

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan luasnya akses internet semakin memudahkan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Potensi manfaat dari internet akan menjadi kebutuhan yang disediakan secara *fair* dan berimbang terutama dalam hal akses. Internet menawarkan dan menyediakan banyak hal informasi yang dibutuhkan masyarakat dalam interaksi sosial, komunikasi satu sama lain dan memperoleh informasi secara cepat. Pengguna internet cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa.

Berdasarkan data digital 2020 yang dirilis oleh *We Are Social and Hootsuite* (Ramadhan, 2020) bahwa pengguna internet di seluruh dunia telah mencapai angka 4,54 milyar orang dan 3,8 milyar sudah menggunakan sosial media. Pengguna internet aktif di Indonesia diketahui sebanyak 175.4 juta orang atau sebesar 64% dan pengguna aktif layanan media sosial sebanyak 160 juta orang atau sebesar 59% dari total populasi masyarakat yang ada (Kemp, 2020).

Aktivitas menggunakan internet dan media sosial yang berlebihan dapat memberikan dampak positif dan negatif, salah satu dampak negatifnya adalah terjadinya *cyberbullying* dan atau *cybervictimization* (Rifauddin, 2016). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ryan dan Curwen (2013) menjelaskan bahwa *cybervictim* merupakan individu yang menjadi sasaran atau target dari tindakan *cyberbullying*. Individu yang menjadi target *cyberbullying* biasanya berbeda dalam pendidikan, ras, berat badan, cacat, agama, cenderung sensitif, pasif, lemah, jarang bergaul atau keluar rumah (Kowalski dkk, 2014). Sheras (2002) mengartikan korban sebagai mereka yang mendapatkan agresi dari orang lain dari waktu ke waktu. Korban biasanya memiliki karakteristik, seperti pemalu, penuh ketakutan, dan kecemasan, memiliki harga diri yang rendah, secara sosial terisolasi, lemah, dan memiliki sifat emosional. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa korban *cyberbullying* memiliki beberapa

karakteristik salah satunya harga diri yang rendah sebagai akibat terjadinya *cybervictimization* pada dirinya.

Harga diri memiliki peran penting dalam pembentukan kepribadian seseorang. Harga diri mengacu pada objek yang spesifik, yaitu diri. Rosenberg (1965) mengatakan bahwa harga diri merupakan suatu evaluasi berdasarkan pada suatu penilaian positif ataupun negatif terhadap diri sendiri yang dikembangkan selama masa kanak-kanak hingga remaja. Guindon (2009) menyatakan bahwa harga diri adalah kebutuhan dasar manusia yang dilakukan untuk mempertahankan dan meningkatkan rasa positif dari diri yang universal. Seseorang yang tidak dapat menghargai dirinya sendiri maka akan sulit untuk menghargai orang lain disekitarnya (Srisayekti dkk, 2015).

Perkembangan harga diri seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor menurut Rosenberg (1979) yaitu, (1) Nilai-nilai Sosial (dianggap memiliki pengaruh terhadap harga diri dalam kelompok sosial secara umum dan utama) (2) Nilai-nilai Pribadi (menghubungkan harga diri dengan identitas seseorang dan menciptakan suatu hubungan antara harga diri dengan perilaku yang ditampilkan seseorang) (3) Jenis Kelamin (terdapat kemungkinan hubungan antara harga diri dengan jenis kelamin).

Rosenberg & Owens (Guindon, 2010) menjelaskan beberapa karakteristik tingkat harga diri individu, yaitu harga diri tinggi cenderung menunjukkan diri sebagai pribadi yang optimis, bangga, puas akan dirinya sendiri, mengabaikan umpan balik negatif, berpikir konstruktif, dan mampu membuat keputusan dengan cepat. Sedangkan, individu dengan harga diri rendah cenderung menunjukkan diri sebagai pribadi yang pesimis, tidak puas akan dirinya, lebih sensitif melihat peristiwa sebagai hal negatif, sering mengalami emosi negatif, tidak mampu mengekspresikan diri dengan orang lain, berpikir tidak konstruktif, tidak berani mengambil resiko, dan lambat merespon saat membuat keputusan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Alvarez-Garcia (2015) menunjukkan bahwa berkaitan dengan variabel psikologis, harga diri terbukti menjadi faktor pelindung yang signifikan secara statistik terhadap *cybervictimization*. Penelitian lain menunjukkan bahwa individu dengan skor harga diri rendah cenderung mengalami *cybervictimization* (Ybarra dkk, 2006) dan *cybervictimization*

