

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Seiring berjalannya waktu penggunaan media sosial mengalami perkembangan yang pesat. Kemudahan yang kita dapatkan dari media sosial di kehidupan sehari-hari seperti berkomunikasi mengirikan dan/atau menerima pesan dan mengakses informasi yang kita inginkan. Penggunaan media sosial di Indonesia sudah banyak digunakan. Sampai sekarang, jumlah keseluruhan pengguna internet di Indonesia yang tercatat dalam penelitian yang dilakukan oleh APJII (<https://apjii.or.id/>) pada Januari 2023 adalah 215 juta pengguna.

Salah satu platform media sosial yang banyak digunakan di Indonesia adalah *Facebook*. Penggunaan *Facebook* di Indonesia berada dalam urutan ketiga setelah *WhatsApp* dan *Instagram* (Kemp, 2023) dengan jumlah pengguna Facebook sebanyak 119,9 juta pengguna aktif dengan persentase pengguna berjenis kelamin laki-laki sebanyak 56,2% sedangkan perempuan sebanyak 43,8% (Kemp, 2023). Facebook adalah platform jejaring sosial yang digunakan oleh penggunanya untuk berkomunikasi dan mengenal satu sama lain sesuai dengan kebutuhan dan bersifat pelepas penat (Wati & Rizky, 2009). Facebook merupakan media sosial yang didirikan oleh Mark Zuckerberg, seorang lulusan Harvard dan mantan siswa Ardsley High School pada 4 Februari 2004. Facebook menjadi salah satu media sosial yang banyak digunakan dalam aktivitas sehari-hari karena saat menggunakan Facebook pengguna dapat melakukan bermacam-macam kegiatan seperti

berkomunikasi dengan teman atau pengguna lain, mencari teman baru, mencari informasi, berbagi informasi dari pengguna lain menggunakan fitur *share*. Selain itu pengguna dapat berkomunikasi dengan berbagi gambar atau video, memberikan *likes* atau *reaction*, komentar pada akun teman atau pengguna lain, *fanpage*, atau grup Facebook (Madcoms, 2011).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Septaji (2019) mengungkapkan bahwa kasus *cyberbullying* terjadi di Facebook, dengan contoh kasus melibatkan ejekan dari teman. Berdasarkan penelitian Mutma (2019) pada mahasiswa di Tangerang Selatan, disimpulkan bahwa tindakan *cyberbullying* banyak ditemukan di *Facebook*. Dari penelitian Akbar & Utari (2015) dijelaskan bahwa Indonesia menjadi salah satu pengguna *facebook* tertinggi di dunia serta telah menjadi situs tertinggi yang dimana remaja melakukan *cyberbullying* di internet. Whittaker & Kowalski (2015) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa tempat media sosial yang sering mendapatkan laporan *cyberbullying* adalah twitter (12,0%) dan *facebook* sebanyak (11,4%). Penelitian yang dilakukan Rumra dan Rahayu (2021) menyatakan bahwa di antara media sosial yang sering digunakan untuk *cyberbullying* adalah Instagram sebanyak 21,1%, WhatsApp sebanyak 94,7%, dan Facebook sebanyak 21,1%. Penelitian yang dilakukan oleh Abaido (2020) di Uni Emirat Arab (UEA) membenarkan adanya tindakan *cyberbullying* di sosial media instagram sebanyak (55,5%) dan Facebook sebanyak (38%). Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa di sosial media Facebook ditemukan adanya *cyberbullying*.

