

## Bersama Lawan Kekerasan Digital: Peran Orang Tua dan Teman Sebaya dalam Mengatasi *Cyberviolence*

Nur Irmayanti<sup>1\*</sup>, Firsty Oktaria Grahani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Psikologi Universitas Wijaya Putra Surabaya  
Email: <sup>1\*</sup>nurirmayanti@uwp.ac.id

---

**Keywords:** *cyberviolence, digital violence, friends, role of parents*

### Abstract

This research focuses on analyzing the role played by parents and peers in facing the challenges of cyberviolence, namely digital violence in the online environment. The digital era has expanded the interaction of young individuals in cyberspace, but has also opened up opportunities for risks such as threats, harassment and violence in digital forms. By using a quantitative approach, data was collected through a survey filled out by students as the main respondents. The sample in this study were students in Surabaya with a total of 149 students, the analysis test used a simple regression test with the results of the analysis stating that the role of parents in providing emotional guidance and support, as well as the role of peers in providing social support and examples of positive online behavior, contributed on a more adaptive response to cyberviolence. These findings suggest that parents have an important role to play in providing guidance, teaching digital ethics, and creating an open communication environment. On the other hand, peers have a huge impact in providing emotional support, practical advice, and a sense of connectedness in dealing with online challenges. The implication of this research is the need for a collaborative approach between parents, peers, and digital ethics education to create a safe online environment and support the positive development of young individuals in today's digital era.

---

**Kata kunci:** *cyberviolence, kekerasan digital, peran orang tua, teman*

### Abstrak

Penelitian ini fokus menganalisis peran yang dimainkan oleh orang tua dan teman sebaya dalam menghadapi tantangan *cyberviolence*, yaitu kekerasan digital dalam lingkungan *online*. Era digital telah memperluas interaksi individu muda di dunia maya, namun juga membuka peluang terhadap risiko seperti ancaman, pelecehan, dan kekerasan dalam bentuk digital. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, data dikumpulkan melalui survei yang diisi oleh siswa sebagai responden utama. Sampel

dalam penelitian ini adalah siswa di Surabaya dengan jumlah 149 siswa, uji analisis menggunakan uji regresi sederhana dengan hasil analisis menyatakan bahwa peran orang tua dalam memberikan panduan dan dukungan emosional, serta peran teman sebaya dalam memberikan dukungan sosial dan contoh perilaku online yang positif, berkontribusi pada respons yang lebih adaptif terhadap *cyberviolence*. Temuan ini menunjukkan bahwa orang tua memiliki peran penting dalam memberikan panduan, mengajarkan etika digital, dan menciptakan lingkungan komunikasi yang terbuka. Di sisi lain, teman sebaya memiliki dampak besar dalam memberikan dukungan emosional, saran praktis, dan rasa keterhubungan dalam menghadapi tantangan online. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya pendekatan kolaboratif antara orang tua, teman sebaya, dan edukasi etika digital untuk menciptakan lingkungan online yang aman dan mendukung perkembangan positif individu muda di era digital saat ini.

---

**Sitasi:** Irmayanti, N. & Grahani, F. O. (2023). Bersama Lawan Kekerasan Digital: Peran Orang Tua dan Teman Sebaya dalam Mengatasi *Cyberviolence*. *Jurnal Psikologi : Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 10(2), 296-304. <https://doi.org/10.35891/jip.v10i2.4259>

---

## Pendahuluan

Dalam era di mana teknologi digital dan akses internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, kita juga dihadapkan pada ancaman yang semakin kompleks, salah satunya adalah kekerasan digital atau *cyberviolence*. *Cyberviolence* merujuk pada tindakan agresif, pelecehan, atau ancaman yang dilakukan melalui media digital, seperti platform media sosial, aplikasi pesan instan, dan berbagai bentuk komunikasi daring lainnya. Kejadian ini tidak hanya mempengaruhi individu secara psikologis, tetapi juga berpotensi memiliki dampak jangka panjang terhadap kesejahteraan dan perkembangan pribadi.

Terutama pada populasi remaja dan pemuda, di mana penggunaan media sosial dan interaksi *online* sangat meluas, risiko *cyberviolence* menjadi semakin signifikan. Pelaku *cyberviolence* dapat dengan mudah menyebarkan informasi yang merugikan atau melakukan intimidasi secara anonim, merongrong rasa aman dan kepercayaan diri korban (Peterson & Densley, 2017). Oleh karena itu, penting bagi kita untuk memahami

bagaimana peran orang tua dan teman dalam membantu individu muda menghadapi dan mengatasi *cyberviolence*.

