

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini di Indonesia akses terhadap penggunaan media sosial semakin meningkat. Berdasarkan data reportal, diketahui jumlah penggunaan media sosial sebanyak 170 juta pengguna pada tahun 2021, dan sebanyak 191,4 juta pengguna pada tahun 2022, data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media sosial antara tahun 2021 dan 2022 mengalami peningkatan sebanyak 12,6% atau 21 juta pengguna media sosial (Kemp, 2022). Hal tersebut dapat dilihat dari waktu penggunaan media sosial di Indonesia dengan rata-rata penggunaannya lebih dari 3 jam hingga 8 jam perhari (Kemp, 2022). Media sosial merupakan salah satu *platform* untuk berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain secara *online* dengan adanya pembuatan profil (Kroll & Stieglitz, 2019).

Media sosial banyak digunakan oleh usia 13-18 tahun yaitu sebanyak 99,16% pengguna (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022). Usia tersebut berada pada rentang usia remaja, Papalia dkk. (2009) menyatakan bahwa remaja berada pada usia 11-20 tahun yang mengalami masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa dan adanya perubahan emosi, fisik, psikososial dan kognitif. Remaja menggunakan media sosial untuk mengembangkan identitas diri, dan meningkatkan harga diri melalui *self presentation* (Senekal dkk. 2022), membantu menjalin hubungan interpersonal dengan orang lain (Santrock, 2019), untuk mengekspresikan diri dan melihat reaksi orang lain terhadap dirinya (Valkenburg dkk., 2017).

Ketika akses terhadap informasi di media sosial dapat mendukung pertumbuhan remaja menuju masa dewasa, namun penggunaannya juga dapat menjadi resiko dan interaksi yang dilakukan di media sosial juga dapat memunculkan tindakan agresif pada remaja. Tindakan agresif merupakan tindakan apapun yang bertujuan untuk menimbulkan kerugian, rasa sakit, atau cedera pada orang lain (Zirpoli, 2008). Howard (2011) juga menyatakan bahwa segala bentuk perilaku yang merugikan orang lain secara fisik maupun psikologis dengan alasan subjektif disebut dengan tindakan agresif.

Perilaku agresif juga dapat terjadi di dunia maya yang dikenal dengan istilah *cyber-aggression* (Grig, 2010; Corcoran dkk., 2015 & Runions dkk., 2016). *Cyber-aggression* merupakan segala bentuk perilaku yang sengaja dilakukan melalui teknologi informasi dan komunikasi dengan tujuan untuk merugikan dan menyakiti orang lain (Corcoran dkk., 2015). Karakteristik perilaku *cyber-aggression* yaitu perilaku tidak harus terjadi secara berulang, dan dapat terjadi pada siapa saja tanpa mempertimbangkan kekuatan korban maupun pelaku. *Cyber-aggression* terjadi dalam berbagai bentuk seperti pengiriman pesan yang bersifat menyakiti, mengunggah video atau foto keburukan seseorang tanpa izin untuk mempermalukannya, berpura-pura menjadi orang lain dengan mencuri atau menggunakan identitas palsu untuk kepentingan negatif, dan menakuti seseorang melalui pesan singkat ataupun media sosial (Alvarez-García dkk., 2017).

Perilaku *cyber-aggression* telah banyak terjadi di tingkat Internasional maupun Nasional. Alvarez-garcia dkk. (2017) melakukan penelitian pada remaja berusia 12-18 tahun dan ditemukan sebanyak 29,3% remaja menghina seseorang

melalui pesan teks dan 9% remaja pernah memaksa seseorang melakukan tindakan yang memalukan, merekamnya, lalu menyebarkannya untuk mengolok-olok orang tersebut. Selain itu, di Amerika Serikat penelitian Mishna dkk. (2018) menemukan sebanyak 34% responden pernah melakukan tindakan *cyber-aggression* dengan menyebarkan rumor, mengirimkan pesan jahat berisi ancaman, dan membagikan video vulgar tanpa izin.

Di tingkat Nasional, berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan berbagai bentuk perilaku *cyber-aggression* yang telah terjadi pada remaja. Penelitian yang dilakukan oleh Mardianto dkk. (2019) di Padang pada remaja usia 15-21 tahun menunjukkan sebanyak 17,2% remaja melakukan penyerangan di media sosial. Hal ini dapat berpotensi berkembangnya tindakan antisosial lainnya pada pelaku, mempengaruhi remaja yang lainnya, dan jika tindakan tersebut tidak mendapat perhatian maka pelaku akan terus menganggap hal yang dilakukannya adalah hal yang wajar sehingga berkemungkinan semakin banyaknya pihak yang akan dirugikan oleh pelaku. Selain penelitian tersebut, penelitian Kusumastuti dan Endah (2019) menunjukkan bahwa tingkat *cyber-aggression* remaja berada dalam kategori sedang hingga tinggi, yaitu sebanyak 53,4% berada pada kategori sedang, 13,1% berada pada kategori tinggi, dan 7% berada pada kategori sangat tinggi.

