

Frekuensi dan Motivasi Perundungan Siber pada Remaja

Husnul Khatimah

Pusat Pengembangan Strategi dan Diplomasi Kebahasaan

Husnul.khatimah@kemdikbud.go.id

Abstrak

Makalah ini bertujuan untuk mengidentifikasi frekuensi dan motivasi remaja melakukan perundungan siber. Makalah ini didasari oleh data yang dirilis Kementerian Komunikasi dan Informatika yang mengungkapkan bahwa hingga saat ini pengguna internet di Indonesia mencapai 82 juta orang, dan 80% di antaranya merupakan remaja berusia 15--18 tahun. Dari berbagai dampak positif yang ditawarkan internet, ternyata dimanfaatkan untuk ajang perundungan antar teman dan bahkan *public figure* sekalipun yang biasa disebut dengan perundungan siber atau *cyberbullying*. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 116 orang siswa SMA yang kemudian dianalisis dan dipaparkan secara deskriptif. Kajian ini juga menganalisis aspek kebahasaan melalui pernyataan yang diterima oleh korban perundungan. Penulis berupaya mengidentifikasi frekuensi responden dalam melakukan perundungan siber kepada orang lain dan motivasi yang melatarbelakangi hal tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 22 dari 50 orang siswa pernah melakukan perundungan siber dengan memberikan komentar yang menyakitkan orang lain di media sosial. Alasan yang melatarbelakangi perundungan tersebut adalah bercanda sebesar 70%, iseng 25% dan alasan lain sebesar 5%. 30 dari 50 orang responden menjadikan sikap seseorang yang menjadi objek perundungan pada seseorang.

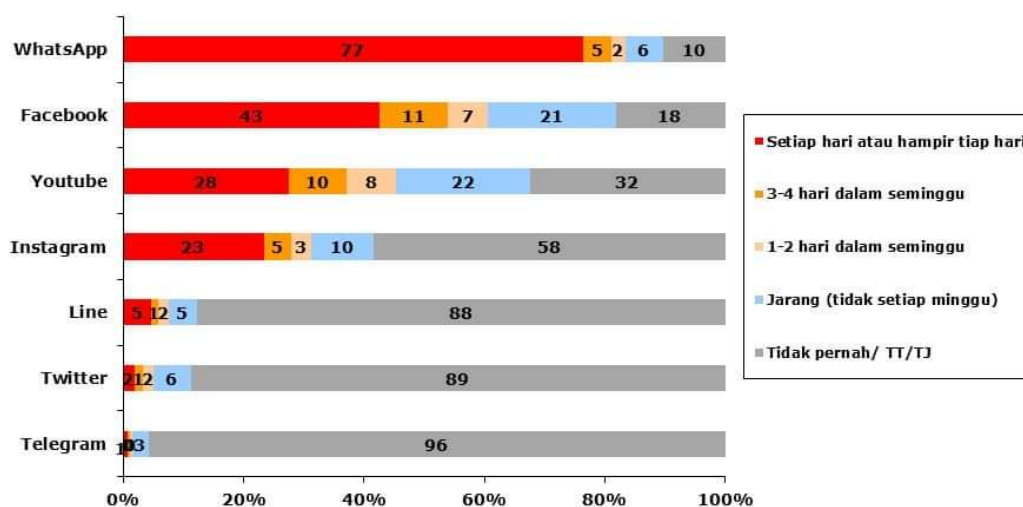
Kata kunci: perundungan, siber, motivasi

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi mengubah struktur masyarakat dari yang bersifat lokal menuju ke arah masyarakat yang berstruktur global. Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan semakin maju di zaman modern ini berdampak pada perubahan perilaku manusia dalam bersosialisasi dan berkomunikasi. Manusia semakin dimudahkan untuk membangun jaringan dan berinteraksi dengan orang lain tanpa batasan jarak dan waktu. Informasi di berbagai belahan dunia semakin mudah diakses menggunakan teknologi internet yang menjadi awal kemunculan media sosial.

Meningkatnya pengguna media sosial di Indonesia disebabkan oleh semakin lengkapnya fasilitas akses internet dalam memberikan layanan komunikasi. Riset yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) dan Pusat Kajian Komunikasi FISIP Universitas Indonesia di tahun 2014 kemarin, pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 82 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Remaja dengan usia antara 13- 17 tahun dan usia dewasa (18-29 tahun) sangat besar persentasenya menggunakan media sosial dibandingkan dengan usia dewasa

(<https://apjii.or.id>). Berikut adalah grafik mengenai Penggunaan Media Sosial dan Aplikasi Pengiriman Pesan di Kalangan Pengguna Internet.



