

Studi Netnografi Perilaku *Oversharing* Mengenai *Childhood Trauma* Pada MV Idgitaf Satu-Satu

Aulia Baduna Azzahra^{1,*}, Nurudin²

^{1,2} *Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah
Malang, Malang Indonesia*

*e-mail Corresponding: auliabadunazhra@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the culture of oversharing on social media with a focus on childhood trauma experiences. Along with the increasing use of social media as a means to share childhood trauma experiences. This research uses CMC theory and netnography methods. Software NVIVO 14 and Ncapture for processing data. The research data comes from netizen comments on Idgitaf's "Satu-Satu" music video on the YouTube. The analysis classifying comments into three categories, type of childhood trauma, reasons for oversharing, and the purpose of oversharing. The results show that the type of childhood trauma is racism, bullying, social conditions, harassment, physical violence, loss of family members, discrimination, broken homes. The reasons for oversharing include spirituality, the healing process, having reconciled, not yet reconciled, flashbacks, motivation and hope, emotional related. The purpose of oversharing is as a coping mechanism, catharsis, building closeness, seeking social support, motivation and hope, self-transformation.

Keywords: *Netnografi, Oversharing, Childhood Trauma*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perilaku oversharing di media sosial dengan fokus pada pengalaman childhood trauma. Seiring dengan meningkatnya penggunaan media sosial sebagai sarana untuk membagikan pengalaman childhood trauma. Penelitian ini menggunakan Teori Computer Mediated Communication (CMC) dan menggunakan metode Netnografi dengan bantuan NVIVO 14 dan Ncapture untuk mengolah data. Data penelitian bersumber dari komentar netizen pada musik video "Satu-Satu" Idgitaf di platform YouTube. Analisis dilakukan dengan mengklasifikasikan komentar ke dalam tiga kategori, yaitu bentuk childhood trauma, alasan oversharing, tujuan oversharing. Hasil penelitian menunjukkan bentuk childhood trauma yaitu rasisme, bullying kondisi sosial pelecehan kekerasan fisik, kehilangan anggota keluarga, diskriminasi, broken home. Alasan oversharing meliputi spiritualitas, proses healing, sudah berdamai, belum berdamai, flashback, motivasi dan harapan, emotional related. Adapun tujuan oversharing sebagai coping mechanism, katarsis, membangun kedekatan, mencari dukungan sosial, motivasi dan harapan, transformasi diri.

Kata Kunci: *Netnografi, Oversharing, Childhood Trauma*

Pendahuluan

Seiring dengan transformasi digital saat ini jejaring sosial menyediakan berbagai macam *platform*, situs atau aplikasi mulai yang gratis hingga berbayar untuk pengguna bertukar pesan, informasi, media promosi, *champaign* dan sebagainya

dengan mudah dan cepat. Seperti pada aplikasi sosial media yang dominan dipakai oleh pengguna internet di Indonesia seperti WhatsApp, Twitter, Instagram, Facebook, YouTube serta lainnya memiliki jumlah pengguna aktif harian yang tidak sedikit. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh we

are social (2025) pengguna media sosial global mencapai 5,4 miliar pada Januari 2024. Pertumbuhan media sosial tahun ini meningkat sebesar 1,5%, dengan tambahan 75 juta pengguna dibandingkan kuartal 4 tahun 2023. Pada data pengguna sosial per tahun 2025 sekarang telah mencapai 5,24 miliar pengguna global. Di Indonesia, jumlah pengguna media sosial pada tahun 2024 tercatat mencapai 139 juta, menurut data yang dilansir dari Kementerian Komunikasi dan Digital (2025) pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 221 juta pengguna online. Menjadikannya negara dengan jumlah pengguna media sosial terbesar ketiga di dunia. Media sosial muncul dengan berbagai tawaran platform untuk memenuhi kebutuhan masyarakat mulai dari kebutuhan komersil, informasi, komunikasi. Media sosial memfasilitasi pembentukan komunitas daring tanpa batasan, memudahkan masyarakat untuk tetap terkoneksi antar individu di berbagai wilayah geografis. Media sosial sebagai wadah untuk interaksi antar pengguna dan komunitas online. Komunitas jarak jauh yang melibatkan pemanfaatan media masa dimana anggotanya saling berinteraksi biasa disebut *telecommunity*(Nugroho et al., 2020)

Dengan memanfaatkan media sosial seperti Facebook, TikTok, WhatsApp dan aplikasi media sosial lainnya memungkinkan pengguna internet untuk

menawarkan produk atau jasa lebih luas, menghemat ongkos promosi, menjangkau audiens lebih jauh, meningkatkan kesadaran audiens(Taufiq & Daherman, 2025). Selain itu media sosial digunakan untuk personal branding dengan membuat akun personal seperti pada media sosial Instagram(Anjali et al., 2026).

Masyarakat siber atau secara teoritis merupakan masyarakat yang didasarkan pada teknologi dan pengetahuan serta pembentukan sosial baru yang dibentuk melalui komunikasi yang dimediasi oleh komputer (Computer Mediated Communication)(Nugroho et al., 2020). Budaya siber di kalangan pengguna internet Indonesia mencerminkan keragaman dan memiliki karakteristik yang khas. Media sosial seperti Instagram, Facebook, YouTube dan Tik Tok dominan digunakan tidak hanya untuk berkomunikasi dan berbagi momen sehari-hari, tetapi juga untuk menyuarakan opini dan isu-isu sosial. *Netizen* Indonesia sendiri dikenal kreatif dalam memproduksi konten digital, mulai dari meme hingga vlog, yang sering kali menggabungkan elemen budaya lokal dan tren global. Di sisi lain, mereka juga aktif dalam memanfaatkan platform digital untuk menggalang dukungan sosial, seperti penggalangan dana untuk korban bencana alam atau kampanye kesadaran kesehatan. Secara keseluruhan, budaya siber *netizen* Indonesia adalah cerminan dari adaptasi

cepat terhadap perkembangan teknologi digital.

Ruang siber yang luas dan komunitas online yang terus berkembang dengan cepat menumbuhkan suatu budaya baru. Budaya yang tumbuh di ruang siber atau disebut *cyberculture* adalah budaya yang muncul dari komunitas online yang didasari oleh interaksi antar pengguna jejaring sosial. Levy menekankan bahwa bentuk universalitas baru yang tidak didasarkan pada kemandirian dan kekokohan penandaan tradisional, tetapi dibangun dan diperluas dengan menghubungkan berbagai pesan melalui komunitas virtual. Dalam komunitas ini, terjadi pembaruan makna yang berkelanjutan, di mana individu secara aktif berbagi informasi mereka satu sama lain, membentuk jaringan pengetahuan yang dinamis dan selalu berkembang. Salah satu bentuk budaya baru yang berkembang pesat pada *cyberculture* adalah budaya *oversharing netizen* di media sosial (Nugroho et al., 2020)

Oversharing adalah perilaku seseorang menyebarkan cerita, informasi pribadi yang terlalu banyak, detail, mencakup informasi pribadi, ranah privasi tentang dirinya atau tentang orang lain. Sebelumnya perilaku *oversharing* tidak hanya dilakukan oleh masyarakat *cyber* tapi lebih dulu terjadi pada masyarakat realitas. *Oversharing* yang dilakukan oleh

masyarakat realitas terjadi ketika berinteraksi dan berkomunikasi langsung, proses bertukar pesan dan cerita pada dunia nyata di dalam ruang kehidupan sehari-hari (Nugroho et al., 2020). Sedangkan *oversharing* pada masyarakat *cyber* terjadi di jejaring internet pada *platform* media sosial seperti WhatsApp, Instagram, x, YouTube dan sebagainya berupa teks, audio, video, gambar.

