

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju mengubah pola pikir dan cara bersosialisasi masyarakat dalam hal peningkatan pemenuhan informasi. Semua informasi yang tersebar sangat cepat dan tidak dapat dikontrol. Tidak bisa dipungkiri saat masyarakat semakin dimanjakan dengan adanya berbagai teknologi yang canggih dimulai dengan munculnya *handphone* sampai dengan yang terbaru *smartphone* yang sudah dilengkapi dengan berbagai aplikasi – aplikasi canggih serta internet untuk mengakses informasi. Internet dapat mempermudah masyarakat sebagai pengguna untuk mengakses informasi serta berkomunikasi dengan pengguna yang lain tanpa saling bertatap muka dan tidak saling mengetahui identitas dari pengguna lainnya. Adanya koneksi internet juga mendorong munculnya berbagai media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram* dan sebagainya (Prahesti 2017).

Tingginya angka pengguna internet di kalangan masyarakat yang didominasi oleh remaja tentu memberi dampak, baik positif maupun negatif bagi remaja tersebut. Menurut Utami (2014), hadirnya teknologi informasi tentu dapat membantu mempermudah remaja dalam meringankan tugas harian yang dilakukan seperti tuntutan tugas sekolah. Menggunakan internet remaja dapat mempersingkat waktu mengerjakan tugas sekolah. Selain itu teknologi informasi menjadikan komunikasi

tidak lagi terbatas oleh jarak dan waktu, hal ini membantu remaja dalam memenuhi tugas perkembangannya untuk mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita. Intinya kemajuan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas hidup remaja jika digunakan sesuai fungsi yang seharusnya.

Pengguna internet di Indonesia kian hari kian bertambah, bahkan peningkatan dari tahun ke tahun makin pesat. Data yang diperoleh dari *Internet World Stats* menunjukkan jumlah penggunaan internet di kalangan masyarakat Indonesia pada Bulan November 2015 mencapai 75 juta orang dan menempati peringkat keempat terbanyak di Asia setelah China, India dan Japan. Berdasarkan survey dari *We Are Social*, data pengguna internet di Indonesia bulan Januari 2016 mencapai 88,1 juta dengan 79 juta diantaranya merupakan pengguna media sosial aktif, 15% pengguna aktif facebook dan mendekati 50% penggunanya adalah remaja hingga dewasa dengan kisaran usia 13 – 29 tahun.

Perkembangan teknologi informasi tidak selamanya selalu berdampak positif, sebaliknya dapat menimbulkan resiko negatif yang tidak terhitung jumlahnya. Hal ini karena dalam setiap situs web puluhan bahkan tidak terhitung hal – hal yang negatif seperti gambar, video, yang seharusnya tidak mudah diakses oleh masyarakat luas terutama remaja dengan satu kali "click" (William, dalam Larasati 2016), mengatakan masyarakat khususnya remaja telah beralih mengikuti perkembangan teknologi yang sangat signifikan, remaja tidak dapat lepas dari *smartphone* yang berisi fitur media sosial seperti *facebook*, *twitter*, dan *instagram*. Hal ini memungkinkan remaja untuk bisa berkomunikasi dengan siapapun melalui media sosial tanpa adanya batasan ruang

dan waktu. Kondisi ini akan menimbulkan adanya berbagai dampak negatif tanpa adanya pengawasan dari orang dewasa (Sinaga, 2016).

Sifat remaja yang penasaran dan ingin mencoba berbagai hal baru terutama dalam aktifitasnya menggunakan media sosial menuntut remaja untuk membuka banyak konten media sosial yang isinya tidak menutup kemungkinan berisi hal – hal yang negatif, remaja tidak sama seperti orang dewasa pada umumnya yang mampu untuk membedakan hal – hal yang baik dan yang buruk dalam etika menggunakan sosial media, remaja justru sebaliknya, remaja juga cenderung mudah untuk terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat menggunakan internet (Qomariyah 2011).

