

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Pada era teknologi dan informasi yang berkembang pesat saat ini, masyarakat tidak dapat dipisahkan dari internet (Nurhanifa, Widianti, & Yamin, 2020). Perkembangan teknologi dan informasi termasuk internet telah menghadirkan jejaring sosial (Rifauddin, 2016). Fungsi jejaring sosial adalah sebagai alat atau wadah untuk menyampaikan informasi secara cepat, lebih mudah, dan bersifat personal (Natalia, 2016).

Penggunaan jejaring sosial di Indonesia pada tahun 2020 dari hasil riset oleh We Are Social mengalami kenaikan 17% dari survey sebelumnya, yaitu 175,4 juta atau sebesar 64% dari jumlah populasi. Jejaring sosial yang sering digunakan adalah *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter* (Haryanto, 2020). *Twitter* sendiri adalah jejaring sosial yang memberikan layanan mikroblogging yang memungkinkan pengguna mengirimkan pesan singkat yang terdiri dari maksimal 280 karakter, yang dikenal dengan cuitan (*tweet*). *Tweet* tidak hanya berisi teks tapi juga bisa berupa foto atau video. Menggunakan *tweet* ini pengguna *Twitter* dapat berinteraksi dengan pengguna *Twitter* lainnya. Menurut survei yang dirilis oleh We Are Social, orang Indonesia yang menggunakan *Twitter* mencapai 78 juta orang. Bahkan Indonesia sempat mendapat julukan “negara *Twitter*” (Reinaldi, 2021).

Berdasarkan laporan oleh Statista pada tahun 2020 menunjukkan remaja rentang usia 18-24 tahun berada di posisi kedua sebagai pengguna

jejaring sosial terbanyak dan 13-17 tahun pada posisi ketiga (Annur, 2020). Selaras dengan demografi pengguna *Twitter* di Indonesia pada tahun 2018 dari segi usia, rentang usia 16-24 tahun merupakan mayoritas pengguna platformnya (Rizal, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa remaja merupakan sosok paling aktif menggunakan jejaring sosial (Natalia, 2016).

Menurut Desmita (2019), rentang usia remaja dibedakan atas tiga, yaitu : Masa remaja awal (12-15 tahun), masa remaja pertengahan (15-18 tahun), dan masa remaja akhir (18-21 tahun). Santrock mengatakan masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang melibatkan perubahan biologis, kognitif dan emosional dan pada setiap periode perubahan mempunyai masalahnya sendiri (Marsela & Supriatna, 2019). Perkembangan remaja ditinjau dari sisi psikologis dapat dilihat dari berbagai faktor, salah satunya kemampuan berinteraksi di lingkungan sosial yang berkembang menjadi keterampilan berkomunikasi sosial. Remaja yang memiliki komunikasi sosial yang baik cenderung diakui dan eksis dalam kelompok pertemanan sebaya. Salah satu bentuk komunikasi sosial remaja adalah berkomunikasi melalui jejaring sosial (Riswanto & Marsinun, 2020).

Jejaring sosial memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Dilihat dari dampak positif adanya jejaring sosial adalah remaja dapat belajar cara beradaptasi, bersosialisasi dengan publik, berinteraksi dengan teman baru maupun lama, serta sebagai sarana berdiskusi dalam kegiatan belajar (Khairuni, 2016). Dampak negatifnya, jejaring sosial digunakan oleh orang yang tidak bertanggung jawab dalam

penipuan, memfitnah, mengancam, dan berbagai perilaku merugikan lainnya (Ramadhani, 2016).

Remaja adalah sosok yang mudah terpengaruh dan labil, rentannya jiwa remaja yang mudah terpengaruh dan jejaring sosial yang saat ini menjadi bagian dalam aktivitas remaja menarik perhatian khusus (Natalia, 2016). Sudarwanto mengatakan penggunaan jejaring sosial merangsang remaja untuk semakin mengeksplorasi pengetahuan mereka dan segala fasilitas yang ada di dunia maya untuk melakukan sesuatu yang dapat dilakukan secara bebas (Emilia & Leonardi, 2013). Gustiningsih dan Hartosujono (2013) mengatakan tidak adanya syarat khusus bagi pengguna untuk beraktivitas di jejaring sosial, membuat pengguna bebas dalam berkomentar apa saja, terutama di jejaring sosial *Twitter*.