Di tengah perkembangan teknologi digital perilaku *oversharing* dapat dijumpai di berbagai *platform* digital salah satunya pada aplikasi YouTube. Popularitas YouTube sebagai platform berbagi video dengan pengguna terbanyak dibandingkan aplikasi berbagi video yang lain. Dilansir oleh Global Media Insight (2025) pengguna YouTube saat ini mencapai lebih dari 2.85 miliar orang menggunakan aplikasi YouTube di seluruh dunia per tahun 2025, YouTube membentuk *cybersociety* sendiri, membentuk budaya masyarakat online, membentuk ruang online yang di dalamnya terjadi interaksi antar masyarakat online/*netizen* sebagai media baru di era perkembangan teknologi saat ini. Pada aplikasi YouTube menawarkan berbagai macam konten yang baru tiap harinya, mulai dari konten edukasi hingga konten hiburan. Salah satu variasi konten YouTube yaitu musik video atau MV. Selain dapat digunakan untuk memutar lagu dan Musik Video netizen dapat berkomentar pada

kolom komentar, memberi *dislike* atau *like* pada video. Pada kolom komentar perilaku *oversharing* terlihat pada cara netizen memberikan komentarnya, netizen yang cenderung memberikan komentar berisi cerita yang berlebih, menyebarkan informasi pribadinya atau orang lain dapat dikategorikan sebagai perilaku *oversharing*.

Pada tahun 2023 lagu milik penyanyi Idgitaf yang berjudul satu-satu viral di media sosial, lagu yang dirilis pada tahun 2022 mendadak *viral, sound* dari lagu tersebut digunakan pada berbagai video yang beredar di tik tok, YouTube, Instagram dan lainnya. Video musik yang dirilis agustus 2022 milik Idgitaf berjudul satu-satu sudah ditonton lebih dari 90 juta penonton di YouTube per tahun 2026. Kepopuleran lagu ini tak lepas dari lirik lagunya yang relate dengan perasaan atau pengalaman pendengar. Penggalan lirik lagu "Satu-Satu" yang berbunyi "Aku sudah tak marah, walau masih teringat, semua yang terjadi kemarin, jadikan ku yang hari ini" dianggap mewakili perasaan netizen. Banyak pengguna yang merasa terhubung dengan lirik ini, sehingga mereka membagikan pengalaman pribadi dan emosi mereka di kolom komentar. Pada musik video yang diunggah di akun YouTube Idgitaf dengan jumlah komentar sebanyak lebih dari 7 ribu unggahan pada tahun 2025 menjadi 8 ribu komentar pada tahun 2026, menunjukkan bagaimana media sosial

digunakan untuk menyuarakan tentang isu yang terjadi salah satunya YouTube. Dalam musik video Idgitaf "Satu-Satu" menyuarakan tentang isu *childhood trauma*. *Childhood trauma* berasal dari gabungan 2 kata yaitu "*childhood*" yang artinya masa kanak-kanak dan "*trauma*" atau luka.

Trauma adalah sebuah pengalaman buruk yang membekas dalam ingatan seseorang (Ramadhan, 2023). *Childhood trauma* merupakan trauma yang terjadi saat masa kanak-kanak (Irwanto & Kumala, 2020). Melalui lagunya yang berjudul satu-satu, Idgitaf menyuarakan isu *childhood trauma* dan berdamai dengan diri sendiri, menanamkan pemikiran positif akan ada hal baik yang terjadi di masa depan. Penyanyi Idgitaf berdiskusi dengan pendengar lewat komentar di akun YouTube nya tentang trauma masa kecil dan bagaimana berdamai dengan diri sendiri. Hal ini mendapat bermacam respon dari netizen, mengundang netizen untuk berkomentar mulai dari mengapresiasi karya Idgitaf, membagikan pengalamannya mengenai *childhood trauma* dan cara berdamai dengan keadaan, juga *oversharing* tentang informasi dan pengalaman pribadi yang berlebih.

Oversharing identik dengan hal negatif seperti risiko pelanggaran privasi, eksposur berlebihan, menarik atensi publik. Dampak negatif *oversharing* di sosial media mencakup pengungkapan informasi

pribadi secara berlebihan, dalam konteks menjual privasi untuk menarik perhatian diperlukan untuk memahami kemungkinan bahaya dan dampak dari tindakan ini (Alpiah et al., 2024). Hal ini terjadi karena teknologi yang jauh berkembang sebagai ruang untuk berinteraksi, berkomunikasi. Pemanfaatan media di tengah perkembangan teknologi yang semakin modern saat ini memungkinkan netizen melakukan interaksi daring yang dimediasi komputer *Computer Mediated Communication (CMC)* dengan bebas seperti membagikan pengalaman, menyuarakan isu yang ada dengan memanfaatkan ruang digital pada situs, *platform* atau media online yang lain.

Sebuah perilaku pengungkapan informasi pribadi secara berlebihan atau dapat disebut dengan perilaku *oversharing*, kecenderungan individu dalam mengungkapkan identitas atau latar belakang pribadi, cerita atau pengalaman personal, data yang sensitif (Akhtar, 2020). Seringkali pengguna sosial media yang termasuk pelaku *oversharing* mengabaikan adanya ancaman yang dapat terjadi seperti *cyberbullying*, peretasan dan sebagainya. Pelaku *oversharing* menyampingkan hal tersebut untuk tetap mengungkapkan pengalaman, latar belakang, data pribadi melalui postingan komentar, postingan cerita, video atau yang lain di media sosial yang dimiliki.

Oversharing selain dilihat dari sisi negatif juga dapat dilihat dari sisi positif. Hal baik dari *oversharing* adalah dapat mengungkapkan fakta dari suatu peristiwa atau fenomena yang terjadi pada diri sendiri atau orang lain. Sehubungan dalam hal menceritakan ulang pengalaman yang terjadi di masa lalu pada media sosial *netizen* dapat mengambil sisi positif seperti mengambil sebuah pembelajaran, perasaan lega dalam bersuara.

