

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

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.

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]. *Bystander* dalam kasus *bullying* adalah orang-orang yang menjadi saksi atau menyaksikan kejadian intimidasi atau penganiayaan terhadap korban. Ketika *bystander* memiliki tingkat empati yang tinggi, mereka mampu merasakan dan memahami perasaan korban *bullying*. Mereka dapat mengalami empati terhadap penderitaan yang dialami oleh korban dan merasakan keinginan untuk membantu atau melindungi korban. Ketika *bystander* memiliki empati terhadap korban *bullying*, mereka cenderung lebih mungkin untuk melakukan tindakan positif. Mereka dapat mengambil sikap untuk melindungi korban, melaporkan kejadian kepada otoritas yang berwenang, atau memberikan dukungan emosional kepada korban. *Bystander* dengan empati yang tinggi memiliki kepedulian terhadap keadaan korban dan merasa tanggung jawab untuk melawan tindakan *bullying*. 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.

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 [3]. 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 [4]. *Virtual reality* (VR) digadang-gadang akan menjadi jawaban dari banyak permasalahan yang sulit dipecahkan.

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 [5]. 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 [6]. 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 [7].

VR dapat digunakan dalam terapi pemulihan untuk korban *bullying* maupun *bystander*. *Bystander* dapat memanfaatkan VR untuk melatih kesadaran dan peran interaktif pada kasus *bullying*. Dalam lingkungan virtual yang dikontrol maka akan terbangun simulasi kejadian perundungan yang realistis. Melalui pengalaman

interaktif ini, *bystander* dapat merasakan bagaimana perasaan dan emosi seorang korban perundungan, sehingga dapat lebih memahami dampak yang ditimbulkan dari perundungan. Simulasi ini akan membantu meningkatkan empati dan pemahaman *bystander* terhadap korban. *Virtual reality* juga dapat dimanfaatkan dalam kampanye edukasi dan kesadaran mengenai *bullying*. Melalui pengalaman interaktif yang kuat, orang dapat secara langsung terlibat dalam cerita yang menyoroti dampak perundungan dan pentingnya peran *bystander*.

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].

Meskipun begitu, ada gap yang perlu dijelajahi lebih lanjut. Pertama, sedikit penelitian yang menggabungkan elemen pencegahan perundungan dan teknologi VR dalam konteks empati *bystander*. Oleh karena itu, diperlukan lebih banyak penelitian untuk memahami sejauh mana VR dapat benar-benar meningkatkan empati dan respons *bystander* terhadap perundungan. Kedua, ada potensi untuk mengintegrasikan teknologi VR dalam kampanye edukasi dan kesadaran tentang perundungan. Namun, cara terbaik untuk menerapkan teknologi VR secara efektif dalam hal ini masih perlu diteliti lebih lanjut. Kesimpulannya, penelitian lanjutan dalam menghubungkan teknologi VR dengan peran *bystander* dalam pencegahan perundungan sangat penting untuk mengisi gap pengetahuan ini dan menggali potensi penuh teknologi VR dalam membentuk perilaku dan respons positif *bystander* dalam situasi perundungan.

Analisis *co-occurrence* telah menjadi teknik populer untuk mengidentifikasi hubungan pola kejadian bersama antar elemen dalam sebuah dataset. Pada analisis *co-occurrence*, metode yang umum digunakan adalah menghitung frekuensi kemunculan bersama antara elemen. Kemudian, frekuensi kemunculan ini dapat dianalisis menggunakan metode statistik untuk mengukur kekuatan hubungan antar elemen. Peneliti melakukan analisis *co-occurrence* untuk mengidentifikasi hubungan pola kejadian bersama dari sebuah elemen yang sering muncul dalam dataset.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara *virtual reality* dan pencegahan perundungan melalui analisis *co-occurrence*, serta bagaimana *virtual reality* dapat meningkatkan empati *bystander* dalam menghadapi situasi perundungan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran *bystander* dalam perundungan dan bagaimana *virtual reality* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan tingkat empati *bystander*. Pemahaman ini akan memetakan keterkaitan antara kejadian bersama yang sering muncul terkait *virtual reality*, empati, dan peran *bystander* dalam pencegahan perundungan. Hasil dari penelitian ini adalah identifikasi hubungan antara topik *virtual reality*, peningkatan empati, dan peran *bystander* pada pencegahan perundungan melalui analisis *co-occurrence* yaitu kejadian bersama yang sering muncul pada dataset.

1.2.Rumusan Masalah

Teknologi realitas maya telah berkembang pesat dan memberikan banyak potensi dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam aspek emosi dan sosial. *Bullying* atau perundungan adalah isu sosial yang memerlukan perhatian serius. Dalam konteks ini, *bystander* atau penonton memiliki peran penting dalam menghentikan atau memperburuk situasi perundungan. Namun, seringkali *bystander* tidak bertindak karena berbagai alasan, termasuk kurangnya empati. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana teknologi realitas maya dapat meningkatkan empati dan mempengaruhi perilaku penonton dalam menghadapi situasi perundungan. Berdasarkan latar belakang tersebut, beberapa rumusan masalah dapat diidentifikasi:

- a. Bagaimana hubungan antara *virtual reality* dan pencegahan perundungan dalam konteks meningkatkan empati pada *bystander*?
- b. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas *virtual reality* dalam meningkatkan empati *bystander* terhadap korban perundungan?
- c. Bagaimana pengaruh penerapan *virtual reality* terhadap peran aktif *bystander* dalam menghadapi dan mencegah situasi perundungan?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Mengidentifikasi dan menganalisis hubungan antara *virtual reality* dan pencegahan perundungan, khususnya dalam meningkatkan empati pada *bystander*.
- b. Mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi efektivitas *virtual reality* dalam meningkatkan empati *bystander* terhadap korban perundungan.
- c. Memahami pengaruh penerapan *virtual reality* terhadap peran aktif *bystander* dalam menghadapi dan mencegah situasi perundungan.

1.1. Batasan Masalah

Penelitian ini mengkhususkan diri pada eksplorasi potensi teknologi *virtual reality* dalam meningkatkan empati *bystander* dalam konteks perundungan di lingkungan pendidikan formal. Fokus utama adalah pada *bystander*, dengan mengabaikan perspektif korban atau pelaku perundungan. Penelitian ini membatasi diri pada penggunaan *virtual reality* imersif yang membutuhkan penggunaan headset, sementara bentuk lain dari realitas maya atau augmented reality tidak diikutsertakan. Selain itu, pendekatan utama dalam menganalisis data adalah dengan metode analisis *co-occurrence*. Dalam konteks pengumpulan data, penelitian ini mengadopsi metode kuantitatif dengan sumber data yang berasal dari basis data Scopus yang telah difilter dengan kata kunci "*virtual reality*" dan "*bullying*". Data yang diambil terdiri dari artikel-artikel yang termasuk dalam kategori paper atau jurnal ilmiah.