

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Era globalisasi menjanjikan kemudahan bagi manusia dan teknologi informasi cenderung mempengaruhi peradaban manusia. Pesatnya perkembangan teknologi informasi menyebabkan perubahan secara cepat. Sedikit demi sedikit jaringan sosial dapat melibatkan masyarakat dalam suatu pola budaya baru. Menentukan pola budaya baru dan menentukan pola pemikiran, perilaku dalam masyarakat (Miram dan Ivan, 2016). Pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan terkini dari teknologi web terbaru berbasis internet yang memudahkan setia orang untuk berkomunikasi, berpartisipasi, berbagi dan membentuk jaringan sosail online mereka dengan meyebarkan konten mereka sendiri (Rifaudin, 2016).

Di Indonesia, perubahan ruang lingkup tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat telah masuknya pengaruh internet. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) memberitahu bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2016 sudah mencapai 132,7 juta orang. Dari jumlah tersebut, 97 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. *Line messenger* merupakan salah satu aplikasi *instant messenger* yang memberikan layanan berkirim pesan, telepon dan juga video secara gratis dengan menggunakan penggunaan layanan internet. Line tersedia pada semua pengguna gadget dalam pengguna berbagai platform, (Irianto dkk, 2015). Pada remaja sebagian waktu yang dihabiskan untuk mengakses internet yaitu untuk

tujuan berkomunikasi oleh orang yang dikenal ataupun tidak dikenal. Banyak aktivitas bisa mereka temui di *cyberspace* seperti game interaktif atau biasa disebut game online, situs jejaring sosial, forum, *chat room*. Bahkan, internet sudah menjadi suatu alat yang sangat penting dan berguna untuk pencarian informasi serta untuk menghubungkan komunikasi kepada *peer group* atau teman bermain bagi anak. Akan tetapi, internet juga dapat menjadi alat yang dapat memunculkan hal yang dapat menyerang dan membahayakan, salah satu dampak negatif yang sangat mendominasi kemajuan teknologi informasi adalah *cybersex* dan *cyberbullying* (William, 2012).

Cyberbullying adalah tindakan yang mengganggu hak atau privasi orang lain. *Cyberbullying* merupakan penyebaran informasi berbahaya dan kejam secara sengaja melalui teknologi komunikasi atau internet (Willard, 2015). Natalia (2015) menyatakan *cyberbullying* sama dengan perilaku *bullying* pada umumnya, yaitu mengintimidasi, mengejek, atau mengganggu orang lain namun terjadi melalui dunia maya. Menurut Willard (2007) perilaku *cyberbullying* dapat dijelaskan dalam bentuk-bentuk : *Flaming, Harrasment, Denigration, Impersonation, Outing, Trickery, Exclusion, Cyberstalking*.

Flaming yaitu perkelahian yang dilakukan secara daring menggunakan pesan kata atau bahasa yang kasar. Pengirim pesan kasar mengharapkan korban dapat mendapatkan pesan merasa terhina karena pesan yang dikirim oleh pelaku. Contohnya mengirimkan pesan menggunakan bahasa binatang lainnya. *Harrasment* yaitu perilaku mengirimkan sebuah pesan yang dapat membuat orang lain menjadi tersinggung melalui via *chat, email* dan dilakukan secara

terus-menerus bahkan dalam waktu yang panjang. Contohnya mengirimkan pesan melalui media sosial yang berhubungan dengan penindasan dan seksual. *Denigration* yaitu perilaku menyebarkan sebuah gosip dan informasi tentang orang lain guna merusak reputasi diri orang lain. Perilaku yang dilakukan ini tidak sesuai dengan perbuatan yang terjadi. Contohnya menuduh korban melakukan hal yang buruk atau jahat. *Impersonation* yaitu perilaku menyamar menjadi orang lain dan mengirimkan pesan dan unggahan status yang menjelekkkan orang lain. Perilaku ini dilakukan oleh pelaku bukan atas nama pelaku melainkan atas nama orang lain agar menjatuhkan korban. Contohnya memakai akun palsu untuk menjelekkkan korban serta selalu *stalking* akun media sosial korban. *Outing* yaitu perilaku menyebarkan atau membagikan foto orang lain beserta rahasia yang diketahui oleh pelaku. Contohnya seperti menyebarkan aib seseorang melalui video atau gambar foto yang menjadi rahasia pribadi korban. *Trickery* yaitu tindakan memaksa orang lain untuk menceritakan dan memberikan informasi dan menceritakan hal yang memalukan dan kemudian disebarluaskan melalui sosial media. Contohnya seperti menyebarkan aib seseorang melalui video atau gambar yang menjadi rahasia pribadi korban. *Exclusion* yaitu perilaku untuk mengeluarkan seseorang dari grup *online* secara sengaja. Perilaku ini dilakukan dengan tujuan untuk memojokkan korban. Contohnya seperti mengeluarkan korban dari grup sosial media. *Cyberstalking* merupakan perilaku yang dilakukan oleh pelaku untuk menguntit akun media sosial korban kemudian menfitnah dan menuduh korban

