

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan teknologi komunikasi merupakan wadah untuk makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa orang lain karena komunikasi merupakan kebutuhan pokok setiap manusia. Dengan adanya perkembangan yang semakin maju mengubah pola pikir dan cara bersosialisasi masyarakat dalam hal peningkatan pemenuhan informasi (Noviyanti, 2019). Pemanfaatan teknologi informasi di dunia sekarang ini membawa dampak yang sangat penting bagi perkembangan manusia, banyak keuntungan dan manfaat yang didapatkan, diantaranya teknologi informasi yang mempermudah manusia dalam menjalani tugas kehidupan serta meningkatkan kualitas hidupnya (Sudarwanto, 2009).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 03 Tahun 2016 mengenai komunikasi dan informasi, teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi. Menurut Ahmad dan Edi, teknologi komunikasi paling dicari untuk menyampaikan atau mengirimkan informasi ataupun berita karena teknologi komunikasi semakin berkembang, semakin cepat, akurat, mudah, murah, efektif, dan efisien (Ahmad & Edi, 2016). Salah satu kemajuan teknologi yang paling pesat adalah dalam bidang teknologi informasi komunikasi yaitu akses internet (Nasrullah, 2016)

Internet merupakan sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan diseluruh dunia tanpa mengenal batas teritorial, budaya, dan hukum untuk menyebarkan dan memperoleh informasi (Rahayu & Aminudin, 2013). Mengakses internet memberikan kemudahan dalam bertukar informasi-informasi baru, salah satunya melalui sosial media seperti *facebook*, *twitter*, dan media lainnya (Rifaudin, 2016). Penggunaan media sosial mempengaruhi cara berfikir terhadap terhadap teman, kenalan, serta orang asing (Dahono, Yudo, 2019).

Berdasarkan penelitian Emilia & Leonardi (2013) kecenderungan pengguna internet kebanyakan adalah remaja. Peningkatan penggunaan internet merangsang pada remaja dan anak-anak untuk mengeksplorasi pengetahuan dan segala fasilitas yang ada di dunia maya untuk melakukan sesuatu yang mungkin dapat remaja lakukan secara bebas di internet dan tidak seperti di dunia luar (Emilia & Leonardi, 2013). Adanya jejaring sosial, Setiap remaja dapat mengekspresikan ide-ide dan kreatifitas mereka secara spontan dalam bersosialisasi menggunakan kata-kata, gambar, dan vidio melalui jejaring sosial. Berdasarkan hasil penelitian Ratsja (2016) menyatakan bahwa media sosial memiliki dampak yang positif yakni sebagai media komunikasi, memperluas jaringan pertemanan, tempat mencari informasi yang bermanfaat dan tempat berbagi informasi.

Masa remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa awal. Berbagai pendapat yang membahas tentang batasan usia. Batasan usia remaja dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu usia 12-15 tahun termasuk remaja awal, usia 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, dan usia 18-21 tahun termasuk remaja

akhir (Monks, dkk, 2006). Masa remaja identik dengan masa yang penuh tantangan dan krisis. Remaja juga perlu melakukan penyesuaian terhadap perubahan-perubahan yang mulai timbul dimasa ini. Perubahan dalam masa remaja melibatkan 3 aspek, yaitu perubahan biologis, kognitif meliputi pikiran dan itelegens; dan perubahan sosio-emosional yang meliputi perubahan dalam hubungan individu dengan orang lain, perubahan dalam emosi, kepribadian, dan peran dari konteks sosial dalam perkembangan (Santrock, 2011).

Berdasarkan *survey* yang dilakukan remaja bahwa rata-rata orang Indonesia menggunakan internet paling tidak menghabiskan tiga jam 23 menit sehari untuk mengakses internet di media sosial (Pertiwi, Wahyunanda, 2018). Pengguna teknologi komunikasi seperti internet dan telepon seluler (ponsel) terus selalu meningkat (Beran & Li, 2005; Li, 2007).

