

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Adult atau *adolescence* berasal dari bahasa latin, seperti kata *adolescence*, yang berarti "*tumbuh menjadi kedewasaan*". Namun, *adult* adalah bentuk partisipel dari kata latin *adultus*, yang berarti "*telah tumbuh menjadi kekuatan dan ukuran yang sempurna*." Oleh karena itu, orang dewasa adalah individu yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kedudukan dalam masyarakat bersama dengan dewasa lainnya.

Menurut Hurlock (2003), masa dewasa awal adalah individu yang berusia antara usia 18 dan 40 tahun yang dapat mengambil peran baru, seperti menjadi suami-istri atau menjadi orang tua. Individu pada masa dewasa awal juga diharapkan dapat mengembangkan sikap, keinginan, dan nilai-nilai baru yang sesuai dengan tugas-tugas yang ada di tahap perkembangan ini.

Setelah menyelesaikan pertumbuhan dan siap menerima peran dalam menjalankan hubungan sosial bersama masyarakat artinya seseorang dapat dikatakan telah memasuki masa dewasa. Masa dewasa juga merupakan fase awal dalam hidup seseorang di mana adanya penyesuaian diri terhadap gaya hidup baru dan harapan sosial (Hurlock, 2003).

Masa ini juga ditandai dengan pencarian identitas diri yang meningkat seiring bertambahnya usia secara kronologis dan mental. Menurut Hurlock (1993), dewasa awal adalah masa di mana seseorang menyesuaikan diri dengan standar hidup baru dan harapan sosial. Salah satu ciri dewasa awal adalah memanfaatkan kebebasan yang diberikan.

Havighurst (1984) mendefinisikan tugas perkembangan dewasa awal sebagai berikut: menikah atau membangun suatu keluarga, mengelola rumah tangga, mendidik atau mengasuh anak, memikul tanggung jawab sebagai warga negara, membuat ikatan dengan kelompok sosial tertentu, dan melakukan pekerjaan.

Dewasa awal pada umumnya memiliki keingintahuan yang tinggi dan terbuka terhadap hal-hal baru. Mereka senang mencoba tantangan baru dan mempelajari keterampilan baru, termasuk mempelajari teknologi.

Internet berperan sebagai aspek komunikasi, penyedia informasi, dan media periklanan. Internet dapat menghubungkan kita dengan berbagai pihak di berbagai belahan dunia, menghubungkan email, dan chatting. Internet telah mempengaruhi perilaku dan kehidupan generasi, dan kehidupan seseorang dimulai dengan bermain, komunikasi, bersosialisasi, dan aspek lainnya.

Penggunaan internet di Indonesia telah meningkat secara signifikan, dengan 171,7 juta orang menggunakan internet pada bulan April 2019, mewakili 64,8% dari total populasi. Smartphone merupakan bentuk akses internet yang paling umum. Smartphone menyumbang 93,9% penggunaan internet pada tahun 2018, diikuti oleh tablet sebesar 85,2% dan laptop sebesar 55,6%. Hal ini menunjukkan tren peningkatan penggunaan internet di kalangan masyarakat.

Kemajuan teknologi dan informasi menghasilkan peningkatan kejahatan seperti *cyberbullying*. Ini terjadi melalui media sosial dan memanfaatkan internet. Kekerasan psikologis ini bisa terjadi karena mudahnya akses dan penggunaan media sosial oleh semua orang. Hal ini dapat menyebabkan reaksi positif dan negatif dari pengguna media sosial lainnya. Pertumbuhan jejaring media sosial menghasut seseorang untuk melakukan tindakan keji seperti penindasan dan diskriminasi online. lebih menyakitkan dibandingkan kekerasan fisik secara langsung.

