

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi media terus meningkat seiring dengan beragamnya kebutuhan manusia. Bidang komunikasi dan informasi merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang paling pesat (Astuti & Astuti, 2020). Mencari informasi dan komunikasi merupakan beberapa kebutuhan manusia dalam bidang komunikasi dan informasi yang difasilitasi oleh teknologi. Pengguna fasilitas teknologi ini beragam dari berbagai kalangan usia dan kelas sosial, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa serta orang-orang di desa maupun di kota. Pada zaman sekarang ini teknologi memang tidak bisa dipisahkan dari bagian kehidupan manusia. Namun, dibalik banyaknya manfaat dari teknologi ini, juga terdapat dampak atau risiko negatif yang mengincar penggunanya. Salah satu dampak buruk dari hadirnya teknologi yang semakin pesat adalah *cyberbullying* (Adawiyah, 2019).

Cyberbullying ialah bentuk dari perilaku *bullying* yang memanfaatkan teknologi digital atau dunia maya (UNICEF, 2020). *Cyberbullying* merupakan salah satu bentuk perilaku menyimpang yang terjadi di dunia maya (Chan & Wong, 2015) dan ditujukan untuk merugikan orang lain (Buelga et al., 2020). Secara luas, *cyberbullying* ialah bentuk perilaku agresif atau berbahaya yang ditujukan kepada individu atau kelompok menggunakan bentuk teknologi komunikasi elektronik seperti internet dan ponsel (Hinduja & Patchin, 2021). Bentuk perilaku

membahayakan yang dilakukan oleh pelaku *cyberbullying* ini tidak hanya sebatas pengiriman dalam bentuk teks atau pesan namun juga bentuk gambar, video atau apapun (Hinduja & Patchin, 2010).

Cyberbullying dan *bullying* tradisional memiliki persamaan dan juga perbedaan. Beberapa persamaannya yaitu sama-sama memberikan penderitaan bagi korban (Cassidy et al., 2013) serta adanya perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban (Buelga & Pons, 2012). Perbedaannya mencakup banyak aspek dan dapat menjadi lebih berbahaya dibandingkan *bullying* tradisional. Pertama, jika pelaku *bullying* biasanya orang yang dikenal oleh korban, namun pada *cyberbullying* pelakunya bisa saja tidak dikenali oleh korban. Kedua, *bullying* mungkin dilakukan oleh satu atau beberapa orang saja, namun *cyberbullying* cenderung menjadikan pelaku menjadi banyak orang. Ketiga, *cyberbullying* menjadi lebih kejam dibandingkan dengan *bullying* karena *cyberbullying* dilakukan secara *online* atau jarak yang jauh sehingga pelaku tidak dapat melihat reaksi langsung dari tindakannya (Hinduja & Patchin, 2014). Selain itu, inti dari kekuatan *cyberbullying* ialah *anonimitas* yang menjadikan *cyberbullying* menjadi lebih berbahaya dibandingkan *bullying* tradisional (Christine et al., 2013). Li (2010) juga mengatakan bahwa, korban *cyberbullying* akan merasa bahwa mereka tidak akan bisa lari dari tindakan buruk ini. Penyebabnya, karena jejak digital bisa diawetkan serta disebarluaskan tanpa batasan waktu.

Objek yang dijadikan sasaran *cyberbullying* oleh pelakunya beraneka ragam. Beberapa diantaranya yang sering kali dijadikan sasaran perilaku *cyberbullying* ialah,

bodyshaming, perbedaan ras maupun bangsa, merendahkan atau mengejek hobi seseorang, juga *seksisme* atau merendahkan orang lain berdasarkan gender yang dimilikinya (btkp-diy, 2018), kisah asmara, wajah yang kurang cantik, penggunaan barang palsu, dan *fashion* (Marsinun & Riswanto, 2020). Sejalan dengan itu, menurut penelitian Rahayu (2012), sebanyak 52% diejek/ diolok-olok, difitnah 30,3%, menyebarkan gambar memalukan 9,6%, dan dikirim materi porno grafi sebanyak 6%.