Pengguna media sosial dikalangan remaja memberikan pengaruh langsung baik positif maupun negatif (Pratiwi, 2017). Banyak keuntungan dan manfaat yang didapatkan, diantaranya teknologi dan komunikasi mempermudah manusia dalam menjalani tugas kehidupan serta meningkatkan kualitas hidupnya. Tetapi disisi lain tidak sedikit kerugian dalam bentuk hal-hal negatif yang menyertai penggunaan teknologi dan komunikasi (Sudarwanto, 2009). Selain belum mampu memilih aktivitas internet yang bermanfaat, remaja cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif ataupun negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet tertentu (Vydia dkk., 2014).

Paparan media dapat memberikan pengaruh dalam kejadian-kejadian kekerasan seperti *cyberbullying*. Semakin seorang remaja terpapar dengan konten antisosial dan perilaku yang berisiko seperti kekerasan maka berpengaruh juga terhadap meningkatnya perilaku *cyberbullying* (Hamer & Konijn, 2015). Proses-proses perubahan yang terjadi pada diri remaja dengan media sosial sering mengakibatkan remaja mengalami tekanan, baik tekanan dari dalam dirinya maupun tekanan dari orang-orang di sekitarnya, terutama teman sebaya (Rahayu, 2012). Ketidakmampuan menghadapi dan mengelola hal ini membuat remaja rentan melakukan perilaku negatif, misalnya terlibat dalam tindakan-tindakan *cyberbullying* (Rahayu, 2012). Remaja merupakan subjek yang sangat terbuka dan bebas tanpa sebuah kontrol yang memadai maka *cyberbullying* merupakan masalah yang serius dihadapi. (Yudo Dahono, 2019).

Cyberbullying adalah bentuk perlakuan agresif yang dilakukan dengan sengaja kepada orang lain dengan mengirimkan atau memposting bahan yang tidak seharusnya diedarkan atau terlibat dalam bentuk-bentuk agresi sosial media menggunakan internet atau teknologi digital lainnya (Willard, 2005). *Cyberbullying* adalah bentuk perilaku melecehkan, mengancam terhadap orang lain yang dilakukan untuk mengintimidasi seseorang yang dituju dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Nguyen, 2018).

Berdasarkan data yang diperoleh dari Cholis Akbar (2012) mengungkapkan bahwa seorang anak remaja berusia 18 tahun divonis bersalah oleh pengadilan karena dianggap menghina temannya lewat jejaring sosial *facebook*. Pada tahun

2010, Nurarafa alias Farah (18 tahun) terdakwa kasus penghinaan melalui situs jejaring sosial *facebook* dijatuhi vonis dua bulan 15 hari dengan masa percobaan selama lima bulan oleh hakim di Pengadilan Negeri Bogor. Dalam perkara tersebut, Ferly Fandini sebagai korban melaporkan penghinaan atas dirinya yang dilakukan oleh Nurarafah alias Farah. Saat itu Farah mengaku cemburu atas kedekatan pacarnya (Ujang) dengan pelapor (korban), sehingga Farah menulis kata-kata hinaan dalam *facebook*-nya. *Cyberbullying* dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap keadaan emosi dan psikologis remaja (Narpaduhita & Suminar, 2014).

Cyberbullying terbagi dalam delapan bentuk menurut Willard (2005) diantaranya yaitu : a) *Flaming*, yaitu bentuk perilaku mengirim pesan teks dengan kata-kata kasar, dan frontal, b) *Harassment*, perilaku mengirim pesan-pesan dengan kata-kata tidak sopan yang dikirimkan melalui email, sms, maupun pesan teks, di jejaring sosial secara terus menerus. c) *Denigration*, perilaku memperlihatkan kejelekan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang yang dituju. d) *Impersonation*, perilaku berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik terhadap korban yang dituju. e) *Outing* merupakan perilaku menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi milik orang lain, yang akan merugikan orang tersebut, d) *Trickery* merupakan perilaku membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut. f) *Exclusion*, merupakan perilaku dengan sengaja mengeluarkan seseorang dari grup online. g) *Cyberstalking* merupakan

perilaku yang berulang-ulang mengirimkan ancaman membahayakan atau pesan-pesan yang mengintimidasi dengan menggunakan komunikasi elektronik.