Grafik1. Penggunaan Media Sosial dan Aplikasi Pengiriman Pesan di Kalangan Pengguna Internet (Sumber: Rilis Survey Nasional 2019 Indikator Politik Indonesia)

Seperti pengguna internet lain layaknya, anak-anak dan remaja pun melakukan kegiatan interaksi, baik sebagai pengguna konten maupun sebagai pembuat konten. Apapun kegiatan anak dan remaja terkait internet, akan membawa anak dan remaja pada praktik dan konten internet, baik yang patut dan berguna maupun pada konten yang tidak patut, bahkan membahayakan. Praktik dan konten internet yang tidak patut bagi anak sangat beragam, mulai dari informasi yang bersifat komersial (iklan), iklan palsu (spam), praktik dan konten kekerasan dan agresivitas (pembunuhan, perkelahian, kejahatan, ujaran kebencian, perundungan, pelecehan), dan juga praktik dan konten yang berhubungan dengan seks dan pornografi. Selain itu, internet juga berpotensi menjadi sumber informasi yang terdistorsi, mengarah pada prasangka dan stereotipe stereotipe negatif. Bahkan, belakangan, data laporan menyebutkan internet menjadi sumber informasi yang berkaitan dengan praktik dan konten prostitusi, terorisme dan perdagangan manusia. Praktik dan konten yang tidak patut tersebut berbahaya bagi keselamatan jiwa anak dan remaja dan dapat mengganggu keseimbangan jiwa anak (merasa direndahkan, dipermalukan, ditindas, diasingkan, dimanfaatkan) yang pada akhirnya menyebabkan kemarahan, kesedihan, ketakutan yang mengganggu rasa percaya diri mereka.

Perundungan siber atau perundungan siber terdiri dari dua kata, yaitu perundungan atau merundung dan siber. Merundung didefinisikan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikis, dalam bentuk kekerasan verbal, sosial, atau fisik berulang kali dan dari waktu ke waktu, seperti memanggil nama seseorang dengan julukan yang tidak disukai, memukul, mendorong, menyebarkan rumor, mengancam,

atau merongrong. Sementara itu, siber didefinisikan oleh KBBI sebagai sistem komputer dan informasi, dunia maya, dan berhubungan dengan internet.

Perundungan siber atau *cyberbullying* dapat diartikan “penyerangan” yang dilakukan secara agresif, sengaja dan berulang-ulang melalui media elektronik yang ditujukan kepada orang lain yang mungkin akan sulit untuk membela diri atau melakukan perlawanan (Kowalski, dkk., 2014; Cook, 2010; Ovejero, 2016; Parks, 2013; Weber, 2014). Materi yang diunggah melalui teknologi elektronik ini bersifat agresif sehingga dapat mengakibatkan ketidaknyamanan baik fisik maupun psikis bagi orang lain (Cook, dkk, 2010). Perilaku agresif tersebut dapat ditujukan tidak hanya untuk individu tetapi juga untuk sekelompok orang. Bahkan, perilaku tersebut dapat juga terjadi secara tidak langsung, misalnya dengan menyebarkan rumor atau berita bohong mengenai seseorang. Aksi perundungan siber ini diperparah dengan maraknya media sosial yang dengan beragam fitur yang memungkinkan terjadinya perundungan siber tersebut. Lebih dari satu dekade, perundungan siber ini telah menjadi wajah baru kejahatan yang terjadi melalui media elektronik sebagai akibat pesatnya kemajuan teknologi, terutama ketika digunakan oleh kalangan remaja (Ovejero, 2016).

Pada dasarnya, cyberbullying dilakukan dengan cara menyerang korban melalui pesan singkat, memalsukan akun untuk mencemarkan reputasi seseorang, atau mengancam orang lain melalui jejaring sosial (Parks, 2013). Willard (2006) merinci jenis-jenis perbuatan yang termasuk dalam perundungan siber, yakni:

1. *flaming*, yakni perselisihan, saling mengucapkan kata-kata yang mengandung kemarahan dan bahasa yang vulgar;
2. *harassment*, yakni secara berulang-ulang mengirimkan pesan yang menyinggung, kasar, dan menghina orang lain;
3. *denigration*, yakni mengirimkan gosip atau rumor jahat mengenai seseorang dengan tujuan menjelek-jelekkan reputasinya;
4. *impersonation*, yakni meretas akun seseorang dan berlaku seolah-olah pemilik akun tersebut untuk mengunggah materi-materi negatif, menjebak pemilik akun dalam permasalahan atau bahaya, atau membahayakan reputasi orang tersebut dalam pertemanan, dengan tujuan mencemarkan nama baik pemilik akun tersebut;
5. *outing ang trickery*, yakni membagikan rahasia atau informasi memalukan dari seseorang di dunia maya, atau menjebak seseorang untuk membuka rahasia atau informasi memalukan lalu membagikannya di dunia maya;

