

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, penggunaan internet dan media sosial semakin meningkat setiap harinya. Menurut data yang dirilis oleh *We Are Social & Hootsuite* (Kemp, 2020) pada Januari 2020, sekitar 4.54 milyar orang di dunia adalah pengguna internet aktif dan 3.80 milyar diantaranya adalah pengguna aktif media sosial. Di Indonesia sendiri, pengguna internet aktif sekitar 175.4 juta orang atau 64% dari total populasi di Indonesia. Pengguna aktif layanan media sosial itu sendiri sebanyak 160 juta orang atau 59% dari total populasi di Indonesia. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari setengah masyarakat Indonesia aktif menggunakan berbagai media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan lainnya.

Secara umum, media sosial digunakan untuk sarana berkomunikasi, memberikan dan mendapatkan informasi terkini. Namun, penggunaan media sosial saat ini telah menjadi media atau sarana bagi sebagian orang atau kelompok untuk melakukan tindakan yang tidak menyenangkan atau *bullying* orang lain atau kelompok tertentu. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada bulan Maret-April 2019 setidaknya 49% pengguna media sosial di Indonesia yang menjadi sasaran bahkan korban *bullying* di media sosial (Jayani, 2019). Menurut data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), sepanjang 2018, laporan kasus kejahatan di media sosial sudah mencapai 679 kasus, angka ini meningkat dari tahun 2014 sebanyak 322 kasus, tahun 2015 sebanyak 463 kasus, tahun 2016 sebanyak 587 kasus, dan pada tahun 2018 sebanyak 608 kasus (Maradewa, 2019).

Cyberbullying banyak terjadi pada umur remaja, namun tidak sedikit penelitian yang menyatakan bahwa *cyberbullying* yang terjadi pada remaja akan berlanjut hingga dewasa. Menurut beberapa peneliti, *cyberbullying* dapat berlanjut dari

sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, yang berarti sangat mungkin berlanjut hingga tingkat universitas (Schenk, Fremouw, dan Keelan, 2013; Orel, Campbell, Wozencroft, Leong, & Kimpton, 2015). Penelitian yang dilakukan oleh Zhou, Zheng, dan Gao (2018) memperlihatkan bahwa 37,6% partisipan adalah pelaku *cyberbullying*, 57,3% partisipan adalah korban, dan 92,4% partisipan berlaku sebagai *bystander*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Muzdalifah dan Deasyanti (2020) menunjukkan bahwa 52% mahasiswa berperan sebagai *cyberbullies*, 41% mahasiswa berperan sebagai *cybervictimization* dan 7% sebagai *cyber bullies-victim* dengan total responden penelitian sebanyak 92 mahasiswa.

Cyberbullying merupakan bentuk baru *bullying* yang terjadi di dunia maya. *Cyberbullying* adalah bentuk *bullying* baru yang didefinisikan sebagai tindakan agresif yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang menggunakan media elektronik, secara berulang dan berkali-kali sampai korban tidak dapat membela dirinya sendiri (Smith, dkk, 2005 dalam Topcu, Erdur-Baker, & Capa-Aydin, 2008). Menurut Kowalski, Limber, dan Agatston (2008), *cyberbullying* adalah bentuk *bullying* saat ini yang melibatkan penggunaan teknologi, seperti telepon selular dan internet. *Cyberbullying* adalah semua perilaku *bullying* yang dilakukan di internet atau telepon genggam (Parks, 2013). *Cyberbullying* merujuk pada perilaku yang menggunakan media digital dengan menyebarkan pesan-pesan yang agresif dan bertujuan untuk melukai orang lain (Mesch, 2016). *Cyberbullying* bisa didefinisikan lebih kompleks karena semua media elektronik dapat menjadi media dalam melakukan *cyberbullying*. Misalkan seseorang tanpa identitas (*anonymous*) yang dapat mengirim pesan kepada orang lain dengan identitas palsu dan melakukan *cyberbullying* (Weber & Pelfrey, 2014). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* sebagai sebuah perilaku yang dapat melukai seseorang yang dilakukan melalui media sosial sampai individu tersebut tidak dapat mempertahankan dirinya sendiri.

