

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyaknya media sosial yang bermunculan belakangan ini telah menarik banyak minat pengguna. Terlebih dengan diciptakannya berbagai macam fitur-fitur unik membuat banyak orang semakin tertarik untuk menyelaminya. Khususnya para remaja yang sedang dalam masa peralihan dari anak-anak menuju usia dewasa. Masa di saat banyak perubahan yang terjadi baik dalam hal fisik maupun psikis. Di usia inilah mereka dituntut untuk menjadi sosok yang berbeda, menjadi apa yang mereka inginkan dan meraih apa yang mereka dambakan. Mereka juga mulai meninggalkan kenyamanan pada masa kanak-kanak dan mulai berani mengeksplorasi hal-hal baru yang ada di sekitarnya. Hal ini membuat remaja menjadi sasaran empuk bagi para *developer* untuk menjajakan teknologi rancangan mereka. Hasil penelitian Yahoo dan Taylor Nelson Sofred (TNS) Indonesia menunjukkan bahwa, pengakses terbesar di Indonesia adalah mereka yang berusia remaja, antara 15-19 tahun dengan persentase sebanyak 64% ([Kompas.com](#), 2009).

Dengan semakin banyaknya bentuk-bentuk media sosial baru yang bermunculan, maka akan semakin banyak pula dampak negatif yang ditimbulkan. Salah satu dampak negatif yang menjadi perhatian publik dalam beberapa tahun belakangan ini adalah munculnya fenomena *cyberbullying*. Menurut hasil Survei APJII (Survei Penetrasi Internet dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia) yang dirilis tahun 2019, pada tahun 2018 sebanyak 49% pengguna media sosial pernah mengalami perundungan *online* atau *cyberbullying*. Sebanyak 31,6% dari total korban *cyberbullying* lebih memilih diam dan mengabaikan kasus yang dialaminya sehingga angka pasti kasus yang terjadi sulit untuk diketahui. Hal ini disebabkan karena cara berpikir

masyarakat Indonesia yang menganggap fenomena *cyberbullying* ini merupakan kasus sepele, padahal jika dilihat, akibat dari perundungan ini sendiri cukup fatal bukan hanya untuk pelaku tapi juga untuk korbannya mulai dari hilangnya kepercayaan diri, *stress* sampai timbulnya niat untuk bunuh diri (thecorversation.com, 2019).

Di Indonesia sendiri *cyberbullying* telah diatur dalam Undang-Undang No.19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, di mana pada pasal 27 ayat (3) dikatakan “*Setiap orang yang dengan sengaja atau tanpa hak mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik. Ancaman pidana penghinaan dan/atau pencemaran nama baik diturunkan dari pidana penjara paling lama 4 (tahun) dan/atau denda paling banyak Rp 750 juta. Ancaman pidana pengiriman Informasi Elektronik berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti dari pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun penjara dan/atau denda dari paling banyak Rp 750 juta*”. Sayangnya, hukum ini nampaknya tidak terlalu memberikan efek jera bagi para pelaku *cyberbullying* karena kebanyakan dari mereka bersembunyi di balik akun anonim yang membuat mereka merasa aman dan berkuasa karena keberadaan akun-akun tersebut memang cukup sulit untuk dilacak (Patchin & Hinduja, 2010).

Cyberbullying sendiri adalah bentuk *bullying* yang terjadi ketika seseorang atau beberapa siswa menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti email, ponsel atau pager, pesan teks, pesan singkat, *web-site* pribadi, situs jejaring sosial (misalnya facebook, twitter, plurk, dan game online) untuk digunakan secara sengaja, berulang-ulang dan perilaku yang tidak ramah yang dimaksudkan untuk merugikan orang lain (Belsey, 2007; Lines, 2007 dalam Mawardah & Adiyanti, 2014). Hinduja dan Patchin (dalam Donegan, 2012) juga menjelaskan bahwa *cyberbullying* merupakan sebuah tindakan yang dengan sengaja mengirimkan pesan teks

elektronik ataupun *screenshot* gambar, rekaman video juga suara yang biasa diunggah ke situs jejaring sosial yang bernada mengejek, melecehkan, mengancam dan mengganggu pengguna jejaring sosial lainnya.

Cyberbullying hanya berlaku untuk sesama remaja. Apabila orang dewasa ikut terlibat di dalam permasalahannya, maka hal tersebut tidak termasuk *cyberbullying*, melainkan masuk dalam kategori perbuatan kriminal (www.stopcyberbullying.org, 2013). Perilaku *cyberbullying* ini menjadi sebuah masalah yang serius karena yang melakukan pada umumnya bukan hanya individu tetapi juga sekelompok orang dengan alasan yang berbeda-beda. Ada yang hanya ikut-ikutan, dendam ataupun hanya untuk mencari ketenaran dan sensasi.