Pada penelitian ini memfokuskan pada perilaku *oversharing* netizen mengenai *childhood trauma* pada musik video Igitaf satu-satu yang ada di kolom komentar akun YouTube Igitaf. Bagaimana *netizen* merespon, menceritakan ulang pengalaman pribadinya, menyuarakan isu pada kolom komentar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan netnografi. Pendekatan ini dipilih karena mampu menangkap dinamika interaksi dan makna yang muncul dalam komunitas daring. Netnografi adalah metode yang dirancang untuk menganalisis dan menemukan informasi tentang topik tertentu di komunitas online seperti blog, podcast, mikro blog, situs media sosial, komunitas online, dan sebagainya sebagaimana dikemukakan oleh Kozinet (2010) (Kristina et al., 2022). Netnografi mulai muncul pada awal tahun 1990an,

bertepatan dengan munculnya internet. Netnografi adalah metode baru analisis penelitian etnografi. Netnografi merupakan metodologi penelitian yang berbasis pada etnografi. Metodologi berbasis internet ini dapat diterapkan pada pengumpulan data dalam konteks virtual atau digital (Kristina et al., 2022). Alasan pemilihan penelitian netnografi adalah bahwa penelitian ini memanfaatkan objek konten digital dan bertujuan untuk mengungkap respons yang merupakan karakteristik dari budaya online yang memerlukan interaksi netizen di jejaring internet (Sulianta, 2022).

Objek dalam penelitian ini adalah netizen yang aktif berkomentar pada kolom komentar musik video Idgitaf yang berjudul satu-satu pada platform aplikasi YouTube. Dengan musik video yang sudah ditonton lebih dari 90 juta penonton pada tahun 2026. Jumlah komentar pada musik video Idgitaf dengan judul satu-satu sudah melampaui 8000 komentar yang ditulis per tahun 2026. Pada tahap inisiasi pemilihan situs/komunitas peneliti memilih platform YouTube sebagai situs dalam penelitian, karena pengguna YouTube dapat memilih tontonan yang diinginkan, mulai dari konten hiburan, edukasi, iklan layanan masyarakat dan sebagainya. YouTube saat ini bukan hanya sekedar wadah untuk netizen berbagi momen penggunaannya namun peranannya pun semakin beragam mencakup aspek politik, marketing,

kesehatan dan banyak lagi. YouTube sebagai media bersuara mengenai isu atau fenomena yang terjadi pengguna bisa menggunakan fitur yang ada seperti video, komentar, siaran live dan fitur lainnya.

Musik video Idgitaf yang berjudul satu-satu dipilih karena sesuai dengan isu mengenai childhood trauma. Penelitian ini berfokus pada komentar yang diunggah pada kolom komentar musik video mengenai bagaimana respon netizen, perilaku *oversharing* yang ditulis pada kolom komentar tentang *childhood trauma* yang pernah dialami diri sendiri atau orang lain. Idgitaf sendiri terkenal sering menyuarkan isu tentang *childhood trauma*, *inner child*, berdamai dengan diri sendiri melalui karya-karyanya. Selaras dengan penelitian mengenai *childhood trauma* Idgitaf selaku penyanyi lagu satu-satu menuliskan komentar pada musik video nya "Untuk kamu yang punya trauma masa kecil, gimana sekarang sudah berdamai dengan diri sendiri?" Dan " Terima kasih sudah nonton musik video satu-satu, semoga sampai ke hati yaa karena giliran aku sudah, kini aku persilakan teman-teman untuk cerita juga momen satu-satunya. Aku yakin kalian pasti gak sendirian" sebagai bentuk interaksi dan sarana berkomunikasi mengenai isu *childhood trauma* antara penyanyi dengan netizen/penonton.

Netnografi adalah metode penelitian yang berupa data site (Kozinets, 2020).

Lebih dari 8000 komentar yang dibagikan dari total penonton lebih dari 90 juta. Penelitian ini menggunakan software NVivo 14 sebagai software pengolah data pada penelitian kualitatif. Komentar pada musik video Idgitaf satu-satu telah diunduh dengan NCapture kemudian diolah menggunakan software NVivo14 untuk pengkategorian atau pengkodean komentar yang dibagikan warganet. Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi secara *lurking*, kemudian dilakukan penyederhanaan data, tidak semua data dimasukkan ke dalam penelitian. Peneliti melakukan penyaringan atas komentar yang sesuai yang termasuk dalam tahapan investigasi pada penelitian netnografi. Peneliti hanya menyertakan komentar yang berhubungan mengenai isu *childhood trauma* yang mengandung unsur oversharing. Dan mengeliminasi komentar yang tidak sesuai konteks. Data terlebih dahulu dimasukan ke ms excel kemudian diolah pada *software* NVivo dalam bentuk coding.

Tahap Interaksi menurut Kozinet istilah "partisipasi" dapat digantikan dengan "*engagement*" atau keterlibatan. Dalam konteks netnografi, keterlibatan peneliti bisa beragam, dimulai dari tingkat yang paling sederhana, yaitu hanya mengamati percakapan yang terjadi di internet. Keterlibatan ini bisa berkembang menjadi tingkat yang lebih mendalam, seperti berinteraksi langsung dengan pengguna

internet lainnya, hingga melakukan wawancara mendalam dengan mereka. Bentuk-bentuk keterlibatan ini merupakan bagian penting dalam proses penelitian netnografi. Pada penelitian ini peneliti membaca dan mengamati semua komentar, balasan komentar yang diunggah warganet.

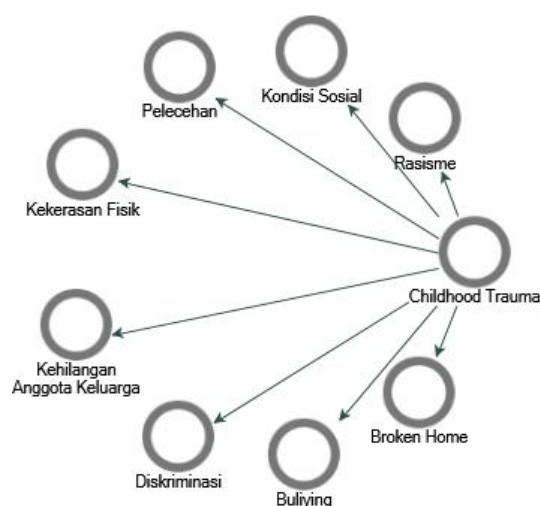
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini sumber data yang diambil merupakan postingan komentar netizen pada kolom komentar Musik Video Idgitaf berjudul Satu-Satu di platform YouTube. Dari jumlah komentar kurang lebih 7800 komentar yang diunggah netizen pada musik video Idgitaf Satu-Satu data dikumpulkan menggunakan bantuan NCapture. Merupakan sebuah ekstensi browser bernama NCapture diciptakan khusus untuk memfasilitasi penggunaan perangkat lunak NVivo dalam pengumpulan data kualitatif.

Tanpa perlu mentranskripsikannya secara manual, NCapture dapat memungkinkan peneliti untuk merekam dan menyimpan berbagai sumber data digital, termasuk halaman web, publikasi daring, komentar YouTube, unggahan Facebook, dan twit Twitter. Setelah disimpan dalam format tertentu. Pada penelitian ini data berupa komentar netizen yang diunggah pada MV Idgitaf Satu-Satu dikumpulkan menggunakan bantuan NCapture. Kemudian data yang terkumpul dapat

keterkaitan emosional antara netizen dengan lagu atau musik video milik IDGITAF Satu-Satu atau merasa related. Kemunculan kata "pernah" merujuk pada netizen yang mengaku pernah mengalami peristiwa traumatis di masa lalu. Sedangkan kata "Anak" muncul 40 kali dan "Trauma" 17 kali muncul, menunjukkan topik pembahasan yang ditemukan dalam komentar netizen.