Dari berita Kumparan.com (2017), data yang diperoleh UNICEF pada tahun 2016, sebanyak 41 % hingga 50 % remaja di Indonesia dalam rentang usia 13 sampai 22 tahun pernah mengalami tindakan *cyberbullying* (2016) dengan beberapa tindakan diantaranya adalah *doxing*, *cyberstalking*, *revenge pom* dan beberapa tindakan *cyberbullying* lainnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Permatasari (2012) yang dilakukan di lima SMA di Kota Yogyakarta dengan populasi penelitiannya adalah siswa kelas X dengan sampel 150 orang siswa. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa bentuk-bentuk *cyberbullying* yang sering dilakukan pelaku adalah mengirim pesan dengan kata-kata penuh amarah secara terus menerus termasuk dalam kategori tinggi (73,33%), korban yang mendapat pesan dengan kata-kata penuh amarah secara terus menerus berada dalam kategori sangat tinggi (90,00%). Tujuan pelaku melakukan *cyberbullying* adalah keisengan untuk mempermalukan orang lain (52,81%) termasuk dalam kategori tinggi. Serta dampak yang dirasakan pelaku *cyberbullying* adalah perasaan bersalah yang berkepanjangan (41,57%) dengan kategori rendah, dampak yang paling sering dialami korban adalah perasaan sakit hati dan kecewa (31,13%) dengan kategori sangat rendah. Dari lima sekolah yang dijadikan sampel penelitian, diantara pelaku dan korban, data yang paling signifikan menunjukkan presentase yang sangat tinggi untuk menjadi korban pada SMA N 6 Yogyakarta, dan pelaku terdapat di SMA N 2 Yogyakarta.

Adanya beberapa kasus *Cyberbullying* di Indonesia dapat berujung pada tindakan bunuh diri, seperti dikutip dalam berita online indopos.co.id, aksi nekat yang dilakukan Reni Novita Dewi usia 23 tahun mengakhiri hidup dengan melompat dari lantai 3 apartemen di wilayah Depok tanggal 11 April 2019. Diduga aksinya tersebut akibat tindakan *cyberbullying* yang diterimanya, dicurahkan melalui media sosial dan tidak ditemukan tanda-tanda kekerasan pada jasadnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 02 April 2019 terhadap 7 remaja di salah satu Sekolah Negeri yang berada di Depok, Sleman Yogyakarta didapatkan informasi bahwa siswa remaja pernah melakukan *cyberbullying* di media sosial. Hal ini dilaporkan berdasarkan bentuk-bentuk *cyberbullying* yang dikemukakan oleh Willard (2005).

Dari hasil wawancara beberapa siswa remaja pernah memberikan komentar negatif di akun selebriti maupun selebgram. Bentuk dari komentar yang diberikan yaitu menghina seseorang dalam postingannya, hal ini berkaitan dengan bentuk *cyberbullying* yaitu *flaming* dan *harassment*. Peneliti mendapatkan bahwa siswa remaja juga membuat *fake account* di media sosial melakukan *cyberbullying* untuk menyamar menjadi orang lain, memaki dan mengejek orang lain, hal ini berkaitan dengan bentuk *cyberbullying* yaitu *impersonation*. Kemudian ada yang menyebarkan foto dan menggonggahnya menggunakan kalimat yang tidak terpuji, hal ini berkaitan dengan bentuk *cyberbullying* *outing*. Peneliti juga mendengarkan pelaku mengungkapkan bahwa pernah menulis status di sosial media dengan perkataan yang menghina dan mengindir seseorang yang tidak disukai, hal ini berkaitan dengan bentuk *cyberbullying* yaitu *trickery*. Kemudian ada yang sengaja

mengumbar keburukan dan menyebarkan ujaran kebencian kepada selebriti dikarekan banyaknya komentar negatif yang diperuntukkan untuk selebriti tersebut, hal ini merupakan bentuk *cyberbullying* yaitu *denigration*. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja pernah melakukan perilaku *cyberbullying*, karena sifat *cyberbullying* yaitu membenci seseorang menggunakan akun media sosial dan teknologi merupakan yang paling diminati remaja sehingga menyebabkan remaja melakukan bentuk agresi seperti *cyberbullying*.

Faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku *cyberbullying* terdiri atas faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari individu sendiri seperti : harga diri, empati, pengalaman dengan *bullying* dan regulasi emosi (Kowalski dkk, 2008). Faktor eksternal meliputi perlakuan keluarga, konformitas dan perkembangan teknologi komunikasi (Patchin & Hinduja, 2010; Kowalski dkk, 2008 ; Abdullah & Shariff, 2008).