Dampak buruk *cyberbullying* tidak hanya dirasakan oleh korban, melainkan juga pada pelaku dan pengamat. Para korban mengakui merasakan perasaan-perasaan negatif seperti sedih, marah, tertekan, harga diri rendah, frustrasi, takut, kehilangan kepercayaan diri, sakit fisik, rendah diri, masalah akademik dan keluarga, memunculkan perilaku nakal, (Hinduja & Patchin, 2014) upaya bunuh diri, penggunaan obat terlarang, kecemasan sosial, (Bottino & Bottino, 2015) dan munculnya dampak konatif berupa upaya balas dendam (Hana & Suwarti, 2020). Dari sisi pelaku, dapat menimbulkan perasaan bersalah yang berkepanjangan (Permatasari, 2012). Sedangkan dampaknya bagi pengamat/*bystander*, sebagiannya mungkin akan ikut melakukan *cyberbullying* karena ketakutan akan menjadi korban berikutnya (UNICEF, 2020).

Remaja mendominasi menjadi pelaku *cyberbullying* (Marsinun & Riswanto, 2020). *Cyberbullying* sudah merupakan fenomena umum yang terjadi dikalangan remaja, baik sebagai korban, pengamat maupun pelaku (Loannou et al., 2017). Penelitian yang dilakukan Rahayu (2012), menunjukkan bahwa sebanyak 32% remaja

pernah melakukan *cyberbullying* dan 3% masih aktif melakukannya. Penelitian lain yang dilakukan terhadap siswa di kota Padang menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan perilaku *cyberbullying* siswa dalam persentase 57,78 %. Data ini menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan perilaku *cyberbullying* kategori sedang menuju tinggi (Dianes & Alizamar, 2019). Sartana & Afriyeni (2017) juga melakukan kajian yang dilakukan di Padang yang menunjukkan bahwa perundungan maya di Padang cenderung tinggi. Kajian oleh *American Medical Association* (2013) mengungkapkan bahwa terdapat 3,7 juta anak yang menjadi pelaku perundungan. Selain itu, menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), tahun 2016 tercatat terdapat 56 kasus anak yang menjadi pelaku, tahun 2017 meningkat menjadi 73 dan tahun 2018 menjadi 117.

Rentannya remaja menjadi pelaku *cyberbullying* disebabkan karena banyak faktor. Beberapa faktor diantaranya ialah karena pada masa ini remaja belum memiliki kematangan emosional yang baik, memiliki keinginan yang besar dalam melakukan hal baru serta seringkali melakukan hal-hal yang berisiko secara *online* maupun *offline*. Faktor kedua ditunjang dengan tingginya angka konsumsi remaja terhadap media sosial yang tidak sebandingkan dengan kemampuan remaja untuk mengantisipasi banyaknya informasi yang diterima (Halimin, 2020). Saadah (2020) juga mengatakan bahwa Ketika remaja mendapatkan informasi di media sosial, cenderung melangsung menyebarkan tanpa melakukan analisis atau *crosscheck* terhadap informasi.

Cyberbullying yang dilakukan oleh remaja pada umumnya banyak terjadi di media sosial internet (Hidajat et al., 2015). *Cyberbullying* terjadi karena tingginya frekuensi remaja mengakses media sosial (Sticca et al, 2013). Media sosial adalah saluran atau media perantara yang digunakan guna melakukan komunikasi secara *online*, berinteraksi, serta berbagi konten media dan melakukan kolaborasi (Othman et al., 2016). Media sosial memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan beraneka teknologi berbasis komunikasi lainnya, sehingga menyebabkan *cyberbullying* rentan terjadi di jejaring sosial ini (Hidajat et al., 2015).

