

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Kemajuan teknologi telah mengantarkan manusia untuk menciptakan bentuk baru dalam berinteraksi dan bersosialisasi, salah satunya adalah inovasi teknologi komunikasi berupa media sosial (Mahendra, 2017). Menurut Kaplan dan Haenlein (2010) media sosial adalah sekumpulan aplikasi berbasis internet, beralaskan pada ideologi dan teknologi, sehingga memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten oleh para penggunanya. Melalui media sosial, manusia diajak berdialog, mengasah ketajaman nalar dan psikologisnya dengan alam yang hanya tampak pada layar, namun sebenarnya mendeskripsikan realitas kehidupan manusia (Pandie & Weismann, 2016).

Mahendra (2017) menyatakan bahwa pengguna media sosial terus berkomunikasi lewat media sosialnya, bahkan pada saat makan, berjalan dan belajar. Waktu yang dihabiskan untuk media sosial seringkali lebih banyak dibandingkan dengan waktu yang dihabiskan untuk belajar atau berkumpul bersama keluarga. Berbagai hal menjadi alasan media sosial begitu menarik yaitu mendapatkan perhatian, meminta pendapat, menumbuhkan citra, hobi dan untuk menambah teman. Menurut Pandie dan Weismann (2016) adanya media sosial memungkinkan informasi menyebar dengan mudah di masyarakat. Informasi dalam bentuk apa pun dapat disebarluaskan dengan mudah dan cepat sehingga memengaruhi cara pandang, gaya hidup, serta budaya suatu bangsa.

Pratiwi (2016) menyatakan bahwa berbagai jenis media sosial pada saat ini sudah semakin bertambah jumlahnya, di Indonesia sendiri telah banyak media sosial yang kemudian menjadi populer dan banyak digunakan. Instagram adalah salah satu dari sekian banyak media sosial yang kian di gandrungi di Indonesia saat ini. Menurut survey yang dilakukan *Wearesocial* (sebuah agensi *marketing* sosial, mengeluarkan sebuah laporan tahunan mengenai data jumlah pengguna website, mobile, dan media sosial dari seluruh dunia) di tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia menempati salah satu negara terbesar yang menggunakan sosial media populer instagram yaitu mencapai 53 juta pengguna (Pertiwi, 2018). Instagram sendiri merupakan sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri (Mahendra, 2017). Selain itu, instagram juga tidak hanya menawarkan aplikasi untuk mengunggah foto, namun memungkinkan penggunanya untuk menggunakan filter digital agar foto terlihat lebih menarik, menggunakan fitur *share location* guna memberikan informasi mengenai lokasi foto tersebut diambil dan memungkinkan penggunanya mengunggah video berdurasi 60 detik yang bisa dilihat langsung oleh para *followers* (pengikutnya) (Sembiring, 2017).

Menurut Hinduja (dalam Putri, 2010) informasi yang dapat mudah tersebar menggunakan media sosial membuat dunia maya dianggap lebih kejam daripada dunia nyata, bahkan tidak menutup kemungkinan timbulnya perilaku *cyberbullying* yaitu intimidasi yang dilakukan seseorang. Pada orang lain melalui *chatroom*, media sosial, email dan website dalam bentuk seperti fitnah,

penghinaan, pengancaman atau menyebarkan aib mengenai seseorang. *Cyberbullying* lebih berat daripada *bullying* yang terjadi di lingkungan tempat tinggal karena *bullying* hanya sebagai tindakan yang dilakukan seseorang secara sengaja membuat orang lain takut atau terancam di dunia nyata (Bennet, 2005). *Cyberbullying* lebih berat daripada *bullying* yang terjadi di lingkungan tempat tinggal. Hal tersebut disebabkan karena sosial media dapat diakses dengan mudah oleh seluruh pengguna internet di dunia tanpa mengenal ruang dan waktu, orang-orang dapat berkomentar selama 24 jam karena jaringan internet seolah tidak pernah beristirahat, pesan berbentuk foto, video ataupun tulisan tidak dapat dengan mudah terhapus, bahkan berkemungkinan para pemakai media sosial lain juga telah menyimpan pesan tersebut (Hinduja dalam Putri, 2010).

Perilaku *bullying* adalah penindasan tentang penghinaan yang kuat terhadap seseorang yang dianggap tidak berharga, lemah, atau tidak layak mendapat penghargaan. Lebih lanjut, *bullying* adalah tindakan kekerasan fisik maupun verbal yang bertujuan untuk menyakiti orang lain yang lebih lemah, hal tersebut biasanya terjadi secara berkelanjutan dalam jangka waktu cukup lama sehingga korbannya terus-menerus berada dalam keadaan cemas dan tertindas (Coloroso, 2010). Perilaku *bullying* dapat terjadi di mana saja salah satunya di media *social* yaitu biasa di sebut sebagai *cyberbullying* (Hinduja dalam Putri, 2010).

