

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi internet memberikan berbagai kemudahan dalam mencari dan memberikan informasi bagi masyarakat, teknologi yang canggih melalui internet memudahkan masyarakat dalam berinteraksi tanpa ada batasan geografis (Natalia, 2017). Dewi dan Affifah (2019) jaringan internet menyentuh semua aspek kehidupan manusia, internet banyak digunakan dalam berbagai bidang kehidupan manusia seperti pelayanan publik, pendidikan, komunikasi dan juga hiburan. Dewi dan Affifah (2019) berdasarkan data kementerian komunikasi dan informatika (kemkominfo) tahun 2017 menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia sebesar 63 juta orang dan 95% menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Pandie dan Wiesman (2016) menjelaskan bahwa media sosial merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Natalia (2017) menjelaskan bahwa media sosial banyak digunakan orang untuk berbagi informasi, mencari teman, atau membangun *self image* seseorang dan remaja merupakan sosok yang paling sering menggunakan media sosial.

Hurlock (1980) masa remaja merupakan masa periode peralihan yaitu segala sesuatu yang terjadi sebelumnya tidak akan hilang atau terputus, akan tetapi terus berlanjut dan akan mempengaruhi masa sekarang dan masa yang akan datang meliputi hal fisik, psikis, kebiasaan, sikap, dan tingkah laku. Menurut Hurlock (1980) masa remaja dimulai saat usia belasan tahun antara 13 dan berakhir 16-18 tahun, biasanya disebut dengan pemuda pemudi atau kawula muda oleh masyarakat karena dianggap belum matang secara perilaku, pada masa ini pula biasanya baik

remaja laki-laki ataupun remaja perempuan dihadapkan pada masalah-masalah yang sulit dipecahkan, oleh sebab itu masa ini juga sering disebut usia bermasalah. Adapun permasalahan yang disebabkan oleh penggunaan internet yang biasa dialami oleh remaja yaitu mengalami kecanduan internet, terpapar oleh materi seksual, kecanduan seks, terlibat dalam perjudian *online* atau terlibat dalam tindakan *cyberstalking* (Shaw & Black dkk; dalam Sartana & Afriyeni 2017).

Sari dan Suryanto (2016) menjelaskan banyak hal yang dapat diperoleh melalui internet, mulai dari belajar ilmu pengetahuan, perdagangan, sampai pertemanan, bahkan tidak jarang memanfaatkan media sosial untuk memperlancar kegiatan dalam belajar, maupun berdagang dan berbisnis, juga dalam mencari dan berinteraksi sosial dengan orang lain. Natalia (2016) kebanyakan remaja menggunakan media sosial untuk membangun pertemanan, memposting foto atau *video* tentang aktivitas sehari-hari membangun *self-image*, dan lainnya, namun tidak semua remaja mengerti bagaimana menggunakan media sosial. Berdasarkan hasil penelitian Sartana & Afriyeni (2017), media sosial yang paling banyak digunakan oleh remaja adalah *facebook* (58%). *SMS* dan *Instagram* (13%) dan *Twitter* (6%), serta *Line* (4%). Hasil studi yang dilakukan oleh UNICEF pada tahun 2016 (dalam Fitransyah dan Waliyanti) menjelaskan bahwa ada 30 juta remaja di Indonesia menggunakan internet, 80% khususnya remaja di Jakarta dan DIY adalah pengguna aktif internet, dan 70% remaja menggunakan media sosial (*instagram*), penggunaan internet yang tinggi dapat mempengaruhi tingkat penyalahgunaan media sosial oleh remaja seperti *cyberbullying*. Fitransyah & Waliyanti (2016), jenis *cyberbullying* di *instagram* yaitu berupa, memposting foto dengan kata-kata yang kasar, mengomentari foto dengan bahasa yang kasar dan tidak pantas, dan mengupload

instastory berupa foto atau *video* dengan menyematkan kata-kata kasar di dalamnya.