Kebebasan dalam berekspresi di *Twitter* menjadikan remaja lebih terbuka tanpa harus terbentur oleh norma sosial. Tak jarang membuat pengguna menjadikan *Twitter* sebagai ajang bercanda berlebihan, bahkan 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).

Cyberbullying merupakan tindakan yang mengganggu hak dan privasi orang lain. *Cyberbullying* merupakan menyebarkan informasi berbahaya dan kejam secara sengaja melalui teknologi komunikasi atau internet (Willard, 2005). Natalia (2016) mengatakan *cyberbullying* sama dengan perilaku *bullying* pada umumnya, yaitu mengintimidasi, mengejek, atau

mengganggu orang lain namun terjadi melalui dunia maya. Menurut Willard (2005) perilaku *cyberbullying* dapat dijelaskan dalam tujuh aspek : *Flaming*, *harrasment*, *cyberstalking*, *denigration*, *impersonation*, *outing and trickery*, dan *exclusion*.

Flaming, yaitu perkelahian online menggunakan pesan elektronik dengan bahasa marah dan vulgar. *Harrasment*, yaitu mengirimkan pesan-pesan yang kasar dan menyinggung melalui *email*, *sms*, atau jejaring sosial dengan tujuan mengganggu orang lain secara terus menerus. *Cyberstalking*, yaitu merupakan perilaku berulang kali mengirimkan ancaman membahayakan atau pesan-pesan mengintimidasi dengan menggunakan komunikasi elektronik. *Denigration*, yaitu menyebarkan informasi berupa keburukan orang lain atau gosip yang kejam tentang seseorang untuk merusak reputasi atau pertemanan. *Impersonation* yaitu berpura-pura menjadi orang lain dan menyebarkan pesan atau membuat status yang buruk untuk membuat orang itu terlihat buruk, membuat orang tersebut dalam masalah atau merusak reputasinya. *Outing and trickery*, yaitu perilaku menyebarkan rahasia orang lain dan membujuk dengan tipu daya untuk mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut. *Exclusion*, yaitu secara sengaja mengucilkan atau mengeluarkan seseorang dengan kejam dari grup *online*.

Cyberbullying dapat terjadi pada kelompok yang sudah saling mengenal atau tidak saling mengenal, pelaku bisa tidak terlihat atau anonim (Willard, 2005). Anonimitas membuat pelaku dengan mudah menyerang korban tanpa harus melihat respon fisik korban. Adanya efek keterpisahan

jarak (*distancing*) dalam pemanfaatan perangkat teknologi berbasis internet oleh para penggunanya, khususnya remaja, sering menyebabkan para pelaku *cyberbullying* mengatakan hal-hal yang tidak menyenangkan dan menghina dibandingkan dengan apa yang umumnya dilontarkan dalam situasi intimidasi secara langsung (Donegan, 2012).

Pada *cyberbullying* terdapat tiga peran yang terlibat, yaitu : (1) *Cyberbullies*, yaitu seseorang yang melakukan intimidasi online atau pelaku *cyberbullying* yang tidak pernah menjadi *cybervictims*; (2) *Cybervictims*, yaitu seseorang yang menjadi korban *cyberbullying* dan tidak pernah melakukan *cyberbullying*; (3) *Cyberbully-victim*, yaitu seseorang yang menjadi pelaku (*cyberbullies*) dan korban (*cybervictims*) *cyberbullying*. Selain ketiga peran tersebut, ada satu peran lain yaitu *non-involver*, yaitu seseorang yang tidak pernah berperan sebagai *cyberbullies* maupun *cybervictims* (Kokkinos, dkk; O'Moore, dalam Muzdalifah & Deasyanti, 2020).