Hasil penelitian di atas juga didukung oleh data yang dilaporkan oleh Pusat Informasi Kriminal Nasional (Pusiknas) tahun 2022 menyatakan bahwa kasus pencemaran nama baik mengalami peningkatan dibandingkan tahun sebelumnya yaitu dari 118 kasus di tahun 2021 hingga menjadi 162 kasus di tahun

2022. Selanjutnya, Mardia dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa tingkat *cyber-aggression* dalam bentuk ujaran kebencian pada remaja berada dalam kategori tinggi yaitu sebanyak 90,7%. Tingginya tingkat ujaran kebencian pada seseorang akan mendorong orang tersebut untuk menghina, menghasut, memprovokasi, menistakan agama, mencemarkan nama baik, dan perbuatan tidak menyenangkan lainnya (Ningrum dkk., 2018).

Selain dari hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, berbagai bentuk tindakan *cyber-aggression* juga sudah diberitakan oleh AntaraSumbar (2023) dalam bentuk *verbal cyber-aggression* yang dilakukan oleh remaja asal Rokan Hulu berinisial RT (16 tahun), ia ditangkap karena telah menghina presiden RI Jokowi melalui video yang berdurasi 19 detik dengan kata cacian, dan kata binatang di media sosial *Tiktok* serta meminta Presiden Jokowi untuk menggosok PT Perkebunan Nusantara V dari Provinsi Riau (AntaraSumbar, 2023). Memberikan komentar *online* dengan menghina orang lain dengan tujuan untuk merendahkan orang tersebut disebut dengan *verbal cyber-aggression* (Alvarez dkk., 2016). Agresor menargetkan korban secara acak seperti suatu kelompok, teman sebaya, individu yang rentan, selebriti, tokoh politik dan staf sekolah (Pyjalski, 2012).

Tidak hanya terjadi dalam bentuk *verbal cyber-aggression*, namun juga ditemukan banyaknya kasus *impersonation* seperti berita dari *detiknews.com* dua remaja berinisial MRP dan A ditangkap karena telah membobol akun *Instagram* dan *WhatsApp* milik pria yang berinisial TAP, korban diperas hingga mengalami kerugian 12,5 juta dan diancam untuk membocorkan percakapan korban. Selain

itu, akun *Instagram* milik pakar hukum tata negara dengan inisial BS dibajak kemudian pelaku memposting hal-hal yang tidak sesuai dengan pandangan BS dan di akun tersebut BS difitnah seolah-olah ia membuka jasa prostitusi (Detiknews, 2022). Dua kasus tersebut merupakan bentuk dari *impersonation* karena pelaku telah berpura-pura menjadi orang lain dan menggunakan akun orang lain tanpa izin untuk merusak reputasi korban, tindakan tersebut merupakan tindakan *cyber-aggression* (Alvarez dkk., 2016).

Kasus *cyber-aggression* juga terjadi dalam bentuk *visual-sexual cyber-aggression* yaitu tindakan memotret, merekam, dan menyebarkan gambar pribadi seseorang untuk mempermalukan orang lain (Alvarez dkk., 2016). Contohnya kasus yang dijelaskan oleh Kasat Reskrim Polres Tarakan bahwa remaja dengan inisial GF (18 tahun) telah diamankan karena menyebarkan foto dan video pornografi mantan pacar ke media sosial hal ini terjadi karena pelaku tidak terima diputuskan sepihak oleh korban. Selain itu, pelaku juga memposting foto dan video tersebut di akun *instagram* korban karena pelaku mengetahui *password* media sosial milik korban (Humas Polres Tarakan, 2023).

Tindakan *cyber-aggression* tidak hanya berdampak pada korban namun juga pada pelaku seperti pelaku dapat terlibat dalam ranah hukum dan mendapatkan stigma negatif (Williams & Pearson, 2016a) dari lingkungannya, dapat menggeser nilai moral dan norma yang ada. Selain itu, pelaku juga akan merasakan dampak psikologis seperti terlibat dalam penggunaan narkoba karena tindakan impulsif, untuk mengurangi stres dan masalah kesehatan mental karena telah merugikan orang lain melalui teknologi informasi dan komunikasi (Wright

& Sebastian, 2019). Selain itu, beberapa remaja pada saat proses penangkapan merasakan kaget, cemas, takut, dan malu (Putri, 2016). Pada saat menjalani hukuman, remaja cenderung memiliki tingkat stres yang tinggi dikarenakan hilangnya kebebasan dan kontrol atas kehidupan sehari-harinya (Maslihah, 2017).

