BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seperti internet `dan telepon seluler saat ini telah meningkat dan dapat diakses dengan mudah oleh orang di seluruh dunia. Hal ini menyebabkan berkembangnya informasi teknologi seperti ponsel, desktop komputer, komputer laptop, TV pintar, dan tablet, dan pemasarannya dengan harga rendah (Sabbah, H. dkk, 2019). Perkembangan yang semakin pesat dapat merubah kehidupan masyarakat dalam pemenuhan informasi (Rifaudin, 2016). Teknologi tersebut memberdayakan manusia untuk mencapai banyak hal. Selain itu kemudahan internet juga menjadi penyebab beberapa masalah yang terjadi di masyarakat. Perkembangan media internet telah memicu kekhawatiran bahwa pengguna internet yang berada pada usia remaja dapat mengalami kecanduan internet karena penggunaan internet yang berlebihan (Sabbah, H. dkk, 2019).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia sepanjang 2018 sebanyak 171,17 juta jiwa atau mencapai 64,8% dari total populasi yang mencapai 264,16 juta jiwa. Sekretaris Jenderal APJII Henri Kasyfi Soemartono mengungkapkan hasil survei nasional penetrasi pengguna internet 2018 bekerjasama dengan Polling Indonesia dilakukan terhadap 5.900 sampel yang dilakukan mulai 9 Maret - 14 April 2019. Berdasarkan usia, pengguna internet di Indonesia pada 2018 didominasi 15-19 tahun, 20-24 tahun, 25-29

tahun, 30-34 tahun. Rata-rata waktu yang dihabiskan menggunakan internet sekitar lebih dari 3-4 jam, namun ada juga yang lebih dari 2-3 jam. Yang artinya internet dapat diakses oleh usia berapapun, mulai dari usia remaja hingga dewasa awal. Banyaknya jumlah remaja yang menggunakan internet, disatu sisi merupakan hal yang menggembirakan. Karena dengan keadaan tersebut dapat memfasilitasi remaja untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan era digital. Remaja dapat menggunakan internet sebagai sarana belajar, berbagi informasi, juga mempermudah komunikasi (Lu, Hao &Jing,2016).

Meskipun teknologi komunikasi bermanfaat untuk keperluan siswa dalam belajar misalnya sebagai sumber pembelajaran tambahan, sumber informasi segala jenis ilmu pengetahuan yang mudah di dapatkan, membantu mengakses perpustakaan online dengan mudah, membantu penguasaan bahasa asing serta sebagai sarana berbagi ilmu. Namun sayangnya tidak semua interaksi yang ada di dunia maya adalah positif. Tidak menutup kemungkinan bahwa media tersebut juga dapat memberikan dampak negatif bagi para penggunanya, misalnya terlibat dalam perilaku *cyberbullying* (Cochrane, 2008).

Karena hal itu beberapa orang menjadi terobsesi dengan internet, sehingga tidak dapat mengontrol penggunaannya. Sebagian besar fiturnya kecanduan, seperti arti-penting, penggunaan kompulsif (kehilangan kendali), pengurangan kesusahan, penarikan diri, suasana hati yang tidak stabil, dan konsekuensi negatif lainnya akibat kecanduan internet (Sabbah, H., dkk 2019). Sehingga membuat beberapa remaja menyukai untuk mengungkapkan perasaan, emosi, dan pikirannya melalui media sosial; seperti, memposting status di *Facebook*, *BBM*,

Line, dan mengunggah foto yang menunjukkan apa yang remaja rasakan saat itu. Hal tersebut membuat penggunaan teknologi komunikasi seperti internet dan telepon seluler (ponsel) akan terus meningkat (Beran &Li, 2005; Li, 2007).

