

## **Gambaran *Cyberbullying* Pada Remaja Di Banda Aceh**

An Overview Of Cyberbullying Among Adolescents In Banda Aceh

Nasywa Dwi Ramadhiani<sup>1</sup>, Sri Agustina<sup>1\*</sup>, Sufriani<sup>1</sup>, Imelda<sup>1</sup>, Nenty Septiana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sarjana Keperawatan/Keperawatan, Universitas Syiah Kuala

\*Email: [sriagustina@gmail.com](mailto:sriagustina@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Media sosial merupakan salah satu media bagi remaja untuk menyalurkan beragam ekspresi yang terkadang disalahgunakan seperti mengunggah postingan dalam bentuk hinaan atau ancaman yang termasuk dalam *cyberbullying*, sehingga berdampak buruk bagi remaja yang mendapatkan perlakuan tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran *cyberbullying* pada remaja di Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional study*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa pada SMAN 13 Banda Aceh. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 92 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan *Cyberbullying and Online Aggression Survey Instrument* berbentuk angket dan dianalisis secara statistik deskriptif. Hasil penelitian didapatkan sebagian besar responden pernah terlibat dalam *cyberbullying* berada pada kategori rendah dengan *cyberbullying offending* (pelaku) sebanyak 98,9% responden dan *cyberbullying victimization* (korban) pada kategori rendah sebanyak 89,1% responden. Mayoritas remaja di Banda Aceh memiliki keterlibatan dengan *cyberbullying* berada pada kategori rendah baik sebagai pelaku maupun korban. Diharapkan pihak sekolah dapat mempertahankan tingkat *cyberbullying* yang rendah namun tetap memantau penggunaan gadget dan media sosial pada remaja agar tidak terjadinya tindakan *cyberbullying* yang dapat berdampak buruk bagi korban.

Kata Kunci: *Cyberbullying*, Media sosial, Remaja

### **ABSTRACT**

Social media is one of the primary platforms used by adolescents to express themselves, which can sometimes be misused, for example, by posting insults or threats that constitute *cyberbullying*. Such actions can have harmful effects on the adolescents who are targeted. This study aimed to provide an overview of *cyberbullying* among adolescents in Banda Aceh. A quantitative research method with a cross-sectional study design was used. The study population included all students at State Senior High School 13 of Banda Aceh. The purposive sampling was utilized and resulting in a total of 92 respondents. Data were collected using the *Cyberbullying and Online Aggression Survey Instrument* in questionnaire form and analyzed using descriptive statistics. The results showed that most

respondents had low involvement in cyberbullying. Specifically, 98.9% of respondents were categorized as low in cyberbullying offending (perpetrators), and 89.1% were categorized as low in cyberbullying victimization (victims). Overall, the majority of adolescents in Banda Aceh demonstrated low involvement in cyberbullying, both as perpetrators and victims. It is recommended that schools maintain this low level of cyberbullying while continuing to monitor adolescents' use of gadgets and social media to prevent potential harmful impacts associated with cyberbullying.

Keyword: Adolescents, Cyberbullying, Social Media

## PENDAHULUAN

Masa Remaja merupakan fase transisi dari anak-anak menuju dewasa, yang berumur dari 10 hingga 19 tahun (WHO, 2022). Pada masa globalisasi saat ini, remaja sangat tergantung dengan teknologi, perkembangan teknologi mendukung remaja dalam pertumbuhan pribadi, persepsi diri, dan perkembangan remaja untuk mudah bersosialisasi (Rose et al., 2022).

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2024 mencapai 221.56 juta jiwa yaitu 79,5%. Pengguna internet tersebut paling banyak berasal dari Gen Z yaitu kelahiran tahun 1997-2012 sebesar 34,40%. Data pengguna media sosial di Indonesia tahun 2024 paling banyak berasal dari kelompok usia remaja hingga dewasa (54,1%), sebanyak 81% menghabiskan 3 jam 14 menit setiap harinya untuk mengakses media sosial (Panggabean, 2024).

Penggunaan media sosial merupakan salah satu dampak dari perkembangan teknologi yang terlihat jelas pengaruhnya. Media sosial dapat berdampak positif dengan memberi kemudahan bagi remaja untuk mencari informasi dan terhubung dengan orang lain secara cepat namun media sosial juga berdampak negatif pada remaja, mereka dapat menggunakan media sosial untuk mengekspresikan diri, menyukai, dan mengomentari postingan serta membagikannya tanpa batas. Tidak jarang melalui media sosial remaja menyampaikan komentar-komentar yang bersifat menghina dan mengejek temannya sehingga memicu terjadinya perilaku *bullying* namun tidak menyadari dampaknya bagi orang lain (Andari et al., 2023).

