

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Permasalahan**

Generasi ialah sekelompok orang yang memiliki tahun lahir, umur, lokasi serta pengalaman historis atau peristiwa-peristiwa dalam individu tersebut yang sama dan mempunyai dampak signifikan dalam fase pertumbuhan mereka. Menurut Kupperschmidt (2000) generasi X lahir antara tahun 1930 – 1980 adalah generasi yang lahir pada tahun awal perkembangan teknologi dan informasi seperti penggunaan PC (*personal Computer*), video games, TV kabel dan internet. Generasi X ini mampu beradaptasi dan menerima perubahan dengan cukup baik sehingga dapat dikatakan sebagai generasi yang tanggung, yang memiliki karakter.

Generasi Y atau generasi millennial lahir antara tahun 1980-1995 adalah generasi yang menggunakan teknologi komunikasi *instant* seperti email, SMS, *instant messaging*. Hal ini generasi Y atau generasi millennial merupakan generasi yang tumbuh pada era internet booming (Lyons, 2004). Generasi Y mempunyai sudut pandangan yang terbuka dalam pandangan politik dan ekonomi. Generasi Z lahir antara tahun 1995-2010, Generasi Z merupakan generasi yang paling muda yang baru memasuki angkatan kerja dan dikategorikan sebagai generasi yang kreatif. Generasi Z disebut dengan generasi internet atau *Igeneration*, berhubungan sosial lewat dunia maya atau media sosial, *smartphone* dan teknologi.

Pada tahun 2020 seluruh penduduk Indonesia sebagian besar adalah generasi Z mencapai 75,49 juta jiwa atau setara dengan 27,94 persen dari total seluruh populasi penduduk di Indonesia. Populasi terbesar kedua ialah generasi

milennial berjumlah 69,38 juta jiwa atau 25,87% sedangkan jumlah generasi X mencapai 58,65 juta jiwa atau 21,88%. Semakin berkurangnya usia tua dan meningkatnya usia muda atau usia produktif mengalami peningkatan (databoks,2021).

Selain perbedaan tahun kelahiran terdapat perbedaan karakter antara generasi Z dengan generasi lainnya. Generasi Z cenderung tidak memiliki rasa komitmen, bahagia menggunakan suatu hal yang dimiliki serta hidup untuk saat ini. Generasi X yang cenderung mempunyai cara pandang yang berpusat pada diri sendiri dan membuat kepentingan jangka menengah, sedangkan Generasi Y atau milennial cenderung lebih egois serta memiliki kepentingan jangka pendek. Tentang nilai atau norma yang dianut, Generasi Z memiliki reaksi yang cepat terhadap apapun, hidup untuk saat ini, kurang berpikir panjang, mencari kesenangan sehingga terjadi tumpang tindih antara pekerjaan dan hiburan, terbaginya perhatian, tidak memiliki keinginan untuk memahami sesuatu, kurang berpikir konsekuen. Generasi X lebih terbuka dan menghargai perbedaan, pekerja keras, simpel, adil, taat hukum namun materialistis dan ingin membuktikan kemampuan diri sendiri. Nilai yang dianut Generasi Y menuntut kebebasan informasi, fleksibel, mobilitas tinggi, kreatif, mandiri, senang mencari pengalaman baru sehingga pengetahuannya luas tetapi dangkal, tidak menghormati tradisi, EQ serta soft skill rendah, arogan, suka pekerjaan rumahan serta paruh waktu (Benscik, 2016).

Generasi Z atau net-gen, dan digital natives, menggambarkan pemuda yang lahir pada pertengahan 1990-an hingga akhir 2010-an. Menurut Prensky (2001) pemuda kontemporer adalah digital natives, karena tidak pernah mengalami

kehidupan sebelum adanya Internet. Tidak ada generasi lain yang hidup di era di mana teknologi begitu mudah diakses di usia muda (Prensky, 2001). Dengan kemajuan teknologi di bidang multimedia, seperti tablet, smartphome, media sosial, dan televisi. Generasi Z terbiasa berinteraksi dan berkomunikasi di dunia internet. Generasi Z memiliki keunikan yang beragam anak-anak biracial dan multiras menjadi pertumbuhan paling cepat di Amerika Serikat (American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 2011). Komunitas LGBT terus tumbuh melalui Generasi Z, tidak ada kerahasiaan dengan orientasi seksual yang tidak terlalu menonjol pada generasi sebelumnya. Generasi Z yang dibesarkan di daerah perkotaan menyebabkan lebih banyak generasi Z terpapar pada perspektif budaya, dibandingkan dengan generasi sebelumnya (Tacoli, 2012).

