

## INTERNET LITERATE DALAM UPAYA MENANGKAL CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA

RATNA WULANDARI<sup>1</sup>, ENGGAL MIFTAHUL JANNAH<sup>2</sup>, TITA TRI ANTIKA PANGESTUTI<sup>3</sup>,  
NURUL HIDAYATI<sup>4</sup>, UNIK HANIFAH SALSABILA<sup>5</sup>

<sup>1234</sup>Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Ahmad Dahlan  
[nurul1800331026@webmail.uad.ac.id](mailto:nurul1800331026@webmail.uad.ac.id)

<sup>5</sup>Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Ahmad Dahlan  
[unik.salsabila@pai.uad.ac.id](mailto:unik.salsabila@pai.uad.ac.id)

### Abstrak

Internet sebagai salah satu alat yang mempermudah manusia untuk berkomunikasi dan mencari berbagai informasi. Internet memiliki banyak kegunaan dan dampak positif, namun internet juga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama untuk kalangan remaja sebagai pengguna terbesar. Salah satu dampak negatif yang timbul adalah *cyberbullying*. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka dengan teknik analisis deskripsi. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa korban *cyberbullying* mengalami tindak *cyberbullying* dalam bentuk pencemaran nama baik, peretasan dan pengucilan. Dampak jangka pendek yang dialami korban adalah muncul rasa marah dan emosional, sedangkan dampak jangka panjang dapat menyebabkan korban tidak ingin berhubungan langsung dengan pelaku hingga menghindari lingkungan sosial, tidak/ dan ada unsur ingin membalas dendam. Internet *literate* disertai pengawasan menjadi langkah penting untuk menghindarkan remaja dari *cyberbullying*.

**Kata Kunci:** *Cyberbullying*, Remaja, *Internet Literate*.

### Abstract

*Internet as a tool that makes it easier for humans to communicate and find various information. The internet has many positive impacts and impacts, but the internet can also have various negative impacts, especially for adolescents as the biggest users. One of the negative impacts that arise is cyberbullying. The research method used is literature study with descriptive analysis techniques. The results showed that victims of cyberbullying experienced cybercrime in the form of defamation, hacking and exclusion. The short-term emotional impact of the victim is anger and emotional feelings, while the short-term impact can cause the victim to not want to have direct contact with the perpetrator and avoid the social environment, and some do not want to take revenge. Monitoring internet literacy is an important step to prevent teens from being cyberbullying.*

**Keywords:** *Cyberbullying*, *Adolescents*, *Internet Literacy*.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin luas memberikan kemudahan akses internet yang berpengaruh dalam kehidupan manusia. Teknologi hadir sebagai alat guna memudahkan pekerjaan manusia. Namun penggunaan teknologi yang tidak sesuai mengakibatkan penyimpangan. Saat ini tingkat kejahatan dunia maya meningkat tajam, seperti pornografi, penipuan, perjudian, pencurian data, penyesatan opini dan sebagainya (Halim, 2015). Indonesia termasuk salah satu pengguna jejaring sosial terbanyak di dunia dan menempati posisi ke-3 di Asia (KOMINFO, 2012). Pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang dengan rincian 95 persen penggunannya mengakses jejaring sosial (KOMINFO, 2014).

Situs jejaring sosial yang banyak diakses masyarakat Indonesia adalah *facebook* dan *twitter*. Data tahun 2014 menunjukkan setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet dan media digital saat ini menjadi pilihan utama untuk berkomunikasi (KOMINFO, 2014). Ironisnya sebagai pengguna terbesar, remaja pun terkena dampak kasus penyimpangan teknologi. Aktivitas penggunaan sosial media di kalangan remaja dapat mempengaruhi perilaku penggunaan *social media* (Doni, 2017). Hal ini

menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang tidak sesuai akan mempengaruhi perilaku buruk pada remaja. Remaja merupakan fase dimana individu merasa tertarik melakukan hal-hal baru. Dipengaruhi oleh faktor penggunaan media sosial dimana semua informasi dapat diakses tanpa batasan dapat memicu penyimpangan perilaku pada remaja baik berlaku sebagai pelaku maupun korban.