Timbulnya perilaku *cyberbullying* dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: intimidasi tradisional, karakteristik kepribadian, persepsi terhadap korban dan peran interaksi antara orang tua dan anak (Disa, 2011). Adapun alasan-alasan yang digunakan untuk melakukan tindakan tersebut antara lain perasaan frustrasi, depresi, keinginan untuk balas dendam, mencari eksistensi/popularitas, sekedar mencari hiburan maupun melakukannya hanya untuk bercanda (Persada, 2014).

Menurut Lee, dkk (2015) perilaku *cyberbullying* terbagi ke dalam 3 dimensi, yakni *verbal/written perpetration*, *visual/sexual perpetration* dan *social exclusion*. *Verbal/written perpetration* sendiri merupakan tindakan mengirimkan pesan-pesan berisi kemarahan, ancaman, maupun ejekan-ejekan kepada seseorang melalui media sosial yang bertujuan untuk menyakiti orang tersebut. *Visual/sexual perpetration* merupakan tindakan mengirimkan atau dengan sengaja memposting sesuatu yang berbau seksual untuk melecehkan ataupun mempermalukan seseorang, dan *social exclusion* sendiri adalah tindakan yang secara sengaja mengucilkan

seseorang lewat media sosial dengan cara mengeluarkannya dari dalam komunitas/kelompok yang bertujuan agar orang tersebut tersakiti.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba mengetahui lebih lanjut bagaimanakah gambaran perilaku *cyberbullying* pada remaja akhir di DKI Jakarta dilihat berdasarkan tinggi rendahnya perilaku *cyberbullying* dan juga gambaran mengenai perilaku apa yang paling sering dilakukan berdasarkan pembagian dimensi menurut Lee,dkk. Penelitian ini mengambil subjek remaja akhir karena di zaman yang serba modern dan majunya teknologi sekarang ini, para remaja lah yang paling sering dijadikan sasaran, selain itu juga karena remaja akhir berada dalam fase di mana emosinya sedang bergejolak dan dipenuhi oleh rasa penasaran namun belum cukup mampu untuk membedakan mana perilaku yang sepatasnya dilakukan dan mana perilaku yang seharusnya tidak dilakukan. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk memberikan gambaran permasalahan yang terjadi di lapangan dengan lebih jelas sehingga dapat membantu berbagai pihak dalam penanganannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka permasalahan yang hendak dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa yang menjadi penyebab maraknya perilaku *cyberbullying* di media sosial?
2. Apa yang membuat mayoritas pelaku *cyberbullying* adalah remaja akhir?
3. Bagaimana gambaran perilaku *cyberbullying* pada remaja akhir di DKI Jakarta?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini akan dibatasi pada masalah bagaimana gambaran perilaku *cyberbullying* pada remaja akhir di DKI Jakarta?

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “*Bagaimana gambaran perilaku cyberbullying pada remaja akhir di DKI Jakarta?*”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gambaran perilaku *cyberbullying* dari tinggi atau rendahnya intensitas perilaku serta jenis *cyberbullying* yang dilakukan pada remaja akhir di DKI Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Berikut adalah manfaat teoritis yang dapat diambil dari penelitian ini:

1. Memberikan kontribusi untuk pengembangan ilmu psikologi
2. Memberikan kontribusi sebagai referensi tambahan untuk penelitian selanjutnya yang membahas fenomena serupa

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan untuk memperluas wawasan masyarakat terkait fenomena *cyberbullying*. Memberikan pencerahan bagi para orang tua agar lebih memperhatikan perkembangan buah hati mereka bukan hanya perkembangan fisik tapi juga perkembangan psikisnya dan memantau penggunaan internet anak-anaknya, begitupun bagi para guru yang dapat menjadi lebih cekatan dalam memperhatikan perubahan sikap para peserta didik guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan serta untuk masyarakat luas pengguna

internet dan media sosial agar lebih *aware* dengan kemungkinan-kemungkinan terjadinya *cyberbullying*.

2. Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat menimbulkan kesadaran para remaja untuk menghindari perilaku *cyberbullying* yang ternyata memberi dampak buruk baik bagi pelaku maupun korban dengan mengetahui gambaran fenomena *cyberbullying* yang terjadi di sekitar dan perbuatan apa-apa saja yang termasuk ke dalam *cyberbullying*.



