

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja adalah periode perkembangan disaat individu mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa perubahan ini terjadi diantara usia 13 dan 20 tahun (Perry & Potter 2005). Menurut Rumini (2004) masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak ke masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa. Pada masa remaja menuju kedewasaan, remaja akan mengalami masa kritis dimana remaja sedang mencoba dan berusaha untuk menemukan dirinya. Remaja akan banyak mempertanyakan tentang sesuatu yang baru dibuat, sedang diperbuat dan memikirkan apa yang akan diperbuat. Remaja akan mencoba sampai mereka berhasil (Ronald, 2006). Dalam masa yang labil, remaja mempunyai kecenderungan yang lebih besar untuk berperilaku agresif. Perilaku agresif pada remaja antara lain seperti perkelahian, tawuran, saling mencaci dan bentuk – bentuk perilaku agresi lainnya (Godall dalam Koeswara, 1988)

Remaja sangat lekat dengan era globalisasi. Era globalisasi memberikan dampak yang besar bagi kemajuan peradaban dunia, salah satunya yakni kemajuan teknologi informasi. Tidak bisa dipungkiri

bahwasanya perkembangan teknologi informasi selama decade terakhir telah menjadi primadona dunia termasuk di Indonesia. Hal tersebut menimbulkan peningkatan yang signifikan pada jumlah pengguna internet, salah satunya yang paling mendominasi yakni media sosial yang bersifat *online*. Di Indonesia misalnya, Direktorat Jendral Aplikasi Informatika (Aptika) Kementerian Kominfo, mengungkapkan pertumbuhan pengguna internet di Indonesia kian pesat dengan rata-rata penambahan pengguna 1,3 persen pertahunnya dari tahun 2013 hingga 2016. Pada tahun 2013, pengguna Internet baru 74,6 juta, lalu bertambah menjadi 83,6 juta(2014), 93,4 juta (2015) dan , 102,8 juta di 2016. Pada 2016, Kominfo memperkirakan pengguna Internet akan mencapai 132,7 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia sebanyak 256,2juta. Sebanyak 31,3 juta pengguna Internet di Indonesia menggunakan *update* informasi dari 27,6 juta aktivitas pekerjaan, 17,9 juta untuk mengisi waktu luang 13,6 juta untuk bersosialisasi, dan 12,2 juta untuk pendidikan. Fakta lainnya adalah, Facebook, Instagram, dan YouTube menjadi tiga media sosial favorit pengguna Indoneisa dengan rincian masing-masing 71,6 juta, 19,9 juta dan 14,5 juta pengguna.

Tingginya angka penggunaan dikalangan remaja ini tentu memberikan dampak bagi penggunanya. Dampak tersebut mempunyai dua proporsi yang sama besar, yakni peluang pemanfaatan ataupun resiko negatif. Menurut Utami (2014), hadirnya teknologi informasi modern tentu dapat membantu

dan mempermudah remaja dalam meringankan tugas harian yang dilakukan. Misalnya, kurikulum di sekolah menuntut para siswa untuk lebih aktif dalam pelajaran, sehingga mereka dapat mengetahui hal-hal lebih luas sebelum atau sesudah guru menjelaskan di dalam kelas. Kurikulum yang ada tersebut membutuhkan referensi-referensi buku, artikel atau jurnal-jurnal yang dapat mendukung kegiatan belajar para siswa. Oleh karena itu untuk mempersingkat waktu siswa menggunakan *internet* untuk mendapatkan materi-materi tersebut. Selain itu, teknologi informasi menjadikan komunikasi tidak lagi terbatas oleh jarak dan waktu, hal ini membantu remaja dalam memenuhi tugas perkembangan untuk mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita. Ringkasnya, kemajuan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas hidup remaja jika digunakan secara sehat dan tepat guna.

