

## PREVALENSI PELAKU DAN KORBAN *BULLYING* SERTA HUBUNGANNYA DENGAN PERILAKU BERMAIN *GAME ONLINE* YANG MENGANDUNG KEKERASAN DAN POLA ASUH ORANG TUA PADA ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR DI DENPASAR

Evelyn Andreana Prijadi<sup>1</sup>, Putu Aryani<sup>2</sup>, Wayan Citra Wulan Sucipta Putri<sup>2</sup>, Putu Cintya Denny Yuliyatni<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Sarjana Kedokteran dan Profesi Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana, Bali, Indonesia

<sup>2</sup> Departemen Kesehatan Masyarakat dan Kedokteran Pencegahan, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana, Bali, Indonesia

e-mail: evelynandreana12@student.unud.ac.id

### ABSTRAK

*Bullying* merupakan bentuk perilaku agresif yang menyakiti orang lain dan memberi banyak dampak negatif. Ada banyak faktor risiko *bullying*, namun faktor risiko ini kerap tidak konsisten antar penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prevalensi pelaku dan korban *bullying* di Denpasar, serta meneliti hubungan variabel pola asuh orang tua dan perilaku bermain *game online* yang mengandung kekerasan dengan *bullying*. Variabel lain yang diteliti di penelitian ini adalah usia, kelas, jenis kelamin, dan jenis SD. Penelitian ini menggunakan desain analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Responden penelitian berjumlah 340 anak dari empat SD kelas 4-6 yang dipilih melalui *cluster random sampling*. Pola asuh orang tua diukur dengan *Parenting Style and Dimension Questionnaire* (PSDQ). Perilaku bermain *game online* diukur dengan *Entertainment Software Rating Board* (ESRB). Perilaku *bullying* diukur dengan *Peer Interaction in Primary School* (PIPS) *Questionnaire*. Analisis data dilakukan dengan analisis univariat dan bivariat. Hasil dari penelitian didapat prevalensi prevalensi pelaku *bullying* adalah 76,2%, sedangkan prevalensi korban *bullying* adalah 67,4%. Perilaku bermain *game online* yang mengandung kekerasan berhubungan signifikan dengan perilaku *bullying*, sedangkan pola asuh orang tua tidak berhubungan signifikan. Peneliti menyarankan orang tua untuk mengarahkan anak agar tidak bermain *game online* yang mengandung kekerasan, serta memberikan pola asuh yang baik.

**Kata kunci :** *Bullying*., Prevalensi., Perilaku bermain *game online*., Pola asuh orang tua

### ABSTRACT

Bullying is a form of aggressive behavior that hurts other people and has many negative impacts. There are many risk factors for bullying, but these risk factors are often inconsistent between studies. The purpose of this study was to determine the prevalence of bullying and victimization in Denpasar and examine the relationship between parenting style and the behavior of playing violent online games with bullying. Other variables examined in this study were age, class, gender, and type of elementary school. This study used an analytic design with a cross-sectional approach. 340 children from four elementary schools in grades 4-6 were selected as respondents in the study using cluster random sampling. Parenting style was measured by the Parenting Style and Dimension Questionnaire (PSDQ). Online gaming behavior is measured by the Entertainment Software Rating Board (ESRB). Bullying behavior is measured by Peer Interaction in Primary School (PIPS) Questionnaire. Data analysis was performed with univariate and bivariate analysis. The results of the study showed that the prevalence of bullying was 76,2% and victimization 67,4%. The behavior of playing online games that contain violence has a significant relationship with bullying behavior, while parenting style has no significant relationship. Researchers advise parents to direct their children not to play online games that contain violence, and to provide good parenting.

