

Studi Deskriptif Mengenai Perilaku Perundungan Dunia Maya pada Remaja Pengguna Instagram

Arum Galuh Lugina Ati *, Umar Yusuf Supriatna

Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

arumgaluh28@gmail.com, kr_Umar@yahoo.co.id

Abstract. Cyberbullying is a problem that adversely affects the excessive use of the internet. This phenomenon often occurs with the development of technology, one of which is social media which is easily accessible can increase the occurrence of cyber bullying behavior. Cyber bullying behavior occurs due to the inability to control negative emotions. Therefore, this study aims to determine the level of cyber bullying behavior in adolescent Instagram users. Researchers used a descriptive study method using a quantitative approach. This study involved 100 respondents aged 12-18 years who used the Snowball Sampling method. Of the 100 respondents, 49 people were at a high level, 20 people were at a very high level, and 22 people were at a low level. This happens because of the inability to control emotions.

Keywords: *Instagram, Cyberbullying, Teenagers.*

Abstrak Perundungan Dunia Maya menjadi masalah yang berdampak buruk dari penggunaan internet yang dilakukan secara berlebihan. Fenomena ini sering terjadi dengan berkembangnya teknologi, salah satunya yaitu media sosial yang mudah diakses dapat meningkatkan terjadinya perilaku perundungan dunia maya. Perilaku perundungan dunia maya terjadi karena ketidakmampuan dalam mengendalikan emosi negatif. Maka dari itu dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat perilaku perundungan dunia maya pada remaja pengguna Instagram. Peneliti menggunakan metode studi deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini melibatkan 100 responden dengan usia 12-18 tahun yang menggunakan metode *Snowball Sampling*. Dari 100 responden, 49 orang berada pada tingkat yang tinggi, 20 orang berada pada tingkat yang sangat tinggi, dan 22 orang yang berada pada tingkat yang rendah. Hal tersebut terjadi karena ketidakmampuan dalam mengendalikan emosi.

Kata Kunci: *Instagram, Perundungan Dunia Maya, Remaja.*

A. Pendahuluan

Pada era perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi saat ini yang semakin pesat tidak dapat dipisahkan dari penggunaan internet pada masyarakat. Aksesibilitas dan keterjangkauan teknologi baru dan juga internet, terutama pada anak-anak dan remaja secara intensif menggunakan ponsel, komputer, dan tablet. Remaja sulit untuk melepaskan diri dari kecanggihan teknologi internet, mereka dapat mengakses segala informasi tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Pada masa ini proses pertumbuhan baik perkembangan fisik maupun mental berlangsung sangat cepat sehingga masa remaja ini merupakan periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa yang melibatkan perubahan biologis, kognitif dan sisi emosional yang dimulai dari usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia 18-22 tahun (Santrock, 20017). Pada masa ini remaja akan melewati beberapa tahap persiapan menuju dewasa seperti kematangan fisiknya, merasakan perasaan yang sering labil dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Pada usia ini akan rentan dalam melakukan kejahatan yang sering timbul di dunia maya yang sering disebut dengan perundungan daring (WHO, 2015)(Salsabila Auliannisa & Muhammad Ilmi Hatta, 2022)

Perilaku media digital terutama pada media sosial Instagram pada remaja dapat menimbulkan berbagai dampak negatif yaitu pada penggunaan secara berlebihan dengan cara berkomentar buruk untuk menyakiti seseorang dapat mengakibatkan gangguan mental sudah termasuk perilaku perundungan dunia maya. Perundungan dunia maya adalah perbuatan kejam terhadap orang lain dengan mengirimkan atau memposting material berbahaya atau terlibat dalam agresi sosial dengan menggunakan internet atau teknologi digital lainnya (Willard, 2017). Perundungan dunia maya juga mencakup penyebaran foto dan video yang vulgar secara jelas digunakan yang dimaksud untuk mempermalukan dan merendahkan korbannya (Yilmaz, 2011) Sementara, Tokunaga (2010), Perundungan dunia maya merupakan ancaman atau melakukan fitnah yang bersifat disengaja dan diulang oleh seseorang atau kelompok yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain dengan menggunakan komunikasi seperti e-mail, ponsel dan pesan teks pagar atau pesan instan. Perilaku perundungan dunia maya terjadi pada remaja karena remaja masih memiliki emosi yang labil dan meluap-luap, dan lingkungan sosial yang dapat membawa pengaruh negatif pada remaja untuk memiliki motif dan alasan untuk melakukan perundungan dunia maya (Shafa & Meilanny, 2022)(Auliannisa & Hatta, 2022)

