

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Pada kondisi pandemi COVID-19 penggunaan media sosial pada remaja lebih tinggi dibandingkan dengan kehidupan sebelum pandemi, sehingga remaja lebih berisiko terhadap dampak negatif yang dapat ditimbulkan karena keterbatasan pengalaman dan pengaturan diri remaja yang terkadang membuat remaja sulit untuk menyesuaikan diri pada suatu perubahan (Ni et al., 2020; M. Ali & Asrori, 2011; O’Keeffe et al., 2011). Waktu yang dihabiskan untuk menggunakan media sosial seringkali lebih banyak dibandingkan untuk belajar atau berkumpul bersama orang lain (Mahendra, 2017).

Survey yang dilakukan Hootsuite & We Are Social pada tahun 2018 menunjukkan bahwa media sosial yang saat ini paling banyak digunakan di Indonesia adalah Instagram. Menurut Mahendra (2017) Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, mengunggah video berdurasi 60 detik dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri. Instagram digunakan oleh berbagai macam kalangan mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa (Pratiwi, 2016). Menurut Natalia (2016) remaja sebagai sosok yang paling sering menggunakan media sosial memiliki peluang besar menjadi pelaku *cyberbullying*.

Kebanyakan dari remaja menggunakan media sosial untuk mencari teman atau membangun pertemanan, mempost foto atau video, membangun self-image, dan lainnya. Akan tetapi, tidak semua remaja mengerti bagaimana menggunakan media sosial dengan baik dan benar. Media sosial juga sering dijadikan sebagai ajang untuk mengomentari status atau postingan dari orang lain. Komentar-komentar tersebut bisa berupa komentar yang baik dan buruk hal ini karena remaja adalah sosok yang paling mudah terpengaruh dan masih berjiwa labil (Natalia, 2016). Hurlock (1996) membatasi usia remaja mulai dari usia 13 atau 14 tahun sampai 18 atau 21 tahun. Menurut Permendikbud (2019) tentang PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) pada TK, SD, SMP, dan SMA bahwa usia maksimal masuk SMA ialah 21 tahun. Berdasarkan batasan usia remaja menurut Hurlock, maka usia SMA masuk pada tahapan masa remaja.

Seringkali didapati banyak siswa yang menggunakan media sosial untuk saling berinteraksi sosial antar pengguna media sosial padahal interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah (Manampiring, 2015). Komentar siswa pada media sosial yang dilakukan dengan baik tentunya dapat membangun diri seseorang, namun komentar yang buruk dapat membuat seseorang merasa terintimidasi (Mahendra, 2017). Kondisi ini terjadi karena pengguna jejaring sosial merasakan kebebasan berekspresi walaupun terbentur dengan norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat. Kebebasan berekspresi memungkinkan seseorang menggunakan media sosialnya sebagai sarana untuk mengeluarkan kata-kata kasar, sindiran, kritik yang kejam, kemarahan, kebencian, bahkan ancaman

terhadap orang lain. Kegiatan ini dikenal dengan istilah *cyberbullying* (Gustiningsih & Hartosujono, 2013).

Perilaku *cyberbullying* lebih berat daripada *bullying* yang terjadi di lingkungan tempat tinggal karena *bullying* hanya sebagai tindakan yang dilakukan secara sengaja membuat orang lain takut atau terancam di dunia nyata saja (Ramos & Bennet, 2016). Sedangkan *cyberbullying* lebih kejam karena sosial media dapat diakses dengan mudah oleh seluruh pengguna internet di dunia tanpa mengenal ruang dan waktu, orang-orang dapat berkomentar selama 24 jam karena jaringan internet seolah tidak pernah beristirahat, pesan berbentuk foto, video ataupun tulisan tidak dapat dengan mudah terhapus, bahkan berkemungkinan para pemakai media sosial lain juga telah menyimpan pesan tersebut (Hinduja & Patchin, 2010).

Bentuk dan metode *cyberbullying* beragam, bisa berupa pesan ancaman melalui pesan, mengunggah foto yang mempermalukan korban, membuat situs web untuk menyebarkan fitnah dan mengolok-olok korban (Bemoe, 2011). Motivasi pelaku *cyberbullying* juga beragam, ada yang melakukannya karena ingin balas dendam, mencari kekuasaan, membalas perbuatan orang yang menyakitinya di dunia nyata (Aftab dalam Emilia & leonardi, 2013). *Cyberbullying* yang terjadi di masyarakat dapat berakibat fatal yaitu kematian sebagaimana kasus Katie Web yaitu remaja asal Inggris yang bunuh diri akibat tidak kuat menerima cacian dari teman-temannya hanya karena dirinya tidak memiliki gaya rambut yang keren dan tidak memakai pakaian bermerek. Di Indonesia, terdapat kasus Yoga Cahyadi asal

Yogyakarta yang nekat bunuh diri akibat menerima tekanan dan hujatan dari orang-orang akibat gagalnya acara music Locstock Fest 2. Kasus yang dialami oleh Yoga Cahyadi ini semakin menjadi bukti bahwa kasus *cyberbullying* telah terjadi di Indonesia (Natali, 2016).