Internet menjadi ciri khas masyarakat global. Sejak 1990-an dan kemajuan teknologi internet telah berperan khusus dalam kehidupan generasi Z. Informasi dan sumber daya yang disediakan oleh kemajuan teknologi telah mengubah cara orang melakukan bisnis, mempertahankan hubungan, berkomunikasi, dan mengakses informasi dengan cara yang cepat dan efisien (Toronto, 2009). Media social adalah forum yang memfasilitasi baik pembentukan opini publik maupun partisipasi masyarakat (Bers, 2010). Para pengguna sosial media mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Media soail yang sering digunakan seperti facebook, twitter, Instagram, whatsapp, line, tiktok, dan youtube Media sosial yang mudah untuk

diakses sebagai kalangan, usia, dan Pendidikan membuat banyak orang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Dampak positif dari media sosial adalah mudah untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan menjadi permasalahan, mudah mengekspresikan diri, penyebaran informasi secara langsung dan cepat, biaya. Sedangkan dampak negatif dari media sosial ialah menjauhkan orang-orang terdekat dan sebaliknya, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain, munculnya kelompok sosial yang mengatasnamakan agama, suku dan pola perilaku tertentu yang terkadang menyimpang dari norma-norma yang ada, pornografi, perundungan di media sosial atau *cyberbullying*.

Riset *American Psychological Association* (APA) menunjukkan bahwa media sosial memiliki peran yang besar dalam kehidupan generasi Z, tidak hanya dampak positif. Sebanyak 55% generasi Z merasakan dampak positif dengan adanya media sosial, 45% generasi Z merasakan dampak negative dari media sosial. Dengan adanya media sosial merasa dihakimi, merasa buruk terhadap dirinya sendiri, terjadinya cyberbullying, penyebaran informasi secara cepat, dan perkataan atau komentar kebencian secara bebas tersebar di media sosial. Generasi Z memanfaatkan teknologi, internet dan media sosial sebagai pelampiasan emosional dan melampiaskan kondisi kehidupan nyata tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Bagi pelaku perundungan di media sosial atau cyberbullying

melakukan hal tersebut untuk menyalurkan emosionalnya yang tidak tersalur di kehidupan nyata (Selma, Kompasid 2019).

Generasi Z terus-menerus menghadapi *cyberbullying* baik sebagai pelaku atau korban. Layar komputer dan ponsel adalah tempat yang aman bagi para pengganggu. Menunjukkan bahwa pelaku intimidasi tidak perlu menatap mata korbannya atau menghadapi langsung reaksi korban, karena Internet memungkinkan terjadinya viktimisasi impersonal dan impulsif (Steyer, 2012). Internet menutupi “kelemahan rahasia” para pelaku dan dengan demikian kekejaman terus berlanjut. *Cyberbullying* menyimpang dari minat sosial dan kerjasama. Perbedaan antara *cyberbullies* Generasi Z dan pengganggu dari generasi lain adalah Generasi Z tidak melihat konsekuensi fisik langsung atau umpan balik langsung dari perilaku yang tidak adil ini, karena Internet menyediakan “keamanan” anonimitas. Sifat instan dan impulsif dari *cyberbullying* di Internet adalah fenomena bagi remaja Generasi Z, dan memungkinkan perilaku yang tidak tertarik secara sosial berkembang biak dengan cara yang belum pernah kita lihat sebelumnya (Adler, 2011).

*Cyberbullying* merupakan salah satu bentuk dari *bullying*. Kesamaan antara *bullying* dan *cyberbullying* yaitu keduanya dapat menyebabkan penderitaan bagi para korban, keduanya berawal dari kurangnya pengawasan orang dewasa. *Cyberbullying* sendiri merupakan pencemaran nama baik dalam bentuk tulisan ataupun gambar, baik berupa foto maupun video melalui internet, smartphone, atau melalui media elektronik lainnya (Kowalski, Limber, & Agatson, 2012). Bentuk dari tindakan *cyberbullying* ada beberapa macam yaitu menghina, mengunggah foto, bahkan sampai melakukan akses pada akun media sosial orang lain, baik

melalui e-mail dan melalui situs web untuk menyebarkan ketidak benaran agar korban merasa terintimidasi. Selain itu, terdapat suatu faktor penting mengapa *cyberbullying* sulit dilihat atau diprediksi yaitu karena sedikitnya potensi pelaporan, dimana korban enggan untuk mencari pertolongan. mendefinisikan sikap *cyberbullying* sebagai sikap proaktif dan sengaja dilakukan oleh sekelompok orang atau perorangan, yang menggunakan media elektronika sebagai penghubungnya, dilakukan secara berulang tanpa batas saat seseorang korban tidak mampu membela dirinya sendiri (Smith dkk, 2015).

Perilaku *cyberbullying* menjadi sikap yang menyakiti dengan mengirim atau mengunggah teks/gambar yang berbahaya atau kejam menggunakan internet atau perangkat komunikasi digital lainnya. Perilaku *cyberbullying* mempunyai tujuh aspek yaitu Aspek *flaming* yaitu mengirim pesan teks yang berupa kata-kata kasar. Aspek *harrassmen* adalah mengirim pesan terus menerus, aspek *cyberstalking* ialah mengganggu dan mencermarkan nama baik. Aspek *denigration* yaitu mengumbar keburukan di internet, aspek *impersonation* yaitu pura-pura menjadi orang lain, aspek *outing & trickery* adalah menyebarkan rahasia orang lain, sedangkan *truckery* adalah mengambil foto atau video secara diam-diam lalu diupload di media sosial. Aspek *exclusion* yaitu mengelurtkan seseorang dari grup online secara sengaja (Williard,2005).

