

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi, terutama dalam bidang komunikasi semakin pesat dewasa ini. Salah satu bentuk perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi adalah internet. Internet memberikan kemudahan yang tidak kita dapatkan sebelumnya. Informasi, pendidikan, permainan, dan interaksi sosial dapat diakses dengan mudah, kapan saja, di mana saja dengan menggunakan internet (Foody, M., 2015). Seiring dengan perkembangannya, jumlah pengguna internet di Indonesia pun semakin bertambah dari tahun ke tahun. Hal tersebut menjadikan internet sebagai salah satu alat komunikasi yang populer. Terbukti pada tahun 2016 lalu, tercatat bahwa pengguna internet di Indonesia telah mencapai angka 132,7 juta dari total penduduk sebanyak 256,2 juta orang dan pulau Sumatra sendiri menempati posisi kedua sebagai pengguna internet terbanyak setelah Jawa, dengan jumlah pengguna internet sebesar 20,7 juta orang (APJII, 2016).

1,2 milyar atau 18% dari jumlah penduduk dunia adalah remaja (WHO, 2014). Remaja adalah periode di mana individu bertransisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, dengan rentang usia antara 13 sampai 20 tahun (Potter & Perry, 2013). Peran remaja tidak bisa dilepaskan dari internet, termasuk di dalamnya sosial media, sebab

berdasarkan data APJII tahun 2016, sebanyak 75,5% pengguna internet adalah remaja, dalam rentang usia 10-24 tahun. Keberadaan internet menjadikan remaja seolah menemukan suatu wadah yang dapat memenuhi segala kebutuhannya, mulai dari kebutuhan bersosialisasi melalui media sosial seperti *facebook*, *twitter*, mengakses berbagai informasi, hiburan, hingga mendapatkan pendapatan melalui internet (Hakim, S, et al., 2016). Internet menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja. Hal ini membuat remaja rentan terpapar dampak buruk dari internet. Sebab kepolosan mereka, remaja cenderung ikut-ikutan, mencari sensasi, dan bebas melakukan hal – hal yang bersifat negatif. Remaja semakin tertantang untuk mengeksplor diri dan menghadapi kemungkinan baru yang mereka sendiri belum tahu risikonya, atau bahkan berkaitan dengan aktivitas online yang berbahaya (Soh, P.C, 2017).

Masa remaja adalah masa yang paling sulit dan kompleks dalam rentang kehidupan seorang anak. Pada masa remaja, konflik interpersonal merupakan hal yang paling terlihat sepanjang perubahan psikologis. (Karimova, 2015). Pada masa remaja, individu sedang pada tahap pembentukan identitas, sehingga mereka cenderung akan menyukai hal-hal baru dan mudah terpengaruh oleh pergaulan dari lingkungan sekitarnya (Sarwono,2013). Berinteraksi dan mengejek adalah obsesi selama masa remaja dan merupakan bagian dari pengalaman bersosialisasi. Pada dasarnya mengejek sering kali dianggap sebagai cara yang wajar bagi

remaja untuk menguji identitas diri dan identitas teman sebaya. Remaja mungkin menerima ejekan dengan menertawakannya atau justru menjadi defensif terhadap ejekan yang menyinggung identitasnya. Walau terkadang ejekan bisa memicu *cyberbullying* (Yousef & Bellamy, 2015).

Remaja yang aktif menggunakan internet ataupun media sosial memiliki risiko yang lebih besar untuk terlibat *cyberbullying* dibanding mereka yang tidak (Sartana, 2017; Sticca et al., 2013; Kwan&Soric, 2013; Safaria, 2016). *Cyberbullying* adalah bentuk kekerasan, mengejek dan memermalukan seseorang yang dapat menimbulkan masalah psikososial bagi para korbannya (Dehue, 2013; Bastiaensens et al., 2014; Ouytsel et al., 2014). *Cyberbullying* terdiri dari dua individu yang terlibat, yaitu pelaku dan korban. Pelaku adalah orang yang melakukan agresi baik fisik, verbal dan psikologis kepada orang lain untuk menunjukkan kekuatan dan mendemonstrasikan pada orang lain di media sosial. Sedangkan korban adalah seseorang yang menjadi sasaran atau target dari penindasan yang dilakukan oleh pelaku di media sosial (Akbar, M.A, 2015).

