

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyaroh, N., Hudaya, I., & Supradewi, R. (2022). Trend penelitian kesehatan mental remaja di indonesia dan faktor yang mempengaruhi: literature review. *Scientific Proceedings of Islamic and Complementary Medicine*, 1(1), 41-51.
- Andini, M., Aprilia, D., & Distina, P. P. (2021). Kontribusi Psikoterapi Islam bagi Kesehatan Mental. *Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity*, 3(2), 165–187. <https://doi.org/10.32923/psc.v3i2.2093>
- Aulia, N. N. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Penyimpangan Perilaku Remaja (Cyberbullying). *IJBITH Indonesian Journal of Business Innovation, Technology and Humanities*, 1(1), 99-109.
- Fernando, Y. (2024). Analisis Pengaruh Cyberbullying Terhadap Kesehatan Mental Remaja di Media Sosial. *JULIKOM: Jurnal Ilmu Komputer*, 1(1), 36-45.
- Herawati, N. (2024). *CYBERBULLYING. Bookchapter Jiwa*.
- Kasim, S. A., Katuuk, H., & Wahyuni, S. (2023). Pengaruh Edukasi Kesehatan Mental Terhadap Perilaku Pencegahan Cyberbullying Pada Remaja Di Kelas X Smk Dewi Laut Bitung. *Vitamin: Jurnal ilmu Kesehatan Umum*, 1(4), 65-72.
- Kasus Pada, S., Korban, R., Di, C., Tenggumung, K., Selatan, B., Semampir, K., & Pegirian, K. (n.d.). *FENOMENA CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA*.
- Lestarina, N. N. W. (2021). Pendampingan remaja sebagai upaya peningkatan kesehatan mental remaja di Desa Laban Gresik. *PIKAT*, 2(1), 1-6.
- Mental, P. K., Peran, M., Bagi, S.-D., Panti, R., Akbar, A., Aziz, N., Rahmatullah, A. S., & Khilmiyah, A. (2023). Dipublikasikan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(3).
- Muharram, I., Hidayatullah, M. F., & Riyadi, S. (2023). Respon Stigma Negatif E-Sport dan Kesehatan: Literature Review. In *Prosiding Seminar Nasional Wijayakusuma National Conference* (Vol. 4, No. 1, pp. 120-127).

- Navisa, A., Amalia, A., Setiya, D., Afra, S., & Pinilih, S. S. (2024). Kemampuan Mitigasi *Cyberbullying* terhadap Resiliensi Remaja. *Journal of Educational Innovation and Public Health*, 2(1), 201-215.
- Oktariani, Mirawati, Arbana Syamantha, & Rodia Afriza. (2022). Pemberian Psikoedukasi Dampak *Cyberbullying* Terhadap Kesehatan Mental Pada Siswa. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(2), 189–194. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i2.281>
- PERILAKU CYBERBULLYING DALAM GAME ONLINE (ANALISIS KUALITATIF DESKRIPTIF HARASSMENT PADA GAME LEAGUE OF LEGENDS WILD RIFT)*. (n.d.).
- Putra, S. M., & Hartono, D. S. (2024). Hubungan Kontrol Diri dan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Saat Bermain Games *Online*. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 10-10.
- Rahmawaty, F., Silalahi, R. P., Berthiana, T., & Mansyah, B. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesehatan Mental pada Remaja: Factors Affecting Mental Health in Adolescents. *Jurnal Surya Medika (JSM)*, 8(3), 276-281.
- Ramdhani, Y. (2024). TEKNIK PENCEGAHAN KEJAHATAN *CYBERBULLYING* DALAM GAME ONLINE BERBASIS MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA (MOBA). *IURIS NOTITIA: JURNAL ILMU HUKUM*, 2(1), 01-08.
- Rosmalina, A., & Khaerunnisa, T. (2021). Penggunaan Media Sosial dalam Kesehatan Mental Remaja. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 4(1), 49-58.
- Saleh, S. N. A., & Nurhadiyanto, L. (2024). Identifikasi Tindakan *Cyberbullying* dalam Aktivitas *Online Role-Playing* Berbasis Media Sosial. *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 5(3), 594-613.
- Sarmini, A. P., Maria, C., Syahrías, L., & Mustika, I. (2023). Penyuluhan Mental Health Upaya Untuk Meningkatkan Kesehatan Mental Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1).
- Sofian, C. N., & Pernando, Y. (2024). Systematic Literature Review Pengaruh *Cyberbullying* Terhadap Kepercayaan Diri Anak Remaja. *JULIKOM: Jurnal Ilmu Komputer*, 1(1), 46-53.

