BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, kesehatan mental sedang banyak menjadi perbincangan di berbagai media. Menurut *World Health Organization* (2014), kesehatan mental adalah keadaan kesejahteraan di mana individu dapat mengekspresikan potensi mereka, menangani stres yang normal dalam hidup, bekerja secara produktif, dan memberikan kontribusi pada masyarakat mereka [1]. Banyak sumber menyebutkan bahwa kesehatan mental merupakan suatu hal yang sangat berpengaruh dalam banyak kondisi khususnya dalam aktivitas bersosialisasi. Ketidakstabilan mental seseorang dapat disebabkan oleh banyak faktor, salah satu yang paling sering terekspos oleh media adalah perundungan lebih tepatnya yang kerap terjadi di instansi pendidikan.

Kasus perundungan yang sedang hangat diperbincangkan warganet yaitu kasus perundungan di salah satu sekolah menengah pertama di Serbia. Perundungan yang menimpa seorang siswa membuatnya memiliki hasrat yang besar untuk melakukan aksi balas dendam. Pelaku perundungan cenderung tidak merasa telah menyakiti korban dengan perbuatannya yang semena-mena. Umumnya, pelaku perundungan merupakan seorang yang berpengaruh di lingkungannya sehingga korban merasa tidak memiliki kekuatan untuk melawan pelaku.

Bystander yang menjadi penonton perundungan, memiliki peran krusial dalam menghentikan atau memperburuk situasi perundungan. Terkadang, *bystander* tidak melakukan intervensi karena alasan ketakutan, ketidakpercayaan diri, dan takut menjadi korban berikutnya. Studi oleh Thornberg, Wänström, dan Jungert (2017) menyatakan bahwa pemahaman yang baik tentang dampak negatif perundungan dan pentingnya intervensi aktif dapat meningkatkan kemungkinan partisipasi *bystander* dalam tindakan pencegahan perundungan [2]. Oleh karena itu, empati *bystander* penting untuk ditingkatkan agar dapat menggerakkan tindakan positif, menciptakan lingkungan yang lebih aman dan peduli, serta membantu

korban dalam proses pemulihan. Penelitian sebelumnya oleh Rizzo, A. A., & Koenig, S. T. (2017), mengungkapkan bahwa *bystander* dapat menjadi pengamat, penonton, atau aktor yang berinteraksi dengan individu yang berada dalam lingkungan virtual [3]. Pemahaman tentang peran *bystander* dalam penggunaan VR dapat membantu pengembangan intervensi yang lebih efektif dikarenakan adanya pemodelan situasi kehidupan nyata sehingga pemahaman menjadi lebih baik tentang dinamika perilaku sosial. Dengan demikian, VR dapat digunakan sebagai alat yang berguna untuk mempelajari dan memahami peran *bystander* dalam berbagai konteks. Melalui pengalaman simulasi yang disajikan dalam VR, *bystander* dapat merasakan dan memahami pengalaman serta perspektif individu yang berada dalam lingkungan virtual. Valmaggia, L. R., Latif, L., Kempton, M. J., & Rus-Calafell, M. (2016) menyebutkan bahwa teknik simulasi dapat membantu *bystander* mengembangkan tingkat empati yang lebih kuat terhadap orang lain, terutama korban atau individu yang membutuhkan bantuan [4]. Dengan meningkatnya empati *bystander*, diharapkan mereka akan lebih terlibat dan mampu merespons dengan empati dalam situasi kehidupan nyata, menciptakan lingkungan yang lebih empati dan peduli [5].

Perkembangan teknologi yang semakin pesat banyak menimbulkan pro dan kontra. Banyak orang merasa enggan untuk belajar mengikuti perkembangan teknologi dengan berbagai alasan. Bahkan tidak sedikit orang yang merasa bahwa dengan adanya perubahan dan perkembangan teknologi sebagai perampas mata pencaharian, aktivitas sosial yang hangat, dan masih banyak lagi. Teknologi adalah suatu aplikasi atau penggunaan ilmu pengetahuan untuk tujuan tertentu, yang melibatkan pengembangan, produksi, dan penggunaan alat, mesin, perangkat lunak, atau proses untuk memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan manusia [6]. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah *virtual reality*.

Baru-baru ini industri teknologi sedang berlomba-lomba mengembangkan inovasi dengan *virtual reality* (VR). Sherman, W. R., & Craig, A. B. (2003) mengatakan bahwa *virtual reality* adalah penggunaan

komputer dan teknologi interaktif lainnya untuk menciptakan simulasi lingkungan atau situasi yang dapat dilihat, dirasakan, dan dipersepsikan oleh pengguna secara bersamaan dengan persepsi nyata mereka [7]. *virtual reality* (VR) digadang-gadang akan menjadi jawaban dari banyak permasalahan yang sulit dipecahkan.