Tahap perkembangan ditentukan dengan batasan usia remaja, pada tahap V usia 12-18 tahun menjadi fase yang dimana remaja melakukan pencarian identitas dan menentukan perannya dalam lingkungan sosialnya. Pada tahap ini, remaja akan mengalami perkembangan organisasi serta eksplorasi. Beberapa remaja kemungkinan bisa melewati masa ini tanpa permasalahan, namun terdapat beberapa remaja yang dimana didalamnya mencakup perilaku yang menyimpang salah satunya seperti melakukan perilaku perundungan dunia maya (Erikson, 1963)(Rizkiansyah & Qodariah, 2023)

Terdapat survei yang dilakukan American Medical Asosiasi (2013), melaporkan bahwa ada 3,7 juta anak-anak menjadi pelaku perundungan. Penggunaan teknologi komunikasi remaja jauh melebihi orang dewasa seperti dalam pesan instan dan situs jejaring sosial. Sebuah survei yang dilakukan oleh riset PEW pada tahun 2015, pengguna internet menjadikan media sosial sebagai layanan yang sering di akses dan pada tahun 2016 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 123,7 juta orang (APJII, 2016). Berdasarkan data yang diungkapkan oleh databoks (2022) dalam survei yang dilakukan dengan 2.321 responden di 33 provinsi di Indonesia dengan 77%.

Berdasarkan data yang diungkapkan oleh databoks Indonesia, Instagram menjadi media sosial kedua yang paling banyak diakses dengan 77% pengguna. Menteri Sosial Khofifah Parawansa mengatakan bahwa 84% anak berusia 12-17 tahun mengalami kasus perundungan media sosial Instagram. Pada kuartal IV 2021, mayoritas tertinggi pengguna Instagram di Indonesia adalah kelompok usia 18-24 tahun. Permasalahan yang dialami remaja ketika menggunakan internet dan media sosial dikarenakan banyak remaja yang tidak menyadari dan mengetahui risikonya yaitu menjadi pelaku perundungan media sosial di Instagram. Perundungan maya sebagian besar karena adanya emosi yang negatif seperti ketidaksukaan terhadap seseorang, menyindir dengan kalimat negatif dikarenakan adanya rasa iri, menghibur pengguna internet, perasaan dengki dan merasa dirinya lebih baik dan pantas.

Letak peran yang menjadi inti di dalam terjadinya perilaku perundungan dunia maya yaitu

pada emosi negatif yang dapat berperan terhadap perilaku perundungan dunia maya sehingga untuk meminimalkan perilaku perundungan maya diperlakukan adanya kemampuan untuk mengatur atau mengontrol emosi agar individu dapat mengekspresikan emosi dengan tepat dalam menyikapi suatu situasi. Kemampuan tersebut disebut dengan pengendalian emosi. Terdapat beberapa bentuk perundungan dunia maya yaitu Flaming, Harassment, Denigration, Impersonation, Outing, Trickey, Exclusion, Cyberstalking.

Perundungan dunia maya merupakan fenomena empirik dan subjek penelitian yang relatif baru dibandingkan dengan bullying. Seiring dengan meningkatnya penggunaan perangkat teknologi komunikasi modern dan virtual di kalangan anak-anak, perundungan dunia maya mulai menjadi perhatian para ahli sejak puluhan tahun terakhir. Karena isu-isu konseptual tentang perundungan dunia maya secara beragam. Ini karena adanya banyak perbedaan dalam menunjukkan teknologi siber yang digunakan oleh pelaku dan cara melukai dan menyakiti korbannya.

