

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Layanan internet komersil di Indonesia pertama kali muncul pada tahun 1994 oleh Penyedia Jasa Layanan Internet (*Internet Service Provider*) bernama Indonet. Namun jumlah pemilik dan pengguna komputer pribadi dalam periode 1990an tersebut tergolong masih sedikit (Baktikominfo, 2018). Pada awal perkembangan internet dan warnet di Indonesia, pengguna terbatas hanya pada keperluan bisnis dan komunikasi tertentu (Zulkifli dan Zulkifli, 2014). Hal tersebut diiringi dengan bermunculannya warung internet (warnet) di kota-kota besar pada tahun 1996-1998, sebagian besar didorong kebutuhan di dunia pendidikan seperti skripsi dan tesis. Penggunaan internet juga menyebar di antara masyarakat umum, yang biasanya menggunakan jasa warung internet untuk tujuan hiburan, komunikasi, mencari informasi, dan bermain game (Alam, 2009).

Perkembangan teknologi terutama dalam bidang komunikasi dan informatika turut membuat cara interaksi masyarakat berkembang. Internet dapat memudahkan masyarakat dalam melakukan interaksi sosial tanpa dibatasi geografis. Kemudahan berkomunikasi dengan internet didukung dengan keberadaan beragam media sosial yang dapat digunakan dengan mudah. Media sosial dapat diakses cukup dengan menggunakan *smartphone* dan koneksi internet. Beberapa media sosial yang populer di tahun 2020 ialah *Youtube*, *Whatsapp*, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, dan *Line* (We Are Social, Hootsuite, 2020)

Menurut Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia (2017) yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta orang, lebih dari setengah penduduk Indonesia. Persentase pengguna internet di Indonesia usia 13-18 tahun mencapai 16,68%. Penetrasi penggunaan internet untuk usia 13-18 tahun merupakan yang paling tinggi, mencapai 75,5%. Dengan kata lain, remaja berusia 13-18 tahun adalah kelompok usia yang paling banyak menggunakan internet, dengan hanya 24,5% persen yang tidak menggunakan internet. Layanan yang paling sering diakses oleh pengguna internet adalah layanan *chatting* (seperti *WhatsApp*, *Messenger*, dan *Line*) sebesar 89,35% dan media sosial (seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *Youtube*) sebesar 87,13%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan William (2013), dalam menggunakan media sosial, tujuan paling umum dari pengguna internet adalah untuk berinteraksi secara sosial (88%), mencari informasi (80%) dan menghabiskan waktu (76%). Untuk mengakses internet, responden menggunakan gawai *smartphone* atau *tablet* saja (44,16%), komputer atau laptop saja (4,49%), komputer dan *smartphone* (39,28%).

Perkembangan teknologi dan internet memiliki dampak besar bagi orang yang menggunakannya. Dari sisi pendidikan, siswa dan mahasiswa dimudahkan dalam hal mencari bahan pembelajaran seperti buku dan artikel yang dapat meningkatkan kualitas penulisan peserta didik (Aberg, Stahle, Engdahl, dan Nyqvist, 2016). Bagi masyarakat umum, beberapa di antaranya dapat memudahkan urusan berbelanja dan mencari informasi mengenai lowongan pekerjaan dengan menggunakan internet (Livingstone dan Helsper, 2008). Dalam

hal berkomunikasi, internet membantu dalam hal mempermudah interaksi dengan orang lain, bahkan bagi orang yang pemalu dan mengalami kecemasan sosial (Russell, Flom, Gardner, Cutrona, dan Hesslin, 2008)

Kemudahan akses internet bagi banyak orang juga memiliki sisi negatif. Penggunaan internet dalam waktu panjang secara berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan terhadap internet (Bhatia, Rajpoot, Dwivedi, 2016). Lalu, karena mudahnya komunikasi melalui media sosial, anak dan remaja di bawah umur dapat mendaftarkan akun untuk media sosial tanpa bantuan dan pengawasan dari orang tua mereka. Anak dan remaja bisa saja mengunggah informasi pribadi yang sensitif seperti foto dan nama lengkap untuk dilihat oleh orang banyak. Hal ini dapat dijadikan sarana untuk pengejekan dan *bullying* melalui internet (Kowalski, Limber, dan Agatson, 2008).

Contoh kasus *cyberbullying* yang terjadi di Indonesia adalah artis aplikasi *Tik-Tok* dengan nama pengguna Bowo Alpenliebe. Dikutip dari artikel di situs Kompasiana: “Kasus ini bermula ketika Bowo Alpenliebe menjadi terkenal dan populer melalui konten video dari aplikasi *Tik-Tok* yang diunggah di media sosial Instagramnya. Dari kepopulerannya, Bowo juga sempat mengadakan pertemuan dengan para fansnya, namun justru dari sini Bowo mendapatkan hujatan dan makian. Banyak fans yang merasa dirugikan akibat penampilan Bowo yang tidak sesuai dengan apa yang ada di konten video yang diunggah dalam akun instagramnya”. Akibat dari *bullying* yang dialaminya di internet dan lingkungan sekolah, Bowo pun berhenti sekolah dan menjalani *home-schooling* (Liputan6, 2018)