Cyberbullying adalah perlakuan kejam yang dilakukan dengan sengaja kepada orang lain dengan mengirimkan atau mengedarkan bahan yang berbahaya atau terlibat dalam bentuk-bentuk agresi sosial menggunakan internet atau

teknologi digital lainnya (Willard, 2007). Menurut Natalia (2016) *cyberbullying* adalah tindakan yang sama dengan tindakan *bullying* pada umumnya, yaitu mengintimidasi, mencemooh, atau mengganggu orang lain, namun dilakukan melalui internet atau dunia *cyber*. Walaupun tidak terjadi secara langsung atau *face-to-face*, *cyberbullying* juga bisa memakan korban. Hujatan yang diterima seseorang melalui dunia maya bisa mengganggu kondisi psikisnya. Smith, Mahdavi, Carvalho, Fisher, Russell, dan Tippett (2008) mendefinisikan *cyberbullying* sebagai perilaku agresif dan disengaja yang dilakukan sekelompok orang atau perorangan, yang menggunakan media elektronik sebagai penghubungnya, yang dilakukan secara berulang-ulang dan tanpa batas waktu terhadap seorang korban yang tidak bisa membela dirinya sendiri.

Perilaku *cyberbullying* terbagi dalam tujuh aspek menurut Willard (2007), yaitu *flaming* merupakan perilaku mengirim pesan teks dengan kata-kata kasar. Kedua, aspek *harassment* merupakan perilaku mengirim pesan-pesan dengan kata-kata tidak sopan, yang ditujukan kepada seseorang yang berupa gangguan yang dikirimkan secara terus menerus. Ketiga, aspek *denigration* merupakan perilaku mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi orang yang dituju. Keempat, aspek *impersonation* merupakan perilaku berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik. Kelima, aspek *outing and trickery* yaitu *outing* merupakan perilaku menyebarkan rahasia orang lain, sedangkan *trickery* merupakan perilaku membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasianya. Keenam, aspek *exclusion* merupakan perilaku dengan sengaja mengeluarkan seseorang

dari grup *online*. Ketujuh, aspek *cyberstalking* merupakan perilaku berulang kali mengirimkan ancaman membahayakan yang mengintimidasi.

Jeko (2017) menyatakan bahwa instagram merupakan media sosial yang paling sering digunakan untuk melakukan *cyberbullying*. Bohang (2017) juga menjatakan bahwa instagram menjadi media *cyberbullying* nomor satu. Hal ini didukung oleh *American Medical Association* (2013) yang menunjukkan bahwa terdapat 3,7 siswa menjadi pelaku perundungan, sedangkan 3,2 juta siswa menjadi korban (Afriyani, 2017). Kondisi tersebut tidak jauh bedayang terjadi di Indonesia. Survey yang dilakukan Ipsos pada 18.687 warga di 24 Negara termasuk Indonesia manunjukkan bahwa satu dari delapan orang tua menyatakan anaknya pernah menjadi korban pelecehan dan penghinaan melalui media online (Napitupulu, dalam Afriyani, 2017). Selain itu, ssurvei yang dilakukan lembaga Ditch the Label dengan melibatkan lebih dari 10.000 anak muda, dari survei tersebut menunjukkan diketahui 78% responden menggunakan Instagram. Meskipun begitu, ternyata jumlah *cyberbullying* paling sering dialami di Instagram sebesar 7% persen dan disusul oleh Facebook sebesar 6% persen, 40 % persen responden mengaku merasa kecewa jika tak ada yang menyukai *selfie* yang diunggah, lalu 35% mengaku kepercayaan diri menurun bila jumlah *followers* sedikit. Ditch The Label juga menemukan bahwa 69 % anak muda pernah melakukan sesuatu yang bisa dikategorikan *cyberbullying* terhadap orang lain. Sedangkan 17% mengaku pernah menjadi korban.Salah satu penyebab *cyberbullying* adalah persoalan penampilan yang di unggah pada media sosialnya,

artinya data tersebut menunjukkan bahwa *cyberbullying* paling banyak terjadi di instagram (Folia, 2017).

