

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pada era globalisasi yang semakin maju ini, perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satunya adalah teknologi informasi dan komunikasi hadir dengan berbagai inovasi dan tampilan yang terus diperbaharui. Tidak heran dibelahan dunia telah mengenal bermacam-macam teknologi yang sangat canggih. Kecanggihan yang dimiliki teknologi informasi dan komunikasi membuat individu lebih mudah mengakses berbagai fitur untuk mempermudah proses komunikasi (Wiryada, dkk. 2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan saat ini adalah internet. Komunikasi yang dilakukan melalui internet biasa dikenal dengan komunikasi online atau media sosial.

Media sosial merupakan sebuah wadah atau sarana dalam berkomunikasi yang digunakan oleh individu satu dengan yang lain, media sosial memiliki banyak jenis ruang untuk berkomunikasi dan bertukar informasi (Satalina, 2014). Informasi yang diperoleh saat berkomunikasi melalui media sosial dalam bentuk apapun dapat dengan cepat dan mudah disebarluaskan (Sunarto, 2012). Jenis media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah Facebook, Twitter, Path, YouTube, Line, Instagram dan lain-lain sebagainya (Zuhra & Sari, 2017). YouTube menempati posisi pertama dengan persentase 43%, Facebook, WhatsApp, Instagram, Line, BBM dan Twitter berada di posisi kedua hingga ketujuh secara berturut-turut (Pertiwi & Wahyudi, 2018).

Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memperoleh hasil bahwa penetrasi pengguna internet dalam bentuk media sosial lebih sering di akses oleh remaja berusia 15-19 tahun (APJII, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa remaja merupakan sosok yang paling sering menggunakan media sosial (Natalia, 2016). Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Anam (dalam Rachmatan & Ayunizar, 2017) bahwa sebanyak 83% remaja tidak bisa melepaskan diri dari penggunaan media sosial walaupun hanya sehari. Media sosial merupakan hal yang menyenangkan bagi orang yang sangat menyukai internet (Vydia, Irliana, & Savitri, 2014).

Media sosial memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi penggunaannya. Dilihat dari sisi positif, media sosial dapat memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik dengan lingkungan sosial, juga memberikan kesempatan kepada remaja untuk belajar sehingga tidak gagap teknologi, di samping itu dapat mempercepat kedewasaan jiwa remaja, apabila digunakan dengan bijaksana (Pandie & Wisman, 2016). Sedangkan dari sisi negatif, media sosial digunakan oleh oknum yang tidak bertanggungjawab untuk melakukan tindakan penipuan, memfitnah, mengancam dan berbagai perilaku merugikan (Ramadhani, 2016).

Penggunaan media sosial oleh remaja tidak jarang melakukan komunikasi yang menuai problematika di media sosial sehingga berujung di meja hijau seperti yang dialami oleh Farah remaja berusia 18 tahun pada 16 februari 2010 divonis bersalah oleh pengadilan karena dianggap menghina temannya lewat jejaring sosial facebook dilansir dari berita Detik News. Pada 16 februari tahun 2010, Nurarafa

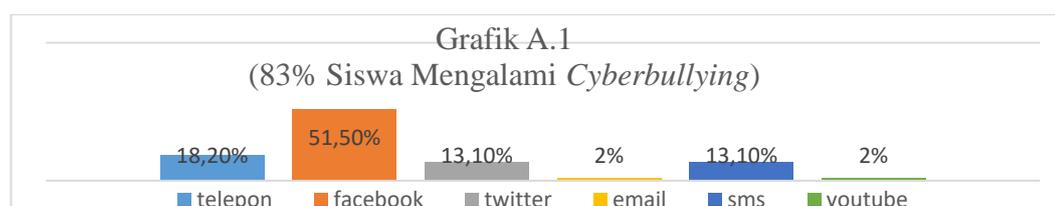
alias Farah (18 tahun) terdakwa kasus penghinaan melalui situs jejaring sosial facebook dijatuhi vonis dua bulan 15 hari dengan masa percobaan selama lima bulan oleh hakim di Pengadilan Negeri Bogor. Dalam perkara tersebut, Ferly Fandini sebagai korban melaporkan penghinaan atas dirinya yang dilakukan oleh Nurarafah alias Farah. Saat itu Farah mengaku cemburu atas kedekatan pacarnya (Ujang) dengan pelapor (korban), sehingga Farah menulis kata-kata hinaan dalam facebooknya. Dilihat dari kasus yang dialami oleh farah bahwa media sosial dapat menimbulkan dampak negatif dan merugikan bagi remaja apabila tidak digunakan dengan bijaksana.