berkontribusi untuk menurunkan harga diri (Cenat dkk, 2014; Palermi dkk, 2017).

Donegan (2012) menyatakan bahwa *cyberbullying* adalah perilaku kekerasan yang terjadi di dunia maya. Patchin & Hinduja (2019) mengungkapkan *cyberbullying* sebagai tindakan yang ditimbulkan secara sengaja dan berulang melalui perangkat komputer, telepon selular, dan perangkat elektronik lainnya. Sesuai dengan pernyataan sebelumnya, Smith, dkk. 2008 (Topcu & Erdur-Baker, 2017) menjelaskan *cyberbullying* sebagai tindakan agresif yang dilakukan oleh kelompok atau individu menggunakan bentuk kontak elektronik, berulang kali, dan dari waktu ke waktu terhadap korban yang tidak dapat dengan mudah mempertahankan dirinya.

Ada pun pengertian *cybervictimization* adalah situasi di mana seseorang atau kelompok dihadapkan pada perilaku yang merusak secara teknis atau relasional melalui teknologi informasi dan komunikasi mengalami *victimization* material atau spiritual (Wang dkk, 2010). *Cybervictimization* mengacu pada perilaku yang disengaja, agresif, dan berulang yang dilakukan oleh individu yang lebih kuat terhadap seseorang yang lebih rentan menggunakan teknologi seperti internet, media sosial, dan telepon seluler (Cenat dkk, 2014). Menurut Grigg (2010) pada *cybervictimization* sama seperti halnya *bullying*, terdapat ketidakseimbangan antara pelaku dan korban.

Cybervictimization tidak hanya terjadi pada jenjang pendidikan dasar atau menengah, namun perilaku ini juga dapat terjadi dalam jenjang perguruan tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Muzdalifah & Deasyanti (2020) menjelaskan bahwa mahasiswa rentan mengalami *cyberbullying* dan *cybervictimization* karena dipengaruhi oleh frekuensi penggunaan internet yang lebih sering dibandingkan siswa sekolah dengan berbagai tujuan seperti, melakukan rekreasi (bermain *game*), terkait akademik (melakukan kuliah daring, mengerjakan tugas, dan melengkapi aplikasi beasiswa) dan hal praktis lainnya (mencari informasi mengenai lowongan pekerjaan di perusahaan secara daring).

Selanjutnya, penelitian mengenai prevalensi *cyberbullying* dan *cybervictimization* yang terjadi pada mahasiswa sangat beragam. Berdasarkan penelitian luar negeri yang dilakukan oleh MacDonald dan Roberts-Pittman

(2010) kepada 439 mahasiswa diperoleh hasil bahwa sebanyak 38% mahasiswa mengetahui seseorang pernah mengalami *cyberbullying*, 21,9 % mahasiswa melaporkan pernah mengalami *cyberbullying* atau menjadi *cybervictim*, 8,6% mahasiswa pernah melakukan *cyberbullying*. Penelitian lain yang dilakukan oleh Zalaquette dan Chatters (2014) menyatakan bahwa terjadinya *cyberbullying* pada mahasiswa di universitas sebesar 10%-28,7% dan prevalensi individu yang mengalami *cybervictimization* sebesar 21%.

