

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Sejumlah penelitian telah dilakukan yang relevan dengan topik penerapan teknologi *Virtual Reality* (VR) untuk meningkatkan empati dan perilaku intervensi *bystander* dalam konteks *bullying*. Studi-studi ini memberikan dasar teoretis dan empiris yang kuat untuk penelitian saat ini, hal ini bertujuan untuk memetakan potensi teknologi VR dalam peningkatan empati pada *bystander*. Tabel 2.1 menyajikan ikhtisar dari beberapa penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya, yang mencakup kontribusi utama dan temuan dari masing-masing studi.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis (Tahun)	Kontribusi	Hasil Penelitian
1.	Liu, Y.-L., Chang, C.-Y., Wang, C.-Y. (2023)	Pengembangan skenario VR untuk menyelidiki faktor motivasi perilaku <i>bystander</i> .	VR menyediakan pengalaman <i>bullying</i> yang nyata, meningkatkan sikap anti- <i>bullying</i> dan perilaku <i>bystander</i> positif di antara siswa. Namun, tidak meningkatkan empati dan efikasi diri sebagaimana yang diharapkan.
2.	Barreda-Ángeles, M., et al. (2021)	Pengembangan dataset video 360° untuk pencegahan <i>bullying</i> di sekolah.	Dataset video 360° mendukung program pencegahan <i>bullying</i> di sekolah dengan menyediakan pengalaman interaktif dan validasi eksperimental.

2.2. Bullying

Bullying merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang terhadap korban yang tidak mampu mempertahankan diri. Olweus (2001) mendefinisikan *bullying* sebagai perilaku negatif yang dilakukan oleh individu atau kelompok terhadap korban yang lebih lemah [12]. *Bullying* merupakan situasi interaksi kelompok yang mencakup pelaku *bullying*, korban, dan penonton atau disebut dengan *bystander*. Terdapat berbagai bentuk *bullying*, termasuk fisik, verbal, relasional, dan *cyberbullying*. Efek jangka panjang *bullying* pada korban dapat berupa masalah kesehatan mental, penurunan prestasi akademik, dan isolasi sosial.

2.3. Bystander

Bystander, atau penonton, adalah individu yang di sekitar dan menyaksikan kejadian *bullying* secara langsung, namun bukanlah pelaku atau korban [13]. Latané dan Darley (1968) dalam teori apati sosial menjelaskan bahwa keberadaan *bystander* yang semakin banyak yang mengamati suatu kejadian *bullying* dapat mengurangi kemungkinan individu untuk memberikan bantuan [14]. Faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan seorang *bystander* untuk bertindak dapat diidentifikasi dengan persepsi tanggung jawab, dan rasa takut menjadi target *bullying* berikutnya.

2.4. Empati Bystander

Peranan empati bagi *bystander* penting dalam menentukan tindakan terhadap insiden *bullying*. Barhight et al. [15] mendefinisikan empati sebagai kapasitas untuk memahami dan merasakan emosi yang dirasakan orang lain. Hal ini merupakan faktor utama yang memotivasi *bystander* untuk mengintervensi dalam situasi pelecehan, karena empati ini memunculkan simpati terhadap korban [2]. *Bystander* yang memiliki tingkat empati yang tinggi cenderung lebih proaktif dalam membantu korban atau mencari bantuan. Di sisi lain, *bystander* yang memiliki tingkat empati yang lebih rendah mungkin cenderung mengabaikan situasi tersebut atau, dalam beberapa kasus, bahkan berpartisipasi dalam aksi *bullying*.

2.5. Virtual Reality

Virtual Reality adalah teknologi yang memungkinkan pengguna merasakan dan berinteraksi dalam lingkungan simulasi yang dibuat oleh komputer. VR telah

digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, terapi, dan pelatihan keterampilan sosial. VR menciptakan sebuah lingkungan tiga dimensi yang mensimulasikan ruang nyata atau konsepsi mental dengan fitur-fitur interaktif, menghadirkan pengguna ke dalam dunia virtual dengan perasaan imersi yang mendalam dan kehadiran yang kuat, sehingga menghasilkan reaksi yang sangat kuat dan nyata dari pengguna [16]. Potensi VR sangat besar dalam mengatasi isu-isu yang menjadi perhatian peneliti dalam bidang pendidikan dan psikologi, seperti mencegah terjadinya *bullying*.

2.6. Analisis Co-Occurrence

Analisis *co-occurrence* merupakan metode analisis data kuantitatif yang sering digunakan dalam penelitian ilmu sosial dan komputasional. Metode ini melibatkan pengidentifikasian seberapa sering dua atau lebih variabel (seperti kata, frasa, atau konsep) muncul bersamaan dalam sebuah dataset. Dalam konteks penelitian *bullying* dan VR, analisis *co-occurrence* dapat digunakan untuk mengidentifikasi pola dan hubungan antara berbagai konsep terkait, seperti "*virtual reality*", "*bullying*", "empati", dan "*bystander*".

Melalui analisis *co-occurrence*, peneliti dapat mengetahui seberapa erat hubungan antara *virtual reality* dan empati dalam konteks *bullying*. Misalnya, jika kata "*virtual reality*" dan "empati" sering muncul bersama dalam literatur ilmiah, ini dapat menunjukkan bahwa ada keterkaitan yang kuat antara penggunaan VR dan peningkatan empati dalam situasi *bullying*. Analisis semacam ini berguna untuk mengidentifikasi tren utama dan gap pengetahuan dalam literatur yang ada, serta menyarankan arah untuk penelitian masa depan.

2.7. Pendekatan Analisis 5W1H

Pendekatan analisis 5W1H merupakan metode analitis yang digunakan untuk memahami suatu masalah atau situasi secara komprehensif. Ini merujuk pada pertanyaan "*What*" (Apa), "*Why*" (Mengapa), "*Who*" (Siapa), "*Where*" (Dimana), "*When*" (Kapan), dan "*How*" (Bagaimana). Dalam konteks penelitian *bullying* dan VR, pendekatan ini dapat digunakan untuk:

- a. *What* (Apa): Mendefinisikan secara jelas apa itu *bullying*, apa itu VR, dan bagaimana VR dapat digunakan dalam konteks *bullying*.

- b. *Why* (Mengapa): Menjelaskan mengapa VR menjadi alat yang potensial dalam meningkatkan empati dan mengintervensi situasi *bullying*.
- c. *Who* (Siapa): Mengidentifikasi siapa saja yang terlibat dalam *bullying* (korban, pelaku, *bystander*) dan siapa yang dapat diuntungkan dari penggunaan VR.
- d. *Where* (Dimana): Menentukan konteks atau setting di mana VR dapat digunakan efektif, seperti di sekolah, tempat kerja, atau dalam setting terapi.
- e. *When* (Kapan): Menganalisis timing yang tepat untuk intervensi VR, termasuk usia atau tahapan perkembangan dimana intervensi ini paling efektif.
- f. *How* (Bagaimana): Menguraikan bagaimana VR dapat diimplementasikan secara praktis dalam program anti-*bullying*, termasuk desain program, pelatihan, dan evaluasi.

Menerapkan pendekatan analisis 5W1H membantu dalam merumuskan rencana penelitian yang terstruktur dan menyeluruh, serta memastikan bahwa semua aspek penting dari penelitian telah ditangani dengan tepat.