*Cyberbullying* didefinisikan sebagai tindakan yang disengaja dan berulang yang dilakukan melalui media teks elektronik atau internet (Patchin dan Hinduja, 2015). *Cyberbullying* menurut UNICEF (2020) merupakan *bullying* atau perundungan melalui penggunaan teknologi digital dapat terjadi berbagai platform, seperti media sosial, platform obrolan (*chatting*), platform bermain *game*, dan *smartphone*. Rachmatan & Ayunizar (2017) mengartikan *cyberbullying* sebagai tindakan atau perlakuan individu dan kelompok dengan sengaja dan secara berulang melakukan tindakan yang merugikan atau menyakiti orang lain menggunakan komputer, gawai, dan perangkat komunikasi elektronik lainnya. Menurut Willard (2007) *cyberbullying* memiliki delapan aspek yaitu amarah (*flaming*) yaitu mengirim pesan teks yang mengandung kata-kata atau kalimat penuh amarah dan bersifat langsung, pelecehan (*harassment*) yaitu pesan teks yang bertujuan untuk mengganggu korban yang dikirimkan terus-menerus, fitnah atau pencemaran nama baik (*denigration*) merupakan tahapan mengungkapkan kelemahan atau keburukan seseorang untuk mencemarkan nama baik dan reputasi orang tersebut, peniruan (*impersonation*) dengan menyalin perilaku orang lain dan mengirimkan pesan atau status negatif, *Outing* merujuk pada membagikan rahasia atau informasi pribadi yang milik orang lain, tipu daya (*trickery*) adalah taktik membujuk seseorang dengan cara licik atau menipu agar mendapatkan rahasia atau informasi pribadi seseorang, pengucilan (*exclusion*) yaitu mengeluarkan seseorang secara sengaja dari grup online, penguntit di media sosial (*cyberstalking*) yaitu tindakan menguntitan di dunia maya untuk mendapatkan informasi pribadi dan menyorok korban.

Grup Facebook Keluh Basah Lele Berulah merupakan salah satu grup yang memparodikan kehidupan para lele (anggota grup) yang sedang berenang (postingan atau komentar) di kolam lele (nama grup). Tujuan terbentuknya grup ini berasal dari Keluh Basah Bermain Dota 2 Indonesia (KBBD2) yang dimana beberapa anggotanya gemar berkeluh-kesah tentang kehidupan mereka. Sehingga grup Keluh Basah Lele berulah bertujuan untuk berkeluh-kesah. Grup Keluh Basah Lele Berulah terbentuk sejak tanggal 14 Agustus 2021 hingga saat ini beranggotakan 350 ribu pengguna dengan usia rata-rata 15 sampai 34 tahun. Di dalam grup ini pengguna sering memposting dan komentar tentang keluh kesah permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari, seperti tidak diterimanya bekerja di suatu tempat, musibah yang menimpa mereka atau orang terdekat, kekurangan gaji yang tidak didapatkan dan berbagai permasalahan hidup yang ada. Selain postingan dan komentar tentang berkeluh kesah, terdapat juga postingan dan komentar berbagi saran atau pendapat terhadap suatu permasalahan, seperti bagaimana cara mengatur pengeluaran bulanan, menghadapi perilaku tetangga yang mengganggu, membatalkan pembayaran otomatis di dompet digital (*e-wallet*). Dapat ditemukan juga postingan dan komentar tentang kebahagiaan yang mereka dapatkan seperti diterima bekerja disuatu tempat, kucing yang dipelihara akhirnya melahirkan, bisnis yang dirintis akhirnya berjalan lancar dan kebahagiaan yang mereka dapatkan lainnya. Berdasarkan hasil observasi peneliti di dalam grup tersebut dapat ditemukan postingan atau komentar yang mengandung hinaan dan kata kasar seperti:

Akun facebook B\*\*\*\* A\*\*\*\*\*: “...*tapi pola pikir lu*”

Akun Facebook P\*\*\*\* P\*\*\*\*\*: “...*lah emang bodo*”

Akun Facebook N\*\*\* C\*\*\*\*\*: “*bejrr dongooo*”  
 Akun Facebook M\*\*\*\*\* A\*\*\*: “*Bundlr aja*”  
 Akun Facebook K\*\* H\*\*\*\*\*: “*yg nglarang siapa? Gblok*”  
 Akun Facebook S\*\*\* L\*\*\*\*\*: “*...btw sok ganteng yang posting*”  
 Akun Facebook H\*\*\*\*\* S: “*penyakit gila/sakit jiwa. kalau sakit jiwa yah udah anak 1 aja kb lah*”