Ada pun riset penelitian mengenai *cyberbullying* di Indonesia diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh Febrianti (2014) mengenai *cyberbullying* pada mahasiswa Universitas Indonesia menunjukkan bahwa 77% dari total 133 mahasiswa pernah terlibat dalam *cyberbullying* baik sebagai pelaku maupun korban. Penelitian yang dilakukan oleh Aini dan Apriana (2018) mengenai dampak *cyberbullying* terhadap depresi mahasiswa Prodi Ners Stikes Widya Husada Semarang diperoleh hasil bahwa sebesar 22,8% mahasiswa mengalami *cyberbullying* berkisar antara 6 bulan sampai lebih dari 1 tahun dan 25,7% mahasiswa mengalami *cyberbullying* rata-rata 1-3 kali. Selanjutnya, penelitian *cyberbullying* yang dilakukan oleh Fatria (2018) kepada 150 mahasiswa di beberapa Fakultas Universitas Pancasila diperoleh hasil bahwa sebesar 66% mahasiswa pernah menjadi pelaku *cyberbullying* dan 37% pernah menjadi korban *cyberbullying*. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Muzdalifah & Deasyanti (2020) tentang *Cyberbullying* dan *Negative Emotional State* pada Mahasiswa Universitas "X" diperoleh hasil bahwa dari 92 responden penelitian terdapat 48 mahasiswa yang menjadi pelaku *cyberbullying* sebesar 52%, 41% atau sebanyak 38 mahasiswa menjadi korban *cyberbullying*, dan 7% lainnya mengalami keduanya.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* yang terjadi pada mahasiswa di universitas memiliki tingkat prevalensi yang beragam dan sebagian besar mahasiswa pernah terlibat dalam *cyberbullying* maupun *cybervictimization* baik sebagai pelaku maupun sebagai korban dan. Hal ini sesuai dengan fenomena bahwa *cyberbullying* dapat melibatkan beberapa peran, diantaranya *cyberbullying* dan *cybervictimization* (Topcu & Erdur-Baker, 2017). Peran *cyberbullied* sebagai seseorang yang

melakukan *cyberbullying*, sedangkan *cybervictimization* sebagai seseorang yang menerima tindakan *cyberbullying* dan menjadi korban.

Noncentini, dkk. (2010) membagi *cybervictimization* kedalam 4 jenis, diantaranya: (1) *Visual Cybervictimization* (gambar, foto, atau video diambil dan disebarluaskan dengan media elektronik yang menyinggung, membahayakan, atau mencederai korban), (2) *Written-Verbal Cybervictimization* (panggilan, pesan, atau komentar tertulis melalui telepon seluler atau internet yang mengganggu, mengancam, atau menyinggung), (3) *Online Exclusion* (dikeluarkan dari grup jaringan sosial atau program pesan instan), (4) *Impersonation* (seseorang meniru identitas korban melalui telepon seluler atau internet dengan tujuan untuk mengolok-olok atau membuatnya mendapat masalah).

Cybervictimization dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor penyebab seperti, adanya kelompok minoritas, karakteristik kepribadian, hubungan sebaya dan status grup, waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan orang lain, struktur sekolah, rumah dan keluarga, hingga serangan rekayasa sosial (Macaulay dkk, 2020).

Rifauddin (2016) menjelaskan dampak *cybervictimization* pada korban *cyberbullying*, diantaranya mengalami depresi, kecemasan, ketidaknyamanan, prestasi sekolah menurun, tidak mau bergaul dengan teman sebaya, menghindari dari lingkungan sosial, adanya upaya untuk bunuh diri. Hana & Suwarti (2019) mengatakan bahwa dampak psikologis pada korban *cyberbullying*, mencakup tiga hal yaitu, (1) Dampak Kognitif (hilangnya konsentrasi belajar hingga menurunkan indeks prestasi sekolah), (2) Dampak Afeksi (perasaan sedih, marah, malu, dendam, hilangnya kepercayaan, tidak nyaman, dan takut), (3) Dampak Konatif (membalas dendam dengan memposting foto pelaku hingga menggunakan kekerasan fisik).

