

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Kemajuan teknologi serta luasnya akses internet telah mempengaruhi cara manusia dalam menjalin hubungan dan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Hsieh et al., 2016). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi tersebut, remaja menjadi salah satu kelompok pengguna yang paling aktif dan cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di dunia maya. Hal ini berkaitan dengan karakteristik masa remaja yang merupakan tahap perkembangan penting, dimana individu mulai mengalami perubahan signifikan dalam aspek biologis, kognitif, serta sosial-emosional (Santrock, 2019). Pada fase ini, remaja juga berada dalam proses pencarian identitas diri serta upaya menemukan posisi mereka dalam lingkungan sosial (Papalia, Martorell & Feldman, 2021).

Menurut Hurlock (1999), masa remaja (*adolescence*) merupakan tahap peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan fisik, emosional, dan sosial. Remaja awal yang berada pada kisaran usia 13 hingga 16 tahun, merupakan periode ketika individu mulai mengalami *pubertas* serta melakukan penyesuaian diri terhadap berbagai perubahan tersebut. Dalam konteks perkembangan *era digital*, proses sosialisasi remaja tidak lagi terbatas pada interaksi tatap muka, melainkan juga berlangsung secara *daring* melalui media sosial yang kini menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari (Dalimunthe et al., 2024). Meningkatnya penggunaan media sosial di kalangan remaja memberikan peluang untuk berinteraksi dan mengekspresikan diri secara lebih luas.

Namun demikian, intensitas penggunaan yang tinggi tanpa diimbangi dengan kontrol diri dan *literasi digital* yang memadai dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Salah satu dampak yang sering muncul adalah perilaku agresif di dunia maya, seperti *cyberbullying* (Kowalski et al., 2009).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *cyberbullying* masih menjadi permasalahan di kalangan remaja. Wardah dan Aulia (2022) menemukan bahwa korban *cyberbullying* pada remaja awal berada pada kategori tinggi. Selanjutnya, Rai Savitri (2026) menemukan bahwa 85,2% siswa SMP berada pada kategori perilaku *cyberbullying* tinggi dengan peran terbanyak sebagai *bully-victim*. Selain itu, Efianingrum, Dwiningrum, dan Nurhayati (2021) melaporkan bahwa tingkat *cyberbullying* pada 1.452 pelajar di Indonesia berada pada kategori cukup tinggi, yaitu sebesar 69,64%. Berbagai temuan ini menunjukkan permasalahan *cyberbullying* pada remaja awal bukan hanya isu global, tetapi sudah menjadi fenomena nyata di Indonesia yang perlu diteliti lebih mendalam.

Beberapa ahli telah mengemukakan definisi mengenai *cyberbullying*. Willard (2007) menyatakan bahwa *cyberbullying* mencakup berbagai tindakan di dunia maya, seperti mengecam, mengucilkan, dan melakukan pelecehan dengan menggunakan perangkat *digital*. Sedangkan menurut Smith et al. (2008) *cyberbullying* adalah suatu bentuk agresi yang dilakukan melalui media elektronik dengan tujuan untuk menyakiti individu lain. Dalam penelitian ini, *cyberbullying* dibatasi sebagai perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja oleh remaja awal terhadap individu lain yang memiliki keterbatasan untuk membela diri, melalui media digital, seperti media sosial (*Instagram, TikTok, WhatsApp*), aplikasi

perpesanan instan, dan *game online* yang memiliki fitur *chat* atau kolom komentar publik (Kowalski et al., 2009). Penelitian ini berfokus pada *cyberbullying* dari sisi pelaku, yakni sejauh mana remaja awal melakukan tindakan tersebut terhadap orang lain, bukan sejauh mana mereka menjadi sasaran. *Cyberbullying* dalam penelitian ini diukur berdasarkan intensitas atau frekuensi kemunculan perilaku, mulai dari tidak pernah, pernah, sering, hingga sangat sering, sehingga semakin tinggi frekuensi kemunculan perilaku tersebut, semakin tinggi pula kecenderungan *cyberbullying* yang ditunjukkan oleh remaja awal. Perilaku tersebut diukur berdasarkan delapan bentuk yang dikemukakan oleh Willard (2007), yaitu *flaming*, *harassment*, *denigration*, *impersonation*, *outing*, *trickery*, *exclusion*, dan *cyberstalking*, pada remaja awal berusia 13–16 tahun, mengacu pada klasifikasi remaja awal (*early adolescence*) menurut Hurlock (1999).