Hal tersebut di atas membuat remaja lebih rentan terhadap dampak negatif yang ditimbulkan dari penyalahgunaan internet, salah satunya yang paling mengkhawatirkan adalah terjadinya perundungan dunia maya (*cyberbullying*). Hal ini diungkapkan oleh Juvenom (dalam Larasati, 2016) bahwa perkembangan teknologi komunikasi khususnya pada remaja, telah menjadi wadah baru yang beresiko bagi kekerasan. Efek negatif internet pada akhirnya menimbulkan perilaku kekerasan pada dunia maya yang disebut dengan perundungan dunia maya. Perundungan dunia maya merupakan penyalahgunaan dari teknologi informasi yang dilakukan oleh seseorang dengan menulis teks, mengunggah gambar maupun video mengenai orang lain dengan tujuan untuk mempermalukan, menyiksa, mengolok – olok atau mengancam (Pratiwi, 2011).

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Ortega (2007), menunjukkan bahwa terdapat 62% responden mengalami intimidasi dalam ruang maya yang disebut

perundungan dalam satu tahun terakhir. Schrock dan Boyd (Vandebosch dan Veenstra, 2011) menyatakan kejahatan yang terjadi berbentuk non verbal melalui *email*. Para pelaku intimidasi dapat dengan mudah mengirim pesan-pesan yang bersifat menyerang dan tidak menyenangkan pada nama dan foto target hanya dengan menekan beberapa tombol, pesan itu dapat terlihat lagi dimana-mana.

Smith, Mahdavi, Carvalho (2008) mendefinisikan perundungan dunia maya sebagai perilaku agresif yang sengaja dan dilakukan secara individual maupun kelompok dengan menggunakan media komunikasi elektronik. Langos (2012), menjelaskan perundungan dunia maya yang dijabarkan ke dalam 4 aspek yakni: *repetition* (pengulangan), *power imbalance* (ketidakseimbangan kekuatan), *intention* (kesengajaan) dan *aggression* (agresi).

Fenomena perundungan dunia maya ini juga sudah tidak asing lagi di kalangan remaja Indonesia, beberapa temuan kasus perundungan dunia maya ini terdapat di beberapa kota besar di Indonesia, khususnya Kota Yogyakarta. Penelitian yang dilakukan oleh Permatasari (2012) pada siswa SMA di Yogyakarta dengan tujuan untuk mengetahui tujuan dari pelaku melakukan perundungan dunia maya, dan mengetahui dampak psikologis serta sosial yang dialami oleh korban. Penelitian ini dilakukan di lima SMA di kota Yogyakarta dengan survey, populasinya adalah siswa kelas X di lima SMA tersebut, dengan jumlah sampel 150 orang siswa. Dari lima sekolah yang dijadikan sampel Penelitian, di antara pelaku dan korban, data yang paling signifikan menunjukkan presentasi yang sangat tinggi untuk menjadi korban terjadi pada SMAN 6 Yogyakarta, dan pelaku terdapat di SMAN 2 Yogyakarta.

Selain kasus – kasus perundungan dunia maya yang terjadi di kota Yogyakarta yang dilihat berdasarkan Penelitian dari Permatasari (2012), ada beberapa kasus juga yang terjadi di luar kota Yogyakarta salah satunya di kota Ambon. Bentuk perilaku perundungan dunia maya yang dilakukan adalah komentar negatif yang berisi ancaman di *facebook* dan status negatif yang menyinggung seseorang di media sosial *facebook* (Lesbassa, 2014). Perilaku perundungan dunia maya juga terjadi di Pekanbaru Riau, seorang murid dipindahkan ke sekolah lain oleh orangtuanya akibat diteror oleh kakak kelasnya melalui media sosial *facebook* (Lesbassa, 2015). Kasus perundungan dunia maya juga terjadi pada seorang guru di SMA Negeri 4 Tanjungpinang, Kepulauan Riau. Seorang teman dari guru tersebut pernah menemukan sekelompok siswa yang membuat group dengan nama grup Anti Mr X (nama guru tersebut) di media sosial *facebook*. Grup ini digunakan oleh para siswa untuk mencaci maki guru tersebut yang kurang disukai itu. Kasus serupa juga dialami oleh seorang kepala sekolah yang menjadi sasaran ejekan dan caci maki dari muridnya. Kepala sekolah ini diam saja dan membiarkan anak – anak kelas III yang lulus mencoreti halaman sekolah dengan cat semprot. Sikap diam dari kepala sekolah ini menjadi bahan tertawaan murid – murid tersebut di media sosial *facebook dan twitter* (Bemoe, 2011).