Sebagian besar pengguna smartphone memiliki akses ke aplikasi instan seperti pesan instan dan media sosial seperti *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, *Line*, *Facebook Messenger*, *Skype*, *Telegram*, dan *Twitter*. Penggunaan aplikasi tersebut mengubah cara seseorang dalam berkomunikasi. Jika dulu ketika ingin berinteraksi atau berkenalan dengan seseorang melakukan cara-cara tradisional seperti bertukar kartu nama, kini orang cenderung berteman di jejaring sosial dengan bertukar nomor telepon dan alamat akun setiap kali bertemu orang baru.

Englander (2012) menyatakan bahwa teknologi informasi selain dapat membawa dampak positif juga dapat membawa dampak negatif bagi penggunaannya, salah satu dampak negatif yang timbul akibat penggunaan

teknologi informasi yang timbul di media sosial adalah munculnya fenomena *cyberbullying*.

Menurut Topcu, Erdur-Baker, & Capa-Aydin (2008; 2010), *cyberbullying* didefinisikan sebagai tindakan agresif yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang menggunakan media elektronik secara berulang dan berulang kali sampai korban tidak mampu membela diri.

Menurut Bill Belsey (Beane, 2008), presiden *bullying.org* (kanada), *cyberbullying* melibatkan penggunaan informasi dan komunikasi teknologi seperti email, ponsel dan pesan teks, pesan instan, situs web pribadi yang memfitnah dan mencemarkan situs web pribadi pemungutan suara online untuk mendukung perilaku *cyberbullying* dengan secara sengaja yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain.

Fenomena dari *Cyberbullying* adalah tindakan kejahatan melalui teknologi informasi yang menyebabkan kerugian bagi korban, baik secara materi maupun non materi. Dampak dari *cyberbullying* kekerasan yang dialami oleh seseorang melalui media sosial atau internet, sering kali merasa depresi, merasa terisolasi, diperlakukan tidak manusiawi, dan tidak berdaya ketika diserang. Thorbes (Maliki et al., 2009) menyatakan bahwa *cyberbullying* dapat menunjukkan beberapa masalah seperti depresi, kecemasan, kesehatan fisik umum yang buruk, penggunaan narkoba, gangguan makan, prestasi akademik yang buruk, dan citra tubuh yang buruk.

Maraknya kasus *cyberbullying* di Indonesia juga tidak dapat dipisahkan dari minimnya pemahaman individu. Seringkali ditemukan tindakan *bullying* dinormalisasi sebagai perkara sederhana dengan istilah "*bercanda*". Namun, korban *cyberbullying* seringkali tidak memiliki kekuatan mental yang cukup untuk menerima perlindungan. Tidak sedikit kasus *cyberbullying* yang berakhir dengan perdamaian hanya karena pelaku meminta maaf.

Menurut Decia (2022) salah satu jenis *cyberbullying* yang marak terjadi di Indonesia adalah jenis *cyberbullying flaming* (amarah). Pelaku tidak perlu berbicara dengan orang yang dibully secara langsung, *cyberbullying* lebih

mudah dilakukan daripada kekerasan konvensional. Banyak sekali orang-orang yang dengan sengaja melakukan *cyberbullying* terhadap orang yang tidak mereka kenal sebelumnya karena terprovokasi oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab.

Menurut Fernandez dan Sinambela (2019) korban *cyberbullying* akan mengalami kesedihan, merasa tertekan, dan bertindak tidak bertanggung jawab, bahkan sampai dengan cara kekerasan dalam mengatasinya yang dimana akan mengalami konsekuensi jangka panjang, termasuk melukai diri sendiri, mengalami gangguan pada pola makan, gangguan pada pola tidur, sakit di kepala, dan terlibat dalam tindakan kekerasan karena kesulitan mereka untuk bertahan hidup.

Mutma (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan *cyberbullying* seringkali bertujuan untuk merugikan korban. Ini disebabkan oleh niat jahat pelaku *cyberbullying* yang suka menindas dan menyakiti orang lain. *Cyberbullying* biasanya menyebabkan rasa sakit, kemarahan, dan dendam yang semakin diperparah dengan kemudahan akses internet sepanjang hari. Orang yang merasa marah, sakit hati dan dendam cenderung melakukan *cyberbullying* untuk melampiaskan emosinya dan membalas dendam terhadap orang tersebut atau orang lain.

