

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Permasalahan

Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan jaman, kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang pesat perkembangannya, di era globalisasi ini kemajuan teknologi dan informasi merupakan sesuatu hal yang memberikan kemudahan bagi keberlangsungan hidup manusia. Teknologi sekarang nampaknya sudah menjalar dari berbagai sisi kehidupan, ini memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memperoleh informasi, mengirim data, dan membangun relasi/hubungan komunikasi melalui jarak jauh serta kemudahan dalam berbagai pekerjaan kantor dan mulai masuknya internet. Terlepas dari manfaatnya tersebut ada pula dampak negatif dari penyalahgunaan teknologi, semakin bertumbuhnya sikap individualistic, penyalahgunaan internet dan meningkatnya kejahatan. (<https://dosenit.com/kuliah-it/teknologi-informasi/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-teknologi-informasi-dan-komunikasi>, diakses tanggal 20 agustus 2020).

Internet merupakan produk dari perkembangan teknologi yang saat ini paling banyak digunakan oleh masyarakat dunia. Sebuah instansi survey *We Are Social* pada per januari 2020 menyebutkan bahwa jumlah pengguna internet di seluruh dunia mencapai 4,54 miliar dari 7,75 miliar penduduk dunia dengan

persentase 59%, ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah populasi manusia bumi adalah pengguna internet. Dan data tersebut juga menunjukkan bahwa 49% adalah pengguna media sosial. Sedangkan untuk data di Indonesia, berdasarkan *hootsuite*, per Januari 2020, Indonesia memiliki jumlah pengguna internet mencapai 175,4 juta orang dari total populasi 272,1 juta jiwa, yang berarti lebih dari 64% masyarakat seluruh Indonesia sudah menggunakan internet, data ini menunjukkan kenaikan 17% dari tahun 2019 (<https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>, diakses pada 3 September 2020). Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2018, sebanyak 171,14 juta orang atau 64,8% menggunakan internet dari populasi penduduk Indonesia sebanyak 264,14 juta orang, setiap harinya sebanyak 93,9% di akses menggunakan *smartphone* dan penetrasi pengguna internet terbesar di usia 15-19 tahun sebanyak 91%.

Internet telah merubah pola hidup yang ada pada masyarakat, khususnya anak muda atau remaja, remaja menggunakan internet karena mengikuti gaya hidup modern yang menganggap dapat membuat mereka menjadi gaul, serta dapat mencari dan berbagi informasi kepada orang lain dengan mudah bahkan dengan orang yang pengetahuannya relatif minim (Rohaya, 2008). Salah satu media internet adalah *YouTube*, platform yang berdiri pada tahun 2005 ini merupakan situs berbagi video dimana pengguna video dapat mengunggah dan mengunduh, serta dapat mengikuti atau sering dikenal dengan *subscribe* dari akun yang menjadi favorit pengguna, dan salah satu platform yang sangat digemari masyarakat Indonesia dan menduduki *most active social media* berdasarkan

hootsuite 2020 dengan perentase 88% dari total seluruh masyarakat pengguna internet di indonesia.

Pada penelitian ini yang penulis soroti adalah youtube sebagai platform yang dijadikan untuk membagikan video kepada penonton dan penikmat *youtube*. Kehadiran *YouTube* telah membawa pengaruh yang besar kepada masyarakat, khususnya yang berminat dalam bidang pembuatan video, *youtube* menawarkan kemudahan bagi masyarakat dan pembuat video amatir untuk bebas mempublikasikan karyanya secara gratis dan mudah diakses dimanapun dengan perangkat yang kompatibel. Jika video mereka mendapat sambutan baik dan jumlah viewers yang banyak, akan otomatis mengundang pengiklan untuk memasang iklan dalam video-video mereka (David, Sondakh, dan Harilama, 2017).

Remaja menggunakan internet dengan berbagai alasan untuk memenuhi dan menunjang kehidupan bermasyarakat yang modern. Panji (2014) menyatakan bahwa remaja memiliki motivasi menggunakan internet karena untuk mencari informasi, terhubung dengan teman baik teman lama maupun teman baru dan untuk hiburan. Pencarian informasi sering didorong oleh tugas-tugas sekolah dan pekerjaan, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan di dorong oleh kebutuhan pribadi remaja tersebut.