Beberapa faktor-faktor *cyberbullying* di atas, penelitian ini menggunakan faktor internal yaitu regulasi emosi, dimana regulasi emosi merupakan bentuk kemampuan mengekspresikan emosi yang dilakukan baik secara lisan maupun tulisan dapat membantu meningkatkan kesehatan, kesejahteraan psikologis dan fungsi fisik pada seseorang saat menghadapi peristiwa traumatik dalam hidupnya dan membantu mengatasi *distress* psikologis (Greenberg & Stone, 2002).

Faktor-faktor internal adalah faktor yang berasal dari individu sendiri seperti regulasi emosi, harga diri, empati, dan pengalaman dengan *bullying* (Kowalski, Limber, & Agatson, 2008). Faktor eksternal meliputi perlakuan keluarga,

konformitas dan perkembangan teknologi komunikasi (Patchin & Hinduja , 2010; Kowalski dkk, 2008; Shariff, 2008). Individu yang belum stabil dan kurang matang emosinya dapat lebih mudah muncul perilaku agresinya yang menyebabkan perilaku *cyberbullying* dari pada remaja yang telah matang emosinya (Rahayu, 2008). Untuk itu pemilihan regulasi emosi suatu hal yang penting karena hal tersebut dapat disebabkan individu tersebut masih kurang atau belum mampu mengontrol emosi serta terus mengarah pada emosi yang negatif.

Gross (2006) menyatakan bahwa regulasi emosi adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menilai, mengatasi, mengelolah dan memngungkapkan emosi yang tepat untuk mencapai keseimbangan emosional. Reivich & Shatte (2002) menyatakan regulasi emosi adalah kemampuan untuk tetap tenang dibawah tekanan. Regulasi emosi merujuk pada bagaimana seseorang memiliki emosi, kapan seseorang memilikinya, bagaimana seseorang mengalami dan mengekspresikan emosinya (Gross, 2014). Individu yang memiliki kemampuan untuk meregulasi emosi dapat mengendalikan emosinya apabila sedang kesal dan dapat mengatasi rasa cemas, sedih, marah, ataupun berbagai luapan emosi lainnya. Pengekspresian emosi baik negatif ataupun positif, merupakan hal yang sehat dan konstruktif asalkan dilakukan dengan tepat (Reivich & Shatte, 2002).

Regulasi emosi terbagi dalam dua aspek menurut Gross & John (2003) yaitu, *cognitive reappraisal* (penilaian kembali kognitif). *Cognitive reappraisal* (penilaian kembali kognitif) adalah bentuk perubahan kognitif yang melibatkan menafsirkan situasi yang berpotensi memunculkan emosi dengan cara yang mengubah dampak emosional dan *expressive suppression* (penekanan

ekspresif). *Expressive suppression* (penekanan ekspresif) adalah bentuk modulasi respon yang melibatkan menghambat berkelanjutan perilaku emosi ekspresif.

Regulasi emosi dapat membantu individu untuk mengendalikan emosi yang sifatnya negatif (Pratisti, 2012). Regulasi emosi yang tinggi akan membantu seseorang untuk berpikir secara positif dalam menghadapi suatu peristiwa, sedangkan regulasi emosi rendah akan membuat seseorang mengalami kecenderungan berpikir negatif ketika menghadapi suatu peristiwa. Karena dengan regulasi emosi yang tinggi membantu individu untuk mengenali, mengelola, serta mengekspresikan emosi agar sesuai dengan tuntutan lingkungan di sekitar sehingga mampu menghindari perilaku *cyberbullying*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya yaitu apakah ada hubungan antara regulasi emosi dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di Yogyakarta?

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara regulasi emosi dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di Yogyakarta.
2. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis, ada pun manfaat tersebut adalah:

- a. Manfaat Teoritis

Peneliti mengharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap bidang psikologi sosial, khususnya mengenai hubungan regulasi emosi dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di Yogyakarta.

b. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan menjadi bahan pertimbangan antisipatif mengenai perilaku *cyberbullying* pada remaja di Yogyakarta serta remaja dapat lebih bijak dalam menggunakan media sosial.