local, atau dokumentasi dari orang lain dan diri sendiri. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mendapatkan data yang didukung.

Metode dokumentasi juga untuk memfoto perilaku dari responden pada kehidupan sehari – harinya saat berkumpul dengan circlenya dan juga

dokumentasi berguna untuk memperkuat data yang didapat bahwa data dalam penelitian ini benar – benar real tanpa manipulasi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang didalamnya memfokuskan peneliti untuk mendapatkan data penelitiannya secara jelas dan terperinci, dalam hal ini akan membuat penelitian yang dilakukan oleh peneliti menjadi berkualitas. Maka dari itu ntuk mendapatkan penelitian yang berkualitas, perlu adanya teknik pengumpulan data yang sesuai pada penelitian yang dipilih oleh peneliti agar pada saat dilakukan penelitian peneliti bisa mendapatkan data yang jelas dan terperinci. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut agar bisa mendapatkan data penelitian secara maksimal dan menarik kesimpulan penelitian dengan benar berikut teknik pengumpulan datanya :

1. Wawancara

Wawancara atau yang umumnya dikenal sebagai interview, merupakan suatu untuk mengumpulkan data yang melibatkan komunikasi langsung antara peneliti dengan subjek, partisipan, atau sumber informasi (Riyanto,2010:82). Sedangkan menurut Afifuddin (2009:131) juga menjelaskna bahwa interview merupakan metode untuk memperoleh informasi dengan mengajukan pertanyaan kepada individu yang menjadi informan dari respons yang diberikan. Dengan demikian interview atau wawancara merupakan teknik pengumpulan informasi dimana terjadi pertukaran data dan ide antara pihak yang terlibat melalui dialog

hubungan antara pengajuan pertanyaan dan objek atau peserta penelitian terkait topik pembahasan.

Jika ada kendala dalam wawancara seperti responden tertutup atau malu pada penelitian maka peneliti berjaga – jaga untuk menyiapkan suatu instrument berbentuk angket atau survey yang berbentuk dalam form agar responden bisa menjawabnya tanpa malu atau tanpa ragu dan bisa memenuhi target penelitian yang diinginkan oleh peneliti. Berikut adalah pedoman wawancara dalam penelitian ini :

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Subjek Utama

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	1. Apakah anda benar seseorang pengguna <i>game online</i> ? 2. Apakah anda mengerti ap itu bullying dalam <i>game online</i> ? 3. seperti apa bentuk bullying yang ada alami saat bermain <i>game online</i> ? 4. Bagaimana cara mereka melakukan bullying kepada anda?	

	<p>5. Disaat seperti apa anda mendapatkan perlakuan seperti itu?</p> <p>6. Bagaimana perasaan anda saat pengguna lain melakukan hal seperti itu kepada anda?</p> <p>7. Apakah anda menjadi malas dalm melakukan aktivitas?</p> <p>8. Apakah anda merasa takut bermain <i>game online</i> lagi?</p> <p>9. Apakah hal tersebut berpengaruh pada kegiatan anda saat bermain game?</p> <p>10. Apakah anda terima saat ada orang selain anda mendapat perlakuan sama dengan anda?</p> <p>11. Mengapa pengguna lain</p>	
--	---	--

	<p>bisa melakukan perilaku seperti itu kepada anda?</p> <p>12. Menurut anda. Apa alasan mereka melakukan hal seperti ini kepada anda?</p> <p>13. Bagaimana peran keluarga anda saat mengetahui hal ini?</p> <p>14. Apakah keluarga anda pernah melindungi anda saat ada hal seperti ini?</p> <p>15. Apakah anda juga pernah melakukan hal serupa kepada pengguna lain?</p>	
2.	<p>16. Apakah anda mengetahui apa itu kesehatan mental?</p> <p>17. Apakah anda pernah mengalami perasaan cemas, takut, sedih atau</p>	

	<p>tidak percaya diri?</p> <p>18. Seberapa sering anda mengalami perasaan tersebut?</p> <p>19. Saat kapan perasaan tersebut muncul dalam diri anda?</p> <p>20. apakah hal tersebut muncul disebabkan oleh orang lain?</p>	
--	---	--

Berikut adalah pedoman wawancara yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan wawancara dengan subjek pendukung dalam penelitian ini :