Meningkatnya penggunaan internet dan media sosial oleh kalangan muda, dapat diikuti terciptanya pengaruh yang dapat menggiring mereka membentuk identitas dirinya, karena masa remaja merupakan masa yang krusial bagi perkembangan individu, pada masa ini individu mengalami transisi biologis,

kognitif maupun sosialnya (santrock, 2007). Pembentukan ini didukung oleh stimulus dari lingkungan sekitarnya termasuk internet dan media sosial. remaja merupakan individu yang masih labil dan belum memiliki konsep diri yang kuat oleh karena itu dapat dengan mudah terpancing emosinya untuk melakukan tindakan agresif (Satrio P, 2014).

Tindakan agresif pada dunia maya salah satunya didorong adanya faktor *anonimitas*. Kabay (2001) menyebutkan bahwa individu yang tanpa nama atau tidak diketahui namanya dapat disebut anonim. Menurut Zimbardo (dalam Reimann & Zimbardo, 2011). Anonim merupakan salah satu yang menyebabkan perilaku deindividuasi, sehingga antara anonimitas dan deindividuasi erat hubungannya, dan perilaku deindividuasi cenderung mengarah pada kriminalitas. Mayer (2009) juga menambahkan bahwa dengan hilangnya kesadaran diri, anonim, besarnya kelompok, dan adanya dorongan adalah faktor penyebab deindividuasi, sehingga Individu yang mengalami deindividuasi dapat melakukan agresi tanpa merasa bersalah.

Diantaranya adalah remaja tengah, remaja tengah merupakan individu dalam rentang usia 15-18 tahun, menurut Monks (2002) remaja pertengahan cenderung berada dalam kondisi kebingungan dan terhalang dari pembentukan moral karena ketidak konsistenan dalam konsep benar dan salah yang ditemukannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu dampak yang sering dialami remaja dalam dunia maya adalah *Cyberbullying* (Rifaudin, 2016).

Menurut Willard (2017) pengertian *cyberbullying* adalah tindakan mengirimkan atau mengepost sesuatu yang menyinggung dan menyakitkan melalui internet atau teknologi digital lain. suatu tindakan yang disebarakan melalui internet, ponsel, atau media elektronik lain yang bertujuan untuk mencemarkan nama baik seseorang dalam bentuk teks atau gambar (foto dan video).

Willard (2017), dalam penelitiannya menyebutkan perilaku *cyberbullying* dapat dilihat dari 8 bentuk diantaranya adalah, *flaming*, *harassment*, *denigration*, *impersonation*, *outing*, *tricky*, *exclusion*, dan *cyberstalking*. *Flaming* (terbakar), yaitu mengirimkan pesan teks berupa kata-kata kasar dan penuh amarah; *harassment* (gangguan), pesan yang berisi gangguan pada pesan elektronik dilakukan secara terus-menerus; *denigration* (pencemaran nama baik), yaitu mengumbar keburukan seseorang untuk merusak reputasi orang tersebut; *impersonation* (peniruan), yaitu berpura-pura menjadi orang lain dan mengirim pesan atau status tidak baik atas nama orang tersebut; *outing*, yaitu mengeuarkan seseorang dari grup online dengan paksa; *trickery* (tipu daya), yaitu membujuk seseorang untuk mendapatkan informasi atau foto pribadi orang tersebut; *exclusion* (pengeluaran), yaitu perilaku yang sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari grup online; *cyberstalking*, yaitu perilaku yang sangat mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens sehingga membuat orang tersebut merasa ketakutan besar.

Pada tahun 2010 Cyberbullying Research Center yang dikepalai Sameer Hinduja dan Justin W. Patchin memberikan informasi penting mengenai

cyberbullying. Sebanyak 4.441 remaja pada rentang usia 11-18 tahun dari sekolah di daerah selatan US mengisi survei dan mereka menemukan jenis-jenis *cyberbullying*, serangan verbal yang kerap dialami oleh mereka yakni, disalahkan, dan komentar menyakitkan pada posting online yang mereka lakukan 14,3%, 8,8%, dan fitnah-fitnah di sosial media tentang mereka (menyebarkan rumor) dan menghancurkan reputasi lewat media sosial 13,3%, 6,8% (Donegan, 2012).