Sebaliknya, teknologi informasi modern justru menimbulkan resiko negatif yang tidak sedikit jumlahnya. Isi yang terdapat di situs *web* tentu tidak semuanya positif dan memberikan pengaruh baik bagi penggunanya, ribuan bahkan jutaan hal negatif dapat diakses oleh remaja hanya dengan satu kali "*click*". Wiliam (2012) menambahkan remaja telah berevolusi dengan perkembangan teknologi yang signifikan, remaja tidak bisa lepas dari ponselnya yang berisi media sosial seperti *facebook* dan *twitter*. Hal ini membuat remaja dapat berhubungan dengan siapapun tanpa terbatas ruang

dan waktu. Manfaat yang tidak terbatas ini justru memunculkan berbagai dampak yang negatif jika tanpa adanya pengawasan, seperti predator *online*, pornografi pada anak dan pencurian identitas.

Cyberbullying didefinisikan sebagai menggunakan bentuk komunikasi elektronik (computer, ponsel, atau perangkat genggam lainnya) untuk mengancam atau menggertak seorang individu atau sekelompok individu (Willard, 20015). *Cyberbullying* dalam dunia maya berpengaruh besar pada kehidupan remaja, dalam hal ini dikatakan oleh Willard (Juvonen, 2008) bahwa tidak ada jalan keluar dalam *cyberbullying* (*no escape*) Juvonen (2008) juga menjelaskan para remaja enggan memberitahu orang tua remaja mengenai insiden-insiden *online* yang terjadi padaremajaa disebabkan remaja tidak mau orang tua membatasi kegiatan *online* yang remaja lakukan. Oleh karena itu, Juvinen berkesimpulan bahwa *cyberbullying* bisa menjadi beban bagi para remaja karena dapat terjadi untuk waktu yang lama.

Perilaku *cyberbullying* sendiri memiliki beberapa bentuk seperti *Flaming*, *harasement*, *denigration*, *impersonation*, *outing*, *trickery*, dan *exclusion* (Willard, 2007). Alat yang digunakan untuk melakukan *cyberbullying* menurut Sheri Buman (dalam Sylmia 2012) yaitu *instant message*, *chatroom*, *trash*, *poling site*, *blog*, *facebook*, *twitter*, *instagram* dan situs-situs jejaring sosial.

Pelaku *cyberbullying* biasanya dilakukan oleh remaja, baik itu laki-laki maupun perempuan (Ang dan Goh 2012). Menurut Hurlock (2009) pada hakikatnya masa remaja merupakan periode yang penting yaitu terjadinya perubahan-perubahan pada tubuh, emosi, minat, peran, dan nilai-nilai yang dianut sehingga memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan. Status remaja yang tidak jelas, memberikan dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya termasuk saat mereka mengakses internet dan melakukan interaksi melalui sosial media. Qomariyah (2011) menambahkan bahwa tidak seperti orang dewasa yang pada umumnya sudah mampu mem-*filter* hal-hal baik ataupun buruk dari internet, remaja sebagai salah satu pengguna internet yang bermanfaat, mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial mereka tanpa mempertimbangkan terlebih dulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet tertentu.

Hal tersebut di atas membuat remaja lebih rentan terhadap dampak negatif yang ditimbulkan dari penyalahgunaan internet, salah satunya yang paling mengkhawatirkan adalah fenomena *cyberbullying*. Hal ini diperkuat oleh teori yang diungkapkan oleh Juvinen (2008) bahwa perkembangan penggunaan teknologi komunikasi khususnya pada remaja, telah menjadi wadah baru yang beresiko aksi kekerasan. Efek negatif dalam berinternet yang akhirnya menimbulkan perilaku kekerasan pada dunia maya disebut dengan

cyberbullying. William (2012) juga menyatakan bahwa dampak negatif yang sangat mendominasi kemajuan teknologi informasi adalah *cybersex* dan *cyberbullying*.