Ketertarikan remaja yang tinggi pada hal-hal baru sering membuat mereka tidak menyadari resiko yang akan ditanggungnya. Sebagai individu yang tertarik untuk belajar, menemukan hal baru keberadaan teknologi dapat berperan menyiapkan generasi yang terpelajar dan peka pada perkembangan zaman. Tidak hanya daerah perkotaan saja, namun daerah pedesaan ini kalangan remaja telah banyak yang menggunakan internet. Sebuah survey menunjukkan 13 persen anak dan remaja di pedesaan tergolong parah menggunakan internet (KOMINFO, 2014). Adanya akses internet di pedesaan sebagai wujud telah berkembang dan menyebar luas pengaruh internet di Indonesia.

Akses internet di kalangan remaja yang tidak terpisahkan dari kegiatan sehari-hari dikhawatirkan akan merusak moral dan kepribadian mereka. Karena mesin pencarian di internet dapat memunculkan apa saja termasuk hal negatif di dalamnya. Potensi penyeseatan opini yang terjadi di internet memunculkan masalah baru. Terlebih apabila pelakunya adalah remaja yang secara biologis belum bisa berpikir secara matang (KOMINFO, 2014). Salah satu masalah yang muncul adalah *cyberbullying*.

Potensi terjadinya *cyberbullying* di kalangan remaja menurut Fabio Sticca disebabkan oleh frekuensi penggunaan media sosial yang tinggi, rasa empati yang rendah, dan memiliki pengalaman menjadi korban bullying (Fitriansyah & Waliyanti, 2018).

Di Indonesia banyak masyarakat termasuk orang tua tidak mengetahui ketika anaknya menjadi korban *cyberbullying* dikarenakan anak dan remaja tidak berani mengungkapkan hal tersebut pada orang dewasa. Pada peristiwa *cyberbullying* lainnya korban tidak menyadari dan mengetahui jika ia menjadi korban *cyberbullying* bahkan menganggap hal yang dialaminya sebagai hal sepele (KOMINFO, 2014). Meski mayoritas masyarakat Indonesia adalah pengguna internet, namun tidak semua masyarakat mengakses media sosial. Oleh karena itu, hingga saat ini kasus *cyberbullying* jarang terekspos media dan diketahui masyarakat karena kurangnya pemahaman masyarakat pada kasus *cyberbullying*.

UNICEF dalam merespon isu *cyberbullying* yang semakin meningkat menempatkan *cyberbullying* termasuk kekerasan yang dapat mengganggu hak-hak anak seperti terhindar dari kekerasan. Hal ini menjadikan *cyberbullying* termasuk kejahatan yang perlu diperhatikan dengan serius dan perlu upaya penanganan secara global (UNICEF).

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan solusi dari *cyberbullying* yang terjadi di kalangan remaja. Dengan solusi yang diperoleh diharapkan remaja dapat mengantisipasi dampak *cyberbullying* apabila menemui dan berada di pihak korban. Selain itu remaja dapat saling mengedukasi agar *cyberbullying* tidak terjadi di kalangan remaja dan memberikan dampak yang mempengaruhi kelanjutan hidup remaja utamanya di lingkungan sosial. Penelitian ini juga bermaksud memberikan sumbangsih pada dunia pendidikan agar dapat menjadi referensi terkait dampak *cyberbullying*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pustaka, dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengeksplorasi, mengelaborasi, dan mensistematisasi arti penting dari suatu fenomena tertentu. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu, kelompok maupun sumber lain yang ada kaitannya dengan permasalahan (Hadi, 2000).