Fakta lain mengenai *cyberbullying* berdasarkan penelitian Dalgeish (2010) menunjukkan remaja dikalangan usia 14-18 tahun adalah usia yang paling sering melakukan tindakan *cyberbullying*, dengan presentase 50% pada usia 10-14 tahun, 42% usia 15-18 tahun, dan 8% usia 19-25 tahun.

Hasil riset yang dilakukan oleh firma keamanan digital, Norton (Aprilia, 2017) mengenai salah satu aspek yaitu *harrasment*, 76% dari 1.000 responden wanita yang berusia dibawah 30 tahun pernah mengalami pelecehan seksual dan gangguan secara online. Bentuk-bentuk ajakan untuk chat yang menggoda dan mengganggu merupakan hal yang sudah biasa terjadi dalam konteks penggunaan media sosial. Tidak jauh berbeda dengan siulan, kata-kata serta sentuhan yang biasa dilakukan oleh oknum pelecehan seksual di dunia nyata.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Febrian (2018) dapat ditemukan bahwa remaja SMA pada rentang usia 15-18 tahun melakukan *cyberbullying* dengan bentuk-bentuk yaitu *outing and trickery, impersonation, cyberstalking, exclusion, flaming, denigration* dan *harrasement*.

Kemudian pada penelitian sartana dan neilla (2017) yang meneliti sebagian besar aspek *cyberbullying* seperti *flaming, harassment, denigation,*

impersonation, outing and tricky, exclusion, dan cyberstalking. Terdapat hasil yang menunjukkan bahwa dari 353 remaja, 140 responden (49%) dirundung melalui ejekan atau pemberian nama panggilan yang negatif. 53 responden (19%) pernah difitnah dan dijadikan objek rumor atau gossip, 33 responden (12%) korban pernah diancam, 13 responden (7%) pernah menjadi korban penipuan, 31 responden (11%) pernah disebarakan gambar atau informasi pribadinya di dunia maya, dan 10 responden (6%) pernah menerima materi seksual yang tidak diinginkan

Berdasarkan observasi dan wawancara, penulis menetapkan kriteria responden penelitian yaitu pada remaja tengah. Alasan pemilihan subjek yaitu remaja tengah didasarkan pada asumsi peneliti yang mengatakan bahwa remaja tengah yang terlihat banyak menggunakan waktunya untuk menggunakan *smartphone* nya sekaligus untuk mengakses internet, dan juga penulis melihat pada remaja yang umumnya berada di jenjang sekolah SMP banyak ditemukan tindakan *cyberbullying*, diperkuat dengan penelitian Tokunaga (2010) yang menyebutkan tindakan *cyberbullying* banyak terjadi pada kelompok usia remaja dikelas VII dan VIII Sekolah Menengah Pertama pada remaja laki-laki maupun perempuan yaitu pada rentang usia remaja tengah.

Penulis melihat banyaknya remaja di era modernisasi dan teknologi sekarang ini yang menggunakan internet terutama media sosial sebagai sarana berkomunikasi dengan orang lain. Remaja tidak lagi mengakses media sosialnya untuk berkomunikasi atau hal yang dapat menunjang pendidikannya melainkan digunakan untuk mengganggu kenyamanan dan menyakiti orang lain seperti

tindakan mengirim pesan dengan bahasa yang kasar, memposting sesuatu yang menyingung orang lain, membuat berita bohong, dan memberikan ejekan kepada orang lain. Hal tersebut yang membuat penulis tertarik untuk meneliti perilaku *cyberbullying* pada remaja tengah.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan pada 7 September 2020 pada 10 remaja yang memiliki karakteristik berusia 15-18 tahun, menggunakan *smartphone* dan memiliki akses internet maupun sosial media. Didapatkan hasil wawancara terkait dengan perilaku *cyberbullying*, untuk aspek *flaming* yang merujuk pada mengirim pesan yang penuh dengan amarah dan frontal kepada orang lain. 8 dari 10 subjek wawancara mengaku pernah melakukan hal tersebut, mengirimkan pesan teks yang menggunakan amarah dan kata-kata yang kasar serta frontal terhadap lawan bicaranya secara online baik teman, keluarga, maupun orang lain. Subjek mengatakan bahwa hal tersebut dilakukan karena subjek kesal dan atau tidak suka terhadap orang tersebut, ada juga yang hanya iseng-iseng agar korban terpancing emosinya.