Orang tua dan teman memiliki peran yang mungkin sangat berpengaruh dalam membentuk persepsi dan tanggapan individu terhadap *cyberviolence* (Laible dkk., 2004; Purwaningtyas dkk., 2021). Orang tua memiliki peran penting dalam memberikan panduan tentang penggunaan yang aman dan etis dalam berkomunikasi *online*, sementara teman sering menjadi sumber dukungan emosional dan bantuan dalam menghadapi situasi yang sulit (Asmawati, 2021). Namun, belum banyak penelitian yang secara komprehensif menggali dampak dari peran orang tua dan teman dalam mengatasi *cyberviolence* dan melindungi individu dari dampak negatifnya.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi peran orang tua dan teman sebaya dalam membantu individu mengatasi kekerasan digital. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana dukungan dan panduan dari orang tua dan teman dapat membentuk sikap dan strategi menghadapi *cyberviolence*.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, terdiri dari 149 siswa sekolah menengah di Surabaya. Sedangkan tehnik pengambilan sampel menggunakan random sampling, setiap anggota memiliki peluang yang sama dalam menjadi bagian sampel. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Skala *cyberviolence* dalam penelitian ini diadaptasi dari *cyber-aggression* oleh Shapka and Maghsoudi, (2017) dan alat ukur pada variabel peran orang tua dan teman sebaya diadaptasi dari *The Inventory of Parent and Peer Attachment—Revised (IPPA-R)* Gullone and Robinson, (2005). Sedangkan penelitian ini menggunakan analisis uji regresi sederhana.

### **Hasil**

Fokus penelitian ini adalah menguji hipotesis, hipotesis pertama adalah ada pengaruh antara peran orangtua dengan perilaku *cyberviolence*, dan hipotesis ke dua adalah ada pengaruh antara peran teman sebaya terhadap perilaku *cyberviolence*.

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara peran orangtua terhadap perilaku *cyberviolence* terlihat pada nilai sig. 0.000 kurang dari 0,05. Sedangkan pada hipotesis kedua ada pengaruh antara peran teman sebaya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku *cyberviolence*, terlihat pada nilai sig. 0.041 kurang dari 0,05.

Tabel 1.  
Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized		Standardized	t	Sig.	
	Coefficients		Coefficients			
	B	Std. Error	Beta			
	(Constant)	12.483	3.420	3.650	.000	
1	P_OR	.412	.061	.486	6.806	.000
	T	.095	.046	.147	2.065	.041

Selanjutnya, pada tabel 2 menunjukkan seberapa besar nilai pengaruh antar variabel peran orang tua dan peran teman sebaya terhadap perilaku *cyberviolence*, terlihat pada nilai R Square sebesar 0.288 yang artinya peran orang tua dan teman sebaya memiliki pengaruh sebesar 29% terhadap perilaku *cyberviolence*. Untuk 71% dipengaruhi variabel yang lain.

Tabel 2.  
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.537 <sup>a</sup>	.288	.278	2.56831

a. Predictors: (Constant), T, P\_OR

## Diskusi

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa peran orang tua dan teman sebaya memiliki pengaruh terhadap perilaku *cyberviolence*. Peran orang tua dan teman sebaya memiliki dampak yang signifikan dalam mengatasi ancaman *cyberviolence* atau kekerasan digital. Orang tua memegang peran penting dalam memberikan pedoman dan pengawasan terhadap penggunaan teknologi digital, serta membentuk kesadaran

tentang perilaku online yang aman dan etis (Asmawati, 2021; Ulfah, 2020). Orang tua juga dapat menjadi sumber dukungan emosional bagi anak-anak mereka ketika menghadapi situasi *cyberviolence*. Mereka bisa memberikan saran, mendengarkan keluhan, dan membantu anak-anak mengembangkan strategi untuk menghadapi tantangan online. Dengan membuka saluran komunikasi yang baik, orang tua dapat membantu anak-anak merasa lebih nyaman berbicara tentang pengalaman online yang mungkin tidak menyenangkan.

Di sisi lain, peran teman sebaya juga memiliki dampak yang penting. Teman sebaya seringkali menjadi sumber dukungan sosial yang kuat bagi individu muda. Dalam konteks *cyberviolence*, teman sebaya dapat memberikan dukungan emosional, memberikan nasihat, dan bahkan membantu melaporkan perilaku berbahaya atau tidak pantas kepada pihak yang berwenang (Mawardah & Adiyanti, 2014; Mustikaningsih, 2015). Selain itu, teman sebaya juga dapat menjadi model perilaku positif dalam lingkungan digital. Mereka dapat berbagi tips keamanan *online*, mengingatkan satu sama lain tentang etika berkomunikasi, dan mendorong praktik-praktik sehat dalam berinteraksi di dunia maya. Lingkungan teman sebaya yang mendukung dapat membantu individu muda merasa lebih percaya diri dalam menghadapi ancaman *cyberviolence*.