Sejalan dengan data tersebut, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 Januari 2018 hingga 24 Januari 2018 dengan mahasiswa di Yogyakarta dengan menggunakan aspek-aspek *cyberbullying* yang dikemukakan oleh Willard (2007). Diperoleh 8 dari 10 subjek mengatakan, pada aspek *flaming* pernah mengomentari teman maupun artis yang tidak disukainya dengan kata-kata yang kasar yaitu seperti mengomentari bentuk badan yang tidak ideal. Pada aspek *harassment*, subjek pernah meneror ataupun beradu argument dengan memberikan komentar kepada mantan kekasihnya maupun teman yang tidak disukainya menggunakan kata-kata tidak sopan seperti menggunakan kata binatang. Pada aspek *denigration*, ketika terjadi perselisihan maka subjek mengumbar keburukan sahabat maupun temannya seperti memberitahuan di kolom komentar maupun mengunggah foto terjelek subjek. pada aspek *impersonation*, subjek pernah membuat akun instagram untuk melihat dan mengomentari akun teman yang dibencinya dengan kata-kata yang menyakiti seperti mengomentari bahwa foto yang di unggah tidak bagus. Pada aspek *outing and trickery*, aspek *outing* menunjukkan bahwa subjek pernah menyebarkan bahwa temannya menyukai seseorang maupun menyebarkan kekurangannya seperti mengunggah foto maupun video pada saat temannya tertidur, sedangkan aspek *trickery* menunjukkan bahwa subjek membujuk temannya agar dapat menceritakan berbagai rahasia yang dimilikinya hal tersebut karena subjek merasa penasaran. Pada spek *exclusion*, ketika terjadi perselisihan maupun tidak menyukai seseorang maka subjek

mengunfollow temannya di instagram. Pada aspek *cyberstalking*, subjek sering mengolok-ngolok teman yang dirasa menjadi sasaran yang asik untuk di ajak bercanda seperti mengomentari bahwa fotonya tidak mengenakan mata untuk dilihat, gaya difoto tidak bagus dan lain sebagainya. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa 8 dari 10 subjek pernah pernah melakukan atau memiliki perilaku *cyberbullying*.

Cyberbullying dikalangan mahasiswa memang kerap terjadi bahkan yang tidak lain pelakunya adalah mahasiswa itu sendiri (Anwarsyah & Gazi, 2017). Pelaku *cyberbullying* akan menunjukkan perilaku melecehkan, menghina, merendahkan, mengancam, atau membahayakan seseorang secara berulang menggunakan media internet (Narpaduhita & Suminar, 2014). Menurut Anwarsyah dan Gazi (2017) rasanya tidak pantas jika mahasiswa menjadi pelaku *cyberbullying*, karena mahasiswadiartikan sebagai pelajar yang menimba ilmu pengetahuan yang tinggi, dimana pada tingkat ini mahasiswa dianggap memiliki kematangan fisik dan perkembangan pemikiran yang luas, sehingga dengan nilai lebih tersebut mahasiswa dapat memiliki kesadaran untuk menentukan sikap dirinya serta mampu bertanggung jawab terhadap sikap dan tingkah lakunya (Yahya dalam Putri & Budiani, 2012).

Fatwa (Putri & Budiani, 2012) mengemukakan bahwa mahasiswa merupakan kelompok generasi muda yang mempunyai peran strategis dalam kancah pembangunan bangsa, karena mahasiswa merupakan sumber kekuatan moral bagi bangsa Indonesia. Oleh karena itu, seharusnya mahasiswa dapat menggunakan internet dengan memanfaatkan dampak positif yaitu

menggunakannya untuk kemudahan dalam berkomunikasi seperti saling bertukar kabar, mencari informasi, menambah ilmu pengetahuan dan memperluas jaringan pertemanan (Hakim & Raj, 2017).

Caplan (2003) menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi *cyberbullying* yaitu depresi dan kesepian. Pertama, depresi merupakan gangguan suasana hati yang berupa perasaan yang merosot seperti muram, sedih perasaan tertekan dan menarik diri dari orang lain (Rubenstein dkk., dalam Deaux dkk., 1993). Kedua, kesepian merupakan suatu perasaan kehampaan, terisolasi dan kebosanan (Rice dalam Tiska, 2010). Berdasarkan kedua faktor tersebut, maka peneliti akan menggunakan faktor kesepian. Studi yang dilakukan oleh Caplan (2003) menunjukkan bahwa kesepian merupakan faktor yang signifikan pada *cyberbullying*, sehingga seseorang yang merasa kesepian akan menjadikan pelariannya pada internet yang cenderung untuk melakukan *cyberbullying*. Lebih lanjut, *loneliness* memainkan peran yang lebih signifikan dibanding depresi dalam pengembangan penggunaan internet bermasalah, sehingga seseorang yang merasa kesepian akan menjadikan pelariannya pada internet yang cenderung untuk melakukan *cyberbullying*. Hal tersebut ini juga didukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Ramadhini (2015) yang mengungkapkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kesepian dengan *cyberbullying*. Selain itu, hasil penelitian Anwarsyah dan Gazi (2017) juga mengungkapkan bahwa kesepian dapat mempengaruhi *cyberbullying*. Oleh karena itu, variabel kesepian akan menjadi satu faktor dominan yang mempengaruhi *cyberbullying* dalam penelitian ini.