Gambar 2. *Project Map* Bentuk Oversharing Childhood Trauma



Visualisasi data bentuk *childhood trauma* disajikan menggunakan fitur *project map* di NVIVO 14, sebagaimana yang disajikan seperti pada Gambar 2. Dengan bantuan fitur *project map* yang tersedia pada aplikasi Nvivo 14 peneliti dapat memetakan hubungan antara elemen satu dengan lainnya, menyajikan hasil data secara visual dalam penelitian juga lebih sistematis. Dalam fitur *project map* terdapat kode/node, sub kode, relationship berupa garis atau panah untuk menunjukkan

adanya keterkaitan atau hubungan. Melalui penyajian ini, peneliti dapat memetakan subjek, menunjukkan bagaimana kode saling berhubungan, serta memperlihatkan bagaimana berbagai komponen dalam penelitian saling berkaitan. Dengan demikian, *Project Map* berfungsi tidak hanya sebagai alat visualisasi, tetapi juga sebagai alat analisis untuk mengenali pola dan hubungan antar-tema dalam data penelitian. Diperoleh delapan elemen atau bentuk *childhood trauma* yaitu rasisme, *bullying*, kondisi sosial pelecehan kekerasan fisik, kehilangan anggota keluarga, diskriminasi, *broken home*.

Berdasarkan hasil pengkodean, salah satu topik yang paling sering dibahas oleh netizen di kolom komentar adalah perundungan atau *bullying*. Banyak netizen mengalami pengalaman buruk sejak masa kanak-kanak, ada sebagian yang berlangsung hingga jenjang yang lebih tinggi, pada saat SMA. Berdasarkan pengalaman yang diceritakan, perundungan terjadi secara berkala dan dalam jangka waktu yang panjang, sehingga berdampak psikologis yang mendalam.

Komentar yang merepresentasikan seperti "...Dari TK sampai SMA dibully."

Narasi seperti ini menunjukkan bahwa perundungan tidak hanya terjadi pada satu jenjang pendidikan, tetapi juga mencakup beberapa jenjang sekolah.

"...Mereka kalau ketemu saya selalu nutupin wajah kayak orang jijik". *Bullying* terjadi dalam berbagai jenis tindakan *bullying* fisik, verbal dan relasional. Jenis perundungan secara fisik diantaranya adalah yang melibatkan pemukulan, merusak barang milik korban atau segala bentuk kekerasan dengan maksud melukai atau mencederai korban (Riani, 2021). Salah satu jenis perundungan yang umum adalah perundungan verbal, yang meliputi pencemaran nama baik, hinaan, dan makian. Kemudian, perusakan harga diri korban secara sistematis melalui penghindaran, pengucilan, atau pengabaian dikenal sebagai perundungan relasional (Riani, 2021).

Tidak hanya *bullying*, pengalaman traumatis lain yang dibagikan netizen yaitu kondisi sosial ekonomi yang rendah, terlahir dari keluarga yang tidak mampu secara ekonomi, terpaksa untuk bekerja di usia anak-anak, karena kondisi tersebut mereka mengaku sering diremehkan orang lain.

"di umur 12...terpaksa bekerja menjadi tulang punggung keluarga". Komentar tersebut menunjukkan kondisi sosial ekonomi yang rendah seseorang bisa menjadi faktor trauma masa kecil, karena pemenuhan kebutuhan dilakukan bukan dari orang dewasa melainkan anak dibawah umur. Sejak manusia lahir hingga meninggal, semua manusia memiliki

kebutuhan yang harus dipenuhi. Terlebih ketika fase kanak-kanak yang merupakan masa yang penting, karena anak-anak tumbuh dan berkembang dengan cepat selama masa tersebut, anak-anak perlu mendapatkan bimbingan dan arahan yang benar dari orang yang lebih tua (Nurwati & Listari, 2021).

Status sosial ekonomi seseorang dianggap penting dalam kehidupan bermasyarakat dan dapat mempengaruhi pandangan seseorang dalam hidup bermasyarakat. Kondisi sosial ekonomi yang rendah dapat mempengaruhi keterbatasan dalam pemenuhan kebutuhan (Nurwati & Listari, 2021).

Pelecehan merupakan kejadian traumatis yang dialami oleh seseorang secara langsung (Riani, 2021). Sangat disayangkan seseorang mengalami hal tidak bermoral sewaktu kecil. Pelecehan dapat terjadi di lingkungan sekolah, keluarga atau dilakukan oleh orang lain.

Komentar seperti "...korban pelecehan sewaktu kecil". Anak berisiko tinggi alami pelecehan, anak rentan menjadi korban pelecehan karena beberapa faktor seperti faktor individu, keluarga, lingkungan. Faktor individu berasal dari anak itu sendiri, anak belum memahami batasan diri, ketidaktahuan atas situasi bahaya, memiliki fisik yang lemah dan lainnya. Faktor keluarga seringkali dipicu dari anak yang berasal dari keluarga yang

tidak utuh. Faktor lingkungan sekitar yang *toxic*, yang menjadi faktor pertama masyarakat yang rawan, kedua daerah yang rawan (Hasan et al., 2023).

Kekerasan fisik merupakan masalah serius yang bisa mempengaruhi pribadi anak yang bisa menghalangi perkembangan anak. Anak akan mendapatkan perasaan trauma mendalam karena mengalami hal tersebut. Komentar yang menunjukkan *childhood trauma* dalam bentuk kekerasan fisik "*sampai di tahap berulang kali kakak coba bvnvh aku*" atau "*aku juga pernah dipukul ortu*".

Komentar tersebut menunjukkan pelaku merupakan anggota keluarga atau tindakan kekerasan dalam rumah tangga (KDRT). Bentuk kekerasan fisik beragam, bisa berupa pemukulan, penyiksaan yang menimbulkan luka fisik sampai ke tahap percobaan penghilangan nyawa seseorang oleh anggota keluarga sendiri yang meliputi ayah, ibu, saudara, yang masih memiliki ikatan darah (Kadir & Handayaningsih, 2020).

Selain dapat terjadi pada keluarga atau kekerasan domestik rumah tangga, kekerasan fisik pada anak juga bisa terjadi di sekolah, tempat yang seharusnya aman, nyaman untuk menuntut ilmu bagi semua kalangan. Pelaku kekerasan di lingkungan sekolah bisa dari murid, guru, atau karyawan yang berada di area sekolah. Seperti komentar di bawah ini kekerasan

fisik sengaja dilakukan oleh guru di sekolah. "*guru saya melempar buku ke wajah saya karna gbrnti nngs*"

Bentuk kekerasan fisik dari komentar tersebut berupa melemparkan buku ke wajah anak merupakan tindakan melukai dengan benda (buku) yang berpotensi mencederai anggota tubuh anak. Guru yang seharusnya menjadi teladan bagi siswa terkadang kehilangan kesabaran dan melakukan tindakan kekerasan fisik atau verbal sebagai bentuk hukuman terhadap penekanan kedisiplinan siswa (Oley et al., 2024).

Kehilangan anggota keluarga juga termasuk pengalaman yang mengarah ke *childhood trauma*. Kehilangan anggota keluarga tentu tidak mudah, menimbulkan kesedihan dan duka yang mendalam.