Data yang dilansir dari salah satu artikel *online* Kompas.com (2019) Sekjen APJII Henri Kasyfi, memaparkan bahwa 49% pengguna sosial media pernah mengalami *bullying* dalam dunia maya atau yang lebih dikenal dengan istilah *cyberbullying*. Selanjutnya dijelaskan pula bahwa usia pengguna sosial media di Indonesia rata-rata berusia 15-19 tahun. Sari dan Suryanto (2016) menjelaskan bahwa remaja yang mengalami *cyberbullying* mengaku mengalami masalah emosi, sulit dalam berkonsentrasi, berperilaku, dan bergaul dengan orang lain. Dikutip dalam salah satu artikel *online* Pijarpsikologi.org (2019) memaparkan pelaku *bullying* diusia remaja rentan terhadap masalah-masalah psikologi jangka panjang yang kemungkinan terjadi saat dewasa seperti: kecenderungan untuk berperilaku kriminal, vandalisme, penyalahgunaan alkohol dan obat-obatan terlarang, terlibat dalam aktivitas seksual dini. Selain itu tidak menutup kemungkinan bahwa pelaku tumbuh menjadi seseorang yang agresif, tempramen, bersikap kasar terhadap teman bahkan pasangan. Namun masih sedikit penelitian yang membahas dampak negatif terhadap pelaku *cyberbullying*, karena banyak penelitian yang terfokus pada dampak korban sehingga informasi tentang dampak terhadap pelaku *cyberbullying* masih terbatas. Mendukung pernyataan sebelumnya Dewi dan Affifa (2019) menjelaskan perilaku *cyberbullying* merupakan evolusi dari perilaku *bullying* tradisional perbedaannya hanya terletak pada media yang digunakan yaitu perilaku *cyberbullying* biasanya menggunakan internet dan media sosial.

Willard (2007) *cyberbullying* merupakan kegiatan mengirim atau memposting materi berbahaya sebagai bentuk penindasan sosial menggunakan

internet atau teknologi digital lainnya. Selanjutnya Willard (2007), mengelompokkan *cyberbullying* ke dalam beberapa bentuk yaitu: *flaming*, adalah mengirimkan pesan-pesan bernada kasar atau vulgar pada kelompok *online* atau secara personal, *harrsasegment*, adalah pengiriman pesan *online* secara ofensif dan berulang lewat *e-mail* atau pesan teks lain, *denigration*, adalah mengirim pernyataan atau material tertentu secara *online* yang membahayakan, tidak benar, atau kasar tentang seseorang pada orang lain, *impersonation*, adalah pelaku berpura-pura atau menyamar sebagai target dan memposting hal-hal yang membuat targetnya terlihat buruk di mata orang lain, *outing dan trikery*, adalah posting publik, mengirim, atau meneruskan komunikasi pribadi atau gambar, terutama komunikasi atau gambar yang berisi informasi pribadi yang intim atau berpotensi memalukan. Biasanya *trikery* terjadi apabila pelaku melakukan ancaman terhadap korbannya untuk mendapatkan keuntungan, *exclussion*, adalah memilih atau menunjuk siapa saja yang boleh berada dalam grup dan diluar grup, dalam suatu grup *online*, *cyberstalking*, adalah mengirim pesan-pesan yang menyakitkan, mengancam, mengintimidasi, dan menakutkan yang dilakukan oleh pelaku yang dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus dalam jangka waktu yang panjang terhadap korbannya.

