

Fenomena Cyberbullying Pembiaran Juvenile Delinquency Dalam Teknologi Media Baru

Muhammad Irfan Djamzuri¹, Agung Putra Mulyana²

^{1,2} Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta

Email : Irfan.mir@bsi.ac.id , agung.aaa@bsi.ac.id

Info	Abstract
<p>Article history: Received : 12 Desember 2022 Publish : 15 Januari 2023</p>	<p><i>Based on APJII data for 2020 regarding bullying on social media, 31.8% chose to let it go, only 6.7% answered that they reported it to the authorities, and most around 40% answered they did not know. Unidentified of bullying and cyber-bullying in Indonesian society has led to the emergence of various bullying phenomena which ended in cases of depression and death of victims. One of the cases is happened in Tasikmalaya, a cat raped by a child. It happened because the victim was forced by his friends. They recorded using a cell phone video and then spreading it. It is still spreading among neighbors via WhatsApp, scrolling on internet networks and viral on social media. As a result of the bullying, the victim became severely depressed and died. The irony is there was an attempt to make peace, with a meeting between the parents of the RT, RW and village heads in the neighborhood. The meeting culminated in both parties understanding that the incident was just ordinary mischief. Picture and video uploads even spread rumors on social networks. At first it was only a joke/meme but turned into insults and even blackmail. Ignoring the material/content does not even have a deterrent effect for the uploader of the material/content. Causing the omission of Juvenile Delinquency even considered normal by society and law enforcement. Different to cyberbullying/Juvenile Cyber Delinquency, Juvenile digitized Delinquency/juvenile delinquency using online can be potentially more negative than cyberbullying itself.</i></p>
<p>Keywords: Cyberbullying Juvenile Delinquency New media</p>	
<p>Info Artikel</p>	<p>Abstrak</p>
<p>Article history: Diterima : 12 Desember 2022 Publis : 15 Januari 2023</p>	<p>Berdasarkan data APJII tahun 2020 mengenai bully di media sosial 31,8 % memilih untuk membiarkan saja, sedangkan hanya 6,7 % yang menjawab melaporkan kepihak berwajib, dan paling besar sekitar 40 % menjawab tidak tau. Tidak teridentifikasinya bully dan cyber-bully pada masyarakat Indonesia, menyebabkan munculnya berbagai fenomena-fenomena perundungan yang berakhir dengan didapatkan kasus korban depresi dan meninggal. Seperti muncul kasus Bullying/perundungan <i>Anak Setubuhi Kucing di Tasikmalaya</i>. Korban dipaksa oleh teman-temannya. direkam menggunakan video telepon seluler kemudian menyebar itu masih menyebar di kalangan tetangga melalui via WhatsApp dan bergulir di jejaring internet serta viral di media sosial. Dampak perundungan itu, menyebabkan korban depresi berat dan meninggal dunia. Ironinya ada usaha untuk berdamai dengan pertemuan antara para orang tua RT, RW dan kepala desa yang ada di lingkungan tersebut. Pertemuan tersebut berujung pada kedua pihak memaklumi kejadian tersebut hanya kenakalan yang biasa. Unggahan gambar dan video bahkan menyebarkan rumor di jejaring sosial. Awalnya hanya bersifat candaan/guyonan/meme namun berubah menjadi makian, cacian, hinaan bahkan ancaman. Pembiaran terhadap materi/konten tersebut bahkan tidak adanya efek jera bagi pengupload materi/konten tersebut. Menyebabkan terjadinya pembiaran <i>Juvenile Delinquency</i> bahkan dianggap normal oleh masyarakat dan penegak hukum. Berbeda dengan <i>cyberbullying/Juvenile Cyber Delinquency, Juvenile digitized Delinquency/kenakalan remaja menggunakan online</i> bisa menjadi lebih berpotensi negative ketimbang perundungan maya itu sendiri.</p>
	<p><i>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</i></p>
	