Penelitian yang dilakukan oleh Pandie dan Weisman (2016) dengan judul pengaruh *cyberbullying* di media sosial terhadap perilaku reaktif sebagai pelaku maupun korban *cyberbullying* pada siswa kristen SMP Nasional Makasar dengan sampel sebanyak 40 orang, dengan hasil uji korelasi menunjukkan nilai signifikansi 0,037 yang menunjukkan bahwa perilaku pelaku *cyberbullying* dan korban memiliki

hubungan yang signifikan. Semakin kuat intensitas pelaku maka korban resiko yang dialami korban semakin tinggi.

Berdasarkan beberapa kasus di atas dapat disimpulkan bahwa pelaku dan korban perundungan dunia maya berada pada kisaran usia 12-17 tahun, berdasarkan rentang perkembangan manusia berada pada usia remaja awal dan remaja tengah.

Hasil penelitian di atas diperkuat dengan hasil *preliminary* dari perundungan maya berdasarkan 4 aspek yakni pengulangan, ketidakseimbangan kekuatan, kesengajaan dan agresi. Yang dilakukan oleh peneliti terhadap remaja awal yang menjadi subjek penelitian ini sebanyak 7 remaja dengan umur 12 – 15 tahun, pada hari Senin 9 Oktober 2017 disalah satu tempat makan di Yogyakarta. Pada aspek pertama yakni pengulangan yang menunjukkan cara pelaku melakukan perundungan dunia maya yang dilakukan lebih dari satu kali dengan cara mengirimkan pesan dengan kata – kata kasar pernah dilakukan oleh 7 remaja tersebut namun 5 diantaranya pernah menjadi korban, aspek kedua dari perundungan dunia maya yang digunakan untuk *preliminary* yakni ketidakseimbangan kekuatan, pada aspek ini dilihat dari cara remaja memandang pengguna media sosial yang lain berdasarkan apa yang terlihat di akun media sosial, berdasarkan hasil wawancara 5 dari 7 subjek melakukan hal tersebut dengan menilai berdasarkan yang dilihat di media sosial melalui foto profil dan status, dan menganggap bahwa dirinya jauh lebih baik dibandingkan pengguna lain dan mulai melancarkan serangan dengan kata – kata yang menyinggung.

Aspek ke tiga dari perundungan dunia maya yakni, kesengajaan aspek ini menjelaskan alasan mengapa remaja melakukan itu pada remaja lain hal ini dilakukan

atas dasar kesengajaan atau iseng untuk mengganggu pengguna lain di media sosial dengan sengaja dan telah direncanakan sebelumnya, berdasarkan hasil dari wawancara 7 remaja yang menjadi subjek pernah melakukan perundungan di media sosial dengan alasan mengenal korban dan hanya sengaja mengganggu tanpa memikirkan apa yang akan dirasakan oleh pengguna media sosial yang bersangkutan. Aspek terakhir yang digunakan yakni agresi, menggambarkan perilaku kekerasan dengan perantaraan media sosial yang dilakukan dengan mengirimkan kata – kata kasar, dll. 6 remaja dari 7 sering melakukan hal tersebut dengan sengaja dan lebih dari sekali.

Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil *preliminary*, yang telah dilakukan terhadap 7 remaja awal menunjukkan bahwa 6 subjek pernah melakukan perundungan dunia maya dan pernah menjadi korban yang dilihat dari keempat aspek di atas, dengan alasan hanya sengaja melakukan hal tersebut.

Media sosial dilengkapi dengan berbagai layanan serta fitur – fitur yang telah disediakan antara lain tampilan untuk foto profil, teman, komentar, pesan pribadi, fitur untuk berbagi foto dan video, *built in blogging* serta *instant messaging* (Boyd & Ellison, 2008). Fitur – fitur tersebut mempermudah remaja pengguna jejaring sosial untuk membangun jaringan komunikasi pertemanan dengan sesama remaja, mengobrol dengan remaja lain, serta berinteraksi dengan masyarakat luas secara bebas. Remaja – remaja tersebut dengan bebas mengekspresikan ide – ide secara spontan untuk memenuhi kebutuhan eksistensi, aktualisasi diri serta sosialisasi dengan remaja lain menggunakan kata – kata, gambar dan video (Sinaga, 2016). Namun, dari waktu ke waktu, kenyamanan dari eksistensi aktualisasi juga sosialisasi dalam membangun

informasi dan komunikasi telah disalah gunakan oleh banyak remaja. Jejaring sosial yang termasuk dalam media sosial digunakan lebih jauh untuk mengintimidasi seseorang dengan mengirim kata – kata, gambar maupun video yang menyerang, yang kemudian disebut sebagai perundungan dunia maya. (Margono, Yi & Raikundalia, 2014).

Perundungan dunia maya memiliki efek negatif terhadap korban maupun pelakunya. Hinduja dan Patchin (2014), mengemukakan efek negatif perundungan dunia maya berdasarkan pengalaman para korban. Korban perundungan dunia maya merasa depresi, sedih, marah, dan frustrasi. Beberapa korban mengaku terluka baik secara fisik maupun mental (Ybarra, Mitchell, & Wolak dkk dalam Hinduja & Patchin, 2014). Perundungan yang dialami membuat para korban merasa tidak berdaya, tidak berharga dan tidak percaya diri (Notar, Padgett, & Roden, 2013). Beberapa korban juga sering merasa takut dan menolak untuk pergi ke sekolah. Dampak lain dari korban yakni menurunnya harga diri, mengalami bermacam – macam masalah akademis seperti ketidakhadiran di sekolah dan kegagalan di sekolah (Chibbaro, 2007). Klomek, Sourander, dan Gould (2011) menjelaskan lebih lanjut bahwa efek perundungan dunia lainnya ialah korban dapat melakukan kekerasan di sekolah serta memiliki keinginan untuk melakukan bunuh diri.

Adapun efek negatif yang dirasakan oleh pelaku perundungan dunia maya menurut Hinduja dan Patchin (dalam Brewer & Kerslake, 2015) ialah penurunan harga diri. Pelaku kemungkinan mengalami implikasi jangka panjang antara lain peningkatan sikap antisosial, kekerasan atau perilaku kriminal pada masa dewasa (Kulik dkk dalam



Notar dkk, 2013). Penelitian yang dilakukam oleh Pinchot dan Paullet (2013) menemukan fakta bahwa perilaku perundungan dunia maya dapat berlanjut menjadi masalah ketika siswa memasuki universitas walaupun insiden perundungan selama ini terjadi pada tahun – tahun sekolah menengah. Lebih lanjut, Price dan Dalgeish (2010) menyatakan bahwa remaja yang terus menerus melakukan perundungan dapat mengalami penurunan kualitas hubungan dengan teman sebaya, remaja pelaku perundungan akan kehilangan dukungan dari teman – teman sebaya yang kemudian berdampak pada kesejahteraan psikologis. Berdasarkan uraian di atas peneliti mengungkapkan efek dari perundungan dunia maya sebagai alasan penelitian ini dilakukan.