Perundungan dunia maya tidak menjadikan seseorang mengalami luka fisik akibat pukulan dari pelaku, melainkan tindakan yang menyerang mental seseorang serta memojokkan sampai orang tersebut merasa takut. Tindakan perundungan dunia maya lebih kuat dibandingkan kekerasan fisik, sehingga kekerasan perundungan dunia maya menjadi sesuatu yang menakutkan bagi kehidupan seseorang. Beberapa pelaku melakukan perundungan dunia maya dikarenakan frustrasi dan ingin mencari perhatian atau bahkan mereka hanya melakukan hal tersebut untuk sekedar penghibur waktu luang. Faktor pemicu tindakan perundungan dunia maya yaitu harga diri, orang yang mempunyai harga diri yang tinggi mengarah ke perilaku agresif bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dirinya lebih hebat dan berkuasa dari pada orang lain dan salah satu tujuan mereka adalah untuk melakukan tindakan perundungan dunia maya. Ketidaktahuan akan resiko hukum, melakukan perilaku perundungan maya dengan cara berpikir bahwa tindakan tersebut adalah sebagai bentuk mengekspresikan diri sendiri, justru mereka mengaku apa yang telah mereka lakukan hanya sebagai senda-gurau atau bentuk dalam menasehati yang diiringi dengan senda-gurau.

Selain itu, dengan memanfaatkan akun palsu karena merasa lebih terlindungi dengan menyusahkan sebelah sisi yang berwenang dalam mengatakan tindakan perilaku perundungan maya yang mereka lakukan. Teman sebaya berpengaruh dalam tindakan perilaku perundungan dunia maya remaja. Remaja memiliki kecenderungan mempelajari berbagai hal dari lingkungan sekitarnya, yaitu termasuk teman sebaya. Komunitas yang terbentuk merupakan komunitas yang buruk, maka akan menciptakan dampak negatif bagi remaja. Menurut Willard, faktor-faktor yang mempengaruhi dunia maya ada faktor internal yaitu kontrol diri, dark triad personality, jenis kelamin, frekuensi penggunaan internet, anonimitas dan penggunaan teknologi dan juga faktor eksternal yaitu perundungan tradisional, budaya dan pola asuh.

Pengguna Instagram di Kota Bandung yang menjadi pelaku perundungan berada dalam kategori tinggi, karena tidak memiliki kemampuan dalam mengontrol emosi berdasarkan hasil penelitian (Sari & Suryanto, 2016). Hasil penelitian lainnya dari APJII (2019) menunjukkan bahwa pelaku perundungan dunia maya cukup tinggi dikalangan remaja. Menurut Gottfredson & Hirschi (1993) menunjukkan bahwa pengendalian diri yang rendah dan kecanduan internet berhubungan dengan keterlibatan dalam perundungan maya dengan pengendalian diri menjadi sifat yang paling terkait dengan perundungan maya.

Perundungan dunia maya dilakukan di Amerika merupakan bentuk perilaku kekerasan yang dilakukan di media melalui pesan yang diposting secara luas dan dapat diketahui oleh banyak orang dalam waktu yang singkat. Perundungan dunia maya umumnya terjadi karena memburuknya sebuah hubungan, baik dengan teman dekat, pacar atau pasangan. Kerusakan hubungan yang terjadi seringkali menjadi alasan menyerang lawan melalui media sosial, baik dengan kata-kata yang langsung ditunjukkan pada seseorang atau berupa sindirian (Shultz et al., 2014). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh perilaku perundungan dunia maya pada remaja pengguna Instagram.

Berdasarkan yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran tingkat perilaku perundungan dunia maya pada remaja pengguna Instagram di Kota Bandung?
2. Aspek manakah yang memiliki pengaruh paling signifikan terhadap perilaku perundungan dunia maya pada remaja pengguna Instagram?

B. Metode

Peneliti menggunakan metode teknik studi deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah remaja usia 12-18 pengguna Instagram di Kota Bandung yang tidak diketahui jumlahnya secara pasti.