Remaja adalah sosok yang paling mudah terpengaruh, rentannya jiwa remaja yang mudah terpengaruh dan kehadiran media sosial yang saat ini menjadi bagian dalam aktivitas remaja menarik perhatian khusus (Natalia, 2016). Sudarwanto (dalam Emilia & Leonardi, 2013) mengatakan penggunaan media sosial merangsang para remaja untuk semakin mengeksplorasi pengetahuan mereka dan segala fasilitas yang ada di dunia maya untuk melakukan sesuatu yang mungkin dapat mereka lakukan secara bebas. Tidak adanya persyaratan khusus bagi orang-orang yang hendak beraktivitas di media sosial membuat mereka bebas untuk berkomentar apa saja. Kebebasan orang dalam menggunakan media sosial inilah yang menimbulkan berbagai penyalahgunaan media sosial. Salah satu penyalahgunaan media sosial yang akhir-akhir ini semakin ditemui adalah perilaku *cyberbullying* (Fitransyah & Waliyanti, 2018).

Menurut Williard (2007) perilaku *cyberbullying* merupakan perilaku menyakiti dengan mengirim atau mengunggah teks/gambar yang berbahaya atau

kejam dengan menggunakan internet atau perangkat komunikasi lainnya. Chadwick (2014) mengatakan *cyberbullying* adalah bentuk baru dari perilaku *bullying* dan sebagian besar pelaku melakukan perilaku *bullying*, dan korban dari *cyberbullying* biasanya juga pernah *dibully* di sekolah. Williard (2007) mengatakan bahwa perilaku *cyberbullying* dapat terjadi dalam tujuh aspek yaitu: 1) *flaming*, 2) *harassment*, 3) *cyberstalking*, 4) *denigration*, 5) *impersonation*, 6) *outing & trickery*, dan 7) *exclusion*. *Cyberbullying* yang dialami remaja dapat terjadi selama 24 jam penuh, selama pelaku dapat menjangkau korban melalui media sosial pelaku tidak perlu berhadapan dengan korban untuk melakukan aksinya sehingga korban dapat diserang kapanpun dan dimanapun keberadaannya (Besley dalam Santana & Afriyeni, 2017). Pandie dan Weismann (2016) mengatakan bahwa *cyberbullying* dilakukan pelaku karena pelaku termotivasi untuk melakukan pembajakan, balas dendam, dan penghinaan pada korban bukan hanya sekedar iseng ataupun bercanda.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Safaria, dkk (2016) terhadap fenomena *cyberbullying* di kalangan remaja pada 495 siswa SMA di Yogyakarta. Diperoleh hasil bahwa sekitar 16,2% siswa mengaku belum pernah mengalami perilaku *cyberbullying* sedangkan 83% siswa mengaku pernah mengalami perilaku *cyberbullying* dari rasio sering sampai setiap hari melalui media sosial. Persentase siswa yang pernah mengalami perilaku *cyberbullying* melalui berbagai macam media sosial dapat dilihat pada grafik A.1 dibawah ini.



Dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan Safaria, dkk pada tahun 2016 persentase remaja yang pernah mengalami perilaku *cyberbullying* melalui media sosial dan telepon sangat tinggi. Pada grafik hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Safaria dkk pada tahun 2016 menunjukkan responden mengalami *cyberbullying* lewat telepon dan media sosial seperti, facebook, twitter, email, sms, dan youtube. Responden yang paling banyak menerima perlakuan *cyberbullying* yaitu lewat media sosial facebook.

Peneliti melakukan wawancara kepada 10 siswa pengguna aktif media sosial di SMK N 1 Sedayu untuk mendapatkan informasi terkini pada tanggal 22 April 2019. 5 dari 10 siswa mengaku pernah mengirim pesan kepada orang lain dengan menggunakan kata-kata kasar, dan menghina jika merasa jengkel atau sebal terhadap seseorang, 3 dari 10 siswa mengatakan sering mengungkapkan emosi pada media sosial yang sering ditujukan untuk memaki orang lain, berulang kali memposting dan mengirim pesan pada orang yang tidak mereka sukai, 6 dari 10 siswa mengaku pernah menyebarluaskan rahasia, informasi seseorang yang tidak disukai dan pernah menyakiti perasaan mereka, 5 dari 10 siswa mengaku pernah membuat akun palsu untuk meneror orang lain yang tidak disukai ketika merasa kesal dan marah di media sosial, 3 dari 10 remaja mengaku pernah berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan kepada orang lain yang bertujuan agar orang tersebut mendapat masalah, 4 dari 10 siswa mengaku pernah memposing foto orang lain yang telah diedit buruk dengan tujuan mempermalukan di media sosial, 5 dari 10 siswa mengaku pernah dengan sengaja mengucilkan teman yang tidak mereka sukai di grup media sosial kelas dengan cara mengabaikannya dan bahkan