Internet dan media sosial memberikan banyak manfaat, yaitu memudahkan siswa untuk menyelesaikan tugas sekolah dan menambah referensi serta dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya Groos, Jovonen & Gable(Quarshie, 2009). Internet juga memudahkan banyak kalangan masyarakat umum untuk mendapatkan informasi, memperluas jaringan sosial, mendapatkan dukungan sosial, membangun relasi dan berkomunikasi dengan orang lain (Wang & Chang, 2010). Faktanya yang terjadi di lapangan tidak semua remaja mengerti manfaat yang sebenarnya dari internet. Hal ini dilihat dari hasil wawancara dan obervasi awal yang dilakukan oleh peneliti di lapangan, ternyata banyak terjadi penyalahgunaan teknologi informasi, khususnya internet. Penyalahgunaan internet semakin dengan internet yang selalu aktif selama 24 jam dan bersifat anonimitas, serta pelaku dan korban tidak harus berhadapan secara

langsung (*face to face*) tetapi hanya melalui perangkat teknologi informasi yang telah tersambung dengan internet pelaku akan dengan mudah untuk mengganggu korban.

Tokunaga (2010) menyebutkan 72% anak usia 12 – 17 tahun setidaknya pernah mengalami kasus perundungan dunia maya. Usia 12 – 17 tahun di Indonesia dikategorikan dalam usia sekolah menengah pertama SMP dan menengah atas SMA. Berkisar dari 20 – 40 % pemuda melaporkan menjadi korban perundungan dunia maya, Lindfors dkk (2012) juga melaporkan bahwa proporsi tertinggi terjadinya perundungan dunia maya di antara usia 14 tahun dan yang terendah 18 tahun. Dapat disimpulkan bahwa penentuan subjek pada Penelitian ini dilakukan berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas sehingga subjek untuk Penelitian ini adalah remaja dengan kisaran umur 12 – 15 tahun usia sekolah, kisaran umur tersebut menunjukkan remaja sekolah menengah pertama (SMP).

Pratiwi (2011), mengemukakan ada 7 faktor yang mempengaruhi perundungan dunia maya yaitu; bullying tradisional, anonimitas, strain, peran pengawasan orangtua, iklim sekolah, kontrol diri, dan harga diri. Kontrol diri sebagai salah satu faktor dari perundungan dunia maya dipilih sebagai variabel bebas dalam penelitian ini karena dari semua faktor yang mempengaruhi perundungan dunia maya, faktor kontrol diri merupakan faktor yang memiliki peran penting dalam kehidupan seorang remaja. Masih sedikit studi yang mengaitkan kontrol diri terhadap pelaku dan korban perundungan dunia maya, meskipun fakta bahwa kontrol diri telah diidentifikasi sebagai prediktor penting dari perilaku penyimpangan dan kejahatan dalam studi empiris yang ada, Gottfredson & Hirschi (dalam Anwarsyah, 2017). Penelitian

terdahulu dari Vazsonyi, Machackova, dkk (2012) juga telah mengemukakan bahwa secara langsung atau pun tidak, rendahnya kontrol diri mempengaruhi perilaku pelaku ataupun korban dari perundungan dunia maya.

Menurut Berk (dalam Gunarso 2014), kontrol diri merupakan kemampuan individu untuk menahan keinginan atau dorongan sesaat yang bertentangan dengan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma sosial. Avrill (1973) menyatakan terdapat tiga aspek kontrol diri yaitu Kontrol perilaku (*behavioral control*), kontrol kognisi (*cognitive control*), dan kontrol keputusan (*decisional control*). Beberapa anak gagal dalam mengembangkan kontrol diri yang sudah dimiliki orang lain seusianya selama masa perkembangan. Havigurst (dalam Suminar, 2012) menyatakan bahwa salah satu tugas perkembangan dari remaja adalah bertanggung jawab sebagai warga negara mencapai tingkah laku dengan bertanggung jawab secara sosial serta perkembangan untuk memaknai setiap nilai yang ada dalam masyarakat (Monks dalam Suminar, 2012).