- Shobabiya, M., Maulana, R. I., Hanafi, D. F., & Rosidi, M. F. A. (2024). PERILAKU CYBER BULLYING PADA REMAJA. *EDUCATIONAL JOURNAL: General and Specific Research*, 4(1), 122-129.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- SUGIYONO, M. (2020). METODE PENELITIAN KUALITATIF. Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, interaktif, dan konstruktif. Cocok untuk 1. Mahasiswa SI, S2, dan S3. 2. Dosen dan peneliti Ed. 3 Cet. 3 Thn. 2020.
- Syamantha, A., & Afriza, R. (2022). Pemberian Psikoedukasi Dampak *Cyberbullying* Terhadap Kesehatan Mental Pada Siswa. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 1(2), 189-194.
- Utami, M. P., Nasihatun, U. T., & Sa'diyah, U. (2024). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KASUS CYBERBULLYING DI MEDIA SOSIAL PADA REMAJA. *VARIABLE RESEARCH JOURNAL*, 1(01), 51-58.
- Wijaya, C., Rohian, J., Nazara, V., Khalifah, ;, Wilayah, P. H. P., & Kota, D. (2023). *Analisis Tindakan Cyberbullying Di Kalangan Remaja*. 1(2), 1–25. <https://doi.org/10.11111/nusantara.xxxxxxx>
- Yulieta, F. T., Syafira, H. N. A., Alkautsar, M. H., Maharani, S., & Audrey, V. (2021). Pengaruh *Cyberbullying* di Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(8), 257-263.
- Yulieta, F. T., Syafira, H. N. A., Alkautsar, M. H., Maharani, S., & Audrey, V. (2021). Pengaruh *Cyberbullying* di Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(8), 257-263.
- Zarkasih, M. I., & Mustaqimmah, N. (2025). Komunikasi Virtual *Cyberbullying* Melalui Perilaku Trash Talking Pada Pemain *Game online Valorant*. *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 2(1), 66-74.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

1. Dokumentasi Penelitian







2. Lampiran surat izin penelitian

 YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI TEGAL
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGDI : PPKN, PBSI, PBI, PEND. MATEMATIKA, BIMBINGAN DAN KONSELING,
PEND. EKONOMI., PEND. IPA DAN PPG
SEKRETARIAT : JL. HALMAHERA KM. 1 TELP. (0283) 357122 TEGAL

Nomor : 1021/K/A-2/FKIP-UPS/AY/2023
Lampiran : 1 Lembar
Perihal : Permohonan Izin Studi Lapangan (Penelitian)

Tegal, 9 Desember 2023

Yth.....
di -
Tempat

Dengan hormat kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami,

Nama : Aditya Aji Wicaksono
NPM : 1120600030
Program Studi : Fakultas Ilmu Keguruan Bimbingan dan Konseling
Maksud : Studi lapangan/observasi awal dalam rangka
Penyusunan Skripsi Strata 1 FKIP UPS Tegal.
Judul : "Cyber Bullying pada Kesehatan Mental
Remaja Perantau Era Online pada
Desa Lendah"

Pembimbing I : Dr. Hanung Sudibyo M.Pd
II : M. Anip Budiman S. M. Pd

Selanjutnya, kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi bimbingan dan arahan agar mahasiswa kami tersebut dapat menyelesaikan skripsi dan studi dengan baik.

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya, disampaikan terima kasih.


n. Dekan,
M. Anip Budiman I Bid. Akademik,
Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd
NIPY. 2316981983

Tembusan :
- Dekan sebagai laporan.

3. Lampiran Wawancara

A. Wawancara dengan subjek utama

a. Wawancara dengan subjek DS

AD :Apakah Anda benar seorang pengguna *game online*?

DS : Ya, saya adalah pengguna aktif *game online*.

AD: Apakah Anda mengerti apa itu bullying dalam *game online*?

DS : Ya, saya paham. Bullying dalam *game online* adalah tindakan menghina, mengejek, atau merendahkan seseorang melalui fitur komunikasi dalam permainan.

AD : Seperti apa bentuk bullying yang Anda alami saat bermain *game online*?

DS : bentuk *cyberbullying* yang sering saya alami biasanya sih ya mas, masih berbentuk kata – kata kasar atau kata – kata makian terhadap saya mas, misalnya seperti kata nob atau gobl#k begitu mas, hal tersebut sering saya dapati dari pihak lawan, bahkan teman satu tim sayapun melakukan hal serupa”

AD Bagaimana cara mereka melakukan bullying kepada Anda?

DS : Mereka mengirimkan pesan kasar melalui fitur chat atau mengatakan hal-hal yang menyakitkan lewat voice chat. Ada juga yang sengaja mengeluarkan saya dari grup saat bermain.

AD : Mengapa pengguna lain bisa melakukan perilaku seperti itu kepada Anda?

DS : “kalau menurut saya pribadi sih ya mas, tim saya melakukan hal tersebut karena saya bermain jelek dalam bermain *game online* tersebut mas dan mereka kesal karena kita kalah dalam game tersebut, bahkan mas tim lawan juga pernah ikut memaki saya mas, mungkin tujuan tim lawan melakukan itu agar mereka bisa membuat saya marah mas, sehingga saya akan kehilangan konsentrasi saya dalam bermain dan tambah hancur permainan saya, mungkin juga yang memaki”

AD : Bagaimana perasaan Anda saat pengguna lain melakukan hal seperti itu kepada Anda?

DS : “tentunya sih perasaan saya sedih ya mas, marah tentunya juga, kenapa demikian, ya menurut saya pribadi mereka semua sangat berlebihan mas, padahal ini cuman *game online*, tidak perlu melakukan tindakan seperti itu, mereka tidak menyadari bagaimana dampak yang dialami oleh saya mas, saya merasa sangat sedih sekali dicampur dengan marah saat menerima hal tersebut mas, jadinya saya malas melakukan sesuatu mas gara – gara hal tersebut, saya juga jadi malas bermain *game online* lantaran masih banyak orang – orang seperti ini mas”.

