

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi semakin pesat. Hal ini terbukti dengan munculnya berbagai inovasi teknologi di seluruh dunia. Perkembangan teknologi memang sangat dibutuhkan untuk menunjang kehidupan manusia. Teknologi dapat digunakan untuk memperbaiki kehidupan ekonomi dan sosial manusia. Salah satu kemajuan teknologi yang paling pesat adalah dalam bidang teknologi informasi (internet) dan komunikasi. Dengan adanya internet, berbagai informasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga penyebaran informasi dapat berjalan cepat dan tidak mengenal jarak (Nasrullah, 2016).

Sekarang ini, akses terhadap internet sangat mudah dilakukan sehingga menarik minat banyak orang untuk menggunakannya. Tidak hanya orang dewasa saja, tetapi remaja dan anak-anak juga tertarik untuk menggunakannya. Malah kecenderungannya sekarang, pengguna internet kebanyakan adalah remaja. Survei terbaru yang dilakukan pada remaja berusia 12-18 tahun menemukan bahwa 97% dari remaja menggunakan internet paling tidak satu kali dalam seminggu (Raskauskas & Stoltz, 2007). Para remaja juga menggunakan perangkat elektronik lainnya seperti telepon seluler (ponsel) sebagai media untuk berkomunikasi dengan teman sebaya. Penggunaan teknologi komunikasi seperti internet dan telepon seluler (ponsel) telah meningkat dan terus meningkat (Beran & Li, 2005; Li, 2007).

Menurut hasil survey yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2016 memperlihatkan bahwa penduduk berusia 35-44 tahun diindikasikan sebagai pengguna internet terbanyak dan hanya 18,4% penduduk yang berusia 10-24 tahun. Akan tetapi penetrasi internet terbanyak, yakni 75% adalah penduduk berusia 10-24 tahun (APJII,2016). Artinya anak-anak, remaja dan dewasa awal adalah pengguna yang paling sering mengakses masuk ke dalam jejaring internet. Banyaknya jumlah remaja yang menggunakan internet, disatu sisi merupakan hal yang menggembirakan. Keadaan tersebut dapat memfasilitasi remaja untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan era digital. Remaja dapat menggunakan internet sebagai sarana belajar, berbagi informasi, juga mempermudah komunikasi (Lu, Hao &Jing,2016). Namun sisi lain menurut Barak (2008) remaja terjun di dunia maya namun dapat juga menghadapi berbagai masalah serius terkait penggunaan internet. Salah satu tantangan yang harus dihadapi remaja di internet adalah mereka rentan untuk menjadi pelaku atau korban *cyberbullying*. Survei yang dilakukan oleh PEW Internet tahun 2013 (dalam Sartana & Afriyeni, 2017) pada remaja di amerika menunjukkan bahwa satu dari tiga remaja di Amerika menjadi korban *cyberbullying*. Selain itu, *American Medical Association* sedangkan tahun 2013 melaporkan bahwa ada 3,7 juta remaja menjadi pelaku *cyberbullying* sedangkan 3,2 juta menjadi korban.

Menurut Kowalski, Limber dan Agaston, (2008) *cyberbullying* adalah tindakan intimidasi yang dilakukan dengan menggunakan alat teknologi komunikasi melalui *instant message, chat room, website, email, text message, blog, web*, jejaring sosial dengan cara *mem-posting* atau menyebarkan sesuatu

yang tidak benar mengenai korban. Kemudahan yang ditawarkan internet membuat *cyberbullying* dapat terjadi di mana saja, dirumah, tempat bermain, bahkan sekolah. *Cyberbullying* tidak hanya terjadi dikalangan siswa tetapi juga dikalangan guru dan staf sekolah (William & Guerra dalam serber, 2012).

Perilaku *Cyberbullying* dapat memberikan dampak yang bersifat jangka panjang bagi remaja yang menjadi korban yaitu kecenderungan melakukan perilaku agresif atau kekerasan ketika mereka sudah dewasa. Hal ini terjadi karena kemungkinan mereka belajar menjadi agresif dari perilaku yang mereka terima (Hinduja & Patchin 2008). Kajian *Center for Disease Control* (2015) menunjukkan bahwa remaja yang terlibat dalam perilaku *cyberbullying* memiliki resiko lebih besar dalam penggunaan obat-obatan terlarang. Pada tingkat yang lebih parah, *cyberbullying* dapat mendorong korbannya untuk melakukan bunuh diri. Tidak hanya itu, studi lain menunjukkan bahwa *cyberbullying* juga mempengaruhi kehidupan akademis remaja.