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 menunjukkan 49% pengguna internet pernah dirisak (*dibully*) dalam bentuk ejekan atau dilecehkan di media sosial (databokskadata, 2019). Dikutip dari *American Indonesia Exchange Foundation* (AMINEF), Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2018 mencatat bahwa telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap angka *cyberbullying* seiring dengan penggunaan internet dan media sosial, yaitu sebanyak 22,4% dengan 209 kasus yang dilaporkan. Hasil riset polling Indonesia yang dilakukan bersama APJII tahun 2019, mencatat bahwa sebagian pengguna internet bahkan pernah *dibully* di media sosial (Ginting, 2020). Survei yang dilakukan oleh *latitude news*, menyatakan bahwa Indonesia menempati urutan kedua tertinggi kasus *bullying* setelah Jepang dan kebanyakan terjadi di media sosial (Satalina, 2014). Data ini menunjukkan bahwa *cyberbullying* marak terjadi di media sosial yang dilakukan oleh remaja.

Maraknya terjadi *cyberbullying* di media sosial disebabkan oleh banyak faktor. Beberapa faktor diantaranya ialah, adanya kebebasan dalam menggunakan atau tidak ada persyaratan khusus untuk bermedia sosial sehingga dapat memicu terjadinya *cyberbullying* di media sosial (Natalia, 2016), informasi yang disediakan media sosial tersebar luar selama 24 jam tanpa henti, disediakan fasilitas untuk menanggapi ataupun menyebarluaskan konten media (Hidajat et al., 2015), tingginya angka konsumsi remaja terhadap media sosial. Penelitian yang dilakukan oleh (Antama et al., 2020), menunjukkan bahwa *Whatsapp* menjadi media tertinggi terjadinya *cyberbullying* yaitu 40%, diikuti *Facebook* 30%, *Instagram* 30%. Survei yang dilakukan oleh *Hootsuite* tahun 2020, ikut menjabarkan platforms media sosial yang banyak diakses oleh masyarakat Indonesia. Urutan pertama ditempati oleh *Youtube* 88%, *WhatsApp* 84%, *Facebook* 82% dan *Instagram* 79%. Adanya perbedaan media ini bergantung pada tingginya tren konsumsi media pada tahun tertentu.

Sebagai salah satu bentuk dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat (Astuti & Astuti, 2020) media sosial seharusnya menjadi tempat yang aman bagi penggunaannya. Selain sebagai tempat berdialog, media sosial juga dapat mengasah kemampuan nalar pengguna dan ketajaman psikologis dalam berinteraksi dengan yang tampak di layar (Hana & Suwarti, 2020). Namun pada aktivitasnya, media sosial justru menjadi tempat marak terjadinya *cyberbullying*. Sesuai dengan pendapat Livingstone & Brake (2010), bahwa situs jejaring sosial atau

media sosial memiliki risiko bagi pengguna salah satunya *cyberbullying*. Seiring dengan pernyataannya pun, Livingstone menyarankan pentingnya penerapan literasi media untuk menanggulangi *cyberbullying* dan mengimbangi tingginya pertumbuhan media sosial (Chen et al., 2018). Halimin (2020), ikut menyampaikan bahwa untuk mengontrol perilaku remaja di dunia maya penting dilakukan penerapan literasi media.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan media, konsep literasi media kini telah berkembang dan dikenal dengan konsep literasi media baru/*new media literacy* (Halimin, 2020). Konsep literasi media yang sebelumnya hanya berfokus pada cara mengakses dan menggunakan media saja, namun konsep literasi media baru berkembang menjadi kemampuan pengguna media untuk berkontribusi memproduksi konten media secara kritis dan kreatif. Pengguna media tidak hanya menerima atau mengonsumsi konten yang disediakan saja namun juga dapat berkontribusi membuat konten serta menyebarkannya (Koc & Barut, 2016). Beberapa pernyataan diatas menunjukkan bahwa penerapan konsep literasi media baru sangat sesuai untuk menanggulangi fenomena *cyberbullying* yang semakin marak terjadi (Muzdalifah et al., 2018) dan memiliki manfaat yang tidak sedikit. Salah satu hal mendasar yang bisa dilakukan untuk mencegah *cyberbullying* adalah dengan meningkatkan literasi media (Christine et al., 2013).