Cyberbullying merupakan perlakuan kejam yang dilakukan seseorang dengan sengaja kepada orang lain dengan menggunakan bahan-bahan perundungan yang kejam melalui media elektronik atau teknologi digital lainnya (Willard, 2007). Menurut Smith, Mahdavi, Carvalho, Fisher, Russell, dan Tippett (2008) *cyberbullying* adalah perilaku agresif dan disengaja yang dilakukan sekelompok orang atau perorangan menggunakan media elektronik sebagai penghubungnya. *Cyberbullying* dilakukan secara berulang-ulang dan tanpa batas waktu terhadap seorang korban yang tidak bisa membela dirinya sendiri

Jeko (2017) berpendapat bahwa instagram merupakan media sosial yang paling sering digunakan untuk melakukan aksi *cyberbullying*. Bohang (2017) juga menyatakan bahwa instagram menjadi media *cyberbullying* nomor satu. American Medical Association (2013) yang menunjukkan bahwa terdapat 3,7 juta siswa menjadi pelaku perundungan, sedangkan 3,2 juta siswa menjadi korban (Afriyeni, 2017). Kondisi tersebut tidak jauh beda yang terjadi di Indonesia. Sebuah hasil pooling yang dilakukan oleh UNICEF (2019) terhadap lebih dari 170 ribu remaja dan dewasa muda berusia 13 s sampai dengan 24 tahun di 27 negara di Asia, Afrika, Eropa, Amrika Latin, dan Mediterania (sebagian besar wilayah negara berkembang) termasuk Indonesia menunjukkan bahwa 1 dari 3 responden pernah

mengalami *cyberbullying*. Selain itu, survei yang dilakukan lembaga Ditch the Label dengan melibatkan lebih dari 10.000 remaja menunjukkan *cyberbullying* paling sering dialami di Instagram dan 69 % remaja pernah melakukan sesuatu yang bisa dikategorikan *cyberbullying* terhadap orang lain. Sedangkan 17% mengaku pernah menjadi korban (Folia, 2017). Artinya dari data tersebut menunjukkan masih banyak remaja yang menjadi pelaku *cyberbullying*.

Sejalan dengan data tersebut, berdasarkan hasil wawancara menggunakan aspek-aspek *bullying* dari Beane (2008) untuk mengukur perilaku *cyberbullying* yang dilakukan pada tanggal 20 Februari 2020 dengan remaja yang merupakan siswa SMA pengguna Instagram di Yogyakarta. Diperoleh hasil 11 dari 13 subjek yang mengatakan pada aspek *bullying* fisik, subjek pernah mengajak seseorang berkelahi dan mengancam akan mendatangi rumahnya melalui Instagram. Pada aspek *bullying* verbal, menyindir seseorang melalui *instastory* dan menuliskan komentar negatif pada postingan seseorang di Instagram. Pada aspek *bullying* sosial dan relasional, subjek sengaja menghapus pertemanan dengan orang yang tidak disukai dan membuat obrolan grup untuk menyebarkan gosip melalui Instagram. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa 11 dari 13 subjek pernah melakukan *bullying* yang mengarahkan subjek pada *cyberbullying* karena memenuhi aspek yang dikemukakan Beane (2008) yaitu *bullying* fisik, *bullying* verbal, dan *bullying* sosial dan relasional.

Menurut Chadwick (2014) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* yaitu karakteristik kepribadian, kompetensi sosial, dan persepsi

terhadap korban. Dari faktor-faktor tersebut maka peneliti memilih menggunakan faktor kompetensi sosial. Menurut Chadwick (2014) kompetensi sosial merupakan kemampuan seseorang dalam berinteraksi dan memecahkan permasalahan yang terjadi di lingkungan sosialnya. Kowalski (2008) menyatakan bahwa kompetensi sosial yang rendah menjadikan seseorang kurang berempati, sulit menjalin interaksi yang baik, sulit menghargai orang lain, dan lebih mudah menimbulkan terjadinya perselisihan, sehingga menganggap orang lain tidak berarti dan melampiaskan kemarahannya kepada media maya, dimana seseorang lebih rentan menjadi pelaku *cyberbullying* karena harapan di dunia nyata tidak terpenuhi. Hal ini didukung berdasarkan hasil Emilia dan Leonardi (2013) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kompetensi sosial dengan *cyberbullying*. Hasil yang sama juga ditunjukkan penelitian Putri, dkk (2016) yaitu kompetensi sosial mampu mempengaruhi *cyberbullying* yang dimiliki seseorang. Oleh karena itu, faktor kompetensi sosial akan menjadi faktor dominan dan variabel bebas dalam penelitian ini.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu tempat penelitian Emilia dan Leonardi (2013) di lakukan di Surabaya, sedangkan penelitian ini dilakukan di Yogyakarta. Menurut Martono (2011) permasalahan dalam suatu penelitian yang sama dengan tempat yang berbeda memungkinkan hasil yang didapatkan berbeda karena setiap tempat penelitian memiliki budaya yang berbeda-beda sehingga berpengaruh terhadap jawaban subjek. Penelitian Putri (2016) menggunakan subjek mahasiswa, sedangkan penelitian ini

