

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APII) (2019) bahwa di tahun 2019-2020, pengguna internet di pulau Jawa berkontribusi besar terhadap peningkatan pengguna internet sebesar 56,4% dari 196,71 juta pengguna (Maidartati et al., 2024). Survei yang dilakukan APII mengungkapkan bahwa pengguna internet yang paling aktif yaitu kelompok usia remaja 13-18 tahun yang mencapai 75,50%. Sebagian besar internet digunakan untuk mengakses media sosial sebesar 51,5%, dan layanan *chatting* (komunikasi lewat pesan) sebesar 32,9% (Adam & Alwi, 2023). Berdasarkan data terbaru dari Badan Pusat Statistik Indonesia (BPS) (2025), menunjukkan total 79,16% penduduk di Sumatera Barat pernah mengakses internet dalam 3 bulan terakhir (per Oktober 2025).

Data-data di atas menunjukkan tingginya pengguna internet dan penerimaan teknologi digital yang besar terutama pada remaja. Kumar & Goldstain (2020), menyatakan bahwa teknologi dapat memberikan dua peran, yaitu sisi positif dan juga negatif di dalam kehidupan remaja. Salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi yang semakin canggih yaitu, munculnya perilaku *bullying* melalui media internet. *Bullying* sendiri diartikan sebagai aktivitas sadar, disengaja, dan bertujuan untuk melukai, menanamkan ketakutan melalui ancaman agresi, serta niat untuk mencederai yang dapat terjadi jika penindasan

dilakukan tanpa henti dan berulang (Ahmed et.al, 2022). Dengan kecanggihan internet *bullying* yang dulunya terjadi “di dunia nyata” kini juga terjadi di dunia maya, yang dikenal dengan istilah *cyberbullying* (Almira & Marheni, 2021).

Sosial media merupakan *platform* digital yang paling banyak terjadinya *cyberbullying* yaitu mencapai 71%. Kemudian disusul aplikasi *chatting* 19%, *game online* 5%, dan youtube 1%. Remaja pengguna internet yang mengakses media sosial dan aplikasi *chatting* memiliki kesempatan untuk melakukan penyimpangan penyalahgunaan layanan yaitu *cyberbullying* (Adam & Alwi, 2023). *Cyberbullying* dapat di definisikan sebagai *bullying* dimana media sosial digunakan sebagai sarana untuk melakukan tindakan *bullying* seperti menghina, mengancam, melecehkan, atau mengintimidasi seseorang dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti media sosial yang banyak digunakan remaja masa kini (Budi et al., 2023).

Survei yang melibatkan 3.466 siswa SMP dan SMA di Amerika Serikat pada tahun 2025 menunjukkan 58% responden mengalami *cyberbullying*. 33% menyatakan menjadi korban *cyberbullying* dalam satu bulan (Hinduja & Patchin, 2025). Prevalensi *cyberbullying* di sekolah menengah pertama di Amerika Serikat 1%-30% pelaku dan 3%-72% korban (Kumar & Goldstein, 2020). Tren yang mengkhawatirkan ini juga terlihat di China, dari 3374 siswa terdapat 31,4% merupakan korban *cyberbullying* dan 16,6% lainnya bertindak sebagai pelaku *cyberbullying* (Danisholehuddin et.al, 2025).

Di Indonesia, data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (2019) menunjukkan bahwa sekitar 49% remaja pernah mengalami *cyberbullying*. Studi lain yang dilakukan oleh UNICEF pada tahun 2021 mengungkapkan bahwa 41% - 50% remaja Indonesia yang disurvei telah menjadi korban *cyberbullying* (Danisholehuddin et.al, 2025). Hasil penelitian Welly & Rahma (2022) bahwa di Kota Padang, menyatakan bahwa terdapat 49% merupakan korban *cyberbullying* dan 32,3% sebagai pelaku, serta korban sekaligus pelaku *cyberbullying* sebanyak 18,7%.

