

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital telah mengubah cara manusia berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Di Indonesia, transformasi ini berlangsung sangat cepat seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna internet yang pada tahun 2024 mencapai 221,56 juta jiwa atau 87,02% dari total populasi (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2024). Generasi Z merupakan kelompok dengan intensitas penggunaan tertinggi, terutama pada platform media sosial. Media sosial yang semula berfungsi sebagai sarana ekspresi diri dan menjalin komunikasi, kini juga berkembang menjadi ruang interaksi sosial yang rentan terhadap berbagai perilaku bermasalah, termasuk perundungan siber.

Tingginya intensitas penggunaan media sosial pada remaja meningkatkan peluang keterlibatan dalam perundungan siber dalam berbagai bentuk. Survei Talker Research menunjukkan bahwa remaja Indonesia menghabiskan rata-rata 6,6 jam per hari di media sosial, dengan 11% di antaranya menggunakan lebih dari 15 jam per hari. Paparan digital yang tinggi ini berkorelasi dengan meningkatnya risiko keterlibatan dalam perundungan siber, baik sebagai korban, pelaku, maupun pengamat (Talker Research, 2024). Secara global, laporan Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) yang dikoordinasikan oleh World Health Organization (WHO) pada tahun 2024 menunjukkan bahwa sekitar 15% remaja mengalami perundungan siber, sementara 12% mengaku pernah terlibat sebagai pelaku (World Health Organization, 2024). Temuan ini menegaskan bahwa perundungan siber merupakan fenomena global yang melibatkan berbagai peran secara simultan.

Fenomena global tersebut tercermin pula dalam konteks Indonesia. Laporan Digital Civility Index dari Microsoft Research (2020) menempatkan Indonesia di peringkat ke-29 dari 32 negara, atau urutan ketiga terendah dalam tingkat kesopanan digital. Menariknya, sebanyak 52% pelaku perundungan

siber merupakan orang yang dikenal oleh korban, seperti teman atau rekan sebaya (Microsoft, 2020). Temuan ini mengindikasikan bahwa lingkungan sekolah—sebagai ruang utama interaksi sosial remaja—merupakan konteks yang sangat potensial bagi terjadinya perundungan siber yang melibatkan berbagai peran sosial.

Data nasional memperkuat urgensi permasalahan ini. UNICEF Indonesia (2022) melaporkan bahwa 45% dari 2.777 anak dan remaja yang disurvei pernah mengalami perundungan siber. Sejalan dengan itu, Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia (2024) mencatat bahwa hampir 48% anak Indonesia mengalami kekerasan digital, termasuk perundungan siber. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) juga menempatkan kekerasan digital sebagai salah satu klaster utama dalam pengaduan perlindungan khusus anak. Data ini menunjukkan bahwa perundungan siber merupakan persoalan serius yang tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga pada ekosistem pendidikan secara keseluruhan.

Dalam konteks sekolah, perundungan siber tidak dapat dipahami sebagai fenomena yang terpisah dari perundungan konvensional. Interaksi sosial yang sebelumnya berlangsung di ruang fisik kini berlanjut dan bahkan diperluas ke ruang digital. Sejumlah penelitian menunjukkan adanya kesinambungan antara perundungan di sekolah dan perundungan siber, di mana individu yang terlibat dalam satu konteks berpotensi terlibat dalam konteks lainnya (Juvonen & Gross, 2008; Schneider et al., 2012). Perpindahan ini memperluas dinamika peran dalam perundungan, sehingga relasi sosial yang bermasalah tidak berhenti ketika jam sekolah berakhir.

Penelitian internasional menunjukkan bahwa keterkaitan lintas konteks ini melibatkan berbagai peran secara bersamaan. Data dari Amerika Serikat menunjukkan bahwa 85% remaja yang mengalami perundungan siber juga mengalami perundungan di sekolah (Juvonen & Gross, 2008). Studi di Massachusetts menemukan bahwa hampir 60% korban perundungan siber juga merupakan korban perundungan konvensional, dengan konsekuensi psikologis yang lebih berat (Schneider et al., 2012). Temuan serupa juga dilaporkan di

Jerman dan Chile, yang menunjukkan bahwa tumpang tindih peran dalam berbagai bentuk perundungan merupakan pola yang konsisten (Trajtenberg et al., 2021; Victims of Cyberbullying, 2022).

