

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi ini, kemajuan teknologi yang sangat pesat telah menghasilkan berbagai keunggulan terlebih dahulu dalam berbagai aspek sosial, salah satunya adalah komunikasi yang lebih mudah dan cepat. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, komunikasi antar remaja dalam lingkungan sekolah maupun sosial kini lebih banyak diaplikasikan ilmu teknologi dengan menggunakan jaringan internet yaitu media sosial. Jejaring sosial mengarah ke banyak layanan internet dan seluler yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi dalam diskusi *online* dan saling berkontribusi dalam konten yang dibuat oleh pengguna. Pertumbuhan media sosial memungkinkan remaja untuk bersaing melalui media sosial, yang terdiri dari *Facebook, Twitter, YouTube, Tiktok, Instagram, WhatsApp*, dalam menjalin relasi dengan grup (Aprilian *et al.* 2019). Berdasarkan perkembangan remaja dalam menggunakan media sosial tersebut tidak terlepas dari jumlah penggunaan media sosial oleh remaja di Indonesia maupun di Negara lain.

Karena banyaknya fitur menarik yang diberikan oleh layanan tersebut, *Facebook* dan *Twitter* menjadi pilihan sebagian besar pengguna jejaring sosial, khususnya remaja. Sekitar 53% dari total pengguna *Facebook* di Indonesia

adalah remaja di bawah usia 18 tahun. Sebuah studi yang dilakukan di Indonesia oleh situs jejaring sosial *Yahoo* memperkirakan pengguna internet utama di Indonesia adalah remaja berusia 15-19 tahun, yakni 64%, dan penggunaan internet pada usia diatas 19 tahun sebesar 59%.Indonesia merupakan negara kedua di dunia dengan peningkatan pengguna jejaring sosial tercepat, berdasarkan tingkat pertumbuhannya. India nomor satu dengan pertumbuhan 51,7% tahun ini, sedangkan Indonesia mencapai 51,6%. Sebagai negara terbesar yang menggunakan jejaring sosial, China sendiri melaporkan hanya tumbuh 19,9% tahun ini (Pandie & Weismann, 2016).

Media sosial paling sering digunakan oleh remaja sebagai wadah mereka untuk mengomentari status atau postingan orang lain, baik komentar positif maupun negatif. Remaja sangat mudah terpengaruh dan juga tidak dapat diprediksi. Kerentanan jiwa remaja yang mudah terpengaruh dan juga media sosial yang saat ini menjadi bagian dalam aktivitas remaja sehingga menarik perhatian khusus. Bagi orang-orang yang ingin melakukan aktivitas media internet khususnya di media sosial tidak ada persyaratan yang khusus, termasuk bagaimana mereka harus beretika dalam menggunakan media sosial dan apa saja yang tidak boleh dilakukan saat menggunakan media sosial. Kebebasan orang dalam menggunakan media sosial inilah yang menimbulkan berbagai penyalahgunaan media sosial. Salah satu penyalahgunaan media sosial yang

semakin banyak dialami akhir-akhir ini adalah *cyberbullying* (Aprilian *et al.* 2019).

Menurut Euis (2018), *Cyberbullying* adalah perundungan atau yang lebih dikenal dengan istilah *bullying*, merupakan aktivitas berbahaya yang dilakukan secara terus-menerus atau berulang oleh orang lain. Tindakan ini sering menyebabkan korban tidak berdaya, terluka secara fisik maupun mental. Devri (2018), *Cyberbullying* adalah kesenjangan, perulangan perilaku, atau kebiasaan berbahaya individu dan kelompok dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, seperti email, pesan instan, dan situs web dengan maksud menyakiti orang lain (Nasrullah, 2015).

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) bekerja sama dengan UNICEF tahun 2014 menyampaikan bahwa sebagian besar remaja Indonesia menjadi korban *cyberbullying*. Sebanyak 49% individu mengaku menjadi korban *cyberbullying* berupa pemberian nama yang negatif, 19% menjadi sasaran rumor, 12% ancaman, 7% korban penipuan, 11% memposting foto atau informasi pribadi korban, dan 6% mengacu pada konten seksual.

Dampak dari *cyberbullying* menunjukkan bahwa perilaku remaja menjadi kurang memperhatikan lingkungannya karena memikirkan apa yang sudah dialaminya. Selain itu, remaja juga tidak percaya diri akibat dari komentar orang lain yang menyakitkan (Fitransyah & Waliyanti, 2018). Dampak

cyberbullying pada korban tidak berhenti sampai tahap depresi saja, melainkan sudah mengacu pada tindakan yang lebih ekstrim yaitu bunuh diri.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Patchin & Hinduja 2015). Mengungkapkan fakta bahwa meskipun tingkat bunuh diri di AS menurun 28.5% pada tahun-tahun terakhir, namun ada tren pertumbuhan tingkat bunuh diri pada anak dan remaja usia 10 sampai 19 tahun. Salah satu faktor yang dikaitkan dengan munculnya ide untuk bunuh diri adalah pengalaman *bullying*. Hal tersebut dikuatkan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bagaimana pengalaman dipermalukan oleh sesama teman (kebanyakan sebagai target tetapi juga sebagai pelaku), sehingga munculnya depresi, penurunan kepercayaan diri, putusnya harapan dan perasaan kesepian yang semuanya itu menjadi pemicu munculnya pemikiran dan perilaku untuk bunuh diri (Fadli Anwarsyah, 2017).