Pada survei yang dilakukan oleh PEW Internet tahun 2013 (dalam Sartana & Afriyeni, 2017) pada remaja di Amerika menunjukkan bahwa satu dari tiga remaja di Amerika menjadi korban *cyberbullying.* Selain itu, menurut *American Medical Asociation* pada tahun 2013 melaporkan bahwa terdapat 3,7 juga remaja menjadi pelaku *cyberbullying* sedangkan 3,2 juta menjadi korban. Berbagai kemudahan yang ditawarkan internet membuat *cyberbullying* dapat terjadi dengan mudah, kapan saja, dan di mana saja, bahkan sekolah. *Cyberbullying* tidak hanya terjadi dikalangan siswa tetapi juga dikalangan guru dan staf sekolah (William & Guerra dalam Serber, 2012).

Perilaku *Cyberbullying* dapat memberikan dampak yang bersifat jangka panjang bagi remaja yang menjadi korban yaitu kecenderungan melakukan perilaku agresif atau kekerasan ketika mereka sudah dewasa. Kajian *Center for Disease Control* (2015) menunjukkan bahwa remaja yang terlibat dalam perilaku *cyberbullying* juga memiliki resiko lebih besar dalam penggunaan obat-obatan terlarang. Pada tingkat yang lebih parah, *cyberbullying* dapat mendorong korbannya untuk melakukan bunuh diri. Tidak hanya itu, dari data Polda Metro Jaya mengatakan bahawa ada 25 kasus *cyberbullying* di laporkan setiap harinya. Di tahun 2018, Komisi Perlindungan Anak Indonesia menyatakan korban *bullying* mencapai 22,4%. Hal itu dikarenakan tingginya konsumsi internet padaanak-anak.

Penelitian ini fokus pada pelaku *cyberbullying* karena remaja yang lebih bermasalah adalah sebagai pelaku. Jika ini dibiarkan, maka remaja yang melakukan perilaku *cyberbullying* akan tumbuh menjadi individu yang cenderung agresif, melanggar hukum, sulit menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain, dan akan terlibat dengan kejahatan dunia maya yang lebih berbahaya (Parks, 2013).

Menurut Kowalski, Limber dan Agaston, (2008) *Cyberbullying* juga dikenal sebagai intimidasi elektronik atau kekejaman sosial *online*, didefinisikan sebagai intimidasi melalui *e-mail, instant messaging (IM), chat group, Website* atau melalui pesan digital atau gambar yang dikirim ke telepon seluler. Menurut Willard (dalam Kowalsky dkk, 2008) *cyberbullying* dapat terjadi dalam beberapa bentuk yaitu : (1) *Flaming*, yaitu perilaku yang berupa mengirim pesan teks dengan kata-kata kasar, dan frontal di dalam *chat group* di media sosial. Biasanya pelaku mengirimkan gambar-gambar yang dimaksudkan untuk menghina korban. (2) *harassment* merupakan perilaku mengirim pesan dengan kata-kata tidak sopan, yang ditujukan kepada korban berupa gangguan melalui jejaring sosial secara terus menerus. (3) *Denigration* atau pencemaran nama baik oleh pelaku dengan mengumbar keburukan seseorang di internet. Seperti seseorang yang mengirimkan gambar-gambar seseorang yang sudah diubah sebelumnya menjadi lebih sensual agar korban diolok-olok dan mendapat penilaian buruk dari orang lain. (4) *Impersionation*, yaitu pelaku dengan sengaja memalsukan identitas, dan mencuri *password* korban dan mengirimkan pesan atau status yang tidak baik. (5) *Outing* dan *trickery*, *Outing* merupakan perilaku menyebarkan rahasia orang lain, atau

foto-foto pribadi milik orang lain, sedangkan *trickery* merupakan perilaku membujuk sesorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut. (6) *Exclusion* atau pengucilan yaitu korban sengaja dikucilkan atau dikeluarkan dari percakapan grup. (7) *Cyberstalking*, yaitu pelaku mengirimkan pesan yang bersifat intimidasi, sangat menghina dan menyinggung serta mengancam keselamatan korban.