**Keywords :** *Bullying*., Prevalence., Online gaming behavior., Parenting style

## PENDAHULUAN

*Bullying* merupakan bentuk perilaku agresif yang dirancang untuk menyakiti orang lain. Sampai saat ini masih belum ada kesepakatan universal mengenai definisi *bullying*, tetapi ada beberapa konsensus bahwa perilaku agresif memenuhi dua kriteria, yaitu pengulangan (terjadi lebih dari satu kali) dan adanya ketidakseimbangan kekuatan sehingga korban sulit membela diri<sup>1</sup>. *Bullying* adalah jenis tindak kekerasan sekolah yang paling umum dan merupakan sumber utama viktimisasi di antara anak-anak dan remaja<sup>2</sup>. Menurut *Programme for International Students Assessment* tahun 2018, prevalensi korban *bullying* di Indonesia menempati urutan kelima terbanyak di dunia setelah Filipina, Brunei Darussalam, Republik Dominika, Maroko, dengan jumlah 41,1%<sup>4</sup>. Menurut penelitian pada siswa SD kelas 5 di Jakarta, ibu kota Indonesia, didapatkan prevalensi *bullying* di Jakarta yang sangat tinggi, mencapai 89,5%<sup>3</sup>. Namun, secara spesifik prevalensi *bullying* di Denpasar, Bali, masih belum diketahui.

*Bullying* perlu diperhatikan karena dapat menyebabkan banyak dampak negatif. Korban *bullying* dapat mengalami luka fisik, penurunan kepercayaan diri, keterlibatan dalam perilaku nakal (*delinquent behavior*), tidak merasa aman di sekolah, dan prestasi akademik yang buruk. *Bullying* dapat menimbulkan dampak negatif terhadap korban dalam jangka panjang, seperti peningkatan risiko depresi, kecemasan, kesulitan relasional di masa dewasa, hingga percobaan bunuh diri<sup>5</sup>. Penelitian di Malaysia mendapatkan prevalensi anak yang mengalami *bullying* dan memiliki rencana bunuh diri adalah 36,7%. Prevalensi yang lebih tinggi terjadi pada korban *bullying* dan pernah melakukan percobaan bunuh diri, yaitu 46,1%<sup>2</sup>. Selain itu, pelaku *bullying* dapat terjadi pada orang yang sebelumnya menjadi korban *bullying*. Korban *bullying* dapat melawan dan balas dendam yang kemudian menjadikan korban *bullying* sebagai pelaku *bullying*. Fenomena ini dapat menjadikan anak sebagai pelaku sekaligus korban *bullying* dan terus menjadi lingkaran setan sehingga *bullying* perlu diperhatikan<sup>6</sup>.

Ada banyak faktor risiko *bullying*, seperti usia, jenis kelamin, dan pola asuh orang tua. Namun, banyak faktor risiko ini tidak didapat hasil yang konsisten dari berbagai penelitian. Prevalensi *bullying*, baik sebagai pelaku maupun korban, ditemukan lebih tinggi pada anak laki-laki. Semakin tua usia, didapatkan prevalensi *bullying*, baik sebagai pelaku maupun korban, semakin rendah<sup>2</sup>, namun ada hasil studi yang menunjukkan hal sebaliknya<sup>7</sup>. Hasil yang tidak konsisten juga didapat pada faktor risiko pola asuh orang tua. Penelitian di Turki menduga adanya pengaruh pola asuh orang tua terhadap *bullying*<sup>8</sup>, namun penelitian di Palembang, Indonesia, menemukan hal yang sebaliknya<sup>9</sup>. Ketidakkonsistenan hasil penelitian terkait faktor risiko *bullying* mendorong peneliti untuk mengidentifikasi faktor risiko *bullying*, khususnya di Denpasar.

Faktor risiko lain yang mungkin mempengaruhi adalah pergaulan. Relasi dengan teman sebaya menjadi

penting karena sebagian besar waktu anak dihabiskan bersama teman, baik itu belajar maupun bermain. Pola bermain anak saat ini cenderung berubah karena adanya perkembangan IPTEK yang berakibat pada berkembangnya *game online*. Penelitian sebelumnya mendapatkan bahwa kebiasaan bermain *game online* dapat mempengaruhi terjadinya *bullying*<sup>10</sup>. Pada *game online*, juga banyak didapatkan konten kekerasan. Penelitian di *Northeast China* mendapatkan bahwa paparan kekerasan yang berulang akan menyebabkan desensitisasi perilaku kekerasan sehingga kepribadian agresif meningkat<sup>11</sup>. Faktor bermain *game online* perlu diperhatikan karena berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menempati peringkat ketiga sebagai negara dengan pemain *game online* terbanyak di dunia pada Januari 2022 dengan jumlah 94,5% dari keseluruhan pengguna internet di Indonesia<sup>12</sup>. Dari paparan di atas, peneliti ingin mengetahui prevalensi pelaku *bullying* dan korban *bullying* di Denpasar dan meneliti hubungan perilaku bermain *game online* yang mengandung kekerasan dan pola asuh orang tua dengan *bullying* sehingga nantinya dapat dilakukan pencegahan *bullying*, terutama oleh orang tua, sekolah, bahkan pemerintah.