Literasi media adalah kompetensi atau kemampuan untuk mengakses, mengoperasikan, menganalisa dan mengkritisi pesan atau alat media, sehingga dapat

berkontribusi dalam memproduksi konten media. Literasi media ini menawarkan konsep utamanya pada dua hal, yaitu *consumption* dan *prosumption*. Pengguna media tidak hanya menerima atau menggunakan konten media yang dilihatnya (*consumption*) namun juga ikut berkontribusi membuat konten media lainnya serta ikut menyebar luaskan (*Prosumption*) (Chen et al., 2011). Literasi media ini mencakup keterampilan dalam mengakses, mengevaluasi, mengkritik, memproduksi serta ikut berpartisipasi (Lee et al., 2015). Konsep literasi media baru atau *new media literacy*, memiliki 4 komponen diantaranya 1). *Functional consumption* (FC), ialah ketika pengguna media mampu untuk mengakses konten media yang dibuat dan dipahami 2). *Critical consumption* (CC), mampu untuk menganalisis dan memahami dampak dari konten media tersebut. 3). *Function prosumption* (FP), ikut berpartisipasi dalam pembuatan konten media. 4). *Critical prosumption* (CP), menyampaikan pendapat sendiri mengenai konten media yang dibuat (Koc & Barut, 2016)

Kurniasih (2020), dalam penelitiannya mengatakan bahwa pemahaman mengenai literasi media harus diajarkan sejak dini di rumah. Hal ini didasari karena pada zaman sekarang anak sudah banyak yang menggunakan ponsel dalam kesehariannya. Ketika orangtua memberikan anak ponsel, orangtua harus mengenalkan penggunaan internet yang baik dan aman serta memperhatikan aturan, karena jejaring sosial/media sosial memiliki peluang dan risiko bagi penggunanya (Livingstone & Brake, 2010). Pemberian pemahaman literasi media juga bertujuan

untuk menghindari adanya dampak buruk dari penggunaan media teknologi (Bhat et al., 2010).

Literasi media penting untuk diterapkan pada remaja saat ini. Beberapa diantaranya ialah karena remaja membutuhkan keterampilan untuk berpikir kritis dalam menanggapi pesan media. Kedua, karena tingginya angka konsumsi remaja terhadap media dan banyaknya informasi yang tersebar yang membutuhkan panduan aman dalam menyikapinya. Ketiga, guna memahami dan mengetahui arti dibalik informasi atau gambar di media sehingga tidak mudah terbujuk atau terpengaruh (Retnowati & Akindo, t.th). Kurniasih, (2020) pun memaparkan beberapa cara/kontribusi literasi media untuk mengatasi *cyberbullying*. Beberapa cara atau kontribusinya ialah, 1) memperkenalkan dampak positif dan negatif dari internet serta hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan di ruang internet, 2) mengajarkan tentang privasi pengguna di internet, memahami tentang apa yang boleh dibagikan dan tidak boleh, 3) mengajarkan cara baik dan bijaksana dalam menggunakan internet dan konsekuensi hukum apabila melanggarnya, 4) membuat aturan atau batasan penggunaan internet antara anak dan orangtua, keterbukaan anak dan orangtua (kebijakan internal).