*Cyberbullying* masih menjadi persoalan signifikan baik di tingkat *global* maupun nasional. Data dari *Cyberbullying Research Center* menunjukkan *prevalensi cyberbullying* remaja usia 13–17 tahun di Amerika Serikat meningkat dari 23,2% (2021) menjadi 26,5% (2023) dalam 30 hari terakhir, dan mencapai 54,6% sepanjang hidup mereka pada 2023 (Patchin & Hinduja, 2024). Laporan terbaru *Cyberbullying Research Center* (Patchin & Hinduja, 2025) menunjukkan tingginya prevalensi pelaku *cyberbullying* di kalangan remaja. Sebanyak 24,5% siswa mengaku pernah menjadi pelaku, dengan 16,1% di antaranya aktif melakukan aksi tersebut dalam 30 hari terakhir. Bentuk perundungan paling dominan yang dilakukan meliputi pengucilan dari grup obrolan (20%), pengunggahan komentar jahat/merendahkan (17%), serta pencemaran terkait penampilan fisik (15,7%).

Di Indonesia, Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja (SNPHAR) 2024 mencatat 14,49% anak laki-laki dan 13,78% anak perempuan usia 13–17 tahun pernah mengalami *cyberbullying* sepanjang hidupnya (Kementerian PPPA, 2024), sementara KPAI melaporkan 41 kasus anak menjadi korban kejahatan *siber* sepanjang 2024, didominasi kejahatan seksual dan perundungan *daring* (KPAI, 2025). Data tersebut didukung dengan adanya kasus nyata yang terjadi di lapangan yaitu pada Oktober 2024 sebuah kasus *cyberbullying* di salah satu sekolah di Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan, sempat *viral* di media sosial dan menimbulkan keresahan publik, hingga akhirnya harus ditangani melalui mediasi oleh pihak kepolisian setempat (Polres Muara Enim, 2024). Kasus tersebut menegaskan bahwa *cyberbullying* bukan lagi sekadar angka statistik, melainkan persoalan nyata yang berdampak langsung pada kehidupan siswa di lingkungan pendidikan.

Selain itu, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan 10 orang partisipan remaja awal yang terdiri dari 5 orang berjenis kelamin perempuan dan 5 orang berjenis kelamin laki-laki berusia 13–16 tahun melalui *zoom meeting* pada Oktober 2025. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa perilaku *flaming* ditemukan pada 7 dari 10 partisipan, ditunjukkan dengan mengejek teman menggunakan kata-kata kasar di kolom komentar media sosial atau saat bermain *game online*. Selanjutnya, perilaku *harassment* ditemukan pada 6 dari 10 partisipan, ditunjukkan dengan mengirim pesan atau komentar menghina secara berulang.

Kemudian, perilaku *denigration*, *outing*, *trickery*, dan *exclusion* masing-masing ditemukan pada 5 dari 10 partisipan, ditunjukkan dengan menyebarkan

keburukan teman, membagikan isi *chat* pribadi tanpa izin, membujuk teman agar menceritakan rahasia lalu menyebarkannya, serta sengaja tidak memasukkan teman ke grup *chat whatsapp*. Sementara itu, perilaku *impersonation* dan *cyberstalking* ditemukan pada 4 dari 10 partisipan, ditunjukkan dengan membuat akun menggunakan identitas teman serta terus-menerus memantau unggahan atau cerita di media sosial teman. Dengan demikian, hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan menganggap perilaku tersebut sebagai candaan atau sekadar ikut-ikutan teman, tanpa menyadari bahwa tindakan tersebut termasuk *cyberbullying* dan dapat menyakiti perasaan orang lain.