Dalam *cyberbullying*, selain adanya tindakan yang dapat melukai seseorang, terdapat pula *cybervictimization*. Menurut Kanbul dan Ozansoy (2019), *cybervictimization* adalah sebuah situasi yang terjadi pada individu atau kelompok yang menjadi sasaran dalam *cyberbullying*. Topcu, Erdur-Baker, & Capa-Aydin (2008)

membagi peran dalam *cyberbullying* menjadi 4, yaitu pelaku (*cyberbullies*), korban (*cybervictims*), pelaku dan korban (*cyberbullies* dan *cybervictims*), serta yang tidak terlibat (*not involved*). Myers dan Cowie (2017) menjelaskan peran dalam *cyberbullying* ada tiga, yaitu korban (*bully-victim*), pelaku (*perpetrators*), dan yang tidak terlibat (*involved*). Peneliti lain mengungkapkan peran yang terlibat dalam *cyberbullying* (Krumbholz, Hess, Pfetsch, dan Scheithauer, 2018) yaitu pelaku, korban, ataupun *bystander*. *Bystander* dapat terbagi menjadi dua, yaitu yang berperan aktif dan pasif. *Bystander* yang berperan aktif dapat membantu dan memperkuat pelaku dalam melakukan tindakan. Sedangkan *bystander* yang berperan pasif tidak berperan dan tidak mengambil bagian dalam tindakan tersebut.

Kanbul dan Ozansoy (2019) menuturkan jenis-jenis dalam *cyberbullying* antara lain telepon dari orang yang tidak dikenal, mengirim e-mail dengan identitas palsu, pesan suara, gambar, dan pesan yang mengandung hinaan dan ancaman yang dikirim melalui e-mail dan pesan singkat dengan tujuan mencemarkan nama baik seseorang atau sebuah kelompok. Para ahli lain (Kowalski, Limber, & Agatston, 2008; Rogers, 2010) mengungkapkan jenis-jenis lain dalam *cyberbullying* yaitu Jenis-jenis *cyberbullying* antara lain *flaming*, *harassment*, *denigration*, *impersonation*, *outing*, *trickery*, *cyberstalking*, *exclusion/ostracism*, dan *happy slapping*. Menurut Parks (2003), taktik *cyberbullying* yang sering dilakukan oleh pelaku adalah menyerang korban dengan kata-kata kasar dalam pesan teks, membuat akun palsu atas nama korban dalam media sosial, dan merendahkan korban dengan tulisan-tulisan pelaku yang dapat merendahkan reputasi korban. Media yang digunakan dalam perilaku *cyberbullying* bermacam-macam, yaitu melalui pesan teks, foto atau video dari kamera telepon selular, telepon dari selular, email, *chatrooms*/ruang obrolan, *instant messaging*/pesan instan, situs jejaring sosial, website, *bash boards*, dan *internet gaming* (Kowalski, Limber, & Agatston, 2008; Rogers, 2010).

Para ahli berpendapat, bahwa saat ini *cyberbullying* memiliki dampak yang lebih parah dibanding tradisional *bullying* karena pelakunya bisa saja tidak terdeteksi, ketidakmampuan korban untuk lari dari *cyberbullying*, dan potensi tersebar luasnya kepada banyak orang yang mungkin tidak dikenalpun dapat memperparah

cyberbullying (Parks, 2003). Pada beberapa penelitian mengungkapkan, baik bagi korban maupun pelaku, *cyberbullying* dapat berdampak pada tingginya tingkat agresif (baik fisik, verbal, kemarahan, dan permusuhan), sedikit empati, depresi, penggunaan alkohol dan obat terlarang, adiksi internet, serta bagi korban dapat menjadi faktor terlibatnya menjadi pelaku *cyberbullying* dimasa mendatang (Cassidy, Faucher, & Jackson, 2017; Hamuddin, Syahdan, Rahman, Rianita, & Derin, 2019; Myers & Cowie, 2017; Zhou, Zheng, & Gao, 2018).

Motivasi para pelaku melakukan *cyberbullying* diantaranya adalah bosan, mengadu kekuatan, kekejaman, pembalasan karena merasa diintimidasi, mencari perhatian, terlihat lebih keren dan tangguh, serta iri hati. Salah satu alasan yang digunakan pelaku dalam melakukan *cyberbullying* adalah karena menurut mereka lebih aman daripada *bullying* sebab dapat menggunakan identitas palsu atau menyembunyikan identitas (Kowalski, Limber, & Agatston, 2008). Faktor lainnya seseorang *cyberbullying* terbagi menjadi dua, yaitu faktor eksternal dan internal.

Faktor eksternal yang melatarbelakangi tindakan *cyberbullying* diantaranya adalah faktor keluarga dan lingkungan sekolah. Kurangnya dukungan dari keluarga, komunikasi yang berjalan tidak baik, dan tidak adanya kedekatan antara orangtua dan anak menjadi salah satu faktor meningkatnya kasus *cyberbullying* pada remaja. Juga lingkungan sekolah yang bebas dan tidak adanya aturan yang ketat dan jelas mengenai *bullying* dan *cyberbullying* membuat anak merasa bebas melakukan apapun dalam lingkungan sekolah (Kowalski, Limber, & McCord, 2018).