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Subjek Pendukung

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	<p>1. Apakah benar teman anda tersebut adalah individu pengguna <i>game online</i>?</p> <p>2. Apakah benar dia sering mendapatkan bullying dari pengguna lain saat bermain <i>game online</i>?</p>	

	<ol style="list-style-type: none">3. Disaat seperti apa dia mendapatkan bullying dari pengguna lain?4. Seperti apa bentuk pengguna lain saat melakukan bullying kepada teman anda tersebut?5. Kenapa dia mendapatkan bullying dari pengguna lain?6. Bagaimana perasaan atau keadaan teman anda saat mendapatkan bullying dari pengguna lain?7. Bagaimana keadaan teman anda setelah mendapatkan bullying dari pengguna lain/8. Bagaimana respon keluarga teman anda?9. Apakah dia melakukan hal serupa jika ada pengguna lain yang seperti dirinya?10. Apakah dia pernah melakukan hal seperti itu kepada pengguna lain?	
--	---	--

2. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2011:hal145), observasi adalah sebuah proses yang rumit yang melibatkan ragam aktivitas biologis dan psikologis, di antaranya proses observasi dan penyimpanan memori. Peneliti akan melakukan berbagai observasi yang melibatkan partisipasi, di tempat mana mereka terlibat secara langsung dalam rutinitas sehari-hari subjek penelitian sebagai penyedia informasi. Sedangkan Menurut Sri Wahyuni (2022:58) menjelaskan bahwa observasi adalah suatu Langkah awal penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengamati dan mencatat segala perilaku subjek atau responden yang sesuai dengan karakteristik judul penelitian. Berikut adalah pedoman observasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini :

Tabel 3.3 Pedoman Observasi

No	Aspek	Pengamatan	YA	TIDAK
1.	1. Aspek Teknis	1. Apakah responden sedang bermain <i>game online</i> ? 2. Apakah dia bermain sendirian atau bersama temannya? 3. Apakah responden bermain <i>game online</i> dengan waktu yang lama? 4. Apakah responden menunjukkan komunikasi yang kurang baik? 5. Apakah responden menunjukkan tanda – tanda bahwa dia sedang terkena cyber bullying dalam		

		<p><i>game online?</i></p> <p>6. Apakah bentuk <i>cyberbullying</i> tersebut berisi pesan kata – kata hinaan atau cacian?</p> <p>7. Apakah dia sering menerima pesan – pesan tersebut dari pemain lain?</p>		
2.	2. Dampak	<p>8. Apakah dia baik – baik saja saat menerima pesan – pesan tersebut?</p> <p>9. Apakah dia merasakan cemas atau takut?</p> <p>10. Apakah dia merasakan rasa bersalah dan tidak percaya diri dalam bermain <i>game online?</i></p> <p>11. Apakah dia menunjukkan sikap yang berbeda saat menerima cyber bullying dari <i>game online?</i></p> <p>12. Apakah dia lebih suka menyendiri?</p> <p>13. Apakah dia lebih banyak diam saat ini?</p> <p>14. Apakah dia merasa kapok dan tidak bermain <i>game online</i> lagi gara – gara kejadian itu?</p> <p>15. Apakah dia tidak peduli dengan semua itu dan lebih memilih melanjutkan permainan?</p> <p>16. Apakah dia juga pernah melakukan hal serupa kepada</p>		

		orang lain?		
3.	3. Faktor	17. Apakah dia mendapatkan <i>cyberbullying</i> gara – gara dia bermain jelek? 18. Apakah dia yang memulai duluan melakukan hal tersebut kemudian dia dibalas oleh orang lain? 19. Apakah dia sering mendapatkan bullying didalam dunia nyata? 20. Apakah dia tidak mendapatkan perhatian dari orang tuanya?		

