

Cyberspace: Dampak Penyimpangan Perilaku Komunikasi Remaja

Cyberspace: The Impact of Adolescent Communication Behavior Deviation

Suci Wahyu Fajriani¹, Bintarsih Sekarningrum², Munandar Sulaeman³

¹Mahasiswa Pascasarjana Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Universitas Padjadjaran
Jl. Bukit Dago Utara – Kota Bandung – Jawa Barat, Indonesia

²Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Universitas Padjadjaran,
Jl. Raya Sumedang – Kabupaten Sumedang – Jawa Barat, Indonesia

³Laboratorium Sosiologi Penyuluhan Departemen Sosial Ekonomi, Fakultas Peternakan,
Universitas Padjadjaran, Jl. Raya Sumedang – Kabupaten Sumedang – Jawa Barat, Indonesia

¹suci18011@mail.unpad.ac.id, ²bintarsih.sekarningrum@unpad.ac.id, ³mdr_sul@yahoo.com

Naskah diterima: 27 April 2021, direvisi: 9 Juni 2021, disetujui: 28 Juni 2021

Abstract

Cyberspace has become a part of adolescents daily life and needs in communicating over an internet connection using application. Deviations in adolescent behavior due to adolescent communication through cyberspace with peers or others that have an impact on the adolescents personality. This study aims to explain the impact of adolescent communication behavior deviations in cyberspace. Differential association theory on adolescent communication points in deviant subcultures is used to analyzes this research. This research is conducted using quantitative research method of explanatory, with a sample of 100 high school adolescents in Bandung. The data is collected by sharing online questionnaires through Google Form. The results shows that the personalities formed from the results of deviations in adolescent communication behavior are: (1) Forming aggressive personalities (30%); (2) Forming an emotionally friendly personality (27%); (3) Forming an anxious/stressed personality (25%); and forming a bolder personality trying for new things (18%). It is concluded that forming the personality of adolescents impacted on four things due to their activity ini cyberspace.

Keywords: *cyberspace, high school adolescent, deviation personality of adolescents, communication behavior*

Abstrak

Cyberspace telah menjadi bagian dari kehidupan dan kebutuhan sehari-hari remaja dalam berkomunikasi melalui koneksi internet melalui aplikasi. Penyimpangan perilaku remaja akibat komunikasi remaja melalui cyberspace dengan teman sebaya atau orang lain yang berdampak pada kepribadian remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak penyimpangan perilaku komunikasi remaja dalam cyberspace. Teori asosiasi diferensial pada poin komunikasi remaja dalam subkultur menyimpang digunakan untuk proses analisis dalam artikel ini. Artikel ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksplanatori, dengan sampel 100 remaja SMA Kota Bandung. Pengumpulan data dilakukan

dengan membagikan kuesioner online melalui Google Form. Hasil menunjukkan bahwa kepribadian yang terbentuk dari hasil penyimpangan perilaku komunikasi remaja adalah: (1) membentuk kepribadian yang agresif (30%); (2) Membentuk kepribadian yang mudah emosi (27%); (3) Membentuk kepribadian yang cemas/stress (25%); dan Membentuk kepribadian yang lebih berani mencoba untuk hal baru (18%). Kesimpulan penelitian menunjukkan dalam membentuk kepribadian remaja berdampak kepada empat hal pada hasil penelitian yang disebabkan oleh aktivitas remaja pada cyberspace.

Kata Kunci: ruang maya, remaja SMA, penyimpangan perilaku remaja, perilaku komunikasi

PENDAHULUAN

Cyberspace atau dunia maya merupakan lingkungan maya yang banyak digunakan remaja sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari yang sulit untuk dijauhkan. *Cyberspace* merupakan batasan ruang melalui komputer yang disebut sebagai ruang maya, di mana individu dapat membuat dunia baru dengan diri yang baru (Bulan M. & Wulandari 2021). *Cyberspace* sebagai tempat aktivitas manusia dengan individu-individu yang banyak dalam melakukan interaksi sosial yang mampu mempengaruhi dan dipengaruhi. Kemudahan beragam akses informasi antarpribadi, ruang lingkup dan *new society* yang menciptakan tiga hal yaitu aktivitas baru, interaksi baru, dan tatanan sosial baru (Takwin 2020). Penggunaan *cyberspace* mencakup seluruh kalangan, termasuk para remaja yang identik dengan kaum generasi millennial dan generasi Z, di mana aktivitas *online* sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Sehingga perilaku remaja dalam berinternet perlu menjadi perhatian seluruh masyarakat karena beragam konten media sosial berdampak pada perkembangan dan pembentukan kepribadian remaja terutama di masa pandemi Covid-19.

BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana) menjelaskan remaja merupakan usia 10-24 tahun dan belum menikah. WHO mendefinisikan remaja adalah penduduk dengan usia 10-19 tahun (Departemen Kesehatan 2019). Hall (dalam Klein, Gaziano, and Ridley 2014) menjelaskan bahwa masa-masa yang dialami remaja diibaratkan sebagai topan dan badai. Emosi yang tinggi disebabkan pergesekan nilai-nilai. Remaja mengalami pengendalian emosi yang sulit, yang juga dirasakan remaja dan orangtua atau orang dewasa disekitarnya. Positifnya, dengan emosi, maka remaja pun mendapatkan identitas diri. Tindakan remaja juga dipengaruhi oleh reaksi individu-individu di sekitarnya sebagai pengalaman belajar.

Secara psikologi, remaja sedang berupaya mencari jati diri dan identitas mengenai apa saja yang harus dilakukan, mulai dari hobi, perilaku, dan lainnya dalam perkembangan diri. Sikap remaja lebih dipengaruhi oleh teman sebaya yang merupakan lingkungan paling berdampak dalam berkembangnya diri remaja pada ruang lingkup minat dan bakat. Karakteristik remaja terlihat melalui ekspresif seperti girang, keberanian yang tinggi, dan harga diri yang kuat, bentuk perilaku yang diperlihatkan seperti gaduh, mengganggu, dan membuat keributan (Diananda 2019). Ciri-ciri perkembangan sosial remaja diantaranya: intim dalam emosional dan mendalam pada hubungan sosial, jaringan sosial yang luas, dan lebih banyak mengenal orang lain dengan berbeda-beda dalam menjalin hubungan. Erikson dalam Oswalt (2010) mengungkapkan bahwa psikososial perkembangan remaja pada masa krisis remaja dapat menentukan identitas pribadi dan masa depan. Sehingga, remaja perlu dan bisa menyelesaikan krisis misal konflik internal yang dialami remaja. Perubahan sosial yang dialami remaja dipengaruhi oleh teman sebaya, perilaku sosial yang matang, kelompok sosial baru, nilai-nilai baru, memilih pemimpin dan teman, dan nilai

dalam penerimaan sosial. Jahja (2011) mengungkapkan bahwa remaja mengalami perubahan dengan meningkatnya emosi remaja pada masa *strom* dan stress akibat dari tekanan dan tuntutan yang banyak.

Proses pergaulan remaja dalam kehidupan sehari-hari lebih dominan dengan teman sebaya secara *online* dan *offline*. Perkembangan diri yang diterima dalam lingkungan teman sebaya dan kelompok berdampak pada pembentukan identitas dan perilaku remaja. Keberagaman aktivitas *online* remaja pada *platform digital* seperti aplikasi, situs media *online*, dan media sosial. *Cyberspace* dapat membentuk perilaku komunikasi remaja pada perilaku menyimpang yang disebabkan oleh aktivitas *online*-nya. Salah satu yang dialami remaja dalam *cyberspace* adalah dengan proses komunikasi remaja yang berakibat pada pembentukan kepribadian remaja dengan menunjukkan perilaku menyimpang.