Tingginya tumpang tindih peran ini dipengaruhi oleh keberlanjutan kelompok sebaya di dunia maya. Sekitar 51% pelaku perundungan siber diketahui berasal dari lingkungan sekolah yang sama (Kowalski et al., 2014). Selain itu, karakteristik individual seperti kecemasan sosial serta peningkatan penggunaan media digital turut memperkuat kerentanan individu untuk terlibat dalam berbagai peran perundungan, baik secara aktif maupun pasif (Ybarra et al., 2007; Schneider et al., 2012). Faktor demografis seperti jenis kelamin, usia, serta status peran ganda (pelaku sekaligus korban) juga memengaruhi dinamika tersebut (Juvonen & Gross, 2008; Kowalski et al., 2014).

Seiring berkembangnya pemahaman terhadap dinamika tersebut, penelitian terkini menegaskan bahwa perundungan siber melibatkan kompleksitas peran yang saling terkait. Tidak hanya terbatas pada korban dan pelaku, perundungan siber juga melibatkan pengamat (bystander) dengan berbagai sub-peran, seperti pembela korban, pendukung korban, pengamat pasif, penguat pelaku, dan asisten pelaku. González-Cabrera et al. (2019) menunjukkan bahwa sebagian besar individu yang terlibat dalam perundungan siber justru berada pada posisi pengamat, dengan proporsi peran yang bervariasi. Temuan ini menunjukkan bahwa perundungan siber merupakan fenomena kolektif yang melibatkan banyak individu dengan tingkat keterlibatan yang berbeda.

Peran-peran tersebut bersifat dinamis dan tidak eksklusif. Studi sistematis oleh Estévez et al. (2020) menemukan adanya tumpang tindih peran antara korban, pelaku, dan pengamat dalam konteks perundungan tradisional maupun siber. Individu dapat berpindah peran atau menempati lebih dari satu peran secara bersamaan, seperti pada kelompok bully-victim. Kompleksitas peran ini menegaskan bahwa pendekatan dikotomis antara korban dan pelaku tidak lagi memadai untuk memahami perundungan siber secara utuh.

Setiap peran dalam perundungan siber berpotensi mengalami dampak psikososial yang berbeda, yang menjadi dasar penting dalam memahami kesejahteraan (wellness) remaja. Penelitian menunjukkan bahwa kelompok cyberbully-victim atau pelaku sekaligus korban menunjukkan tingkat depresi tertinggi dan tingkat kesejahteraan subjektif terendah dibandingkan kelompok lainnya (Hellfeldt et al., 2019). Korban dan bully-victim juga menunjukkan tingkat kecemasan yang lebih tinggi, sementara pengamat dapat mengalami perasaan tidak berdaya, kecemasan, dan konflik moral akibat menyaksikan perundungan tanpa mampu bertindak (Rivers et al., 2020; Nixon, 2014). Bahkan pelaku perundungan siber dilaporkan mengalami stres, gangguan emosional, dan kesulitan regulasi emosi yang signifikan (Li, Wu, & Hesketh, 2023; Hinduja & Patchin, 2020).

Dinamika dampak lintas peran ini menunjukkan bahwa perundungan siber berimplikasi pada kesejahteraan remaja secara multidimensional. Dampak tersebut tidak hanya mencakup aspek psikologis, tetapi juga memengaruhi fungsi sosial, emosional, fisik, dan akademik, seperti penurunan prestasi belajar dan meningkatnya absensi sekolah (Schneider et al., 2012; Suprpto et al., 2025). Oleh karena itu, perundungan siber perlu dipahami sebagai fenomena yang memengaruhi keseimbangan kesejahteraan individu secara menyeluruh.

Pendekatan wellness menjadi relevan dalam konteks ini karena menekankan keseimbangan berbagai dimensi kehidupan. Konsep wellness yang dikemukakan oleh Adams et al. (1997) mencakup dimensi fisik, psikologis, emosional, sosial, spiritual, dan intelektual, sehingga memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap dampak perundungan siber pada berbagai peran. Pendekatan ini sejalan dengan temuan bahwa dampak perundungan siber bersifat biopsikososial dan tidak dapat direduksi hanya pada gejala psikopatologis tertentu (Kumar & Goldstein, 2020; Lee et al., 2025).

Dalam kerangka teoritis, hubungan antara wellness dan peran dalam perundungan siber dapat dipahami secara dua arah. Pertama, wellness yang

rendah—misalnya regulasi emosi yang lemah, harga diri yang rapuh, dukungan sosial yang terbatas, serta stres kronis—dapat menjadi salah satu kondisi yang menyertai kecenderungan remaja untuk mengekspresikan distress melalui perilaku agresif, termasuk perundungan siber sebagai pelaku (Kowalski et al., 2014; Hinduja & Patchin, 2014; Septian, 2020).