Berdasarkan hasil survei oleh UNICEF (2019) pada remaja berusia 15-24 tahun di lebih dari 160 negara ditemukan bahwa 70% remaja menjadi korban *cyberbullying* (Afrida, 2019). Di Indonesia, menurut survei UNICEF U-Report (2021), sebanyak 45% dari 2,777 remaja berusia 14-21 tahun pernah mengalami *cyberbullying* (Rezkisari, 2021).

Hasil penelitian oleh Syena, Hernawaty, dan Setyawati (2019) pada 260 siswa SMA X Kota Bandung menunjukkan bahwa 93,1% siswa terlibat *cyberbullying*, siswa yang terlibat *cyberbullying* diantaranya 4,1% siswa sebagai pelaku, 17,0% siswa sebagai korban, dan 78,9% siswa

merangkap sebagai pelaku dan korban. Penelitian lain oleh Muzdalifah dan Deasyanti (2020) pada 92 mahasiswa menunjukkan bahwa 52% mahasiswa memiliki peran sebagai pelaku *cyberbullying*, 41% mahasiswa sebagai korban, dan 7% mahasiswa merangkap sebagai pelaku dan korban. Penelitian yang dilakukan oleh Sterner dan Felmlee (2017) menunjukkan bahwa *cyberbullying* di *Twitter* bersifat ekstensif dan ofensif, dengan dampak yang serius dan merugikan bagi korbannya.

Peneliti melakukan observasi kepada pengguna *Twitter* pada tanggal 2 April 2021 dengan menggunakan jejaring sosial *Twitter*, menemukan bahwa terdapat perilaku pengguna *Twitter* yang mengarah pada *cyberbullying*. Perilaku tersebut adalah memberikan komentar kasar, adu argumen menggunakan bahasa yang vulgar, membocorkan data pribadi orang lain, dan membuat *tweet* tentang keburukan orang lain sehingga mengundang komentar buruk atau olokan.

Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada 11 remaja dengan rentang usia 15-21 tahun pengguna aktif jejaring sosial *Twitter* pada tanggal 2 April 2021. 9 dari 11 remaja mengaku pernah melakukan perkelahian *online* dengan pengguna *Twitter* lain menggunakan bahasa marah dan vulgar (*flaming*), 3 dari 11 remaja mengaku pernah mengirimkan pesan terus menerus untuk mengungkapkan emosinya kepada orang yang tidak disukai (*harrasment*), 2 dari 11 remaja mengaku pernah meneror orang yang tidak disukai menggunakan akun palsu ketika merasa marah dan kesal (*cyberstalking*), 6 dari 11 remaja mengaku pernah menyebarkan informasi dan gosip tentang selebriti atau temannya supaya banyak yang ikut mencela

(*denigration*), 1 dari 11 remaja mengaku pernah menggunakan akun Twitter temannya dan memposting status buruk yang bertujuan agar temannya mendapat masalah (*impersonation*), 1 dari 11 remaja mengaku pernah membujuk orang lain mengirimkan foto pribadi kemudian menyebarkan foto pribadi tersebut (*outing and trickery*), 3 dari 11 remaja mengaku pernah mendiamkan sampai mengeluarkan orang yang tidak disukai dari grup *direct message* (*exclusion*).

Perilaku *cyberbullying* yang dilakukan subjek dalam wawancara meliputi semua aspek *cyberbullying*, yaitu : *Flaming, harrasment, cyberstalking, denigration, impersonation, outing and trickery*, dan *exclusion*. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku *cyberbullying* cukup sering terjadi. Dilihat dari data sekunder bahwa tingkat perilaku *cyberbullying* dan korban *cyberbullying* di kalangan remaja cukup tinggi. Berdasarkan data primer juga memperlihatkan bahwa *cyberbullying* terjadi dalam bentuk yang beragam pada remaja pengguna *Twitter*. Remaja yang memiliki akun jejaring sosial perlu memiliki kemampuan untuk mengatur perilakunya sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat (Nurhanifa, Widiанти, & Yamin, 2020). Remaja yang setiap harinya berkuat dengan dunia teknologi dan jejaring sosial harus bersifat bijak dalam menghadapi dilema perkembangan teknologi informasi tersebut (Rifauddin, 2016).