Edwin H Sutherland dalam Hisyam (2018) menyebutkan perilaku menyimpang dapat dikategorikan sebagai teori asosiasi diferensial. Asosiasi diferensial merupakan perilaku menyimpang hasil dari proses belajar. Bentuk penyimpangan adalah akibat dari penguasaan dan kemahiran atas sikap, perilaku atau tindakan melalui pembelajaran dari norma-norma yang menyimpang, terutama diantara teman teman sebaya atau sub kultur yang menyimpang (Hisyam, 2018). Asosiasi diferensial melalui pergaulan, komunikasi dengan orang lain, dan tingkah laku itu dipelajari oleh remaja. Pola perilaku menyimpang yang dipelajari berasal dari suatu pergaulan yang intim dan akrab. Salah satu lingkungan pergaulan remaja adalah duni maya (*cyberspace*). Aktivitas *online* remaja berpengaruh pada pola interaksi dan komunikasi yang di dominasi melalui media sosial.

Aktivitas *online* remaja memiliki beragam kegiatan seperti komunikasi dengan orang lain, hiburan, menambah ilmu pengetahuan dan proses belajar, menjual dan membeli, bahkan digunakan juga sebagai tempat untuk membentuk kepribadian yang menyimpang seperti tindakan agresif, lebih berani yang diterima dari berbagai individu seperti teman sebaya, kelompok, dan masyarakat dalam *cyberspace*. Perilaku komunikasi remaja melalui *cyberspace* sebagai bentuk perubahan, penelitian menunjukkan bahwa ada generasi milenial dan generasi Z yang mengalami perubahan interaksi dan komunikasi menjadi menggunakan *gadget* yang berdampak pada komunikasi yang pasif setelah menggunakan *gadget* (Zis, Effendi, and Roem 2021). Sehingga komunikasi secara langsung sudah berkurang dan jarang digunakan karena remaja beralih pada komunikasi secara *online* yang bertujuan untuk memudahkan komunikasi dengan teman sebaya, orangtua, guru, bahkan interaksi dengan orang lain dalam media sosial walaupun tidak saling mengenal.

Penggunaan media sosial di kalangan remaja cukup tinggi. Terdapat 53,65% remaja laki-laki yang mengakses media sosial dan sebanyak 75,7% remaja perempuan yang mengakses media sosial. Mayoritas remaja mengakses internet selama lebih dari 6 jam. Jumlahnya mencapai 54% (Open Data Kota Bandung 2018). UNICEF Indonesia mengungkapkan bahwa 30 juta anak dan remaja di Indonesia adalah pengguna internet (UNICEF Indonesia 2019). Berdasarkan berita Kominfo dalam kegiatan *launching* Hasil Survei Pengguna Internet Indonesia tahun 2019-2020 (Q2) menjelaskan bahwa pengguna internet Indonesia saat ini berjumlah 73,7%. Jumlah ini mengalami kenaikan dibandingkan tahun 2018 berjumlah 64,8%, dengan jumlah populasi yang menggunakan internet sebanyak 196,7 juta (Kominfo 2020). *Smartphone* menjadi perangkat utama mengakses internet yaitu sebanyak 98,3%. Durasi penggunaan internet sebanyak 8 jam 52 menit (Riyanto 2021). Dari beberapa data survei terlihat bahwa perkembangan penetrasi internet selalu mengalami peningkatan mulai dari individu-individu yang menggunakan, *gadget* yang digunakan, rentang usia yang menggunakan internet, dan aktivitas dalam mengakses internet.

Peningkatan dipengaruhi oleh situasi pandemik COVID-19 yang mengharuskan hampir seluruh kegiatan dilaksanakan di rumah atau *work from home*.

Disisi lain, timbul kekhawatiran dalam penggunaan internet yaitu adanya tindakan, perilaku, dan bentuk negatif dari penggunaan internet seperti bentuk *cyberbullying*, kejahatan berupa penipuan, informasi palsu (*hoax*), komentar negatif, bahkan yang mengakibatkan kondisi psikologis menjadi terganggu. Salah satu individu-individu yang bergantung pada internet adalah remaja. Remaja menjadi pengguna yang banyak menggunakan internet sebagai kebutuhan mereka sehari-hari untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, terdapat dampak negatif seperti penyimpangan perilaku yang dilakukan dalam *cyberspace* atau dari *cyberspace* yang berdampak pada psikologis remaja yang membentuk kepribadian remaja yang tidak sehat.

Dunia maya berpeluang terjadi kejahatan melalui penyalahgunaan data orang lain yang diperoleh karena terkoneksi internet dan tersimpannya data digital dalam *gadget* tekoneksi internet (Meinarni, S. and Sari 2020). Kekhawatiran remaja adalah ketika data pribadi atau privasi remaja dalam partisipasi melalui internet atau *game online* digunakan oleh orang lain dan berbagi informasi pribadi lainnya (Shin and Kang 2016). Berdasarkan penelitian penyimpangan seperti *cyberbullying* dapat menimbulkan perilaku *impersonation* dan *harassment*, konten isi pesan hinaan berulang kali. Peran orangtua dapat menjadi faktor *cyberbullying* karena rendahnya komunikasi antara orangtua dan anak yang disebabkan karena hubungan kurang baik, sulit percaya pada orangtua dan hinaan dari kata-kata yang diungkapkan orangtua (Malihah and Alfiasari 2018). Perilaku remaja dalam *hoax* adalah dengan mudahnya sebagian kecil remaja membagi berita pada akun media sosial (Anggreni 2019).

Remaja yang menggunakan *gadget* menunjukkan perilaku marah ketika *gadget* diambil dan diminta oleh orangtua (Fatimah 2020). Melalui media sosial yang menampilkan contoh-contoh bagaimana cara berpikir dan dalam memberikan respon pada berbagai situasi melalui sikap reaktif dan emosional, sehingga hal tersebut menjadi ancaman yang baru bagi perkembangan anak (Hendriani 2018). Remaja yang menjadi korban untuk bahan *sex* yang disebabkan oleh adanya penyalahgunaan internet dengan aktivitas mengkonsumsi konten pornografi di internet sehingga berdampak pada tumbuh kembang moral remaja yang menurun (Ardi, Viola, and Sukmawati 2018). Perilaku menyimpang yang ditunjukkan oleh remaja adalah dengan melakukan balapan liar, tawuran, emosi yang mudah tersulut karena tersinggung pada orang lain, dan sikap introver remaja dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan tertarik pada pornografi (Een, Tagela, U., Irawan 2020). Beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa dampak dan penyimpangan internet terdapat keterhubungan antara *cyberspace* dengan lingkungan yang paling sering atau di dominasi oleh lingkungan teman sebaya di dunia nyata dan dunia maya, baik teman yang dikenal maupun teman yang tidak dikenal (*teman online*).