Bentuk *cyberbullying* yang paling sering dilaporkan meliputi : dikucilkan dari obrolan teks atau grup (*Exclusion*) sebanyak (32,5%), komentar jahat atau menyakitkan yang diposting *online* (*Flaming*) sebanyak (31,6%), dipermalukan atau dihina secara daring (*Harassment*) sebanyak (31,3%), dan rumor yang tersebar daring (*Misinformation*) sebanyak (29,2%) (Hinduja & Patchin, 2025). Tindakan *cyberbullying* yang paling sering dilakukan adalah penyebaran hoax dan penipuan sebanyak 47%, ujaran kebencian 27% dan diskriminasi 13% (Bustomi, et.al, 2023). Contoh perilaku *cyberbullying* seperti mengirim pesan jahat atau menyebarkan gambar dan video yang merugikan korban, interaksi dalam game *online* yang berisi hinaan, menyebarkan fitnah, dan mengucilkan di grup daring (Rahman et al., 2025)

Dampak *cyberbullying* menyebabkan kerugian secara psikologis, rasa sakit, penderitaan dan terbukti memiliki dampak traumatis pada korbannya tidak hanya itu, *cyberbullying* juga dapat berdampak depresi atau menderita stress yang dapat berakhir dengan bunuh diri (Gianatun et.al, 2023). Para korban

cyberbullying cenderung merasakan kesedihan, kecemasan, dan ketakutan, serta penurunan kinerja akademik, berisiko berhenti sekolah atau terlibat dalam pemikiran untuk bunuh diri atau perilaku menyakiti diri sendiri (Rahman et al., 2025). *Cyberbullying* berpotensi dalam menyebabkan depresi yang lebih berat dibandingkan dengan *bullying* karena informasi bahan *bully* dapat tersimpan dan tersebar cepat dan bisa diakses oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun (Mahadyasa & Wulanyani, 2024). Survey yang dilakukan di kota Madya Deumai, Nepal. Korban *cyberbullying* memiliki peluang mengalami depresi yaitu 46,5%, kecemasan 52,7%, dan stress 34,9% dibandingkan dengan mereka yang bukan korban (Khadka et.al, 2024).

Besarnya dampak dari *cyberbullying* ini maka perlu diketahui faktor penyebab dari *cyberbullying* tersebut. Adapun Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya *cyberbullying* yaitu adanya faktor eksternal seperti pola asuh, kelekatan, konformitas, waktu penggunaan internet, dan peran teman sebaya (Prasetya et al., 2024). Adapun faktor internal yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying* adalah harga diri (*self-esteem*), kontrol diri (*sel-control*), empati, kepribadian, persepsi, kecerdasan emosi dan regulasi emosi (Rahman et.al, 2025). Jacob et.al (2023), mengungkapkan bahwa kepribadian, tempramen, rendahnya pengendalian diri, ketidakpedulian, harga diri, dan kurangnya ketegasan dapat menjadi faktor yang dapat memicu perilaku *cyberbullying*. Berdasarkan temuan dari penelitian Budi et.al (2023) faktor-faktor yang memengaruhi *cyberbullying* yaitu harga diri (OR : 0,46), teman sebaya (OR : 0,27), pola asuh orang tua (OR: 0,32) . Harga diri memiliki nilai OR (*Odds*

Ratio) yang paling tinggi yaitu 0,46 yang artinya paling signifikan memengaruhi perilaku *cyberbullying*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Prasetya et.al (2024) yang menyatakan faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* adalah faktor internal seperti kurangnya empati, dan harga diri dan faktor eksternal seperti pola asuh, tekanan sosial dan pengaruh teman sebaya. Namun yang paling signifikan yaitu harga diri dengan nilai OR 0,43.

Harga diri menjadi aspek penting yang memengaruhi kesejahteraan psikologis remaja (Paramita & Rachmawati, 2022). *Self-esteem* atau harga diri merupakan persepsi yang dibuat oleh seseorang terhadap diri mereka sendiri dengan cara yang baik atau buruk (Hidayati & Indrijati, 2020). Harga diri atau *self-esteem* adalah rangkaian sikap individu tentang apa yang dipikirkan mengenai persepsi perasaan, yaitu perasaan tentang “keberhargaan” dirinya (Rahman et al., 2025).

Harga diri yang dimiliki masing-masing individu bervariasi, ada yang rendah dan ada yang tinggi (Ghufron & Risnawita, 2020). Remaja yang memiliki harga diri yang tinggi ditandai dengan perilaku percaya diri yang kuat, cenderung aktif, optimis, ekspresif dan memiliki pandangan positif terhadap diri sendiri dan kemampuan untuk menghadapi tantangan (Riyanti et.al, 2025). Sedangkan remaja yang memiliki *self-esteem* atau harga diri rendah cenderung memandang segala sesuatu dengan negatif, merasa bahwa orang disekitarnya menolak atau mengkritik dirinya, merasa tidak mampu atau tidak berharga, dan mudah merasa cemas atau stress (Tanoko, 2021).