Cyberbullying yang dialami remaja dapat terjadi selama 24 jam penuh, selama pelaku dapat menjangkau korban melalui media teknologi komunikasi. Pelaku tidak perlu berhadapan dengan korban saat melakukan aksinya dan korban dapat diserang kapanpun dan dimanapun keberadaannya. Berbeda dengan *bullying* secara langsung yang masih memberi ruang bagi korban untuk bersembunyi dari pelaku, *cyberbullying* sama sekali tidak memberikan ruang bagi korban untuk bersembunyi dari serangan-serangan *cyberbullying* yang diluncurkan oleh pelaku. Hal ini tentunya membuat korban *cyberbullying* merasa semakin tidak berdaya. Studi lain juga menunjukkan bahwa, para remaja yang menjadi korban *bullying* di dunia maya dapat mengalami *cyberbullying* hingga berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun (Kowalski dkk; Parks, 2008).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2012) terhadap perilaku *cyberbullying* terjadi pada anak remaja yang masih bersekolah tingkat SMP dan SMU kota Magelang, Yogyakarta, dan Semarang. Didapatkan informasi bahwa fenomena *cyberbullying* terjadi di kalangan remaja berusia 12-19 tahun. Dari 363 siswa yang menjadi subjek 28% mengaku pernah mengalami *cyberbullying* dari situs jejaring sosial (35%) dan pesan teks (SMS) (33%).

Perlakuan *cyberbullying* yang diterima oleh korban paling banyak dengan cara diejek/diolok-olok/dimaki-maki lewat sarana tersebut. Pada penelitian ini peneliti mencari tahu apakah ada siswa yang terlibat dalam aksi *cyberbullying* sebagai pelaku. Dari hasilnya terdapat 32% siswa yang pernah melakukan *cyberbullying*, dan 3% sering melakukannya. Sebanyak 38% siswa lebih sering menggunakan situs jejaring sosial untuk melakukan hal tersebut, dan alasannya 49% siswa mengatakan hanya karena iseng, 36% karena rasa jengkel dan benci terhadap teman, 7% karena ingin balas dendam, dan 4% karena ikut-ikutan teman yang lain. Ketika pelaku melakukan *cyberbullying* lewat jejaring sosial, pelaku merasa tidak puas karena tidak dapat melihat langsung reaksi korban, hal ini juga dapat mengurangi rasa empati dari pelaku terhadap korban. Maka dari itu, pelaku biasanya mengirim gambar/video ke teman-temannya agar mendapatkan pujian atas aksi yang telah ia lakukan, dan merasa puas karena membuat teman-temannya yang lain ikut terlibat dalam *cyberbullying*. Faktor kesenangan dan status sosial menjadi faktor utama pemicu *cyberbullying*, atau pelaku bisa melakukan hal tersebut karena pernah menjadi korban dan merasa puas jika melihat orang lain dipermalukan, dengan adanya penonton ataupun tidak.

Para peneliti dari *National Children's Home in Great Britain* (NCH, 2002) yang mensurvei anak-anak dan remaja antara usia 11 dan 19 menemukan bahwa 16% mengaku pernah diintimidasi melalui pesan teks ponsel, 7% melalui obrolan Internet kamar, dan 4% melalui *email*. Dari mereka yang pernah mengalami *cyberbullying*, 69% telah menceritakan pengalamannya kepada orang lain. Orang kepercayaan yang paling mungkin menjadi tempat bercerita pengalaman menjadi

korban *cyberbullying* adalah teman (42%) dan orang tua (32%), diikuti oleh saudara kandung (14%), guru (12%), dan polisi (7%). Anak perempuan hampir dua kali lebih mengalami tindakan perilaku c*yberbullying* daripada anak laki-laki, untuk menceritakan bahwa mereka pernah diganggu melalui pesan teks (21% vs 12%). Sebaliknya, anak laki-laki hampir dua kali lebih mungkin melaporkan tindakan *cyberbullying* dibandingkan anak perempuan, untuk melaporkan diganggu melalui ruang obrolan Internet yaitu (9% vs 5%). Dalam kasus perilaku *cyberbullying* perempuan (3%) dan laki-laki (5%) sedikit bervariasi dalam tingkat di mana mereka menjadi korban melalui *email*. Hal tersebut dikarenakan anak perempuan cenderung lebih taku untuk mengungkapkan apa yang sedang ia alami.