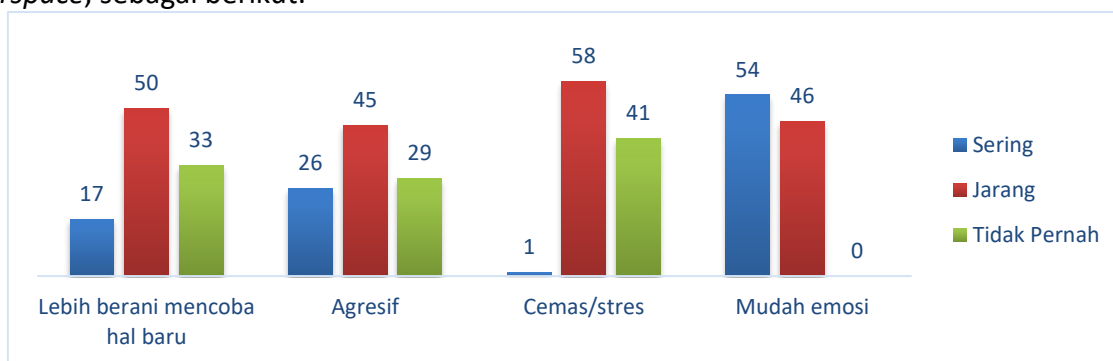
Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak penyimpangan perilaku komunikasi remaja dalam *cyberspace* (dunia maya) pada remaja Kota Bandung. Analisis teori menggunakan teori asosiasi differensial dari Edwin H. Sutherland yang mengungkapkan bahwa perilaku menyimpang timbul karena adanya proses belajar menyimpang dari subkultur menyimpang (lingkungan), maka dalam penelitian ini peneliti berfokus pada lingkungan *cyberspace* yang disebabkan dari adanya penyimpangan perilaku komunikasi remaja yang berdampak pada pembentukan kepribadian remaja.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksplanatori yang menjelaskan hasil penelitian yang lebih rinci dan jelas dari data penelitian kuesioner. Populasi penelitian adalah remaja SMA Kota Bandung dan sampel sebanyak 100 remaja. Kuesioner diakses secara *online* melalui Google Form. Pengukuran secara ordinal dengan alat ukur sering (1), jarang (2), dan tidak pernah (3). Olah data SPSS, uji validitas bersifat valid dan uji realibitas dengan nilai $0.795 > 0.232$ sehingga kuesioner penelitian bersifat *reliable/terpercaya*. Uji normalitas menunjukkan $0.070 > 0.05$ sehingga data bersifat normal. Pengolahan data secara statistik inferensial parametrik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada olah data dan pembahasan penelitian menunjukkan bahwa bentuk penyimpangan perilaku sebagai akibat dari perilaku komunikasi remaja Kota Bandung dalam *cyberspace*, sebagai berikut:



Gambar 1. Perilaku Komunikasi Remaja (Olah Data Penelitian 2021)

Berdasarkan olah data penelitian diatas menunjukkan bahwa dampak *cyberspace* yang dialami remaja melalui perilaku komunikasi remaja dengan orang lain diantaranya: (1) Membentuk kepribadian lebih berani mencoba hal baru dengan hasil jarang (50%), tidak pernah (33%), dan sering (17%). (2) Membentuk kepribadian yang agresif dengan hasil jarang (45%), tidak pernah (29%), dan sering (26%). (3) Membentuk kepribadian remaja yang mudah cemas/stress jarang (58%), tidak pernah (41%), dan sering (1%). (4) Membentuk kepribadian yang mudah emosi dengan hasil sering (54%), jarang (46%), dan tidak pernah (0%).

Selanjutnya, dalam menyimpulkan data penelitian maka dilakukan hitungan yang menghasilkan presentase secara spesifik berdasarkan indikator perilaku komunikasi remaja seperti ditunjukkan Tabel 1.

Pernyataan	Jumlah	Presentase
Lebih berani mencoba hal baru	146	18%
Agresif	240	30%
Cemas/stress	203	25%
Mudah emosi	216	27%

Sumber: (Olah Data Penelitian 2021)

Pembahasan analisis dalam penelitian ini menggunakan teori asosiasi diferensial dari Edwin H. Sutherland yang mengungkapkan salah satu poin dari teori tersebut yaitu perilaku komunikasi remaja yang menyebabkan terbentuknya perilaku menyimpang dari lingkungan

subkultur menyimpang yang berfokus pada *cyberspace* (dunia maya), yang pada tahap sosialisasi remaja lebih banyak berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Melalui teori tersebut, maka peneliti menganalisis hasil olah data perilaku komunikasi remaja yang menimbulkan kepribadian dalam diri remaja yaitu lebih berani, agresif, cemas/stress, dan mudah emosi. Secara psikologi, menurut Suler (2004) mengungkapkan bahwa salah satu dimensi *online* yang berdampak disebut sebagai *toxic online disinhibition* yang merupakan individu menunjukkan perilaku benci, mengancam, marah, kalimat kasar, kritik, dan kejahatan dalam *cyberspace* (Bulan M. & Wulandari 2021). Berikut empat hal yang diperoleh dari responden yang selanjutnya dianalisis berdasarkan urutan hasil presentase, sebagai berikut:

Membentuk Kepribadian yang Agresif

Dari Tabel 1 menunjukkan bahwa penyimpangan perilaku komunikasi remaja dalam *cyberspace* yang berdampak pada kepribadian remaja tertinggi pada pernyataan agresif (30%). Perilaku komunikasi remaja dengan teman sebaya dalam lingkungan *cyberspace* membentuk kepribadian yang agresif yang ditunjukkan melalui media sosial. Agresif terbentuk pada remaja karena adanya rasa kekuatan dan keinginan untuk menjadi lebih baik dari orang lain, dapat memacu adrenalin yang “negatif” jika tidak terkontrol dan bertindak dengan tidak baik yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain seperti kekerasan dan konflik. Berdasarkan penelitian epidemiologi terjadinya perilaku agresif dipengaruhi oleh tontonan berupa film yang berisi kekerasan (Ahmad 2020). Hiburan yang banyak dikonsumsi masyarakat salah satunya dengan menonton film yang menarik dan seru yang bertujuan untuk menurunkan rasa kelelahan dan sebagai rekreasi, namun isi konten yang disampaikan harus mengikuti standar perfilman yang disesuaikan dengan usia masyarakat yang terbagi menjadi konten khusus anak-anak, remaja, dan dewasa. Film yang menunjukkan bentuk kekerasan dapat memberikan sugesti yang kurang baik bagi perkembangan kepribadian remaja, dimana dapat terjadi proses imitasi dan identifikasi yaitu meniru tontonan kekerasan berupa perkelahian atau tindakan radikal. Selanjutnya, selain film yang diproduksi, terdapat konten kekerasan yang dilakukan oleh orang lain secara sengaja atau bentuk kriminalitas yang diunggah pada media sosial dan menjadi konsumsi masyarakat yang tidak terkontrol dan mudah untuk diakses oleh seluruh kalangan, hal inipun dapat meningkatkan peniruan kekerasan. Salah satu film yang digemari remaja adalah film *Dilan 1990* yang dalam penelitian menunjukkan bahwa terdapat bentuk kekerasan pada film tersebut yaitu kekerasan yang ditunjukkan dalam bentuk ucapan, mendominasinya kekuasaan, dan tatapan (Cholifatillah, Jati, and Putra 2020).

Agresif berdampak dalam dunia nyata yang ditunjukkan dalam bentuk agresif melalui perilaku kekerasan. Hal tersebut dapat muncul karena adanya pengaruh lingkungan pertemanan yang membuat remaja menjadi tidak suka terhadap sesuatu yang dialaminya sehingga mengakibatkan kekecewaan, kemarahan, dan sensitifitas. Perilaku agresif remaja ditunjukkan melalui agresif fisik dengan cara mengancam, agresif secara verbal dengan cara bantahan dan adu mulut, sedangkan agresif perusuhan dengan cara timbulnya perasaan curiga (Yunalia and Etika 2020). Dengan perkembangan hiburan musik korean pop (K-Pop) yang banyak diminati remaja ternyata berdampak pada perilaku agresif verbal dengan menunjukkan perilaku fanatisme dari pada penggemar remaja k-pop yang dipengaruhi oleh emosional, fanatisme, situasi, provokasi, dan solidaritas kelompok (Pamungkas 2020). Penyebab timbulnya perilaku agresif merupakan adanya tekanan dimana masyarakat tidak dapat memenuhi tujuannya yang berdampak pada perilaku menyimpang melalui keadaan frustrasi yang ditunjukkan dengan perilaku agresif (Djanggih & Qamar 2018) (Mahendra and Pratiwi 2020).