6. *exclusion*, yakni mengucilkan seseorang dari kelompok pertemanan di dunia maya; dan

7. *cyberstalking*, yakni mengirimkan pesan yang mengandung ancaman atau intimidasi, atau melakukan aktivitas di dunia maya yang menyebabkan orang lain ketakutan.

Permasalahan perundungan siber sangat genting. Hal ini dikarenakan kondisi sebagai berikut: 1) korban tidak akan dapat melarikan diri; 2) pencurian identitas; 3) bukan hanya sekadar permasalahan remaja, namun juga permasalahan sosial masyarakat, bahkan permasalahan hukum; 4) pencemaran reputasi secara tersembunyi; 5) termasuk dalam kejahatan berbasis teknologi atau kriminal siber (Parks, 2013).

Berikut ini adalah dampak yang dapat terjadi akibat perundungan siber (Ovejero, 2016): 1) secara fisik, perundungan siber dapat menyebabkan gejala-gejala penyakit seperti sakit kepala, sakit perut, gangguan tidur, kelelahan, sakit tulang belakang, kehilangan selera makan, masalah pencernaan, dan sebagainya; 2) secara psikis, perundungan siber dapat menyebabkan ketakutan, kecemasan, kesedihan yang mendalam, stres, bahkan gejala depresi, dan lebih parah lagi dapat menyebabkan korbannya terpikir untuk melakukan aksi bunuh diri; 3) secara akademis, perundungan siber dapat menyebabkan korban tertekan sehingga tidak lagi berminat belajar, atau tidak mau lagi bersekolah; 4) secara psikososial, perundungan siber dapat menyebabkan perasaan terisolasi, dikucilkan, diasingkan, atau bahkan perasaan ditolak oleh orang di sekitarnya.

Para psikolog dan ahli teknologi informasi telah melakukan studi mengenai penyebab orang melakukan perundungan (Parks, 2013). Alasan mereka melakukan perundungan siber pun beragam, mulai dari perasaan marah, pembalasan, frustrasi, bosan, atau bahkan hanya untuk mendapat hiburan dari reaksi korban perundungan mereka. Alasan lain adalah mereka ingin terlihat lebih kuat di dunia maya daripada kenyataannya. Terkadang juga karena di dunia nyata mereka merasa bosan, iri, atau kesepian sehingga mencari perhatian di dunia maya (Parks, 2013).

Selain itu, Ovejero (2016) juga menguraikan penyebab perundungan siber, yang meliputi aspek berikut: 1) psikologi dalam kelompok, dalam hal ini pada umumnya perundung di dunia maya ingin dirinya diakui di dalam kelompoknya; 2) perilaku yang cenderung agresif; 3) kurangnya rasa empati kepada orang lain; 4) pengabaian terhadap nilai moral dalam masyarakat; 5) perundung dapat bersembunyi di balik identitas palsu atau anonimitas sehingga tidak merasa diawasi oleh orang lain dan bebas melakukan aksinya; 6) kurangnya kedekatan dengan keluarga sehingga orang tua tidak dapat mengontrol aktivitas anaknya di dunia maya;

7) jenis kelamin, dalam hal ini laki-laki lebih cenderung melakukan perundungan daripada perempuan.

METODE

Kajian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan penjelasan-penjelasan sesuai teori yang digunakan dalam kajian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dan penyebaran kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner yang disebar ke pelajar. Pertanyaan yang diberikan terbagi menjadi dua, yaitu, bersifat tertutup dan terbuka. Melalui pertanyaan tersebut diharapkan dapat menampung informasi dan argumen yang lebih lengkap dan subjektif dari masing-masing responden. Oleh sebab itu, responden diberi ruang untuk menjelaskan pilihannya. Data kajian ini adalah hasil kuesioner yang terdiri atas: 1) identitas responden, 2) riwayat pendidikan, 3) informasi responden mengenai akses terhadap internet, 4) pandangan responden terhadap fenomena perundungan siber.