Penindasan dengan menggunakan media elektronik dikenal dengan *cyberbullying* yaitu suatu bentuk perundungan yang sengaja dilakukan secara berulang-ulang menggunakan komputer, telepon genggam, dan alat elektronik lainnya dengan maksud menyakiti orang lain (Patchin & Hinduja, 2015). Sebuah tinjauan sistematis mengenai *cyberbullying* menunjukkan bahwa prevalensi *viktimsasi cyberbullying* pada kalangan anak-anak dan remaja berkisar antara 14% hingga 58% dan prevalensi pelaku berkisar antara 6,0% hingga 46,3% di seluruh dunia (Zhu et al., 2021).

*United Nations International Children Fund* (UNICEF) tahun 2021 mengungkapkan sebanyak 45 persen remaja di Indonesia pernah mengalami *cyberbullying*. Penelitian yang dilakukan pada siswa SMA di Bandung tahun 2019 mengemukakan bahwa 93,1% responden terlibat *cyberbullying*. Banyaknya responden yang terlibat *cyberbullying* terdapat 4,1% (10 orang) sebagai pelaku dan sebanyak 17,0% (41 orang) sebagai korban (Syena, Hernawati, & Setyawati, 2019).

*Cyberbullying* sudah semestinya mendapatkan perhatian lebih karena intensitas terjadinya lebih tinggi dibandingkan *bullying* tradisional, yaitu dapat terjadi dalam 24 jam selama 7 hari terus-menerus sedangkan *bullying* tradisional hanya terjadi selama jam sekolah (Sari, Nauli, & Utomo, 2020). Tindakan *cyberbullying* menimbulkan dampak negatif bagi remaja seperti perasaan marah, kecewa, malu, cemas, dan tidak percaya diri. Perasaan tersebut dapat mempengaruhi remaja sehingga motivasi belajar menurun karena kurangnya fokus dan konsentrasi pada pelajaran. Perasaan ditertawakan oleh orang lain menyebabkan korban mengalami gangguan perilaku seperti gangguan makan, emosi yang tidak terkontrol, dan sering mengurung diri di kamar, bahkan dalam kasus yang ekstrim dapat meningkatkan keinginan untuk mengakhiri hidupnya sendiri (Putri & Savira, 2023). Didukung dengan kurangnya penelitian mengenai *cyberbullying* pada remaja, terutama di Kota Banda Aceh. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat Gambaran *Cyberbullying* Pada Remaja di Banda Aceh

#### **METODE** (subbab huruf kapital di setiap awal kalimat)

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan total sampel 92 responden. Penelitian dilakukan pada siswa SMAN 13 Banda Aceh pada tanggal 8 Januari 2025 dengan populasi berjumlah 103. Alat pengumpulan data menggunakan kuesioner *Cyberbullying and Online Aggression Survey Instrument*. Analisis data dilakukan dengan analisis univariat yang mendistribusikan frekuensi dan persentase. Penelitian ini telah lulus uji etik oleh Komite Etik Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala dengan kode penelitian 111069241124, tanggal 05 Desember 2024.

#### **HASIL**

Berdasarkan tabel 1 didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden merupakan remaja usia pertengahan dengan rentang usia 13-16 tahun sebanyak 49 siswa (53,3%), mayoritas responden berjenis kelamin perempuan yaitu 54 siswa (58,7%), sebagian besar yaitu 45 orang (48,9%) berada pada kelas XI. Jumlah gadget yang paling banyak digunakan ialah satu gadget sebanyak 85 siswa (92,4%). Jumlah akun media sosial yang paling banyak dimiliki oleh siswa yaitu lebih dari 3 akun media sosial sebanyak 50 siswa (54,3%).

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Data Demografi Responden (n=92)

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
Usia		
Pertengahan remaja 13-16 Tahun	49	53,3
Akhir remaja 17-19 Tahun	43	46,7
Jenis Kelamin		
Laki-laki	38	41,3
Perempuan	54	58,7

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
Kelas		
Kelas X	21	22,8
Kelas XI	45	48,9
Kelas XII	26	28,3
Agama		
Islam	92	100
Gadget		
1 Gadget	85	92,4
2 Gadget	6	6,5
3 Gadget	1	1,1
Jumlah Media Sosial		
1 Akun	14	15,2
2 Akun	10	10,9
3 Akun	18	19,6
>3 Akun	50	54,3

Berdasarkan tabel 2 didapatkan bahwa *cyberbullying offending* (pelaku) pada Remaja di Banda Aceh sebagian besar berada pada kategori rendah sebanyak 91 siswa (98,9%).