Sartana & Afriyeni (2017) menjelaskan *cyberbullying* sebagai perundungan maya dan mengemukakan teknik yang digunakan oleh pelaku untuk merundung korbannya didapatkan hasil sebagai berikut 88 responden (51%) mengaku dirundung lewat tulisan, 84 responden (49%) mengaku dirundung lewat suara, 42 orang lewat gambar (24%), dan 10 orang dirundung lewat video (16%). Sementara itu 50 responden (47%) mengaku merundung temannya melalui tulisan,

34 responden (32%) menggunakan suara, dan 23 responden (21%) menggunakan gambar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rudi (2010) karakteristik *cyberbullying* meliputi hal-hal seperti, materi berupa tulisan, foto atau *video* yang dapat dibagikan secara *online* keseluruh dunia sehingga sulit dihilangkan; pelaku *bullying* juga biasanya tidak memiliki identitas yang jelas; dan *cyberbullying* dapat terjadi dan dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Sari & Suryanto (2016) dalam penelitian tentang *cyberbullying* mengemukakan dalam hasil penelitiannya yang telah dilakukan terhadap remaja di SMP Sidoarjo tergolong tinggi, dari jumlah keseluruhan 44 siswa yang menjadi subjek penelitian didapatkan hasil sebagai berikut, dalam kategori sangat rendah sebanyak 2 orang (5%), kategori rendah sebanyak 6 orang (16%), kategori sedang sebanyak 14 orang (32%), kategori tinggi sebanyak 22 orang (50%), kategori sangat tinggi tidak ada. Dapat dilihat presentase dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terindikasi perilaku *cyberbullying* yang tinggi di kalangan remaja.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap remaja rentang usia 13-18 tahun yang dilakukan melalui sebaran lembar wawancara yang dilakukan secara *online* didapatkan hasil yaitu: dari 16 responden 15 orang menyatakan sudah memiliki perangkat elektronik berupa *handphone* yang sepenuhnya sudah menjadi hak milik, sebagian besar menyatakan bahwa *handphone* merupakan hal yang penting karena menjadi alat yang dapat dijadikan sebagai hiburan, alat komunikasi, dan mencari informasi dengan cepat. Namun sebagian besar dari remaja lebih cenderung menggunakan *handphone* untuk mengakses sosial media, bahkan hampir semua responden mengaku jika memiliki akun sosial media lebih dari satu seperti *Whatsap*, *Instagram*, *Facebook*, *Line* dan

Twitter. Hasil wawancara tersebut juga menemukan adanya perilaku-perilaku *cyberbullying* dengan rincian sebagai berikut: total dari 16 orang yang melakukan *flaming* 7 orang, *harrasement* 7 orang, *denigration* 7 orang, *impersonation* 4 orang, *outing* 9 orang, *trickery* 3 orang, *exclusion* 4 orang, dan *cyberstalking* 7 orang.

Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa remaja banyak yang tidak mengetahui jika hal yang dilakukan adalah bentuk *cyberbullying*, beberapa menganggap hal tersebut hanya sebagai candaan, ungkapan emosional, dan sekedar ikut-ikutan dengan menambah atau mendukung komentar-komentar yang berisi ketidaksukaan terhadap orang lain di sosial media. Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perilaku *cyberbullying* masih sering terjadi dan banyak dilakukan oleh remaja, baik disengaja atau tidak disengaja. Perilaku *cyberbullying* yang dilakukan secara sengaja seperti ungkapan emosional yang bertujuan untuk membalas kekesalan atau pun menunjukkan rasa tidak suka pelaku terhadap korban, sedangkan perilaku *cyberbullying* yang dilakukan dengan tidak sengaja biasanya berupa candaan dengan tujuan untuk bersenang-senang.

Kowalski (2012) memaparkan bahwa perilaku *cyberbullying* memiliki dampak negatif baik bagi pelaku ataupun korban. Mauludi (2018), menurut data UNICEF 2016, 41-50% remaja di Indonesia dalam rentang usia 13-18 tahun pernah mengalami tindakan *cyberbullying*, maraknya penggunaan perangkat *mobile* dan internet aksi *cyberbullying* dapat terjadi secara berulang dan berkelanjutan, jika tidak diatasi akan memberikan dampak psikologis yang negatif bagi remaja. Seiring dengan semakin banyaknya remaja yang mengalami *cyberbullying* membuka kemungkinan remaja dapat mengalami berbagai masalah psikologis. Anderson ,

Bresnahan, dan Musatics (2014) menjelaskan bahwa *cyberbullying* memiliki dampak negatif terhadap remaja ditinjau dari berbagai aspek kesehatan mental seperti: depresi, kecemasan sosial, bunuh diri, harga diri yang rendah dan masalah perilaku serta menurunkan prestasi remaja disekolah.