Keberhasilan remaja dalam pemenuhan tugas perkembangan ini menjadikan remaja sadar dan peka terhadap norma, sehingga akan mampu untuk mengendalikan kebutuhan dari dalam dirinya berupa dorongan – dorongan agar tidak melanggar norma dan aturan yang berlaku. Sedangkan kegagalan dalam tugas perkembangan ini membuat remaja menjadi individu yang kurang peka terhadap aturan dan norma yang berlaku. Remaja yang seperti ini sangat gampang melakukan perilaku yang melanggar aturan bahkan melakukan kejahatan dan kriminal (Suminar, 2012). Perundungan dunia maya dipicu oleh kurangnya kontrol diri dari remaja tersebut sehingga pelaku selalu

berusaha untuk mengganggu korbannya. Diperlukan kontrol diri yang baik untuk mengendalikan pelaku perundungan dunia maya agar tidak merugikan banyak remaja yang menjadi korban dari kekerasan media sosial tersebut.

Kontrol diri yang dimiliki oleh setiap remaja berbeda – beda ada yang memiliki kontrol diri yang tinggi ada pula yang memiliki kontrol diri rendah (Suyasa, 2004). Seseorang yang memiliki kontrol diri yang rendah cenderung memiliki perilaku perundungan dunia maya yang tinggi demikian juga sebaliknya. Kontrol diri adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menahan keinginan yang berlawanan dengan tingkah laku dan tidak sesuai dengan norma (Berk dalam Gunarso, 2004). Lebih lanjut dijelaskan kontrol diri dipercaya sebagai bagian paling penting yang dimiliki oleh seseorang untuk mengendalikan perilaku agresif secara langsung maupun menggunakan perantara media elektronik (perundungan dunia maya) yang memiliki dampak negatif bagi individu tersebut dan lingkungan.

Denson (dalam Anwarsyah, 2012) dalam jurnalnya dengan judul “*Self control dan Aggresion*” menyatakan bahwa kebanyakan teori dan jurnal yang berkaitan dengan agresi mengabaikan faktor internal dalam diri remaja. Ketika dorongan untuk melakukan tindakan agresi dan perundungan dunia maya dengan mengirimkan komentar kasar sedang mencapai puncaknya, maka kontrol diri dapat membantu individu menurunkan keinginan tersebut dengan mempertimbangkan aspek aturan, norma sosial, dan dampak negatif yang akan dialami dari perilaku agresif dan perundungan dunia maya. Denson, DeWall, dan Finkel (dalam Anwarsyah, 2017) juga mengungkapkan bahwa kegagalan kontrol diri dapat mengakibatkan tindakan yang

paling agresif dan adanya kekerasan di dunia maya. Ketika seseorang mulai menunjukkan sikap agresif, kontrol diri dapat membantu untuk mengurangi keinginan untuk menyakiti orang lain secara langsung maupun melalui sosial media. Seseorang yang sering kali terlibat dalam perilaku agresif memiliki resiko yang lebih tinggi untuk terlibat dalam perundungan dunia maya hal ini dipicu oleh kurangnya kontrol diri individu tersebut. Kontrol diri akan membantu seseorang untuk merespon sesuai dengan norma sosial.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengajukan rumusan permasalahan: apakah ada hubungan antara kontrol diri dengan perundungan dunia maya pada remaja awal?

## **B. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan perilaku perundungan dunia maya pada remaja awal.

### **2. Manfaat**

Manfaat Hasil Penelitian ini antara lain:

#### **a. Manfaat Teoritis**

Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan bagi pengembangan ilmu psikologi khususnya bidang psikologi sosial dan perkembangan.

#### **b. Manfaat Praktis**

Manfaat secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan pembelajaran bagi remaja awal untuk mencegah terjadinya perundungan dunia maya pada remaja awal, dengan meningkatkan kontrol diri.