Secara keseluruhan, peran orang tua dan teman sebaya memiliki peranan yang saling melengkapi dalam membantu individu muda menghadapi *cyberviolence*. Dukungan, panduan, dan contoh positif dari kedua kelompok ini dapat membentuk sikap dan strategi yang lebih baik dalam menjaga keamanan dan kesejahteraan dalam lingkungan digital. Meskipun dipengaruhi oleh peran orang tua dan teman sebaya, juga dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor lain sebesar 71% yang memainkan peran penting dalam membentuk tindakan dan respons individu dalam lingkungan digital, seperti:

**Karakteristik Pribadi:** Faktor-faktor seperti kepribadian, tingkat empati, impulsivitas, dan rasa percaya diri dapat mempengaruhi kecenderungan individu untuk terlibat dalam perilaku *cyberviolence*. Individu dengan tingkat impulsivitas yang

tinggi atau rendahnya kemampuan merasakan empati terhadap orang lain mungkin lebih rentan terhadap perilaku tersebut (Brewer & Kerslake, 2015; Irmayanti, 2016, 2022; Steffgen dkk., 2011). Konteks Sosial: Lingkungan sosial yang melingkupi individu juga dapat mempengaruhi perilaku *cyberviolence*. Norma-norma yang diterima dalam kelompok teman sebaya atau lingkungan online dapat memberikan dorongan atau penghalang terhadap tindakan-tindakan tertentu (Donner dkk., 2014; Nagle, 2018).

**Paparan Media dan Konten *Online*:** Paparan terhadap konten agresif, ekstrem, atau merendahkan di media sosial atau platform online lainnya juga dapat berdampak pada perilaku *cyberviolence* (Hidajat dkk., 2015; Utami & Baiti, 2018). Konten semacam itu dapat mempengaruhi persepsi dan sikap individu terhadap tindakan-tindakan yang mirip. Pendidikan tentang Etika Digital: Kurangnya pendidikan atau pemahaman tentang etika digital dan akibat dari perilaku yang merugikan dapat berkontribusi pada perilaku *cyberviolence*. Individu mungkin tidak menyadari dampak jangka panjang dari tindakan mereka dalam dunia maya (Primasti & Dewi, 2018). **Kondisi Kesejahteraan Mental:** Kondisi kesejahteraan mental, seperti stres, depresi, atau masalah kepercayaan diri, dapat mempengaruhi cara individu merespons dan terlibat dalam perilaku *cyberviolence*. Orang yang mengalami stres atau kecemasan mungkin lebih cenderung mengekspresikan emosi negatif mereka dalam bentuk agresif di lingkungan online (Ningrum & Amna, 2020; Sudrajat, 2020).

Secara keseluruhan, peran orang tua dan teman sebaya dalam menghadapi *cyberviolence* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap cara individu muda berinteraksi di dunia digital. Orang tua sebagai panduan dan sumber dukungan emosional serta teman sebaya sebagai model perilaku dan penyokong sosial, keduanya membantu membentuk sikap positif dan strategi menghadapi tantangan *online*. Namun, perlu diakui bahwa perilaku *cyberviolence* juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti karakter pribadi, konteks sosial, paparan media, pendidikan etika digital, dan kondisi kesejahteraan mental. Oleh karena itu, penanganan efektif terhadap *cyberviolence* memerlukan pendekatan yang holistik, mengintegrasikan peran orang

tua, teman sebaya, dan faktor-faktor lainnya dalam membentuk lingkungan digital yang aman, etis, dan mendukung perkembangan positif individu muda.

### Kesimpulan

Dalam konteks yang semakin terhubung secara digital, peran orang tua dan teman sebaya terbukti memiliki dampak yang kuat dalam menghadapi tantangan *cyberviolence*. Orang tua memiliki peran penting sebagai panduan dalam membentuk perilaku online yang aman dan etis, serta sebagai sumber dukungan emosional ketika mengatasi situasi ancaman. Sementara itu, teman sebaya berperan sebagai penyokong sosial yang memberikan dukungan emosional, nasihat praktis, dan model perilaku positif dalam lingkungan *online*.

Keduanya saling melengkapi dalam membentuk pola pikir dan respons individu terhadap *cyberviolence*. Namun, dalam menyimpulkan peran orang tua dan teman sebaya, penting juga untuk mempertimbangkan bahwa faktor pribadi seperti kepribadian dan karakter individu, serta faktor sosial seperti norma kelompok sebaya, juga berkontribusi dalam membentuk tanggapan terhadap situasi *online* yang berisiko.