Melalui *cyberspace* pembentukan kepribadian agresif disebabkan oleh perilaku remaja terhadap orang lain maupun sebaliknya pada media sosial. Perilaku agresif ditunjukkan melalui permusuhan dalam lingkungan pertemanan (Ferdiansa and Neviyarni 2020). Berdasarkan penelitian mengungkapkan bahwa pemicu perilaku agresi yang tinggi pada media sosial adalah adanya kecerdasan emosi yang tinggi (Dewi and Savira 2017). Hal tersebut terjadi karena remaja memiliki daya aktivitas *online* yang besar sehingga banyak faktor dari media sosial yang membentuk kepribadian agresi remaja. Sejalan dengan penelitian bahwa siswa yang cenderung memiliki perilaku agresif dengan melakukan penyerangan terhadap suatu objek dengan pengelolaan emosi yang sangat rendah (Putri, Nirwana, and Sukmawati 2020).

Kowalski & Limber (2007) dampak yang timbul akibat penggunaan anonimitas adalah berkurangnya tanggungjawab dan komunikasi *online* serta dapat menjadi perkiraan agresivitas pada *cyberspace* (Bulan M. & Wulandari 2021). Perilaku yang menunjukkan agresi sosial dalam internet atau *cyberspace* adalah remaja melakukan perilaku *cyberbullying* yaitu mengirimkan konten berbahaya tanpa mengenal waktu, pengendalian diri yang kurang pada remaja mengakibatkan berperilaku agresi yang beresiko tinggi dalam *cyberbullying* (Bulan M. & Wulandari 2021). Anonimitas merupakan identitas palsu atau tidak adanya pengungkapan identitas sebenarnya sehingga agresif semakin besar karena remaja merasa bebas dan tidak ada hukum yang mengendalikannya. Sehingga dampak yang dirasakan dan sering terjadi adalah perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh teman yang dikenal maupun tidak dikenal yang mengatasnamakan anonimitas dengan membuat akun palsu sehingga sulit untuk dipertanggungjawabkan secara hukum karena akun palsu dapat hilang dan nonaktif kapan saja, maka saat ini perlunya hukum *cyberspace* dalam mengendalikan perilaku-perilaku bermedia sosial.

Membentuk Kepribadian yang Mudah Emosi

Tabel 1 menunjukkan bahwa penyimpangan perilaku komunikasi remaja dalam *cyberspace* yang berdampak pada kepribadian remaja yang kedua adalah mudah emosi (27%) yaitu kepribadian remaja terbentuk dengan mudahnya emosi. Mudah emosi sering ditunjukkan oleh remaja sebagai bentuk pembelaan bahkan pelampiasan yang dirasakan remaja karena suatu kejadian yang dialami dalam hidupnya. Sejalan dengan penelitian bahwa remaja melampiaskan amarah yang diperoleh dari dunia nyata dengan melakukan perilaku *cyberbullying*, ditambah oleh perasaan balas dendam yang tidak bisa terealisasi secara langsung di duni nyata, bahkan mengikuti tren (Patti and Hidayanto 2020). Penelitian mengungkapkan bahwa remaja yang memiliki perilaku *cyberbullying* yang rendah maka remaja memiliki tingkat kematangan emosi yang tinggi (Bertiana 2019). Hal tersebut menunjukkan melalui pengendalian emosi yang baik dan benar dapat mengontrol perilaku *cyberbullying* dengan cara para remaja dapat lebih berpikir sebelum bertindak.

Bekaitan dengan *cyberspace*, emosi ditunjukkan karena pengaruh media sosial yang di dalamnya terdapat interaksi dan komunikasi remaja dengan teman sebaya. Remaja yang menggunakan *gadget* secara berlebihan dapat menumbuhkan emosi dan stress yang tidak terkendali (Ahmad 2020). Penelitian menunjukkan bahwa *cyberbullying* lebih berdampak pada kesehatan mental remaja dibandingkan *bullying*. Perilaku yang ditunjukkan pelaku melalui ancaman, gosip, fitnah, dan ejekan yang bertujuan untuk balas dendam dan bercanda dengan anonimitas (Sartana and Afriyeni 2017). Remaja yang kecanduan internet dan keberhasilan diri melalui perilaku *cyberbullying* ternyata berdampak pada remaja dengan memperlihatkan respon yang agresif dan mengeluarkan emosi dan *negative thinking* kepada individu yang tidak kenal pada media sosial (Zulfa, H. Amalia 2020). Sehingga berdampak pada tindakan dan perilaku

cyberbullying karena adanya rasa kecewa, kesal, sakit hati, dendam dari proses interaksi yang dilakukan (Mahendra and Pratiwi 2020). Hal tersebut menunjukkan, dalam *cyberspace* ternyata *cyberbullying* menjadi suatu alasan dalam pelampiasan emosi terhadap orang yang dikenal dan tidak dikenal. Pelampiasan dilakukan sebagai bentuk meluapkan emosi yang tidak tertahankan dalam diri remaja sehingga timbul rasa puas yang membuat remaja menjadi lebih tenang, namun disisi lain justru hal tersebut dapat menjadi peluang awal untuk melakukan *cyberbullying* yang lebih jauh dan berbahaya.

Pada proses komunikasi segala bentuk aktivitas yang tidak baik karena emosi yang ditumpahkan melalui media sosial dengan cara memberikan komentar pada status orang lain namun tanpa mengungkapkan identitas diri dan dapat menimbulkan perilaku agresi (Dewi and Savira 2017). Penelitian mengungkapkan bahwa anonimitas atau identitas palsu terjadinya *cyberbullying* karena kecerdasan emosi rendah (Sari 2016). Anonimitas terjadi sebagai bentuk kebebasan dan jauh dari hukum sosial dan pidana sehingga banyak akun-akun yang tidak memiliki identitas atau data diri yang valid bahkan menyalahgunakan akun dengan atas nama orang lain. Penelitian menunjukkan, kurangnya pengendalian emosi dapat menyebabkan *cyberbullying* dengan *impersonation* dan *flaming* yang tinggi melalui media sosial dengan melakukan penghinaan terhadap orang lain, muncul masalah baru akibat dari postingan, dan reputasi menjadi rusak (Salami, S. 2019). Melalui anonimitas, remaja dapat terbuka secara bebas dalam mengungkap perasaan tanpa takut dengan dampak yang dihadapi, penelitian menunjukkan media sosial Twitter dapat menjadi wahan positif untuk curhat dan kreatif dalam menulis. Namun anonimitas juga dimanfaatkan remaja karena tidak percaya diri dalam memperlihatkan identitas asli, bahkan digunakan sebagai tempat untuk memberikan hujatan dan *sharing* informasi *hoax* (Puspitasari 2019).

Pengendalian emosi tentunya tidak mudah, dengan emosi yang tidak terkendali maka hal inilah yang membuat remaja melakukan tindakan-tindakan agresif tanpa berpikir dampaknya. *Cyberspace* pun berpengaruh pada peningkatan emosi remaja karena beragam peristiwa dan isi konten yang dilihat dalam media sosial. Dalam mengatasi masalah ini, penelitian menunjukkan pentingnya dukungan sosial melalui teman virtual dengan aplikasi Instagram, terungkap bahwa remaja sering berinteraksi dengan teman yang dikenal dan teman virtual dapat mengatasi masalah remaja secara emosional melalui tindakan dalam bentuk perhatian dan merespon dengan menanyakan keadaan, memperoleh nasihat, mengirimkan video lucu, dan tidak menunjukkan kesedihan. Sedangkan dalam keadaan mood yang kurang baik remaja lebih suka melakukan interaksi dengan cara *personal message* melalui *direct message* Instagram sehingga remaja merasa senang dan tahu bahwa ada yang peduli (Rachmawati, A. & Nurhamida 2018). Dari beberapa penelitian tersebut dibuktikan bahwa media sosial berdampak positif bagi kepribadian remaja, dengan menunjukkan rasa kasih sayang, perhatian, dan peduli antar sesama pengguna media sosial membuat remaja tidak merasa kesepian bahkan memotivasi untuk menjadi semangat, tenang, dan lebih baik. Selain itu, ditambah oleh dukungan akun-akun positif yang memberikan informasi, arahan, dan tempat bagi remaja untuk meluapkan keluh-kesan yang dirasakan, walaupun tidak saling mengenal tapi media sosial bisa menjadi wadah dalam memberika *positive vibes*.

