

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Cyberbullying* merupakan perilaku modern *bullying* yang terjadi di dunia maya. Terdapat perbedaan antara *cyberbullying* dan *bullying*. Pada teori *General Aggression Model* oleh Anderson & Bushman (Kowalski, Giumetti, Schroeder dan Lattanner, 2014), menjelaskan bahwa faktor dalam *cyberbullying* adanya anonimitas dalam menggunakan internet sehingga identitas pelaku cenderung lebih aman dan dilindungi. *Bullying* dilakukan secara langsung tanpa ada media apapun, sehingga antara pelaku dan korban akan saling mengenal.

Perbedaan selanjutnya, *cyberbullying* dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Pada zaman sekarang untuk mengakses internet sangat mudah, sehingga para pengguna dapat dengan mudah menerima dan mengirimkan pesan melalui internet. Sedangkan menurut Cho dan Lee (2018) *bullying* merupakan ancaman yang dilakukan secara verbal langsung, antara pelaku dan korban dengan adanya kontak fisik.

*Cyberbullying* sudah menjadi masalah yang serius pada saat ini, terbukti menurut data yang tercantum pada *cyberbullying research center*, menggunakan penelitian dari Patchin dan Hinduja (2019) sebanyak 36,5% orang melaporkan bahwa menerima *cyberbullying* selama hidupnya, dan sebanyak 17,4% melaporkan bahwa telah menerima *cyberbullying* selama 30 hari terakhir. Angka ini terus mengalami peningkatan dimulai pada tahun 2007 dan memuncak pada tahun 2018-2019, solusi dalam menekan angka ini adalah dengan berhenti melakukan *cyberbullying*.

Banyaknya *platform* sosial media yang dapat diakses dan digunakan oleh pengguna internet, menjadikan *platform* sosial media sebagai sarana terjadinya *cyberbullying*. Berikut adalah data yang dilakukan oleh *Ditch The Label* (DTL, 2017) tentang *platform* sosial media yang digunakan untuk melakukan *cyberbullying*. Data menunjukkan sebanyak 42% pengguna internet menggunakan *instagram* untuk

melakukan *cyberbullying*, dan 37% menggunakan *facebook*, 31% menggunakan *snapchat*, 12% menggunakan *whatsapp*, 10% menggunakan *youtube* dan 9% menggunakan *twitter*.

Menurut beberapa studi, penelitian yang dilakukan Zalaquett dan Seriashia (2014), mengungkapkan bahwa prevalensi *cyberbullying* di kalangan populasi perguruan tinggi berkisar dari 10% hingga 28,7%. Sebuah studi terbaru oleh Smith dan Yoon (2013) merangkum temuan 276 tanggapan dari 16.986 *email* yang dipilih secara acak. Sekitar 10% responden dilaporkan mengalami *cyberbullying* di perguruan tinggi dan 25% melaporkan mengamati siswa lain sedang melakukan *cyberbullying*.

Penelitian yang dilakukan oleh MacDonald dan Roberts-Pittman (2010), memberikan data berupa prevalensi *cyberbullying* yang terjadi pada mahasiswa, sebanyak 38% mahasiswa mengetahui seseorang yang pernah mengalami *cyberbullying*, 21,9% mahasiswa melaporkan pernah mengalami *cyberbullying*, 8,6% mahasiswa pernah melakukan *cyberbullying*.

Penelitian yang dilakukan di Indonesia oleh Aini dan Rista (2018), melakukan penelitian *cyberbullying* terhadap 70 mahasiswa program studi ners STIKES Widya Husada Semarang. Hasil dari penelitian tersebut menggambarkan 68,6% mahasiswa mengaku tidak pernah mengalami *cyberbullying* dan 31,4% mahasiswa mengaku pernah mengalami *cyberbullying*.

Melalui observasi yang dilakukan peneliti di Universitas X, peneliti melihat banyaknya tindakan *cyberbullying* yang terjadi pada mahasiswa. Hal ini di dukung oleh penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan oleh Muzdalifah dan Deasyanti (2020), menunjukkan bahwa 52% mahasiswa memiliki peran sebagai *cyberbullies*, 41% mahasiswa memiliki peran sebagai *cybervictimization*, dan 7% mahasiswa berperan sebagai *cyber bullies-victim*.

Hasil yang didapat melalui penemuan di atas, menunjukkan bahwa fenomena *cyberbullying* juga banyak terjadi di tingkat Universitas. Pada penelitian ini peneliti ingin melakukan penelitian di kalangan mahasiswa, karena tingkat prevalensi *cyberbullying* pada mahasiswa yang cukup tinggi, sehingga hal tersebut menarik untuk dilakukannya penelitian.