Penelitian ini bersifat deskriptif-analitis. Penelitian bersifat deskriptif, dalam arti metode yang menggunakan pencarian fakta dan interpretasi yang tepat, dan bersifat analitis dalam arti menguraikan sesuai dengan interpretasi yang tepat, cermat dan terarah (Nasir, 1990).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Remaja merupakan transisi dari masa anak-anak menjadi dewasa. Orang Barat menyebut remaja dengan istilah “puber” sedangkan orang Amerika menyebutnya “adolesensi” yang diartikan sebagai pemuda yang keadaannya sudah mengalami ketenangan. Istilah remaja adalah sebutan bagi individu yang secara biologis berusia 12 sampai 21 tahun (Muri’ah & Wardan, 2020). Dalam perkembangan psikologis, anak perempuan lebih cepat menemui masa remajanya dibandingkan laki-laki. Hal ini disebabkan oleh perbedaan faktor pubertas antara anak laki-laki dan perempuan. Usia 12 sampai 21 tahun saat ini adalah individu yang tengah menempuh pendidikan menengah pertama dan atas (SMP/SMA).

Tumbuh menjadi remaja dan dewasa merupakan fase yang menyenangkan menurut sebagian orang, karena pada saat itulah seseorang dapat mengeksplor diri sendiri lebih jauh lagi, mencari jati diri yang sesungguhnya, serta mengenal banyak hal baru. Dengan sosialisasi seseorang mulai memiliki jangkauan yang semakin luas. Fase remaja adalah fase dimana seseorang aktif mencari tahu, berpikir kritis, dan menyukai pengalaman dan hal-hal baru. Lahir di zaman milenial yakni diawali tahun 2000 menjadikan remaja akrab dengan teknologi.

Teknologi pada zaman sekarang bukan lagi menjadi hal asing di kalangan masyarakat. Teknologi membantu aktivitas masyarakat dari berbagai segi seperti ekonomi, pendidikan, sosial, budaya, bahkan politik sehingga lebih efektif. Televisi, *gadget*, komputer, wifi dan semacamnya kini merebak di masyarakat. Hal ini dipengaruhi oleh faktor kecepatan penyampaian informasi bahkan dari tempat yang jauh sekalipun. Pada masa ini kita berporos pada sistem kehidupan yang modern, semua jenis informasi mudah diperoleh dalam waktu singkat. Koran atau majalah adalah salah satu sumber informasi berbentuk non-elektronik sedangkan pengaruh handphone dan laptop sebagai media elektronik lebih besar terhadap penyampaian informasi. Informasi tersebut dapat di terima di manapun, kapanpun tanpa terhalang waktu yang kemudian disebut dunia maya atau *internet network*.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah istilah umum yang mencakup seluruh perangkat teknologi yang bisa digunakan sebagai alat mengolah, menyimpan, dan menyajikan informasi (Batubara, 2017). Definisi ini menekankan bahwa TIK berperan dalam komunikasi yaitu mengakses, menyimpan, mengirim, dan memodifikasi informasi yang terintegrasi dari fungsi perangkat komunikasi.

Internet memberikan banyak kemudahan bagi kehidupan, dalam berbagai kegiatan digunakan sebagai alat komunikasi dan informasi, seperti alat untuk mencari data, informasi atau berita, untuk mengirim pesan atau chatting, untuk menjelajah atau browsing. Di sisi lain, internet juga dijadikan sebagai alat untuk memperoleh uang seperti situs perdagangan atau e-commerce. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat melakukan berbagai kegiatan pada wadah yang disebut media sosial. Internet memberikan pengaruh besar dari sisi manfaat dalam segala aspek kehidupan, seperti dari segi hal pengetahuan, bidang pendidikan, bidang bisnis, dan sosial.

Sistem pembelajaran di Indonesia telah didukung oleh teknologi sebagaimana negara maju di Asia dan Eropa. Guru yang melek internet menjadi topik yang tidak selesai diperbincangkan di abad ke-21. Internet dimanfaatkan untuk pendidikan dengan tujuan untuk memperoleh dampak positif jangka panjang penggunaannya, namun perlu adanya upaya yang positif pula dalam membangun budaya berinternet secara *literate* (Mulawarman, 2020). Menurut Keith McPherson, berinternet secara *literate* yaitu mengembangkan keterampilan berpikir secara kritis untuk mencegah individu tertipu oleh informasi dan pengalaman online (Doiron & Asselin, 2005).