sampai mengeluarkan dari grup kelas, 8 dari 10 siswa mengatakan aplikasi yang sering digunakan untuk mengejek, mengomentari kiriman orang lain dengan kasar, dan mengirim pesan negative yaitu instagram, facebook, dan whatsapp.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dapatkan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa fenomena *cyberbullying* masih terjadi dengan bentuk yang beragam pada siswa SMK. Perilaku *cyberbullying* yang dilakukan subjek dalam wawancara meliputi semua aspek *cyberbullying* yaitu, 1) *flaming*, 2) *harassment*, 3) *cyberstalking*, 4) *denigration*, 5) *impersonation*, 6) *outing & trickery*, dan 7) *exclusion*. Remaja mengaku melakukan perilaku *cyberbullying* pada teman ataupun orang lain baik yang mereka kenal maupun yang tidak mereka kenal dengan alasan mereka tidak menyukai dan pernah merasa sakit hati dan marah terhadap korban. Perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh remaja biasanya berupa pesan atau komentar kasar maupun berupa foto atau gambar yang dikirimkan melalui media sosial.

Kehadiran media sosial dengan segala fasilitas yang ada seharusnya remaja dapat menggunakannya dengan bijaksana seperti, berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik, menggunakan teknologi untuk belajar dan menambah ilmu pengetahuan (Pandi dan Wisman, 2016). Penelitian pada perilaku *cyberbullying* perlu dilakukan karena dampak yang ditimbulkan perilaku *cyberbullying* lebih buruk dibandingkan dengan *bullying* karena sifat media sosial sangat mudah dan cepat dalam penyebaran berita secara luas (Williard, 2007). Perilaku *cyberbullying* dapat menimbulkan dampak buruk secara fisik, psikis maupun sosial bagi remaja yang terlibat baik sebagai pelaku maupun korban. Rahayu (dalam Nurjanah, 2014)

juga mengatakan bahwa dampak *cyberbullying* ternyata lebih menyakitkan jika dibandingkan dengan kekerasan yang dilakukan terhadap fisik. Schenider O'Donnell, Stueve & Coulter (dalam Safaria, Tentama & Suyono, 2016) menemukan bahwa perilaku *cyberbullying* menyebabkan korban mengalami penurunan keterlibatan di sekolah, peningkatan gejala depresi, keinginan untuk bunuh diri, melukai diri sendiri, dan percobaan bunuh diri. Selanjutnya, remaja yang terlibat dalam perilaku *cyberbullying* baik sebagai korban maupun sebagai pelaku cenderung sulit berkomunikasi, memiliki nilai akademik yang rendah, memiliki tingkat ketidakhadiran yang lebih tinggi, dan prestasi di sekolah menurun (Beran & Li, 2005). Rifauddin (2016) mengungkapkan bahwa dampak yang paling sering dialami korban *cyberbullying* adalah perasaan sakit hati, kecewa bahkan membuat depresi, dan dampak yang dirasakan pelaku *cyberbullying* yaitu perasaan bersalah yang berkepanjangan.

Dampak buruk dari *cyberbullying* dapat dirasakan oleh remaja yang terlibat dalam perilaku *cyberbullying* baik sebagai korban maupun sebagai pelaku. Penelitian ini fokus pada pelaku *cyberbullying* karena remaja yang lebih bermasalah adalah remaja yang menjadi pelaku *cyberbullying*. Remaja yang melakukan *cyberbullying* jika dibiarkan maka 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 perilaku *cyberbullying* tidak ditangani dengan serius dan benar 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 mengakibatkan remaja tidak dapat berkembang sebagaimana mestinya (Kowalski, dkk dalam Parks, 2013).

Melihat fakta yang terjadi di lapangan mengenai permasalahan *cyberbullying* dan dampak buruk yang dapat timbulkan maka perlu adanya pengawasan bagaimana cara berkomunikasi yang baik dalam bermedia sosial untuk mencegah *cyberbullying* yang semakin parah di kalangan remaja. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan respon dan pengawasan yang baik dari pihak keluarga korban, sekolah dan para orang tua, penegak hukum, pemerintah, dan masyarakat luas pada umumnya, maka perilaku *cyberbullying* ini dapat dihentikan (Rahayu, 2012). *Cyberbullying* bukanlah semata-mata masalah yang hanya dirasakan remaja saja, namun juga menjadi masalah dan tanggung jawab bersama. Jika tidak ada tindakan untuk mencegah ataupun menghentikan perilaku *cyberbullying*, maka bisa jadi aksi ini akan semakin meningkat dan sangat merugikan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi remaja melakukan perilaku *cyberbullying*. Hinduja dan Patchin (2014) menyimpulkan beberapa faktor yang mempengaruhi timbulnya perilaku *cyberbullying* di kalangan remaja antara lain, harga diri (2010), konformitas (2010), strain (2011), *bullying* tradisional (2014), kontrol orang tua (2014), iklim sekolah (2014), pola asuh (2014), dan trend bermedia sosial di kalangan remaja (2014). Selain faktor - faktor seperti yang dikemukakan oleh Hinduja dan Patchin (2014), penelitian lain juga mengemukakan bahwa regulasi