Dampak dari remaja yang memiliki harga diri rendah yang terus-menerus dapat menyebabkan kesedihan, keputusasaan, depresi, penyalahgunaan zat, dan percobaan bunuh diri (Mauludi & Fasikhah, 2024). Dampak dari remaja yang memiliki harga diri rendah juga memiliki kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Jacob et.al (2023) yang menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara harga diri dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja. Dimana semakin rendah harga diri seseorang maka semakin tinggi kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil penelitian Nasywa et.al (2021), yang menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara harga diri dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di sekolah menengah kejuruan X, Y, dan Z di Kota Yogyakarta.

Data dari DP3AP2KB (Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana), diketahui bahwa kasus kekerasan tertinggi di Kota Padang terjadi di Kecamatan Kuranji sebanyak 21%, lalu diposisi kedua terdapat di Kecamatan Koto Tengah dan Lubuk Begalung sebanyak 15,8%, diposisi ketiga terdapat di Kecamatan Nanggalo sebanyak 10,5% (Oktizulvia & Kesuma, 2023). Penelitian ini dilakukan di salah satu SMP Negeri di Kecamatan Kuranji, yaitu SMPN 28 Padang. Berdasarkan survey awal yang dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2025 di SMPN 28 Padang terdapat 5 siswa yang menyatakan pernah mengalami perilaku *cyberbullying*. 2 siswa menyatakan foto atau videonya yang memalukan di upload di media sosial tanpa izin, 1 siswa menyatakan

dikeluarkan dari sebuah forum chat atau grup di media sosial, 2 siswa lainnya menyatakan pernah menerima pesan berkali-kali yang mengganggu. Siswa-siswa tersebut mengatakan penyebab mereka mendapat perlakuan tersebut karena tidak memiliki teman dan kurang bersosialisasi. 3 siswa mengatakan tidak memiliki banyak hal yang bisa dibanggakan dari dirinya dan 2 lainnya berpikir mereka tidak pandai sama sekali.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi serta adanya kesenjangan hasil penelitian terdahulu maka peneliti tertarik untuk meneliti hubungan keduanya, dengan melakukan penelitian tentang “Hubungan Harga Diri dengan Perilaku *Cyberbullying* Pada Remaja di SMPN 28 Padang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada hubungan antara harga diri perilaku *cyberbullying* pada remaja di SMPN 28 Padang?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara harga diri dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di SMPN 28 Padang

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian ini yaitu :

- a. Mengetahui distribusi frekuensi harga diri pada remaja di SMPN 28 Padang
- b. Mengetahui distribusi frekuensi perilaku *cyberbullying* pada remaja di SMPN 28 Padang
- c. Mengetahui hubungan antara harga diri dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja di SMPN 28 Padang.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Instansi Pendidikan

Peneliti berharap temuan dalam penelitian ini dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi Fakultas Keperawatan Universitas Andalas serta dapat memberikan lebih banyak informasi dan data-data awal kepada mahasiswa tentang hubungan harga diri terhadap perilaku *cyberbullying*.

2. Bagi Sekolah

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran umum atau dasar bagi pihak sekolah tempat penelitian untuk memberikan edukasi pada siswa tentang perilaku *cyberbullying* dan diharapkan pihak sekolah juga ikut berperan dalam membangun lingkungan bebas dari perilaku *cyberbullying*.

3. Bagi Keperawatan Jiwa

Hasil penelitian ini dapat menjadi data-data pendukung bagi keperawatan untuk studi lanjutan dan edukasi kepada remaja, serta menjadi gambaran

bagi perawat untuk mengembangkan ilmu dibidang keperawatan jiwa yang berkaitan dengan harga diri dan perilaku *cyberbullying* pada remaja.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai gambaran umum dan data tambahan bagi peneliti berikutnya dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dibidang keperawatan jiwa yang berkaitan dengan harga diri dan perilaku *cyberbullying* pada remaja.