Kegiatan yang berlebihan dalam pemakaian internet mengakibatkan kecenderungan ketergantungan atau lebih disebut kecanduan internet. Para pemerhati pendidikan banyak mengkhawatirkan kasus ini sejak awal munculnya internet di tahun 2000. Koneksi internet yang

semakin luas dan cepat memberikan efektivitas pada pekerjaan manusia, namun intensitas penggunaan internet yang tinggi dapat mempengaruhi aspek sosial, moral, ekonomi, bahkan politik suatu negara. Penggunaan internet dengan tingkat yang tinggi didominasi oleh akses media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *blogspot*, *whatsapp*, *telegram*, *instagram*, dan beberapa media sosial lain yang populer saat ini.

Selain sisi positif, internet juga memiliki sisi lain di mana kejahatan dapat merusak mental yang mempengaruhi sisi psikologi seseorang dengan bentuk menyebarkan informasi-informasi yang tidak layak di publikasi di dunia maya. Penggunaan internet di dunia pendidikan menawarkan solusi dan kemudahan akses informasi yang mendukung kegiatan pembelajaran. Seperti akses jurnal, *e-book*, atau web sekolah. Meski menawarkan solusi, penggunaan internet yang tidak sehat di kalangan pelajar dapat mendorong perilaku menyimpang seperti konsumsi pornografi, penyebaran hoax, plagiarisme, konten video mengandung sara, kekejaman, penindasan hingga merebaknya fenomena *cyberbullying*.

*Cyberbullying* adalah penyalahan teknologi komunikasi untuk menyakiti orang lain dengan cara sengaja dan diulang-ulang. *Cyberbullying* merupakan bentuk intimidasi yang dilakukan lewat teknologi. Intimidasi dapat dilakukan secara verbal maupun kekerasan visual yang dilakukan secara perorangan atau sekelompok orang yang menggunakan bantuan sosial media. Menurut Chadwick, *cyberbullying* dapat didenisikan sebagai penggunaan teknologi dengan tujuan untuk melecehkan, mengancam, mempermalukan atau menargetkan korban baru (Ulfah, 2020).

*Cyberbullying* adalah kejadian ketika seorang anak atau remaja diejek, dihina, diintimidasi, atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet, teknologi digital atau telepon seluler. Tindakan *cyberbullying* dianggap sah apabila korban dan pelaku berusia di bawah 18 tahun dan secara hukum belum dianggap dewasa. (Utami 2014)

*Cyberbullying* sebagai upaya penyerangan secara mental mengakibatkan tekanan mental pada korban sehingga merasa terjatuhkan dan merasa dilecehkan. Informasi yang tersebar di internet sangat cepat dan jika informasi yang tersebar merupakan informasi pribadi dimana korban merasa dipermalukan maka hal ini dapat disebut sebagai penyerangan (Williyanson, 2011). Contohnya seperti mengupload gambar seseorang yang memalukan dan menyebarkan melalui *whatsapp*. Semua orang atau pelaku bullying dapat mengintimidasi tanpa batasan, bahkan tanpa rasa takut, sebab hal ini dilakukan hampir oleh banyak orang, serta tidak ada keresahan akan dituntut.

Bentuk *cyberbullying* yang banyak terjadi seperti mengganti foto *account* seseorang, menghina seseorang, dan membajak *account* seseorang dengan mengganti password (Utami 2014).