## BAHAN DAN METODE

Penelitian ini merupakan penelitian analitik dengan desain penelitian *cross sectional*. Data penelitian ini didapat dari empat Sekolah Dasar di Denpasar pada tahun 2022. Pada tahap pertama, dilakukan pemilihan SD didasarkan *cluster random sampling*. Peneliti membuat daftar SD swasta dan SD negeri di Denpasar dengan mengeksklusi sekolah bagi anak berkebutuhan khusus. Peneliti melakukan penelitian di dua SD negeri dan dua SD swasta. Pada tahap kedua, dilakukan pemilihan kelas didasarkan *cluster random sampling*. Peneliti mendapat masing-masing SD ada kelompok siswa kelas 1 hingga 6. Peneliti melakukan penelitian di kelas 4,5, dan 6 dengan pertimbangan siswa kelas 4,5, dan 6 sudah dapat membaca, menulis, dan memahami kalimat dengan baik. Semua anak kelas 4,5, dan 6 di SD tersebut menjadi sampel penelitian setelah orang tua mengizinkan dan anak bersedia menjadi sampel penelitian, serta kuesioner terisi secara lengkap.

Semua kuesioner diisi oleh siswa kelas 4,5, dan 6 secara *online* melalui *google forms* agar tidak mengganggu pembelajaran di sekolah. Kuesioner disajikan menggunakan bahasa Indonesia dan anak memilih pilihan jawaban yang sesuai dengan kondisi yang dialami.

Perilaku *bullying* diukur menggunakan *Peer Interaction in Primary School (PIPS) Questionnaire* dengan 22 pernyataan yang terdiri dari 12 pernyataan korban dan 10 pernyataan pelaku, yang sudah tervalidasi. Pilihan jawaban ada tiga, yaitu 0 (tidak pernah) hingga 2 (selalu). Nilai *Cronbach alpha* 0,89 untuk korban dan 0,82 untuk pelaku. Perilaku *bullying* diklasifikasi menjadi empat, yaitu pelaku dan korban, pelaku saja, korban saja, dan tidak terlibat dalam *bullying*<sup>14</sup>.

Pada karakteristik demografi, variabel yang diukur adalah jenis kelamin, usia, kelas, dan jenis SD (swasta atau negeri).

Pengukuran pola asuh orang tua dilakukan dengan *Parenting Style and Dimenssion Questionnaire Short Form* (PSDQ-SF) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan tervalidasi di Indonesia dengan nilai *Cronbach alpha* untuk pola asuh otoritatif 0,86, otoriter 0,82, dan permisif 0,64. Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur pola asuh menurut Baumrind, yaitu pola asuh otoriter (15 pernyataan), otoritatif (12 pernyataan), dan permisif (5 pernyataan) dengan lima skala likert, nilai 1 (tidak pernah) sampai 5 (selalu)<sup>15</sup>.

Perilaku bermain *game online* diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu tidak bermain *game online*, bermain *game online* yang tidak mengandung kekerasan, dan bermain *game online* yang mengandung kekerasan. Klasifikasi *game online* mengandung kekerasan atau tidak dilakukan melihat konten *game online* pada *Entertainment Software Rating Board* (ESRB). Apabila *game online* tidak tercantum pada ESRB, peneliti akan memainkan dan menilai konten *game online* secara independen<sup>16</sup>. Analisis statistik menggunakan nilai *alpha* = 0,05. Uji statistik yang dilakukan adalah

analisis univariat dan analisis bivariat menggunakan *Chi square* (jika tidak memenuhi syarat akan dilakukan uji *Fisher's exact test*). Apabila didapat nilai  $p < 0,05$  maka dapat disimpulkan berhubungan signifikan secara statistik. Penelitian ini telah memperoleh persetujuan etik dari Unit Komisi Etik Penelitian Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana, Bali dengan nomor 267/UN14.2.2.VII.14/LT/2022. Kerahasiaan data dijamin dengan tidak menyebutkan identitas responden (anonim).