Fenomena terjadinya kasus penindasan di dunia yang dapat menjadi gambaran umum perilaku *cyberbullying* yang dikutip dari media massa. Berita CNN Indonesia tanggal 10 september 2014 memuat kasus bunuh diri Amand Todd karena tidak kuat menahan *bullying* terhadap dirinya di media sosial. Kasus *cyberbullying* yang terjadi di Indonesia seperti dikutip dari laman kompasiana tanggal 17 Mei 2016 yang dialami oleh remaja bernama Sonya Depari. Akibat perilaku *cyberbullying* yang dialami, Sonya menutup akun *instagram*nya, tidak mau keluar rumah karena merasa takut dan malu akibat komentar dan kritik negatif dari pengguna internet terhadap dirinya.

Untuk mendapatkan infromasi terbaru secara empirik, penelitian ini diawali dengan mewawancarai beberapa remaja pengguna aktif media sosial dengan melibatkan responden 15 yang dibagi menjadi 7 remaja laki-laki dan 8 remaja perempuan pada tanggal 2 November 2019. Pertanyaan yang diajukan

berisi delapan pernyataan yang didasarkan dari bentuk-bentuk dari perilaku *cyberbullying*, sebagai berikut: 1) apakah pernah memberi komentar kasar/menghina di media sosial dalam enam bulan terakhir? 2) apakah pernah mengunggah/menyebarluaskan foto teman yang telah di edit menjadi negatif dalam enam bulan terakhir? 3) apakah pernah menyebarluaskan gambar/obrolan pribadi orang lain di media sosia dalam enam bulan terakhir? 4) apakah pernah mengirimkan pesan ancaman di media sosial selama enam bulan terakhir? 5) apakah pernah meng-*hack* akun media sosial orang lain untuk melakukan tindakan *cyberbullying* dalam enam bulan terakhir? 6) apakah pernah mengeluarkan teman dari grup *chatting* tanpa pemberitahuan, dalam enam bulan terakhir? 7) apakah pernah menguntit seseorang di dunia maya, dalam enam bulan terakhir? 8) aplikasi media sosial apa yang sering digunakan untuk melakukan perilaku *cyberbullying?*. Wawancara dilakukan secara terbuka dan tidak terstruktur pada 15 orang remaja.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut di dapat 12 responden yang menjawab pertanyaan peneliti pada tanggal 2 November 2019, sebanyak 12 responden mengaku pernah melakukan perilaku *cyberbullying* dengan frekuensi dan bentuk yang berbeda-beda. Perilaku *cyberbullying* paling sering dilakukan melalui media *facebook, instagram, line* dan *whatsapp.* Bentuk-bentuk *cyberbullying* yang sering dilakukan adalah saling ejek/menghina dan adu pendapat di media sosial (*flamming),* menulis dan menyebarkan informasi yang tidak benar tentang orang lain, meng-*upload* dan menyebarluaskan foto orang lain yang telah di edit menjadi negatif di media sosial (*denigration),* sengaja

mengeluarkan anggota grup percakapan tanpa pemberitahuan (*exclusion*), mengirimkan pesan yang mengganggu atau menyakiti korban berulang kali (*harassment),* menyebarluaskan komunikasi dan gambar pribadi orang lain yang dapat mempermalukan korban (*outing & trickery),* menguntit dan mengirimkan pesan yang bersifat intimidasi (*cyberstalking),* membuat akun media sosial dengan identitas palsu, mencuri *password* teman untuk melakukan *cyberbullying (impersonation).* Berdasarkan data-data yang di atas dapat disimpulkan bahwa fenomena *cyberbullying* masih terjadi dengan bentuk yang beragam pada remaja-remaja.