<p>Corresponding Author: Muhammad Irfan Djamzuri Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta Email : Irfan.mir@bsi.ac.id</p>	

1. PENDAHULUAN

Konsekuensi dari para remaja yang menggunakan *gadget/gawai* adalah mereka memiliki akses tidak terbatas seperti layaknya orang dewasa. Analoginya adalah dalam konteks Remaja, jika menggunakan komputasi-gawai hari ini, sama halnya memiliki kemampuan yang dimiliki oleh perusahaan besar pada 1 dekade yang lalu. Remaja menjadi prematur dalam behavior/perilaku jika dihadapkan dengan konsekuensi-konsekuensi dari akses yang disediakan oleh gawai berjaringan internet. Hal itu menyebabkan banyak terjadi fenomena-fenomena yang menjadi teramplifikasi dengan maraknya penggunaan komputasi-gawai-media sosial atau Teknologi Media Baru.

World Health Organization (WHO) mengklasifikasi batas usia remaja menjadi 2 bagian, remaja awal berusia 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun. Indonesia menganut batasan seperti batasan yang PBB tetapkan pada usia 15-24 tahun sebagai usia pemuda (youth). Adapun riset pada jurnal *The Lancet*, klasifikasi remaja adalah 10-24 tahun atau setara dengan versi WHO. Remaja bisa juga diklasifikasi menjadi *early* (10-14 tahun), *middle* (15-17 tahun), dan *late* (18-19-tahun). Kesimpulan dari riset tersebut berdasarkan kriteria bahwa remaja adalah orang yang berada pada masa transisi, dan belum menikah atau memiliki tanggungan hidup apapun. Pembagian batas usia diatas tentu saja mengabaikan aspek sosial-psikologis masing-masing individu.

Memahami *cyberbullying/perundungan-maya* berarti harus memahami juga *bullying/perundungan-tradisional* itu sendiri. Karena masih ada menyamakan *cyberbullying* sama dengan *bullying*, bahkan dianggap hanya *Juvenile Delinquency/kenakalan* remaja.

Berdasarkan data dari APJII tahun 2020 mengenai respon terhadap bully di media sosial 31,8 % memilih untuk membiarkan saja, sedangkan hanya 6,7 % yang menjawab melaporkan kepihak berwajib, dan paling besar sekitar 40 % menjawab tidak tau. Peneliti menduga ketidaktahuan mengenai bully menyebabkan masyarakat Indonesia mengabaikan adanya bully itu sendiri.

Dalam konteks di Indonesia, pada pertengahan Juli 2022 muncul kasus *Bullying/perundungan Anak Setubuhi Kucing di Tasikmalaya*. Kasus bermula ketika anak-anak tersebut, termasuk korban berinisial PH (11) tengah bermain. Korban dipaksa '*melecehkan*' kucing lalu direkam menggunakan video telepon seluler oleh teman-temannya. Dampak perbuatan perundungan itu, menyebabkan korban depresi. Korban akhirnya sakit dan meninggal dunia. Setelah viral di media sosial, Masing-masing orang tua anak-anak tersebut dan aparaturnya melakukan pertemuan membahas hal tersebut. (cnnindonesia.com, 25 Juni 2022)

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sugiyono (2017) menjelaskan penelitian kualitatif bertujuan menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif, menemukan teori, menggambarkan realitas yang kompleks dan memperoleh pemahaman makna. Dengan metode kualitatif peneliti pada tahap awalnya melakukan penjelajahan, selanjutnya pengumpulan data yang mendalam sehingga dapat menemukan hipotesis yang berupa hubungan antar gejala. Hipotesis diverifikasi dengan data-data yang lebih mendalam.