Sebagaimana *bullying* secara verbal di dunia nyata, *cyberbullying* memberikan dampak yang berpengaruh pada korban. Dampak penyerangan secara mental akan lebih sulit disembuhkan karena akan terus membekas meski perlakuan *cyberbullying* telah lama diterimanya. Jika dibandingkan dengan *bullying* langsung, *cyberbullying* lebih sulit diidentifikasi siapa pelakunya karena berlangsung di dunia maya. Sedangkan di internet, data diri pun bisa dipalsukan. Korban *cyberbullying* cenderung akan mengalami trauma secara psikologis sehingga sulit beradaptasi dengan lingkungan dan cenderung mudah mencurigai orang lain.

Trauma yang diperoleh korban *cyberbullying* memberikan dampak buruk yang mempengaruhi perkembangan mental seperti menderita depresi, kecemasan berlebih, ketidaknyamanan dalam berinteraksi, penyendiri, rendah diri, menghindari dari kegiatan sosial, bahkan stress yang tinggi mendorong seseorang memiliki niatan bunuh diri (Gunawan, 2018). Gangguan mental yang berkepanjangan pada korban utamanya remaja akan menyebabkan prestasi belajar menurun dan tidak memiliki semangat bersekolah karena takut akan *bullying*.

Salah satu sarana komunikasi pada media sosial berlangsung secara publik. Sifat *openness of social media* atau keterbukaan informasi di media sosial inilah yang menjadi pemicu tingginya kecenderungan masyarakat untuk melakukan ujaran kebencian, seperti

ketersediaan fasilitas komentar untuk pembaca pada media yang berbasis elektronik. Di media sosial, pelaku *cyberbullying* cenderung sadar dengan apa yang dilakukannya ketika berkomentar yang menyakiti orang lain.

Kurangnya pengetahuan juga merupakan salah satu faktor penyebab terjadinya *cyberbullying* dan akibat buruk lainnya yang akan ditimbulkan. Sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari penyebab terjadinya *cyberbullying* juga dapat di saksikan secara langsung dan terang-terangan seperti media massa dan budaya sebagai faktor yang ikut serta mendorong perilaku *cyberbullying* pada anak muda zaman sekarang. Seperti acara-acara televisi dan film yang banyak menampilkan adegan-adegan pembulian baik yang dilakukan perorangan maupun kelompok yang secara tidak langsung memberikan contoh kepada anak untuk meniru tindakan *bullying* tersebut.

Kekerasan *cyberbullying* pada remaja apabila tidak segera diselesaikan dengan baik dikhawatirkan akan muncul perilaku negatif yang berakibat fatal. Maka tindakan-tindakan preventif harus segera dilakukan untuk menanggulangi masalah-masalah tersebut. Tindakan preventif bisa dilakukan mulai dari diri sendiri, misalnya menambah wawasan tentang penggunaan teknologi informasi, memperkaya kreatifitas, dan mulai menanamkan sikap kearifan sejak dini (Sari, 2020).

Pada saat ini Indonesia tengah dihadapkan oleh krisis mental atas perilaku yang dilakukan remaja, digambarkan pada data survey global yang diadakan oleh *Latitude News*, Negara Indonesia merupakan Negara dengan kasus *cyberbullying* tertinggi di dunia setelah Jepang (Sari, 2020). Data ini menunjukkan bahwa tingkat kasus *cyberbullying* di Indonesia tergolong tinggi. Hal ini adalah suatu keprihatinan bagi dunia pendidikan dan perlu dicarikan solusi karena *cyberbullying* yang merebak di kalangan remaja utamanya mereka yang masih pelajar akan sulit merusak tatanan masyarakat. Rusaknya tatanan masyarakat mendorong sikap tidak peduli dan bertindak semaunya sendiri yang jika berkelanjutan tanpa udaha pengendalian, Indonesia akan rusak, karena remaja merupakan generasi penurus bangsa.

Hal ini tentu sangat menkhawatirkan dan memerlukan tindakan serta kebijakan yang khusus, mengingat banyaknya kasus yang terjadi terutama di Indonesia. Upaya pencegahan sangat diperlukan terutama perhatian dari pemerintah, lembaga pendidikan, serta orang tua. Upaya tersebut sangat dibutuhkan untuk menangani dan memantau anak dari kegiatan media sosial yang mampu menimbulkan dampak buruk salah satunya *cyberbullying*. Hal tersebut ditujukan baik bagi pelaku ataupun korbannya.

