

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

New media merupakan media yang memiliki karakter fleksibel, menggunakan internet, media online yang berbasis teknologi, memiliki kekuatan interaksi secara privat maupun publik (Mondry, 2008). Media online merupakan media yang didesain bertujuan mempermudah interaksi sosial bersifat interaktif berbasis teknologi internet dengan perubahan pola penyebaran informasi yang bersifat (individual) *broadcast media monologue* menuju ke arah *social media dialogue* (banyak audiens ke arah lebih banyak audiens) (Situmorang et al., 2018).

Semakin pesat perkembangan teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dalam hal pemenuhan informasi. Penyebaran informasi terjadi sangat cepat dan sulit untuk dikontrol. Manusia dipermudah dengan adanya teknologi modern, dari alat komunikasi seperti *handphone* dengan dilengkapi berbagai macam-macam fitur seperti internet, mendorong berbagai media social muncul seperti *Whatsapp, Facebook, Twiteer, Instagram*.

Menurut *World Health Organization* (WHO, 2014), Remaja adalah masa dimana berada dalam tahap peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Remaja memiliki rentang usia 10-19 tahun, ditandai dengan berbagai perubahan baik dari segi fisik, emosional dan neurologis. Menurut Menteri Kesehatan

Republik Indonesia tahun 2014 batasan usia untuk remaja yaitu 10-18 tahun dan dinyatakan belum menikah.

Penduduk pengguna internet mencapai nilai 143,26 juta dengan pengguna aktif 54,68% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017). Terjadi peningkatan jumlah pengguna internet pada tahun 2018 mencapai 171,17 juta jiwa dari total penduduk, pengguna aktif di media sosial sebesar 64,8 % adalah remaja berusia 13 sampai 24 tahun (APJII, 2018).

Setiap peristiwa perkembangan disertai dengan dampak positif maupun negatif. Penggunaan internet yang diakses oleh remaja dapat menjadi hal positif, kondisi ini memfasilitasi remaja untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan era digitalis. Remaja mampu memperoleh informasi, bertukar informasi, mempermudah dalam hal komunikasi, serta peningkatan dalam belajar (Lu, Hao, & Jing, 2016).

Di sisi lain, remaja yang aktif dalam dunia maya memperoleh beberapa masalah serius atau menghadapi bahaya akibat dari penggunaan internet yang dilakukan (Barak, 2014). Sebagian besar remaja kecanduan pada game online, kecanduan internet (Kuss & Griffith, 2012), terpapar dengan beberapa materi seks, perjudian online, kecanduan seks, atau terlibat dalam tindakan di dunia maya seperti *cyberstalking*. Dimana usia remaja merupakan masa transisi dalam batiniah seorang remaja yang membuat sangat labil pada kejiwaan, serta dengan mudah dipengaruhi rangsangan berasal dari eksternal. Pada masa ini

remaja rentan mendapat kekerasan baik di dunia nyata adalah *bullying* dan dunia maya adalah *cyberbullying*.

*Cyberbullying* atau *bullying* media online merupakan wujud intimidasi yang pelaku berikan untuk mempermalukan, melecehkan korban dengan perantara teknologi informasi di media sosial. Bentuk tindakan *cyberbullying* bermacam-macam dari memposting foto dengan tujuan mempermalukan, menghina korban sampai mengakses akun jaringan orang lain dengan tujuan mengancam korban, mengancam melalui email serta membuat web untuk menyebar luaskan fitnah untuk korban (Rifauddin, 2016). Dalam (APJII, 2016) menyatakan konten media sosial yang sering di kunjungi remaja dalam aktivitas *cyberbullying* adalah *Facebook* dengan jumlah 71,6 juta pengguna aktif atau 54 %, dan urutan kedua yaitu *Instagram*, dengan jumlah 19,9 juta pengguna atau 15 %. Alasan remaja dalam melakukan tindakan *bullying* online adalah menyalurkan rasa balas dendam, sekedar candaan, iseng atau karena membenci korban (Nelia A., 2017).