Jenis-jenis *cyberbullying* dijelaskan lebih lanjut secara rinci oleh Topcu dan Erdur Barker (2008). Willard membagi *cyberbullying* dalam tujuh kategori: yaitu: *Flaming, Harassment, Denigration, Impersonation, Outing & Trickery, Exclusion, Cyberstalking*

Cyberbullying adalah ketika seseorang atau sekelompok orang terlibat dalam penindasan dengan berbagai cara, termasuk mengirimkan pesan teks yang kasar, foto yang merendahkan, gambar meme sensitif, video sensitif dan menyebarkan informasi pribadi melalui media digital. Misalnya melalui media sosial orang lain. Tujuan dari akun tersebut adalah untuk melecehkan, menghina, menyindir, atau merendahkan harga diri orang lain (Riswanto & Marsinun, 2020).

Maraknya kasus *cyberbullying* perlu adanya penanganan terhadap para korban, proses mencapai pribadi yang baik dan pemulihan dalam hubungan interpersonal setelah konflik disebut *forgiveness* (Toussaint & Webb, 2005). Menurut Nashori (2014), *forgiveness* adalah keinginan untuk meninggalkan hal-hal yang tidak menyenangkan yang berasal dari hubungan interpersonal dengan membangun dan meningkatkan pikiran, perasaan, dan hubungan yang lebih positif dengan pelaku.

Definisi *forgiveness* menurut McCullough, Worthington, dan Rachal (1997), *forgiveness* adalah kumpulan perubahan yang mendorong seseorang untuk menurunkan keinginan untuk membalas dendam, keinginan untuk menghindari atau menghindari orang yang menyakiti, dan keinginan yang lebih besar untuk bertindak sopan dan berdamai dengan orang yang sudah melakukan tindakan yang menyakitkan

Menurut McCullough (1997) ada 3 aspek pemaafan yaitu, *avoidance motivation*, *revenge motivation*, dan *benevolence motivation*. McCullough, dkk (1997) menyebutkan ada enam faktor yang mempengaruhi perilaku *forgiveness* seseorang, yaitu empati, penilaian terhadap pelaku dan kesalahannya, tingkat kelukaan, karakteristik kepribadian, kualitas hubungan interpersonal, dan permintaan maaf dengan tulus.

Forgiveness berdampak positif terhadap ketenangan batin seseorang. Ketenangan jiwa berperan penting dalam kesehatan mental. Ada tiga aspek penting: kebahagiaan, rasa kasih sayang, dan rasa aman. Dengan jiwa yang tenang, seseorang dapat berfikir positif, bijak dalam menghadapi masalah, menyesuaikan diri, dan merasakan kebahagiaan hidup. Nasrin (2018).

Penelitian yang dilakukan Christy & Ramon Ananda (2018) menemukan bahwa korban *cyberbullying* telah memaafkan pelaku, yang membuat mereka lebih tenang dan tidak ingin membalas dendam. Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2022 dengan teman dekat korban menunjukkan bahwa korban tidak menunjukkan keinginan atau pikiran untuk membalas dendam pada pelaku *cyberbullying* sebelumnya. Keinginan subjek untuk berkomunikasi dengan pelaku juga menunjukkan bahwa berkurangnya motivasi untuk menjaga jarak.

Penelitian yang dilakukan Cirenia Q.K & Lourdes Rey, pada tahun 2018 ditemukan sebuah hasil penelitian bahwa sikap *forgiveness* merupakan faktor pelindung terhadap dampak buruk dari kedua bentuk penindasan tersebut. Di antara dewasa yang lebih banyak menjadi korban dan korban dunia maya, dewasa yang memiliki tingkat pengampunan yang tinggi dilaporkan memiliki tingkat kepuasan yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan dewasa yang memiliki tingkat pengampunan yang rendah.