## HASIL

### Data Karakteristik Responden

Total responden pada penelitian ini adalah 340 anak. Data karakteristik responden secara lengkap dapat dilihat pada **Tabel 1**. Proporsi responden penelitian lebih besar pada usia 8-11 tahun (72,9%), berjenis kelamin laki-laki (52,9%), menempati kelas 6 (42,9%), dan bersekolah di sekolah negeri (60%). Proporsi pola asuh orang tua terbanyak adalah pola asuh otoritatif (95,6%). Proporsi perilaku bermain *game online* terbanyak adalah bermain *game online* yang mengandung kekerasan (55,9%).

**Tabel 1.** Gambaran Karakteristik Responden

Variabel	N=340	%
<b>Usia (tahun)</b>		
8-11	248	72,9
12-14	92	27,1
<b>Kelas</b>		
4	93	27,4
5	101	29,7
6	146	42,9
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	180	52,9
Perempuan	160	47,1
<b>Jenis SD</b>		
Negeri	204	60
Swasta	136	40
<b>Pola Asuh Orang Tua</b>		
Otoriter	8	2,4
Permisif	7	2,1
Otoritatif	325	95,6
<b>Perilaku Bermain Game Online</b>		
Bermain <i>game online</i> yang mengandung kekerasan	190	55,9
Bermain <i>game online</i> yang tidak mengandung kekerasan	57	16,8
Tidak bermain <i>game online</i>	93	27,4

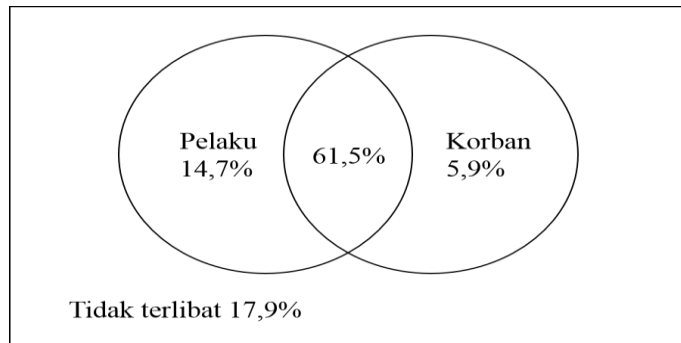
### Gambaran Perilaku *Bullying*

Gambaran lengkap perilaku *bullying* dapat dilihat pada **Tabel 2**. Prevalensi pelaku *bullying* adalah 76,2% yang terbagi menjadi pelaku dan korban *bullying* (61,5%) dan pelaku saja

(14,7%). Sedangkan prevalensi korban *bullying* adalah 67,4% yang terdiri dari pelaku dan korban (61,5%) dan korban saja (5,9%). Proporsi anak yang tidak terlibat *bullying* 17,9%.

**Tabel 2.** Gambaran Perilaku *Bullying*

Variabel	N=340	%
<b>Perilaku <i>Bullying</i></b>		
Pelaku dan korban	209	61,5
Pelaku saja	50	14,7
Korban saja	20	5,9
Tidak terlibat	61	17,9



**Gambar 1.** Perilaku *Bullying*

**Hubungan Usia, Kelas, Jenis Kelamin, Jenis SD, Pola Asuh Orang Tua, dan Perilaku Bermain *Game Online* dengan *Bullying***

Berdasarkan **Tabel 3**, terlihat bahwa sebanyak 57,7% anak usia 8-11 tahun dan 71,7% anak usia 12-14 tahun menjadi pelaku sekaligus korban *bullying*. Semakin tinggi kelas, keterlibatan anak sebagai pelaku sekaligus korban cenderung lebih tinggi. Proporsi pelaku dan korban, pelaku saja, maupun korban saja, lebih banyak pada anak laki-laki dibanding perempuan. Proporsi pelaku dan korban *bullying* lebih besar pada sekolah negeri (64,2%), tetapi proporsi pelaku saja dan korban saja lebih besar ada

sekolah swasta. Proporsi anak dengan pola asuh otoritatif paling sedikit menjadi pelaku dan korban *bullying* dibandingkan dengan pola asuh lain. Korban *bullying* paling banyak terjadi pada anak dengan pola asuh permisif. Anak yang bermain *game online* yang mengandung kekerasan paling banyak menjadi pelaku sekaligus korban (68,4%). Anak yang tidak bermain *game online* cenderung tidak terlibat *bullying* dibanding anak yang bermain *game online*. Berdasarkan analisis bivariat, didapatkan hubungan usia, kelas, dan perilaku bermain *game online* yang signifikan dengan perilaku *bullying* ( $p < 0,05$ ).