Penelitian ini fokus pada pelaku *cyberbullying* karena remaja yang lebih bermasalah adalah pelaku. Remaja yang melakukan perilaku *cyberbullying* jika dibiarkan akan tumbuh menjadi individu yang cenderung agresif, melanggar hukum, sulit menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain dan akan terlibat dengan kejahatan dunia maya yang lebih berbahaya (Parks, 2013). Apabila tidak ditangani dengan serius maka perilaku *cyberbullying* akan terus dilakukan dan semakin banyak remaja yang terlibat. Hal ini akan menciptakan hubungan yang kurang baik bagi remaja dengan teman juga lingkungannya, menyebabkan prestasi akademik menurun dibandingkan dengan teman-teman yang tidak terlibat

dengan perilaku *cyberbullying*, terlibat dalam penyalahgunaan internet dan turut mempengaruhi keterampilan diri sehingga remaja tidak dapat berkembang sebagaimana estinya (Kowalski dkk, 2008; Parks, 2013).

Menurut Hinduja dan Patchin, (2008) *cyberbullying* merupakan fenomena dan bentuk baru dari perilaku *bullying*, yaitu ketika seseorang berulang kali mengolok-olok orang lain secara online atau berulang kali mengganggu orang lain melalui email, pesan teks atau memposting sesuatu tentang orang lain yang tidak disukai. Lebih lanjut Hinduja dan Patchin (2008) mengatakan *Cyberbullying* dikenal sebagai hasil dari perpaduan antara agresi remaja dan alat komunikasi. Menurut Willard (dalam Kowalsky dkk, 2008) *cyberbullying* dapat terjadi dalam beberapa bentuk yaitu : (1) *flaming*, yaitu bentuk *cyberbullying* yang berupa pertengkaran singkat yang berapi-api (dapat berupa adu argument, saling ejek/saling menghina) antara dua orang atau lebih melalui teknologi komunikasi (misalnya situs jejaring sosial) (2) *harassment* atau pelecehan, yaitu *cyberbullying* yang dilakukan dengan cara melecehkan. (3) *denigration* atau pencemaran nama baik, yaitu yang menulis, menyebarkan informasi yang tidak benar tentang orang lain di *facebook* dan *blackberry messenger* (BBM), meng-*upload* dan menyebarluaskan foto seseorang yang telah diubah (edit) sehingga mengandung unsur negative dengan tujuan untuk merusak reputasi korban; (4) *impersonation* atau penyamaran, yaitu pelaku memalsukan identitas di media sosial, mencuri *password* korban untuk melakukan *cyberbullying*; (5) *outing & trickery*, yaitu tindakan membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia pribadi orang tersebut dan tindakan mengunggah, mengirim atau meneruskan komunikasi

maupun gambar yang bersifat pribadi yang berpotensi memalukan korban; (6) *cyberstalking*, yaitu pelaku mengirimkan pesan yang bersifat intimidasi, sangat menghina dan mengyinggung serta mengancam keselamatan korban; (7) *exclusion* atau pengucilan yaitu korban sengaja dikucilkan atau dikeluarkan dari percakapan grup.

Cyberbullying yang dialami remaja dapat terjadi selama 24 jam penuh, selama pelaku dapat menjangkau korban melalui media teknologi komunikasi. Pelaku tidak perlu berhadapan dengan korban untuk melakukan aksinya dan korban dapat diserang kapanpun dan dimanapun keberadaannya. Berbeda dengan *bullying* secara langsung yang masih memberi ruang bagi korban untuk bersembunyi dari pelaku, *cyberbullying* sama sekali tidak memberikan ruang bagi korban untuk bersembunyi dari serangan-serangan *cyberbullying* yang diluncurkan pelaku. Hal ini tentunya membuat korban *cyberbullying* merasa semakin tidak berbahaya. Studi lain juga menunjukkan bahwa, para remaja menjadi korban *bullying* di dunia maya hingga berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun (Kowalski dkk, 2008; Parks, 2013).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rahayu (2012) terhadap fenomena *cyberbullying* di kalangan remaja yang bersekolah di SMP dan SMU kota Magelang, Yogyakarta dan Semarang. Didapatkan informasi bahwa fenomena *cyberbullying* telah terjadi di kalangan remaja. Dari 363 siswa yang menjadi subjek 28% mengaku telah mengalami *cyberbullying* ini adalah dengan menggunakan situs jejaring sosial (35%) dan pesan teks (SMS) (33%). Perlakuan