Beberapa hal yang membuat *cyberbullying* berbeda dengan *bullying* pada umumnya adalah; *Pertama*, dapat menghasilkan efek yang sangat cepat. Dalam hitungan menit semua gambar ataupun video yang dikirim dapat dilihat dan diketahui oleh seluruh orang di dunia. Remaja yang secara fisik tidak cukup besar untuk terlihat dalam intimidasi fisik di sekolah atau di tempat lain, atau remaja yang tidak cukup populer untuk terlibat dalam *bullying* verbal sekarang dapat melakukannya secara *online* tanpa takut akan pembalasan (Hoobs, 2008). *Kedua*, *cyberbullying* membuat para korbannya tidak mudah pergi atau lari dari pelaku berbeda dari *bullying* pada umumnya. Meskipun pesan atau teks dapat dihapus, tetapi remaja cenderung membawa kemanapun alat komunikasi. Hal tersebut yang membuat mereka sulit untuk lari dari pelaku *cyberbullying*. Pelaku *cyberbullying* lebih bersifat rahasia aksinya dibandingkan *bullying* tradisional. Pelaku tidak menyadari langsung dampak perilaku yang mereka lakukan terhadap korban. Akibatnya pelaku *cyberbullying* memiliki rasa empati yang lebih rendah dibandingkan mereka yang melakukan *bullying* secara langsung (Steffgen dan Konig 2009). *Ketiga*, praktik *cyberbullying* bersifat anonim, sehingga pelaku mampu melecehkan atau mengganggu korban selama 24 jam. Anonimitas yang

terdapat dalam setiap model komunikasi elektronik tidak hanya menyamarkan identitas namun dapat mengurangi akuntabilitas sosial, sehingga memudahkan pengguna untuk terlibat dalam permusuhan, tindakan agresif (Li, 2007).

Fenomena *cyberbullying* itu sendiri telah terjadi di kalangan remaja di Indonesia, beberapa temuan diantaranya terdapat di Kota Yogyakarta. Penelitian yang dilakukan oleh Permatasari (2012) pada siswa SMA di Kota Yogyakarta untuk mengetahui tujuan pelaku melakukan *cyberbullying*, dan mengetahui dampak psikologis serta sosial yang dialami oleh korban *cyberbullying*. Penelitian ini dilakukan di lima SMA di Kota Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian survey, populasi penelitian ini adalah siswa kelas X di lima SMA di kota Yogyakarta dengan sampel 150 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 91) bentuk-bentuk *cyberbullying* yang sering dilakukan pelaku adalah mengirim pesan dengan kata-kata penuh amarah secara terus menerus termasuk dalam kategori tinggi (73,33%), bentuk-bentuk *cyberbullying* yang sering dialami korban adalah mendapat pesan dengan kata-kata penuh amarah secara terus menerus berada dalam kategori sangat tinggi (90,00%). (2) Tujuan pelaku melakukan *cyberbullying* adalah keisengan untuk mempermalukan orang lain 52,81% termasuk dalam kategori tinggi. (3) dampak yang dirasakan pelaku *cyberbullying* adalah perasaan bersalah yang berkepanjangan 41,57% dengan kategori rendah, dampak yang paling sering dialami korban adalah perasaan sakit hati dan

kecewa 31,13% dengan kategori sangat rendah. dari lima sekolah yang dijadikan sampel penelitian, diantara pelaku dan korban, data yang paling signifikan menunjukkan presentase yang sangat tinggi untuk menjadi korban pada SMA N 6 Yogyakarta, dan pelaku terdapat di SMA N 2 Yogyakarta.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap anak di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, pada tanggal 25 April 2017 diketahui bahwa 3 dari 5 anak melakukan *cyberbullying*. Mereka sering mengakses internet pada awalnya, karena sering berselancar di internet mereka melakukan *cyberbullying* karena menganggap bahwa *cyberbullying* lebih mudah dilakukan dan sifatnya anonim. Mereka mengirimkan komentar pada kolom komentar di *instagram* dengan tulisan yang sifatnya merendahkan korban dan mengejek. Ada juga yang sengaja mengirimkan gambar di grup chat gambar yang tidak semestinya di share di kalangan umum karena merupakan aib salah satu anggota group tersebut. Ada pula yang sengaja mengirimkan message pada temanya dengan pesan mengancam dan mengintimidasi secara intent dan terus menerus pada korban. Banyak yang mereka lakukan namun mereka tidak sedikitpun merasa kasihan pada korban. Ada pula yang merasa puas setelah melakukan *cyberbullying* dan cenderung sekarang sudah menjadi budaya di kalangan remaja seperti yang sudah mereka ceritakan.

Hasil wawancara menyimpulkan bahwa *cyberbullying* banyak terjadi dikalangan remaja apalagi mereka yang masih duduk disekolah seperti SMA misalnya. Remaja melakukan *cyberbullying* bahkan secara intens dan hampir setiap mereka berseluncur di jejaring sosial. Dari sisi pelaku *cyberbullying* mereka ada yang merasa puas bahkan setelah melakukannya. Mereka tidak kasihan terhadap korban yang sedang mereka intimidasi, justru merasa senang. Seolah-olah menang dalam suatu pertandingan.