Dengan teknik pengambilan sampel yaitu Snowball Sampling diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 100 responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan kajian literatur. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis regresi berganda.

Pengukuran Perundungan Maya dalam penelitian ini menggunakan alat ukur yang disusun oleh Permatasari & Wu (2021) berdasarkan teori Willard terdiri dari 21 item. Alat ukur ini menggunakan skala likert dengan 4 pilihan jawaban, yaitu “Sangat Sering”, “Sering”, “Pernah”, dan “Tidak pernah”

$$n = \frac{Z^2 \times P(1-P)}{a^2} \quad \dots(1)$$

$$n = \frac{1,96^2 \times 0,5(1 - 0,5)}{0,10^2} = 96.04 \approx 100$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

z = skor = pada kepercayaan 95% = 1.96

p = maksimal estimasi = 50% = 0.5

α = alpha atau sampling error 10%

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh sampel minimal yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebanyak 96 responden dan dilakukan pembulatan menjadi 100 responden.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perilaku Perundungan Dunia Maya

Berikut adalah hasil penelitian mengenai perilaku perundungan dunia maya pada remaja pengguna instagram.

Tabel 1. Tingkat Perilaku Perundungan Dunia Maya

Perundungan Dunia Maya			
<i>Category</i>		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>
Valid	Sangat Rendah	9	9%
	Rendah	22	22%
	Tinggi	49	49%
	Sangat Tinggi	20	20%
	Total	100	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 25.

Tabel 2. Berdasarkan Usia

Perundungan Dunia Maya					
Variabel	Sangat Rendah	Rendah	Tinggi	Sangat Tinggi	Total
Usia					
13 Tahun	0	0	0	3	3
14 Tahun	0	2	4	6	12
15 Tahun	0	0	5	2	7
16 Tahun	0	5	9	1	15
17 Tahun	5	9	23	7	44
18 Tahun	4	6	8	1	19

Tabel 3. Berdasarkan Jenis Kelamin

Perundungan Dunia Maya					
Variabel	Sangat Rendah	Rendah	Tinggi	Sangat Tinggi	Total
Jenis Kelamin					
Perempuan	8	15	30	9	62
Laki-laki	1	7	19	11	38

Berdasarkan data pada tabel 1, diketahui bahwa sebagian besar remaja yang ada di kategori tinggi sebanyak 49 orang, 20 orang pada kategori sangat tinggi, dan 22 orang berada pada tingkat yang rendah. Dari data demografi berdasarkan usia bahwa pada remaja usia 13 tahun terdapat 3 orang dengan perilaku perundungan sangat tinggi, remaja umur 14 tahun terdapat 6 orang dengan perilaku perundungan tinggi, remaja umur 15 tahun terdapat 5 orang dengan perilaku perundungan tinggi, remaja umur 16 tahun terdapat 9 orang dengan perilaku perundungan tinggi, remaja umur 17 tahun terdapat 23 orang dengan perilaku perundungan tinggi, dan remaja umur 18 tahun terdapat 8 orang dengan perundungan tinggi. Rentan usia 15-17 tahun kebanyakan menjadi pelaku perundungan maya. Akses tanpa batas pada penggunaan akun jejaring sosial sering kali merasa tersakiti atau terintimidasi orang lain melalui akun jejaring sosial. Tidak dapat dipungkiri bahwa pelaku perundungan maya kebanyakan remaja yang secara emosional masih labil dan belum bisa memilah tindakan yang baik dan buruk.

Perundungan dunia maya umumnya terjadi pada remaja dan batasan umur untuk tindakan perilaku perundungan dunia maya adalah 18 tahun sehingga apabila pelaku berusia lebih dari 18 tahun maka perbuatan tersebut sudah termasuk kedalam *cybercrime*. Berdasarkan laporan digital pada tahun 2020 yang dilansir *We Are Social and Hootsuite* oleh kemp, sekitar 175,4 juta penduduk Indonesia telah menggunakan internet, dan 160 juta sebagai pengguna media sosial aktif. Sebanyak 210,3 juta jiwa diantaranya berusia 13-17 tahun menduduki peringkat pertama sebagai pengguna internet, dan menduduki peringkat ketiga dalam menggunakan media sosial. Hal ini perlu menjadi perhatian karena