cyberbullying paling banyak diterima oleh korban adalah diejek/diolok-olok/dimaki-maki lewat sarana tersebut.

Untuk mendapatkan informasi terkini dan empirik, penelitian ini diawali dengan penyebaran angket pada salah satu SMA dan SMK di Yogyakarta dengan melibatkan responden 66 yang dibagi menjadi 63 remaja SMA dan 63 remaja SMK pada tanggal 26 Juni 2018. Angket yang disebarkan berisi delapan pernyataan yang didasarkan dari bentuk-bentuk dari perilaku *cyberbullying*, sebagai berikut: 1) apakah pernah memberi komentar kasar/menghina di media sosial dalam enam bulan terakhir? 2) apakah pernah mengunggah/menyebarkan foto teman yang telah di edit menjadi negatif dalam enam bulan terakhir? 3) apakah pernah menyebarkan gambar/obrolan pribadi orang lain di media sosial dalam enam bulan terakhir? 4) apakah pernah mengirimkan pesan ancaman di media sosial selama enam bulan terakhir? 5) apakah pernah meng_hack akun media sosial orang lain untuk melakukan tindakan *cyberbullying* dalam enam bulan terakhir? 6) apakah pernah mengeluarkan teman dari grup *chatting* tanpa pemberitahuan, dalam enam bulan terakhir? 7) apakah pernah menguntit seseorang di dunia maya, dalam enam bulan terakhir? 8) aplikasi media sosial apa yang sering digunakan untuk melakukan perilaku *cyberbullying*?. Wawancara dilakukan secara terbuka dan tidak terstruktur pada 10 siswa.

Berdasarkan hasil penyebaran angket tersebut di dapat 66 responden yang mengisi angket, sebanyak 41 responden mengaku pernah melakukan perilaku *cyberbullying* dengan frekuensi dan bentuk yang berbeda-beda. Perilaku

cyberbullying paling sering dilakukan melalui media *instagram*, *line* dan *whatsapp*. Bentuk-bentuk *cyberbullying* yang sering dilakukan adalah saling ejek/menghina dan adu pendapat di media sosial (*flaming*), menulis dan menyebarkan informasi yang tidak benar tentang orang lain, mengupload dan menyebarluaskan foto orang lain yang telah di edit menjadi negative di media sosial (*denigration*), sengaja mengeluarkan anggota grup percakapan tanpa pemberitahuan (*exclusion*), mengirimkan pesan yang mengganggu atau menyakiti korban berulang kali (*harassment*), menyebarluaskan komunikasi dan gambar pribadi orang lain yang dapat mempermalukan korban (*outing & trickery*), menguntit dan mengirimkan pesan yang bersifat intimidasi (*cyberstalking*), membuat akun media sosial dengan identitas palsu, mencuri *password* teman untuk melakukan *cyberbullying* (*impersonation*)

Peneliti juga melakukan wawancara, dengan 10 siswa, yang terbagi 5 remaja SMA dan 5 remaja SMK. Di dapatkan hasil 6 responden mengaku pernah mengomentari kiriman orang lain dengan kata kasar dan menghina, 4 responden menjawab pernah mengirimkan pesan yang bersifat mengancam, mengeluarkan anggota grup percakapan tanpa pemberitahuan, 3 responden mengatakan sering meneruskan gambar orang lain yang telah diubah menjadi negatif, dan 2 responden membuat akun palsu untuk meneror orang lain. 8 responden mengatakan aplikasi yang sering digunakan untuk mengejek, mengomentari kiriman orang lain dengan kasar, mengirim pesan negative yaitu *instagram*, *line*, dan, *whatsapp*). Berdasarkan data-data yang di atas dapat disimpulkan bahwa

fenomena *cyberbullying* masih terjadi dengan bentuk yang beragam pada siswa SMA dan SMK.