secara berulang-ulang secara *online*. Contohnya seperti selalu menguntit aktivitas yang dilakukan korban melalui media sosial.

Menurut Rifauddin (2016) perilaku *cyberbullying* dapat memberikan dampak negatif, antara lain korban mengalami depresi, kecemasan, ketidaknyamanan, prestasi di sekolah, tidak mau bergaul dengan teman sebaya, menghindari dari lingkungan sosial, dan adanya upaya bunuh diri. *Cyberbullying* juga membuat mereka murung dilanda khawatir, dan selalu merasa bersalah dan gagal. Sedangkan dampak yang paling menakutkan adalah apabila korban *cyberbullying* sampai berpikir untuk mengakhiri hidupnya (bunuh diri) oleh karena ketidakmampuan menghadapi masalah yang tengah dihadapi korban. Menurut (Sukmawati dan Kumala, 2020) ketika kekerasan secara *online* terjadi membuat korban hingga menangis, merasa malu, kehilangan teman-teman di sekolah, merasa tertekan, dan mengalami insomnia setelah perlakuan *cyberbullying*.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh UNICEF (2019) pada remaja berusia 15-24 tahun lebih dari 160 negara ditemukan 70% remaja menjadi korban *cyberbullying* (Afrida, 2019). Di Indonesia menurut UNICEF UReport (2021) sebanyak 45% dari 2,777 remaja berusia 14-21 tahun pernah mengalami *cyberbullying* (Reskisari, 2021). Menurut data UNICEF mengenai *bullying* di Indonesia membuktikan bahwa 2.777 warga berumur 14-24 tahun, 45% diantaranya pernah mengalami *cyberbullying* (Devita & Nanik, 2022).

Hasil penelitian oleh Syena, Hermawaty, 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 juga korban. Penelitian lain oleh Musdalifah dan Deasyanti, (2020) pada 92 mahasiswa menunjukkan bahwa 52% mahasiswa memiliki peran sebagai pelaku *cyberbullying*, 41% mahasiswa sebagai korban, dan 7% mahasiswi merangkap sebagai pelaku dan korban.

Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada 11 remaja dengan rentang usia 15-21 tahun pengguna aktif jejaring sosial pada tanggal 23 September 2023. 11 dari 11 orang pernah melakukan perkelahian online dengan pengguna jejaring sosial lain menggunakan bahasa marah dan vulgar (*flaming*). 5 dari 11 remaja mengaku pernah mengirim pesan terus-menerus untuk mengungkapkan emosi kepada orang yang tidak disukai contohnya remaja tersebut mengirim pesan dengan kata-kata kasar kepada orang lain melalui pesan di sosial media *instargam, facebook, twitter dan line. (harassment)*. 5 dari 11 orang remaja pernah meneror menggunakan akun palsu ketika marah dan kesal karena orang tersebut contohnya seperti mengirimkan pesan melalui media sosial yang berbau penindasan dan seksual kepada orang lain guna memuaskan keinginan sendiri. (*cyberstalking*) 6 dari 11 orang remaja mengaku pernah menyebar informasi gosip tentang selebritis atau temannya supaya banyak yang ikut mencela Contohnya seperti selalu menguntit aktivitas yang dilakukan korban melalui media sosial agar mengetahui kebiasaan korban dan membalikan fakta tentang perilaku korban kepada orang lain supaya

korban dihujat dan hina orang lainnya. (*denigration*). 2 dari 11 remaja mengaku pernah menggunakan media sosial temanya dan memposting sesuatu yang buruk agar temannya mendapatkan suatu masalah Contohnya seperti menuduh korban melakukan hal yang buruk di media sosial sehingga korban tersebut dibully. (*impersonation*) 1 dari 11 orang remaja pernah mengirimkan foto pribadi kemudian menyebarkan foto pribadi tersebut Contohnya seperti memakai akun palsu untuk menjelekkkan korban serta selalu *stalking* akun media sosial korban guna untuk menancarkan aksi pelaku kepada korban. (*outing and trickery*), 4 dari 11 remaja mengaku pernah mendiamkan sampai mengeluarkan orang yang tidak disukai dari grup direct message Contohnya seperti menyebarkan aib seseorang melalui video atau foto yang menjadi rahasia pribadi korban disengaja dan sadar dan seperti mengeluarkan korban dari grup sosial media agar pelaku bebas menindas korban kepada orang lain (*exclusion*).