Membentuk Kepribadian Cemas/stress

Tabel 1 juga menunjukkan bahwa penyimpangan perilaku komunikasi remaja dalam *cyberspace* yang berdampak pada kepribadian remaja yang ketiga, yaitu cemas atau stres (25%). Cemas yang ditunjukkan remaja menunjukkan sebuah tekanan dari proses komunikasi melalui

cyberspace dengan teman sebaya atau orang lain, menyebabkan kecemasan dan stres yang meningkat. Hal ini karena remaja yang masih dalam usia belajar dan labil. Dampak berpengaruh pada tingkat kecemasan dan stres dalam aktivitas *online* remaja yang mengikuti standar dalam media sosial sehingga membuatnya cemas dan stres karena timbul perasaan orang lain lebih baik dan menuntut diri remaja sesuai standar orang lain yang dilihat melalui media sosial. Penelitian menunjukkan tingginya depresi dan cemas terlihat dari perilaku *smartphone addiction* yang menjadi tinggi (Kurniawan 2017). Remaja yang menggunakan Facebook mengalami stres yang menyebabkan insomnia (Ema, A. Martha, Kusuma, F. Halis., Widiani 2017). Penelitian lain menunjukkan depresi dan cemas meningkat dari penggunaan media sosial dan berdampak pada kurangnya tubuh untuk melakukan aktivitas lain (Astuti 2020). Dengan penggunaan media sosial yang tinggi berdampak secara fisik dan psikologi bagi remaja dengan menunjukkan gejala-gejala seperti insomnia, sulit lepas dari gadget, dan tidak ingin melakukan aktivitas yang lain bahkan mengganggu aktivitas utama seperti kurang makan, tidak mandi, dan tidak mengerjakan tugas sekolah, ditambah dengan situasi pandemi COVID-19 yang mengharuskan untuk melakukan segala sesuatu dirumah termasuk proses belajar mengajar secara daring.

Moningka (2016) dalam penelitian mengungkapkan bahwa >70% orang timbul rasa cemas, tidak bahagia, dan stress ketika membandingkan dirinya dengan teman yang membuat status dengan menunjukkan eksistensi keberhasilan dan senang, hal tersebut disebabkan karena melihat media sosial dan rasa senang melihat aktivitas orang melalui media sosial (Himpunan Psikologi Indonesia 2016). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengaruh dari teman sebaya yang dikenal dalam media sosial dan dunia nyata berdampak pada kepribadian remaja menjadi cemas dan stres dengan melihat konten-konten yang diunggah orang lain yang menunjukkan kehidupan senang dan kehidupan baik-baik saja dari remaja lain. Sehingga hal tersebut bertolak belakang dengan keadaan remaja yang sedang mengalami kehidupan yang kurang baik dan menyebabkan remaja mengeluh dan tidak menerima dirinya sendiri, maka terjadilah rasa membandingkan diri dengan remaja lainnya.

Sejalan dengan penelitian, rasa takut dengan respon orang lain dalam media sosial menjadi kekhawatiran dan rasa tidak aman yang menjadi konsekuensi dalam mem-*posting* segala sesuatu sebagai bentuk *self-expression* dan berpengaruh secara sosial dengan mendapatkan respon dan merespon balik kepada yang lainnya, sehingga ruang lingkup menjadi lebih sempit dengan terbatas hanya teman sebaya yang dapat melihat konten pada media sosial (Syifa Sari Agustina 2020). Kekhawatiran lebih jauh terjadi dengan membuat kepribadian yang membahayakan. Remaja yang mengalami stres dan cemas disebabkan oleh aktivitas remaja dalam media sosial, mengalami kekacauan budaya, diskriminasi dan prasangka, ekonomi yang tidak jelas, dan konflik remaja (Mahendra and Pratiwi 2020). Cemas yang dialami remaja terbentuk dari beragam informasi yang tidak benar (*hoax*) yang berdampak pada tingkat stres (Ahmad 2020). Beredarnya berita palsu atau bohong sering kali terjadi karena dengan mudahnya membagikan ulang berbagai informasi (*sharing*) kepada orang dan grup lain tanpa memverifikasi kebenaran berita sehingga dengan mudahnya masyarakat tersulut emosi. Namun, remaja sebagai kaum milenial mereka lebih terbuka, bebas, dan *open minded* pada berita dan informasi sehingga jika ada *hoax* mereka lebih selektif dan mencari kebenaran berita.

Pada masyarakat luas, ternyata cemas dan stres karena *cyberspace* terjadi pada para pekerja terutama di masa pandemi COVID-19. Beragam informasi tentang COVID-19 yang mencuat pada media sosial memberikan dampak berupa rasa takut dan panik (Hardiyati, Widiati, and Hernawaty 2020). Pada ruang lingkup pekerjaan, adanya ketidaksantunan dalam dunia maya maka keterhubungan emosi negatif memungkinkan terjadinya respon stres (Febriana 2020). Hal

tersebut menunjukkan perilaku komunikasi orang dewasa terjadi karena tidak sopan dalam mengungkapkan kata-kata pada media sosial sehingga meningkatkan emosi pekerja lainnya. Pada masa pandemik COVID-19, secara umum masyarakat mengalami rasa cemas dan takut jika tertular virus dan mengalami perubahan menjadi takut dan cemas jika kehilangan pekerjaan (Setyaningrum and Yanuarita 2020). Hal tersebut menunjukkan, secara umum bagi masyarakat cemas dan stres di masa pandemik mengalami peningkatan dan berpengaruh pada masyarakat luas terutama bagi para pekerja.

Membentuk Kepribadian yang Lebih Berani Mencoba Hal Baru

Penyimpangan perilaku komunikasi remaja dalam *cyberspace* yang berdampak pada kepribadian remaja terendah adalah lebih berani mencoba hal baru (18%) yaitu remaja berani mencoba hal-hal baru tergantung dari motivasi atau sugesti yang diterima remaja dari *cyberspace* akibat adanya komunikasi dengan individu lain. Lebih berani mencoba hal baru menunjukkan bahwa perilaku ini dapat timbul pada remaja dengan memacu keinginan untuk mencoba sesuatu hal yang lebih berani dari diri remaja biasanya. Keberanian remaja dalam *cyberspace* disebabkan karena adanya pengaruh orang lain seperti teman sebaya dan kelompok yang tercipta interaksi melalui media sosial serta membuat remaja lebih tertantang untuk mencari dan mengetahui lebih jauh tentang segalanya melalui *cyberspace* tanpa memandang akibat. Kohler (2015) kebebasan diskusi pada internet tanpa pemantauan hukum secara langsung membuat masyarakat lebih berani dalam berbicara secara bebas, menjadi lebih radikal dan keras (Himpunan Psikologi Indonesia 2016). Motivasi yang cukup kuat terbentuknya keberanian adalah adanya kesenjangan antara dunia nyata dan dunia maya, dimana remaja seperti memiliki dua kepribadian ketika ada pada salah satu dunia tersebut. Kesenjangan dengan perbedaan komunikasi melalui dunia nyata dan dunia maya menjadi cukup signifikan karena terdapat perbedaan norma antar dunia tersebut, dimana dalam dunia maya sulitnya pengendalian internet dan dengan kepribadian yang berbeda. Sehingga rasa berani lebih besar pada dunia maya dibanding kehidupan nyata (Astari, N. N. T & Setiawina 2016).

