

BAB I

PENDAHULUAN

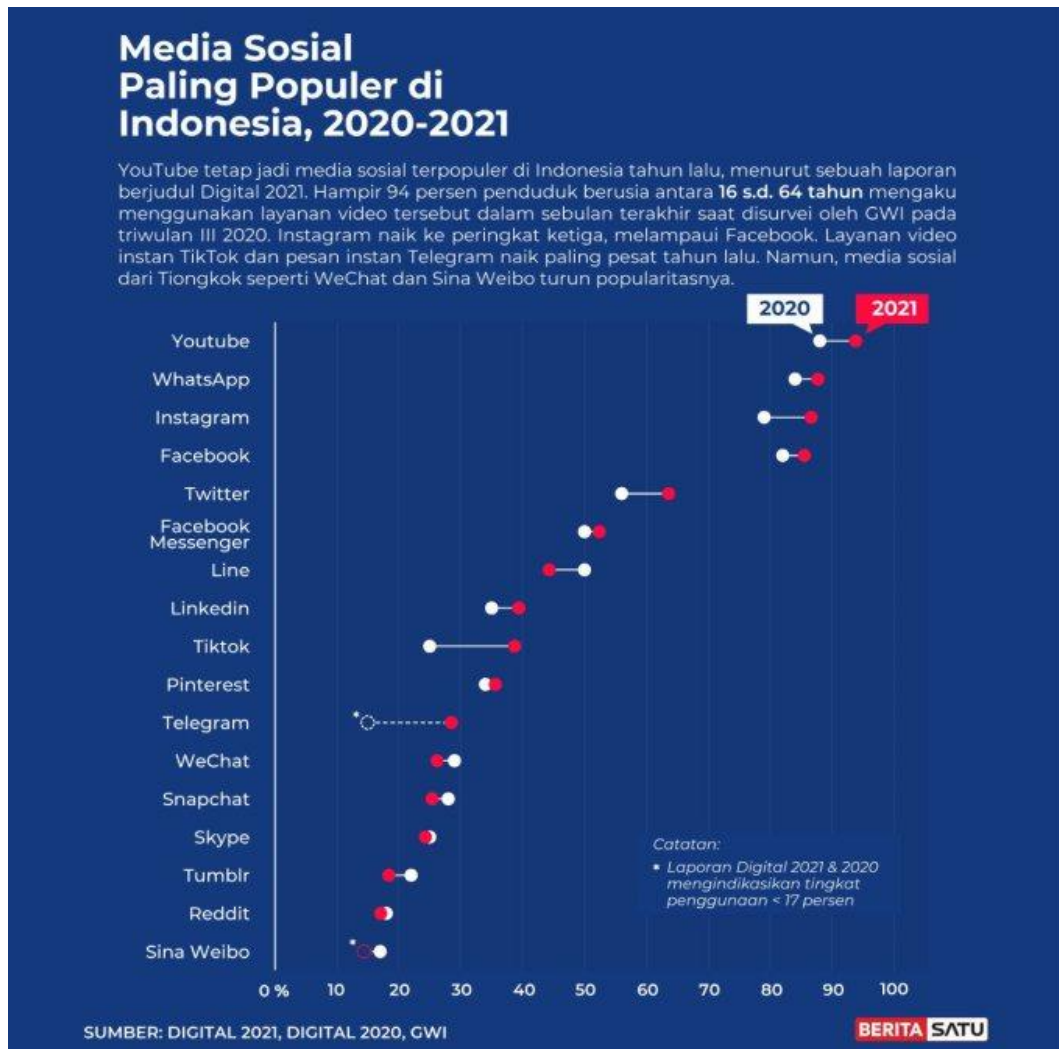
A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah suatu media yang tidak dapat lepas dalam kehidupan manusia, karena memberikan beragam keuntungan dan manfaat bagi kehidupan manusia. Kemajuan yang diberikan tidak hanya memunculkan media internet saja namun juga berbagai macam perubahan pada aspek kehidupan manusia, seperti komunikasi maupun interaksi, hingga aspek sosial yang dijalani oleh manusia.

Media sosial adalah bentuk inovasi terbaru untuk memudahkan interaksi manusia dalam bersosial dengan sesamanya, karena itu Nasrullah (Jaffray, 2016) mengutarakan bahwasannya media sosial adalah medium diinternet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual.

Nasrullah (Jaffray, 2016) menambahkan bawasannya dalam media sosial, terdapat tiga bentuk yang merujuk pada makna bersosial, yaitu pengenalan (*cognition*), komunikasi (*communicate*) dan kerjasama (*cooperation*). Sesuai dengan pengertian diatas maka penulis menyimpulkan bahwasannya media sosial adalah suatu media yang memberikan kemudahan, sehingga dapat digunakan oleh banyak orang untuk mendapatkan informasi maupun sarana komunikasi.