"usiaku 3 tahun ayahku meninggal."

Anak yang kehilangan orang tua karena meninggal besar dampaknya terhadap kondisi mental health anak tersebut. Kondisi psikologis mereka sangat terpengaruh oleh keadaan ini seperti merasa kehilangan kasih sayang, cemas akan kepastian masa depan, merasa bersalah dan menyalahkan diri sendiri akan kejadian yang menyimpannya (Masi, 2021).

Diskriminasi merupakan kekerasan terhadap anak. Diskriminasi terjadi ketika seorang anak diperlakukan berbeda dari yang lain karena jenis kelamin, warna kulit,

agama, disabilitas, atau karakteristik lainnya (Pratiwi et al., 2024)

"Jadi org miskin ga enak ya selalu tersingkir kan dlm lingkungan pertemanan"
Dan komentar seperti *"...pas SD sengaja menyendiri karena merasa diperlakukan berbeda"*

Diperlakukan berbeda dalam kelompok sosial karena memiliki latar belakang ekonomi yang rendah. Diskriminasi dilakukan oleh teman sebaya karena kondisi ekonomi kekurangan. Timbul rasa rendah diri dan rasa minder. Selain itu, perlakuan membeda bedakan dapat terjadi di lingkungan sekolah, diperlakukan berbeda dari siswa lain, akibatnya menarik diri dari lingkungan. Anak yang pernah mengalami kejadian tersebut besar kemungkinan tidak diajak bermain, tidak dilibatkan dalam anggota kelompok. Perlakuan berbeda tersebut dapat memicu trauma masa kecil.

Broken home disebabkan oleh perceraian, kematian salah satu atau kedua orang tua, ketidakhadiran salah satu atau kedua orang tua, dan pengabaian atas tanggung jawab dan peran orang tua yang berkepanjangan(Ariyanto, 2023).

"kluarga broken home" dan *"ayah sudah punya keluarganya yg lebih baik lagi"*

Tumbuh tanpa adanya figur ayah secara fisik maupun secara emosional, ketidakhadiran disebabkan perceraian, dan sudah memiliki keluarga sendiri dapat

menimbulkan rasa kesepian, kehilangan, dan kekosongan peran dalam proses pembentukan identitas seseorang. Ketika anak tidak dapat merasakan kehadiran salah satu orang tua secara lengkap pada masa kanak-kanak, maka anak bisa mengalami *childhood trauma*, dimana anak akan mengingat pengalaman - pengalaman buruk yang pernah terjadi(Ariyanto, 2023).

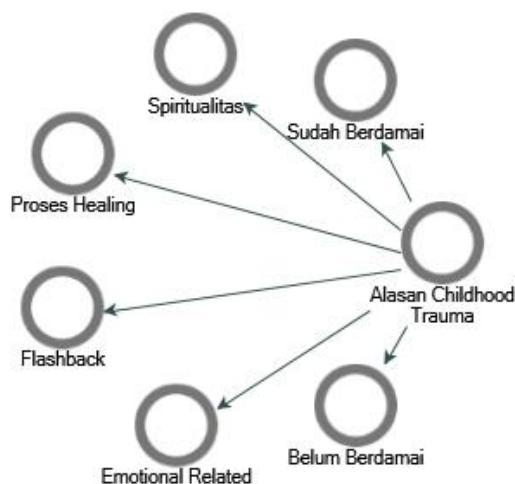
Ketimpangan status ekonomi, suku, budaya, dan kepercayaan atau agama dapat menyebabkan rasisme dalam masyarakat. Anak yang pernah mengalami rasisme sering mendapatkan *bullying* verbal seperti di ejek atau di olok - olok, mendapat stereotype dan *labeling* yang buruk oleh masyarakat, dan rasisme. Hal tersebut terjadi ketika minim toleransi di tengah keberagaman budaya, suku dan agama(Haq et al., 2025).

"Seluruh keluarga besar papa sll mengata2i ak cina...Mereka blg cino minggat dr negara ini."

Dalam komentar tersebut menyebutkan secara langsung rasisme yang terjadi karena netizen merupakan keturunan Tionghoa. Hal ini sering terjadi antara etnis Tionghoa dengan pribumi karena adanya prasangka buruk atau *stereotype* yang melekat(Sari & Dewi, 2020). Selain itu, pelaku rasisme adalah keluarga sendiri dampaknya bisa lebih dalam. Kalimat semacam *"minggat"* dapat diartikan bentuk pengusiran secara verbal. Karena alasan

tersebut rasisme punya hubungan erat dengan terbentuknya *childhood trauma*.

Gambar 3. Alasan Oversharing Mengenai Childhood Trauma



Selain delapan bentuk *childhood trauma*, hasil koding di *software* NVIVO 14 menghasilkan temuan berupa tema tentang alasan netizen oversharing mengenai *childhood trauma*. Koding alasan diperlukan dalam penelitian ini untuk mengetahui motif netizen mengungkapkan pengalaman traumatis pada kolom komentar musik video Idgitaf Satu - Satu. Visualisasi data disajikan berupa *project map* yang mencakup tujuh kode yaitu spiritualitas proses *healing*, sudah berdamai, belum berdamai *flashback*, motivasi dan harapan, *emotional related*.

Selain delapan bentuk *childhood trauma*, hasil koding di *software* NVIVO 14 menghasilkan temuan berupa tema tentang alasan netizen oversharing mengenai *childhood trauma*. Koding alasan diperlukan untuk mengetahui motif netizen

mengungkapkan pengalaman traumatis pada kolom komentar musik video Idgitaf Satu - Satu. Visualisasi data disajikan berupa *project map* yang mencakup enam kode yaitu spiritualitas proses *healing*, sudah berdamai, belum berdamai, *flashback*, motivasi dan harapan, *emotional related*.

Flashback atau kilas balik menjadi pemicu netizen untuk oversharing di kolom komentar. *Flashback* diketahui merupakan dampak negatif dari kejadian traumatis (Aprily et al., 2022) Bentuk *flashback* akan masa lalu seperti mengingat kenangan buruk berupa pengalaman *childhood trauma* yang pernah terjadi. Lebih rincinya seperti pernah di *bully* di masa sekolah, mendapatkan perlakuan diskriminasi, kekerasan, merindukan dan mengenang kembali anggota keluarga yang sudah meninggal dan pengalaman traumatis lainnya. Contoh komentar *flashback* seperti “Tapi tetap saja kejadian masa SMA itu gak bisa hilang dari hati dan pikiran”.

Netizen merasa *related* dengan lagu atau musik video Idgitaf Satu - satu. Musik video Idgitaf sendiri menggambarkan tentang penerimaan diri, masa lalu yang tak mudah dilewati, kejadian traumatis di masa kecil, perjalanan emosional, lagu ini menyimpan makna yang dalam untuk merangkai lagi satu - satu kehidupan yang lebih indah. Netizen merasa adanya *emotional related* secara tidak langsung

setelah melihat dan mendengarkan musik video tersebut. Selain itu, netizen merasakan cerita pada musik video memiliki kesamaan dengan kisah hidupnya waktu kecil. *Emotional related* merupakan salah satu alasan netizen memutuskan untuk menceritakannya pada kolom komentar di YouTube. Komentar tersebut masuk ke dalam kategori *oversharing* karena mengekspose ranah privasi, ekspresi emosinya lebih dalam, juga pengalaman traumatis yang dibagikan secara terbuka dan rinci. Komentar yang di highlight seperti "*Kisah aku banget kak*" dan komentar seperti "*Sebagai anak broken home, lagu ini relate sekali.*" Menunjukkan adanya *emotional related* antara pendengar atau netizen dengan cerita yang disampaikan pada musik video atau lagu milik Idgital yang berjudul Satu-Satu.

