

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Remaja diidentifikasi oleh WHO (*World Health Organization*) sebagai periode pertumbuhan manusia dan perkembangan yang terjadi setelah masa kanak-kanak dan sebelum dewasa, dari usia 10 hingga 19 tahun (who.int). Remaja juga didefinisikan sebagai masa di mana terjadinya transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, melibatkan berbagai perubahan, seperti perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional (Santrock, 2007).

Remaja berada pada usia dengan tingkat keingintahuan yang tinggi. Rasa ingin tahu remaja sangatlah besar dan dominan, maka banyak remaja yang akhirnya mencoba, meng-*explore* dirinya dalam melakukan hal-hal yang baru dan menarik untuk dirinya. Rasa ingin tahu ini membuat remaja selalu mencari informasi-informasi baru. Salah satu sumber informasi tersebut adalah media sosial elektronik (Kristo, 2010). Media sosial elektronik adalah sarana bagi masyarakat untuk berbagi informasi, pesan, pemikiran, hobi, serta kesukaan dan lain sebagainya, dengan memanfaatkan teknologi yang berlandaskan komputer dan jaringan internet (Tian, 2017).

Berdasarkan hasil survey 2012 yang dilakukan oleh UNICEF bekerja sama dengan Harvard University dan Kementerian Komunikasi dan Informatika mengatakan bahwa anak muda yang menjadi pengguna aktif media sosial di

Indonesia mencapai angka 30 juta. 98 persen anak-anak muda di Indonesia mengerti apa itu sosial media, sementara 79,5 persen di antaranya adalah pengguna aktif (Mamduh, 2015). Masalah lain yang terjadi saat ini adalah teknologi informasi yang telah maju, banyak cara dan kesempatan remaja sekolah untuk melakukan *bullying*-an di luar lingkungan sekolah, salah satunya adalah *cyberbullying* (Purnomo, 2016).

Menurut Susanto selaku Wakil Ketua KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) menyatakan kasus kekerasan saat ini berada pada keadaan yang darurat, jumlah pelaku di usia anak mengalami peningkatan. Susanto menambahkan, jenis kekerasan yang sering terjadi kebanyakan memang merupakan kekerasan fisik, disusul dengan kekerasan verbal dan *cyberbullying* (Mutia, 2016). Menurut *American Psychological Association*, *cyberbullying* antara praremaja dan remaja telah meningkat secara dramatis pada pemuda yang menghabiskan lebih banyak menggunakan waktunya untuk bersosialisasi secara online (apa.org).

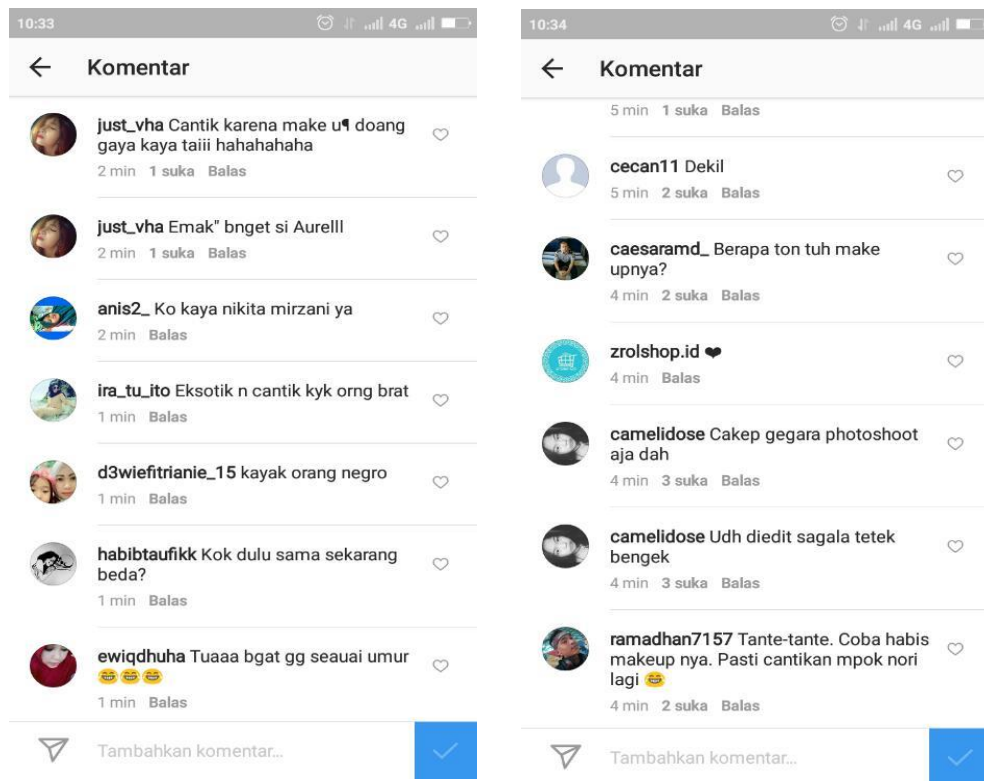
Berita-berita mengenai *cyberbullying* yang sempat gempar di Indonesia seperti pada kasus Sonya Depari yang berada di usia remaja, kasus ini berawal dari perdebatan antara Sonya dengan Polwan. Sonya mengaku bahwa dirinya adalah anak seorang jenderal BNN Arman Depari di sebuah video yang tersebar di internet. Akibat perbuatannya, banyak netizen yang tidak senang dengan tindakan yang telah dilakukannya dan menanggapi kasus tersebut dengan cara *membully* (Widiatmoko, 2017).