Penelitian pada *cyberbullying* perlu dilakukan karena dampak psikologis dan emosional dapat berpotensi lebih berat dari *bully* biasa karena informasi tersebar secara cepat di internet dan dapat dilihat oleh

siapa saja, dimana saja, dan kapan saja (Syadza & Sugiasih, 2018). Syena, Hernawaty, dan Setyawati (2020) mengungkapkan, pada remaja yang menerima *cyberbullying*, munculnya perasaan takut dan malu dikarenakan *bullying* yang dilakukan oleh pelaku kepada korban berada di ruang publik jejaring sosial. *Cyberbullying* dapat berdampak pada psikologis korban, efek yang dirasakan dapat menyebabkan korban merasa depresi, sedih, dan frustrasi (Rahayu, 2012). Penelitian yang dilakukan Hinduja dan Patchin mengatakan dampak yang terjadi akibat *cyberbullying* yaitu timbulnya ide bunuh diri dan jumlah korban *cyberbullying* yang mencoba melakukan bunuh diri hampir dua kali lipat dibandingkan dengan remaja yang tidak menjadi korban *cyberbullying* (Rahayu, 2012).

Penelitian ini berfokus kepada remaja yang menjadi pelaku *cyberbullying*, karena yang bermasalah adalah pelaku. Perilaku *cyberbullying* dapat menyebabkan permasalahan psikologis pada korban. Selain itu remaja yang terlibat *cyberbullying* sebagai pelaku juga merasakan dampak dari *cyberbullying*, yaitu perasaan bersalah yang berkepanjangan (Rifauddin, 2016). Selanjutnya remaja yang melakukan *cyberbullying* merasa puas dan lega namun dilain sisi timbulnya perasaan menyesal. (Syena, Hernawaty, & Setyawati, 2020). Didukung penelitian oleh Campbell, dkk (2013) membuktikan bahwa pelaku *cyberbullying* mendapat skor lebih tinggi pada kesulitan sosial, stres, depresi, dan kecemasan dibandingkan dengan individu yang tidak terlibat *cyberbullying*.

Melihat dampak buruk yang ditimbulkan oleh *cyberbullying*, perlu adanya pengetahuan tentang bahaya *cyberbullying* serta pengawasan

bagaimana berkomunikasi dan menggunakan jejaring sosial dengan baik dan benar untuk mencegah *cyberbullying* agar tidak semakin meningkat di kalangan remaja. *Cyberbullying* harus ditangani dengan serius dan benar sehingga tidak semakin banyak remaja yang terlibat. Tindakan yang dapat dilakukan dari diri remaja adalah dengan menambah wawasan tentang penggunaan jejaring sosial, memperkaya kreatifitas, mulai menanamkan sifat kearifan sejak dini, dan terbuka kepada orang tua dalam menggunakan jejaring sosial (Rifauddin, 2016).

Selain dari diri remaja, respon dan pengawasan yang baik dari orang tua, sekolah, penegak hukum, dan masyarakat juga dibutuhkan sehingga *cyberbullying* dapat dicegah dan dihentikan (Rahayu, 2012). *Cyberbullying* bukan hanya masalah remaja saja tetapi juga masalah dan tanggung jawab bersama. Jika tidak ada tindakan untuk mencegah atau menghentikan perilaku *cyberbullying*, maka bisa saja masalah ini akan semakin besar dan banyak remaja yang terlibat.

Perilaku *cyberbullying* tidak luput dari faktor penyebabnya. Menurut Pandie dan Weismann (2016) faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* adalah prediktor keluarga, faktor internal, dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri individu yang menunjukkan kegagalan sistem pengontrolan diri remaja dari dorongan-dorongan instinktifnya dan tidak mampu menyalurkannya ke dalam perbuatan bermanfaat. Berdasarkan hasil penelitian oleh Bayraktar, dkk dua faktor paling baik dan kuat dalam mempengaruhi *cyberbullying* yaitu kontrol diri

yang rendah dan *bullying*, sementara faktor lain memengaruhi namun tidak seberapa kuat (Bulan & Wulandari, 2021)