Survei yang dilakukan oleh PEW Internet (2013) menemukan bahwa satu dari tiga remaja di Amerika menjadi korban *cyberbullying*. Hasil penelitian *Center for Disease Control* (2015), yang dilakukan secara longitudinal selama satu tahun pada remaja Amerika Serikat, juga menunjukkan bahwa 20% siswa menengah di Amerika Serikat melaporkan pernah di *bully* dan 15% melaporkan pernah terkena *cyberbullying*. Hal yang serupa ditmukan juga dalam penelitian O'Moore (2012) 13,9%

remaja melaporkan menjadi korban *cyberbullying* selama beberapa bulan terakhir dan 8,6% mengaku menjadi pelaku *cyberbullying*. Ketika 29,8% remaja *dibully* di dunia nyata dan dunia maya, 24,4% remaja lain *membully* orang lain di dunia nyata dan dunia maya. Sedang menurut survei yang dilakukan Ipsos pada 18.687 warga di 24 negara, termasuk Indonesia, ditemukan bahwa satu dari delapan orang tua menyatakan anak mereka pernah menjadi korban pelecehan dan penghinaan melalui media *online*. Hal ini didukung oleh penelitian Safaria (2016) yang mendapatkan bahwa 80% dari total 102 remaja sekolah menengah pertama di Yogyakarta mengaku menjadi korban *cyberbullying* hampir setiap hari. Sayang penelitian mengenai *cyberbullying* masih sedikit di Indonesia (Safaria, 2016).

Ada beberapa hal yang mempengaruhi seseorang terlibat dalam *cyberbullying*, salah satunya adalah harga diri (Fithria, 2016). Harga diri merupakan evaluasi tentang diri kita sendiri, artinya kita tidak hanya menentukan seperti apa diri kita tetapi juga menilai kualitas-kualitas diri kita. Penilaian tersebut mencerminkan sikap penerimaan dan penolakan serta menunjukkan seberapa jauh individu percaya bahwa dirinya mampu, penting, berhasil dan berharga. Kesadaran tentang diri dan perasaan terhadap diri sendiri tersebut akan menimbulkan suatu penilaian terhadap diri sendiri baik positif maupun negatif (Taylor, Peplau, dan Sears, 2009). Harga diri merupakan hal yang penting bagi remaja sebab penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa harga diri berhubungan dengan

perilaku kesehatan berisiko, termasuk penggunaan obat-obatan, aktivitas seksual pada usia dini, masalah makan, dan risiko bunuh diri (Wachs,S., et al, 2016). Harga diri yang sehat adalah salah satu dasar kepuasan hidup dan memiliki dampak yang besar terhadap perasaan dan tingkah laku individu (Kopecky & Szotkowski, 2016). Remaja dengan harga diri rendah merasa dirinya buruk dan tidak berguna, sehingga mereka menjadi sasaran empuk bagi para pelaku *cyberbullying* (Cerna et al., 2013; Patchin & Hinduja, 2016; Breuer & Kerslake, 2015).

Faktor lain yang melatarbelakangi *cyberbullying* adalah lingkungan sekolah, atau lingkungan sekitar yaitu semua perangsang atau pengaruh luar yang menimbulkan tingkah laku tertentu pada remaja, seperti tindak kekerasan, kejahatan, pemalakan, tawuran, dan seterusnya. Kelompok sebaya dan lingkungan atau sekolah secara umum juga memiliki efek yang kuat bagi remaja untuk terlibat *cyberbullying* (Kartono, 2013). Kepala Satpol PP kota Padang, Firdaus Ilyas, mengatakan kasus tawuran terbanyak sepanjang 2015 dilakukan oleh siswa SMK sebanyak 220 kasus. SMK Kosgoro 1 Padang merupakan SMK yang paling sering terjerat kasus seperti kekerasan/ tawuran sepanjang tahun 2015. Selain itu pada tahun 2014 video tawuran antara SMK Kosgoro 1 melawan SMK lain beredar di *youtube*, dan video tersebut diunggah oleh siswa SMK Kosgoro 1 sendiri. Hasil wawancara dengan wakil kesiswaan SMK Kosgoro 1 Padang mengkonfirmasi bahwa benar beberapa siswanya sempat bermasalah dan diamankan oleh Satpol PP akibat tawuran atau perkelahian

baik antar sesama teman sekolah maupun siswa dari sekolah lain. Selain itu siswa juga sering bolos saat jam pelajaran, dan adanya pemalakan antar sesama siswa. Setelah mendapatkan data tersebut, peneliti melakukan studi pendahuluan pada tanggal 23 Januari 2018. Dari 10 orang siswa, 5 di antaranya mengaku pernah menjelek-jelekan teman mereka di media sosial, 1 orang mengaku pernah mengunggah video kekerasan di *youtube*, dan 4 orang lainnya mengaku pernah menjadi korban dengan mendapat ejekan terkait penampilan di Facebook, dan mendapat julukan yang tidak disukai di komentar *instagram*. Dari 10 orang siswa, 4 orang merasa sedih, malu, dan menutup diri, 2 orang lain menyalahkan dirinya sendiri sebab tidak bisa melawan, 4 orang mengatakan bahwa mereka tidak merasa bersalah, dan yang mereka lakukan adalah hal yang wajar.