Semakin tinggi intensitas penggunaan internet pada remaja berpengaruh dalam tindak penyalahgunaan media sosial remaja, seperti kejadian *bullying* online. Remaja sebesar 30 juta aktif dalam mengakses internet, khususnya kota Jakarta dan Yogyakarta 80% remaja merupakan pengguna aktif internet, 70% remaja menggunakan internet untuk berkomunikasi melalui media sosial, dan 30% digunakan untuk melihat video pada situs online (KOMINFO, 2014).

Data Statistik menurut Pacer's National *Bullying* Preventing Center, melaporkan satu dari empat siswa (22%) bahwa *dibully* selama tahun ajaran

(Kena et al., 2015) dan 19,6% siswa SMA di Amerika Serikat mengalami *bullying* di sekolah pada tahun 2013, 15% *di-bully* melalui media online (Center for Disease Control, 2014). Tidak jauh dari kondisi Indonesia, survey pada tahun 2012 yang dilakukan oleh IPSOS pada 18.687 warga pada 24 negara salah satunya termasuk Indonesia menemukan data satu dari delapan orangtua menyatakan anak pernah mengalami penghinaan dan korban pelecehan dengan melalui media online (Napitupulu, 2012).

Hasil penelitian Dalgeish (2010) menyatakan remaja yang mengalami atau melakukan *bullying* online usia 10-14 tahun sebesar 50%, usia 15-18 tahun sebesar 42%, usia 19-25 yaitu 8%. Presentase tertinggi menurut penelitian Papalia (2014) *bullying* media online dikalangan remaja terjadi pada usia 14 hingga 18 tahun.

Perilaku *bullying* online menimbulkan beberapa dampak negatif bagi remaja yang menjadi korban seperti cemas, harga diri rendah, dampak paling bahaya dari *bullying online*, korban berpikir untuk mengakhiri hidup karena tidak mampu mengatasi masalah yang dihadapi (Rifauddin, 2016).

Upaya mengatasi marak kejadian *bullying* online, pemerintah di Indonesia mengatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pasal 310 ayat (1) KUHP berisi tentang pencemaran nama baik sebagai perbuatan menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal secara terang-terangan yang diketahui oleh umum.

Namun pada kenyataannya, masih banyak kasus *cyberbullying* yang terjadi pada dunia maya.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kasihan pada tanggal 21 september 2018 dengan metode menyebarkan kuisioner pada 28 siswa didapat hasil yaitu 17 siswa termasuk dalam aktivitas perundungan maya dengan hasil data sebagai pelaku terdiri dari 4 anak, sebagai korban *bullying* media online terdiri dari 13 anak.

Berdasarkan informasi dari guru BK terdapat beberapa siswa yang diasingkan atau dikucilkan, tidak dimasukan dalam kelompok pertemanan dan terjadi kasus pertengkaran antar siswa dengan alasan yang berawal dari siswa - siswa tersebut aktif pada media online serta ikut dalam perundungan maya berperan sebagai pelaku atau korban yang tidak dapat mengontrol emosional sehingga masalah siswa berkelanjutan dibawa kedalam lingkungan sekolah.

Agama islam sangat melarang perilaku *bullying* karena perilaku tersebut dapat merugikan orang lain serta islam mengajarkan sebagai manusia harus menjaga lisan ketika berbicara, tidak menggunakan perkataan yang dapat menyinggung perasaan oranglain. Berkatalah dengan perkataan yang baik karena belum tentu kita sebagai manusia lebih baik dari orang yang kita bicarakan. Dalam surat Al-hujarat ayat 11 menegaskan:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِنْهُمْ وَلَا

نِسَاءً مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا

تَتَابَرُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْإِسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ ۚ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ

*“Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. Dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh jadi yang direndahkan itu lebih baik. Dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan gelaran yang mengandung ejekan. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan barangsiapa yang tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim”.*

Latar belakang diatas menunjukkan tingkat fenomena *bullying* media online di kalangan remaja masih tinggi dan menimbulkan beberapa dampak negatif dari *bullying* media online. Dari latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian terkait “Gambaran *Bullying* Media Online pada Remaja”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah skripsi ini adalah “Bagaimana Gambaran *Bullying* Media Online pada remaja di SMA Negeri 1 Kasihan?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

- a. Mengetahui gambaran *bullying* media online di SMAN 1 Kasihan.
- b. Mengetahui intensitas kategori/tingkat *bullying* media online di SMAN 1 Kasihan.