Berikut beberapa kasus penindasan di dunia yang dapat menjadi gambaran umum perilaku *cyberbullying* yang dikutip dari media massa. Berita CNN Indonesia tanggal 10 september 2014 memuat kasus bunuh diri Amand Todd karena tidak kuat menahan *bullying* terhadap dirinya di media sosial. kasus *cyberbullying* yang terjadi di Indonesia seperti dikutip dari laman kompasiana tanggal 17 mei 2016 yang dialami oleh remaja bernama Sonya Depari. Akibat perilaku *cyberbullying* yang dialami, Sonya menutup akun instagramnya, tidak mau keluar rumah karena merasa takut dan malu akibat komentar dan kritik negatif dari pengguna internet terhadap dirinya.

Menurut Pandi dan Wisman (2016) menyatakan bahwa seharusnya remaja menggunakan internet dengan bijaksana yaitu, dengan berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik, remaja menggunakan teknologi untuk belajar dan menambah pengetahuan. Penelitian pada perilaku *cyberbullying* perlu dilakukan karena perilaku *cyberbullying* dapat menimbulkan dampak buruk secara fisik, psikis maupun sosial bagi remaja yang terlibat. Hasil penelitian dari *Center for Disease Control* (2015) mengungkapkan bahwa remaja yang terlibat dalam perilaku *cyberbullying* (sebagai korban & pelaku) lebih berpotensi untuk mengalami masalah akademis. Remaja yang terlibat dalam perilaku *cyberbullying* (sebagai korban & pelaku) cenderung sulit berkomunikasi, memiliki nilai yang rendah dan memiliki tingkat ketidakhadiran disekolah yang lebih tinggi, juga prestasi di sekolah menurun (Beran & Li, 2007).

Menanggapi permasalahan *cyberbullying* ini dibutuhkan perhatian dari orang tua maupun sekolah. Sekolah harus mulai menyadari dan mengakui bahwa kasus ini ada. Sekolah tidak bisa mengelak dan mengatakan bahwa tindakan *cyberbullying* hanya ada diluar negeri atau dikota-kota besar. Internet sudah menjangkau daerah-daerah di pelosok Indonesia. Selain kemudahan, teknologi ini juga membawa permasalahannya, termasuk dalam dinamika kehidupan di sekolah. Pelaku dan korban biasanya berada dan berinteraksi di sekolah yang sama (Bemoe, 2011). Sejalan dengan itu, lebih lanjut menurut Bemoe penting bagi para guru untuk mempunyai wawasan tentang kemajuan teknologi serta kelebihan dan kekurangannya agar tanggap dengan fenomena *cyberbullying* yang sedang marak terjadi. Selain itu sekolah juga perlu membekali siswa dengan pendidikan karakter untuk menciptakan siswa-siswa yang tidak hanya berhasil secara akademik tetapi juga mempunyai karakter yang terpuji dan berakhlak mulia sehingga mampu untuk membentengi dirinya dan menghindari perilaku *cyberbullying*.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku *cyberbullying*. Secara umum faktor-faktor tersebut terdiri atas faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari individu sendiri seperti : harga diri, empati, pengalaman dengan *bullying* dan regulasi emosi (Kowalski dkk, 2008). Faktor eksternal meliputi perlakuan keluarga, konformitas dan perkembangan teknologi komunikasi (Rigby dalam Campfield, 2006; Dilmac & Aydogan, 2010; Patchin & Hinduja, 2010; Kowalski dkk, 2008; Shariff, 2008).

Berdasarkan beberapa faktor tersebut di atas, penelitian ini menggunakan faktor internal yaitu harga diri, alasan peneliti memilih faktor internal sesuai dengan pendapat Herlambang (dalam Rachmah, 2014) bahwa faktor internal merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi seseorang dalam melakukan perilaku *cyberbullying*. Faktor internal lebih diutamakan karena sebagai faktor pembentuk perilaku individu secara alami. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian dari Brewer dan Kerslake (2015) mengenai hubungan antara harga diri dan empati dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja.