Aspek berikutnya yaitu *harassment*, yang merupakan hasil dari perilaku *flaming* yang di lakukan dalam jangka panjang, subjek wawancara mengaku pernah berperang teks dan melempar komentar yang kasar dengan teman satu kelasnya maupun orang lain, hal ini bisa terjadi melalui pesan teks pribadi maupun dalam sebuah grup chat. Subjek menjelaskan latar belakang dilakukannya hal tersebut adalah karena subjek merasa tersinggung dengan perkataan temannya sehingga.

Aspek berikutnya adalah *Denigration* (pencemaran nama baik), yaitu perilaku mengumbar keburukan seseorang diinternet, dari 10 subjek 6 diantaranya pernah memperolok temannya dengan memposting foto atau *screenshoot chat* untuk mendapat perhatian orang lain dengan tujuan sehingga korbannya merasa malu. Foto tersebut diposting melalui media sosial pribadi subjek atau dikirimkan dalam sebuah grup chat, foto sebelumnya telah di edit atau diberi efek tertentu yang tidak sesuai dengan aslinya agar korban diolok-olok dan dinilai buruk. Subjek mengatakan dirinya melakukannya atas dasar iseng dan hanya ingin membuat keseruan. Subjek mengatakan bahwa hal tersebut merupakan sesuatu yang wajar saja karena hanya untuk *lucu-lucuan*.

Aspek berikutnya adalah *Impersonation* (peniruan), yaitu berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik. Semua subjek mengatakan mereka pernah berpura-pura menjadi orang lain atau temannya untuk membuat image korban jelek dimata orang lain, hal yang sering dilakukan subjek yaitu “membajak” hp milik temannya dan mulai menulis status-status yang tidak baik atau membalas pesan orang dengan tidak baik. Subjek juga menambahkan jika subjek sering mengatasnamakan korban dalam melakukan penipuan ataupun berhutang uang kepada orang lain.

Aspek berikutnya adalah *Outing*, yaitu perilaku menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi orang lain. Sama seperti pada aspek *denigration* yang merupakan perilaku pencemaran dengan menyebarkan foto pribadi maupun rahasia orang lain, subjek wawancara juga melakukan prilaku ini.

Aspek berikutnya *Trickery* (tipu daya), yaitu perilaku memperdaya korbannya untuk mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut. Dari 10 subjek 5 diantaranya pernah melakukan tipu daya pada temannya untuk mendapatkan foto maupun informasi pribadi orang tersebut, subjek akan membuat orang tersebut percaya terhadap subjek dengan berjanji tidak akan menyebarkan maupun menunjukkan pada orang lain, sehingga orang tersebut yakin untuk mengirimkan foto maupun informasi pribadi miliknya. Setelah subjek mendapatkan apa yang mereka mau, subjek akan mengancam korban dengan menyebarkan foto atau informasi tersebut jika korban tidak mau menuruti apa yang subjek inginkan.

Aspek berikutnya adalah *Exclusion* (pengeluaran), yaitu perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk mengeluarkan seseorang dari sebuah grup online. Hasil wawancara yang penulis dapatkan 7 dari 10 subjek pernah mengeluarkan beberapa temannya dari grup yang berbeda-beda. Alasan subjek mengeluarkan temannya pun berbeda-beda, ada yang merasa tidak senang dengan kehadiran orang tersebut dalam grup, ada yang tidak menaati aturan grup, ada yang selalu memulai pertengkaran dalam grup, dan ada yang tidak aktif dalam grup maka dikeluarkan.

Aspek terakhir yaitu *Cyberstalking*, yang merujuk pada perilaku yang sangat mengganggu dan mencemarkan nama baik secara intens sehingga membuat orang lain merasa ketakutan pada orang tersebut. Subjek wawancara mengaku kalau beberapa orang yang pernah diganggunya secara online pernah ketakutan

akan ancaman subjek, namun subjek menganggapnya sebagai guyonan saja sehingga tidak menganggap serius apa yang dirasakan korbannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis dapatkan dilapangan terkait dengan *cyberbullying*, dapat disimpulkan bahwa remaja tengah yang berusia antara 15-18 tahun memiliki permasalahan mengenai *cyberbullying*. Remaja menggunakan smartphonenya bukan lagi untuk berkomunikasi dengan baik dan menunjang pendidikannya melainkan dijadikan sebagai alat untuk mengganggu dan menyakiti orang lain secara online. Seharusnya perkembangan aktivitas jejaring sosial memungkinkan dapat memudahkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berpartisipasi didalam kelas dan dapat digunakan untuk grup belajar (Mugahed, 2016).