Pada proses interaksi, sebelum melakukan obrolan atau menggunakan media sosial, aplikasi dan sebagainya, maka remaja terlebih dahulu mendaftarkan data diri pribadi melalui 2 kategori yaitu (1) mengungkapkan identitas sebenarnya dan (2) menggunakan identitas palsu. Penelitian menunjukkan bahwa keberanian timbul dengan adanya interaksi *online* yang mengatasnamakan “anonimitas” sehingga rasa bebas dan berani terealisasi dengan tidak adanya tanggungjawab sosial (Himpunan Psikologi Indonesia 2016). Anonimitas sebagai alasan dan cara agar bentuk identitas tidak diketahui orang lain, biasanya anonimitas digunakan untuk memberikan komentar pada suatu platform atau media sosial tanpa menyebutkan nama. Remaja pada kalangan *public figure* atau artis menjadi sebuah tontonan masyarakat melalui komentar-komentar negatif, hal ini didukung dengan penelitian bahwa komentar yang diberikan berupa umpatan, asusila, pelecehan fisik mengandung makna harassment dan flaming, hal tersebut disebabkan oleh perilaku *cyberbullying* (Indrayani, S. A and Johansari 2019)

Selanjutnya, penelitian lain mengungkapkan bahwa kebebasan berpendapat menyebabkan konflik karena tidak adanya kemampuan pengendalian diri pada ranah komunitas virtual. Sehingga berdampak pada kepribadian diri yang berubah dan jarak dalam komunitas virtual (Triantoro 2019). Dampak yang ditimbulkan merupakan bentuk jauh dari kepribadian yang lebih berani dan pada akhirnya berakibat terbentuknya masalah baru seperti konflik, karena memang manusia adalah makhluk sosial sehingga ada sebab-akibat atau respon dari orang lain.

Pemicu lain yang membentuk kepribadian adalah adanya aplikasi belanja *online* seperti

Shopee, Tokopedia, Blibli, Lazada dan aplikasi belanja *online* lainnya yang dijadikan sebagai wahana belanja yang memudahkan masyarakat. Berdasarkan penelitian remaja akhir dengan perilaku konsumtif memiliki konformitas yang tinggi (Rinjani 2020). Berbagi pengalaman belanja pada media sosial dipengaruhi oleh teman sebaya yang bertujuan dapat diterima oleh teman sebaya dengan sesuatu yang dimiliki serta sebagai tempat remaja bersosialisasi dalam membentuk konsep diri (Qurniawati, R. & Nurohman 2018). Remaja yang mem-*posting* pada media sosial pribadi tentang apa yang sedang dilakukan, dimiliki, bahkan segala sesuatu yang di posting seperti hasil belanja *online* meningkatkan bentuk prestise atau status remaja menjadi semakin naik dan dihargai dalam masyarakat, sehingga hal tersebut menjadi sebuah perilaku sehari-hari, dimana remaja membutuhkan apresiasi, pengakuan, dan eksistensi diri yang diperoleh dari orang lain terutama teman sebaya yang remaja kenal di dunia nyata.

Namun berdasarkan olah data penelitian menunjukkan bahwa pernyataan lebih berani memiliki persentase paling kecil dari yang lain. Hal tersebut didukung dengan penelitian lain yang mengungkapkan bahwa dalam *cyberspace* terdapat perilaku *phubbing* yang dilakukan generasi milenial yang berarti ada sikap anti sosial dimana milenial lebih menyukai interaksi melalui dunia maya, penyebabnya adalah agar tidak bosan, menghindari dari obrolan yang tidak disukai, dan teman lain yang *phubbing*. Sehingga perilaku yang lebih berani tidak terlalu berdampak karena adanya sikap *phubbing* (Reski 2020). Melalui anonimitas terbentuk perilaku deindividuasi atau anti sosial. Penelitian menyatakan bahwa penggunaan media sosial oleh remaja menimbulkan anonimitas yang tinggi maka deindividuasi pun tinggi (Ummah & Rahayu 2019).

Terbukanya jalur bagi individu untuk lebih berani dan asertif dalam menolak keinginan teman dengan berkata “tidak” dan berkata “ya” akan dapat lebih bermakna hanya pada teman yang membutuhkan perhatian dan bantuan, hal tersebut membentuk pribadi yang positif pada diri seseorang dalam mengutarakan pendapatnya pada media sosial. Secara politik dengan sistem negara yang demokratis, membuat masyarakat memanfaatkan dunia digital sebagai sikap berani dalam menyuarakan aspirasi kepada pemerintah (Himpunan Psikologi Indonesia 2016). Hal tersebut menunjukkan pembentuk kepribadian remaja yang berbeda-beda dan bergantung dari kebutuhan remaja dalam menggunakan *cyberspace*. Dalam menggunakan internet pada *cyberspace* ternyata diperlukan perilaku *digital native* dengan menerapkan kecerdasan pengalaman berinternet dan lebih kritis pada media sosial sehingga membentuk jiwa independen, dapat melihat makna, dan menilai atau evaluasi media sosial (Supratman 2018).

Berkaitan dengan situasi pandemik COVID-19, remaja dalam usia sekolah melaksanakan pembelajaran secara daring (dalam jaringan), *online*, atau *school from home* karena menjaga agar tidak terjadi penyebaran virus COVID-19 sebab sekolah menjadi salah satu tempat adanya keramaian. Sejalan dengan penelitian penulis, ternyata sekolah secara daring berdampak kepada remaja dalam membentuk kepribadiannya di masa pandemik COVID-19. Penelitian menunjukkan remaja beraktivitas di rumah berdampak secara psikologis yaitu rasa cemas, depresi dan trauma (Septiani 2020). Bentuk kecemasan yang dialami remaja adalah sulit fokus, kurang tidur, mudah lupa dan marah, bosan, merasa tidak aman, ketakutan terkena penyakit dan tertinggal pelajaran, dan khawatir dengan penghasilan orang tua (Azizah 2020). Dampak psikologis siswa terjadi karena interaksi sosial yang kurang, belajar kurang efektif, dan beban karena terlalu sering penggunaan *handphone* dan komputer yang membuat stres (Mahmudah R 2020). Pembelajaran daring menimbulkan perilaku menyimpang yaitu minat belajar yang rendah, disiplin yang kurang, melakukan tindakan curang dalam absen, curang dalam proses belajar, hingga candu terhadap gadget (Mahrani et al. 2020). Dampak tersebut merupakan hal-hal yang dirasakan remaja dengan proses belajar di rumah, disebabkan karena aktivitas berulang-ulang setiap hari dengan

melakukan belajar daring menggunakan aplikasi-aplikasi belajar *online* atau *video call* seperti Zoom, Google Meet, Whatsapp dan sebagainya. Sehingga timbul rasa bosan dan jenuh dengan aktivitasnya dan juga disebabkan oleh bentuk interaksi dan komunikasi didominasi dilakukan dengan keluarga di rumah.

Beberapa penelitian menunjukkan dampak dari belajar dari rumah tidak hanya dirasakan oleh remaja tetapi anak dan mahasiswa pun mengalami beberapa kondisi akibat belajar daring. Proses belajar secara daring berdampak pada perilaku sosial emosional anak dengan terbentuknya sikap yang kurang kooperatif, sosialisasi dengan teman terbatas, toleransi yang kurang, keadaan emosi seperti sedih dan bosan, kerinduan terhadap guru dan teman yang lain, dan kekerasan verbal (Kusuma and Sutapa 2020). Pada kalangan mahasiswa berdampak terjadinya stres yang disebabkan oleh media sosial dengan adanya informasi secara berlebihan yang berakibat pada menjadi *social media fatigue* sebab kognisi individu terbebani (Argaheni 2020). Hal tersebut menunjukkan seluruh program pembelajaran *online* ternyata tidak mudah dan perlu adanya penanggulangan proses belajar daring dengan melihat aspek psikologis dari setiap jenjang pendidikan. Melalui pembelajaran daring sulit dalam membuat aturan yang general karena prosesnya banyak aspek yang perlu dipertimbangkan. Dampak tersebut dapat menjadi gambaran bahwa akibat yang diperoleh dari daring ternyata efeknya cepat terjadi karena situasi dan kondisi yang terus berulang dan aktivitas hanya dilakukan di rumah tanpa adanya proses interaksi dengan lingkungan lain secara langsung, namun karena masa pandemik COVID-19 maka sekolah daring menjadi salah satu cara efektif agar proses belajar mengajar tetap berjalan dan perlu regulasi yang memaksimalkan dan melihat dari semua aspek pendidikan, psikologis, sosial, ekonomi, bahkan internet (teknologi dan informasi) yang menjadi konsumsi sehari-hari selama di rumah.

KESIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa dampak penyimpangan perilaku komunikasi remaja dalam *cyberspace* di Kota Bandung menunjukkan: (1) Membentuk kepribadian yang agresif (30%); (2) Membentuk kepribadian yang mudah emosi (27%); (3) Membentuk kepribadian yang cemas/stres (25%); dan Membentuk kepribadian yang lebih berani mencoba untuk hal baru (18%). Pada penyimpangan perilaku komunikasi remaja terjadi karena adanya pengaruh media sosial termasuk pengaruh teman sebaya yang dikenal dan tidak dikenal (*teman online*) yang dilihat dan memperlihatkan segala bentuk kegiatan dan perilaku yang diunggah pada media sosial. Maka simpulan penelitian menunjukkan bahwa dengan aktivitas pada *cyberspace* dengan perilaku komunikasi remaja yang menyimpang dapat membentuk kepribadian remaja menjadi agresif, emosi, cemas/stres, dan lebih berani mencoba hal baru.

Saran dari penelitian ini adalah dengan meningkatnya aktivitas *cyberspace* maka banyak pihak yang perlu terlibat dalam menangani permasalahan ini terutama di masa pandemik COVID-19 yang terus-menerus berdampingan dengan teknologi *gadget* dengan akses pada aplikasi media sosial dan aplikasi lainnya. Beberapa pihak yang harus terlibat diantaranya pemerintah yang perlu membuat regulasi keamanan dalam berinternet dengan hukum dan ketentuan yang berlaku dikhususkan pada remaja yang rentan dengan kebebasan akses konten internet/media sosial. Bagi lembaga pendidikan berkaitan dengan proses pembelajaran daring yang perlu menguatkan kembali proses belajar mengajar yang cocok dan nyaman bagi siswa selama sekolah dari rumah, perlunya keterhubungan aspek pendidikan dan teknologi. Bagi lembaga teknologi dan informasi diharapkan dapat menjangkau kebutuhan, pengendalian, dan larangan kepada remaja dalam

mengakses konten dalam *cyberspace*. Bagi lembaga sosial diharapkan dapat bekerjasama dengan lembaga lain dalam melihat dan mengatasi masalah pembentukan kepribadian remaja pada masa kini terutama aktivitas *online* remaja. Selanjutnya bagi orangtua dan masyarakat diharapkan lebih memperhatikan kebutuhan anak dalam proses membentuk kepribadian sedini mungkin dan pengendalian dalam aktivitas *online* dalam *cyberspace*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penelitian dan bimbingan diantaranya kepada Ibu Bintarsih Sekarningrum dan Bapak Munandar Sulaeman yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam proses penelitian dan penulisan, serta kepada sekolah menengah atas negeri Kota Bandung yang telah mengizinkan dalam proses pengambilan data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Amar. 2020. "Media Sosial Dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial." *Avant Garde* 8 (2): 134. <https://doi.org/10.36080/ag.v8i2.1158>.
- Anggreni, Likha Sari. 2019. "Message Reception and Hoax : Study of Missinformation and Disinformation in Online Media Among Teenagers." In *Proceedings Mention 2017: International Conference on Media and Communication 2017*. School of Media and Communication Studies Faculty of Social Sciences and Humanities Universiti Kebangsaan Malaysia. <https://www.researchgate.net/publication/334671214>.
- Ardi, Zadrian, Kharina Viola, and Indah Sukmawati. 2018. "An Analysis of Internet Abuses Impact on Children's Moral Development." *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 4 (1): 44. <https://doi.org/10.29210/02018192>.
- Argaheni, Niken Bayu. 2020. "Sistematik Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi COVID-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia." *PLACENTUM: Jurnal Ilmiah Kesehatan Dan Aplikasinya* 8 (2): 99. <https://doi.org/10.20961/placentum.v8i2.43008>.
- Astari, N. N. T & Setiawina, N. D. 2016. "PENGARUH LUAS LAHAN, TENAGA KERJA, DAN PELATIHAN MELALUI PRODUKSI SEBAGAI VARIABEL INTERVENING TERHADAP PENDAPATAN PETANI ASPARAGUS DI DESA PELAGA KECAMATAN PETANG KABUPATEN BADUNG." *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana* 7: 2211–30.
- Astuti, Livia. 2020. "Kontribusi Media Sosial Terhadap Perilaku Keseharian Remaja." *Kontribusi Media Sosial Terhadap Perilaku Keseharian Remaja* II (2): 146–56.
- Azizah, Khadijah Nur. 2020. "WHO Resmi Nyatakan Virus Corona COVID-19 Sebagai Pandemi." Detikhealth. 2020. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4935355/who-resmi-nyatakan-virus-corona-covid-19-sebagai-pandemi>.
- Bertiana, Dhela. 2019. "PERUNDUNGAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM PADA." Surakarta.
- Bulan M. & Wulandari, P. Y. 2021. "Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecenderungan Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Pengguna Media Sosial Anonim." *Buletin Penelitian Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)* 1 (1): 497–507.

- Cholifatillah, Siti Choiru Ummati, Twin Agus Pramono Jati, and Asaas Putra. 2020. "Kekerasan Simbolik Dalam Film 'Dilan 1990' Dan 'Dilan 1991.'" *Jurnal Penelitian Komunikasi* 23 (1): 77–88. <https://doi.org/10.20422/jpk.v23i1.693>.
- Dewi, Waya Ratna, and Siti Ina Savira. 2017. "Kecerdasan Emosi Dan Perilaku Agresi Di Social Media Pada Remaja." *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan* 7 (2): 82. <https://doi.org/10.26740/jppt.v7n2.p82-87>.
- Diananda, Amita. 2019. "PSIKOLOGI REMAJA DAN PERMASALAHANNYA." *Journal ISTIGHNA* 1 (1): 116–33. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>.
- Een, Tagela, U., Irawan, S. 2020. "Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan* 04 (01): 119–30. <http://ojs.unpatti.ac.id/index.php/bkt>.
- Ema, A. Martha, Kusuma, F. Halis., Widiani, Esti. 2017. "Hubungan Tingkat Stres Dengan Kejadian Insomnia Pada Remaja Pengguna Media Sosial Di MTs Muhammadiyah I Malang." *Nursing News* 2 (3): 10–20.
- Fatimah, Siti. 2020. "PENGUNAAN GAWAI DAN DAMPAKNYA TERHADAP PENYIMPANGAN PERILAKU SISWA (Studi Kasus Pada Siswa MI Di Kota Salatiga)."
- Febriana, Silvia Kristanti Tri. 2020. "Pengembangan Model Ketidaksantunan Dunia Maya (Cyber Incivility) Di Lingkungan Kerja Indonesia." Surabaya.
- Ferdiansa, Geandra, and S Neviyarni. 2020. "Analisis Perilaku Agresif Siswa." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 5 (2): 8–12. <https://doi.org/doi.org/10.29210/3003618000>.
- Hardiyati, Efri Widiyanti, and Taty Hernawaty. 2020. "Kecemasan Saat Pandemi COVID-19." *Jurnal Kesehatan Manarang* 6: 27–40. <http://jurnal.poltekkesmamuju.ac.id/index.php/m%0ASTUDI>.
- Hendriani, W. 2018. "Menumbuhkan Online Resilience Pada Anak Di Era Teknologi Digital." *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, no. 2014: 52–58.
- Himpunan Psikologi Indonesia, HPI. 2016. *Psikologi Dan Teknologi Informasi*. Edited by (dkk) Utama, J., Abraham, K. Himpunan Psikologi Indonesia.
- Indrayani, S. A and Johansari, C. A. 2019. "Cyberbullying Use on Teenage Artists and Its Implications." *Litera* 18 (2): 275–96.
- Klein, Travis A.L., Joy E. Gaziano, and Marion B. Ridley. 2014. "Vocal Fold Paralysis Secondary to Phonotrauma." *Journal of Voice* 28 (1): 129.e9-129.e11. <https://doi.org/10.1016/j.jvoice.2013.08.014>.
- Kurniawan, I. Yudhi. 2017. "Hubungan Depresi Dan Kecemasan Dengan Smartphone Addiction Pada Coass Program Studi Pendidikan Dokter Di Provinsi Bali." Denpasar.
- Kusuma, Wening Sekar, and Panggung Sutapa. 2020. "Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (2): 1635–43. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940>.
- Mahendra, Prastya Agung, and Dian Esti Pratiwi. 2020. "KAJIAN ETIOLOGI KRIMINAL TERHADAP KASUS CYBER BULLYING DI INDONESIA." *Recidive* 9 (3): 252–58.
- Mahmudah, R, S. 2020. "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Psikologis Siswa Terdampak Social Distancing Akibat COVID-19." *Jurnal Al- Mau'izhoh* Vol. 2. No (1): 207–13.
- Mahrani, Nana, Anton Ritonga, Misri Kholidah Hasibuan, and Sukhron Efendi Harahap. 2020. "ANALISIS SISI NEGATIF MORALITAS SISWA PADA MASA PEMBELAJARAN JARAK JAUH." *THORIQTUNA: Jurnal Pendidikan Islam* 3 (1): 56–63. <https://doi.org/10.47971/tjpi.v3i1.227>.