Media sosial seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi yang menjunjung tinggi sikap saling menghargai serta mendukung perkembangan sosial remaja secara positif (Hu et al., 2023). Namun, realitas di lapangan justru sebaliknya karena masih banyak remaja yang memanfaatkan media sosial untuk melakukan perilaku agresif, memperlakukan orang lain, maupun menyebarkan ujaran kebencian (Fulantelli et al., 2022). Permasalahan *cyberbullying* semakin meningkat seiring dengan tingginya aktivitas remaja di media sosial. Penelitian menunjukkan bahwa remaja pada tahap awal lebih rentan mengalami maupun terlibat dalam *cyberbullying* karena kemampuan regulasi emosi dan empati sosial mereka masih berkembang (Fabris et al., 2022).

*Cyberbullying* tidak hanya berdampak negatif bagi korban, tetapi juga bagi pelaku. Menurut Fabris et al. (2022), pelaku *cyberbullying* cenderung mengalami *psychological distress* yang lebih tinggi dibandingkan remaja yang tidak terlibat sebagai pelaku. Kondisi tersebut ditandai dengan meningkatnya perilaku

bermasalah, hiperaktivitas, perilaku menyimpang, penggunaan zat, serta gejala internalisasi. Selain itu, Wang et al. (2025) juga menemukan bahwa keterlibatan dalam *cyberbullying* berhubungan dengan meningkatnya masalah kesehatan mental pada remaja. *Cyberbullying* ditentukan oleh berbagai faktor. Terdapat lima faktor utama yang mendorong terjadinya *cyberbullying* menurut Kowalski et al (2009), yaitu: empati yang rendah, agresivitas yang tinggi, moral *disengagement*, pengaruh teman, dan *anonimitas*.

Berdasarkan perspektif perkembangan psikososial dan kognisi sosial, kapasitas empati *multidimensi* yang mencakup dimensi kognitif (*perspective-taking* dan *fantasy*) serta afektif (*empathic concern* dan *personal distress*) merupakan kontrol internal utama dalam menekan perilaku *cyberbullying* pada remaja (Davis, 1983). Ketika remaja awal berinteraksi di ruang digital, rendahnya kapasitas empati pada dimensi-dimensi tersebut sering kali memicu fenomena *online disinhibition effect*, dimana ketiadaan interaksi tatap muka membuat mereka kehilangan hambatan psikologis untuk perilaku agresi yang dilakukan melalui media sosial (Lin et al., 2025). Sehingga, remaja dengan empati rendah cenderung melakukan pelepasan moral (*moral disengagement*) dan mengabaikan dampak buruk dari tindakan perundungan yang mereka lakukan (Francisco et al., 2024). Dengan demikian, ketika remaja awal memiliki kapasitas empati yang matang di seluruh dimensinya, sumber daya psikologis tersebut berperan langsung dalam mereduksi kecenderungan *cyberbullying*, sebagaimana ditegaskan oleh Bisma (2025) yang menunjukkan adanya korelasi negatif yang signifikan antara empati dengan keterlibatan remaja sebagai pelaku perundungan *siber*.

Dari kelima faktor yang dikemukakan oleh Kowalski et al. (2009), yaitu empati rendah, agresivitas tinggi, moral *disengagement*, pengaruh teman, dan *anonimitas*, peneliti memilih empati sebagai fokus penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut. Pertama, empati merupakan faktor internal yang bersifat dapat dikembangkan melalui intervensi psikologis (Teding van Berkhout & Malouff, 2016), berbeda dengan anonimitas dan pengaruh teman yang bersifat situasional sehingga lebih sulit dijadikan sasaran intervensi jangka panjang (Kowalski et al., 2014; Espelage et al., 2013). Kedua, secara teoretis empati berperan sebagai faktor yang mendasari moral *disengagement*, dimana rendahnya empati mendorong individu melakukan pelepasan moral atas tindakan perundungan yang dilakukannya, sehingga empati dapat dipandang lebih fundamental dibandingkan agresivitas dan moral *disengagement* yang merupakan konsekuensi dari rendahnya empati (Francisco et al., 2024). Ketiga, penelitian mengenai empati dalam konteks *cyberbullying* pada remaja awal di Indonesia masih relatif terbatas, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru bagi literatur yang ada.