Faktor internal yang melatarbelakangi tindakan *cyberbullying* diantaranya adalah pernah terlibat dalam *bullying*, kepribadian, norma, dan kebiasaan. Dalam beberapa penelitian, seseorang yang setidaknya pernah sekali menjadi korban dalam *bullying*, memungkinkan untuk menjadi korban *cyberbullying* dikemudian hari, begitu pula dengan pelaku *bullying* yang kemungkinan besar dapat menjadi pelaku *cyberbullying*. Seseorang yang memiliki *self-esteem* dan empati yang rendah juga dapat melatarbelakangi seseorang melakukan *cyberbullying*. Pada penelitian lain juga menunjukkan bahwa *moral disengagement* memiliki peran dalam meningkatkan

cyberbullying, para pelaku memiliki pandangan bahwa tindakan agresi adalah hal yang biasa (Kowalski, Limber, & McCord, 2018).

Moral berarti hal umum yang dapat diterima manusia pada umumnya, yang berisi apa saja yang baik untuk dilakukan dan tidak (Hudi, 2017). Manusia membangun pengetahuan akan nilai-nilai moral dan regulasi diri seiring berjalannya umur yang diambil dari pengalaman-pengalaman dalam hidupnya. Individu juga membangun sanksi diri apabila perilaku yang diperbuatnya tidak sesuai dengan moral yang dianutnya (Bandura, Barbaranelli, Caprara, dan Pastorelli, 1996). Ketika individu melakukan tindakan yang tidak terpuji dan tidak ingin mendapatkan sanksi diri, individu tersebut akan membuat mekanisme dalam proses kognitifnya (Lyu dan Zhang, 2017). Mekanisme itu disebut dengan *moral disengagement*.

Moral disengagement adalah sebuah kondisi seseorang yang dapat dikatakan normal namun melakukan suatu perbuatan yang tidak terpuji atau tidak menyenangkan tanpa merasa bersalah dan menghakimi diri sendiri (Bandura, 1996; Detert, Trevino, dan Sweitzer, 2008). Menurut Meter, Ma, dan Ehrenreich (2019), *moral disengagement* merupakan mekanisme regulasi diri yang melibatkan pelepasan perilaku tidak bermoral dari sanksi moral pribadi. Gordillo dan Antelo (2019) menjelaskan *moral disengagement* adalah mekanisme kognitif yang membantu seseorang untuk menurunkan ketegangan yang ditimbulkan ketika seseorang melakukan perilaku yang tidak sesuai dengan norma pribadi dan sosialnya. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *moral disengagement* adalah serangkaian proses sosial-kognitif yang dapat menjelaskan tindakan seseorang melanggar moral dan melakukan tindak tidak terpuji.

Bandura membangun konsep *moral disengagement* sebagai bagian dari teori sosial-kognitif (Qudsyi, Nurtjahjo, Afsari, dan Fitriani, 2018). Dalam teori sosial-kognitif, suatu pembentukan moral (*moral agency*) individu dibentuk dalam sebuah tindakan melalui mekanisme pengendalian diri (*self-regulatory*) (Bandura, Barbaranelli, Caprara, dan Pastorelli, 1996), mekanisme inilah yang mempengaruhi pemikiran dan perilaku mereka (Detert, Trevino, dan Sweitzer, 2008). Dalam teori ini juga, kebanyakan individu membangun nilai-nilai pribadi dari mekanisme

pengendalian diri. Individu akan mempertahankan perilaku yang baik dan menghalangi perilaku yang buruk karena nilai-nilai yang dibangun. Individu juga cenderung melakukan hal-hal yang memberikan kepuasan pada diri mereka.

Dengan *moral disengagement*, seseorang bisa terbebas dari sanksi diri (*self-sanction*) dan perasaan bersalah karena bertindak tidak sesuai dengan nilai yang dibangun (Detert, Trevino, dan Sweitzer, 2008). Hal ini mendandakan bahwa ketika individu mengaktifkan mekanisme *moral disengagement*, individu akan cenderung berlaku semaunya tanpa rasa bersalah karena telah bertindak diluar nilai pribadinya. Pernyataan ini juga berarti seseorang akan bebas melakukan *cyberbullying* tanpa merasa bersalah pada korbannya.

Bandura menjelaskan kategori *moral disengagement* yang dibagi menjadi 8 kategori, yaitu *moral justification* (sebuah perbuatan yang membuat sesuatu dapat diterima secara moral oleh masyarakat), *euphemistic language* (bahasa yang digunakan dalam perilaku tercela diperhalus), *advantageous comparison* (membandingkan dengan perilaku lain yang lebih parah), *displacement of responsibility* (menyalahkan orang lain dan memindahkan tanggung jawabnya), *diffusion of responsibility* (ketika dilakukan secara kelompok, individu tidak merasa bertanggung jawab atas perbuatannya), *distortion of consequences* (individu dapat berhenti dari perilakunya dengan mendistorsi atau memutarbalikkan konsekuensinya), *dehumanization* (tidak memandang sisi manusiawi pada orang lain), dan *attribution of blame* (menyalahkan korban atas kesalahannya) (Bandura, 1996, 1999; Detert, Trevino, dan Sweitzer, 2008).