Menurut Pandi dan Wisman APJII (2016) menyatakan bahwa seharusnya remaja menggunakan internet dengan bijaksana, yaitu dengan berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik, remaja menggunakan teknologi untuk belajar dan menambah pengetahuan. Penelitian pada perilaku *cyberbullying* perlu dilakukan karena perilaku *cyberbullying* dapat menimbulkan dampak buruk secara fisik, psikis maupun sosial bagi remaja yang terlibat. Hasil penelitian dari *Center for Disease Control* (2015) mengungkapkan bahwa remaja yang terlibat dalam perilaku *cyberbullying* (sebagai korban dan pelaku) lebih berpotensi untuk mengalami masalah akademis. Remaja yang terlibat dalam perilaku *cyberbullying* (sebagai korban & pelaku) cenderung sulit berkomunikasi, memiliki nilai yang rendah dan memiliki tingkat ketidakhadiran disekolah yang lebih tinggi, juga prestasi di sekolah menurun (Beran & Li, 2007).

Oleh karena itu, permasalahan *cyberbullying* ini membutuhkan perhatian dari orang tua maupun sekolah. Sekolah harus mulai menyadari dan mengakui

bahwa kasus *cyberbullying* ini ada dan dapat terjadi di manapun. Sekolah tidak bisa mengelak dan mengatakan bahwa tindakan *cyberbullying* hanya ada diluar negeri atau dikota-kota besar saja. Internet sudah menjangkau daerah-daerah di pelosok Indonesia. Selain kemudahan, teknologi ini juga membawa permasalahannya, termasuk dalam dinamika kehidupan di sekolah. Pelaku dan korban biasanya berada dan berinteraksi di sekolah yang sama (Bemoe, 2011). Sejalan dengan itu, lebih lanjut menurut Bemoe penting bagi para guru untuk mempunyai wawasan tentang kemajuan teknologi serta kelebihan dan kekurangannya agar tanggap dengan fenomena *cyberbullying* yang sedang marak terjadi. Selain itu sekolah juga perlu membekali siswa dengan pendidikan karakter untuk menciptakan siswa-siswa yang tidak hanya berhasil secara akademik tetapi juga mempunyai karakter yang terpuji dan berakhlak mulia sehingga mampu untuk membentengi dirinya dan menghindari perilaku *cyberbullying.*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku *cyberbullying.* Secara umum faktor-faktor tersebut terdiri atas faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang berasalah 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 (Rigby dalam Campfield, 2006; Dilmac & Aydogan, 2010; Patchin & Hinduja, 2010; Kowalski dkk, 2008; Shariff, 2008).

Berdasarkan beberapa faktor di atas, penelitian ini menggunakan faktor internal yaitu empati, alasan peneliti memilih faktor internal sesuai dengan pendapat Herlambang (dalam Rachmah, 2014) bahwa faktor internal merupakan

salah satu faktor yang turut mempengaruhi seseorang dalam melakukan perilaku *cyberbullying*. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian dari Brewer dan Kerslake (2015) mengenai hubungan antara harga diri dan empati dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja. Faktor internal lebih diutamakan karena sebagai faktor pembentuk perilaku individu secara alami.