Postingan atau komentar yang mengandung hinaan dan kata kasar di media sosial disebut *cyberbullying*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara *online* pada tanggal 31 Januari 2024 dengan 10 pengguna media sosial Facebook di grup Keluh Basah Lele Berulah untuk mengungkap perilaku *cyberbullying* menggunakan aspek dari Willard (2007) sebagai dasar pertanyaan sehingga didapatkan bahwa 8 dari 10 pengguna menyatakan sering mengirimkan pesan kata atau kalimat kasar (*flaming*), 6 dari 10 pengguna menyatakan sering memberikan gangguan-gangguan dengan mengirimkan kata-kata atau kalimat kasar secara terus menerus (*harrasment*). 5 dari 10 pengguna sering menyebarkan fitnah untuk merusak nama baik seseorang (*denigration*). 7 dari 10 pengguna sering berpura-pura menjadi orang lain untuk merusak citra orang lain (*impersonation*). 9 dari 10 pengguna sering menyebarkan rahasia orang lain (*outing*). 5 dari 10 mengaku sering menipu seseorang untuk mendapatkan rahasia orang lain (*trikery*). 6 dari 10 orang mengaku pernah mengucilkan seseorang di grup (*exclusion*). 7 dari 10 orang mengaku pernah memantau aktivitas terbaru dari salah satu akun media sosial (*cyberstalking*). Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* memang terjadi didalam grup Facebook Keluh Basah Lele Berulah

*Cyberbullying* memiliki dampak negatif bagi pelaku, korban dan bagi yang menyaksikan (UNICEF, 2020). bagi pelaku *cyberbullying* dampak negatif yang

dialami adalah cenderung bersifat agresif, berwatak keras, mudah marah, impulsif, lebih ingin mendominasi orang lain, kurang berempati, dan dapat dijauhi orang lain. Bagi korban *cyberbullying* berdampak secara psikologis seperti mudah depresi, marah, cemas, menyakiti diri sendiri bahkan percobaan bunuh diri. Selain dampak psikologis korban *cyberbullying* juga merasakan dampak sosial seperti menarik diri, kehilangan kepercayaan diri, dan lebih agresif kepada teman dan keluarga. Dampak negatif *cyberbullying* bagi yang menyaksikan dapat berasumsi bahwa *cyberbullying* adalah perilaku yang diterima secara sosial jika *cyberbullying* dibiarkan tanpa tindak lanjut.

Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi *cyberbullying*, menurut Kowalski (2008) *cyberbullying* dapat dipengaruhi yang pertama yaitu *bullying* tradisional, yaitu peristiwa *bullying* yang terjadi di dunia nyata sangat memungkinkan seseorang untuk melakukan *bullying* di dunia maya. Kedua karakteristik kepribadian, individu yang memiliki kepribadian dengan kecenderungan memiliki agresivitas tinggi, kesulitan mengendalikan emosinya, mudah naik pitam, bahkan tidak memiliki empati. Ketiga persepsi terhadap korban, yaitu segala hal yang diinterpretasikan atau dipersepsikan tentang manusia, seperti bagaimana mereka bertindak terhadap orang terdekat, membuat kesimpulan tentang sifat orang lain, atau untuk menjelaskan mengapa seseorang melakukan hal tersebut. Keempat adalah konformitas, perilaku *cyberbullying* di kalangan remaja dapat dipicu oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu kecenderungan untuk ikut-ikutan dengan teman sebaya atau kelompok mereka. Perilaku ini bermula dari sikap ikut-ikutan remaja kemudian dilakukan secara berulang kali dan berkelanjutan yang

dilakukan oleh satu atau lebih remaja. Perilaku ikut-ikutan tersebut dikenal sebagai konformitas. Gottfried (2012) dalam penelitiannya menyatakan bahwa konformitas dapat mempengaruhi seseorang untuk menjadi pelaku *cyberbullying* pada remaja, dan sebaliknya.