Solusi terhadap fenomena *cyberbullying* yang ada yaitu dengan menanamkan pola pikir yang bijak terhadap remaja sedari dini, terhadap dampak yang ditimbulkan jika melakukan perbuatan tersebut. Langkah berikutnya adalah menanamkan sikap toleransi baik oleh para orangtua maupun dalam dunia pendidikan yang dijalannya. Bagia pelaku *cyberbullying* hendaklah koreksi diri dan jangan suka menulis komentar negatif karena tidak semua orang memiliki mental dan tingkat kepercayaan diri yang sama. Untuk korban *cyberbullying* harus selalu berhati-hati dalam memposting sesuatu, sebab hal tersebut dapat memicu komentar negatif berdatangan apalagi dari pihak yang membenci. Pada intinya, solusi dari kasus *cyberbullying* adalah bijaklah dalam menggunakan sosial media, filter atau memilah sangatlah penting dalam penggunaan sosial media, tak lupa peran orangtua yang harus selalu memperhatikan anaknya dalam penggunaan media sosial agar terhindar dari *cyberbullying* baik menjadi korban dan pelakunya, serta edukasi dari pihak sekolah juga sangat berkaitan erat, karena pengetahuan dan wawasan dari sekolah juga penting untuk menghindari perilaku *cyberbullying*. Pada kenyataannya memang tidak mudah untuk mengatasi fenomena *cyberbullying* terlebih dengan jumlah kasus yang tergolong banyak di Indonesia sekarang ini. Pasti memerlukan banyak proses dan waktu untuk menemukan solusi dan menyelesaikannya secara tuntas.

Cyberbullying adalah problematika perilaku bukan kesalahan teknologi (Chadwick, 2014). Pendekatan pendidikan seluruh sekolah yang berfokus pada perubahan perilaku pelajar menjadi langkah efektif untuk mengatasi *cyberbullying*. perubahan dapat dilakukan adalah



melalui pengajaran sistemik keterampilan dan strategi untuk membantu siswa ketika mereka menghadapi situasi *cyberbullying*.

Hal ini tentu sangat menkhawatirkan dan memerlukan tindakan serta kebijakan yang khusus, mengingat banyaknya kasus yang terjadi terutama di Indonesia. Upaya pencegahan sangat diperlukan terutama perhatian dari pemerintah, lembaga pendidikan, serta orang tua. Upaya tersebut sangat dibutuhkan untuk menangani dan memantau anak dari kegiatan media sosial yang mampu menimbulkan dampak buruk salah satunya *cyberbullying*. Hal tersebut ditujukan baik bagi pelaku ataupun korbannya.

## KESIMPULAN

Teknologi sangat berperan penting dalam kehidupan, mempermudah, mempersingkat, sangat bermanfaat, akan tetapi disamping itu teknologi juga dapat memberikan dampak negatif kepada penggunaannya, salah satunya adalah *cyberbullying* dimana *cyberbullying* adalah suatu tindakan yang menyimpang dengan menyalahgunakan teknologi komunikasi dengan sengaja untuk menyakiti, mengancam, dan menindas orang lain, contohnya seperti kejadian seorang remaja yang diejek, diintimidasi, ditindas bahkan diancam pada salah satu sosial mediana sehingga korban *cyberbullying* mengalami trauma berkepanjangan bahkan sampai melakukan hal yang tidak wajar yaitu tindakan bunuh diri.