Tindakan *cyber-aggression* yang dilakukan oleh remaja didukung oleh adanya karakteristik dari media sosial sehingga remaja rentan menjadi pelaku. Ketika remaja melakukan interaksi di dunia maya mereka merasa dapat lebih terbuka untuk mengekspresikan diri, melonggarkan aturan yang ada, dan kurang terkendali (Suler, 2004). *Cyber-aggression* dilakukan di dunia maya saat ini tersebar luas di kalangan remaja, serangan bisa datang kapan dan dimana saja serta korban dapat dijangkau bahkan di rumah mereka yang relatif aman (Tokunaga, 2010). Ketika individu melakukan tindakan *cyber-aggression* seperti menghina melalui pesan singkat, pelaku tidak dapat melihat reaksi fisik yang dirasakan oleh korban sehingga pelaku berani melakukan hal-hal yang tidak mungkin dilakukan yang disebut dengan *invisibility* (Suler, 2004).

Selain itu, interaksi di dunia maya juga memungkinkan individu untuk menyembunyikan identitas dirinya yang disebut *dissociative anonymity*. Individu akan merasa terbuka dan bebas bertindak di media sosial ketika memiliki kesempatan untuk memisahkan tindakan secara *online* dari identitas diri dan gaya hidupnya (Suler, 2004). Tidak hanya itu, individu juga dapat menciptakan dua karakter yang berbeda antara yang ditunjukkan secara *offline* dengan yang dilakukan secara *online*, individu yang melakukan agresi di dunia maya mungkin

tidak pernah melakukan agresi di dunia nyata hal ini disebut *dissociative imagination* (Suler, 2004).

Selain dari karakteristik media sosial, Chamizo dkk. (2020) mengelompokkan dua faktor penyebab *cyber-aggression* yaitu faktor internal seperti pernah menjadi korban, rendahnya kontrol diri, emosi, kesadaran diri dan kecerdasan emosional. Faktor eksternal seperti orang tua (Chamizo dkk., 2020). Setelah mengetahui dampak yang diakibatkan oleh tindakan *cyber-aggression* yaitu tidak hanya kepada korban, namun remaja yang menjadi pelaku *cyber-aggression* juga merasakan dampaknya sehingga dibutuhkan peran orang tua agar remaja tidak terlibat dalam tindakan *cyber-aggression*.

Sebagai pengasuh utama orang tua dinilai dapat melindungi remaja dari bahaya dan pengaruh sosial serta berperan sebagai tempat berinteraksi yang paling dekat dengan remaja (Shin & Kang, 2016). Berdasarkan perkembangannya remaja memang lebih dekat dengan teman sebaya dibandingkan dengan orang tuanya (Santrock, 2007), namun ketika remaja menginginkan adanya otonomi, remaja masih sangat dipengaruhi oleh orang tuanya (Collins & Laursen, 2004). Penelitian telah menunjukkan bahwa orang tua dapat mempengaruhi penggunaan media sosial remaja dan melindungi mereka dari kemungkinan dampak negatif (Shin dan Ismail, 2014) seperti terlibat dalam tindakan *cyber-aggression*. Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan media sosial remaja disebut dengan *parental mediation*.

*Parental mediation* didefinisikan sebagai bentuk interaksi yang dilakukan oleh orang tua dan anak terkait penggunaan media pada anak agar dapat

membangun interaksi sosial yang efektif (Nathanson, 2001). Dengan *parental mediation* terhadap penggunaan teknologi membuka jalur komunikasi berkelanjutan antara orang tua dan remaja mengenai pengalaman *online*. Orang tua dapat berdiskusi dengan anak terkait penggunaan konten media yang diakses oleh anak, memberikan aturan terkait waktu, lokasi, konten yang diakses oleh anak, dan kehadiran saat anak mengakses konten media.

Penelitian telah membuktikan bahwa *parental mediation* dapat mengurangi resiko remaja terlibat dalam perilaku aktivitas *online* yang negatif, terutama ketika orang tua memantau penggunaan internet anak mereka dan menetapkan aturan terkait hal-hal yang dapat diakses dari media sosial (Mesch, 2008). Membuat peraturan tentang jumlah waktu yang dihabiskan oleh remaja untuk *online* dan menggunakan perangkat lunak pemantauan mengurangi jumlah informasi pribadi yang dibagikan secara *online* dan mengurangi keterlibatan dalam *cyber-aggression* (Navarro dkk, 2013).