Peneliti dalam penelitian ini menjadikan empati sebagai faktor yang memengaruhi perilaku *cyberbullying* yang dinyatakan dalam teori perkembangan kognisi sosial serta pendekatan multidimensi Davis (1983). Merujuk pada hasil penelitian oleh Zych et al. (2023), menjelaskan bahwa jika kapasitas empati remaja distimulasi secara positif dalam interaksi sosial, hal tersebut akan mengarah pada penurunan perilaku agresi *daring* secara penuh. Berdasarkan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa tinggi rendahnya sensitivitas empati dapat meningkatkan atau menurunkan kecenderungan remaja untuk melakukan tindakan *cyberbullying*

(Resett & Gámez-Guadix, 2024). Empati ditetapkan sebagai faktor yang memengaruhi *cyberbullying* dalam penelitian ini karena dilandasi oleh pentingnya peran regulasi emosi internal tersebut dalam membentengi moral remaja di ruang digital, khususnya dalam menekan dampak *buruk* dari agresi siber pada fase perkembangan remaja awal (Schultze-Krumbholz et al., 2024).

Beberapa ahli telah mengemukakan definisi mengenai empati. Menurut Davis (1983), empati merupakan kemampuan seseorang dalam memahami kondisi emosional orang lain serta merasakan emosi yang sejalan dengan kondisi tersebut. Eisenberg dan Strayer (1987) menjelaskan empati sebagai respons afektif yang muncul dari kemampuan dalam memahami pengalaman emosional individu lain. Davis (1983) melalui konsep *Interpersonal Reactivity Index (IRI)* mengemukakan bahwa empati terdiri dari empat aspek utama, yaitu: *perspective taking*, *empathic concern*, *personal distress*, dan *fantasy*

Sejumlah temuan penelitian terdahulu mendukung hubungan negatif antara empati dan perilaku *cyberbullying*. Misalnya, Zych et al. (2023) mengungkapkan bahwa kapasitas empati, baik kognitif maupun afektif, berkontribusi secara signifikan pada penurunan agresi *siber* dan kecenderungan remaja untuk menjadi pelaku perundungan, terutama dalam lingkungan digital yang minim pengawasan. Resett dan Gámez-Guadix (2024) menemukan bahwa empati berperan sebagai kontrol internal yang secara aktif mengurangi efek negatif dari dorongan agresi harian remaja di media sosial. Ketika remaja awal memiliki sensitivitas empati yang tinggi, mereka cenderung mampu menginternalisasi penderitaan korban, merasa bersalah atas tindakan negatif, dan menahan diri dari perilaku *destruktif*, yang pada

akhirnya memperkuat kontrol moral serta mereduksi kecenderungan agresi verbal maupun psikologis di ruang *siber* (Schultze-Krumbholz et al., 2024).

Francisco et al. (2024) mempertegas hal tersebut dengan menemukan bahwa empati tidak hanya memiliki pengaruh langsung terhadap penurunan *cyberbullying*, tetapi juga memberikan pengaruh tidak langsung melalui mediasi moral *disengagement* (pelepasan moral), dimana kapasitas empati yang matang mencegah remaja mencari pembenaran atas tindakan perundungan yang mereka lakukan sehingga menekan angka keterlibatan mereka secara keseluruhan. Dengan demikian, empati bukan sekadar faktor pendukung, melainkan kondisi psikologis internal yang secara aktif mereduksi kecenderungan *cyberbullying* remaja melalui proses psikologis berlapis dari regulasi emosional hingga penguatan kesadaran moral dalam berinteraksi secara *daring* (Lin et al., 2025).

Namun, penelitian mengenai hubungan empati dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja awal di Indonesia masih relatif terbatas, khususnya yang secara spesifik meneliti kelompok remaja awal sebagai fase perkembangan yang memiliki karakteristik psikososial berbeda dengan remaja akhir. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan empati dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja awal.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara empati dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja awal.

## **B. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

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

### **2. Manfaat Penelitian**

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu psikologi, khususnya psikologi perkembangan dan psikologi sosial, dalam menjelaskan hubungan antara empati dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja awal. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi tambahan *referensi empiris* bahwa empati cenderung berhubungan negatif dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja awal.

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

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah, guru, dan orang tua dalam meningkatkan empati remaja sebagai upaya pencegahan perilaku *cyberbullying* di media sosial.