. Kedua, keterlibatan sebagai korban langsung maupun tidak langsung (pengamat pasif dan pembela) dalam episode perundungan siber berpotensi menurunkan atau membentuk profil wellness mereka, melalui peningkatan gejala depresi, kecemasan, penurunan harga diri, gangguan tidur, dan penurunan motivasi belajar (Hellfeldt et al., 2019; Lee et al., 2025; Suprpto et al., 2025).

Dengan demikian, pada pelaku perundungan siber, wellness yang rendah dapat dipandang sebagai latar belakang yang mendorong munculnya perilaku perundungan, sedangkan pada korban dan pengamat—baik saksi pasif maupun pembela—keterlibatan dalam perundungan siber berpotensi berdampak pada kesehatan mental dan kesejahteraan mereka. Meskipun penelitian ini menggunakan desain deskriptif dan tidak menguji kausalitas secara langsung, kerangka ini penting untuk menafsirkan profil wellness berdasarkan peran dan untuk merumuskan implikasi praktis bagi layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Penting untuk membedakan wellness berdasarkan peran karena intervensi yang tepat sasaran (misalnya untuk korban, pelaku, atau pengamat) memerlukan pemahaman profil kesejahteraan yang berbeda dari masing-masing kelompok. Tanpa pemetaan berbasis peran, program pencegahan di sekolah berisiko menjadi terlalu umum dan tidak efektif dalam menjawab kebutuhan psikologis dan sosial yang spesifik dari setiap individu yang terlibat.

Dalam konteks Indonesia, khususnya wilayah perkotaan seperti Jakarta, intensitas penggunaan internet yang tinggi memperbesar peluang keterlibatan remaja dalam berbagai peran perundungan siber. Penelitian Handono et al. (2019) menemukan bahwa durasi penggunaan internet berkorelasi kuat dengan perilaku perundungan siber, sementara dukungan sosial menunjukkan

hubungan protektif. Temuan ini menegaskan pentingnya penelitian di Jakarta, terutama pada peserta didik SMK yang memiliki karakteristik perkembangan dan konteks pendidikan yang berbeda dibandingkan siswa SMA umum.

Kerangka Model Sosial-Ekologis yang dikembangkan oleh Patel dan Quan-Haase (2024) memperkuat pandangan bahwa perundungan siber harus dipahami dalam interaksi antara individu, kelompok sebaya, institusi sekolah, dan lingkungan digital. Model ini menekankan bahwa dampak perundungan siber terhadap wellness tidak dapat dipahami secara individualistik, melainkan memerlukan pendekatan holistik yang mempertimbangkan berbagai lapisan konteks (Görzig & Machackova, 2015). Dengan kata lain, kondisi ekologis yang tidak sehat—seperti iklim sekolah yang permisif terhadap kekerasan, kurangnya dukungan keluarga, dan lingkungan digital yang agresif—dapat sekaligus menurunkan wellness dan meningkatkan kecenderungan keterlibatan dalam perundungan siber.

Kecamatan Johar Baru di Jakarta Pusat dikenal sebagai salah satu kawasan perkotaan dengan kepadatan penduduk sangat tinggi dan berbagai kerentanan sosial yang menyertainya, seperti kemiskinan, pengangguran, dan konflik sosial di kalangan remaja (Prabawa et al., 2019; Umar, 2013; Untar, 2021). Studi tata kota dan sosial di wilayah ini menggambarkan Johar Baru sebagai kawasan permukiman padat yang sering diidentikkan dengan tawuran remaja, keterbatasan akses terhadap fasilitas pendidikan dan rekreasi yang berkualitas, serta tekanan lingkungan yang dapat memengaruhi kesejahteraan psikososial remaja secara umum, terlepas dari keterlibatan mereka dalam perundungan siber.

Dalam konteks pendidikan menengah kejuruan, dua SMK negeri di Johar Baru memiliki karakteristik peserta didik yang sebagian besar berasal dari keluarga berpenghasilan rendah, yang tercermin dari tingginya proporsi penerima Kartu Jakarta Pintar (KJP) sebagai program bantuan pendidikan bagi masyarakat miskin di DKI Jakarta (Antara, 2018; Wartakota, 2018). Kondisi ini menunjukkan bahwa banyak peserta didik di wilayah tersebut menjalani masa remaja dalam situasi tekanan ekonomi dan kerentanan sosial, sehingga

kajian mengenai gambaran wellness berdasarkan peran dalam perundungan siber pada peserta didik SMK di Johar Baru menjadi penting, bukan hanya untuk memahami dampak perundungan siber itu sendiri, tetapi juga untuk menangkap profil kesejahteraan remaja di lingkungan urban miskin yang berisiko tinggi terhadap masalah psikososial.