Tabel 2. Distribusi Data *Cyberbullying Offending* pada SMAN 13 Banda Aceh (n=92)

Pelaku <i>Cyberbullying</i>	frekuensi	Persentase (%)
Rendah	91	98,9
Sedang	1	1.1
Tinggi	0	0
Total	92	100

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa *cyberbullying victimization* (korban) pada remaja di SMAN 13 Banda Aceh sebagian besar berada pada kategori rendah sebanyak 82 siswa (89.1%).

Tabel 3 Distribusi Data *Cyberbullying Victimization* pada SMAN 13 Banda Aceh (n=92)

Korban <i>Cyberbullying</i>	frekuensi	Persentase (%)
Rendah	82	89.1
Sedang	7	7.6
Tinggi	3	3.3
Total	92	100

## PEMBAHASAN

### 1. Gambaran pelaku *cyberbullying* pada remaja di Banda Aceh

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada 92 responden, menunjukkan bahwa sebagian besar remaja terlibat sebagai pelaku *cyberbullying*

berada pada kategori rendah sebanyak 98,9%. Hal ini didukung jawaban responden dalam kuesioner *cyberbullying and online aggression survey instrument* bagian pelaku menunjukkan bahwa sebagian besar responden (81,5%-95,7%) menjawab tidak pernah dalam setiap item pertanyaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Windarwati et al., 2020) tentang perilaku *cyberbullying* pada remaja sebagai pengguna media sosial didapatkan bahwa mayoritas pelaku *cyberbullying* berada pada kategori rendah sebanyak 57,1%. Selanjutnya penelitian ini menemukan sebanyak 1 (1,1%) responden berada pada kategori sedang.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa perilaku *cyberbullying* yang banyak dilakukan oleh responden adalah pada pertanyaan nomor 2 “saya memposting komentar yang menghina atau menyakitkan tentang seseorang secara *online*” dengan jawaban satu kali 3 (3,3%) responden, jawaban beberapa kali sebanyak 7 (7,6%) dan sering 1 (1,1%) responden. Pertanyaan tersebut merujuk pada perilaku *cyberbullying* berbentuk *flaming* yaitu memberikan komentar negatif seperti ejekan atau umpatan yang kasar, menyinggung atau menghina korban baik secara publik maupun pesan teks pribadi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Millenium & Flurentin (2024) menyebutkan bahwa bentuk perilaku *cyberbullying* yang umum dilakukan remaja yaitu berupa ejekan, sindiran, dan kata kasar yang bersifat negatif seperti mengomentari fisik korban, kegiatan yang dilakukan oleh korban serta merendahkan keterampilan korban.

Selanjutnya mayoritas perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh responden adalah pada poin pertanyaan nomor 4 “saya memposting video *online* tentang orang lain yang dapat menyakiti orang tersebut” dengan jawaban satu kali sebanyak 8 (8,7%) responden, jawaban beberapa kali sebanyak 3 (3,3%) responden. Kemudian mayoritas perilaku *cyberbullying* yang banyak dilakukan responden yaitu pertanyaan nomor 5 “menyebarkan desas-desus atau rumor tentang seseorang secara *online*” dengan jawaban satu kali sebanyak 7 (7,6%) responden dan beberapa kali 2 (2,2%) responden.

Hasil data demografi jumlah media sosial pada *cyberbullying offending* (pelaku) paling banyak yaitu lebih dari tiga akun media sosial dengan kategori rendah (52,3%) maupun sedang (1,1%). Media sosial yang paling banyak dimiliki oleh responden adalah *whatsapp* (95,7%). Didukung dengan tingginya angka pengguna *whatsapp* di indonesia menurut survei yang dikutip dari Riyanto (2024) Hootsuite (We are Social) Indonesian Digital Report tahun 2024, sebanyak 90,9% masyarakat aktif menggunakan media sosial *whatsapp*. Peneliti beranggapan semakin banyak media sosial yang dimiliki berpeluang lebih besar menjadi pelaku *cyberbullying*.

Menurut asumsi peneliti walaupun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian remaja pelaku *cyberbullying* berada pada kategori rendah (98,9%) namun, masih terdapat 1 siswa (1,1%) berada pada kategori sedang. Pada kategori rendah terdapat beberapa siswa yang pernah setidaknya sekali melakukan *cyberbullying*, hal ini sudah seharusnya menjadi perhatian bagi pihak sekolah. Keadaan ini apabila tidak dilakukan tindakan penanganan secepatnya akan menjadi masalah yang besar, karena walaupun hanya satu orang pada kategori sedang dan mayoritas pada kategori rendah yang melakukan *cyberbullying*, namun hal ini dapat menimbulkan kondisi psikologis sekolah siswa yang tidak sehat.