Selain kasus yang menimpa Sonya Depari, ada juga kasus *cyberbullying* yang terjadi pada kalangan artis, salah satunya adalah Aurel Hermansyah. Aurel menjadi bahan pem-bully-an netizen karena gaya berpakaian dan dandanannya yang tidak sesuai dengan usianya yang masih muda (Farouk & Pandansari, 2017).

Berikut adalah contoh bentuk cyberbullying yang diperoleh dari hasil *screenshot* dalam suatu media sosial online.



Gambar 1.1. Pem-bully-an pada remaja Sonya Depari



Gambar 1.2. Pem-bully-an pada artis Aurel Hermansyah

Berdasarkan data di atas perlu diketahui bahwa pada dasarnya *cyberbullying* adalah kejahatan dunia maya dengan menggunakan jaringan internet yang aktif di sosial media saat ini, dan jumlahnya terus meningkat akibat perkembangan IT. *Cyberbullying* sendiri juga merupakan sebuah tindak kekerasan verbal yang baru, karena melalui media internet yang lebih sering kita sebut dengan sosial media (Tito, 2015).

Menurut ahli, *cyberbullying* didefinisikan sebagai bentuk *bullying* yang menggunakan alat bantu seperti *handphone*, SMS, video, e-mail, pesan instan, *chat rooms*, website, game online (Priyatna, 2010). Belsey mengatakan bahwa

cyberbullying merupakan keterlibatan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung perilaku yang disengaja, diulang, dan memusuhi oleh individu atau kelompok sebagai pelaku untuk menyakiti orang lain (dalam Shery, 2011).

Cyberbullying dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Brewer & Kerslake (2015), faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* adalah empati dan *self esteem*, sedangkan menurut Ashiq dkk (2016), faktor perilaku emosi bermasalah mempengaruhi terjadinya perilaku *cyberbullying*. Menurut Goebert, dkk., Li, Schneider (dalam Safaria, 2015), *cyberbullying* dipengaruhi oleh usia. Menurut Smith dkk., Slonje & Smith, Agatston, Kowalski & Limber (dalam Safaria, 2015) jenis kelamin juga menjadi faktor penyebab *cyberbullying*, sedangkan menurut Underwood & Teresi (dalam Safaria, 2015) pengalaman spiritualitas juga menjadi prediktor dari *cyberbullying*. Faktor empati adalah variabel yang diprediksikan dapat mempengaruhi *cyberbullying* dalam penelitian ini.

Empati adalah salah satu ketrampilan yang ketika muncul dapat memansiakan manusia dan hubungan-hubungan yang terjadi di antara manusia (Howe, 2015). Pendapat lain juga mendefinisikan empati sebagai jiwa demokrasi, di mana ketika empati menurun, demokrasi juga menurun (Rifkin, 2009).

Definisi empati juga dikatakan sebagai suatu bentuk aktivitas untuk memahami apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh orang lain tanpa kehilangan kontrol diri. Empati terjadi secara *becoming* yang artinya diturunkan dan *being* yang artinya

diajarkan. Potensi keberadaan empati ada sejak lahir, tetapi pengalaman masa hidup dapat memupuk dan mengembangkan empati yang dimiliki seseorang (Taufik, 2012).

Kemampuan untuk merasakan perasaan orang lain yang menghasilkan keinginan maupun tindakan untuk peduli terhadap kesulitan yang dialami orang lain juga disebut sebagai empati. Empati dapat diajarkan pada usia berapa pun, termasuk pada remaja sehingga diharapkan bisa menumbuhkan rasa sosial pada remaja untuk mencegah tindak kekerasan diantara remaja, seperti perilaku bully. Salah satu bentuk perilaku bully adalah *cyberbullying* (Farida, 2014).

Menurut beberapa penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa tindakan *cyberbullying* dipengaruhi oleh faktor empati (Brewer & Kerslake, 2015). Hal ini juga dibuktikan oleh peneliti lain yang mengatakan bahwa salah satu prediktor terjadinya perilaku *cyberbullying* adalah empati. Semakin rendah tingkat empati seseorang, maka semakin tinggi pula seseorang terlibat dalam perilaku *cyberbullying* (Ashiq dkk, 2016).

Berdasarkan gambaran di atas, penting untuk diteliti apakah ada hubungan antara empati dengan perilaku *cyberbullying* mengingat penelitian mengenai *cyberbullying* yang tidak banyak diteliti oleh ilmuwan di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan antara empati dengan *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial *online* di Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui adanya hubungan antara empati dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial *online* di Kota Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa digunakan untuk mengembangkan kajian ilmu mengenai *cyberbullying* sehingga banyak dibuat buku-buku yang membahas tentang *cyberbullying* yang lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

Penelitian mengenai *cyberbullying* penting untuk dilaksanakan karena mengingat banyaknya kasus-kasus yang terjadi di kehidupan sehari-sehari, namun tidak diketahui pelakunya (identitas pelaku bisa disembunyikan) jika dibanding *bullying* tradisional yang jelas diketahui identitas pelakunya. Penelitian juga dilakukan supaya para psikolog, ilmuwan psikologi, aktivis sosial dan masyarakat bisa melakukan antisipasi untuk mengontrol kegiatan yang dilakukan anak agar tidak melakukan tindakan *cyberbullying*. Sebuah solusi dibutuhkan untuk pencegahan dan penanganan terhadap tindakan *cyberbullying* melalui penyuluhan-penyuluhan yang dapat meningkatkan empati.