**Tabel 3.** Hubungan Usia, Kelas, Jenis Kelamin, Jenis SD, Pola Asuh Orang Tua, dan Perilaku Bermain *Game Online* dengan Perilaku *Bullying*

Variabel	Pelaku dan Korban		Pelaku saja		Korban saja		Tidak terlibat		P value
	N	%	N	%	N	%	N	%	
<b>Usia (tahun)</b>									
8-11	143	57,7	39	15,7	13	5,2	53	21,4	0,024*
12-14	66	71,7	11	12	7	7,6	8	8,7	
<b>Kelas</b>									
4	48	51,6	22	23,7	3	3,2	20	21,5	0,001*
5	62	61,4	11	10,9	3	3	25	24,8	
6	99	67,8	17	11,6	14	9,6	16	11	
<b>Jenis Kelamin</b>									
Laki-laki	113	62,8	27	15	12	6,7	28	15,6	0,628
Perempuan	96	60	23	14,4	8	5	33	20,6	
<b>Jenis SD</b>									
Negeri	131	64,2	26	12,7	10	4,9	37	18,1	0,423
Swasta	78	57,4	24	17,6	10	7,4	24	17,6	

**Tabel 3.** Hubungan Usia, Kelas, Jenis Kelamin, Jenis SD, Pola Asuh Orang Tua, dan Perilaku Bermain *Game Online* dengan Perilaku *Bullying* (Lanjutan)

Variabel	Pelaku dan Korban		Pelaku saja		Korban saja		Tidak terlibat		P value
	N	%	N	%	N	%	N	%	
<b>Pola Asuh Orang Tua</b>									
Otoriter	7	87,5	1	12,5	0	0	0	0	0,397
Permisif	6	85,7	0	0	1	14,3	0	0	
Otoritatif	196	60,3	49	15,1	19	5,8	61	18,8	
<b>Perilaku Bermain <i>Game Online</i></b>									
Bermain <i>game online</i> yang mengandung kekerasan	130	68,4	24	12,6	11	5,8	25	13,2	0,015*
Bermain <i>game online</i> yang tidak mengandung kekerasan	32	56,1	13	22,8	3	5,3	9	15,8	
Tidak bermain <i>game online</i>	47	50,5	13	14	6	6,5	27	29	

\*  $p < 0,05$

### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, didapat prevalensi pelaku *bullying* adalah 76,2% dan prevalensi korban *bullying* 67,4%. Prevalensi korban *bullying* tersebut jauh lebih tinggi dibandingkan hasil penelitian *Programme for International Students Assessment* tahun 2018, yaitu hanya 41,1%<sup>4</sup>. Pada hasil penelitian juga didapatkan siswa yang berperan sebagai pelaku sekaligus korban *bullying*. Hal ini dapat terjadi pada anak yang terlebih dahulu menjadi korban *bullying*. Anak merasa dendam dan ingin membalas tindak *bullying* yang dialaminya sehingga anak berperan sebagai pelaku sekaligus korban *bullying*. Begitu pula sebaliknya. Anak yang terlebih dahulu melakukan *bullying* dapat menerima balasan dari orang lain sehingga menjadi korban *bullying*. Fenomena ini dapat menjadi lingkaran setan dan dapat menimbulkan perselisihan yang terus menerus antar teman<sup>6</sup>.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa anak laki-laki lebih banyak terlibat dalam *bullying* daripada anak perempuan, sama seperti penelitian sebelumnya<sup>8</sup>, walaupun pada penelitian ini tidak ditemukan hubungan yang signifikan secara statistik. Studi sebelumnya mengatakan bahwa anak laki-laki cenderung menggunakan tindakan agresif untuk menunjukkan dominansinya, sedangkan anak perempuan cenderung memiliki rasa empati dan menghargai orang lain<sup>17</sup>. Namun, penelitian lain menemukan hubungan jenis kelamin dan *bullying* sering menemukan hasil yang tidak konsisten<sup>18,16</sup>. Pada hasil penelitian didapat bahwa proporsi anak berusia 12-14 tahun lebih besar mengalami *bullying* daripada anak berusia 8-11 tahun. Hal ini dapat terjadi karena anak usia 12-14 tahun sudah memasuki masa remaja. Masa remaja identik dengan adanya gejala emosi dan memberontak untuk mencari jati dirinya. Selain itu, usia 8-14 tahun ini merupakan usia sekolah. Anak juga sudah