VR dapat digunakan dalam terapi pemulihan untuk korban *bullying*. Korban dapat memanfaatkan VR untuk menghadapi dan mengatasi trauma yang terkait dengan pengalaman *bullying*. Melalui sesi terapi yang terkendali dengan baik, seorang korban dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual yang mensimulasikan situasi yang memicu stres atau kecemasan. Simulasi tersebut dapat membantu mereka merasa lebih kuat dan menghadapi ketakutan mereka secara bertahap dalam lingkungan yang aman. Korban dapat berlatih berkomunikasi, mengatasi konflik, dan mengembangkan kepercayaan diri mereka melalui simulasi interaktif dalam lingkungan virtual. Ini memberikan kesempatan bagi korban *bullyin*g untuk memperoleh keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi situasi sosial yang sulit, sehingga mereka lebih siap dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti sebelumnya telah membuktikan bahwa *virtual reality* bisa membantu memulihkan kesehatan mental korban perundungan. Hugh-Jones dkk. melakukan percobaan dengan menggunakan formulir ulasan dan wawancara online untuk membuktikan bahwa penggunaan VR harus dipilih dan secara imersif serta harus dibingkai sebagai 'ruang' di sekolah, bukan sebagai alat kesehatan mental atau kesadaran [8]. Penggunaan video 360 dan *virtual reality* juga memiliki potensi untuk mendukung kesejahteraan mental remaja di sekolah dan membantu dalam pencegahan dan penanggulangan perundungan melalui pengalaman interaktif dan imersif yang diberikan [9] [10]. Selain perundungan di lingkungan sekolah, perundungan di lingkungan kerja juga harus dicegah. Pekerja merasa lebih nyaman jika kasus pelecehan di tempat kerja ditangani dengan sistem AI dan teknologi VR dibandingkan berurusan secara langsung dengan orang [11].

Analisis *bibliographic coupling* telah menjadi teknik populer untuk mengidentifikasi hubungan antara penelitian-penelitian yang relevan dan memetakan bidang penelitian tertentu. Pada analisis *bibliographic coupling*, suatu jaringan bibliografi dibuat berdasarkan referensi yang digunakan dalam publikasi-publikasi ilmiah. Kemudian, jaringan dapat dianalisis menggunakan analisis klaster dan analisis jaringan untuk mengidentifikasi kelompok publikasi yang saling berhubungan dan memetakan struktur bidang penelitian. Peneliti melakukan analisis *bibliographic coupling* untuk mengidentifikasi publikasi-publikasi yang terkait dengan konteks *virtual reality* dan pencegahan perundungan.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara *virtual reality* dan pencegahan perundungan melalui analisis bibliografi coupling sehingga memberikan pemahaman yang lebih baik terkait topik perundungan dan *virtual reality*. Pemahaman tersebut memetakan keterkaitan antara publikasi-publikasi ilmiah yang membahas tentang *virtual reality* dan pencegahan perundungan. Penulis menggunakan penelitian dari artikel-artikel Scopus dengan filter topik *virtual reality* dan *bullying* yang diekspor ke csv. Analisis dan visualisasi data bibliometrik menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Hasil dari penelitian ini adalah identifikasi hubungan antara topik *virtual reality* dan pencegahan perundungan melalui analisis bibliografi coupling serta pengembangan kerangka kerja yang dapat membantu dalam memahami tren penelitian dan mengembangkan penelitian yang lebih spesifik. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk deskriptif dan visual.

1.2 Rumusan Masalah

Studi menunjukkan bahwa pemahaman dan empati *bystander* krusial dalam pencegahan perundungan, dengan *virtual reality* (VR) diakui sebagai alat potensial untuk melibatkan mereka. Penggunaan VR dalam terapi pemulihan korban *bullying* memungkinkan interaksi dengan situasi *virtual* untuk mengatasi trauma dan mengembangkan keterampilan sosial. Teknologi VR juga diharapkan dapat mendukung pencegahan perundungan di lingkungan sekolah dan kerja. Penelitian ini menggunakan

analisis *bibliographic coupling* untuk mengidentifikasi hubungan antara *virtual reality* dan pencegahan perundungan, dengan harapan memberikan pemahaman lebih baik tentang tren penelitian dan mengembangkan kerangka kerja yang relevan. Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut merupakan rumusan masalah yang diidentifikasi.

a. Bagaimana peran *virtual reality* dalam pencegahan perundungan?
b. Bagaimana analisis *bibliographic coupling* dapat membantu dalam mengidentifikasi hubungan antara penelitian tentang *virtual reality* dan pencegahan perundungan?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara *Virtual Reality* dan pencegahan perundungan menggunakan analisis *bibliographic coupling* sehingga memberikan pemahaman yang lebih baik terkait topik perundungan dan *Virtual Reality*. Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini antara lain.

a. Menganalisis peran *virtual reality* dalam upaya pencegahan perundungan.
b. Mengetahui peran analisis *bibliographic coupling* dalam mengidentifikasi hubungan antara penelitian tentang *virtual reality* dan pencegahan perundungan.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian berfokus pada analisis dan visualisasi data bibliometrik menggunakan perangkat lunak VOSviewer untuk mengetahui hubungan *virtual reality* dan pencegahan perundungan. Penelitian ini membatasi diri pada dataset yang digunakan pada proses *review*. Dataset diperoleh dari database scopus yang dikumpulkan menjadi satu file dengan format .csv terdiri dari artikel-artikel yang termasuk dalam kategori jurnal ilmiah atau *paper*.