Menurut Zechmeister dan Romero (2002), korban sering memaafkan karena mereka diminta untuk memenuhi peran sosial dalam masyarakat. Selain itu, karena mereka memiliki etika yang baik dan ingin mendapat penghargaan dari orang yang menyakiti mereka, mereka bersedia memaafkan. *Forgiveness* juga secara sosial dijadikan instrumen untuk menghalangi keinginan seseorang membalas dendam.

Forgiveness membantu individu menjadi lebih berbelas kasih dan positif, sehingga mengarah pada kehidupan yang lebih bahagia. Ini juga membantu mengatasi emosi negatif seperti depresi, kemarahan, dan kesedihan yang disebabkan oleh kesalahpahaman, dan meningkatkan hubungan interpersonal. *forgiveness* juga berdampak pada kesehatan fisik dan psikologis, meningkatkan kesehatan mental, mengurangi depresi, stres, dan kualitas hidup secara keseluruhan. Ini juga meningkatkan kesejahteraan subjektif dan kepuasan hidup.

Peran *forgiveness* dalam proses pemulihan sendiri adalah proses melepaskan amarah, kebencian dan dendam terhadap orang yang telah menyakiti seseorang. *Forgiveness* bukan berarti menyetujui perilaku pelaku, tetapi lebih kepada membebaskan diri dari rasa sakit dan penderitaan yang disebabkan oleh *cyberbullying*.

Berdasarkan pembahasan di atas maka perlu dilakukan penelitian mengenai *cyberbullying* dan *forgiveness* karena dua isu tersebut saling berkaitan dan dapat memberikan dampak negatif secara fisik, psikologis dan sosial pada dewasa awal yang terlibat pada aksi tersebut. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melihat bagaimana “Gambaran *Forgiveness* Pada Korban *Cyberbullying* di Dewasa Awal”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan yang dirumuskan di atas, maka pertanyaan yang muncul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. *Forgiveness* memiliki peran penting dalam membantu para korban *cyberbullying* untuk menyembuhkan diri dari pengalaman traumatis.
- b. *Forgiveness* dapat menjadi salah satu strategi coping yang efektif untuk membantu korban *cyberbullying* dalam proses pemulihan.
- c. *Forgiveness* dapat menjadi salah satu faktor yang menentukan bagaimana korban *cyberbullying* berperilaku di masa dewasa awal.
- d. *Forgiveness* pada korban *cyberbullying* di dewasa awal memiliki berbagai gambaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini akan dibatasi pada masalah gambaran *forgiveness* pada korban *cyberbullying* di dewasa awal.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah yang ingin diteliti yaitu “bagaimana tingkat *forgiveness* pada korban *cyberbullying* di dewasa awal”

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mengidentifikasi tingkat *forgiveness* pada korban *cyberbullying* di dewasa awal

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman tentang *cyberbullying* dan *forgiveness* terhadap dampak pada kesehatan mental korban, khususnya di dewasa awal.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa akan mendapatkan lebih banyak informasi tentang *cyberbullying* dan *forgiveness*, termasuk definisi, bagaimana terjadi, dan bagaimana berdampak pada korban, terutama pada dewasa awal.

1.6.2.2. Bagi Universitas

Universitas dapat meningkatkan kualitas pendidikan bagi mahasiswa atau mahasiswi dengan memerangi *cyberbullying* dan membantu korbannya. Mahasiswa yang merasa aman dan terdukung di kampus akan lebih fokus dan mencapai hasil yang lebih baik.

1.6.2.3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain dapat meningkatkan pengetahuan tentang *forgiveness* bagi korban *cyberbullying* dengan memodifikasi penelitian ini dengan sampel yang berbeda atau menggunakan metode penelitian yang berbeda.