mengenal persaingan antar teman sebaya. Kondisi persaingan yang tidak sehat dapat memungkinkan terjadinya *bullying*<sup>7</sup>. Namun, hasil penelitian berbeda dengan studi sebelumnya yang mengatakan *bullying* menurun seiring dengan meningkatnya usia karena sasaran *bullying* lebih banyak pada anak yang lebih muda<sup>18</sup>.

Risiko menjadi pelaku sekaligus korban cenderung meningkat dari kelas 4, 5, dan kelas 6 dan pada penelitian ini didapat hubungan yang signifikan antara kelas dan perilaku *bullying*. Studi sebelumnya juga menemukan hal serupa karena tindakan *bullying* kerap menasar anak yang lebih junior<sup>18</sup>.

Penelitian ini mendapat bahwa anak yang sekolah di sekolah negeri lebih banyak berperan sebagai pelaku dan korban, sedangkan pada sekolah swasta ditemukan lebih banyak sebagai pelaku saja, korban saja, dan juga tidak terlibat dengan *bullying*. Biasanya, sekolah negeri dan swasta terdapat perbedaan aturan sekolah, ketegasan guru, penerapan perilaku disiplin, dan perhatian guru di sekolah. Anak sekolah negeri biasanya berasal dari keluarga sosial ekonomi rendah dan suasana sekolah kurang kondusif untuk belajar. Selain itu, orang tua dan guru lebih tidak peduli dengan perkembangan anak dibandingkan dengan anak-anak sekolah swasta<sup>17</sup>.

Pada penelitian menunjukkan hubungan yang signifikan antara perilaku bermain *game online* dengan *bullying*. Hal serupa didukung oleh penelitian di *Northeast China*. Paparan kekerasan dalam *game online* dapat menyebabkan desensitisasi perilaku kekerasan sehingga terjadi peningkatan sikap agresif. Hal ini dapat dipraktikkan langsung oleh anak ketika ada pemicu di lingkungan. Selain itu, paparan kekerasan dalam *game online* yang terus menerus dapat menimbulkan kecanduan atau

ketergantungan. Kecanduan atau ketergantungan ini dapat menyebabkan depresi yang nantinya mengarah pada perilaku agresif, seperti *bullying*. Tidak jarang anak bermain *game online* untuk meningkatkan harga diri dan gengsinya di hadapan teman sebaya. Harga diri yang tinggi ini merupakan salah satu ciri pelaku *bullying*. Seseorang yang merasa harga dirinya tinggi akan berusaha menyingkirkan orang lain yang dianggap menyainginya<sup>11</sup>. *Game online* dapat menyebabkan seseorang menjadi korban *bullying* akibat ambisi teman sekelompoknya dalam *game online* untuk menang. Anak yang dianggap menyebabkan kekalahan dalam *game online* dapat menimbulkan amarah teman yang sangat berambisi untuk menang. Tidak jarang, luapan emosi tersebut menyebabkan seorang anak menjadi korban *bullying*. Selain itu, anak yang tidak bermain *game online* paling banyak menjadi korban saja karena kerap dianggap sebagai anak yang tidak gaul dan sering diejek oleh temannya<sup>19</sup>.

Penelitian ini tidak menemukan hubungan signifikan secara statistik antara pola asuh orang tua dan *bullying*. Namun jika diperhatikan lebih lanjut, pola asuh orang tua memegang peranan penting karena orang tua dan keluarga merupakan lingkungan pertama anak. Awal dari semua pembelajaran mengenai kehidupan diberikan di keluarga. Jika sejak kecil anak sudah dikenalkan dengan kekerasan, baik secara verbal maupun fisik, maka anak akan mengalami proses belajar dan meniru apa yang dilakukan orang tuanya kepadanya<sup>20</sup>. Pada hasil penelitian, semua anak dengan pola asuh otoriter dan permisif terlibat dalam *bullying*. Pola asuh otoriter lebih banyak berperan sebagai pelaku dan korban, dan pelaku saja. Sedangkan pola asuh permisif berperan sebagai pelaku dan korban, dan korban saja. *Bullying* pada anak dengan pola asuh otoriter dapat terjadi sebagai imbas dari kontrol orang tua yang terlalu dominan di rumah sehingga anak berusaha dapat mendapatkan kontrol pada teman-temannya di sekolah. Anak yang merasa tertekan atas perlakuan orang tua di rumah dapat melampiaskan emosinya pada teman-teman di