Memahami fenomena *Cyber-bullying/perundungan maya* yang sering terjadi tidak hanya sebagai sebab banyaknya peristiwa hukum dan disinyalir adanya pembiaran terhadap *Juvenile Delinquency/kenakalan* remaja. Akan tetapi sebagai akibat minimnya kajian komunikasi berbasis teknologi media baru. Pada akhirnya perangkat-perangkat masyarakat mengalami *kegagapan* dalam menangani peristiwa-peristiwa yang serupa. Penelitian ini diharapkan menjadi cara untuk mengatasi minimnya kajian komunikasi berbasis teknologi media baru yang perlu dijadikan kesepakatan bersama/konvensi masyarakat.

Peneliti mencoba mencari mengumpulkan fakta-fakta pada media pemberitaan dengan mengamati bagaimana masyarakat memahami *Cyberbullying*, *bullying* dan apakah ada pembiaran terhadap *Juvenile Delinquency* pada masyarakat dan penegak hukum. *Juvenile Delinquency* dengan menggunakan online bisa menjadi lebih berpotensi negative ketimbang *cyberbullying* itu sendiri.

Penelitian ini fokus pada kasus Bullying/perundungan Anak Setubuhi Kucing di Tasikmalaya yang menjadi viral karena menyebar di media sosial, peristiwa bullying menjadi teramplifikasi dan menjadi cyberbullying/perundungan-maya. Peneliti menduga, telah terjadi pembiaran *Juvenile Delinquency* atau kenakalan remaja yang dianggap normal oleh masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pertengahan Juli 2022 muncul kasus Bullying *Anak Setubuhi Kucing di Tasikmalaya*. Siswa berumur 11 tahun kelas 5 SD di kecamatan Singaparna-Tasikmalaya, korban bully rekan sepermainannya, dipaksa untuk menyetubuhi kucing, kemudian kejadian tersebut direkam melalui gawai, menyebar di media sosial dan menjadi viral. Atas kejadian tersebut korban depresi dengan tidak mau makan. Akhirnya korban meninggal dunia seusai depresi berat. Sebelumnya ada usaha untuk berdamai dengan pertemuan antara para orang tua RT, RW dan kepala desa yang ada di lingkungan tersebut pada tanggal 16 Juni 2022.

Kabid Humas Polda Jabar Kombes, Ibrahim Tompo menjelaskan berdasarkan hasil penyelidikan sementara kejadian tersebut berlangsung pada 14 Juni 2022. Kemudian dengan media sosial aplikasi WhatsApp, video menyebar. Akhirnya kedua belah pihak sama-sama memaklumi kasus tersebut sebagai kenakalan remaja. (detik.com, 25 Juli 2022).

Upaya polisi bersama KPAID Tasikmalaya melakukan pendalaman dan akhirnya dapat disimpulkan bahwa benar terjadi upaya bullying. Keluarga pelaku minta maaf, keluarga korban hanya menuntut agar peristiwa tersebut tidak terulang. Pada tanggal 3 Agustus 2022, ketiga tersangka mendapat putusan pengadilan setelah melalui proses *diversi*. (mediaindonesia.com, 10 Agustus 2022)

Proses diversi dibutuhkan karena pelaku merupakan anak/remaja. Jika kita mengacu kepada pengertian yang diversi menurut Dr. Ridwan Mansyur, SH., MH, mantan Kepala Biro Hukum dan Humas MA RI. pada sistem penyelesaian perkara anak, *Diversi* merupakan pengalihan proses meliputi mediasi/dialog /musyawarah menjadi bagian yang tidak terpisahkan untuk mencapai keadilan restoratif.

Kasus Anak Setubuhi Kucing di Tasikmalaya membuka banyak spektrum bagaimana kita menganalisa. Jika kita menggunakan Perspektif Hukum, maka bisa dibahas tentang peradilan anak. Jika menggunakan Perspektif Ilmu Sosial, hal tersebut merupakan patologi sosial. Jika semua perbuatan yang dilakukan oleh orang-orang dewasa merupakan suatu kejahatan/dilarang oleh hukum, maka bagi anak-anak merupakan delinquency. Dengan Perspektif Ilmu Komunikasi kita dapat mengamati dan memberi kesimpulan awal tentang bagaimana peristiwa perundungan dapat dengan mudah teramplifikasi dengan berbagai teknologi media baru menjadi perundungan maya (cyber-bullying)