## 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui distribusi gambaran *bullying* media online berdasarkan usia pada remaja di SMAN 1 Kasihan.
- b. Mengetahui distribusi gambaran *bullying* media online berdasarkan jenis kelamin pada remaja di SMAN 1 Kasihan.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan informasi mengenai *bullying* pada media online pada remaja, bagi pembaca dan peneliti

### 2. Manfaat Aplikatif

#### a. Bagi Remaja

Sebagai informasi mengenai dampak tindakan *bullying* media online, diharapkan tingkat *bullying* media online menurun pada remaja.

#### b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian dapat dilihat oleh pihak sekolah sebagai acuan dalam membuat kebijakan terkait penggunaan alat teknologi informasi.

#### c. Bagi Perawat

Mengetahui gambaran perilaku remaja yang menjadi korban *bullying*, dan dapat meningkatkan upaya pelayanan kesehatan utama yang berfokus pada preventif dan promotif.

#### **D. Penelitian Terkait**

1. Sartana dan Nelia afriyeni (2017) melakukan penelitian dengan judul “*Perundungan Maya (Cyber Bullying) pada Remaja awal*”. Penelitian oleh Sartana dan Nelia afriyeni menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Responden sebanyak 353 orang, siswa kelas dua SMP berusia antara 12-15 tahun. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner terbuka dan tertutup. Dari hasil penelitian menunjukkan hampir seluruh responden menjadi korban dalam perundungan maya diusia kalangan remaja awal, yaitu dengan jumlah 172 responden (49%). Dari jumlah korban tersebut jumlah remaja perempuan lebih banyak dari laki-laki. Perempuan 99 responden (58%) sedangkan laki-laki hanya 73 responden (44%). Ketika diminta membandingkan perundungan pada dunia nyata dan dunia maya, 126 responden (73%) mengatakan bahwa kejadian perundungan maya lebih luas dan serius, yang tidak setuju hanya sebagian dari responden yaitu 45 responden (27%). Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Sartana dan Nelia afriyeni (2015) dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian deskriptif. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah responden pada penelitian ini siswa SMA kelas X pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan responden siswa SMP yang berusia dengan 12 sampai 15 tahun.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mira Marleni Pandhie dan Ivan Th.J. Weismann (2016) “*Pengaruh Cyberbullying di Media Sosial Terhadap*



*Perilaku Reaktif Sebagai pelaku maupun sebagai korban Cyberbullying pada Siswa Kristen SMP Nasional Makassar*". Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode survei, dengan sampel 40 siswa dari SMP Nasional Kota Makassar. Siswa yang terlibat dalam penelitian adalah siswa SMP karena dianggap paham terhadap penggunaan teknologi dan pada masa kini. Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh *cyberbullying* pada perilaku reaktif sebagai pelaku sekaligus sebagai korban *cyberbullying* pada siswa. Persamaan pada penelitian Mira Marleni Pandhie dan Ivan menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode yang sama. Perbedaan pada penelitian Mira Marleni Pandhie dan Ivan bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *cyberbullying* terhadap perilaku reaktif sebagai pelaku sekaligus korban, dengan responden siswa SMP sedangkan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui gambaran *bullying* media online dengan responden siswa SMA.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Zahro Malihah dan Alfiasari (2018) "*Perilaku Cyberbullying pada Remaja dan kaitannya Dengan Kontrol Diri Dan Komunikasi Orang Tua*". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana hubungan karakteristik dari orangtua dan remaja, komunikasi orang tua - remaja serta kontrol diri terhadap perilaku *cyberbullying* remaja. Persamaan pada penelitian Zahro Malihah dan Alfiasari dalam teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dan pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yang sama. Perbedaan pada penelitian Zahro Malihah dan Alfiasari menggunakan desain penelitian

dengan *corss sectional study* serta analisis pengolahan data dengan analisis deskriptif dan analisis korelasi dan pada penelitian ini peneliti menggunakan desain deskriptif serta analisis pengolahan data dengan analisis deskriptif.