Belum berdamai yaitu kondisi ketika seseorang masih menyimpan luka masa lalu, rasa dendam, sedih, takut, dan merasa bersalah atau luka emosional yang lain. Luka ini umumnya berupa luka emosional (*emotional wound*) yang belum selesai yaitu bagian diri yang terkena dampak peristiwa traumatis di masa kecil dapat menyebabkan penderitaan batin, yang sering kali menjadi penyebab utama berbagai masalah emosional dan perilaku di kemudian hari (Yusmi et al., 2025). Netizen menggunakan kolom komentar sebagai sarana meluapkan luka masa lalu

(*emotional wound*). Contoh komentar belum berdamai seperti "*Bahkan sampai dewasa saya gak lupa sama wajahnya.*" Juga "*tapi aku gabisa lupain :(sakit, sakit, banget. kenangan saat SD itu masih menjadi childhood traumaku saat ini*". Menunjukkan netizen masih menyimpan luka, kemarahan, rasa sakit, tidak melupakan trauma dari peristiwa masa lalu.

Sedangkan konteks sudah berdamai atau penerimaan diri adalah kondisi seseorang sudah berdamai dengan trauma yang pernah dialami di masa lalu. Penerimaan diri atau sudah berdamai lebih dari sekadar mengakui kekurangan dan kesalahan diri. Mencakup proses mengenali kelebihan diri dan merayakannya merupakan aspek lain dari penerimaan diri (Suprayogo, 2024). Netizen yang sudah pada tahap sudah berdamai dengan dirinya sendiri membagikan komentar dengan nada positif yang lebih tenang dalam menceritakan pengalaman traumatis yang pernah dialami, adapula yang memberikan afirmasi positif, rasa syukur karena berhasil menghadapi semuanya, dan ucapan terimakasih pada diri sendiri setelah melalui masa sulit. Contoh komentar seperti "*Kamu Hebat.. Ingatlah, kamu sangat kuat, kamu anak yang baik dengan jutaan cobaan dan rintangan yang sanggup engkau hadapi sehingga kau menjadi aku di umur 34 ini.*"

Trauma sendiri merupakan respon emosional seseorang terhadap kejadian

yang buruk dan tindakan tidak menyenangkan yang pernah terjadi seperti *bullying*, tragedi bencana alam, kecelakaan, kekerasan dan sebagainya (Salamor et al., 2020). Setelah mengalami kejadian traumatis khususnya *childhood trauma*, seorang korban trauma tidak secara langsung sembuh, ada proses pemulihan, penyembuhan, atau disebut *proses healing*. Salamor et al (2020) dalam penelitiannya dengan judul *Trauma Healing dan Edukasi Perlindungan Anak Pasca Gempa Bagi Anak-Anak di Desa Waai* menjelaskan bahwa *trauma healing* merupakan salah satu kebutuhan utama bagi korban yang pernah mengalami kejadian buruk, dengan terapi *trauma healing* diharapkan korban dapat berangsur pulih dari trauma yang dialami. Dengan kata lain proses healing merupakan fase penyembuhan *childhood trauma* yang mencoba untuk bangkit dan memulai kehidupan. *Oversharing* dilakukan netizen sebagai bagian dari proses *healing* (Salamor et al., 2020).

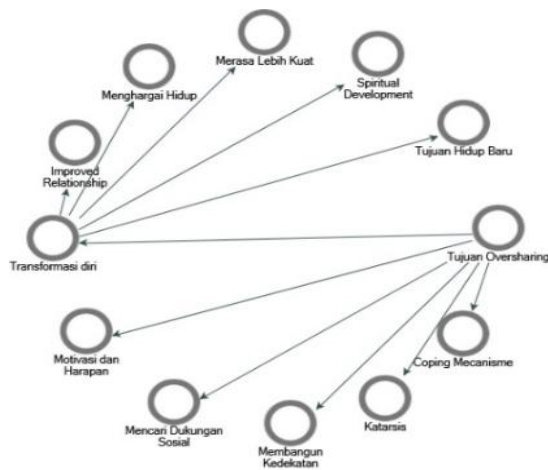
Pada kolom komentar, netizen yang sedang berada pada proses *healing* menceritakan bagaimana mereka mulai memaafkan, mencoba untuk berdamai dengan masa lalu, dan mencoba menguatkan diri. Contoh komentar sebagai berikut "*Mulai perlahan berusaha berdamai dengan diri sendiri setelah 21thn berlalu, dan itu benar2 tidak mudah*". Netizen menceritakan pengalaman pribadi

secara rinci yang merupakan bentuk *oversharing* meliputi latar belakang ekonomi, kondisi sosial, kesehatan yang mencakup ranah pribadi, menceritakan dengan detail peristiwa traumatis seperti kapan itu terjadi, dimana, bagaimana pengalaman traumatis mereka. Hal ini terjadi karena pemanfaatan internet dan media sosial, netizen bebas menceritakan pengalaman pribadi dan menggunakan platform digital sebagai ruang untuk berkomunikasi, saling berinteraksi. Dalam penelitian netnografi, teori *Computer Mediated Communication (CMC)* dapat digunakan untuk menganalisa perilaku *oversharing* di media sosial.

Alasan terakhir adalah spiritualitas, dalam konteks ini *childhood trauma* bukan hanya dipandang sebagai luka pribadi tapi juga perjalanan spiritualnya, yaitu ketika seseorang membagikan pengalaman *childhood trauma* pribadi dan menghubungkan dengan ajaran, nilai, atau keyakinan keagamaan seperti ketaatan, ketakwaan, dan pengalaman spiritual. Keduanya sama - sama memuat hal hal pribadi yang biasanya tidak dibagikan di dunia nyata. Contoh komentar yang termasuk alasan *oversharing* netizen sebagai spiritualitas adalah "Bahkan terpuruk sekali pun hanya Allah dan diriku yg bisa menyelamatkan ku dari rasa keputusasaan" dan komentar seperti "alhamdulillah niat itu tak terjadi". Pada

komentar tersebut netizen menggunakan bahasa religius atau dengan narasi yang agamis contoh penggunaan bahasa berupa kalimat Alhamdulillah sebagai bentuk rasa syukur. Kemudian adanya narasi yang berhubungan dengan agama baik ketaatan atau keimanan seseorang. Spiritualitas kurang lebih sama dengan motivasi dan harapan namun bedanya diperkuat dengan narasi agama dan bahasa yang religius. Jadi alasan spiritualitas digunakan oleh netizen dalam hal *oversharing* ketika *childhood trauma* sebagai penekanan dan refleksi keimanan, ketakwaan seseorang, proses spiritual dan pencarian makna religius dari agama atau kepercayaan yang dianut.