Berdasarkan uraian tersebut, masih terbatas penelitian di Indonesia yang secara spesifik memetakan profil wellness berdasarkan peran-peran dalam perundungan siber pada peserta didik SMK menggunakan instrumen yang valid dan terstandarisasi. Kesenjangan ini penting untuk dijumpai mengingat karakteristik budaya, konteks pendidikan, serta kompleksitas peran dalam perundungan siber. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk memberikan gambaran empiris mengenai wellness peserta didik SMK berdasarkan peran-peran dalam perundungan siber sebagai dasar pengembangan intervensi sekolah yang lebih tepat sasaran, khususnya layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan mencegah siswa menjadi pelaku, mengurangi dampak bagi korban dan pengamat, serta meningkatkan wellness melalui penguatan perilaku pembela.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah-masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran wellness pada peserta didik SMK Negeri di Kecamatan Johar Baru berdasarkan kecenderungan sebagai *cybervictim* dalam perundungan siber?
2. Bagaimana gambaran wellness pada peserta didik SMK Negeri di Kecamatan Johar Baru berdasarkan kecenderungan sebagai *cyberbully* dalam perundungan siber?
3. Bagaimana gambaran wellness pada peserta didik SMK Negeri di Kecamatan Johar Baru berdasarkan kecenderungan sebagai *cyber-defender* dalam perundungan siber?
4. Bagaimana gambaran wellness pada peserta didik SMK Negeri di Kecamatan Johar Baru berdasarkan kecenderungan sebagai *cyber-passive*

bystander dalam perundungan siber?

5. Bagaimana gambaran distribusi kategori Wellness peserta didik pada kategori rendah, sedang, dan tinggi berdasarkan setiap peran perundungan siber?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah agar tidak terlalu luas. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Gambaran Wellness Berdasarkan Peran dalam Perundungan Siber pada Peserta Didik SMK Negeri di Kecamatan Johar Baru” dengan menggunakan instrumen Behaviour During Cyberbullying Episodes (BDCE) untuk mengukur peran perundungan siber dan New Perceived Wellness Survey Short Form (NPWS-SF) untuk mengukur wellness pada enam dimensi (fisik, spiritual, psikologis, sosial, emosional, dan intelektual).

D. Perumusan Masalah

Bagaimana gambaran kesejahteraan (wellness) peserta didik SMK Negeri di Kecamatan Johar Baru berdasarkan peran dalam perundungan siber?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai wellness peserta didik SMK Negeri di Kecamatan Johar Baru berdasarkan kecenderungan peran mereka dalam perundungan siber, yaitu cyberbully, cybervictim, cyber-defender, dan cyber-passive bystander. Gambaran yang diperoleh mencakup kategori Wellness secara umum, enam dimensi Wellness, serta distribusi kategori Wellness pada masing-masing peran dominan dalam perundungan siber, yaitu cyberbully, cybervictim, cyber-defender, dan cyber-passive bystander.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang psikologi pendidikan dan psikologi perkembangan remaja, khususnya dalam memahami perundungan siber sebagai fenomena multi-peran yang

berkaitan dengan berbagai dimensi kesejahteraan (wellness) (Adams et al., 1997; Kumar & Goldstein, 2020). Dengan memetakan profil wellness berdasarkan peran dalam perundungan siber pada peserta didik SMK Negeri di Kecamatan Johar Baru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pendekatan kesejahteraan yang tidak hanya melihat perundungan siber secara dikotomis antara korban dan pelaku, tetapi juga mempertimbangkan kompleksitas dinamika peran yang terjadi pada remaja dalam konteks perkotaan dengan kepadatan penduduk tinggi (Estévez et al., 2020; Prabawa et al., 2019; Umar, 2013).

G. Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah dan lembaga pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam merancang program pencegahan dan intervensi perundungan siber yang mempertimbangkan kebutuhan kesejahteraan berbagai peran yang terlibat, baik korban, pelaku, maupun pengamat, serta mendorong penguatan perilaku pembela (cyber-defender) sebagai strategi pencegahan kolektif.
2. Bagi konselor sekolah dan pendidik, pemetaan wellness berdasarkan peran dapat membantu dalam melakukan asesmen serta pendampingan yang lebih tepat sasaran sesuai dengan profil kesejahteraan masing-masing kelompok peran pada peserta didik SMK Negeri di lingkungan perkotaan dengan kepadatan penduduk tinggi seperti Kecamatan Johar Baru.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi data dasar (baseline) bagi pengembangan penelitian lanjutan yang bersifat longitudinal, komparatif, maupun intervensi berbasis peran dalam perundungan siber pada berbagai konteks pendidikan dan sosial, baik di dalam maupun di luar wilayah Johar Baru.