Contoh media sosial yang sangat menjamur di kalangan masyarakat sekarang ini adalah *Youtube*, *whatsapp*, *instagram*, *Telegram* *facebook* *TikTok*, dan *twitter*.



Gambar 1.1

Diagram diatas adalah data penggunaan media sosial di Indonesia dari bulan Januari tahun 2020 hingga bulan Januari 2021. Indonesia memiliki pengguna internet sebanyak 202,6 juta jiwa. Jumlah tersebut meningkat sebanyak 27 juta atau 16 persen dibandingkan tahun sebelumnya. *YouTube* masih menjadi media sosial terpopuler di Tanah Air. Angka pengguna *YouTube* mencapai 94% dengan rentang usia berada di kisaran 16 hingga 64 tahun. Peringkat kedua adalah

aplikasi *WhatsApp* diikuti Instagram pada posisi ketiga. *Instagram* naik ke peringkat ketiga, dan *Facebook* ke posisi keempat. Aplikasi video pendek *TikTok* serta *Telegram* menunjukkan kenaikan paling pesat pada tahun 2020 lalu. Sementara media sosial dari Tiongkok seperti *WeChat* atau *Sina Weibo* semakin menurun popularitasnya di Tanah Air (Beritasatu.com diakses 22/11/2021).

Mengacu pada data diatas menunjukkan bahwa media sosial sangat digemari oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan media sosial memiliki beragam kebaikan dan manfaat, sehingga mendatangkan banyak *user* atau pengguna yang menggunakan tipe media sosial tersebut.

Sebuah riset lain yang dilakukan, bahwasannya situs jejaring sosial *Yahoo* di Indonesia melaporkan bahwa pengguna terbesar internet di Indonesia adalah remaja berusia 15-19 tahun, dan sekitar 53% dari total pengguna *facebook* di Indonesia adalah remaja berusia di bawah 18 tahun. Dibandingkan tahun sebelumnya, terdapat kenaikan 17% atau 25 juta pengguna internet di negeri ini. Berdasarkan total populasi Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, maka itu artinya 64.5% penduduk Indonesia menggunakan media sosial diinternet (www.detik.com diakses 16/06/2020). Dibalik manfaat dan kegunaannya, tentunya media sosial memiliki dampak negatif yang juga mengimbangi manfaatnya.

Salah satu dampak negatif pada media sosial yaitu, karena tidak semua ikatan sosial bersifat mendukung. Sebagai contoh lawan bicara pada media sosial dapat terlalu kritis atau menuntut satu sama lain, bahkan anggota jejaring sosial

dapat memperkuat atau mendorong pelaku yang membahayakan atau anti sosial. Tidak jarang komunikasi melalui media sosial menuai masalah.

Permasalahan semacam ini sama seperti kejadian pada tahun 2020, (www.liputan6.com. Diakses 28/10/2021) yaitu peristiwa kematian seorang pegulat Jepang bernama Hana Kimura disebabkan karena perundungan online hingga membuatnya melakukan bunuh diri. Hal ini termasuk dalam dampak negatif yang disebabkan oleh media sosial.

Cyberbullying adalah sebuah kata yang berasal dari kata *bully*. Dalam bahasa Indonesia, secara harfiah kata *bully* berarti menggertak, orang yang mengganggu orang lemah, Rudi (Mutma, 2019). Contoh perilaku *bullying* antara lain mengejek, menyebarkan rumor, menghasut, mengucilkan, menakut-nakuti (intimidasi), mengancam, menindas, memalak, atau menyerang secara fisik (mendorong, menampar, memukul).

Bullying mengakibatkan dampak yang negatif, baik bagi pelaku, terlebih lagi pada korban *bullying*, karena tindakan *bullying* yang dilakukannya kadang tidak disadari oleh pelaku. *Bullying* dapat menimbulkan perasaan tidak aman, terisolasi, perasaan harga diri yang rendah, depresi atau menderita stress yang dapat berakhir dengan bunuh diri seperti kasus-kasus yang sering terjadi di seluruh belahan dunia (Rudi, dalam Mutma, 2019).

Sehubungan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet menyebabkan perilaku *bullying* semakin mudah dilakukan. Internet kini dijadikan media untuk melakukan *bully* oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab. *Bullying* melalui internet disebut *cyberbullying*.

Cyberbullying merupakan perlakuan *bullying* melalui internet dan teknologi digital yang tujuannya adalah untuk mengganggu, mengancam, mempermalukan, menghina, mengucilkan secara sosial, atau merusak reputasi orang lain (Rudi, dalam Mutma, 2019). Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motif perilaku *cyberbullying* yaitu faktor keluarga, kegagalan dalam mengontrol diri, dan faktor lingkungan (Pandie & Weismann, 2016).

Hofmann (Malihah & Alfiasari, 2018) menyatakan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menahan diri atau mengarahkan diri ke arah yang lebih baik ketika dihadapkan dengan godaan-godaan. Apabila remaja memiliki kontrol diri yang baik, maka remaja akan memiliki peluang lebih besar untuk dapat menghindari perilaku menyimpang, termasuk *cyberbullying*.