Penelitian yang menyelidiki hubungan antara harga diri dan *victimization* lebih konsisten, dan menunjukkan korban *bullying* tradisional melaporkan harga diri rendah (Kowalski & Limber, 2013). Penelitian serupa yang dilakukan oleh Patchin & Hinduja (2010) menyatakan bahwa *cyberbullying* dan *cybervictims* memiliki harga diri yang lebih rendah, korelasi antara *cybervictimization* dan harga diri lebih tinggi dibandingkan korelasi antara *cyberbullying* dan harga diri.

Studi terbaru yang menyelidiki hubungan antara *cyberbullying* dan harga diri telah menemukan bahwa korban *cyberbullying* melaporkan harga diri yang lebih rendah (Chang dkk, 2013; Cénat dkk, 2014). Penelitian lain yang dilakukan oleh Brewer & Kerslake (2015) mengungkapkan bahwa kesepian, empati, dan harga diri memprediksi tingkat *victimization* dan tindakan penindasan maya. Sementara itu, Nunez, dkk (2021) menyatakan bahwa semakin tinggi tingkat *victimization*, maka semakin besar kecemasan sosial dan semakin rendah harga diri.

Berdasarkan data dan pembahasan di atas, penulis berasumsi bahwa individu yang melaporkan pengalaman *cyberbullying* memiliki pengaruh terhadap harga diri yang rendah, sebab harga diri sebagai prediktor individu yang signifikan dari *victimization* dan tindakan *cyberbullying*. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan dan mendapatkan perhatian, karena peneliti mencoba memperkaya temuan tentang *cybervictimization* dan harga diri pada mahasiswa khususnya di Indonesia. Dengan demikian, penulis akan melakukan penelitian tentang “Pengaruh *Cybervictimization* Terhadap Harga Diri Pada Mahasiswa Korban *Cyberbullying*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini, diantaranya:

- 1) Apakah gambaran *cybervictimization* pada mahasiswa korban *cyberbullying*?
- 2) Apakah gambaran tingkat harga diri pada mahasiswa korban *cyberbullying*?
- 3) Apakah pengaruh *cybervictimization* terhadap harga diri pada mahasiswa korban *cyberbullying*?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, pembatasan masalah diperlukan untuk menghindari penyimpangan serta pelebaran pokok permasalahan pada penelitian. Pembatasan masalah dalam penelitian ini terfokus pada dua

variabel, yaitu: “Pengaruh *Cybervictimization* Terhadap Harga Diri Pada Mahasiswa Korban *Cyberbullying*”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka masalah yang dirumuskan pada penelitian ini, yaitu: “Apakah Terdapat Pengaruh *Cybervictimization* Terhadap Harga Diri Pada Mahasiswa Korban *Cyberbullying*”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini, diantaranya:

- 1) Untuk membuktikan secara empirik bahwa terdapat pengaruh *cybervictimization* terhadap harga diri pada mahasiswa korban *cyberbullying*.

1.6 Manfaat Penelitian

Ada pun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan dan pendidikan termasuk Psikologi serta referensi bagi pembaca yang hendak melakukan penelitian dan pengembangan mengenai dinamika karakteristik pada *cybervictimization* di masa mendatang.

1.6.2 Manfaat Praktis

Berikut ini beberapa manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini bagi beberapa pihak terkait, diantaranya:

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagi mahasiswa bahwa *cybervictimization* memengaruhi harga diri pada mahasiswa korban *cyberbullying*.

- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai fenomena *cyberbullying* dapat terjadi di mana pun dan kapan pun.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif baik bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitar mahasiswa untuk membangun suasana bebas dari tindakan *cyberbullying*.

b. Bagi Universitas

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan gambaran pada pihak Universitas bahwa rendahnya harga diri merupakan salah satu dampak negatif dari *cybervictimization* yang terjadi pada mahasiswa. Oleh karena itu, Universitas harus membuat kebijakan yang tegas pada mahasiswa agar menciptakan lingkungan kampus yang terbebas dari *cyberbullying* maupun *cybervictimization* di masa yang akan datang.