sekolah. Pola asuh otoriter identik dengan aturan yang ketat, tuntutan kepada anak untuk taat, serta hukuman apabila melanggar. Anak dengan pola asuh otoriter cenderung sulit beradaptasi dan perfeksionis. Selain itu, paparan kekerasan terus menerus dapat menyebabkan desensitisasi kekerasan pada anak sehingga anak menganggap wajar adanya kekerasan<sup>20</sup>.

Pada pola asuh permisif, anak terbiasa diikuti kemauannya sehingga anak berharap keinginannya dituruti pula pada pergaulan sehingga dapat melakukan tindak *bullying*. Selain itu, anak memegang kontrol yang dominan di rumah sehingga anak melakukan hal yang sama di sekolah. Perilaku kontrol ini dapat menyebabkan anak menjadi pelaku *bullying*. Di sisi lain, anak dengan pola asuh permisif tidak bisa membela dirinya sendiri karena terbiasa dituntun oleh orang tua sehingga berpotensi menjadi korban *bullying*<sup>20</sup>. Anak yang tidak terlibat dalam perilaku *bullying* mendapat pola asuh otoritatif. Diskusi yang merupakan ciri khas dari pola asuh otoritatif memegang peranan penting untuk mencegah anak menjadi pelaku *bullying*. Pola asuh orang tua dan *bullying* memang tidak signifikan terhadap perilaku *bullying*, namun hubungan orang tua dan anak yang dekat dapat meningkatkan kemampuan remaja untuk memilih teman yang baik<sup>8</sup>. Anak yang tidak terlibat *bullying* memiliki hubungan yang lebih baik dengan orang tua, namun orang tua juga memberikan ketegasan dan hukuman apabila anak salah. Dari sini anak mungkin menilai bahwa hukuman mengenai anak yang bersalah, dan apabila perilaku anak baik maka tidak akan mendapat hukuman<sup>21</sup>. Adapun kelemahan dari penelitian ini yaitu adanya kemungkinan anak tidak menjawab kuesioner dengan jujur. Responden juga dapat mengalami *recall bias* atau kesalahan mengingat terhadap perilaku yang telah berlalu. Pada peran pelaku dan korban *bullying*, penelitian ini belum dapat menjawab peran yang terlebih dahulu muncul karena pengambilan data hanya dilakukan pada satu waktu (*cross sectional*).

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, prevalensi pelaku *bullying* adalah 76,2%, sedangkan prevalensi korban *bullying* adalah 67,4%. Perilaku bermain *game online* yang mengandung kekerasan berhubungan signifikan secara statistik dengan perilaku *bullying*, sedangkan pola asuh orang tua tidak ditemukan hubungan yang signifikan secara statistik dengan perilaku *bullying*. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan kepada orang tua untuk mengawasi anak dalam bermain *game online* dan mengarahkan anak untuk tidak bermain *game online* yang mengandung kekerasan, serta memberikan pola asuh yang