Gambar 4. *Project Map* Tujuan *Oversharing* Mengenai *Childhood Trauma*



Pada visualisasi data berupa *project map* ada enam kriteria tujuan *oversharing* mengenai *childhood trauma* yaitu *coping mechanism*, katarsis, membangun kedekatan, mencari dukungan sosial, motivasi dan harapan, transformasi diri.

Dengan meng kategori kan tujuan *oversharing* khususnya mengenai *childhood trauma* sejumlah enam kriteria diatas berfungsi untuk melihat pola sosial dan psikologis dibalik perilaku tersebut.

Coping mechanism adalah salah satu tujuan *oversharing* sebagai cara menghindari stress dengan membagikan postingan komentar berisikan *oversharing* pada media sosial pribadi mereka. *Coping mechanism* merupakan perilaku yang dilakukan untuk menangani stress akibat adanya tekanan dari stressor (Sinaga, 2019). *Coping mechanism* yang baik dan positif dapat mengatasi stress khususnya yang berfokus pada masalah daripada yang berfokus pada emosi (Wahyudi & Mustikasari, 2024). *Coping mechanism* dalam bentuk *oversharing* bukan hanya untuk sekedar curahan hati seseorang namun merupakan bentuk strategi untuk mengelola trauma dan luka emosional masa lalu melalui cerita di sosial media.

Selain itu tujuan netizen *oversharing* yaitu untuk meluapkan emosi (Katarsis). Dalam interaksi online netizen di media sosial melakukan *oversharing* sebagai bentuk katarsis. Yaitu membagikan informasi berlebih, meluapkan emosi yang dalam di ruang publik. Media sosial digunakan lebih dari sebagai ruang berinteraksi dan komunikasi saja selain itu media sosial juga digunakan sebagai ruang melampiaskan emosi atau penyaluran

emosi. Fenomena katarsis terjadi seiring berkembangnya penggunaan internet dan media sosial. Media sosial bermanfaat untuk memudahkan orang lain dalam berinteraksi secara online selain itu media sosial juga bisa jadi salah satu cara untuk meluapkan perasaan (katarsis) dan mengatasi rasa kesepian (Yuniasanti & Sari, 2023).

Oversharing dapat menumbuhkan koneksi sosial dan kedekatan antar pengguna media sosial, meski begitu *oversharing* bisa menimbulkan resiko negatif yang sering diabaikan oleh pengguna sosial media seperti *cybercrime*, *cyberbullying*, pelanggaran privasi dan lainnya jika pengguna tidak bertanggung jawab dalam menggunakan sosial media (Susilo et al., 2025). Netizen mengungkapkan pengalaman secara *oversharing* mengenai topik yang relevan dengan pengalaman traumatis di masa kanak-kanak pada kolom komentar sehingga dari perilaku tersebut menimbulkan kedekatan antara pengguna lain atau dengan komunitas virtual yang merasa pernah mengalami hal yang sama, mengundang pengguna lain untuk bersimpati, sekedar memberikan dukungan atau alasan lainnya. Netizen dapat membangun kedekatan secara instan dengan adanya fitur yang tersedia pada kolom komentar YouTube seperti tombol

suka, tidak suka, komentar balasan (Susilo et al., 2025).

Perilaku *oversharing* membagikan informasi pribadi pada sosial media yang seharusnya disimpan untuk dirinya sendiri. Dari *oversharing* tersebut netizen dengan sadar atau tidak sadar mencari validasi atau pengakuan sosial dari *oversharing* tersebut, khususnya remaja atau gen z yang aktif menggunakan media sosial cenderung mencari validasi atau dukungan sosial dari apa yang mereka posting dan mengharapkan adanya respon berupa pengakuan melalui apa yang dibagikan sebagai objek mencari validasi sosial (Susilo et al., 2025).

Tujuan *oversharing* berupa motivasi dan harapan yaitu membuat orang lain termotivasi dan menginspirasi orang lain, juga memberikan harapan untuk dirinya di masa depan. Namun netizen seringkali menceritakan pengalaman *childhood trauma* secara *oversharing*. Memberikan motivasi dan harapan sering dilakukan netizen karena kenyataan adanya dampak trauma yang mendalam dari kejadian *childhood trauma* berupa *bullying*, diskriminasi atau yang lain, seseorang seperti menurunnya motivasi hidup, putus harapan, dan kesehatan mental terganggu (Yulianti et al., 2024)

Pengalaman traumatis yang dialami oleh individu di masa kecil dapat menimbulkan dampak buruk jangka

panjang seperti gangguan kecemasan, depresi atau lainnya. Namun ada juga yang mengalami *post traumatic growth* yaitu proses transformasi diri yang positif setelah mengalami pengalaman traumatis (Park et al., 2022).

Lima elemen PTG antara lain *improved relationship*, menghargai hidup, merasa lebih kuat, *spiritual development* tujuan hidup baru. Transformasi diri merupakan salah satu tujuan yang muncul dari perilaku *oversharing* yang dilakukan oleh netizen atau individu untuk membagikan pengalaman *childhood trauma* yang tidak hanya mengeluarkan emosi saat mengunggah komentar tapi netizen juga menunjukkan proses transformasi diri pada arah yang positif. Dengan demikian *oversharing* dapat dipahami sebagai jenis perilaku reflektif yang tidak hanya ditujukan untuk objek validasi saja, *oversharing* memiliki tujuan lain seperti menunjukkan transformasi diri.

Dibalik beragam tujuan berupa *coping mechanism*, katarsis atau meluapkan emosi, membangun kedekatan pada netizen lain di ruang digital, mencari dukungan sosial di internet, memberikan motivasi dan harapan, menunjukkan bentuk transformasi diri. Namun adanya eksposur berlebih yang masuk pada ranah privasi seperti pengungkapan latar belakang dan identitas, kejadian traumatis secara detail merupakan

faktor yang menjadikannya fenomena *oversharing*.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian perilaku *oversharing* mengenai *childhood trauma* yang pernah dialami netizen bukan hanya apa yang diceritakan berupa bentuk *childhood trauma* yang dialami saja, namun juga bagaimana trauma diceritakan ulang, apa alasan dan tujuan netizen menceritakan *childhood trauma* tersebut. Komentar berisikan narasi yang detail dan emosional yang dalam seperti rasa sedih, marah, kecewa, dan lainnya sebagai bentuk *oversharing*. Adapun bentuk *oversharing* mengenai *childhood trauma* yang pernah dialami oleh netizen yaitu rasisme, kondisi sosial, pelecehan, kekerasan fisik, kehilangan anggota keluarga, diskriminasi, *bullying*, *broken home*. Netizen lebih terbuka untuk menceritakan kejadian *childhood trauma* yang pernah dialami pada media sosial terutama pada kolom komentar Musik Video Idgitaf Satu-Satu karena berbagai alasan menurut netizen seperti *flashback*, *emotional relate*, motivasi dan harapan, proses *healing*, belum berdamai, sudah berdamai, spiritualitas. Selain itu dapat diketahui tujuan *oversharing* khususnya mengenai *childhood trauma* antara lain *coping mechanism*, katarsis, membangun kedekatan, mencari dukungan

sosial, motivasi dan harapan, transformasi diri.