usia remaja adalah usia rentan akan terbentuknya sebuah perilaku. Menurut Hurlock (1991), yang dikatakan remaja adalah mereka yang berusia sekitar 13 sampai 17 atau 18 tahun. Masa remaja ini merupakan periode yang sangat penting untuk diperhatikan karena merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa, dan dari sinilah sikap juga perilaku dapat mengalami perubahan. Sebagai usia yang sering melakukan tindakan-tindakan yang dapat merugikan diri sendiri dan orang sekitar yaitu masa produktif dalam pencarian jati diri, usia yang menakutkan dan masa yang tidak realistis rata-rata memandang dirinya seperti yang diinginkan. Individu menjadi kunci dari terlibat perundungan dunia maya, karena yang memiliki kontrol diri secara mendasar adalah dirinya sendiri. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya kepada 81 responden berusia 12-15 tahun, menunjukkan hasil bahwa kontrol diri dengan perilaku perundungan dunia maya berhubungan secara signifikan negatif.

Menurut data UNICEF tahun 2016 menunjukkan bahwa kenakalan pada usia remaja laki-laki dan perempuan di Indonesia sekitar 50%. Data tersebut sangat menggambarkan bahwa kenakalan yang dilakukan oleh remaja di Indonesia sangatlah tinggi. Kenakalan remaja juga dapat digambarkan sebagai kegagalan untuk mengembangkan kontrol diri yang cukup dalam hal tingkah laku. Kebanyakan orang muda telah mempelajari perbedaan tingkah laku yang dapat diterima dan yang tidak diterima, namun remaja yang melakukan kenakalan tidak mengenali hal ini. Faktor kontrol diri berperan besar terhadap munculnya perilaku kenakalan remaja yaitu perilaku dalam perundungan dunia maya.

Selain itu, berdasarkan tabel 3 tergambar bahwa remaja berjenis kelamin perempuan memiliki tingkat perilaku perundungan dunia maya yang tinggi dibandingkan dengan laki-laki (Sekaray & Santoso, 2022). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya perilaku perundungan dunia maya melibatkan bentuk pelecehan tidak langsung sehingga sangat wajar untuk menyatakan bahwa perempuan lebih memungkinkan untuk terlibat dalam perundungan dunia maya dibandingkan dengan laki-laki. Perbedaan gender ini sering dikaitkan dengan sifat agresif relasional, yang lebih umum terjadi dikalangan anak perempuan dan mudah diperkuat di lingkungan digital. Selain itu, faktor emosional media sosial juga berkontribusi pada tingkat perilaku perundungan dunia maya yang lebih tinggi di kalangan anak perempuan. Perempuan lebih sering menggunakan bentuk perundungan relasional termasuk perundungan dunia maya.

Perempuan cenderung menggunakan strategi seperti penyebaran rumor atau mengecualikan seseorang dari kelompok sosial melalui platform online. Perempuan cenderung lebih aktif dalam interaksi sosial berbasis teks dan sering kali rentan terhadap bentuk-bentuk penghinaan emosional melalui platform online salah satunya ialah Instagram. Instagram merupakan platform yang sangat visual dan remaja perempuan sering kali lebih peduli dengan penampilan fisik dan citra sosial dibandingkan laki-laki. Mereka cenderung terlibat dalam membandingkan diri dengan orang lain dan berpartisipasi dalam dinamika sosial yang kompleks. Hal ini mendorong terjadinya perilaku perundungan maya yaitu terkait dengan body shaming, megomentari atau menyebarkan rumor melalui komentar atau direct message (DM). Remaja perempuan sering kali meninggalkan komentar jahat atau menghina di foto atau video, khususnya terkait dengan penampilan atau status sosial.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Perilaku Perundungan dunia maya pada remaja pengguna Instagram berada pada tingkat yang tinggi. Artinya, remaja di Kota Bandung memiliki jejaring sosial, hal itu terjadi karena belum memiliki kematangan mental dalam mengendalikan emosi.
2. Sebagian besar remaja pengguna Instagram yang ada di kategori tinggi sebanyak 49 orang. Artinya, remaja di Kota Bandung menggunakan Instagram karena rasa aman yang diciptakan oleh anonimitas. Selain itu ketidakmampuannya dalam mengendalikan emosi sehingga melakukan perundungan dunia maya dengan cara berkomentar buruk untuk menyakiti orang lain.
3. Sebanyak 20 remaja di Kota Bandung berada pada tingkat yang sangat tinggi. Artinya, remaja di Kota Bandung karena kurangnya pengawasan dan empati.
4. Kemudian, hanya 22 remaja di Kota Bandung yang memiliki tingkat perilaku perundungan dunia maya yang rendah. Artinya, para remaja ini dapat dengan baik untuk mengendalikan emosi serta tidak melakukan tindakan-tindakan yang dapat merugikan diri nya sendiri.