Perilaku *cyberbullying* yang dilakukan subjek dalam wawancara meliputi semua bentuk-bentuk *cyberbullying* yaitu : *Flaming, Harrasment, Denigration, Impersonation, Outing, Trickery, Exclusion, Cyberstalking*. 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. Dilihat dari data primer *cyberbullying* terjadi dalam bentuk yang beragama pada remaja. Remaja yang memiliki akun jejaring sosial perlu memiliki kemampuan untuk mengatur perilaku sesuai dengan norma yang berlaku di

masyarakat (Nurhanifah, Widianti, & Yamin, 2020). Remaja yang setiap harinya berkuat dengan dunia teknologi dan jejaring sosial harus bersifat bijak dalam menghadapi dilema perkembangan teknologi informasi tersebut (Rifaudin, 2016).

Penelitian pada *cyberbullying* perlu dilakukan karena dampak psikologis dan emosional dapat berpotensi lebih berat dari *bully* biasa karena informasi lebih cepat tersebar di internet dan dapat dilihat oleh siapa saja dan kapan saja (Syadza & sugiasih, 2018). Syena hermawati dan setyawati (2020) mengungkapkan, pada remaja yang menerima *cyberbullying*, munculnya perasaan takut dan malu dikarenakan *bullying* yang dilakukan oleh pelaku kepada korban berada di media sosial. *cyberbullying* dapat berdampak pada psikologis korban efek yang dapat dirasakan menyebabkan korban merasa depresi, takut, sedih dan frustrasi (Rahayu, 2012). Penelitian yang dilakukan Hinduja dan Patchin mengatakan dampak yang terjadi pada akibat *cyberbullying* yaitu timbulnya ide bunuh diri dan jumlah korban *cyberbullying* yang melakukan bunuh diri hampir dua kali lipat dibandingkan dengan remaja yang tidak menjadi korban perilaku *cyberbullying* (Rahayu, 2012).

Penelitian ini berfokus kepada korban yang menjadi pelaku *cyberbullying*, Karena yang bermasalah adalah pelaku. Perilaku *cyberbullying* dapat menyebabkan permasalahan psikologis korban. Selain itu remaja yang terlibat dengan *cyberbullying* sebagai pelaku juga dapat merasakan dampak dari *cyberbullying*, yaitu perasaan bersalah berkepanjangan kepada korban (Rifaudin, 2016). Menurut Syena, Hermawaty, & Setyawati, (2020) bagi remaja

yang melakukan *cyberbullying* merasa puas dan lega namun dilain sisi timbullah perasaan menyesal. Didukung penelitian Menurut Campbell, dkk (2013) membuktikan bahwa perilaku *cyberbullying* mendapat skor lebih tinggi pada kesulitan bersosial, stres, depresi, dan kecemasan dibandingkan dengan individu yang tidak terlibat perilaku *cyberbullying*.

Menurut Pandie dan Weismann (2016) faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* ialah faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal terdiri dari pola asuh, komunikasi orang tua dengan anak. Sedangkan faktor internal terdiri dari tipe kepribadian, kontrol diri, kecerdasan emosional dan regulasi diri. Untuk itu pemilihan faktor eksternal yaitu pola asuh orang tua sangatlah penting karena, baik dan buruknya anak di lingkungan sosial atau media sosial dapat disebabkan oleh pola asuh orang tua. Pola asuh orang tua cenderung terbagi menjadi dua yaitu pola asuh orang tua yang positif dan pola asuh orang tua yang cenderung negatif. Pola asuh yang cenderung positif akan berdampak pada pemikiran positif di lingkungan sosial atau media sosial anak, sedangkan pola asuh cenderung negatif juga akan berdampak pada anak dilingkungan sosial atau sosial media yang bisa mengarah pada *cyberbullying*. Pola asuh yang cenderung negatif sering disebut sebagai pola asuh otoriter.