Daftar Pustaka

- Akhtar, H. (2020). Perilaku Oversharing di Media Sosial: Ancaman atau Peluang? *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 25(2), 257–270. <https://journal.uui.ac.id/Psikologika/article/view/9403/10264>
- Alpiah, S., Asbari, M., Saputri, I. A., & Adilya, N. R. (2024). Oversharing: Urgensi privasi di era digital. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 42–47. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/877/146>
- Aprily, N. M., Insani, S. M., & Merliana, A. (2022). Analisis kecemasan post traumatic stress disorder (PTSD) pada peserta didik pasca pandemi covid-19. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(2), 221–227. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/52016/20661>
- Ariyanto, K. (2023). Dampak Keluarga Broken Home Terhadap Anak. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 15–23. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/metta/article/view/2380/1029>
- Haq, I. A., Rohanda, R., & Ramadhan, G. (2025). Fenomena Rasisme Terhadap Etnis Tionghoa Dalam Memoar Ngenest Karya Ernest Prakasa: Struktualisme Genetik Lucien Goldmann. *Pena Literasi*, 8(1), 71–83. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi/article/view/26664/12017>
- Hasan, Z., Novriyanti, F., Putri, A. T. R., & Al Munawwaroh, R. (2023). Faktor Penyebab Terjadinya Pelecehan dan Kekerasan Seksual Terhadap Anak di Bawah Umur di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Hukum Malahayati*, 4(2), 84–91. <https://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/hukummalahayati/article/view/9853/pdf>
- Irwanto, P. D., & Kumala, H. (2020). *Memahami trauma dengan perhatian khusus pada masa kanak-kanak*. Gramedia Pustaka Utama.
- Kadir, A., & Handayaningsih, A. (2020). Kekerasan anak dalam keluarga. *Wacana*, 12(2), 133–145.
- Kozinets, R. V. (2020). E-tourism research, cultural understanding, and netnography. *Handbook of E-Tourism*, 1–16.
- Kristina, A., Ahmad Kudhori, S. E., Wijaya, R. E., Widianingsih, L. P., Rahmanti, V. N., Sokarina, A., & Utama, A. A. G. S. (2022). *Ada Apa dengan Medsos?: Menangkap Budaya dengan Netnografi*. Penerbit Peneleh.
- Masi, L. M. (2021). Analisis kondisi psikologis anak dari keluarga tidak utuh pada siswa SMA PGRI Kupang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 214–226. <https://ejournal3.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/2968/2433>
- Nugroho, C., Sos, S., & Kom, M. I. (2020). *Cyber society: Teknologi, media baru, dan disrupsi informasi*. Prenada Media.
- Nurwati, R. N., & Listari, Z. P. (2021). Pengaruh status sosial ekonomi keluarga terhadap pemenuhan kebutuhan pendidikan anak. *Share: Social Work Journal*, 11(1), 74–80. <https://jurnal.unpad.ac.id/share/article/view/33642/15897>
- Oley, F. T., Siburian, N., & Aritonang, Y. (2024). Kekerasan Terhadap Anak di Sekolah. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(3), 880–888.
- Park, C. L., Wilt, J. A., Russell, B. S., & Fendrich, M. (2022). Does perceived post-traumatic growth predict better psychological adjustment during the COVID-19 pandemic? Results from a national longitudinal survey in the USA. *Journal of Psychiatric Research*, 146, 179–185.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jpysychires.2021.12.040>
- Pratiwi, D., Aprilita, D., Brilianti, F., Awal, L. Q., & Lutfiati, S. (2024). Bentuk - Bentuk Diskriminasi pada Siswa Kelas VI UPT SDN 2 Blitajejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.270>
- Putra Ramadhan, R. (2023). Studi Kepustakaan tentang Terapi Naratif sebagai Metode Trauma Healing Akibat Bencana Alam. In *Trends in Applied Sciences, Social Sciences, and Education* | (Vol. 1, Number 1).
- Putri Anjali, S., Arindawati, W. A., & Nurkinan. (2026). Pembentukan Identitas Diri pada Akun Pertama dan Akun Kedua di Media Sosial Instagram (Studi Netnografi). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(2), 128–142. <https://doi.org/10.30596/ji.v10i2.20826>
- Riani. (2021). *Pentingnya Dukungan untuk Korban Bullying* (Pustaka Taman Ilmu, Ed.).
- Salamor, A. M., Salamor, Y. B., & Ubwarin, E. (2020). Trauma Healing Dan Edukasi Perlindungan Anak Pasca Gempa Bagi Anak-Anak Di Desa Waai. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 317–321.
- Sari, P. N., & Dewi, S. F. (2020). Prasangka Terhadap Etnis Tionghoa di Pariaman. *Journal of Civic Education*, 3(2), 165–171. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1732786&val=14527&title=Prasangka%20terhadap%20etnis%20tionghoa%20di%20pariaman>
- Sinaga, F. P. (2019). Hubungan strategi koping dengan tingkat stres pada siswi di Asrama Santa Theresia Medan tahun 2019. *Program Studi Ners Stikes Santa Elisabeth*, 1–101. <https://repository1.stikeselizabethmedan.ac.id/files/original/e599d415d11e48bcf8c06a0df049c72eca433af0.pdf>
- Sulianta, F. (2022). *Netnografi: Metode penelitian etnografi digital pada masyarakat modern*.
- Suprayogo, W. (2024). *Seni Berdamai dengan Diri Sendiri*. CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Susilo, M. E., Prayudi, P., & Florestiyanto, M. Y. (2025). Oversharing Behavior in Gen Z on Social Media. *SHS Web of Conferences*, 212, 04022.
- Taufiq, I., & Daherman, Y. (2025). Analisis Pemanfaatan Media Sosial Dalam Sustainable Tourism Desa Pulau Gadang. *Medium*, 13(1), 115–124. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Medium/article/view/21915/8092>
- Wahyudi, F. A., & Mustikasari, M. (2024). Tingkat Stres Dan Mekanisme Koping Sebelum Dan Selama Terjadi Covid-19 Pada Mahasiswa. *Jurnal Persatuan Perawat Nasional Indonesia (JPPNI)*, 8(3), 167–176. <https://www.jurnalppni.org/ojs/index.php/jppni/article/view/521/181>
- Yulianti, Ipa Pakpahan, Dila Angraini, Resty Ayunabilla, Alma Aura Febia, & Muhammad Ilham Habibi. (2024). Dampak Bullying Terhadap Kesehatan Mental. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/jmbkan.v10i1.13212>
- Yuniasanti, R., & Sari, D. S. (2023). Katarsis Pada Mahasiswa Melalui Media Sosial: Psikoedukasi Meningkatkan Self Disclosure. *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 5(3), 291–300.
- Yusmi, R., Shofiah, V., & Rajab, K. (2025). Pendekatan Psikologi Transpersonal Terapi SEFT Penyembuhan Luka Batin Inner Child dan Trauma Masa Lalu. *Jurnal Psikologi*, 2(3), 15. <https://journal.pubmedia.id/index.php/pjp/article/view/3943/3625>