Farinton (dalam Benitez dan Justicia 2006) dampak negatif juga dialami oleh pelaku *bullying* yaitu: kegagalan dalam mengembangkan kemampuan sosial seperti empati, negosiasi, dan balas budi, kehilangan emosi sehingga pelaku cenderung menggunakan kekerasan untuk mendapatkan keinginannya, serta mengalami kerugian secara akademik akibat perilaku agresif yang memicu ketidaksiplinan dan ketidakfokusan pada tugas sekolah. Selain itu Permatasari (dalam Riffaudin 2016) menjelaskan dampak yang dialami pelaku *cyberbullying* yaitu perasaan bersalah yang berkepanjangan. AASA (2009), yang menegaskan bahwa semua pihak harus mengakhiri semua bentuk intimidasi khususnya masalah yang disebabkan oleh *cyberbullying*.

Willard (2007), banyak situs *online* yang dirancang dan menarik perhatian remaja usia 13-23 tahun, orangtua dan orang dewasa seharusnya memiliki perhatian khusus terhadap remaja yang rentan secara aktif terlibat dengan individu yang sudah berkuliah dan individu yang lebih tua, yang mana dalam lingkungan tersebut masih banyak orang dewasa yang tidak bertanggung jawab. Mauludy (2018), remaja saat ini terikat erat dengan perangkat internet dan perangkat *mobile* sehingga nasib bangsa ini berada diujung jari-jari para remaja. Remaja diharapkan menjadi cerdas kreatif dan inovatif, karena kunci dari pertumbuhan masyarakat menuju arah yang lebih baik adalah bagaimana khususnya remaja dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi tersebut secara bijak, cerdas, dan optimal.

Banyak faktor yang menjadi latar belakang seseorang melakukan *cyberbullying*, menurut Pandie & Wiesman (2016), mengemukakan faktor yang dapat mendasari perilaku *cyberbullying* yaitu prediktor keluarga. Khattrin dalam Pandie & Wiesman (2016) menjelaskan bahwa keterlibatan dalam *mem-bullying* orang lain berkaitan dengan prediktor-prediktor keluarga, seperti kelekatan yang *insecure*, pendisiplinan fisik yang keras dan korban pola asuh orangtua. Tridhonanto dan Agency (2014) menjelaskan bahwa pola asuh orangtua adalah suatu keseluruhan interaksi orangtua dan anak, dimana orangtua yang memberikan dorongan bagi anak, pengetahuan, dan nilai-nilai yang tepat agar anak bisa mandiri, tumbuh serta berkembang secara optimal. Baumrind (dalam Santrock 2003), menjelaskan tiga jenis pola asuh yang berhubungan dengan aspek-aspek perilaku sosial remaja yaitu: *authoritarian*, *auotoritatif*, permisif.

Peneliti memilih prediktor keluarga sebagai salah satu hal yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying* dengan menentukan pola asuh sebagai faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku *cyberbullying*. Menurut Baumrind (dalam Santrock 2003) pola asuh orangtua yang berhubungan dengan aspek-aspek sosial remaja yaitu, *authoritarian*, *auotoritatif*, permisif, selanjutnya secara spesifik peneliti memilih pola asuh permisif sebagai faktor utama yang digunakan sebagai variabel penelitian. Hasil penelitian Putri (2017) dengan judul “ Hubungan Pola Asuh Permisif Dengan Perilaku *Bullying* Di SMPN 5 Samarinda” menunjukan hasil yang signifikan bahwa adanya hubungan yang erat antara pola asuh yang permisif dengan perilaku *bullying* pada siswa siswi menengah pertama di SMPN 5 Samarinda. Berdasarkan hasil penelitian tersebut Kowalski (2012), menjelaskan

bahwa *cyberbullying*, merupakan hal yang sangat serupa dengan *bullying* baik yang dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung.