Literasi media dibutuhkan untuk mengontrol aktivitas remaja di media sosial (Halimin, 2020). Remaja dikatakan masih belum memiliki kematangan emosi yang stabil sehingga belum mampu mengontrol dirinya dengan baik dan mudah untuk terpengaruh (Fitri & Adelya, 2017). Saadah (2020) mengatakan bahwa Ketika remaja

mendapatkan informasi di media sosial, cenderung langsung menyebarkan tanpa melakukan analisis atau *crosscheck* terhadap informasi tersebut. Hal ini menandakan bahwa remaja masih memiliki kontrol yang rendah atas dirinya dan mudah untuk terpengaruh. Literasi media memberikan batasan pada remaja untuk memilah informasi media yang didapat. Sehingga, dapat memberikan kontrol terhadap aktivitas remaja saat menggunakan media dan mendapatkan informasi (Halimin, 2020).

Literasi media dapat mencegah munculnya perilaku *cyberbullying* (Christine et al., 2013). Remaja yang memiliki kemampuan literasi yang baik akan mampu untuk mengendalikan dirinya (Khotimah, t.th) Saat menerima komentar atau menemui informasi jahat di media, remaja yang memiliki literasi media yang baik akan mampu menafsirkan dengan cermat dan berpikir kritis sebelum meresponnya (Chen et al., 2011), tidak mudah terprovokasi (Dewi & Afifah, 2019), berkomunikasi yang baik serta tidak saling memberikan komentar mengejek, menjelekkan, menghina dan bentuk perilaku jahat lainnya yang dapat menimbulkan perilaku *cyberbullying*. Artinya, bahwa literasi media dapat memberikan batasan pada pengguna media untuk bisa memilah konten media yang didapat (Halimin, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Affifah (2019) menunjukkan bahwa ada korelasi atau hubungan antara literasi media dengan perilaku *cyberbullying* meski tergolong rendah. Penelitian yang dilakukan oleh Bhat, menunjukkan bahwa *cyberbullying* cenderung tinggi di Asia, sehingga membuktikan bahwa adanya

kebutuhan yang besar akan literasi media (Christine et al., 2013). Beberapa penelitian sebelumnya pun sudah banyak yang meneliti mengenai *cyberbullying* namun menggunakan variabel yang berbeda. Hal ini menandakan bahwa penelitian menggunakan literasi media tergolong penelitian yang baru dan masih sedikit. Padahal, penelitian menggunakan variabel ini diperlukan guna menanggapi maraknya perkembangan teknologi dan tingginya angka konsumsi remaja terhadap media internet.

Melalui penjabaran diatas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian mengenai literasi media terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran di latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah peneliti ialah, apakah literasi media berpengaruh terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada remaja?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk melihat pengaruh literasi media terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada remaja.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat praktis maupun teoritis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Manfaat teoritis yang pertama dari penelitian ini ialah diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmiah maupun tambahan ilmu baru dalam bidang Psikologi Perkembangan terutama terkait remaja.
2. Manfaat yang kedua, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya untuk lebih mendalami penelitian dengan tema yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat Bagi Remaja

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi lebih mendalam kepada remaja mengenai pentingnya pemahaman literasi media dalam dunia maya.

Manfaat bagi Orangtua

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi, gambaran atau wawasan baru bagi orangtua mengenai pentingnya memberikan pengawasan dan batasan bagi remaja ketika menggunakan media internet.

Manfaat bagi penulis

1. Menambah wawasan baru mengenai remaja, *cyberbullying* dan hubungannya dengan literasi media di era millennial ini.

1.5 Sistematikan Penulisan

Sistematika yang tertuang dalam penulisan laporan penelitian ini, sebagai berikut

:

BAB I : Pendahuluan

Pendahuluan berisikan uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berisikan teori-teori yang berkaitan dengan variabel X dan Y yang akan diteliti dan kerangka pikiran.

BAB III : Metode Penelitian

Metode penelitian berisi uraian mengenai metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Bab berisikan uraian yang lengkap terkait hasil pengolahan data, interpretasinya disertai pembahasan yang lengkap dan terperinci.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran berisikan rangkuman mengenai hasil penelitian beserta saran dari peneliti, baik saran metodologis maupun saran praktis.