AD : Apakah Anda menjadi malas dalam melakukan aktivitas?

DS : Ya, ada saat-saat di mana saya kehilangan semangat untuk beraktivitas setelah mendapatkan perlakuan tersebut.

AD : Apakah Anda merasa takut bermain *game online* lagi?

DS : Awalnya iya, tetapi kemudian saya mencoba untuk mengabaikan komentar negatif tersebut.

AD : Apakah hal tersebut berpengaruh pada kegiatan Anda saat bermain *game*?

DS : Tentu saja. Saya jadi tidak percaya diri dan sering bermain dengan rasa cemas.

AD : Apakah Anda terima saat ada orang selain Anda mendapat perlakuan sama dengan Anda?

DS : Tidak. Saya merasa kasihan pada mereka yang mengalami hal yang sama.

AD : Bagaimana peran keluarga Anda saat mengetahui hal ini?

DS : Keluarga saya mendukung saya dan menyarankan agar saya tidak terlalu memikirkan hal-hal negatif seperti itu.

AD : Apakah keluarga Anda pernah melindungi Anda saat ada hal seperti ini?

DS : Ya, mereka selalu memberikan nasihat dan mengingatkan saya untuk lebih berhati-hati dalam berkomunikasi di dunia *game*.

AD : Apakah Anda juga pernah melakukan hal serupa kepada pengguna lain?

DS : Tidak pernah. Saya selalu berusaha menghormati pemain lain.

AD : Apakah Anda mengetahui apa itu kesehatan mental?

DS : Ya, kesehatan mental adalah kondisi di mana seseorang merasa nyaman secara emosional dan psikologis.

AD : Apakah Anda pernah mengalami perasaan cemas, takut, sedih, atau tidak percaya diri?

DS : Ya, saya pernah mengalami perasaan seperti itu, terutama setelah mendapat perlakuan buruk dalam game.

AD : Seberapa sering Anda mengalami perasaan tersebut?

DS : Cukup sering, terutama setelah saya menjadi korban bullying.

AD : Saat kapan perasaan tersebut muncul dalam diri Anda?

DS : Biasanya setelah bermain game dan mendapat perlakuan buruk dari pemain lain.

AD : Apakah hal tersebut muncul disebabkan oleh orang lain?

DS : Iya, biasanya karena perlakuan buruk atau komentar negatif dari pemain lain.

b. Wawancara dengan subjek RS

AD : Apakah Anda benar seseorang pengguna *game online*?

RS : Iya, saya sering bermain *game online*, biasanya genre MOBA atau battle royale.

AD : Apakah Anda mengerti apa itu bullying dalam *game online*?

RS : Ya, saya tahu. Bullying dalam *game online* itu seperti mengejek, menghina, atau mengucilkan pemain lain.

AD : Seperti apa bentuk bullying yang Anda alami saat bermain *game online*?

RS : “kalau saya sendiri sih ya mas, bentuk *cyberbullying* yang saya alami seperti pesan pribadi dalam *game online* yang dikirim oleh teman satu tim saya saat kami mengalami kekalahan mas, pesan tersebut dikirim terus –

menerus dalam satu hari full mas, pesan tersebut berisi hinaan yang ditujukan kepada saya mas”.

AD : Bagaimana cara mereka melakukan bullying kepada Anda?

RS : Mereka menggunakan fitur chat untuk mengirim pesan kepada saya saat berada dilobi permainan mas.

AD : Disaat seperti apa Anda mendapatkan perlakuan seperti itu?

RS : Ketika selesai bermain mas, ketika saya sudah dilobi game saya, mereka mengirim pesan atau chat kepada saya secara pribadi mas.

AD : Menurut Anda, apa alasan mereka melakukan hal seperti ini kepada Anda?

RS : “saya mengalami hal tersebut lantaran saya sering bermain buruk dalam permainan, dan kejadian yang saya alami pada hari itu disebabkan karena saya kehilangan koneksi saya saat bermain game atau biasa disebut AFK, sehingga tim saya kekurangan tim dan menjadi kalah dalam permainan tersebut, mungkin ini alasan ada pemain lain yang sangat marah sampai mengirim pesan pribadi dalam bentuk hinaan kepada saya secara terus – menerus”.

AD : Bagaimana perasaan Anda saat pengguna lain melakukan hal seperti itu kepada Anda?

RS : “kalau dampak yang saya alami ya mas, saya menjadi merasa bersalah mas, dan menjadi orang yang tidak berguna dalam *game online*, dan tentunya saya menjadi malas bermain *game online* lagi lantaran saya merasa takut akan menjadi beban atau merugikan orang lain lagi mas”

AD : Apakah Anda merasa takut bermain *game online* lagi?

RS : Pernah, terutama kalau tahu mereka ada di dalam tim yang sama lagi.

AD : Apakah hal tersebut berpengaruh pada kegiatan Anda saat bermain game?

RS Iya, saya jadi bermain lebih hati-hati, tapi malah semakin tertekan.

AD : Apakah Anda terima saat ada orang selain Anda mendapat perlakuan sama dengan Anda?