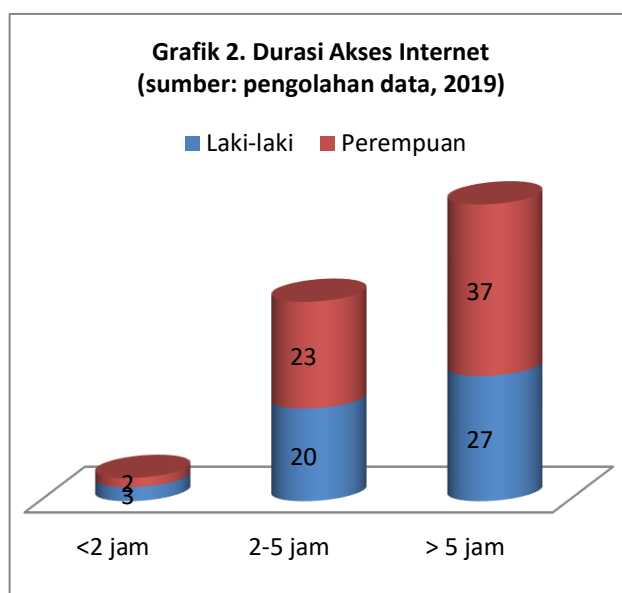
Pengolahan dan analisis data terbagi menjadi dua tahapan. Pertama, pengolahan data hasil kuesioner. Seluruh hasil kuesioner akan diolah oleh pengkaji menggunakan aplikasi SPSS. Data yang diperoleh melalui kuesioner kemudian diolah dan dilakukan pengklasifikasian berdasarkan jenis data. Data kemudian disajikan dalam bentuk grafis beserta penjelasannya. Selain dalam bentuk grafis, data hasil angket disajikan dalam bentuk uraian yang merupakan hasil triangulasi seluruh pendapat responden terhadap pertanyaan yang diajukan. Kedua, hasil pengolahan data kemudian dianalisis berdasarkan klasifikasi sesuai kerangka teori yang digunakan. Analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis konten, yaitu pengumpulan data yang bersifat terbuka berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada partisipan serta sumber informasi yang diberikan oleh partisipan yakni dengan mempersiapkan dan mengolah data, memahami keseluruhan data dan menulis catatan khusus dari data yang diperoleh, mengcoding data, membentuk tema, dan menginterpretasi data. Data yang telah dianalisis kemudian disajikan secara deskriptif kualitatif, yakni dengan menerangkan kejelasan temuan-temuan data kajian ini melalui rangkaian kalimat, bukan melalui angka dan grafik. Tahap analisis data kualitatif yang terakhir adalah penarikan kesimpulan. Dalam kajian ini, kesimpulan dapat diambil selama proses analisis data dan diungkapkan dengan kalimat yang singkat, padat, dan mudah dipahami. Data yang sudah dianalisis, diklasifikasikan, dan disajikan, selanjutnya dapat disimpulkan. Kesimpulan akhir dalam kajian ini diambil dari proses analisis

PEMBAHASAN

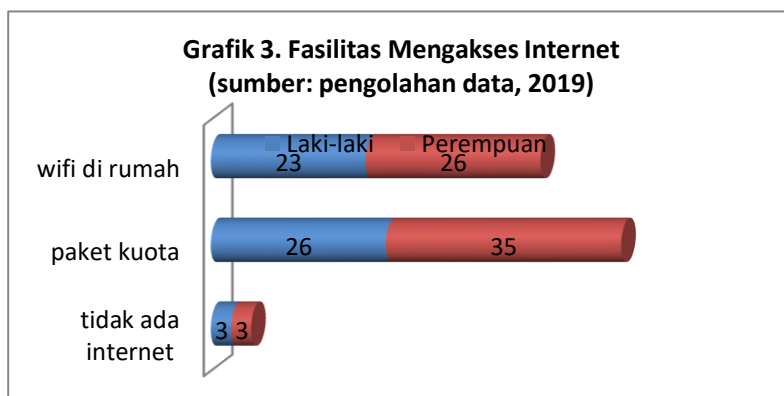
Responden dari kajian ini berjumlah 116 orang pelajar usia 16-18 tahun. Sebanyak 64 responden (55%) berjenis kelamin perempuan dan 52 responden (45%) adalah laki-laki. Kajian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen sebagai sumber data. Kuesioner ini terdiri dari beberapa bagian, antara lain: 1) identitas responden, 2) informasi responden mengenai akses terhadap internet, 3) pandangan responden terhadap fenomena perundungan siber. Dalam kajian ini data akan dipaparkan dengan melihat perbedaan karakteristik berdasarkan jenis kelamin untuk melihat kecenderungan perilaku laki-laki dan perempuan. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar, didapatkan beberapa temuan antara lain: 1) durasi dan kebebasan serta fasilitas yang digunakan dalam mengakses akses internet, 2) identifikasi perbuatan, alasan dan objek perundungan siber, 3) identifikasi dampak perundungan siber.