menggunakan subjek remaja yang menempuh Pendidikan Menengah Atas (SMA). Martono (2011) berpendapat jika suatu permasalahan dapat diteliti dengan beragam subjek, karena setiap subjek memiliki karakteristik tersendiri yang membuat hasil penelitian antara satu peneliti dengan peneliti lainnya dapat dibedakan. Oleh karena itu, penelitian ini ingin memberikan sumbangan kepada literatur akademis dengan menggunakan subjek dan tempat yang berbeda dan ditahun yang terbaru yaitu tahun 2020 karena penelitian terdahulu dilakukan di tahun 2013 dan 2016. Hadi (2015) menyatakan bahwa salah satu ciri topik yang baik adalah topik terbaru. Pendapat Hadi (2015) membuat peneliti untuk meneliti variabel dalam penelitian ini di Tahun yang berbeda, sehingga menghasilkan topik baru di tahun 2020. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui apakah penelitian di tahun ini hasilnya sama dengan hasil penelitian-penelitian di tahun sebelumnya.

Kompetensi sosial adalah keefektifan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain di kehidupan sosialnya secara teratur dalam jangka pendek maupun jangka panjang (Krasnor, 1997). Menurut Hasan & Alatas (2005) berpendapat bahwa kompetensi sosial adalah kemampuan seseorang berkomunikasi, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain. Welsh dan Bierman (2006) menyatakan bahwa kompetensi sosial adalah sejumlah kemampuan serta perilaku yang meliputi aspek sosial, emosional, dan kognitif yang dibutuhkan seseorang untuk dapat menyesuaikan diri sebaik-baiknya dengan lingkungannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Mertens (2010) terhadap remaja di Turki, Finlandia, menemukan bahwa remaja yang memiliki kompetensi sosial, mampu

menunjukkan keterbukaan diri (asertif), berempati terhadap masalah teman, bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, memiliki kontrol diri yang baik, dan menunjukkan kerjasama terhadap teman-temannya. Sedangkan siswa yang kurang memiliki kompetensi sosial cenderung berperilaku antisosial, seperti perilaku impulsif atau destruktif ditunjukkan dengan cara memaksa teman menuruti kemauannya, terlihat acuh terhadap masalah yang dihadapi teman, atau bersifat melakukan kerusakan seperti memukul, merusak barang milik umum atau teman, dan sebagainya. Dampak dari kurangnya kompetensi sosial siswa menjadi tidak penurut, tidak hormat kepada guru atau orang tua, menghindari untuk taat kepada aturan sekolah, dan sebagainya.

Menurut Krasnor (1997) *cyberbullying* terjadi karena dipengaruhi berbagai macam faktor, salah satunya adalah kompetensi sosial. Menurut Smith, dkk. (2008) kompetensi sosial yang rendah membuat siswa sulit menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga terkesan menghindari dunia nyata dan beralih ke dunia maya dengan mengekspresikan kekecewaannya yang pada akhirnya terjadilah *cyberbullying*. Siswa yang melakukan aksi *cyberbullying* akan terus menerus membuat korbannya menjadi tidak berdaya dengan menggunakan kata-kata kasar, mengintimidasi, bahkan melakukan ancaman (Chadwick, 2014). Menurut Huang dan Chou (2010) kompetensi sosial yang tinggi membuat seseorang terlibat dengan lingkungannya maka akan merasakan kesenangan karena memiliki banyak teman yang dapat diajak berkomunikasi, sehingga siswa merasa percaya diri menjalani kehidupan dan mampu memperlakukan orang lain

dengan baik. Dengan demikian, pada saat berada di dunia maya siswa akan menggunakan kata-kata yang baik dalam berkomentar, menjaga rahasia orang lain tentang foto, video, maupun privasi lainnya (Chadwick, 2014). Hal ini didukung berdasarkan hasil penelitian penelitian Emilia dan Leonardi (2013) yang menunjukkan bahwa kompetensi sosial dapat memberikan sumbangan efektif sebesar 31.5% terhadap *cyberbullying*.

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat hubungan negatif antara kompetensi sosial dengan perilaku *cyberbullying* pada siswa SMA pengguna Instagram di Yogyakarta?”.

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kompetensi sosial dengan perilaku *cyberbullying* pada siswa SMA pengguna Instagram di Yogyakarta.

2. Manfaat penelitian

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan di bidang psikologi khususnya psikologi dalam hal kompetensi sosial dan perilaku *cyberbullying* pada siswa SMA pengguna Instagram.

b. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang pentingnya pembahasasan topik perilaku *cyberbullying* agar masyarakat dapat bijak menggunakan media sosial dan menjadi lebih baik lagi dengan kehidupan sosialnya yaitu dapat berinteraksi yang baik terhadap lingkungan tinggalnya.