BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya yang dimanfaatkan sebagai acuan dari penelitian ini dipaparkan pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya

No	Penulis (Tahun)	Kontribusi	Hasil Penelitian
1	Yih-Lan Liu, Chia-Yun Chang, Cheng-Yan Wang (2022)	Memberikan gambaran dari pengaruh penggunaan *virtual reality* sebagai salah satu upaya alternatif yang mudah untuk mencegah dan mengurangi kasus perundungan di sekolah dengan mengidentifikasi keterlibatan perilaku pengamat dan faktor motivasi. Pada penelitian ini, penulis menggeneralisasikan topik dengan mengidentifikasi hubungan antara *virtual reality* untuk upaya pencegahan perundungan menggunakan analisis *bibliographic coupling*.	Penggunaan *virtual reality* (VR) memungkinkan subjek untuk benar-benar terlibat dalam pengalaman intimidasi yang sangat nyata, menyediakan platform di mana mereka dapat merasakan dampak psikologis dan emosional secara lebih intens. Sehingga, secara umum VR memberi subjek pengalaman intimidasi yang jelas dan realistis.

2.2 *Virtual Reality*

Virtual reality, atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan realitas virtual merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi masa kini. Pertumbuhan teknologi tidak menutup kemungkinan untuk manusia dapat beraktivitas di dua dunia sekaligus yaitu dunia nyata dan dunia virtual. Kata *virtual reality* terdiri dari kata "*virtual"* berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti nyata dan kata "*reality"* atau dalam bahasa Indonesia berarti realitas yang berdasarkan KBBI memiliki arti yaitu kenyataan. Dengan *virtual reality*, manusia dapat melakukan aktivitas selayaknya kehidupan normal dengan lingkungan yang berbeda dari biasanya. Namun, secara istilah *virtual reality* merupakan frasa yang memiliki arti luas berdasarkan konteks yang dibahas. Filsafat skolastik memandang "virtual" tidak sebagai sesuatu yang benar-benar ada, melainkan sebagai entitas yang ada dalam potensi. Dalam perspektif ini, "virtual" dianggap sebagai keberadaan yang mungkin terwujud pada suatu saat, menggambarkan konsep yang berada dalam ruang kemungkinan. [12].

Realitas virtual (VR) merupakan suatu antarmuka manusia-komputer yang canggih, dirancang untuk mensimulasikan lingkungan realistis dan memberikan pengalaman interaktif kepada partisipan [13]. Dalam paradigma ini, teknologi VR memungkinkan partisipan untuk terlibat dalam suatu simulasi yang mendekati kondisi nyata, memfasilitasi pengalaman yang mendalam. Lingkup VR memungkinkan pengguna untuk menjelajahi dan berinteraksi dengan lingkungan virtual yang disajikan. Kemajuan teknologi dalam pengembangan grafika komputer, sensor, dan perangkat keras lainnya telah mendorong perkembangan dalam bidang VR. Melalui penggunaan headset atau perangkat lainnya, partisipan dapat merasakan dan merespons lingkungan simulasi secara langsung [13]. VR tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga melibatkan suara dan gerakan, untuk meningkatkan realisme dan keterlibatan. Sebagai suatu bidang interdisipliner, pengembangan VR melibatkan konsep-konsep dari komputer grafis, ergonomi, psikologi, dan

teknologi sensor. Penggunaan VR meluas di berbagai bidang, termasuk industri, pendidikan, dan kesehatan. Penerapan VR dalam konteks pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui simulasi dan eksplorasi lingkungan virtual [13]. Dalam bidang kesehatan, VR dapat digunakan sebagai alat terapeutik, termasuk terapi pemulihan bagi individu yang mengalami trauma atau gangguan mental. Meskipun begitu, penggunaan VR juga menghadapi tantangan, seperti keterbatasan teknologi dan potensi dampak negatif pada kesehatan pengguna. Oleh karena itu, perkembangan teknologi VR membutuhkan pemahaman mendalam tentang aspek etis, psikologis, dan sosialnya. Dengan demikian, VR tidak hanya menjadi sebuah alat inovatif tetapi juga memicu pertimbangan dan penelitian yang berkelanjutan untuk memahami dampak dan potensi pengembangannya dalam berbagai konteks.