Ucapan Terimakasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden yang telah berpartisipasi pada penelitian ini secara sukarela, juga kepada dosen pembimbing yaitu Dr. Umar Yusuf Supriatna, M.Si., Psikolog, Fakultas Psikologi UNISBA dan Universitas Islam Bandung yang telah mendukung penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Auliannisa, S., & Hatta, M. I. (2022). Hubungan Social Comparison dengan Gejala Depresi pada Mahasiswa Pengguna Instagram. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(2), 147–153.
<https://doi.org/10.29313/jrp.v1i2.561>
- APJII. (2019). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018. Apjii, 51.
<http://www.apjii.or.id>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2016). Survei internet 2016. Diunduh dari <https://www.apjii.r.id/conternt/rerad/39/264/Surrveri-Internert-APJII-Databoks>. 2022. Pengguna Instagram di Indonesia Bertambah 3,9 Juta pada Kuartal IV-2021.
- Hirschi, T., & Gottfredson, M. (1993). Commentary: Testing The General Theory of Crime. *Journal of Research In Crime and Delinquency*, 30(1), 47-54.
- Hurlock, E. B. (1991). Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Istiwidayanti & Soedjarwo (eds.), 5th ed.). Erlangga.
- Sari, R. N., & Suryanto. (2016). Kecerdasan emosi, anonimitas dan cyberbullying (bully dunia maya). *Jurnal Psikologi Indonesia*, 5 (1), 48- 61.
- Santrock, W. J. (2007). Life span development: Perkembangan masa hidup (jilid 2). Jakarta: Erlangga
- Sekarayu, S. Y., & Santoso, M. B: (2022). Remaja Sebagai Pelaku Cyberbullying Dalam Media Sosial. *J. Peneliti. dan Pengabd. Kpd. Masy*, 3(1), 1-10.
- Shafa Yuandina & Meilanny Budiarto Sasonto. Remaja Sebagai Pelaku Cyberbullying Dalam Media Sosial.
- Shultz E, Heilman R, Hart K.J (2014). Cyberbullying: An Exploration of Bystander Behavior and Motivation. *Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* Vol. 8 No. 4.

- Tokunaga R.S. (2010). Following you home from school from school: a critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computer in Human Behaviour*: 26(3).
- Yilmaz, H. (2011). Cyberbullying in Turkish middle schools: An exploratory study. *School Psychology International*, 32(6), 645-654.
- World Health Organization (WHO). (2015). Adolescent Development: Topics at Glance, from http://www.who.int/maternal_child_adolescent/
- Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats and Distress*. United States: Research Press.
- Rizkiansyah, M. D., & Qodariah, S. (2023). Pengaruh Self presentation terhadap Subjective Wellbeing pada Emerging Adulthood Pengguna Instagram. *Jurnal Riset Psikologi*, 31–38. <https://doi.org/10.29313/jrp.v3i1.1981>
- Salsabila Auliannisa, & Muhammad Ilmi Hatta. (2022). Hubungan Social Comparison dengan Gejala Depresi pada Mahasiswa Pengguna Instagram. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(2), 147–153. <https://doi.org/10.29313/jrp.v1i2.561>