Kejadian perundungan ini terjadi di wilayah Tasikmalaya. Pengawasan perlindungan anak menjadi domain KPAID Kabupaten Tasikmalaya. Ironisnya Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tanggal 22 Juli 2021 tercatat pernah menganugrahi Komisi Perlindungan Anak Indonesia Daerah (KPAID) Kabupaten Tasikmalaya, sebagai KPAID terbaik dalam pengawasan penyelenggaraan perlindungan anak. (fokusjabar.id, 23 Juli 2021)

Ketua KPAID Kabupaten Tasikmalaya, Ato Rinanto, menjelaskan kepada media, bahwa proses pengembalian anak yang menjadi tersangka dalam kasus perundungan disaksikan secara langsung oleh tokoh masyarakat, pemerintah desa, dinas terkait, P2TP2A, dan KPAI. (mediaindonesia.com, 10 Agustus 2022)

Langkah jangka pendek yang diambil Pemerintah Daerah terkait peristiwa tersebut yaitu menata ulang sekitar rumah tinggal anak-anak menjadi kampung ramah anak dan pelaku yang menjadi tersangka dikembalikan ke keluarga korban.

Konsep Juvenile Delinquency offline, Juvenile Cyber Delinquency, dan Juvenile digitized Delinquency.

Menurut Irfan pada Jurnal Public Relation, mengenai Fenomena *Cyber-bullying* dalam Teknologi Media Baru. Perundungan maya pada remaja dapat dipastikan kesadaran tentang etika dan moral belum bisa dipahami dengan baik. Bahkan remaja memiliki kecenderungan tidak memahami resiko hukum.

Sedangkan definisi *cyber-bullying*/ perundungan Maya menurut Ditch the Label adalah penggunaan teknologi digital dengan maksud untuk menyinggung, mempermalukan, mengancam, melecehkan atau menyalahgunakan seseorang.

Berdasarkan terminologi bahasa asing *cyber-bullying* adalah perundungan maya. KBBI dinilai kurang mengakomodir pemakaian pada dua kata tersebut. Apa yang membedakan *cyber-bullying* dengan tradisional bullying?

Pada penelitian Hwayeon Helene Shin, Valerie Braithwaite, Eliza Ahmed tahun 2015 menjelaskan *cyber-bullying* umumnya dianggap terjadi ketika satu orang (atau sekelompok orang) berulang kali melecehkan, menganiaya, atau mengolok-olok orang lain secara online atau melalui ponsel, email atau pesan instan atau media sosial, misalnya, Facebook, Twitter

Sementara definisi umum dari tradisional bullying yaitu, intensionalitas perilaku, pengulangan perilaku dan ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban (Olweus 1994)

Sedangkan Barbara Coloroso membagi tiga bentuk dasar penindasan, Penindasan fisik, verbal dan relasional. Dalam konteks kasus tradisional *bullying* dan *cyber-bullying*, dua bentuk penindasan fisik dan verbal lebih tepat dipakai dibanding yang relasional.

Peneliti menilai bahwa pada kasus tersebut, penyebaran video di media sosial merupakan suatu spontanitas, serta ketidaktahuan para pelaku akan konsekuensi yang akan terjadi dan dapat bersinggungan dengan hukum. Pada kasus Bullying/perundungan Anak Setubuhi Kucing di Tasikmalaya menyebar di media sosial dan menjadi viral. Kejadian tersebut membuat korban meninggal dunia seusaai depresi berat.