Dampak dari *cyberbullying* sendiri sudah menjadi ancaman kesehatan mental di tengah masyarakat saat ini. Pada data yang ditunjukkan oleh *Ditch the Label* (2017), mereka menemukan bahwa sebanyak 9% orang yang mengalami *cyberbullying* mulai mengasumsi alkohol dan narkoba, 14% mengalami gangguan pada makan, 20% mulai tidak menghadiri kelas, 25% tertarik untuk melakukan *self-harm*, 26% menghapus foto profil sosial mediana, 26% memutuskan untuk bunuh diri, 37% mengalami depresi, dan 41% mengalami gangguan kecemasan.

*Centers for disease control and prevention* (CDC, 2017) memperingatkan kepada masyarakat umum untuk berhati-hati dalam bersosial media. Maraknya media sosial dan forum digital, melalui komentar, foto, postingan, dan konten yang dibagikan oleh individu, sering kali dapat dilihat oleh pengguna media sosial lain yang tidak dikenal maupun kenalan (CDC, 2018). CDC pun sudah memberikan gambaran kepada masyarakat umum terkait *cyberbullying*.

Peran *cyberbullying* menurut Kowalski, Chad A., Morgan., dan Limber (2012) menyebutkan ada empat peran yaitu *cyberbullies* merupakan individu/kelompok yang melakukan tindakan *cyberbullying*, *cybervictims* merupakan individu/kelompok yang mengalami tindakan *cyberbullying*, *cyber bully/victim* sebagai kedua dari peran tersebut. Terakhir, *not involved* merupakan individu/kelompok yang tidak berperan dari tindakan *cyberbullying* tersebut.

Pada teori *General Aggression Model* oleh Anderson & Bushman (Kowalski, Giumetti, Schroeder dan Lattanner, 2014) menjelaskan bahwa motif seseorang dalam melakukan *cyberbullying* bermacam-macam ada untuk balas dendam, agar terlihat kuat, bahkan hanya sekedar mengisi waktu luang. Sedangkan menurut Kowalski, Giumetti, Schroeder dan Lattanner (2014) seseorang yang menerima *cyberbullying* biasanya merupakan individu yang berbeda dari mayoritas orang di sekitarnya, mulai dari fisiknya hingga lingkungan sosialnya.

Pada penjelasan di atas peneliti memutuskan untuk melihat gambaran *cyberbullying* pada mahasiswa, dengan melihat peran dari masing-masing mahasiswa, dan membaginya kedalam dua peran, yaitu pelaku dan korban. Untuk itu peneliti

menjadikan penelitian ini sebagai gambaran pada mahasiswa pelaku dan korban *cyberbullying* di Universitas X

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Anonimitas dalam *cyberbullying*
- 2) *Cyberbullying* dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- 3) Banyaknya *platform* sosial media menjadikan tindakan *cyberbullying* terus meningkat.
- 4) Fenomena *cyberbullying* banyak terjadi pada tingkat Universitas.
- 5) Terdapat *cyberbullying* pada mahasiswa Universitas X.
- 6) Dampak *cyberbullying* yang menjadi ancaman kesehatan mental.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Melalui identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti melakukan pembatasan masalah untuk menghindari pelebaran pokok permasalahan, dan penelitian ini hanya berfokus pada masalah yang akan menjadi fokus penelitian saja, maka dalam penelitian ini penulis berfokus pada gambaran peran perilaku *cyberbullying* pada mahasiswa Universitas X.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana gambaran peran perilaku *cyberbullying* pada mahasiswa di Universitas X?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran pada mahasiswa korban dan pelaku *cyberbullying* di Universitas X.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan studi, dalam rangka mengetahui maraknya *cyberbullying* pada era modern ini, dan diharapkan dapat menjadi acuan untuk penanganan fenomena *cyberbullying*, dan dapat menambah manfaat bagi kajian ilmu psikologi khususnya pada bidang psikologi perkembangan dan psikologi sosial.

### 1.6.2 Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1.6.2.1 Bagi mahasiswa.

Menambah pengetahuan mahasiswa tentang gambaran peran perilaku *cyberbullying* yang terjadi antar mahasiswa khususnya di lingkungan sekitar kampus.

#### 1.6.2.2 Bagi universitas.

Memberikan gambaran pada universitas tentang *cyberbullying* antar mahasiswa dan menjadi suatu pertimbangan universitas dalam membuat kebijakan dan menciptakan lingkungan kampus yang bebas dari *bullying*.

#### 1.6.2.3 Bagi peneliti selanjutnya.

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sekaligus pengetahuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai gambaran perilaku *cyberbullying* pada mahasiswa pelaku dan korban *cyberbullying* di Universitas X.