Faktor perilaku *cyberbullying* remaja dipengaruhi oleh frekuensi penggunaan media sosial yang tinggi, rasa empati yang rendah, dan memiliki pengalaman menjadi korban *bullying* (Fabio Sticca, dkk, 2013). Ada banyak faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* pada remaja, antara lain: (1) *Bullying* Tradisional, peristiwa *bullying* yang dialami di dunia nyata memiliki pengaruh besar pada kecenderungan individu untuk menjadi *cyberbullies* (pelaku *cyberbullying*), (2) Karakteristik kepribadian, sebagian besar dari mereka mengungkapkan alasan mereka *bully* korban adalah karena sifat atau

karakteristik dari korban yang mengundang untuk mereka *bully*, (3) Persepsi korban, terlihat dari pemaparan tersebut bahwa persepsi dan ketertarikan seseorang terhadap orang tertentu dapat mempengaruhi sikapnya terhadap orang tersebut, (4) *Strain*, yaitu suatu kondisi ketegangan psikologis yang diakibatkan oleh hubungan negatif dengan orang tersebut yang menimbulkan efek negatif (terutama kemarahan dan frustrasi) yang menyebabkan kenakalan, (5) Peran interaksi orangtua dan anak, peranan orangtua dalam mengawasi aktivitas anak dalam berinteraksi di internet merupakan faktor yang cukup berpengaruh pada kecenderungan anak untuk terlibat dalam aksi *cyberbullying* (Satalina, 2014).). Beberapa faktor tersebut menyebabkan perilaku *cyberbullying* remaja, oleh karena itu perlu adanya upaya-upaya untuk mengatasi cyberbullying di media sosial.

Upaya pemerintah dalam mengatasi masalah *Cyberbullying* di Indonesia diatur 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 di ketahui oleh umum. Tindakan menunjukkan penghinaan terhadap orang lain tercermin dalam Pasal 27 ayat (3) UU ITE yang berbunyi:

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik”.

Adapun ancaman pidana bagi mereka yang memenuhi unsur dalam Pasal 27 ayat (3) UU 19/2016 adalah dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 750 juta.

Agama islam mengajarkan kita sebagai manusia untuk menjaga lisan kita ketika berbicara agar tidak menyakiti perasaan orang lain, seperti dalam kutipan ayat dibawah ini.Surah Al Hujurat ayat 12:

لَا يَأْتِيَنَّكَ مِنَ الْإِنْسَانِ نَفْسٌ مِّنْ بَعْضِ الْإِنْسَانِ إِلَى بَعْضٍ لَّا يَأْتِيَنَّكَ مِنَ الْإِنْسَانِ نَفْسٌ مِّنْ بَعْضِ الْإِنْسَانِ إِلَى بَعْضٍ لَّا يَأْتِيَنَّكَ مِنَ الْإِنْسَانِ نَفْسٌ مِّنْ بَعْضِ الْإِنْسَانِ إِلَى بَعْضٍ
فَكَرِهْتُمُوهُ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَبَ بَغْضُكُم مَّنْ يَأْكُلُ لَحْمَ

"Wahai orang-orang yang beriman! Jauhilah banyak dari prasangka, sesungguhnya sebagian prasangka itu dosa, dan janganlah kamu mencari-cari kesalahan orang lain, dan janganlah ada di antara kamu yang menggunjing sebagian yang lain. Apakah ada di antara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Tentu kamu merasa jijik. Dan bertakwalah kepada Allah, sungguh Allah Maha Penerima Tobat, Maha Penyayang."

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah melarang memata-matai dan mencari-cari keburukan orang lain. Allah melarang ghibah,bahkan menjelaskan ghibah laksana memakan bangkai saudaranya sendiri. Buruk sangka, memata-matai

dan mencari-cari keburukan orang lain serta ghibah adalah haram serta menjadi perusak persatuan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi pada 2 mahasiswa yang dilaksanakan pada bulan November 2020 terdapat bahwa pelaku dan korban *cyberbullying* di media sosial *instagram*, *whatsapp*, *youtube*, *twitter*, dan *facebook* dengan hasil terdapat perilaku *cyberbullying* yang sering memberikan komentar pada foto atau video dari orang lain seperti menghina fisik dan menyakiti orang lain. Hal ini dapat memberikan dampak negatif pada korban.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perilaku *cyberbullying* pada remaja.