Dalam mengatasi *cyberviolence*, perlunya pendekatan holistik menjadi semakin jelas. Kombinasi antara pendidikan etika digital yang diberikan oleh orang tua, dukungan emosional dari teman sebaya, dan penguatan karakter pribadi akan membantu individu muda mengembangkan keterampilan dan sikap yang lebih adaptif dalam menghadapi tantangan dunia digital. Selain itu, upaya untuk membangun kesadaran kolektif mengenai pentingnya perilaku positif dan etika dalam lingkungan online juga akan berperan dalam menciptakan dunia maya yang lebih aman, inklusif, dan mendukung perkembangan positif generasi muda.

### Referensi

- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96.
- Brewer, G., & Kerslake, J. (2015). Cyberbullying, self-esteem, empathy and loneliness. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.073>

- Donner, C. M., Marcum, C. D., Jennings, W. G., Higgins, G. E., & Banfield, J. (2014). Low self-control and cybercrime: Exploring the utility of the general theory of crime beyond digital piracy. *Computers in Human Behavior, 34*, 165–172.
- Gullone, E., & Robinson, K. (2005). The inventory of parent and peer attachment—Revised (IPPA-R) for children: a psychometric investigation. *Clinical Psychology & Psychotherapy: An International Journal of Theory & Practice, 12*(1), 67–79.
- Hidajat, M., Adam, A. R., Danaparamita, M., & Suhendrik, S. (2015). Dampak Media Sosial dalam Cyber Bullying. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications, 6*(1), 72–81.
- Irmayanti, N. (2016). Pola asuh otoriter, self esteem dan perilaku bullying. *Jurnal Penelitian Psikologi, 7*(1), 20–35.
- Irmayanti, N. (2022). *Model perundungan di dunia maya pada siswa SMA ditinjau dari peer influence dan harga diri melalui empati*. Universitas Negeri Malang.
- Laible, D. J., Carlo, G., & Roesch, S. C. (2004). Pathways to self-esteem in late adolescence: The role of parent and peer attachment, empathy, and social behaviours. *Journal of Adolescence, 27*(6), 703–716. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2004.05.005>
- Mawardah, M., & Adiyanti, M. (2014). Regulasi Emosi dan Kelompok Teman Sebaya Pelaku Cyberbullying. *Jurnal Psikologi, 41*(1), 60. <https://doi.org/10.22146/jpsi.6958>
- Mustikaningsih, A. (2015). Pengaruh Fungsi Kelompok Teman Sebaya Terhadap Perilaku Agresivitas Siswa Di SMA Negeri 3 Klaten. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*.
- Nagle, J. (2018). Twitter, cyber-violence, and the need for a critical social media literacy in teacher education: A review of the literature. *Teaching and Teacher Education, 76*, 86–94.
- Ningrum, F. S., & Amna, Z. (2020). Cyberbullying victimization dan kesehatan mental pada remaja. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental, 5*(1), 35–48.
- Peterson, J., & Densley, J. (2017). Cyber violence: What do we know and where do we go from here? *Aggression and Violent Behavior, 34*, 193–200.
- Primasti, D., & Dewi, S. I. (2018). Pengaruh media sosial terhadap penyimpangan perilaku remaja (cyberbullying). *Reformasi, 7*(2).
- Purwaningtyas, F. D., Agustin, A., Ristanti, E., & Fira, Y. (2021). KELEKATAN ORANGTUA TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA. *Prosiding Seminar Nasional & Call for Paper" Peran Perempuan Sebagai Pahlawan Di Era Pandemi" PSGESI LPPM UWP, 8*(1), 496–504.

- Shapka, J. D., & Maghsoudi, R. (2017). Examining the validity and reliability of the cyber-aggression and cyber-victimization scale. *Computers in Human Behavior, 69*, 10–17.
- Steffgen, G., König, A., Pfetsch, J., & Melzer, A. (2011). Are cyberbullies less empathic? Adolescents' cyberbullying behavior and empathic responsiveness. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14*(11), 643–648.
- Sudrajat, A. (2020). Apakah Media Sosial Buruk untuk Kesehatan Mental dan Kesejahteraan? Kajian Perspektif Remaja. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan, 2*(1), 41–52.
- Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.
- Utami, A. S. F., & Baiti, N. (2018). Pengaruh media sosial terhadap perilaku cyberbullying pada kalangan remaja. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika, 18*(2), 257–262.