RS : Tidak. Saya kasihan kalau orang lain harus mengalami hal yang sama.

AD : Bagaimana peran keluarga Anda saat mengetahui hal ini?

RS : Keluarga saya mendukung dan menyuruh saya untuk mengabaikannya.

AD : Apakah keluarga Anda pernah melindungi Anda saat ada hal seperti ini?

RS : Mereka memberi saya nasihat untuk lebih percaya diri dan fokus pada hal yang positif.

AD : Apakah Anda juga pernah melakukan hal serupa kepada pengguna lain?

RS : Tidak, saya tidak pernah. Saya tahu bagaimana rasanya, jadi tidak ingin melakukannya.

AD : Apakah Anda mengetahui apa itu kesehatan mental?

RS : Ya, kesehatan mental adalah kondisi emosi dan pikiran kita yang harus dijaga.

AD : Apakah Anda pernah mengalami perasaan cemas, takut, sedih, atau tidak percaya diri?

RS : Ya, terutama setelah mendapatkan perlakuan buruk dalam game.

AD : Seberapa sering Anda mengalami perasaan tersebut?

RS : Cukup sering, apalagi kalau saya bermain setiap hari.

AD : Saat kapan perasaan tersebut muncul dalam diri Anda?

RS : Biasanya setelah saya diejek atau merasa gagal dalam permainan.

AD : Apakah hal tersebut muncul disebabkan oleh orang lain?

RS : Iya, karena komentar negatif dari pemain lain.

c. Wawancara dengan subjek TR

AD : Apakah Anda benar seseorang pengguna *game online*?

TR : Ya, saya sudah bermain *game online* sejak dua tahun lalu.

AD : Apakah Anda mengerti apa itu bullying dalam *game online*?

TR : Ya, itu seperti tindakan yang membuat orang merasa direndahkan atau tersinggung.

AD : Seperti apa bentuk bullying yang Anda alami saat bermain *game online*?

TR : Saya pernah dipermalukan di depan tim dan disebut tidak berguna.

AD : Bagaimana cara mereka melakukan bullying kepada Anda?

TR : Mereka sering mengirim pesan kasar di chat tim atau berbicara dengan nada menghina melalui voice chat.

AD : Disaat seperti apa Anda mendapatkan perlakuan seperti itu?

TR : Ketika saya kalah dalam permainan atau gagal memenuhi ekspektasi mereka.

AD : Bagaimana perasaan Anda saat pengguna lain melakukan hal seperti itu kepada Anda?

TR : Saya merasa sangat sedih, seperti tidak dihargai.

AD : Apakah Anda menjadi malas dalam melakukan aktivitas?

TR : Iya, saya jadi tidak ingin melakukan apa-apa setelah itu.

AD : Apakah Anda merasa takut bermain *game online* lagi?

TR : Kadang iya, terutama jika bertemu dengan orang yang sama.

AD : Apakah hal tersebut berpengaruh pada kegiatan Anda saat bermain *game*?

TR : Ya, saya jadi gugup dan tidak bisa fokus bermain.

AD : Apakah Anda terima saat ada orang selain Anda mendapat perlakuan sama dengan Anda?

TR : Tidak, itu sangat tidak adil bagi mereka.

AD : Mengapa pengguna lain bisa melakukan perilaku seperti itu kepada Anda?

TR : Karena mereka tidak punya rasa empati dan hanya ingin melampiaskan kemarahan.

AD : Menurut Anda, apa alasan mereka melakukan hal seperti ini kepada Anda?

TR : Mereka merasa lebih hebat dan ingin menunjukkan dominasi.

AD : Bagaimana peran keluarga Anda saat mengetahui hal ini?

TR : Keluarga saya memberikan dukungan dan menyuruh saya untuk tidak memikirkannya.

AD : Apakah keluarga Anda pernah melindungi Anda saat ada hal seperti ini?

TR : Mereka membantu saya memahami bahwa itu hanya permainan dan tidak mencerminkan nilai diri saya.

AD : Apakah Anda juga pernah melakukan hal serupa kepada pengguna lain?

TR : Tidak pernah. Saya tidak ingin menyakiti orang lain.

AD : Apakah Anda mengetahui apa itu kesehatan mental?

TR : Ya, itu tentang menjaga keseimbangan emosi dan mental kita.

AD : Apakah Anda pernah mengalami perasaan cemas, takut, sedih, atau tidak percaya diri?

TR : Pernah, terutama setelah mendapat perlakuan buruk.

AD : Seberapa sering Anda mengalami perasaan tersebut?

TR : Tidak sering, tapi cukup mengganggu.

AD : Saat kapan perasaan tersebut muncul dalam diri Anda?

TR : Saat saya merasa dihakimi atau gagal dalam permainan.

AD : Apakah hal tersebut muncul disebabkan oleh orang lain?

TR : Ya, komentar dan perlakuan orang lain memengaruhinya.

B. Wawancara dengan subjek pendukung

a. Subjek IY (pendukung subjek DS)

AD : Apakah benar teman Anda tersebut adalah individu pengguna *game online*?

IY : Ya, dia sering bermain *game online*, terutama di waktu luang.

AD : Apakah benar dia sering mendapatkan bullying dari pengguna lain saat bermain *game online*?