Menurut Stewart dan Koch (dalam Tridhonanto, 2014) yang menyebutkan bahwa pola asuh otoriter adalah pola asuh orang tua yang lebih mengutamakan pembentukan kepribadian anak dengan cara menetapkan standar mutlak harus dituruti, biasanya dibarengi dengan ancaman-ancaman yang membuat anak menjadi takut dan tertekan. Stewart dan Koch (dalam

Tridhonanto, 2014) menyebutkan ada enam aspek pola asuh otoriter, yaitu : mengekang anak, menuntut anak, menentu aturan pada anak, tidak memberi kesempatan pada anak, pelarangan yang keras, kurangnya pengarahan pada anak. Mengekang anak, artinya, orang tua menghalangi anaknya untuk bersosialisasi dan memilih orang untuk dijadikan temannya dengan memberikan batasan yang berlebihan pada anaknya. Menuntut anak, artinya orang tua tidak memberi kesempatan pada anak untuk berdialog, berkeluh kesah, dan mengemukakan pendapat. Anak harus menuruti keinginan orang tuanya tanpa mengkhawatirkan keinginan dan kemampuan anak. Penentu aturan pada anak, artinya orang tua menentukan aturan anak dalam berinteraksi baik di rumah maupun di luar rumah. Aturan-aturan ini harus dipatuhi oleh anak meskipun tidak sesuai dengan keinginan anak. Tidak memberikan kesempatan pada anak, Artinya orang tua tidak memberi kesempatan pada anak untuk mengambil inisiatif dalam bertindak dan memecahkan masalah. Pelanggaran yang ketat, Artinya, orang tua melarang anaknya mengikuti kegiatan kelompok. Kurangnya pengarahan pada anak, artinya orang tua menuntut anaknya bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukannya, namun tidak menjelaskan kepada mereka mengapa mereka perlu bertanggung jawab.

Dampak pada pola asuh otoriter Dalam tulisannya Mardiah, Lisda Yuni dan Syahrul Ismet ada Penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2020) menyebutkan bahwa Pengaruh positif pola asuh otoriter orang tua bagi kehidupan sosial anak, cenderung mempunyai tanggung jawab serta kompetensi, tetapi pengaruh negatif pola asuh otoriter bagi anak, banyak anak yang tidak memiliki

kepercayaan diri serta bersikap menarik diri, anak suka melawan karena merasa tidak ada peluang atau kebebasan untuk menyampaikan pendapat (Lisda & Syahrul, 2021).

Banyak penelitian menemukan bahwa pola asuh otoriter dapat mempengaruhi kecenderungan berperilaku *bullying* pada remaja, dikarenakan pengasuhan orang tua dan perlakuan keluarga lainnya memiliki dampak hubungan dengan perilaku anak dikalangan sosial ataupun media sosial Georgiou (dalam Pertiwi dan Juneman, 2012). Menurut Baldry and Farrington (dalam Pertiwi dan Juneman, 2012) juga menemukan bahwa pola asuh otoriter dan ketidakcocokan antara anak dengan orang tua memiliki korelasi dengan perilaku *bullying* pada remaja. Menurut Akbar (2015) menyatakan dalam penelitiannya bahwa pola asuh otoriter mewajibkan anak untuk menaati aturan orang tua tanpa memperhatikan kondisi anak maupun perilaku anak yang dapat mempengaruhi perilaku *cyberbullying* pada anak. *cyberbullying* yang dilakukan secara berulang-ulang akan menumbuhkan rasa trauma dalam diri korban (Mulyani dan Pereira, 2018). Adanya konflik antara orang tua dan anak dapat mendorong anak melakukan tindakan *cyberbullying*. Konflik yang terjadi antara orang tua dan anak membuat anak menjadi anak yang pemberontak serta tidak ada rasa saling menghormati satu sama lain (Frazier, 2000).

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa persepsi pola asuh otoriter dapat mempengaruhi perilaku *cyberbullying* pada remaja. Remaja yang mendapatkan pola asuh otoriter tinggi dapat meningkatkan perilaku *cyberbullying* pada remaja yang dapat dilakukan di sosial media. Sehingga

dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang diangkat peneliti ini, apakah ada hubungan antara pola asuh otoriter dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja?

B. Tujuan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Hubungan Antara Persepsi Pola Asuh Otoriter dengan Perilaku *Cyberbullying* pada Remaja

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu untuk memberikan sumbangan terhadap bidang psikologi klinis, khususnya mengenai pola asuh otoriter dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengatasi dan menjadi bahan pertimbangan antisipatif mengenai perilaku *cyberbullying* pada remaja serta bermanfaat bagi para pembaca khususnya remaja agar lebih bijak menggunakan media sosial.