Adapun dampak negatif dari *cyberbullying* sendiri sudah banyak terjadi disekitar kita. Kasus yang pernah terjadi yaitu kematian Yoga Cahyadi, melakukan tindakan nekat dengan menabrakkan dirinya ke kereta api di Yogyakarta pada sabtu 26 Mei 2013 kemarin diduga karena tekanan dan hujatan akibat gagalnya acara musik Locstock Fest 2, Yoga yang menjadi ketua *eventorganizer* (EO)-nya. Hal itu tampak dari *twit* terakhirnya: "*trimakasih atas sgala caci maki @locstockfest2..ini gerakan..gerakanmenuju Tuhan...salam*". (Yuda, 2013). Kasus seperti ini membuktikan bahwa dampak dari *cyberbullying* sendiri mampu hingga melumpuhkan nyawa seseorang itu sendiri.

Tercatat ada beberapa korban bunuh diri lain yang diduga akibat *cyberbullying*. *Pertama*, Megan Taylor Meier perempuan yang tinggal di Missouri Amerika Serikat ini mengakhiri hidupnya dengan cara tragis, yakni bunuh diri dengan gantung diri beberapa minggu sebelum hari ulangtahunnya.

Setelah diselidiki, polisi menemukan bukti bahwa Megan stress setelah mengalami *cyberbullying* lewat sosial media oleh temanya. *Kedua*, Phoebe Prince perempuan cantik yang baru pindah dari Irlandia ke Massachusetts, Amerika Serikat ini juga adalah contoh sisi kelam sosial media. Kisah kematian perempuan cantik berusia 15 tahun juga karena *cyberbullying*. *Ketiga*, Amanda Todd remaja 15 tahun memposting video *youtube* tentang tindakan *bullying* yang dialaminya sebelum ditemukan tewas di rumahnya, Kanada. Amanda telah menerima perlakuan *cyberbullying* selama 3 tahun. *Keempat*, Katie Webb perempuan berusia 12 tahun ini meninggal karena gantung diri di rumahnya di Evesham, Worcestershire, Inggris. Menurut petguas, tidak ada tanda-tanda yang mencurigakan dengan kematian gadis ini. Namun dalam penyelidikan terungkap, dari teman-temannya diketahui, Katie menjadi bulan-bulanan di media sosial karena gaya rambut dan pakainya tidak bermerk. (Liputan 6 pada 27 Mei, 13:33)

Melihat fakta yang terjadi di lapangan, fenomena *cyberbullying* mau tidak mau menjadi sorotan penting bagi semua kalangan, *cyberbullying* bukan semata-mata masalah remaja saja namun juga menjadi tanggung jawab *stakeholder* yakni suatu masyarakat, kelompok, komunitas ataupun individu manusia yang memiliki hubungan dan kepentingan terhadap permasalahan *cyberbullying*, seperti orang tua, penegak hukum, sekolah, pemerintah, dan masyarakat luas pada umumnya. Jika tidak ada tindakan untuk mencegah

ataupun menghentikan tindakan *cyberbullying*, maka bisa jadi aksi ini akan semakin meningkat dan sangat merugikan terutama bagi korban.

Banyak faktor yang melatar belakangi seseorang melakukan *cyberbullying*, menurut Fabio Sticca, dkk (2013) mengemukakan faktor-faktor resiko yang menyebabkan seseorang melakukan perilaku *cyberbullying* yakni frekuensi dalam menggunakan teknologi internet. Penggunaan internet beresiko untuk memiliki keterlibatan dalam *cyberbullying* yakni frekuensi dalam menggunakan teknologi internet. Penggunaan internet beresiko untuk memiliki keterlibatan dalam *cyberbullying*. Selain itu, pelaku menghabiskan jauh lebih banyak waktu untuk *online* dari pada bermain dengan teman-temannya. Faktor lainnya adalah penurunan moral dan empati yang rendah. Remaja memiliki rasa empati yang rendah baik empati afektif maupun kognitif, cenderung melakukan intimidasi kepada orang lain yang dianggapnya lebih lemah (Erdur-Barker, 2010). Dari data yang tersirat juga menunjukkan bahwa empati yang rendah pada remaja menimbulkan perilaku agresif ataupun *cyberbullying*.