Menurut Hurlock, (1996) empati adalah kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman tersebut untuk melihat situasi dari sudut pandang orang lain, jadi empati merupakan kemampuan untuk menghayati perasaan dan emosi orang lain. Menurut Spreng, McKinnon, Mar, dan Levine (2009) empati merupakan salah satu aspek kognisi sosial yang memainkan peran penting pada saat individu merespons emosi orang lain dalam rangka membangun hubungan dengan orang lain. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Laible, Eye, & Carlo (2008) empati merupakan salah satu bentuk perilaku moral dan berkaitan dengan perilaku prososial. Remaja yang memiliki empati yang tinggi cenderung tidak terlibat dalam perilaku *bullying* tetapi lebih sering membantu atau menolong korban *bullying*, dan menurut pendapat lain Ballard, dkk (dalam Papalia, 2001) pelaku *bullying* memiliki karakteristik untuk melakukan dominasi terhadap orang lain melalui kekerasan, dan mereka menunjukkan sedikit atau tidak ada empati pada korban mereka. Adapun aspek-aspek empati menurut Davis (dalam Nashori 2008) menjelaskan empat aspek empati antara lain;1). *perspective taking* yaitu kecenderungan seseorang untuk mengambil sudut pandang orang lain secara spontan; 2) *fantasy* yaitu kemampuan seseorang untuk mengubah diri mereka secara imajinatif dalam mengalami

perasaan dan tindakan dari karakter khayal dalam buku, film, dan sandiwara yang dibaca atau ditonton; 3). *empathic concern* yaitu perasaan simpati yang berorientasi kepada orang lain dan perhatian terhadap kemalangan yang dialami orang lain; 4). *personal distress*, yaitu kecemasan pribadi yang berorientasi pada diri sendiri serta kegelisahan dalam menghadapi *setting interpersonal* tidak menyenangkan.

Sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Erdur-Baker (2010), empati akan mempengaruhi *cyberbullying* pada remaja. Remaja yang memiliki rasa empati yang rendah baik empati afektif maupun kognitif, cenderung melakukan intimidasi kepada orang lain yang dianggapnya lebih lemah. Remaja yang tidak mampu berempati kepada temannya, hal itu terkait rasa sakit yang diderita temannya, oleh karena itu remaja melakukan *cyberbullying*. Sebagai pelaku *cyberbullying*, remaja yang tidak berempati menyebabkan mereka kurang mampu untuk melihat sudut pandang orang lain, mengenali perasaan orang lain dan menyesuaikan kepedulianya dengan tepat yang pada akhirnya menyebabkan mereka melakukan tindakan kekerasan atau *cyberbullying* kepada orang atau korban (Rachmah, 2014). Empati termasuk kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpatik, mencoba menyelesaikan masalah dan mencoba mengambil persepektif orang lain (Baron & Byrne, 2005). Sebelum pelaku *cyberbullying* melakukan niat jahat untuk melakukan kekerasan dan pelaku lebih berempati kepada targetnya, kemungkinan niat melakukukan aksi *cyberbullying* akan hilang.

Pandangan tersebut didukung dengan penelitian sebelumnya bahwa rendahnya respon empati secara utuh berpengaruh pada perilaku *cyberbullying*. Pada siswa pelaku *cyberbullying* memiliki respon empati yang rendah dibandingkan siswa yang bukan pelaku *cyberbullying* (Steffgen, Konig, Pfetsch, & Melzer, 2011). Pada penelitian lainya tentang empati dan *cyberbullying*, dimensi empati dibagi menjadi dua yaitu: (1) afektif empati (2) kognitif empati (Baron-Cihen & Wheelwright, 2004). Penelitian sebelunya menyatakan bahwa rendahnya afektif empati maupun kognitif empati mempengaruhi tingginya perilaku *cyberbullying* pada remaja perempuan maupun laki-laki (Ang & Goh, 2010).

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dijelaskan diatas peneliti bertujuan untuk mengakaji lebih dalam lagi dalam hubungan antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja. Adapun rumusan masalah yang diajukan peneliti adalah; apakah ada hubungan antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja ?

B. Tujuan Penelitian dan Manfaat penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji secara empiris bagaimana hubungan antara empati dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial.
2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut adalah :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan pengembangan dalam bidang ilmu psikologi perkembangan dan psikologi sosial: khususnya mengenai keterkaitan antara empati dan *cyberbullying* pada remaja.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan rujukan untuk memberikan pengetahuan bagi masyarakat bagaimana pengaruh dari perilaku *cyberbullying*, dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk dijadikan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan empati dalam upaya menurunkan perilaku *cyberbullying.*