3. Dokumentasi

Menurut Sri Wahyuni (2022:51) dokumentasi merupakan bagian pendukung dari suatu penelitian yang berbentuk foto, tulisan, atau data penting lainnya seperti data statistic untuk mendukung suatu penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini dokumentasi adalah suatu hal yang sangat penting dalam penelitian karena sebagai bentuk pendukung bahwa penelitian ini benar – benar dilakukan tanpa adanya manipulasi agar menunjukkan penelitian ini adalah penelitian yang berkualitas.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah melakukan suatu penelitian dan mendapatkan data dari penelitian yang telah dilakukan, maka ada yang harus dilakukan selanjutnya yaitu analisis data. Dalam analisis data ini adalah suatu yang sangat penting dalam penelitian karena akan menentukan berhasil atau

tidaknya penelitian yang dilakukan, karna dalam analisis data ini berkaitan dengan penarikan kesimpulan penelitian.

Dalam hal analisis data, peneliti menggunakan analisis data dengan pendekatan kualitatif, dalam penelitian ini data yang didapat dilapangan akan dianalisis dengan metode studi kasus yaitu dengan mendeskriptifkan dengan cara induktif yaitu dengan diawali menunjukkan fakta – fakta nyata atau real dari suatu kasus yang dijadikan penelitian oleh peneliti dengan cara mempelajari proses dari kasus tersebut, sesuatu yang terjadi dari kasus tersebut, menulis, memahami, menganalisis kemudian menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukannya.

Analisis data dalam penelitian adalah suatu proses dari awal sampai akhir yaitu dari mencari dan menyusun data yang didapat dilapangan seperti dari wawancara,observasi dan dokumentasi. Kemudian data – data yang didapat disusun dengan rapi dan urut agar menghasilkan kesimpulan yang akurat dan mudah dipahami oleh peneliti sendiri maupun orang lain. Berikut Langkah – Langkah dalam analisis data penelitian.

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan bagaimana cara peneliti mendapatkan data dilapangan, dalam hal ini peneliti melakukan observasi,wawancara dan dokumentasi sebagai catatan peneliti sebagai hasil penelitian yang dilakukannya dilapangan yang nantinya hasil dari penelitian ini akan diproses untuk ditarik kesimpulannya.

2. Reduksi Data

Reduksi data adalah merekap, mengategorikan data – data dan lebih memfokuskan data pada hal – hal yang penting, dalam artian lebih memfokuskan apa yang didapat oleh peneliti dengan sesuai judul yang diambil oleh peneliti saja, tidak meleber kemana – mana.

Hal ini dilakukan karena data yang didapat pasti berjumlah lebih dari 1 ataupun 2, namun banyak sekali data yang didapat sehingga peneliti harus melakukan reduksi data ini dengan teliti dan rinci agar mendapatkkan hasil yang sesuai atau kesimpulan yang tepat, akurat dan tentunya mudah dipahami oleh peneliti maupun orang lain.

Dengan mereduksi data peneliti dapat melihat gambaran hasil penelitiannya secara jelas, jika data dirasa sudah cukup maka peneliti langsung bisa menarik kesimpulan pada penelitian ini, namun jika data dirasa belum cukup maka peneliti bisa mencari atau melanjutkan penelitiannya untuk mendapatkan data tambahan yang dibutuhkan untuk melengkapi hasil penelitiannya.

3. Penyajian Data

Setelah peneliti mereduksi data hasil penelitiannya, maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan oleh peneliti adalah melakukan penyajian data atau mendisplaykan data penelitiannya. Penyajian data adalah suatu bentuk bagaimana peneliti menyusun data secara terperinci dan terukur untuk melihat hasil penelitiannya kali ini.

Tujuan adanya penyajian data misalnya seperti memudahkan peneliti dalam menyusun dan membentuk data dalam suatu gambaran kasus secara utuh dalam penelitiannya. Penyajian data atau display data dapat dilakukan dengan cara menulis teks secara naratif, atau dapat juga mendisplaykan data dengan berupa diagram, grafik ataupun matik.

Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2010, hlm. 341) menjelaskan bahwa penyajian data merupakan suatu cara dalam pendekatan kualitatif untuk menganalisis data secara valid dan bisa lebih dipercaya oleh orang lain karena datanya terpampang secara nyata.

Penyajian data secara nyata yang dimaksud merupakan penyajian data yang menggunakan naratif secara terperinci, diagram, grafik maupun matrik hanya pendukung saja bahwa data tersebut yang didapat dari lapangan benar – benar nyata dan valid dari hasil penelitiannya yang dilakukan oleh peneliti dilapangan.