Kontrol diri juga berkaitan dengan cara individu mengendalikan emosi serta dorongan dari dalam dirinya sehingga mampu membuat keputusan dan mengambil tindakan yang efektif sesuai dengan standar ideal, nilai-nilai moral dan harapan sosial (de Ridder, dkk, dalam Malihah & Alfiasari, 2018). Hasil penelitian Hardani (2017) menemukan bahwa kelekatan orang tua berhubungan positif dengan kontrol diri sehingga menurunkan perilaku menyimpang pada remaja. Borba (Malihah & Alfiasari, 2018) juga menyebutkan bahwa kontrol diri termasuk dari dasar kecerdasan moral seseorang yang memberi individu kekuatan untuk berperilaku positif.

Remaja yang gagal dalam mengembangkan kontrol diri yang cukup dalam hal perilaku berarti gagal dalam mempelajari perilaku yang tidak dapat diterima oleh masyarakat (Aviyah & Farid, dalam Malihah & Alfiasari, 2018). Kontrol diri

menggambarkan keputusan yang diambil individu melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun untuk meningkatkan hasil dan tujuan seperti yang diinginkan. Individu dengan kontrol diri yang tinggi sangat memperhatikan cara-cara yang tepat untuk berperilaku dalam situasi yang bervariasi.

Kontrol diri dapat dibentuk mulai dari cara berhubungan dengan keluarga seperti cara berkomunikasi antar anggota keluarga. Hubungan keluarga yang positif mengurangi kemungkinan untuk terlibat dalam perilaku bermasalah yang dilakukan secara online (Noll, dkk, dalam Malihah & Alfiasari, 2018). Kelekatan anak dengan orang tua dan kontrol diri (*self control*) dapat berinteraksi untuk memberikan pengaruh pada perilaku (Boman, dkk, dalam Malihah & Alfiasari, 2018).

Masa remaja menjadi masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja. Masa remaja sering diidentikkan sebagai masa individu mulai berusaha mengenal diri melalui eksplorasi dan penilaian karakteristik psikologis diri sendiri sebagai upaya untuk dapat diterima sebagai bagian dari lingkungan (Steinberg & Morris, 2001).

Sebagian remaja mampu melewati masa peralihan ini dengan baik, namun beberapa remaja bisa jadi mengalami kenakalan remaja mulai dari kenakalan ringan hingga kriminal, termasuk di dalamnya kenakalan-kenakalan berbentuk *cyberbullying*. Penelitian Rahayu (2012) memperlihatkan 32 persen siswa mengatakan pernah melakukan *cyberbullying* dengan alasan jahil pada temannya dan media yang paling banyak digunakan adalah situs jejaring sosial.

Perilaku *cyberbullying* dapat berdampak terhadap psikologis korban. Penelitian Rahayu (2012) menemukan 37 persen siswa mengatakan *cyberbullying* memiliki efek yang lebih banyak terhadap korban. Efek yang dirasakan tidak hanya pada taraf menyakiti perasaan saja namun juga dapat merusak jiwa dan kondisi psikologis dari remaja sehingga menyebabkan korban merasa depresi, sedih, dan frustrasi. Salah satu dampak yang dikhawatirkan dari *cyberbullying* adalah korban cenderung melakukan bunuh diri.

Penelitian yang dilakukan Patchin & Hinduja (2012) mengungkapkan bahwa 20 persen responden dilaporkan pernah berpikir untuk bunuh diri dan semua bentuk *bullying* secara signifikan berkaitan dengan meningkatnya keinginan untuk bunuh diri. Penelitian ini juga menemukan percobaan bunuh diri yang dicoba dilakukan oleh korban *cyberbullying* jumlahnya hampir dua kali lebih banyak dari pada remaja yang tidak pernah mengalami *cyberbullying*.

Menurut Aroma & Suminar (2012), kontrol diri yang rendah mengakibatkan individu senang melakukan risiko dan melanggar aturan tanpa memikirkan jangka panjang. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Vazsonyi dan Huang (2010) yang menemukan bahwa secara langsung maupun tidak langsung rendahnya pengendalian diri memengaruhi perilaku *cyberbullying*. Kontrol perilaku yang rendah akan menjadikan individu kesulitan dalam melakukan penyesuaian untuk diterima di lingkungannya.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah hubungan antara kontrol diri dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di Surabaya.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ilmiah saat ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan konsep dan teori pada bidang ilmu psikologi
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian sejenis

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dan menumbuhkan pengetahuan bagi masyarakat luas. Sehingga menjadi bahan referensi dan evaluasi khususnya untuk subjek maupun masyarakat sekitar dalam upaya menumbuhkan kontrol diri yang positif untuk mengurangi perilaku *cyberbullying* dikalangan remaja.