*Cyberbullying* kebanyakan dialami oleh kalangan remaja, remaja merupakan transisi dari masa kanak-kanak menjadi dewasa. Remaja berpotensi besar menjadi pelaku *cyberbullying* maupun korban dari *cyberbullying*, karena diusia remajalah seseorang memasuki proses kelabilan, emosi tak terkontrol, mencari jati diri, dan mengalami banyak permasalahan untuk memasuki proses pendewasaan diri yang terkadang menjadikan mereka terlepas dari kontrol kendali mereka. Selain itu, terdapat faktor lain yaitu teknologi khususnya teknologi komunikasi lebih aktif digunakan oleh kalangan remaja, latar belakang keluarga, dan masih banyak faktor lain. Hal tersebut yang mengakibatkan maraknya *cyberbullying* dilakukan oleh kalangan remaja.

Kekerasan *cyberbullying* dikalangan remaja khususnya di Indonesia merupakan suatu hal yang sangat memprihatinkan, tidak sedikit korban yang sangat trauma dengan kejadian *cyberbullying* dari mental sampai ke fisiknya. Kekerasan *cyberbullying* harus diselesaikan dengan baik jangan menunggu sampai muncul perilaku negatif yang berakibat fatal baru diselesaikan. Tak lupa, upaya dari orangtua diimbangi dengan upaya pihak sekolah dibutuhkan untuk menghindari terjadinya *cyberbullying*, baik korban maupun pelaku.

## DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2017). *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Chadwick, S. (2014). *Impacts of Cyberbullying, Building Social and Emotional Resilience in Schools*. Australia: Springer.
- Doiron, R., & Asselin, M. (2005). *Literacy Libraries And Learning*. Canada: Pembroke Publisher.
- Doni, F. R. (2017). Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2), 15-23.
- Fitransyah, R. R., & Waliyanti, E. (2018, Juni). PERILAKU CYBERBULLYING DENGAN MEDIA INSTAGRAM PADA REMAJA DI YOGYAKARTA. *Indonesian Journal of Nursing Practices*, 2(1), 36-48.
- Gunawan, F. (2018). *Religion Society dan Social Media*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hadi, S. (2000). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.

- Halim, N. A. (2015, September). Penggunaan Media Internet Di Kalangan Remaja Untuk Mengembangkan Pemahaman Keislaman. *Jurnal Risalah*, 26(3), 132-150.
- KOMINFO. (2012, November 2). Retrieved November 22, 2020, from Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia: [https://kominfo.go.id/content/detail/2365/penggunaan-internet-indonesia-tertinggi-ketiga-di-asia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/2365/penggunaan-internet-indonesia-tertinggi-ketiga-di-asia/0/sorotan_media)
- KOMINFO. (2013, Maret 27). Retrieved November 22, 2020, from Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia: [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/kominfo+%3A+pengguna+internet+di+indonesia+63+juta+orang/0/berita\\_satker](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/kominfo+%3A+pengguna+internet+di+indonesia+63+juta+orang/0/berita_satker).
- KOMINFO. (2014). Retrieved November 22, 2020, from Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia: [https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riiset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riiset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers)
- Mulawarman, d. (2020). *Problematika Penggunaan Internet: Konsep, Dampak, dan Strategi Penanganannya*. Jakarta: Kencana.
- Muri'ah, S., & Wardan, K. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jawa Timur: Literasi Nusantara.
- Nasir, M. (1990). *Metode Penelitian*. Jakarta: Graha Indonesia.
- Sari, R. N. (2020). *Therapy Self Hater Healing*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Safitri, I. (2019). The Effectiveness Of Android Application As A Student Aid Tool In Understanding Physics Project Assignments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. JPPI 8 (4) (2019) 512-520.
- DOI: 10.15294/jpii.v8i4.19433
- Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- UNICEF. (n.d.). Retrieved November 22, 2020, from UNICEF Indonesia: <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>
- Utami, Y. C. (n.d.). Cyberbullying di Kalangan Remaja (Studi tentang Korban Cyberbullying di Kalangan Remaja di Surabaya). *Jurnal Unnair*, 1-10.
- Williyanson, M. (2011). *Hacking The Human Mind*. Jakarta: Elex Media Komputindo.