Untuk melihat lebih lanjut mengenai hal ini, maka peneliti ingin melakukan sebuah penelitian tentang hubungan harga diri dengan *cyberbullying* pada remaja di SMK Kosgoro 1 Padang tahun 2018.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka fokus masalah yang akan dibahas adalah bagaimana hubungan harga diri dengan *cyberbullying* pada remaja di SMK Kosgoro 1 Padang tahun 2018.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui bagaimana hubungan harga diri dengan *cyberbullying* pada remaja di SMK Kosgoro 1 Padang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui tingkat *cyberbullying* pada remaja di SMK Kosgoro 1 Padang
- b. Mengetahui harga diri remaja di SMK Kosgoro 1 Padang
- c. Mengetahui hubungan harga diri dengan *cyberbullying* pada remaja di SMK Kosgoro 1 Padang

D. Manfaat

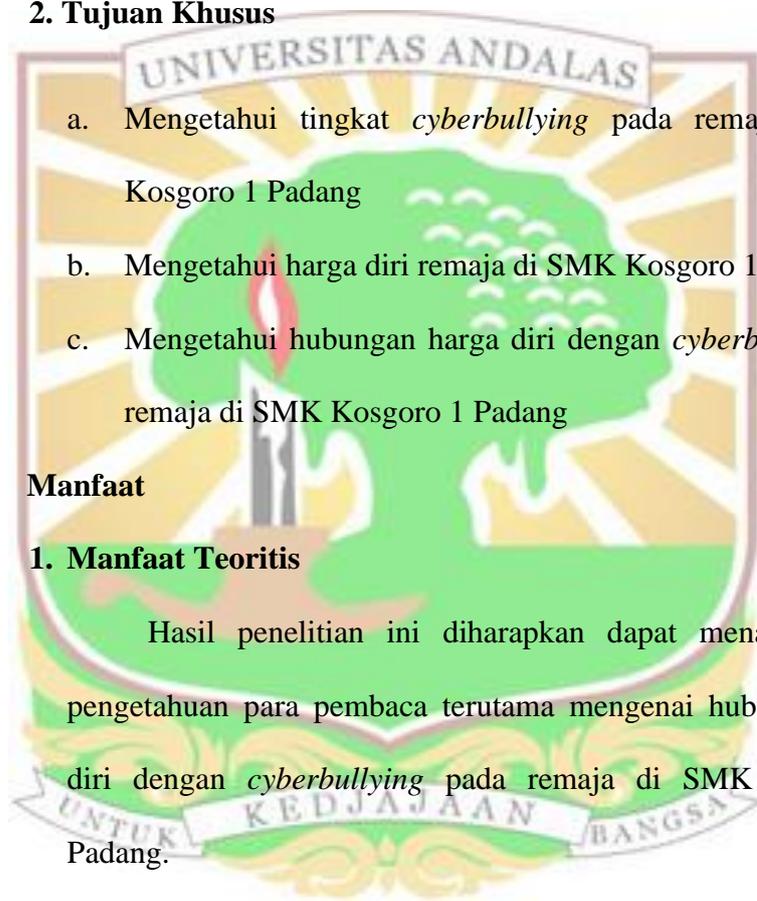
1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan para pembaca terutama mengenai hubungan harga diri dengan *cyberbullying* pada remaja di SMK Kosgoro 1 Padang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Perkembangan Ilmu Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi mengenai permasalahan yang berhubungan dengan harga diri dengan *cyberbullying* pada remaja.



b. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai bahan informasi bagi guru di SMK Kosgoro 1 Padang bahwa harga diri dapat mempengaruhi siswa menjadi pelaku maupun korban *cyberbullying* yang semakin meresahkan. Sehingga tenaga pendidik dapat membimbing siswa untuk mengatasi masalah ini.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dengan ruang lingkup yang sama ataupun mengubah variabel dan tempat penelitian.