emosi (Vranjes, dkk 2017) dan empati (Lee & Shin, 2017) sebagai faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying*. Berdasarkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku *cyberbullying* yang dinyatakan oleh beberapa tokoh terdahulu, peneliti memilih regulasi emosi sebagai faktor yang dapat mempengaruhi *cyberbullying* dalam penelitian ini. Alasan peneliti menggunakan faktor regulasi emosi dalam melakukan penelitian terkait *cyberbullying* karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh regulasi emosi terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja.

Menurut Gross (2014) regulasi emosi ialah strategi yang dilakukan secara sadar ataupun tidak sadar untuk mempertahankan, memperkuat atau mengurangi satu atau lebih aspek dari respon emosi yaitu pengalaman emosi dan perilaku kemudian bagaimana cara individu tersebut merespon emosi dengan cara yang baik. Dapat disimpulkan bahwa regulasi emosi ialah suatu proses intrinsik yang dapat mengontrol serta menyesuaikan emosi yang muncul pada tingkat intensitas yang tepat untuk mencapai suatu tujuan, yang meliputi kemampuan mengatur perasaan, reaksi fisiologis, cara berpikir seseorang, dan respon emosi yang dirasakan (Gross, 2014). Ada empat aspek yang digunakan untuk mengukur kemampuan regulasi emosi seseorang, yaitu a) strategi untuk regulasi emosi (*strategies*), b) terlibat dalam perilaku yang diarahkan pada tujuan (*goal*), c) kontrol respons emosional (*impluse*), dan d) penerimaan respons emosional (*Acceptance*) (Gross, 2014).

Regulasi emosi merujuk pada bagaimana remaja memiliki emosi, kapan memilikinya, dan bagaimana ramaja mengalami atau mengekspresikan emosinya (Gross, 2014). Remaja tidak hanya memiliki emosi, tetapi juga perlu mengatur

emosi mereka, dalam arti mereka perlu mengambil sikap terhadap emosi mereka dan menerima konsekuensi dari tindakan emosional mereka. Kemampuan mengelola emosi perlu dilakukan agar remaja terhindar dari perilaku-perilaku yang dapat merugikan, terutama bagi remaja yang sedang mengalami konflik yang beragam dan kompleks. Emosi merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Emosi sangat membantu menyediakan informasi yang penting mengenai status interaksi individu dengan orang lain. Akan tetapi dalam banyak situasi pengalaman emosi membutuhkan pengelolaan dengan baik.

Remaja yang memiliki regulasi emosi yang baik dapat mempertahankan atau meningkatkan emosi yang dirasakannya baik positif maupun negatif. Banyaknya perilaku menyimpang, termasuk didalamnya perilaku agresi yang menggunakan media online (*cyber*) dikarenakan ketidakmampuan remaja dalam mengelola emosi (Janah, 2015). Pandangan tersebut didukung dengan penelitian sebelumnya oleh Mawardah dan Adiyanti (2014) dalam penelitian mereka mengenai regulasi emosi dan kelompok teman sebaya pelaku *cyberbullying*, yang mana berdasarkan penelitian yang mereka lakukan ditemukan bahwa rendahnya regulasi emosi berpengaruh pada perilaku *cyberbullying*, rata-rata tingkat regulasi emosi subjek berada dalam kategori sangat rendah dan adanya hubungan negatif antara regulasi emosi dan pelaku *cyberbullying*. Dapat disimpulkan bahwa remaja yang mampu mengelola emosi yang dirasakannya baik positif maupun negatif dengan baik akan mampu menghindari perilaku *cyberbullying*.

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara regulasi emosi 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 Peneliti

Sejalan dengan rumusan masalah, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara regulasi emosi dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja.

### 2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dilihat secara teoritis maupun praktis. Berikut merupakan manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini :

#### a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memperkaya kajian penelitian dan memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan terutama pada bidang psikologi sosial khususnya mengenai masalah regulasi emosi dan perilaku *cyberbullying* pada remaja. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bagian dari referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk dapat dimanfaatkan dan memberikan informasi pada remaja bahwa betapa pentingnya fungsi regulasi emosi pada masa remaja dalam mengendalikan perilaku *cyberbullying*.