Pelaku yang masih berada dalam usia remaja akan dapat mempengaruhi temannya untuk melakukan hal yang sama kepada teman yang lain sebagaimana yang dijelaskan dalam penelitian Ristiani et al. (2023) bahwa salah satu faktor terjadinya *cyberbullying* adalah konformitas teman sebaya yaitu seseorang cenderung mengikuti perilaku agresif di sekitarnya untuk memperoleh penerimaan sosial. Tekanan teman sebaya dapat membuat seseorang terdorong untuk melakukan *cyberbullying* walaupun mereka sebenarnya tidak ingin melakukannya.

## 2. Gambaran Korban *Cyberbullying* pada Remaja di Banda Aceh

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 3 didapatkan bahwa sebagian besar remaja menjadi korban *cyberbullying* berada pada kategori rendah (89,1%), sebanyak 7,6% responden berada pada kategori sedang dan 3,3% responden pada kategori tinggi. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Orizani & Ganadhi (2020) yang mendapatkan hasil bahwa sebagian besar responden yang mengalami *cyberbullying* berada pada tingkat rendah sebanyak 84 (80%) responden. Hasil ini juga didukung dengan jawaban responden pada pertanyaan "saya mengalami *cyberbullying*" merupakan item tertinggi dengan 17 responden (18,5%) menjawab satu kali, 12 responden (13%) menjawab beberapa kali dan sebanyak 3 (3,3%) menjawab sering.

Hasil data dari pertanyaan *cyberbullying victimization* menunjukkan bahwa 8 dari 92 responden mendapatkan perilaku *cyberbullying* dengan frekuensi sering (lebih dari 3 kali dalam 30 hari) dengan 3 perilaku berbeda. Perilaku yang diterima oleh korban yaitu mendapatkan komentar yang menghina atau menyakitkan, mendapatkan rumor yang tidak benar dan diancam oleh pelaku secara *online*.

Penelitian ini juga mendapatkan bahwa 2 dari 92 responden yang sebagian jawaban (4 atau 5 jawaban) dari pertanyaan *cyberbullying victimization* dijawab dalam frekuensi sering dengan perlakuan yang diterima yaitu mendapat komentar yang menghina, mendapatkan postingan gambar yang kejam, mendapatkan postingan video yang kejam, mendapatkan rumor yang tidak benar, diancam melalui *online* atau pesan teks dan mendapatkan orang lain berpura-pura menjadi dirinya.

*Cyberbullying* dapat terjadi dengan berbagai motif salah satunya ialah ketidaksukaan pelaku kepada korban sehingga apabila korban memposting sesuatu di media sosial yang tidak disukai oleh pelaku akan menyebabkan korban mendapatkan komentar yang kasar, menghina dan menyakitkan (Anggraeni, Lotulung, & Kalangi, 2022).

Berdasarkan hasil data demografi jumlah gadget *cyberbullying victimization* (korban) didapatkan mayoritas responden mempunyai satu gadget baik pada kategori rendah (84,8%) maupun sedang (6,5%) dan pada kategori tinggi ada yang memiliki satu gadget (1,1%), dua gadget (1,1%) dan tiga gadget (1,1%). Peneliti beranggapan bahwa yang memiliki lebih banyak gadget berpeluang lebih banyak terlibat sebagai korban *cyberbullying*.

Menurut asumsi peneliti siswa yang menjadi korban *cyberbullying* akan menerima dampak yang dapat mempengaruhi psikologis dan prestasi akademik siswa dikarenakan perkembangan zaman menuntut remaja untuk dapat menggunakan media sosial secara aktif agar tidak tertinggal oleh teknologi.

Situasi ini apabila ditemukan lebih awal akan dapat ditangani segera untuk tidak memberikan dampak lebih besar bagi korban *cyberbullying*.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Savira (2023) menjelaskan bahwa remaja yang menjadi korban *cyberbullying* seringkali akan mengalami masalah emosi, rasa tertekan, tidak percaya diri, gangguan tidur serta gangguan makan sehingga mempengaruhi motivasi dan fokus dalam belajar dan yang lebih berbahaya dapat membuat seseorang mengakhiri hidupnya sendiri.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 92 responden didapatkan bahwa sebagian besar remaja di Banda Aceh memiliki keterlibatan dengan *cyberbullying* berada pada kategori rendah dengan *Cyberbullying offending* (pelaku) pada kategori rendah sebanyak 91 (98,9%) responden. *Cyberbullying victimization* (korban) pada kategori rendah berjumlah 82 (89,1%) responden.