Peristiwa tradisional bullying menjadi teramplifikasi dan menjadi cyberbullying/perundungan-maya. Karena korbannya dan pelakunya remaja, oleh sebab itu penggunaan istilah cyberbullying kurang tepat disematkan pada peristiwa tersebut. Penggunaan istilah Juvenile Delinquency /kenakalan remaja lebih tepat digunakan. Serta peristiwa itu sengaja di publish menggunakan media sosial/online. Jadi peristiwa tersebut merupakan *Juvenile digitized Delinquency*.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Rokven (2018) Menggunakan data dari 2015 wave of the Youth Delinquency Survey (YDS), sebuah studi cross-sectional dengan probabilitas nasional sampel remaja berusia 12 hingga 17 tahun di Belanda. berisi detail informasi tentang kenakalan online dan offline yang dilaporkan sendiri, dan risiko dan promotive faktor. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan antara remaja yang hanya melaporkan pelanggaran online dan remaja yang juga melaporkan pelanggaran keduanya online-offline. Remaja yang melaporkan pelanggaran offline dan online paling banyak profil berisiko tinggi, dibandingkan dengan remaja yang hanya melakukan pelanggaran online dan remaja yang hanya melakukan pelanggaran offline.

Dari penelitian tersebut peneliti menemukan setidaknya ada tiga perbedaan antara *Bullying* Tradisional, *Cyberbullying*, dan *Juvenile Delinquency* menggunakan online. Bullying Tradisional jika dilakukan oleh remaja maka disebut *Juvenile Delinquency offline*, *Cyberbullying* jika dilakukan oleh remaja maka disebut *Juvenile Cyber Delinquency* dan *Juvenile Delinquency* menggunakan online maka disebut *Juvenile digitized Delinquency*.

Berkaitan dengan peristiwa tersebut yang mengakibatkan korban meninggal dunia karena depresi, peneliti menduga penyebab yang paling mendasar adalah telah terjadi pembiaran *Juvenile Delinquency* atau kenakalan remaja yang dianggap normal oleh masyarakat dan penegak hukum. Bahkan jelas berbeda dengan *cyberbullying*/*Juvenile Cyber Delinquency*, *Juvenile digitized Delinquency*/kenakalan remaja menggunakan online bisa menjadi lebih berpotensi negative ketimbang *cyberbullying* itu sendiri.

Dampak Depresi pada Korban *Juvenile Delinquency*

Menurut kartini kartono, *Juvenile Delinquency* dapat didefinisikan sebagai perilaku jahat/dursila atau kejahatan/kenakalan anak-anak muda, merupakan gejala sakit/patologis secara sosial pada remaja disebabkan oleh bentuk pengabaian sosial, sehingga mereka itu mengembangkan bentuk tingkah laku yang menyimpang.

Jensen (1985) membagi kenakalan remaja menjadi empat jenis. *Pertama*, kenakalan yang menimbulkan korban fisik (perkelahian, perkosaan, perampokan, pembunuhan, dll). *Kedua*, kenakalan yang menimbulkan korban materi (pengrusakan, pencurian, pencopetan, pemerasan, dll). *Ketiga*, kenakalan sosial yang tidak menimbulkan korban dipihak yang lain (pelacuran, penyalahgunaan obat). *Keempat*, kenakalan yang melawan status (membolos, mengingkari status orang tua).

Pada remaja yang depresi, Jensen menjelaskan terdapat gejala pada status kejiwaan, seperti segi perasaan yang selalu sedih, segi kognitif yang pesimistis, berpandangan negatif pada diri sendiri, dunia dan masa depan. Pada segi tingkah laku, cara berpakaian kurang teratur, ekspresi wajah murung, bicaranya sedikit dan perlahan dan gerak tubuhnya lamban. Pada segi fisik, seperti tidak nafsu makan, insomnia, sakit bagian tubuh, siklus haid tidak teratur (bagi perempuan). Pembiaran pada kondisi depresi akan beresiko menimbulkan kematian.

***Juvenile Delinquency* Teramplifikasi oleh Teknologi Media Baru**

Pada *Juvenile Cyber Delinquency* dan *Juvenile Digitized Delinquency*. Memperllihatkan Remaja menjadi prematur dalam behavior/perilaku jika dihadapkan dengan mudahnya akses yang disediakan oleh gawai berjaringan internet. Hal itu menyebabkan apapun yang dilakukan baik positif dan negatif akan mudah teramplifikasi dengan maraknya penggunaan komputasi-gawai-media sosial atau Teknologi Media Baru.