1. Durasi, Kebebasan dan Fasilitas Mengakses Internet

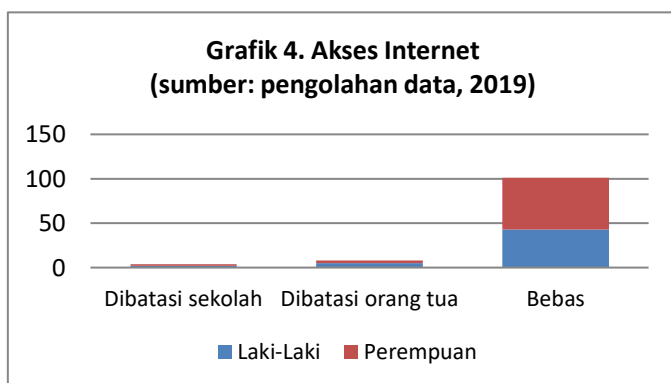
Durasi mengakses internet mengindikasikan intensitas penggunaan internet oleh responden. Semakin tinggi intensitas penggunaan internet, kecenderungan untuk melakukan atau menjadi korban perundungan siber semakin tinggi karena aktifitas yang dilakukan di dunia siber. Grafik di samping menunjukkan bahwa mayoritas responden mengakses internet selama lebih dari 5 jam dalam sehari. Jika dalam sehari responden beraktifitas di sekolah selama 7 jam (pukul 07.00 – 14.00) maka mayoritas aktifitas



berinternet setelah jam sekolah atau di rumah. Hal ini mengindikasikan potensi adiksi terhadap internet. Hal ini ditunjang oleh data dari penelitian Indah Pratiwi (2018) mengenai Pola Penggunaan Gawai di Kalangan Pelajar SMA yang menunjukkan bahwa mayoritas pelajar menggunakan gawai atau gadget antara pukul 17.00-22.00 dan sebanyak 5,8 % menggunakan gawai diatas pukul 22.00. Hal ini akan berdampak terhadap kondisi kesehatan karena waktu istirahat yang kurang.



memiliki fasilitas dalam mengakses internet baik dalam bentuk paket kuota internet yang diberikan setiap bulan atau ketersediaan wifi di rumah.



akses internet di sekolah dan 8% responden yang dibatasi oleh orang tua dalam mengakses internet. Hal ini mengindikasikan lemahnya kontrol terhadap akses internet oleh orang tua dan sekolah. Orang tua dan sekolah tidak dapat mengontrol apa yang diakses dan aktifitas apa saja yang dilakukan oleh responden.

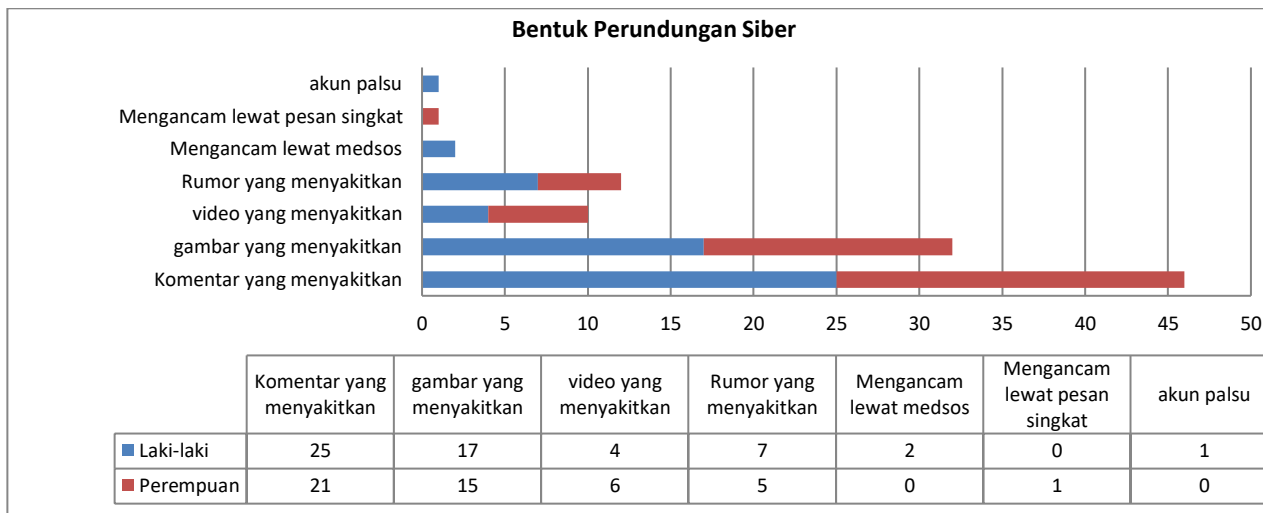
2) Identifikasi Perbuatan, Alasan dan Objek Perundungan Siber