Menurut Russel (1996) kesepian adalah perasaan subjektif individu dikarenakan tidak adanya keseimbangan hubungan. Kondisi tersebut dapat berupa keadaan sementara yang disebabkan oleh perubahan yang kronis dalam kehidupan sosial individu. Lebih lanjut, individu yang kesepian karena tidak mendapatkan kehidupan sosial yang diinginkan pada kehidupan dilingkungannya. Perlman dan Peplau (1998) mengungkapkan bahwa kesepian merupakan pengalaman tidak menyenangkan dan perasaan emosi yang dirasakan ketika individu beranggapan bahwa kehidupan sosialnya lebih kecil daripada apa yang diinginkan, atau ketika individu merasa tidak puas dengan kehidupan sosialnya. Santrock (2002) juga menjelaskan bahwa kesepian adalah ketika seseorang merasa bahwa tidak satu orang pun yang memahami dirinya dengan baik, merasa terisolasi, dan tidak memiliki orang lain untuk dijadikan pelarian saat dibutuhkan.

Russell (1980) menyatakan bahwa kesepian didasari pada tiga aspek yaitu *trait loneliness* merupakan pola yang lebih stabil dari perasaan kesepian yang terkadang berubah dalam situasi tertentu, atau individu yang mengalami kesepian karena disebabkan kepribadiannya. Kedua, aspek *social desirability loneliness* merupakan individu yang tidak mendapatkan kehidupan sosial yang diinginkan pada kehidupan dilingkungannya. Ketiga, aspek *depression loneliness* merupakan salah satu gangguan alam perasaan seperti perasaan sedih, murung, tidak bersemangat, merasa tidak berharga dan berpusat pada kegagalan yang dialami oleh individu.

Lake (1986) menyatakan bahwa individu yang kesepian adalah individu yang membutuhkan individu lain untuk diajak berkomunikasi dan membina suatu

hubungan yang khusus, yakni hubungan persahabatan yang akrab sampai kasih sayang yang dalam. Menurut Caplan (2003) kesepiandapat berkorelasi dengan berbagai variabel, salah satunya adalah variabel *cyberbullying*. Seseorang yang kesepian akan merasakan tertolak, terasing, dan tidak mampu masuk atau terlibat dalam situasi tertentu, seringkali kesepian timbul karena individu merasa tidak memiliki siapapun (Rice dalam Tiska, 2010). Kesepian yang dirasakan individu akan menimbulkan perilaku-perilaku pelariannya untuk mendapatkan pengakuan, salah satunya perilaku *cyberbullying* (Caplan, 2003).

Perilaku *cyberbullying* yang ditunjukkan seseorang membuatnya melakukan tindakan sengaja dengan menggunakan media elektronik secara berulang dari waktu ke waktu kepada korban yang tidak dapat membela dirinya dengan mudah (Smith (2008, dalam Narpaduhita & Suminar 2014). Seseorang juga akan berulang kali melecehkan, menghina, atau mengejek korbannya dengan menggunakan media internet melalui ponsel atau perangkat elektronik lainnya (Patchin& Hinduja dalam Narpaduhita & Suminar 2014). Hal ini didukung hasil penelitian Anwarsyah dan Gazi (2017) yang mengungkapkan bahwa kesepian memberikan sumbangan efektif sebesar 23% terhadap perilaku *cyberbullying*. Sumbangan tersebut mengindikasikan bahwa variabel kesepian memiliki peranan penting dalam membentuk perilaku *cyberbullying* pada mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:“Apakah terdapat hubungan antara kesepian dengan perilaku *cyberbullying* pada mahasiswa?”

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kesepian dengan perilaku *cyberbullying* pada mahasiswa.

2. Manfaat penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan memperkaya ilmu pengetahuan di bidang psikologi sosial dan klinis khususnya psikologi dalam hal kesepian dan *cyberbullying* pada mahasiswa.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai hubungan kesepian dengan *cyberbullying* agar membantusubjek maupun masyarakat dapat bersosialisasi dengan lingkungannya, tidak terus-menerus bermain internet, dan mampu membuka diri dengan lingkungan tinggalnya, sehingga hal tersebut dapat menjadikan subjek dan masyarakat memanfaatkan media sosial dengan baik dan bijak.