Pengutip pernyataan Nick Vujicic seorang penulis dan pemimpin organisasi life without Limbs yang tidak memiliki anggota tubuh tangan dan kaki. Memberi statement pada bukunya stand Strong, bahwa penindasan adalah suatu wabah global. Pentingnya membangun sistem pertahanan terhadap penindasan. Pentingnya membangun kesadaran dalam keluarga dan lingkungan sekitar kita menjadi bagian dari sistem pertahanan kita. Bahkan tidak hanya kejahatan cyber, bahkan di era media baru. manusia mampu juga mengubah kegiatan cyber menjadi komoditas dalam bentuk nilai yang menguntungkan karena proses ekologi media.

Juvenile Cyber Delinquency dan *Juvenile Digitized Delinquency* atau biasa disebut Cyber-bullying sama buruknya bahkan lebih dari penindasan/*bully* tradisional. Fenomena yang sering terjadi seperti unggahan gambar dan video bahkan menyebarkan rumor di jejaring sosial. Awalnya hanya bersifat candaan/guyonan/meme namun berubah menjadi makian, cacian, hinaan bahkan ancaman. Pembiaran terhadap materi/konten tersebut bahkan tidak adanya efek jera bagi pengupload materi/konten tersebut. Menyebabkan terjadinya Normalisasi *Juvenile Delinquency*. Penindas akan memiliki banyak metode, taktik serta alat yang mereka gunakan terus menerus berevolusi seiring perkembangan teknologi jejaring sosial.

Konsekuensi lain dari Normalisasi *Juvenile Delinquency* adalah begitu materi konten gambar dan video terupload maka tidak ada *undo*/perintah batal, yang artinya konten tersebut akan selamanya di internet dan dilihat oleh siapa saja.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Remaja menjadi prematur dalam behavior/perilaku jika dihadapkan dengan konsekuensi-konsekuensi dari akses teknologi media baru. Dalam konteks di Indonesia, kasus Bullying/perundungan *Anak Setubuhi Kucing di Tasikmalaya*. direkam menggunakan video telepon seluler oleh teman-temannya, Para orang tua anak-anak tersebut dan aparaturnya setempat melakukan pertemuan untuk membahas hal tersebut setelah viral di media sosial, setelah itu korban depresi dan akhirnya meninggal dunia.

Penelitian ini menyimpulkan pada remaja yang depresi status kejiwaannya kondisi depresi akan beresiko menimbulkan kematian jika tidak ditangani oleh ahli. Pentingnya membangun sistem pertahanan terhadap penindasan. Pentingnya membangun kesadaran dalam keluarga dan lingkungan sekitar kita menjadi bagian dari sistem pertahanan kita. Karena Penindasan adalah suatu wabah global.

Konsekuensi lain dari pembiaran/normalisasi *Juvenile Delinquency*, jika pada materi konten gambar dan video terupload ke media sosial/internet maka konten tersebut akan selamanya di internet dan dilihat oleh siapa saja.

Pendekatan ilmu Komunikasi dalam memahami fenomena *cyber-bullying*, *Juvenile Cyber Delinquency* dan *Juvenile Digitized Delinquency*. Sangat diperlukan untuk memperkaya khasanah penelitian teknologi media baru. Dengan memahami konsep *Juvenile Cyber Delinquency* dan *Juvenile Digitized Delinquency* diharapkan dapat menjawab isu-isu *free speech*, *anonymity*, *legal jurisdiction*, *behavioral norms in virtual communities* dan *cyber-bullying* sebagai dampak sampingan dari munculnya teknologi Internet.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menjelaskan *Cyber-technology* yang mampu menjawab berbagai fenomena yang terjadi akibat interaksi manusia dengan perangkat komputasi. Sehingga ranah ilmu komunikasi dapat memahami manusia dan memahami teknologi yang digunakan oleh manusia, serta dapat menambah kajian komunikasi berbasis teknologi media baru yang perlu dijadikan kesepakatan bersama/konvensi masyarakat.