Dalam KBBI (2013), persepsi adalah tanggapan langsung atas sesuatu. Tridhonanto & Agency (2014) pola asuh orangtua adalah suatu keseluruhan interaksi orangtua dan anak, dimana orangtua yang memberikan dorongan bagi anak dengan mengubah tingkah laku, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dianggap paling tepat bagi orangtua agar anak bisa mandiri tumbuh serta berkembang secara sehat dan optimal, memiliki rasa percaya diri, memiliki sifat rasa ingin tahu, bersahabat, dan berorientasi untuk sukses. Berdasarkan permasalahan maka dilakukan penelitian untuk membuktikan apakah pola asuh permisif mempengaruhi perilaku *cyberbullying* dilihat dari sudut pandang anak terhadap gaya pengasuhan orangtua yang bersifat permisif.

Udampo dkk, (2017) pola asuh permisif merupakan pola asuh orangtua yang memberikan kebebasan penuh pada anaknya. Lestari (2012), pola pengasuhan permisif adalah pola asuh yang dilakukan orangtua dengan sedikit aturan dan tuntutan terhadap anak, dan juga anak diberikan kebebasan yang berlebihan mengikuti kemauannya. Shalfter, 2000 (dalam Lestari 2012) menjelaskan mengenai matriks kombinasi dua dimensi dalam pengasuhan pola asuh permisif yaitu : 1) *Demandingness*, adalah perilaku orangtua yang memiliki tuntutan dan kontrol rendah terhadap anak-anak, dengan memberikan sedikit aturan dan tuntutan. 2) *Responsiveness*, adalah perilaku orangtua yang memiliki penerimaan dan ketanggapan yang tinggi terhadap anak sehingga anak terlalu dibiarkan bebas menuruti kemauannya.

Mauludi (2018) menjelaskan bahwa media sosial menjadi medium bagi komunikasi, pertukaran informasi hingga obrolan dan hiburan yang paling disukai khususnya oleh remaja. Natalia (2016) menjelaskan bahwa media sosial yang menjadi bagian dalam aktivitas remaja menarik perhatian khusus karena remaja memperoleh kebebasan yang tanpa syarat dalam menggunakan media sosial, hal tersebut menimbulkan penyalahgunaan media sosial seperti *cyberbullying*. Wang dalam (Syah dan Hermawati, 2018) menjelaskan bahwa pelaku *cyberbullying* merupakan remaja dengan pengasuhan bebas dan pemantauan yang terbatas.

Selanjutnya ketidaktahuan orangtua terhadap penggunaan teknologi internet dan komunikasi remaja memberikan kenyamanan dan kebebasan dalam menggunakan teknologi bagi remaja. Dapat disimpulkan bahwa kepercayaan berlebihan yang diberikan oleh orangtua terhadap remaja dengan menyediakan sarana internet justru digunakan dengan tidak bijak oleh remaja itu sendiri (Kowalski, 2008). Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara persepsi pola asuh yang permisif dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja?

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara persepsi pola asuh permisif dengan *cyberbullying* pada remaja.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan teori baru dalam perkembangan ilmu pengetahuan umumnya dan khususnya bagi psikologi perkembangan dan psikologi sosial tentang hubungan antara persepsi pola asuh permisif dan *cyberbullying* pada remaja.

b. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku *cyberbullying* pada remaja dan persepsi pola asuh permisif, sehingga orangtua dapat mengurangi pola asuh yang bersifat permisif dan menanggulangi perilaku *cyberbullying* pada remaja.