Kajian ini berupaya untuk mengidentifikasi bentuk perundungan yang dilakukan oleh responden, kemudian menggali alasan yang melatarbelakangi perbuatan tersebut dan objek apa saja yang dijadikan bahan perundungan di dunia siber. Bentuk perundungan yang dapat dilakukan di dunia siber seperti halnya yang disampaikan oleh Willard (2006) antara lain *flaming*, *harassment*, *denigration*, *impersonation*, *outing and trickery*, *exclusion*, dan *cyberstalking*. Kajian ini menanyakan kepada responden pernahkah mereka melakukan hal-hal di atas. Pertanyaan yang diajukan antara lain apakah mereka pernah melakukan hal berikut: 1) berkomentar atau menanggapi sesuatu menggunakan kalimat yang menyakitkan orang lain (harrasment) 2) mengirimkan gambar atau video yang menyakitkan orang lain (flamming), 3) menyebarkan rumor yang menyakitkan orang lain (denigration), 4) melakukan ancaman melalui media sosial (cyberstalking), 5) mengancam melalui pesan singkat secara personal, 6) menggunakan akun orang lain untuk melakukan hal-hal yang menyakitkan (impersonation).

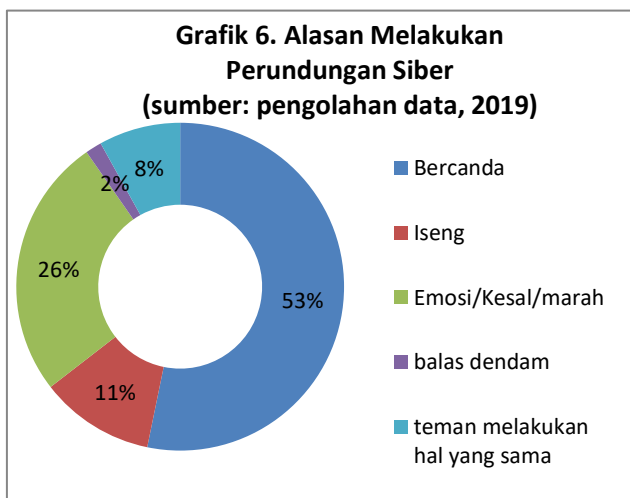
Durasi penggunaan internet di luar sekolah berkaitan dengan fasilitas dan keleluasaan dalam mengakses internet. Data yang dihimpun dari responden yang digambarkan pada grafik di samping menunjukkan bahwa sebagian besar responden

Setelah mengetahui fasilitas yang dimiliki dalam mengakses internet, perlu diketahui juga bagaimana akses responden terhadap internet. 90% responden dapat mengakses internet secara bebas. Hanya 2% responden yang menyatakan bahwa ada pembatasan

Grafik di bawah menunjukkan bahwa 104 responden (89%) mengaku pernah melakukan perundungan siber diatas. Hanya 11% responden yang mengaku tidak pernah melakukan perundungan siber. Bentuk perundungan yang sering dilakukan adalah memberikan komentar yang menyakitkan orang lain menggunakan internet (harrasment). Berikut adalah grafik mengenai bentuk perundungan siber yang dilakukan.



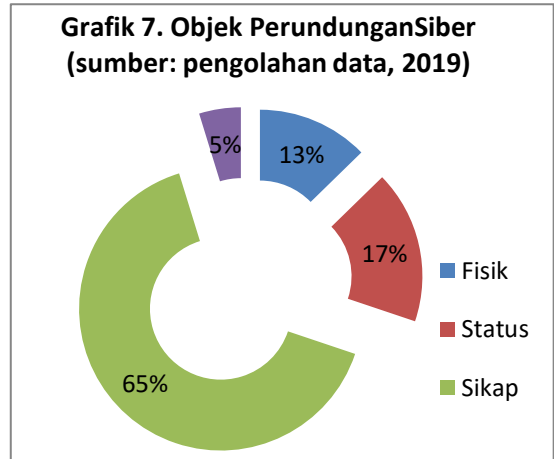
Grafik5. Bentuk Perundungan Siber (Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2019)