IY : Ya, dia beberapa kali bercerita tentang pengalaman buruknya mendapatkan bullying.

AD : Disaat seperti apa dia mendapatkan bullying dari pengguna lain?

IY : Biasanya saat dia dianggap bermain buruk atau membuat tim kalah.

AD : Seperti apa bentuk pengguna lain saat melakukan bullying kepada teman Anda tersebut?

IY : “bentuk *cyberbullying* yang mas DS rasakan saat bermain *game online* menurut saya ya mas, seperti kata – kata kasar atau makian yang diberikan oleh lawan atau bahkan teman timnya sendiri mas.

AD : Kenapa dia mendapatkan bullying dari pengguna lain?

IY : untuk faktor penyebabnya waktu itu kebutlan saya sedang bermain bersama dengan DS, nah DS ini waktu itu bermain dengan sangat buruk mas, sehingga menimbulkan amarah dari orang lain mas, dan mas DS ini sering sekali mendapatkan hal seperti itu mas”.

AD : Bagaimana perasaan atau keadaan teman Anda saat mendapatkan bullying dari pengguna lain?

IY : “kalau berdasarkan dari pandangan saya sih ya mas, dampak yang dialami mas DS ini seperti dia terlihat berbeda dari sebelumnya mas, maksud saya itu berbeda dalam hal perilaku mas, mas DS yang awalnya anak yang aktif dan ceria kini menjadi orang yang pendiam mas”.

AD : Bagaimana keadaan teman Anda setelah mendapatkan bullying dari pengguna lain?

IY : Dia jadi kurang percaya diri dan menghindari bermain game untuk sementara waktu.

AD : Bagaimana respon keluarga teman Anda?

IY : Keluarganya mencoba menghibur dan memberinya semangat untuk tidak memikirkan hal tersebut.

AD : Apakah dia melakukan hal serupa jika ada pengguna lain yang seperti dirinya?

IY : Tidak, dia lebih memilih mendukung dan membantu pemain lain.

AD : Apakah dia pernah melakukan hal seperti itu kepada pengguna lain?

IY : Tidak pernah, karena dia tahu bagaimana rasanya menjadi korban.

b. Subjek JH (Pendukung RS)

AD : Apakah benar teman Anda tersebut adalah individu pengguna *game online*?

JH : Iya, dia sering bermain *game online* hampir setiap hari.

AD : Apakah benar dia sering mendapatkan bullying dari pengguna lain saat bermain *game online*?

JH : Benar, dia sering menceritakan tentang ejekan atau penghinaan yang diterimanya.

AD : Disaat seperti apa dia mendapatkan bullying dari pengguna lain?

JH : Ketika dia gagal menjalankan tugasnya dalam permainan atau ketika timnya kalah.

AD : Seperti apa bentuk pengguna lain saat melakukan bullying kepada teman Anda tersebut?

JH : “untuk bentuk *cyberbullying* yang dialaminya sih ya mas, berbentuk dalam kata – kata kotor dan hinaan saat game berlangsung yang ditujukan kepada mas RS ini, bahkan mas RS pernah cerita dia pernah 2-3 kali mendapatkan pesan pribadi setelah permainan usai dari teman satu tim yang ditemui oleh mas RS melalui permainan tersebut, pesan tersebut sama berisi hinaan atau kata makian terhadap RS”

AD : Kenapa dia mendapatkan bullying dari pengguna lain?

JH : “untuk faktor yang menyebabkan dia seperti itu, menurut saya pribadi dan berdasarkan pengalaman saya saat bermain dengannya sih ya mas, dia itu sering sekali mengalami gangguan koneksi dalam jaringan internetnya mas, sehingga ia tidak bisa bermain dengan

maksimal dalam game tersebut, lebih parahnya koneksi internya kadang pernah hilang pak, yang membuat dia keluar dari game tersebut mas”

AD : Bagaimana perasaan atau keadaan teman Anda saat mendapatkan bullying dari pengguna lain?

JH : “untuk dampak yang dialami oleh mas RS ini berdasarkan penglihatan saya ya mas, ketika dia kedua atau ketiga kalinya mendapatkan pesan secara pribadi dari pemain lain yang berisi hinaan atau makian kepadanya, mas RS ini jadi malas untuk bermain game, lantaran ia merasa dirinya akan menjadi beban bagi orang lain dan merasa bahwa dirinya tidak berguna bagi orang lain, dia juga terlihat putus asa lantaran hal tersebut”.

AD : Bagaimana keadaan teman Anda setelah mendapatkan bullying dari pengguna lain?

JH : Dia menjadi lebih pendiam dan enggan bermain game lagi untuk sementara waktu.

AD : Bagaimana respon keluarga teman Anda?

JH : Keluarganya memberikan nasihat untuk tidak terlalu memikirkan hal tersebut dan fokus pada hal positif.

AD : Apakah dia melakukan hal serupa jika ada pengguna lain yang seperti dirinya?

JH : Tidak, dia cenderung bersikap santai dan membantu pengguna lain.

AD : Apakah dia pernah melakukan hal seperti itu kepada pengguna lain?

JH : Tidak, dia selalu menghindari konflik dengan pemain lain.

c. Subjek BD (Pendukung TR)

AD : Apakah benar teman Anda tersebut adalah individu pengguna *game online*?