Penelitian mengenai *cyberbullying* penting dilakukan karena pola perilaku *cyberbullying* yang tinggi dapat mengakibatkan remaja dampak yang sangat merugikan baik bagi pelaku maupun korban, pelaku *cyberbullying* akan dapat berani melakukan tindakan-tindakan yang dapat menyakiti orang lain atau bahkan melakukan tindakan kriminal secara online yang didorong oleh sifat *anomalitas* nya dalam internet, hal ini disampaikan oleh penelitian Kimberly L. Mason (dalam Netzley, 2014) bahwa *anomalitas* dalam *online disinhibition effect* merupakan kondisi psikologis dimana individu merasa berani untuk berperilaku tanpa melihat atau merasakan dampak dari tindakan mereka.

Menurut Indrianti (dalam Tarigan, 2017), para pelaku *cyberbullying* jika dibiarkan secara terus-menerus akan terbiasa melakukan penindasan dan pelaku akan merasa tindakan yang dilakukan adalah wajar, terutama pada orang-orang

yang dianggap lemah. Namun Indrianti juga menyebutkan para pelaku yang sadar akan tindakan yang mereka lakukan salah bisa saja para pelaku akan tertanam perasaan bersalah yang dapat menghantuinya sampai dewasa, jika dibiarkan akan berakibat fatal.

Pada laman UNICEF (2021), menyebutkan dampak yang akan muncul pada pelaku jika perilaku *cyberbullying* dibiarkan secara terus-menerus adalah pelaku akan cenderung bersifat agresif, berwatak keras, mudah marah, impulsif, lebih ingin mendominasi orang lain, kurang berempati, dan dapat dijauhi oleh orang lain. Sedangkan dampak yang mungkin muncul pada korban adalah 1) dampak psikologis, yang meliputi : mudah depresi, marah, timbul perasaan gelisah, cemas, menyakiti diri sendiri, dan percobaan bunuh diri. 2) Dampak sosial, meliputi : menarik diri, kehilangan kepercayaan diri, lebih agresif kepada teman dan keluarga. Dan 3) Dampak pada kehidupan sekolah, meliputi : penurunan prestasi akademik, rendahnya tingkat kehadiran, perilaku bermasalah di sekolah.

Senada dengan penelitian Olweus (2011), dalam penelitiannya menyebutkan 41% kasus *cyberbullying* di Amerika Serikat, Kanada, Inggris dan Australia, para korban *cyberbullying* menderita gangguan mood dan gejala depresi hingga bunuh diri.

Fernandez (2018) menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* diantaranya terdiri dari faktor internal dan eksternal, faktor internal yaitu; 1) Jenis kelamin; 2) Usia; 3) Harga diri; 4) Kesepian; 5) Kemampuan dan aktifitas teknologi; 6) Nilai dan persepsi; 7) Kepribadian; 8) Kecerdasan

emosional; 9) pengalaman pelaku pada korban. Sedangkan faktor eksternal yaitu; 1) Pengaruh teman; 2) Lingkungan keluarga; 3) Iklim sekolah; 4) Anonim.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* yang dinyatakan oleh Fernandez (2018) penulis memilih kemampuan dan aktifitas teknologi yang didalamnya terdapat intensitas dalam penggunaan internet. Fabio sticca, dkk (2013) juga menjelaskan jika frekuensi dalam menggunakan internet memiliki keterlibatan dalam *cyberbullying*, karena pelaku lebih banyak menghabiskan waktu dengan media online dibandingkan bersosialisasi dengan sesama. Faktor dari dalam individu seperti intensitas menonton pada platform media sosial juga dapat meningkatkan perilaku *cyberbullying* individu (Chen, Ho dan Lwin, 2016). Pemilihan intensitas menonton sebagai faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* didasarkan oleh remaja yang dapat mengoperasikan perangkat elektronik khususnya smartphone dan internet akan menggunakan sebagian waktunya untuk menggunakan smartphonenya untuk mengakses sosial media dan menonton *youtube*. Diperkuat oleh Kartikawati (2018) yang menjelaskan bahwa remaja merupakan individu yang sedang berjuang menemukan identitas eksistensinya, jika mereka aktif menonton *YouTube*, pengaruh seorang *YouTuber* sangatlah besar bagi perkembangan mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan tanggal 5 November 2019 terhadap 10 subjek terkait dengan aspek intensitas menonton video prank yaitu, frekuensi menonton dimana pada aspek ini semua subjek mengatakan sering menonton video prank melalui youtube dan rata-rata subjek menonton prank 3-5 hari dalam seminggu, tergantung seberapa sering youtuber yang mereka