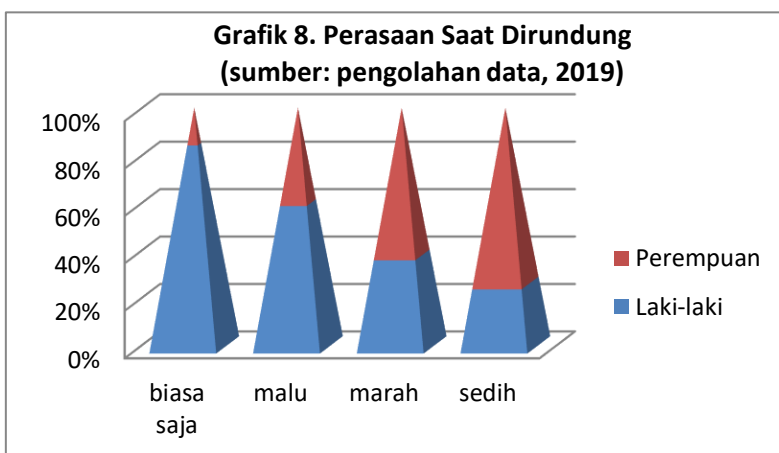
Grafik di samping menunjukkan alasan responden melakukan perundungan siber yang dilakukan oleh responden. Lebih dari 50% responden menjawab perundungan yang pernah dilakukan tidak memiliki intensitas yang personal seperti emosi atau dendam, tapi lebih banyak dilatarbelakangi oleh alasan bercanda (53%) dan iseng (11%). Sebanyak 26% responden yang memiliki intensitas secara

personal melakukan perundungan siber karena emosi dan 2% yang mengaku melakukan perundungan siber karena balas dendam. Perlu diingat bahwa ada faktor psikologi dalam kelompok seperti yang disampaikan oleh Ovejero (2016) dalam sebuah perundungan siber. Dalam kajian ini ditemukan sebanyak 8% melakukan perundungan siber karena lingkungan melakukan hal yang sama. 8% inilah yang berperan sebagai *reinforce* (pendukung) dalam sebuah kejadian perundungan siber. Meskipun bukan dalam jumlah yang besar, namun 8% ini berpotensi membuat sebuah kondisi yang membuat korban perundungan lebih terpukuk.

Alasan melakukan perundungan siber erat kaitannya dengan objek yang menjadi sasaran perundungan. Kajian ini mengklasifikasikan objek perundungan siber antara lain: 1) fisik, 2) status, 3) sikap dan 4) objek lainnya. Dari kuesioner yang disebar pada 116 responden, sebanyak 65% responden menysasar sikap orang lain sebagai objek perundungan, 17% menjadikan status sosial sebagai objek dan 13% responden melakukan perundungan terhadap fisik seseorang.



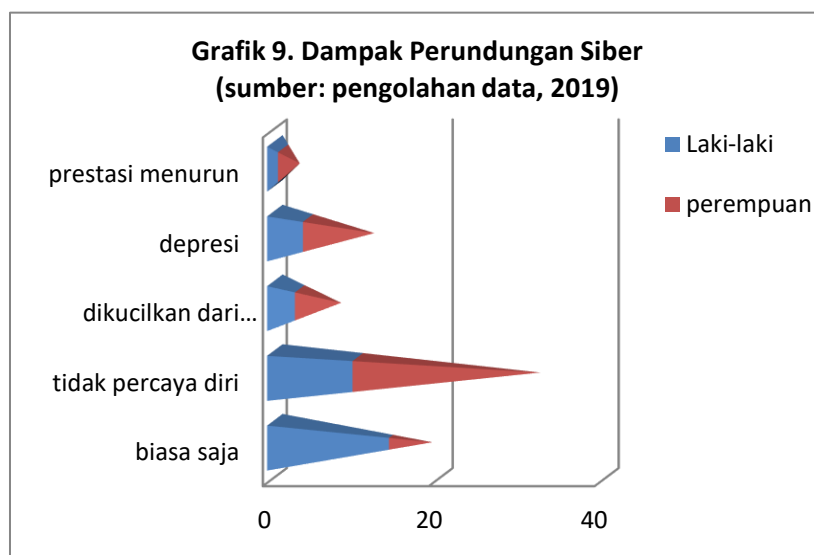
3) Identifikasi Dampak Perundungan Siber