Menurut Coopersmith (1967) harga diri merupakan evaluasi yang dilakukan oleh seseorang terhadap dirinya sendiri. Evaluasi ini menghasilkan penghargaan individu terhadap diri sendiri. Penghargaan terhadap diri sendiri ditunjukkan dengan sikap menerima atau menolak diri sendiri. Jika individu menerima diri sendiri akan menganggap dirinya mampu, penting, berhasil dan berharga. Hal ini menandakan individu mempunyai harga diri yang tinggi. Sebaliknya jika individu menganggap dirinya tidak memiliki kemampuan, kurang menarik, tidak disukai oleh orang lain dan tidak yakin dengan kemampuan untuk mencapai suatu keberhasilan, maka individu tersebut mempunyai harga diri yang rendah. Adapun aspek-aspek harga diri menurut Coopersmith (1967) yaitu: (1) *significance*, penilaian tentang keberartian diri. (2) *power*, penilaian terhadap kemampuan untuk mengontrol perbuatan, (3) *competence*, penilaian terhadap kemampuan untuk berhasil. (4) *virtue*, penilaian terhadap kemampuan untuk taat terhadap nilai sosial dan norma agama.

Harga diri remaja terbentuk dari hasil interaksi dengan lingkungan keluarga maupun sosial yang berhubungan dengan penghargaan, penerimaan dan pengertian orang lain terhadap diri remaja. Jika dalam interaksi dengan lingkungannya, remaja mendapat penghargaan, dihormati dan diterima oleh orang-orang di sekitarnya maka remaja akan membentuk harga diri tinggi. Sebaliknya remaja yang diremehkan, ditolak dan diperlakukan dengan buruk maka remaja akan membentuk harga diri yang rendah (Wijayanti & Christiana, 2016).

Berhubungan dengan orang lain di jejaring sosial *online* yang dilakukan remaja melibatkan proses pengungkapan diri. Menginformasikan segala tentang diri kepada semua orang menurut Journard (dalam Gainau, 2008) adalah pengungkapan diri. Pengungkapan diri di jejaring sosial *online* seperti, memberikan ucapan selamat, pujian, dan motivasi. Di sisi lain pengungkapan diri di jejaring sosial *online* yang dilakukan oleh remaja karena memang merasa ingin dinilai dan diperhatikan oleh orang lain. Penilaian atau evaluasi orang lain terhadap diri remaja menentukan harga diri baik positif atau negatif (Sarwono & Meinarno, 2015).

Walker & Bright, (2009) mengemukakan bahwa individu yang memiliki harga diri yang rendah lebih sering terlibat dalam perilaku *cyberbullying* dibandingkan dengan individu yang memiliki harga diri yang tinggi. Individu yang memiliki harga diri rendah cenderung melakukan perilaku *cyberbullying* untuk mencari perhatian demi meningkatkan harga diri mereka dan menunjukkan bahwa mereka juga tidak mampu, rendah diri dan perasaan malu yang ada di

dalam diri (Ostrowsky, 2009). Penelitian Drennan, Brown dan Mort (2011) menunjukkan ada hubungan negatif antara harga diri dengan perilaku *cyberbullying*. Artinya semakin rendah tingkat harga diri seseorang, maka semakin tinggi perilaku *cyberbullying* yang dilakukan. Sebaliknya jika harga diri seseorang tinggi maka perilaku *cyberbullying* yang dilakukan rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara harga diri dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja?

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dan manfaat penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara harga diri dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja.

2. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

a. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan memahami perkembangan teori di bidang psikologi secara umum dan psikologi pendidikan dan sosial secara khusus tentang perilaku *cyberbullying*.

b. Manfaat Praktis

Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman mengenai perilaku *cyberbullying* serta faktor yang mempengaruhi harga diri. Jika hipotesis diterima maka remaja dapat mengikuti pelatihan-pelatihan seperti pelatihan pengendalian diri, pelatihan pengembangan diri untuk meningkatkan harga diri remaja yang bertujuan untuk meminimalkan perilaku *cyberbullying* yang dilakukan.