B. Rumusan Masalah

Perilaku *cyberbullying* ialah kesenjangan, perulangan perilaku, atau kebiasaan berbahaya individu dan kelompok dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, seperti *email*, pesan instan, dan situs web dengan maksud menyakiti orang lain. Selain itu adapun faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying* pada remaja yaitu frekuensi penggunaan media sosial yang tinggi, rasa empati yang rendah, dan memiliki pengalaman menjadi korban *bullying*. Perilaku *cyberbullying* pada remaja di media sosial dapat

memberikan dampak yang buruk sehingga perlu adanya pengawasan dalam menggunakan media sosial dengan benar dan bijak.

Berdasarkan uraian tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana perilaku *cyberbullying* di media sosial pada remaja?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku *cyberbullying* dengan media sosial pada remaja.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden pada penelitian yang meliputi usia, jenis kelamin, jumlah akun media sosial, dan durasi penggunaan media sosial.
- b. Untuk mengetahui tingkatan *cyberbullying* pada korban dan pelaku.
- c. Untuk mengetahui distribusi perilaku *cyberbullying* berdasarkan karakteristik responden.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Remaja

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran terkait perilaku *cyberbullying* pada media sosial sehingga remaja dapat menggunakan media sosial dengan bijak dan benar.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan gambaran perilaku *cyberbullying* pada remaja di institusi pendidikan sehingga institusi pendidikan dapat membuat kebijakan untuk mencegah perilaku *cyberbullying* yang terjadi lingkungan kampus.

3. Bagi Perawat

Penelitian ini diharapkan perawat dapat digunakan untuk upaya promosi kesehatan dengan memberikan informasi maupun edukasi terkait perilaku dan dampak *cyberbullying* pada remaja.

E. Penelitian Terkait

1. Retha Rizky Fitriansyah dan Ema Waliyanti, 2018. Perilaku *cyberbullying* dengan media instagram pada remaja di Yogyakarta, Metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, Hasil penelitian melalui observasi di media social menunjukkan jenis *cyberbullying* yang dilakukan seperti: 1). Memberikan komentar kasar, 2). Mengupload foto, dan 3). Mengomentari foto. Selain itu hasil penelitian melalui wawancara mendalam menunjukkan perilaku *cyberbullying* remaja yang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti: 1).Intensitas penggunaan media

social, 2). Kemampuan empati pelaku, dan 3).karakter korban. Perbedaan dari penelitian yang saat ini dilakukan yaitu pada media, tempat dan subjek penelitian dan juga metode yang digunakan. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada variabel yang digunakan yaitu *cyberbullying*.

2. Anastasia Siwi Fatma Utami dan Nur Baiti, 2018, Pengaruh sosial media terhadap perilaku *cyberbullying* pada kalangan remaja, menggunakan metode Analisis Regresi Linier Sederhana. Nilai koefisien pada penelitian ini adalah Y dan X. Dimana X adalah pengaruh media social, sedangkan Y adalah perilaku *cyberbullying* Sementara $F_{hitung} > F_{table}$ maka H_0 ditolak, sehingga H_1 diterima. Dengan demikian model regresi linear sederhana dapat digunakan dalam pengaruh media social terhadap perilaku *cyberbullying*. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu dalam memakai metode observasi dan wawancara. Persamaan dengan penelitian ini yaitu memakai kuisioner.
3. Fadli Anwarsyah, 2017 pengaruh *loneliness, self-control, dan self esteem* terhadap perilaku *cyberbullying* pada mahasiswa. Menggunakan metode analisis regresi berganda, Hasil penelitian Berdasarkan hasil analisis data penelitian pada bab sebelumnya, uji hipotesis menggunakan analisis regresi berganda, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah: ada pengaruh yang signifikan dari *loneliness (trait loneliness, social desirability loneliness dan depression loneliness), selfcontrol*

(*behavioral control, cognitive control dan decisional control*) dan *self esteem* terhadap *cyberbullying* mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Jika dilihat dari tabel koefisien regresi pada bab empat, maka hanya ada empat variabel bebas yang memiliki nilai koefisien regresi yang signifikan, yaitu *trait loneliness, depression loneliness, cognitive control, dan decisional control*. Sementara variabel bebas lain yaitu *social desirability loneliness, behavior control, selfesteem* tidak signifikan dalam penelitian ini. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada teknik pengambilan sampel. Persamaan dengan penelitian ini yaitu dalam kasus *cyberbullying* pada mahasiswa dan menggunakan metode kuantitatif dan memakai kuesioner untuk tujuan penelitian.