Berdasarkan hasil wawancara remaja mengakui sulit dalam mengontrol perilakunya sebab merasa *Twitter* merupakan tempat memberikan kebebasan melakukan apa saja dan ada perasaan tidak mau kalah. Remaja juga mengatakan merasa tidak bersalah setelah melakukan *cyberbullying*. Remaja yang merupakan pelaku *cyberbullying* sulit mengontrol perilakunya dan merasa tidak bersalah setelah melakukan *cyberbullying*. Remaja yang memiliki kontrol diri yang tinggi akan memiliki peluang lebih besar untuk dapat menghindari perilaku menyimpang seperti halnya *cyberbullying* (Malihah & Alfiasari, 2018).

Menurut Averill (1973) kontrol diri adalah pengendalian tingkah laku dengan cara melakukan pertimbangan terlebih dahulu sebelum berindak. Kontrol diri dapat diartikan sebagai suatu aktivitas pengendalian tingkah laku (Aviyah & Farid, 2014). Kontrol diri menggambarkan keputusan yang diambil melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun guna mengoptimalkan hasil dan tujuan seperti yang diinginkan. Individu dengan kontrol diri yang tinggi sangat memperhatikan cara yang tepat untuk berperilaku dalam situasi yang bervariasi (Aviyah & Farid, 2014). Averill (1973) menyebutkan ada tiga aspek kontrol diri, yaitu : Kontrol perilaku (*behaviour control*), kontrol kognitif (*cognitive control*), dan kontrol keputusan (*desicional control*). Kontrol perilaku (*behaviour control*) adalah kemampuan untuk memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kontrol kognitif

(*cognitive control*), adalah kemampuan individu untuk mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai untuk memadukan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologi atau mengurangi tekanan. Kontrol keputusan (*desicional control*) adalah kemampuan untuk memilih suatu tindakan berdasarkan suatu yang diyakini atau disetujui.

Remaja yang gagal mengembangkan kontrol diri berarti gagal mempelajari perilaku yang dapat diterima dan tidak diterima oleh masyarakat (Aviyah & Farid, 2014). Burt, Simons, dan Simons mengemukakan bahwa individu dengan kontrol diri rendah cenderung melihat suatu hubungan sebagai perselisihan dan memiliki emosi yang negatif sebab tidak mampu mengontrol hasrat dalam hidup (Malihah & Alifiasari, 2018). Saat kontrol diri pada remaja rendah maka remaja tersebut akan sulit dalam mengendalikan emosi yang dapat mengakibatkan permasalahan (Marsela & Supriatna, 2019). Penelitian oleh Vazsonyi dan Huang (2010) menemukan bahwa secara langsung maupun tidak langsung rendahnya pengendalian diri mempengaruhi *cyberbullying*.

Kontrol diri memiliki peran penting dalam diri remaja. *Cyberbullying* merupakan suatu bentuk perilaku yang tidak sesuai dengan standar moral yang berhubungan dengan lemahnya kontrol diri. Pengendalian diri yang lemah dalam *cyberbullying* semakin dieskpresikan dengan ketiadaan batasan berkomunikasi di dunia maya yang tidak memiliki aturan sosial dan akses internet yang mudah (Muarifah, Situmorang, &

Saktiar, 2020). Hal ini perlu ditangani dengan serius agar tidak semakin banyak terjadinya fenomena *cyberbullying*.

Berdasarkan pemaparan di atas, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara kontrol diri dengan *cyberbullying* di jejaring sosial *Twitter* pada remaja?

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan *cyberbullying* di jejaring sosial *Twitter* pada remaja.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan bagi pengembangan ilmu psikologi khususnya bidang psikologi sosial. Menambahkan sumber referensi bagi penelitian selanjutnya tentang hubungan antara kontrol diri dengan *cyberbullying* di jejaring sosial *Twitter* pada remaja.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menambah dan memperluas ilmu pengetahuan, memberikan gambaran tentang *cyberbullying* di jejaring sosial *Twitter*, serta menjadi acuan khususnya remaja agar lebih bijak dalam menggunakan jejaring sosial.