Penelitian yang dilakukan oleh Zhou, Zheng, dan Gao (2018) yang berjudul “*The relationship between the big five and cyberbullying among college students: the mediating effect of moral disengagement*” menghasilkan temuan bahwa *moral disengagement* berperan sebagai mediator antara *neuroticism* dan perilaku *bystander*, serta antara *agreeableness* dan *bystander*. Juga memainkan peranan penting sebagai mediator antara *agreeableness* dan *engagement* pada *perpetration*. Dalam penelitian ini juga menemukan bahwa *moral disengagement* berkorelasi positif dengan *cyberbullying*. Individu yang memiliki level *moral disengagement* yang lebih tinggi

menjadi pelaku *cyberbullying*, dalam hal ini juga termasuk menjadikan seseorang melakukan tindakan tidak bermoral.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Wang, Yang. L, Yang. J, Gao, Zhao, Xie, dan Lei (2018) dengan judul "*Trait anger and aggression: A moderated mediation model of anger rumination and moral disengagement*" menghasilkan temuan bahwa *moral disengagement* memberi peran sebagai moderator dari hubungan antara *anger rumination* dan perilaku agresi serta hubungan antara tipe kepribadian "*anger*" dengan perilaku agresi. Lebih spesifiknya, hubungan yang signifikan antara *anger rumination* dan perilaku agresi hanya berlaku pada seseorang dengan tingkat *moral disengagement* yang tinggi, serta hubungan antara tipe kepribadian "*anger*" dengan perilaku agresi menjadi lemah untuk seseorang dengan tingkat *moral disengagement* yang tinggi.

Penelitian juga dilakukan oleh Lyu dan Zhang pada tahun 2017 dengan judul *The influence of childhood psychological maltreatment on mainland china college student's cyberbullying: the mediating effect of moral disengagement and the moderating effect of moral identity*. Partisipan dalam penelitian ini adalah 200 mahasiswa di beberapa universitas di China. Hasil pada penelitian ini menjelaskan bahwa *moral disengagement* berperan penting dalam menjadi mediator antara kesalahan pengasuhan masa kecil dengan *cyberbullying*

Sampai saat ini, penelitian yang membahas mengenai *moral disengagement* dengan *cyberbullying* di Indonesia sangat sedikit sekali, bahkan tidak ada khususnya dengan latar belakang perguruan tinggi, karena banyak penelitian yang berfokus pada remaja. Sedangkan dari data yang sudah disajikan, kasus *cyberbullying* masih terjadi sampai tingkat perguruan tinggi. Dengan demikian, peneliti merasa penting untuk meneliti *moral disengagement* dengan *cyberbullying*. Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan, peneliti akan melakukan pengaruh *moral disengagement* terhadap *cyberbullying* pada mahasiswa di Universitas X.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimana gambaran *cyberbullying* pada mahasiswa Universitas X Jakarta?
- 1.2.2. Bagaimana gambaran *moral disengagement* pada mahasiswa Universitas X Jakarta?
- 1.2.3. Bagaimana pengaruh *moral disengagement* terhadap *cyberbullying* pada mahasiswa Universitas X Jakarta?

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, pembatasan masalah diperlukan dalam penelitian ini agar terarah dan fokus pada identifikasi masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh *moral disengagement* terhadap *cyberbullying* pada mahasiswa Universitas X Jakarta.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh *moral disengagement* terhadap *cyberbullying* pada mahasiswa Universitas X Jakarta?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah mengetahui pengaruh *moral disengagement* terhadap *cyberbullying* pada mahasiswa Universitas X Jakarta.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan dalam penelitian ini peneliti bagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Peneliti berharap dalam penelitian ini dapat memberikan sumbangan teori bagi peneliti selanjutnya, menambah serta membuka wawasan bagi pembaca dalam bidang psikologi, khususnya kasus *cyberbullying* yang terjadi di lingkungan universitas.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Mahasiswa

Peneliti berharap dengan penelitian ini, mahasiswa akan mendapat informasi mengenai *moral disengagement* dan mengetahui fenomena *cyberbullying* yang masih terjadi di lingkungan kampus.

1.6.2.2 Bagi Universitas

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan sumbangan kajian bagi universitas mengenai *moral disengagement* dan *cyberbullying* yang masih kerap terjadi di lingkungan mahasiswa.