## SARAN

Diharapkan Institusi Pendidikan (pihak Sekolah) dapat mempertahankan tingkat *cyberbullying* yang rendah pada remaja, pihak sekolah diharapkan tetap melakukan pengawasan penggunaan gadget pada siswa dan melibatkan orangtua untuk memantau penggunaan gadget pada remaja saat di rumah. Bagi pelayanan kesehatan diharapkan juga dapat menjalin kerjasama dengan pihak sekolah mengadakan penyuluhan penggunaan gadget yang benar agar tidak memberikan dampak buruk bagi kesehatan, terutama kesehatan psikologis remaja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andari, Y. M., Azahra, P. F., Sinaga, E. M., & Prawitri, A. L. (2023). Cyberbullying di media sosial tiktok terhadap remaja sekolah menengah pertama. *Jurnal Common*, 7(1), 33–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.344010/common>
- Anggraeni, S. A., Lotulung, L. J. H., & Kalangi, J. S. (2022). Motif perilaku cyberbullying remaja di media sosial twitter. *Acta Diurna Komunikasi*, 4(2).
- APJII. (2024). *Jumlah pengguna internet indonesia tembus 221 juta orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Millenium, B. B. A., & Flurentin, E. (2024). Profil Perilaku Cyberbullying pada Remaja dan Implikasinya terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 171–183. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p171-183>
- Orizani, C. M., & Ganadhi, M. (2020). Cyberbullying Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Kelas Xi Sma Di Surabaya. *Adi Husada Nursing Journal*, 6(1), 19–26.
- Panggabean, A. (2024). *Ini data statistik penggunaan media sosial masyarakat Indonesia*. Radio republik Indonesia. <https://www.rri.co.id/ipitek/721570/ini>

- Jurnal Assyifa' Ilmu Kesehatan, Vol.10. No. 2 (2025) Juli-Desember 2025  
 data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2015). Measuring cyberbullying : Implications for research. *Aggression and Violent Behavior*.  
<https://doi.org/10.1016/j.avb.2015.05.013>
- Putri, L. H., & Savira, S. I. (2023). Dampak psikologis pada remaja yang mengalami cyberbullying psychological. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(01), 309–323.
- Ristiani, R., Ariyanto, E. A., & Muslikah, E. D. (2023). Kecenderungan perilaku cyberbullying pada remaja SMA : Bagaimana peranan konformitas teman sebaya ? *INNER:Journal of Psychological Research*, 3(2), 271–280.
- Riyanto, A. D. (2024). *Hootsuite (We are Social): Data Digital Indonesia 2024*.  
<https://andi.link/hootsuite-we-are-social-data-digital-indonesia-2024/>
- Rose, N. N., Ishak, A. S., Sultan, N. H. H., Ismail, F., & Fahrudin, A. (2022). Effect of digital technology on adolescents. In S. Malik, R. Bansal, & A. K. Tyagi (Eds.), *Impact and role of digital technologies in adolescent lives* (pp. 1–18). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-8318-0.ch001>
- Sari, S. R. N., Nauli, F. A., & Utomo, W. (2020). Gambaran perilaku cyberbullying pada remaja di SMAN 9 Pekanbaru. *Jurnal Keperawatan Sriwijaya*, 7(2), 16–24.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.32539/JKS.v7i2.15240>
- Syena, I. A., Hernawati, T., & Setyawati, A. (2019). Gambaran cyberbullying pada siswa di SMA x kota Bandung. *Jurnal Keperawatan BSI*, 7(2), 88–96.  
<http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/120>
- UNICEF. (2021). *Indonesia: ratusan anak dan remaja menyerukan kebaikan dan diakhirinya perundungan*. Unicef Indonesia.  
<https://www.unicef.org/indonesia/id/siaran-pers/indonesia-ratusan-anak-dan-remaja-menyerukan-kebaikan-dan-diakhirinya-perundungan>
- WHO. (2022). *Adolescent health*. <https://www.who.int/health-topics/adolescent-health>
- Windarwati, H. D., Saragih, D. C., Merdikawati, A., & PH, L. (2020). Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Sebagai Pengguna Media Sosial. *Jurnal Ners Widya Husada*, 7(2), 63–70.  
<http://journal.uwhs.ac.id/index.php/jners/article/view/367>
- Zhu, C., Huang, S., Evans, R., & Zhang, W. (2021). Cyberbullying among adolescents and children: A comprehensive review of the global situation, risk factors, and preventive measures. *Frontiers in Public Health*, 9, 1–12.  
<https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.634909>