BD : Ya, benar. Dia sudah lama bermain *game online* dan sering bergabung dengan teman-teman dalam permainan.

AD : Apakah benar dia sering mendapatkan bullying dari pengguna lain saat bermain *game online*?

BD : Iya, dia pernah bercerita beberapa kali tentang pengalaman buruknya saat bermain.

AD : Disaat seperti apa dia mendapatkan bullying dari pengguna lain?

BD : Ketika dia dianggap bermain lambat atau melakukan kesalahan yang membuat tim kalah.

AD : Seperti apa bentuk pengguna lain saat melakukan bullying kepada teman Anda tersebut?

BD : “berdasarkan pandangan saya, bentuk *cyberbullying* yang dialami oleh mas TR ini berbentuk hinaan atau ejekan, pernah juga berbentuk dalam kata – kata kasar yang diberikan oleh teman satu squad dari mas TR ini, lebih parahnya ia dikucilkan oleh squad gamenya dengan cara dikeluarkan sebagai anggota squad mereka”.

AD : Kenapa dia mendapatkan bullying dari pengguna lain?

BD : “hal ini terjadi lantaran mas TR ini tidak bisa mengimbangi skil squad gamenya, sehingga squad dari mas TR ini merasa terbebani saat bermain bersama dengan mas TR ini, dan tentunya squad game tersebut merasa kesal dan marah kepada mas TR lantaran mereka selalu kalah ketika bermain bersama”.

AD : Bagaimana perasaan atau keadaan teman Anda saat mendapatkan bullying dari pengguna lain?

BD : “dari pandangan saya sih ya mas, ketika mas TR ini dikucilkan dengan cara dikeluarkan dari squad oleh teman – temannya, dia terlihat bahwa dia jarang sekali berkumpul dengan teman – teman tongkrongannya, menurut mas TR sendiri, dia merasa tidak dihargai dan tidak dianggap kehadirannya oleh teman – teman squadnya tersebut lantaran dia tidak bisa mengimbangi permainan teman – temannya dalam bermain *game online*”.

AD : Bagaimana keadaan teman Anda setelah mendapatkan bullying dari pengguna lain?

BD : Dia sempat kehilangan semangat untuk bermain *game online* dan lebih sering menghindar dari tim yang tidak dia kenal.

AD : Bagaimana respon keluarga teman Anda?

BD : Keluarganya kurang memahami masalah ini, tetapi tetap memberikan dukungan moral agar dia tidak terlalu memikirkan hal tersebut.

AD : Apakah dia melakukan hal serupa jika ada pengguna lain yang seperti dirinya?

BD : Tidak pernah. Dia justru lebih sering membela pemain lain yang menjadi korban ejekan.

AD : Apakah dia pernah melakukan hal seperti itu kepada pengguna lain?

BD : Tidak, dia selalu berusaha untuk bersikap sopan dan menjaga hubungan baik dengan pemain lain.

1. Surat Keterangan Bebas Plagiat



YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
UPT. PERPUSTAKAAN
NPP : 3376022D2016755
 Jalan Halmahera KM.1 Kota Tegal 52121
 Sekretariat : Telp (0283) 323580 / Rektor : Telp/Fax (0283) 351267
 Email : ljb.upstegal@gmail.com website : ljb.upstegal.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

Nomor : 079/K/A-2/Perpus-UPS/I/2025

Perpustakaan Pusat Universitas Pancasakti Tegal menerangkan bahwa Mahasiswa/i dengan identitas berikut:

Nama	: ADITYA AJI WICAKSONO
NPM	: 1120600030
Program Studi	: S1 Bimbingan Dan Konseling
Judul Skripsi	: DAMPAK CYBER BULLYING TERHADAP KESEHATAN MENTAL REMAJA PADA PENGGUNA GAME ONLINE DI DESA KERTAHARJA

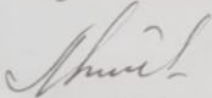
Telah melakukan proses pemeriksaan plagiarisme menggunakan software Turnitin di UPT Perpustakaan Universitas Pancasakti Tegal dengan hasil sebagai berikut:

- **Skripsi - 23%**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 22 Januari 2025

Petugas Pemeriksa



A. Mushoffi, S.I.Pust
 NIPY.22832571991

Diketahui

Kepala Perpustakaan Pusat



Nani Hestuti, S.I.Pust
 NIPY.17342121974

2. Berita Acara Bimbingan Skripsi



YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI TEGAL
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGDI: PPKN, PBSI, PBI, BIMBINGAN DAN KONSELING, PEND.EKONOMI,
PEND.MATEMATIKA, PEND.IPA, DAN PPG
Sekretariat: Jl. Halmahera Km. 1 Tegal Telp.(0283) 357155

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Dengan ini Komisi Pembimbing Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal, yang terdiri atas:

1. Pembimbing I

Nama : Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.
NIP/NIPY : 0609088301
Pangkat/ Gol : Penata / III c
Jabatan : Lektor

2. Pembimbing II

Nama : M. Arif Budiman S, M.Pd.
NIP/NIPY : 0617058802
Pangkat/ Gol : Penata Tk. I / III d
Jabatan : Lektor

Menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Aditya Aji Wicaksono.
NPM : 1120600030
Jurusan/ Progdil : Bimbingan dan Konseling

telah menyelesaikan SKRIPSI dengan judul:

dengan tahap pelaksanaan sebagai berikut:

NO.	TAHAPAN	TANGGAL PELAKSANAAN
1.	Pengajuan Judul	5 Januari 2024
2.	Penulisan Proposal	1 Februari 2024
3.	Pelaksanaan Penelitian	22 Oktober 20-24
4.	Pengumpulan Data	1-15 November 2024
5.	Analisis Data	29 November 2024
6.	Penyusunan Laporan/Skripsi	1-13 Desember 2024

Skripsi tersebut telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal pada hari .