Konformitas mengacu pada fenomena sosial dimana individu menyesuaikan sikap dan tindakannya agar selaras dengan norma-norma sosial yang berlaku (Baron, 2005). Selain itu Rakhmat (1996) menyebutkan konformitas terjadi ketika anggota kelompok melakukan atau mengatakan sesuatu, ada kemungkinan anggota kelompok untuk melakukan dan mengatakan hal yang sama.

Menurut Myers (2012), salah satu aspek konformitas adalah pengaruh normatif, yang melibatkan individu menyesuaikan diri dengan harapan dan keinginan orang lain untuk mendapatkan penerimaan dalam suatu kelompok, sehingga individu mengadopsi perilaku kelompok untuk menghindari penolakan. Kedua adalah pengaruh informasional, dimana individu merasa terdorong untuk memperoleh informasi dan keinginan individu untuk menjadi benar. Kecenderungan individu untuk mengandalkan orang lain untuk mendapatkan informasi tentang dunia sosial membuat mereka menerima pengaruh dari orang lain, karena pengaruh informasi berperan dalam membentuk keputusan mereka.

Konformitas merujuk pada penyesuaian perilaku atau keyakinan agar sejalan dengan kelompok. Seseorang yang pada awalnya hanya bertindak sebagai pengamat dapat berubah menjadi pelaku *cyberbullying*. Individu yang melakukan *cyberbullying* sebagai bentuk konformitas cenderung melakukannya dengan harapan untuk tetap diterima dalam kelompok, menghindari hukuman, dan

menghindari penolakan karena perbedaan. Fenomena ini dikenal sebagai konformitas kepatuhan. Saat seorang pengamat terlibat dalam tindakan *cyberbullying* karena meyakini bahwa korban layak untuk diperlakukan sedemikian rupa, dan pengamat menerima tindakan tersebut sebagai kebenaran, hal tersebut dapat diklasifikasikan sebagai konformitas penerimaan (Myers, 2012).

Korelasi antara konformitas dan perilaku *cyberbullying* telah dipelajari secara luas. Apsari dan Siswati (2020) melakukan penelitian pada komunitas cosplay Semarang dan menemukan adanya korelasi positif yang signifikan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* di kalangan cosplayer. Demikian pula Putri & Putra (2017) menemukan hubungan positif antara konformitas dan perilaku *cyberbullying* pada remaja. Liu & Tung (2018) juga menyimpulkan bahwa tingkat konformitas yang lebih tinggi dikaitkan dengan tingkat perilaku *cyberbullying* yang lebih tinggi. Selanjutnya Putri (2019) melakukan penelitian pada remaja dan menemukan adanya hubungan yang signifikan antara konformitas dengan *cyberbullying*.

Arianty (2018) dalam penelitiannya yang dilakukan pada siswa SMK Negeri 15 Samarinda menyatakan bahwa tidak ada hubungan dan signifikan antara konformitas dengan perilaku *cyberbullying*. Hasil serupa telah ditemukan juga oleh Jannah (2021) yang menyimpulkan bahwa tidak ada korelasi antara konformitas dengan perilaku *cyberbullying*.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti tertarik untuk meneliti hubungan antara konformitas dengan *cyberbullying*. Penelitian ini dilakukan untuk melihat

apakah terdapat hubungan antara konformitas dengan *cyberbullying* di grup facebook Keluh Basah Lele Berulah.

### **B. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi keterkaitan antara konformitas dan tindakan *cyberbullying* di dalam grup Facebook dengan nama "Keluh Basah Lele Berulah".

### **C. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pengetahuan dan teori, terutama dalam ranah Psikologi Sosial yang terfokus pada keterkaitan antara konformitas dan tindakan *cyberbullying* di platform media sosial Facebook. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan informasi yang berharga terkait hubungan konformitas dengan perilaku *cyberbullying* di lingkungan media sosial.

#### 2. Manfaat Praktis

Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada pengguna media sosial mengenai fenomena *cyberbullying* dan berfungsi sebagai peringatan penting tentang pemanfaatan media sosial dengan etika yang baik.