Hal ini adalah salah satu faktor terjadinya kasus *cyberbullying* pada media umum. Karena tidak melihat dampaknya secara nyata, para pelaku merasa *safety* waktu berkomentar pedas pada media umum. Hal ini dicontoh oleh seseorang sehingga sebagai perkara berantai. *Cyberbullying* artinya tindakan *bullying* atau

penindasan yang menggunakan teknologi buat menyakiti orang lain menggunakan sengaja serta berulang-ulang (Prabawati, 2013). Hal ini dilakukan dengan mengintimidasi dan melecehkan korban melalui perangkat teknologi. Pelaku ingin melihat seseorang terluka dan melakukan banyak cara untuk menyakiti korban. *Cyberbullying* pula memungkinkan pelaku buat menyembunyikan identitasnya dengan komputer. Hal ini yang membentuk pelaku merasa aman tanpa harus melihat respon korban secara langsung (Brequet, 2010).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Sameer Hinduja dan Justin W. Patchin, dari *Cyberbullying Research Center* mengambil sampel 4.441 remaja yang berusia 11-18 tahun di sekolah besar Amerika Serikat bagian selatan. Dalam studi ini, para peneliti mendefinisikan *cyberbullying* sebagai “ketika seseorang berulang kali mengolok-olok orang lain secara online atau berulang kali mencela orang lain melalui email atau pesan teks atau ketika seseorang memposting sesuatu secara online tentang orang lain yang tidak mereka sukai”. Tingkat pelanggaran *cyberbullying* bervariasi dalam spektrum yang lebih luas daripada tingkat viktimisasi, penelitian tersebut menemukan bahwa konsentrasi tertinggi dari viktimisasi dan pelanggaran *cyberbullying* terjadi di area berikut: komentar jahat atau menyakitkan yang diposting online (14,3%, 8,8%), rumor online (13,3%, 6,8%), ancaman melalui pesan teks ponsel (8,4%, 5,4%).

*Cyberbullying* menimbulkan kerugian secara psikologis, rasa sakit, penderitaan, serta teruji mempunyai akibat traumatis pada korban (Sam dkk, 2017). *Cyberbullying victimization* (korban *cyberbullying*) ialah orang yang jadi sasaran pelaku perundungan di media sosial. *Cyberbullying victimization* ditandai dengan

kecenderungan merasa tekanan mental, sedih, cemas, marah, khawatir, menjauh dari sahabat, sekolah, serta kegiatan yang lain, penyusutan nilai akademik, ataupun keduanya (Willard, 2005). Patchin&Hinduja (2008) menguraikan wujud perilaku yang diterima oleh korban *cyberbullying* semacam, diabaikan (*having been ignored*), tidak dihargai (*disrespected*), dipanggil nama (*called names*), diancam (*threatened*), diolok-olok, serta *rumors* yang disebar oleh orang lain.

Hasil wawancara online pada 28 Mei 2021, *guide* wawancara sesuai dengan aspek *cyberbullying* menurut williard (2005). Subjek berjumlah 10 orang yang berusia 20-25 tahun berada di yogyakarta, mengakui pernah mengalami *cyberbullying*. Dari tiga subjek menjadi korban *cyberbullying*, yang diterima berupa ejekan, dan komentar jahat di sosial media. Empat responden mengaku pernah melakukan perilaku *cyberbullying* seperti membuat akun palsu, stalking dan tiga pernah melakukan tindakan *cyberbullying* seperti mengupload foto atau video seseorang yang memalukan dan memberikan komentar ejekan kepada teman atau seseorang untuk membalas dendam. Dari kesimpulan hasil wawancara bahwa banyak generasi Z yang melakukan tindakan *cyberbullying* dan menjadi korban *cyberbullying* seperti *flaming, cyberstalking, outing & trickery*.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Price & Dalgeish (2010:54) juga menemukan bahwa remaja banyak melakukan atau mengalami *cyberbullying* saat berusia lima-9 tahun (2%), 10-14 tahun (50%), 15-18 tahun (42%) serta 19-25 tahun (8%). Presentase terbesar yg terlibat dalam *cyberbullying* merupakan individu yang berusia 10 tahun hingga 18 tahun. Perubahan yang kompleks mengakibatkan remaja labil dan belum matang secara psikis. Dolcini dkk (pada Santrock, 2007:122-123)

berkata bahwa para remaja mudah terlibat dalam perilaku yang ceroboh. Tindakan ceroboh yang membuat remaja tergesa-gesa dan kurang matang dalam mengambil keputusan yang dapat menyebabkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui apakah ada perilaku *cyberbullying* pada generasi Z.

## **B. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perilaku *cyberbullying* pada generasi Z.

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sedikit pengetahuan dan ilmu psikologi terutama di bidang psikologi klinis dan psikologi sosial.

### 2. Manfaat Praktisi

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pentingnya kaitan antara perilaku *cyberbullying* pada generasi Z. Dan diharapkan penelitian ini dapat memberikan referensi untuk peneliti selanjutnya.