Demikian Berita Acara Bimbingan Skripsi ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 30 Januari 2025

Pembimbing I,

Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.
NIDN. 0609088301

Pembimbing II,

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

Mengetahui,
An. Dekan FKIP,
Wakil Dekan I,

Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.
NIDN. 0609088301



YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI TEGAL
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGDI: PPKN, PBSI, PBI, BIMBINGAN DAN KONSELING, PEND. EKONOMI,
 PEND. MATEMATIKA, PEND. IPA, DAN PPG
 Sekretariat: Jl. Halmahera Km. 1 Tegal Telp. (0283) 357155

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

No: 151/K/A-2/FKIP-UPS/I/2025

Dengan ini Dewan penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal Nomor : 064/K/A-2/FKIP-UPS/I/2025 tanggal 24 Januari 2025 menyatakan bahwa pada hari ini **Kamis** pukul **11:00 WIB** sampai dengan selesai telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa FKIP UPS Tegal:

Nama : **Aditya Aji Wicaksono,**
 NPM : **1120600030**
 Jurusan / Progdi : **Bimbingan dan Konseling**
 Judul Skripsi : **Cyber bullying pada kesehatan mental remaja pengguna game online pada desa kertaharja**
 Nilai : **Angka 8.3** Huruf
 Keterangan : **-**

Demikian berita acara ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 30 Januari 2025

Tim Penguji,

1. Ketua
 Nama : **Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.**
 NIDN : **0609088301**
 Pangkat/ Gol. : **Penata / III c**
 Jabatan : **Lektor**

 (.....)
2. Sekretaris
 Nama : **Mulyani, M.Pd.**
 NIDN : **0615107502**
 Pangkat/ Gol. : **Penata Tk. I / III d**
 Jabatan : **Lektor**

 (.....)
3. Penguji I
 Nama : **Mulyani, M.Pd.**
 NIP/NIPY : **0615107502**
 Pangkat/ Gol. : **Penata Tk. I / III d**
 Jabatan : **Lektor**

 (.....)
4. Penguji II/Pembimbing II
 Nama : **M. Arif Budiman S, M.Pd.**
 NIP/NIPY : **0617058802**
 Pangkat/ Gol. : **Penata Tk. I / III d**
 Jabatan : **Lektor**

 (.....)
5. Penguji III/Pembimbing I
 Nama : **Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.**
 NIDN : **0609088301**
 Pangkat/ Gol. : **Penata / III c**
 Jabatan : **Lektor**

 (.....)

Mengetahui,
 a.n. Dekan FKIP,
 Wakil Dekan I,


Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.
 NIDN.0609088301



YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI TEGAL
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGDI: PPKN, PBSI, PBI, BIMBINGAN DAN KONSELING, PEND EKONOMI,
PEND. MATEMATIKA, PEND. IPA, DAN PPG
Sekretariat: Jl. Halmahera Km. 1 Tegal Telp. (0283) 357155

BERITA ACARA PENYELESAIAN REVISI SKRIPSI

Dengan ini Penguji Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal, menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

N a m a : **Aditya Aji Wicaksono.**
NPM : 1120600030
Judul Skripsi : Cyber bullying pada kesehatan mental remaja pengguna game online pada desa kertaharja

Dengan penguji:

1. Penguji I
N a m a : **Mulyani, M.Pd.**
NIP/NIPY : 0615107502
Pangkat/ Gol : Penata Tk. I / III d
Jabatan : Lektor
2. Penguji II/Pembimbing II
N a m a : **M. Arif Budiman S, M.Pd.**
NIP/NIPY : 0617058802
Pangkat/ Gol : Penata Tk. I / III d
Jabatan : Lektor
3. Penguji III/Pembimbing I
N a m a : **Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.**
NIDN : 0609088301
Pangkat/ Gol : Penata / III c
Jabatan : Lektor

Dengan rekomendasi revisi skripsi sebagai berikut:

PENGUJI	REVISI SELESAI (TTD)	REVISI DALAM PROSES (TTD)	REVISI BELUM SELESAI (TTD)
I	21/02 2025 <i>[Signature]</i>	14/2 2025 <i>[Signature]</i>	
II	<i>[Signature]</i>		
III	<i>[Signature]</i>		

Demikian Berita Acara Penyelesaian Revisi Skripsi ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
a.n. Dekan FKIP,
Wakil Dekan I,

[Signature]
Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.
NIDN.0609088301