5. DAFTAR PUSTAKA

Data APJII 2020

<https://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/pr-015062655/tragis-bocah-sd-di-tasikmalaya-meninggal-usai-dipaksa-teman-temannya-setubuhi-kucing-sambil-direkam?page=2>

<https://www.detik.com/jabar/hukum-dan-kriminal/d-6199170/terungkap-keluarga-korban-terduga-pelaku-bully-di-tasik-sempat-berdamai>

<https://fokusjabar.id/2021/07/23/kpai-nobatkan-kpaid-tasikmalaya-terbaik/>

<https://www.suara.com/news/2022/07/21/144558/fakta-fakta-bocah-sd-di-tasikmalaya-meninggal-usai-dipaksa-setubuhi-kucing>

<https://mediaindonesia.com/nusantara/513787/pelaku-perundungan-terhadap-bocah-sd-di-tasikmalaya-dikembalikan-ke-keluarga>

<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20220725173918-12-825930/kasus-bullying-anak-setubuhi-kucing-di-tasikmalaya-naik-ke-penyidikan>

<https://www.sehatq.com/artikel/batasan-usia-remaja-dan-perubahannya-secara-fisik-dan-mental>

<https://www.mahkamahagung.go.id/id/artikel/2613/keadilan-restoratif-sebagai-tujuan-pelaksanaan-diversi-pada-sistem-peradilan-pidana-anak>

Irfan, M. (2020). Fenomena Cyber-bullying Dalam Teknologi Media Baru (Instagram) Perspektif Ilmu Komunikasi. *Jurnal Public Relations (J-PR)*, 1(1), 15–22.

Jensen, L.C. (1985). *Adolescence: Theories, Research, Applications*. St. Paul, San Fransisco: West Publishing Co.

Kartono, Kartini, (2019) *Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja*. Rajawali Pres. Jakarta.

Nurhadi, Zikri Fachrul (2017). *Teori Komunikasi Kontemporer*. Kencana. Jakarta

Mulyana, A. P., & Irfan, M. (2020). Teknologi Tokopedia Play Live Shooping Dalam Perspektif Ekologi Media Konvergensi, 6(3).

Rokven, J. J., Weijters, G., Beerhuizen, M. G. C. J., & van der Laan, A. M. (2018). Juvenile Delinquency in the virtual world: Similarities and differences between cyber-enabled, cyber-dependent and offline delinquents in the Netherlands. *International Journal of Cyber Criminology*, 12(1), 27–46. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1467690>

- Sabella, R. A., Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2013). Cyberbullying myths and realities. In *Computers in Human Behavior* (Vol. 29, Issue 6, pp. 2703–2711).
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.06.040>
- Sarwono, Sarlito W. (2021). Psikologi Remaja. Rajawali Pers. Jakarta
- Shin, H. H., Braithwaite, V., & Ahmed, E. (2016). Cyber- and face-to-face bullying: who crosses over? *Social Psychology of Education*, 19(3), 537–567.
<https://doi.org/10.1007/s11218-016-9336-z>
- Spinello, Richard. (2000). Cyberethics: morality and law in cyberspace
- Sobur, Alex. 2017. Kamus Besar Filsafat. Pustaka Setia. Bandung
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta. Bandung
- Suryanto. (2015). Pengantar Ilmu Komunikasi. Pustaka Setia. Bandung
- Syaiful Rohim, Haji. (2016). Teori komunikasi: perspektif, ragam dan aplikasi. Rineka Cipta. Jakarta
- Vujcic, Nick. (2014). Stand Strong: Kau Bisa Mnghadapi Segala Bentuk Penindasan (dan Hal-Hal Lain yang Membebani Dirimu). Gramedia. Jakarta.