ikuti mengupload videonya. Subjek mengaku menonton prank saat ada waktu senggang atau dikala bosan, mereka biasa menghabiskan waktunya untuk menonton prank dengan sendirian.

Selanjutnya pada aspek durasi menonton, dimana subjek mengatakan bahwa mereka menonton lebih dari 3 video prank dalam sehari, video *prank* yang mereka tontonpun bervariasi durasinya, satu video prank rata-rata memiliki durasi 10-30 menit. Subjek menjelaskan jika durasi menonton dapat bertambah jika subjek memiliki waktu luang yang lebih.

Pada aspek atensi atau perhatian, semua subjek mengatakan perhatian mereka lebih tertuju pada kelucuan dan ekspresi “korban” dari prank tersebut. Mereka merasakan keseruan dan ketegangan yang terjadi pada saat youtuber yang mereka ikuti melakukan prank terhadap orang lain. Subjek juga mengatakan kadang melakukan tindakan jahil terhadap teman sekelasnya untuk lucu-lucuan. Mereka juga sering menirukan kata-kata khas dari *youtuber* favorit mereka, tak jarang juga mereka menirukan kata-kata kasar atau kata umpatan yang mereka peroleh dari menonton video tersebut untuk menghina pada orang lain.

Pada aspek penghayatan, semua subjek mengatakan mereka memahami apa yang mereka tonton, subjek mengatakan jika konten *prank* merupakan konten hiburan untuk “lucu-lucuan” dan untuk menarik perhatian penontonnya dengan kejahilan yang *youtuber* lakukan. Subjek juga mengatakan tertarik melakukan atau membuat video serupa untuk menjahili temannya. Menurut subjek, tidak masalah melakukan *prank* asalkan tidak kebablasan ataupun melukai orang lain. Termasuk pula menggunakan kata-kata kasar, subjek beranggapan jika kata-kata

kasar hanya sebagai “bumbu” dalam memeriahkan konten *prank* yang ada, jadi mereka beranggapan hal tersebut bukanlah masalah yang besar.

Intensitas menonton *prank* dijelaskan dapat mempengaruhi perilaku *cyberbullying* pada remaja. Dilihat dari aspek frekuensi, remaja yang sering menggunakan media sosial termasuk menonton youtube yang berlebihan akan beresiko berperilaku *cyberbullying*, karena pelaku *cyberbullying* menggunakan waktunya lebih banyak untuk *online* daripada melakukan kegiatan bersama-temannya diluar atau melakukan aktifitas lain yang akan berdampak terhadap perilaku negatif seperti menghujat, mempermalukan dan menyebarkan gosip terhadap seseorang yang tidak disukai (Fabio Sticca, dkk, 2013).

Berdasarkan uraian di atas, intensitas menonton *prank* dapat diasumsikan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku *cyberbullying* pada remaja tengah. Maka dari itu, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut : “apakah ada hubungan antara intensitas menonton *prank* dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja tengah di Yogyakarta?”

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Mengetahui hubungan intensitas menonton *prank* dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja tengah.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan masukan dalam pengembangan ilmu psikologi, khususnya di bidang perkembangan dan pendidikan mengenai intensitas menonton *prank* dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja tengah.

b. Manfaat Praktis

- 1) Manfaat praktis penelitian ini untuk mengetahui antara keterkaitan intensitas menonton *prank* dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja tengah
- 2) Manfaat lain adalah untuk mengantisipasi dampak buruk dari tayangan *prank* dengan memperhatikan intensitas dalam menonton pada remaja tengah.