Penelitian Nathanson (1999) terkait media televisi menunjukkan bahwa mediasi orang tua memiliki hubungan negatif dengan perilaku agresif. Mediasi aktif mengacu pada keterlibatan aktif orang tua dengan anak-anak mereka untuk mendiskusikan dan menjelaskan konten media dan membimbing mereka mengenai penggunaan media yang tepat (Chen & Shi, 2019). Dengan adanya komunikasi dan diskusi antara orang tua dan anak, dapat mendorong anak untuk berpikir kritis dan meningkatkan literasi digital anak sehingga dapat mengurangi dampak buruk konten media sosial (Cabello dkk., 2018).



Mediasi restriktif mengacu aturan yang ditetapkan oleh orang tua untuk membatasi waktu penggunaan dan aktivitas yang dilakukan oleh anak di media sosial (Ho dkk., 2019). Dengan adanya pembatasan waktu dan jenis konten yang digunakan oleh remaja akan dapat mengurangi kemungkinan mereka terpapar pada informasi yang tidak diinginkan sehingga mengurangi resiko *online* (Shin, 2014). Mediasi *co-viewing* mengacu pada kehadiran orang tua saat anak menggunakan media sosial. Kehadiran orang tua yang dirasakan dapat membantu menahan remaja untuk melakukan aktivitas terlarang dan meningkatkan kemampuan anak untuk menahan diri dari tindakan beresiko.

Penelitian Wright dan Sebastian (2019) juga menunjukkan bahwa remaja yang orang tuanya menggunakan mediasi instruktif lebih bisa dalam menghindari situasi yang dapat mendorong keterlibatannya pada tindakan *cyber-aggression* dan mereka mungkin juga memiliki keterampilan untuk menangani situasi tersebut dengan lebih efektif, sehingga meminimalkan paparan mereka terhadap pengalaman-pengalaman ini di masa depan. Dalam mediasi *co-viewing*, orang tua tidak membekali anak mereka dengan pengetahuan yang cukup tentang penggunaan media sosial yang efektif, meskipun mereka melihat kontennya secara bersama-sama. Dalam strategi restriktif, orang tua dapat melindungi remaja dari bahaya *online* namun juga berkemungkinan remaja tidak dapat mengembangkan kemampuan bermedia sosialnya karena orang tua tidak mengizinkan untuk mengembangkan strategi dalam menghadapi situasi-situasi yang negatif di media sosial (Wright & Sebastian, 2019).

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk melindungi remaja dari penggunaan media sosial yang beresiko dapat dilakukan dengan adanya *parental mediation*. Dari beberapa penelitian sebelumnya dapat dilihat bahwa *parental mediation* berkaitan dengan resiko *online* pada remaja seperti *online gaming disorder*, resiko konten, resiko privasi, *cyberbullying victimization* dan *perpetration*. Wright & Sebastian (2019) menemukan hubungan antara *parental mediation* dengan *cyber-aggression*. Namun, penelitian tersebut dilakukan di luar negeri, setiap negara memiliki budaya yang berbeda-beda, sehingga akan menghasilkan hasil mediasi yang berbeda pula. Selain itu, adapun penelitian terdahulu yang mengaitkan langsung dua variabel ini yaitu *parental mediation* dengan agresi pada anak namun konteksnya pada media televisi. Pada saat ini zaman semakin berkembang dan penelitian di Indonesia juga belum ada yang meneliti terkait dua variabel ini sehingga peneliti ingin melihat hubungan *parental mediation* dengan *cyber-aggression* pada remaja pengguna media sosial.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara *parental mediation* dengan *cyber-aggression* pada remaja pengguna media sosial?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara *parental mediation* dengan *cyber-aggression* pada remaja pengguna media sosial.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dalam bidang psikologi sosial, perkembangan terutama tentang remaja, dan psikologi klinis yang berhubungan dengan *parental mediation* dan *cyber-aggression* pada remaja.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan bagi:

1. Pengguna media sosial

Bagi pengguna media sosial khususnya usia remaja, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai penggunaan media sosial beresiko yang dapat menimbulkan adanya tindakan *cyber-aggression* sehingga remaja bisa bijak dalam menggunakan media sosial.

2. Bagi Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan kepada orang tua terkait seberapa penting peran orang tua dalam meminimalisir tindakan-tindakan yang beresiko pada saat remaja menggunakan media sosial terutama keterlibatan remaja dalam tindakan *cyber-aggression*.

### 3. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai acuan dan tambahan data dalam meneliti hal yang berkaitan dengan *parental mediation* dan *cyber-aggression*