Dalam proses penyajian data, semuanya disusun dan dirancang untuk menggabungkan semua data yang didapat dari penelitiannya dalam bentuk rinci dan terukur, sehingga peneliti dapat menganalisis data – data yang didapat menarik kesimpulan dalam penelitiannya apakah penelitiannya sudah benar dan terarah untuk menarik kesimpulan ataupun perlu melakukan penelitian ulang yang mungkin berguna untuk penarikan kesimpulan agar lebih akurat.

4. Kesimpulan atau verifikasi data

Setelah melakukan penyajian data dari penemuannya dilapangan atau tempat penelitian, langkah selanjutnya yang harus ditempuh oleh peneliti adalah membuat kesimpulan dan verifikasi data. Ini adalah langkah terakhir yang perlu dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitiannya setelah menempuh perjalanan mulai dari mengumpulkan data, menganalisis data, mereduksi data dan menyajikan data.

Data yang sudah direduksi atau dalam artian memisahkan data yang diperlukan untuk membuat kesimpulan dan membuang data yang tidak terpakai dalam membuat kesimpulan, peneliti melakukan penyajian data dari hasil reduksi tadi agar memudahkannya dalam membuat kesimpulan dalam penelitiannya, sehingga dalam bagian ini yaitu kesimpulan dan verifikasi data peneliti sangat terbantu atau mudah sekali untuk melakukan kesimpulan, karena tinggal melihat dari penyajian data yang sudah direduksi tadi.

Sebelum peneliti membuat kesimpulan akhir dalam penelitiannya dari data penyajian tadi, peneliti harus membuat kesimpulan sementara terlebih dahulu, hal ini karena kesimpulan pada penelitian belum terlihat pasti atau sesuai dengan temuannya dilapangan, sehingga perlunya peneliti membuat kesimpulan sementara dan kemudian diverifikasi terlebih dahulu untuk melihat kekurangan dalam kesimpulannya, jika dari hasil verifikasi data menunjukkan kekurangan dalam penelitiannya, maka peneliti harus mengolah ulang data dari

hasil reduksi data yang dibuangnya atau dalam hal ini dilakukan member check barang kali ada data yang seharusnya terpakai untuk membuat kesimpulan akan tetapi malahan dibuang pada saat reduksi data.

Setelah peneliti melakukan pengecekan ulang pada reduksi data atau dalam artian sudah melakukan member check data, langkah selanjutnya adalah peneliti mulai menyajikan data dari hasil member check tadi, kemudian data yang dapat tadi disajikan dan dianalisis lagi untuk menambahkan kesimpulan akhir dalam penelitiannya atau memperkuat kesimpulan yang sudah dibuat tadi sebelum dilakukan member check dalam penelitiannya, sehingga penelitian ini bisa dinamakan dengan penelitian yang berkualitas karena sudah melakukan beberapa tahap ini.

Setelah peneliti melakukan atau membuat kesimpulan final pada penelitiannya, langkah adalah memverifikasi data penelitiannya atau mengecek ulang tingkat validasi atau kepercayaan atau kebenaran dari data yang didapat dilapangan pada saat melakukan penelitiannya, jika proses verifikasi menunjukkan data valid atau cocok maka penelitian ini telah menemukan atau mencapai tujuannya, dan penelitian ini juga pantas disebut dengan penelitian yang berkualitas dan dapat dipercaya.

3.7 Teknik Penyajian Analisis Data

Menurut Sugiyono (2018-172) mencatat bahwa ada dua yang bisa digunakan untuk menyajikan data, yakni dengan cara formal atau

informal. Kaidah-kaidah yang dihasilkan dari analisis dijelaskan menggunakan bahasa umum, symbol, dan tanda. Menurut Sudaryanto (2003) dalam buku M.Zaim (2014) dalam penelitian ini, informasi dari analisis data disampaikan secara kasual menggunakan bahasa sehari-hari. Penyajian hasil analisis menggunakan metode informal, yang mana menggunakan kata-kata biasa daripada angka. Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan teknik penyajian data informal, alasannya karena dalam penelitian kali peneliti menggunakan metode kualitatif dan menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan observasi, sehingga data – data yang didapatkan harus diuraikan dengan jelas menggunakan kata – kata untuk menarik kesimpulan dalam penelitiannya.