3. Hasil Scan Similarity



YAYASAN PENDIDIKAN PANCASAKTI TEGAL
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGDI PPKN, PBSI, PBI, PEND. MATEMATIKA, BIMBINGAN DAN KONSELING,
 PEND. EKONOMI, DAN PEND IPA
 Sekretariat: Jl. Halmahera Km 1 Tegal, Telp. (0283) 357122

Nomor : 015/Sim.FKIP/II/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Hasil Scan Similarity

Kepada
 Yth. ADITYA AJI WICAKSONO

Dalam rangka pencegahan kasus plagiaris dalam penyusunan karya ilmiah dosen dan mahasiswa di lingkungan Universitas Pancasakti Tegal, maka saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ADITYA AJI WICAKSONO
 Jenis karya : Jurnal
 Judul : DAMPAK CYBERBULLYING BAGI KESEHATAN MENTAL REMAJA DI DESA KERTAHARJA

Dengan ini menyatakan bahwa proposal skripsi dengan judul:

DAMPAK CYBERBULLYING BAGI KESEHATAN MENTAL REMAJA DI DESA KERTAHARJA

telah dicek kesamaan (Similarity) menggunakan turnitin dengan hasil kesamaan sebesar **21 %**. Atas pernyataan ini saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap kode etik publikasi dalam karya saya ini.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
 Wakil Dekan /Bid. Akademik


 Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

File hasil uji similarity:



Tegal, 24 Februari 2025

Yang menyatakan

ADITYA AJI WICAKSONO

4. Jurnal Bimbingan Skripsi



**JURNAL
BIMBINGAN**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
2023

JURNAL BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa: ABITYA AGUS WICAKSANA
NPM: 112060003
Program Studi/Smt: Bimbingan Konseling / SB
Judul Skripsi: Dampak Cyber Bullying Terhadap Kesehatan Mental
Pembimbing: I.
II.

PEMBIMBING I

NO	Hari Tanggal	Maksud Bimbingan (Disi Mahasiswa)	Uraian Hasil Bimbingan (Disi Pembimbing)	Tanda Tangan Pembimbing
1	2	3	4	5
1.	Senin 5/1/24	Bimbingan pembuatan judul	Berikut format pembuatan judul	
2.	Senin 11/1/24	Bimbingan pembuatan judul	- Pilek - Kertas - Studi Kasus	
3.	Senin 18/1/24	Bimbingan pembuatan judul	ACC judul	
4.	Rabu 1/2/24	Bimbingan pembuatan judul	Cat dan studi awal	
5.	Rabu 14/2/24	Bimbingan pembuatan judul	Langkah Bab II	
6.	Rabu 21/2/24	Bimbingan pembuatan judul	Revisi Bab II Langkah Bab III	
7.	Rabu 28/2/24	Bimbingan pembuatan judul	ACC skripsi	

PEMBIMBING II

NO	Hari Tanggal	Maksud Bimbingan (Disi: Mahasiswa)	Uraian Hasil Bimbingan (Disi Pembimbing)	Tanda Tangan Pembimbing
1	2	3	4	5
11		Desain 1-3	Revisi	[Signature]
12		Sempro	Revisi	[Signature]
13		Bab 4-5	Revisi	[Signature]
14		Bab 4-5	Revisi	[Signature]
15		Bab 4-5	Revisi	[Signature]
16		Bab 4-5	Revisi	[Signature]
17		Bab 1-5	ace	[Signature]

Diketahui:

Tegal:

Kaprosi:

Pembimbing II:

NIDN:

NIDN:

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa:

NPM:

Program Studi/Smt:

Judul Skripsi:

PEMBIMBING I:

II:

PEMBIMBING I

NO	Hari Tanggal	Maksud Bimbingan (Disi: Mahasiswa)	Uraian Hasil Bimbingan (Disi Pembimbing)	Tanda Tangan Pembimbing
1	2	3	4	5
11		Revisi 1-3	Revisi 1-3	[Signature]
12	23 Mei 2022	Revisi 4-5	Revisi 4-5	[Signature]
13	27 Mei 2022	Revisi 1-5	Revisi 1-5	[Signature]
14	31 Mei 2022	Revisi 1-5	ACC upon Revisi	[Signature]

PEMBIMBING I

NO	Hari Tanggal	Maksud Bimbingan (Disi Mahasiswa)	Uraian Hasil Bimbingan (Disi Pembimbing)	Tanda Tangan Pembimbing
1	2	3	4	5
8		buatkan outline	revisi format	
9		buatkan outline	ped. observ.	
10		buatkan outline Buku Bab 1	Tentukan layout	

Diketahui,

Tegal,

Kaprodil

Pembimbing I

NIDN

NIDN

PEMBIMBING II

NO	Hari Tanggal	Maksud Bimbingan (Disi Mahasiswa)	Uraian Hasil Bimbingan (Disi Pembimbing)	Tanda Tangan Pembimbing
1	2	3	4	5
1	Jumat 5/1/2024		Revisi Judul	
2	Senin 6/1/24		Revisi Judul	
3	Senin 15/1/24		Revisi	
4	Senin 22/1/24		Revisi	
5			Revisi Bab I	
6			Revisi Bab I	
7			lanjut bab II	
8			Revisi Bab II	
9			Revisi Bab II	
10			lanjut Bab III	