Selain mengetahui durasi dan kebebasan serta fasilitas yang digunakan dalam mengakses akses internet serta mengidentifikasi perbuatan, alasan dan objek perundungan siber yang sudah disampaikan di bagian sebelumnya, kajian ini juga berupaya

mengidentifikasi dampak perundungan siber yang dirasakan oleh responden. Grafik berikut menunjukkan perasaan yang dialami oleh responden saat menjadi korban perundungan siber. Terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara respon dari responden laki-laki dan responden perempuan. Sebagian besar responden laki-laki merasa biasa saja saat menjadi korban perundungan siber. Hal ini berbanding terbalik dengan perasaan yang dialami oleh responden perempuan. Responden perempuan lebih banyak yang merasa sedih saat menjadi korban perundungan siber. Kecenderungan perasaan biasa saja dalam merasakan

Perbedaan dalam merespon atau merasakan perundungan pada laki-laki dan perempuan sama halnya terjadi pada dampak dari perundungan siber terhadap responden. Responden laki-laki mayoritas mengaku perundungan siber tidak memberikan dampak apapun atas perundungan siber yang dialaminya. Lain halnya dengan responden perempuan yang



lebih banyak yang merasa tidak percaya diri bahkan depresi akibat perundungan siber yang dialaminya.

Sepertihalnya yang disampaikan oleh Ovejero (2016) bahwa dampak perundungan siber menyerang sisi psikis dan psikososial seseorang. Hal ini tampak pada jawaban pertanyaan terbuka yang tercantum di instrumen kajian, sebagian besar responden yang merasakan dampak perundungan siber beranggapan bahwa pribadinya yang menjadi sumber penyebab perundungan yang dialaminya. Para korban perundungan siber menyalahkan dirinya sendiri atas apa yang terjadi.

Remaja harus dipajankan dengan pemahaman bahwa perundungan siber dan kritik atau bahkan kebebasan berpendapat di dunia siber sebagai salah kontrol sosial adalah dua hal yang berbeda. Jika hal ini tidak dilakukan segera dan massif, maka bisa berdampak pada pemahaman yang salah di masyarakat terhadap perundungan siber. Masyarakat akan menjadi sangat permisif menganggap perundungan siber tersebut suatu hal yang biasa sehingga perilaku itu tetap ada dan bahkan semakin kompleks. Terlebih jika orang tua dan lingkungan sekolah tidak mampu memberikan kontrol atas akses ke dunia siber yang menjadi dunia tersendiri bagi para generasi muda. Amatlah penting untuk menguatkan nilai etika dan kesantunan dalam berinteraksi di dunia siber terlebih lagi di dunia nyata.

PENUTUP

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, tampak bahwa akses terhadap internet yang bebas membuka peluang bagi remaja untuk bereksplorasi termasuk dalam hal berkomunikasi dan berinteraksi secara sosial di dunia siber. Salah satu bentuk interaksi di dunia siber adalah perundungan. Hasil kajian menemukan fakta bahwa perundungan siber dilakukan oleh 89% responden yang mayoritas dilatarbelakangi alasan bercanda atau dengan

kata lain tidak memiliki intensitas terhadap penyerangan secara personal. Namun perundungan siber memberikan dampak yang cukup personal bagi korban yang mengalaminya. Kajian ini menjadi semakin menarik saat mendapatkan fakta bahwa ada perbedaan gender dalam menyikapi perundungan siber. Perbedaan sikap dalam menanggapi perundungan siber dapat berimplikasi pada sensitifitas seseorang terhadap isu ini. Sehingga perundungan siber dianggap bukan suatu hal yang membahayakan. Hal ini perlu mendapatkan perhatian agar perundungan siber tidak menjadi perilaku yang permisif di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Cook, Williams, Guerra, Kim, Sadek. (2010). Predictors of Bullying and Victimization in Childhood and Adolescence: A Meta-analytic Investigation. *School Psychology Quarterly*, Vol. 25,
- Kowalski, R. M., Giumetti, G., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140, 1073-1137
- Ovejero, A., & Navarro, R. Larrañaga, E., Yubero, S., (2016). Loneliness, parent-child communication and cyberbullying victimization among Spanish youths. *Computers in Human Behavior*, 65, 1-8.
- Parks, Peggy J. (2013). *Cyberbullying. USA:Reference Point Press.*
- Pratiwi, Indah (2018) *Pola Penggunaan Gawai di Kalangan Pelajar SMA*, Pusat Penelitian Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- SEJIWA, (2008). *Bullying : Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak.* Jakarta : PT Grasindo
- Willard, N. (2005). *Cyberbullying and Cyberthreats.* Washington: U.S. Department of Education.