- Malihah, Zahro, and Alfiasari Alfiasari. 2018. "Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Dan Kaitannya Dengan Kontrol Diri Dan Komunikasi Orang Tua." *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen* 11 (2): 145–56. <https://doi.org/10.24156/jikk.2018.11.2.145>.
- Meinarni, S. and Sari, H. Budyana. 2020. "Analisis Potensi Kejahatan Di Dalam Dunia Maya Terkait Data." *Kertha Wicaksana* 14 (1): 9–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.22225/kw.14.1.1530.9-15>.
- Pamungkas, Hesti (dkk). 2020. "Hubungan Antara Fanatisme Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Penggemar Korean Pop (K-Pop)." Yogyakarta.
- Patti, Lydia Karwur, and Syahrul Hidayanto. 2020. "Pengaruh Cyberbullying Terhadap Emosi Remaja." *Media Komunikasi FPIPS* 19 (2): 94–103. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mkfis.v19i2.27007>.
- Puspitasari, I. Evi. 2019. "Dampak Munculnya Akun Anonim Untuk Mengekspresikan Diri." Surakarta. <https://doi.org/10.31227/osf.io/vkxc9>.
- Putri, Mutiara Eka, Herman Nirwana, and Indah Sukmawati. 2020. "Hubungan Kemampuan Mengelola Emosi Dengan Kecenderungan Berperilaku Agresif Siswa." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 5 (1): 14. <https://doi.org/10.29210/3003238000>.
- Qurniawati, R. & Nurohman, Y. 2018. "EWOM PADA GENERASI Z DI SOSIAL MEDIA." *Jurnal Manajemen Dayasaing* 20 (2): 70–80.
- Rachmawati, A. & Nurhamida, Y. 2018. "Dukungan Sosial Teman Virtual Melalui Media Instagram Pada Remaja Akhir." *JIPT* 6 (1): 30–42. <https://doi.org/10.16143/j.cnki.1001-9928.2018.01.002>.
- Reski, P. 2020. "Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi Perilaku Phubbing Generasi Milenial)." *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 8 (1): 96–105. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v8i1.3130>.
- Rinjani, B. Laksmi. 2020. "Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan." *Program Studi Psikologi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Riyanto, P. Galuh. 2021. "Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta." Kompas.Com. 2021. <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>.
- Salami, S., A. 2019. "Hubungan Antara Regulasi Emosi Dengan Cyberbullying Pada Remaja Di Smp Negeri Se-Kecamatan Bumiayu."
- Sari, R. Nirwana & Suryanto. 2016. "Kecerdasan Emosi, Anonimitas Dan Cyberbullying (Bully Dunia Maya)." *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* 5 (01). <https://doi.org/10.30996/persona.v5i01.741>.
- Sartana, and Nelia Afriyeni. 2017. "Perilaku Perundung Maya (Cyber Bullying) Pada Remaja Awal." *Journal Psikologis Insight* 1 (1): 25–39. <https://ejournal.upi.edu/index.php/insight/article/download/8442/5299>.
- Septiani, Ayunda. 2020. "Anak Dan Remaja Mudah Stres Saat Pandemi Corona, Berikut Cara Mengatasinya." DetikHealth. 2020. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4998672/anak-dan-remaja-mudah-stres-saat-pandemi-corona-berikut-cara-mengatasinya>.
- Setyaningrum, Wahyu, and Heylen Amildha Yanuarita. 2020. "Pengaruh COVID-19 Terhadap Kesehatan Mental Masyarakat Di Kota Malang." *Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 4 (4): 7. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/1580/1392>.
- Shin, Wonsun, and Hyunjin Kang. 2016. "Adolescents' Privacy Concerns and Information Disclosure Online: The Role of Parents and the Internet." *Computers in Human Behavior* 54 (December 2017): 114–23. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.062>.

- Supratman, Lucy Pujasari. 2018. "Penggunaan Media Sosial Oleh Digital Native." *Jurnal ILMU KOMUNIKASI* 15 (1): 47–60. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>.
- Syifa Sari Agustina, Laelatus. 2020. "Perilaku Berbasis Teknologi Di Sosial Media Pada Digital Nattive." *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi* 5 (1): 76–88. <https://doi.org/10.33367/psi.v5i1.1078>.
- Takwin, Bagus. 2020. "Pesan Dari Editor-in-Chief: Tantangan Psikologi Siber." *Jurnal Psikologi Sosial* 18 (1): 3–4. <https://doi.org/10.7454/jps.2020.02>.
- Triantoro, D. Arung. 2019. "Konflik Sosial Dalam Komunitas Virtual Di Kalangan Remaja." *Jurnal Komunikasi* 13 (2): 135–50. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art2>.
- Ummah & Rahayu, 2020. 2019. "Anonimitas Dan Deindividuasi Pada Remaja Pengguna Sosial Media." *Penelitian Psikologi* 10 (2): 12. <https://doi.org/doi.org/10.29080/jpp.v11i1.354>.
- Yunalia, Endang Mei, and Arif Nurma Nurma Etika. 2020. "Analisis Perilaku Agresif Pada Remaja Di Sekolah Menengah Pertama." *JHeS (Journal of Health Studies)* 4 (1): 38–45. <https://doi.org/10.31101/jhes.1358>.
- Zis, Sirajul Fuad, Nursyirwan Effendi, and Elva Ronaning Roem. 2021. "Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial Dan Generasi Z Di Era Digital." *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial* 5 (1): 69–87. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15550>.
- Zulfa, H. Amalia, Fitriyasaki & Dewi. 2020. "Analisis Hubungan Antara Internet Addiction Dan Self Efficacy Dengan Perilaku Cyberbullying Remaja: Studi Literatur." *Psychiatry Nursing Journal (Jurnal Keperawatan Jiwa)* 2 (2): 58. <https://doi.org/10.20473/pnj.v2i2.22237>.