Empati merupakan kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpatik, mencoba menyelesaikan masalah dan mengambil perspektif orang lain (Baron & Byrne, 2005). Baron-Cohen (dalam Howe, 2015) mendefinisikan empati sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi apa yang sedang difikirkan atau dirasakan oleh orang lain dalam rangka untuk

merespon pikiran dan perasaan mereka dengan sikap yang tepat. Empati terdiri dari komponen kognitif dan afektif (Baron & Byrne, 2005). Komponen kognitif didasarkan kepada kemampuan melihat, membayangkan dan memikirkan sebuah situasi dari sudut pandang orang lain, melibatkan sebuah proses reflektif berbasis kognitif untuk memahami perspektif orang lain (Howe, 2015). Komponen afektif ditandai dengan adanya respon atau emosi yang sama terkait dengan pengalaman emosional orang lain (Gini, Albeiro, Benelli & Altoe, 2007). Secara spesifik komponen afektif mencerminkan keselarasan perasaan seseorang individu dengan orang lain (Sesar, Barisic, Pandza & Dodaz, 2012). Beberapa ahli menambahkan komponen komunikatif sebagai bagian ketiga dari komponen empati (Taufik, 2012). Howe (2015) menjelaskan bahwa empati bukan hanya mengetahui apa yang sedang dirasakan orang lain dan merasakan apa yang sedang dirasakan oleh orang lain tetapi juga mengkomunikasikan dengan cara dan sikap yang baik, pengetahuan dan pemahaman kita tentang pengalaman emosional orang lain tersebut.

Senada dengan pernyataan yang dikemukakan (Erdur-Barker, 2010), bahwa empati akan mempengaruhi *cyberbullying* pada remaja. Remaja yang memiliki rasa empati yang rendah baik empati afektif maupun kognitif, cenderung melakukan intimidasi kepada orang lain yang dianggapnya lebih lemah. Remaja tidak mampu berempati kepada temanya, hal itu terkait rasa

sakit yang diderita temanya, oleh karena itu remaja melakukan *cyberbullying*. Remaja tidak mampu berempati sehingga menyebabkan mereka kurang mampu untuk melihat sudut pandang orang lain, mengenali perasaan orang lain dan menyesuaikan kepedulianya dengan tepat yang pada akhirnya menyebabkan mereka melakukan tindakan kekerasan atau *cyberbullying* kepada orang atau korban (Rachmah, 2014). Baron & Byrne, (2005) menyatakan bahwa empati termasuk kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpatik, mencoba menyelesaikan masalah dan mencoba mengambil persepektif orang lain (Baron & Byrne, 2005). Ketika seorang pelaku *cyberbullying* sebelum memiliki niat jahat untuk melakukan tindakan kekerasan lebih berempati kepada tagetnya kemungkinan niat untuk melakukan *cyberbullying* akan hilang.

Pandangan tersebut didukung dengan penelitian sebelumnya bahwa rendahnya respon empati secara utuh berpengaruh pada perilaku *cyberbullying*. Pada siswa pelaku *cyberbullying* memiliki respon empati yang rendah dibandingkan siswa yang bukan pelaku *cyberbullying* (Steffgen, Konig, Pfetsch, & Melzer, 2011). Pada penelitian lainnya tentang empati dan *cyberbullying*, dimensi empati dibagi menjadi dua yaitu: (1) afektif empati (2) kognitif empati (Baron-Cohen & Wheelwright, 2004). Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa rendahnya afektif empati maupun kognitif empati

mempengaruhi tingginya perilaku *cyberbullying* pada remaja perempuan maupaun laki-laki (Ang & Goh, 2010)

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara empati dengan *cyberbullying*?

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja di Yogyakarta.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan umumnya dan khususnya bagi psikologi perkembangan dan psikologi sosial tentang hubungan antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktisnya adalah untuk menambah wawasan remaja dan orang tua asuh mengenai kaitan empati dengan *cyberbullying* pada remaja.