baik. Pihak sekolah juga diharapkan dapat mengawasi perilaku anak di sekolah agar tidak melakukan *bullying*. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggali lebih dalam mengenai faktor risiko *game online*, mulai dari intensitas, durasi, pengawasan orang tua, dan konten *game online*. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan desain penelitian lain, seperti kohort agar dapat menentukan peran yang terlebih dahulu muncul (pelaku atau korban) pada anak menjadi pelaku sekaligus korban *bullying*. Penelitian ini dapat dijadikan landasan dalam mengembangkan penelitian lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Smith PK. Bullying: Definition, Types, Causes, Consequences and Intervention. *Soc Personal Psychol Compass*. 2016;10(9):519–32.
2. Tan L, Bao MBB, Ganapathy SS, Sooryanarayana R, Hasim MH, Saminathan TA, et al. Bullying Among School-Going Adolescents in Malaysia : Prevalence and Associated Factors. *Asia Pasific J Public Heal*. 2019;31(8):1–12.
3. Soedjatmiko S, Nurhamzah W, Maureen A, Wiguna T. Gambaran Bullying dan Hubungannya dengan Masalah Emosi dan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Sari Pediatri*. 2016;15(3):174.
4. Databoks. PISA: Murid Korban “Bully” di Indonesia Tertinggi Kelima di Dunia. Databoks [Internet]. 2019;2019. Available from: <https://databoks.katadata.co.id/>
5. Hopkins L, Taylor L, Bowen E, Wood C. A qualitative study investigating adolescents’ understanding of aggression, bullying and violence. *Child Youth Serv Rev [Internet]*. 2013;35(4):685–93. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chilgyouth.2013.01.012>
6. Yang SC. Paths to Bullying in Online Gaming: The Effects of Gender, Preference for Playing Violent Games, Hostility, and Aggressive Behavior on Bullying. *J Educ Comput Res*. 2012;47(3):235–49.
7. Tumon MBA. Studi Deskriptif Perilaku Bullying pada Remaja. *J Ilm Mhs Univ Surabaya*. 2014;3(1):1–17.
8. Erginoz E, Alikasifoglu M, Ercan O, Uysal O, Alp Z, Ocak S, et al. The Role of Parental, School, and Peer Factors in Adolescent Bullying Involvement: Results from the Turkish HBSC 2005/2006 study. *Asia-Pacific J Public Heal*. 2015;27(2):NP1591–603.
9. Widya A. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Perilaku Bullying pada Remaja. *Konas Jiwa XVI Lampung*. 2019;133:133–9.
10. Zhao H, Li X, Zhou J, Nie Q, Zhou J. Children and Youth Services Review The relationship between bullying and online game addiction among Chinese early adolescents : The potential role of meaning in life and gender differences. *Child Youth Serv Rev [Internet]*. 2020;116(May):105261. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.chilgyouth.2020.105261>
11. Lam L, Cheng Z, Liu X. Violent Online Games Exposure and Cyberbullying/ Among Adolescents. *CYBERPSYCHOLOGY, Behav Soc Netw [Internet]*. 2013;16(3):159–65. Available from: doi: 10.1089/cyber.2012.0087
12. Databoks. Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Katadata [Internet]. 2022;2022. Available from: [https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia?utm\\_source=dable&utm\\_campaign=dable\\_Pilihan Editor Widget&utm\\_source=dable](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia?utm_source=dable&utm_campaign=dable_Pilihan Editor Widget&utm_source=dable)
13. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. *Panduan Sekolah Ramah Anak*. 2015.
14. Tarshis TP, Huffman LCM. Psychometric Properties of the Peer Interactions in Primary School (PIPS) Questionnaire. *J Dev Behav PEDIATR*. 2007;28(2):125–32.
15. Rahmawati A, Fajrianthi F, Purwono U. The psychometric properties of parenting styles and dimensions questionnaire-short form in Indonesia. *Int J Eval Res Educ*. 2022;11(1):42–50.
16. Dittrick CJ, Beran TN, Mishna F, Hetherington R, Shariff S. Do Children Who Bully Their Peers Also Play Violent Video Games? A Canadian National Study. *J Sch Violence*. 2013;12(4):297–318.
17. Shujja S, Atta M, Shujjat JM. Prevalence of Bullying and among Sixth Graders with Reference to Gender, Socio-economic Status and Type of Schools. *J Soc Sci*. 2014;38(2):159–65.
18. Saarento S, Garandeanu CF, Salmivalli C. Classroom- and School-Level Contributions to Bullying and : A Review. *J Community Appl Soc Psychol [Internet]*. 2015;25(3):204–18. Available from: <http://www3.interscience.wiley.com/journal/5625/home>
19. McLean DP. It ’ s in the Game: The effect of Competition and Cooperation on Anti-Social Behavior in Online Video Games. *J Virtual Worlds Res*. 2016;
20. Gómez-Ortiz O, Romera EM, Ortega-Ruiz R. Parenting styles and bullying. The mediating role of parental psychological aggression and physical punishment. *Child Abus Negl [Internet]*. 2016;51:132–43. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chiabu.2015.10.025>
21. Tajuddin I, Utami KA, Arafat Y. The Effect of Parenting Style on Bullying Behavior. *Atl Press*. 2017;127:280–4.