2.3 Pencegahan Perundungan

Perundungan merujuk pada berbagai perilaku yang dapat merugikan siswa dan dilakukan oleh individu atau kelompok, yang tidak terkait dengan proses pendidikan, penelitian, atau pelayanan. Tindakan tersebut dapat mencakup perilaku fisik, verbal, atau sosial yang memiliki dampak negatif terhadap kesejahteraan peserta didik. Perundungan dapat terjadi di dalam atau di luar lingkungan pendidikan formal dan dapat mencakup intimidasi, pelecehan, atau perlakuan tidak adil lainnya. Keberadaan perundungan dapat mengganggu proses belajar-mengajar dan merugikan korban secara psikologis dan emosional. Penting untuk mengidentifikasi dan mencegah perundungan guna menciptakan lingkungan pendidikan yang aman dan mendukung bagi semua peserta didik. Pencegahan perundungan memerlukan peran aktif dari sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk mempromosikan norma-norma perilaku yang positif dan menumbuhkan rasa keamanan bagi seluruh anggota komunitas pendidikan. Dengan upaya bersama, kita dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang bebas dari perundungan dan mendukung pertumbuhan positif para peserta didik [14].

Menurut KBBI, pencegahan berarti suatu tindakan atau usaha untuk mencegah, menghindari, atau mengurangi timbulnya sesuatu yang tidak diinginkan. Pencegahan umumnya dilakukan dengan melakukan langkah-langkah yang dapat mengantisipasi atau mengurangi kemungkinan terjadinya suatu masalah atau risiko. Dalam konteks perundungan, pencegahan bermaksud untuk mengurangi resiko yang timbul akibat penindasan atau perundungan itu sendiri. Secara umum, dampak dari penindasan yang dirasakan korban adalah gangguan mental seperti depresi, stres, dan gangguan kecemasan lainnya. Pencegahan perundungan merupakan suatu usaha untuk mengurangi korban penindasan dengan berbagai metode. Penelitian ini membahas mengenai salah satu metode pencegahan perundungan dengan memanfaatkan komputer modern dan teknologi informasi yaitu *virtual reality*. Penggunaan VR disini digunakan untuk membantu pemulihan kondisi mental para korban penindasan. Korban dapat menggunakan teknologi *virtual reality* (VR) sebagai alat untuk menghadapi dan mengatasi trauma yang timbul akibat pengalaman perundungan. Dalam sesi terapi yang terkontrol dengan baik, korban dapat terlibat dalam interaksi dengan lingkungan virtual yang mensimulasikan situasi yang menjadi pemicu stres atau kecemasan. Proses simulasi tersebut bertujuan untuk membantu korban merasa lebih kuat dan mengatasi ketakutan mereka secara bertahap dalam suatu lingkungan yang aman. Di dalam lingkungan virtual tersebut, korban diberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan berkomunikasi, mengatasi konflik, dan mengembangkan kepercayaan diri melalui simulasi interaktif. Pendekatan ini memberikan peluang bagi korban perundungan untuk memperoleh keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi situasi sosial yang sulit, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari.

2.4 Bibliographic Coupling

Analisis *bibliographic coupling*, yang telah menjadi teknik yang populer, digunakan untuk mengungkapkan hubungan antar penelitian-penelitian yang relevan dan memetakan wilayah penelitian khusus. Dalam

proses analisis *bibliographic coupling*, suatu jaringan bibliografi dibuat berdasarkan referensi yang digunakan dalam publikasi-publikasi ilmiah terkait. Setelahnya, jaringan tersebut dapat dianalisis melalui pendekatan klaster dan analisis jaringan untuk mengidentifikasi kelompok publikasi yang memiliki keterkaitan dan memahami struktur wilayah penelitian tertentu. Dalam konteks tertentu, analisis *bibliographic coupling* dilakukan oleh para peneliti untuk mengenali publikasi-publikasi yang berkaitan dengan *virtual reality* dan upaya pencegahan perundungan. Teknik ini membantu memahami keterkaitan dan fokus dalam literatur ilmiah, mengarah pada pemahaman mendalam tentang perkembangan terkini dalam bidang tersebut. Melalui pendekatan ini, para peneliti dapat mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya dan mendukung pengembangan pengetahuan yang lebih lanjut dalam bidang virtual reality dan pencegahan perundungan. Peneliti menerapkan bentuk pemetaan jaringan visualisasi dengan kriteria variabel menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Hasil pemetaan akan diketahui *cluster-cluster* yang terdiri atas artikel-artikel dengan topik pembahasan yang serupa dan saling berkaitan pada kutipan. Analisis kesamaan dan keterkaitan antar artikel dengan pemetaan jaringan visualisasi nantinya akan dikembangkan hasilnya menggunakan metode *bibliographic coupling* dengan pendekatan 5W1H.