Secara umum, *cyberbullying* merupakan bentuk *bullying* menggunakan komunikasi elektronik seperti *e-mail*, telepon, SMS, foto, situs media sosial, dan situs pribadi bertujuan menyakiti orang lain dengan kontak yang berulang-ulang, dan korban mengalami dampak negatif karenanya (Patchin dan Hinduja, 2012). Beberapa elemen yang umumnya disepakati sebagai bagian dari *cyberbullying* adalah: (a) penggunaan teknologi komunikasi (komputer, telepon, kamera, tablet, dan sebagainya), (b) bertujuan untuk menyakiti dan berdampak negatif pada korban, dan (c) perilaku dilakukan secara berulang, serupa dengan *bullying* tradisional. Menurut Aftab (dalam Kowalski dkk., 2008) *cyberbullying* hanya terjadi pada anak di bawah umur, sedangkan jika yang terlibat adalah dewasa maka ini disebut *cyber stalking* atau *cyber harassment*,. Kowalski dkk. (2008) berpendapat bahwa *cyber stalking* atau *cyber harassment*, terlepas dari kaitannya dengan hukum, sebaiknya digolongkan sebagai salah satu bentuk *cyberbullying*.

Dengan beragamnya cara, tindakan, dan perilaku yang berhubungan dengan tindakan *cyberbullying*, maka diperlukan pula pembedaan pada tiap-tiap tipe *cyberbullying*. Willard (2007) mengklasifikasikan beberapa perilaku yang dikategorikan sebagai perilaku *cyberbullying*. *Flaming* yaitu mengirimkan pesan kasar, vulgar, atau bernada kemarahan kepada seseorang atau kepada grup online. *Harassment* adalah mengirimkan pesan berulang-ulang kali kepada seseorang. *Cyberstalking* adalah menguntit korban secara online disertai dengan ancaman dan intimidasi. *Denigration* yaitu mengirimkan rumor buruk atau tidak benar mengenai seseorang kepada orang lain. *Impersonation* atau *Masquerade* adalah tindakan menyamar dengan akun online sebagai orang lain dan mengunggah info pribadi, sensitif, atau memalukan. *Exclusion* adalah tindakan mengucilkan

seseorang dari grup online, forum, atau grup *chat*. Lalu Kowalski (2008) menambahkan satu kategori lagi yaitu *happy slapping*. *Happy slapping* adalah tindakan dimana beberapa remaja menampar seseorang di tempat umum dan seorang remaja lain merekamnya dengan kamera ponsel untuk nantinya disebar.

Salah satu halangan dalam penelitian *cyberbullying* adalah bagaimana anak menginterpretasikan gambar eksplisit atau sensitif yang mereka terima dalam *cyberbullying* (Betts, Gkimitzoudis, Spenser, Baguley, 2016). Anak menganggap gambar sensitif atau privat yang mereka terima secara pribadi, dikirim oleh orang tak dikenal sebagai *cyberbullying*. Sedangkan gambar yang diunggah ke internet dimana orang banyak bisa melihat tidak dianggap sebagai *cyberbullying*. Lalu temuan dari Vandenbosch dan Cleemput (2009) didapati responden ketika ditanyai pertanyaan yang umum, mengenai apakah mereka pernah menjadi korban atau pelaku, mengenai metode secara subjektif, sekitar 10% menjawab ya. Sementara pada responden ketika ditanyai mengenai perilaku yang spesifik dan metode secara objektif, sekitar 62% melaporkan pernah mengalami *cyberbullying* dan 52% mengaku pernah melakukan setidaknya satu dari beberapa perilaku yang ditanyakan. Beberapa faktor yang memengaruhi hal ini diantaranya karena persepsi anak bergantung pada konteks dimana perilaku itu terjadi (Vandenbosch & Cleemput, 2009) atau beberapa perilaku tidak dianggap sebagai bullying (Dehue, 2012). Dengan menjabarkan setiap tipe-tipe perilaku *cyberbullying*, diharapkan anak yang terlibat dalam *cyberbullying* dapat melaporkan pengalaman yang dialami dengan lebih jelas dan akurat.

*Cyberbullying* sebagai salah satu bentuk dari bullying tradisional seringkali bersinggungan satu sama lain. Menurut Patchin dan Hinduja (2013), korban dari bullying tradisional lebih mungkin menjadi korban dari *cyberbullying* dibanding yang sama sekali tidak terlibat dalam bullying tradisional. Menurut survey Ditch The Label di Inggris tahun 2018 terhadap 14.786 anak, sebanyak 22% anak usia sekolah (12-20 tahun) mengalami *bullying*, 22% menyaksikan *bullying*, dan 2% mengaku pernah melakukan *bullying* dalam 12 bulan terakhir. Di antara anak yang mengalami *bullying*, 5% mengaku sangat sering mengalami *cyberbullying*, dan 9% terkadang mengalami *cyberbullying*. Dari 2% anak yang melakukan *bullying*, 20% mengaku pernah melakukan *cyberbullying*, sementara pada 22% anak yang menyaksikan, sebanyak 30% menyaksikan *cyberbullying*, disertai 13% menyaksikan *bullying* dalam permainan *online*.

Hasil studi yang dilakukan Patchin dan Hinduja (2006-2019) di Amerika Serikat, diketahui rata-rata 27,8% siswa usia 12-17 tahun mengaku pernah mengalami *cyberbullying* paling tidak sekali, dan rata-rata 16% siswa pernah melakukan *cyberbullying* pada orang lain. Dari survey yang dilakukan IPSOS terhadap 20.793 responden di 28 negara pada tahun 2018, sebanyak 75% dari orangtua anak menyadari adanya dan dampak dari *cyberbullying* (meningkat dari tahun 2011 sebesar 9%). Sekitar 17% orangtua melaporkan bahwa anak mereka mengalami *cyberbullying*, sementara 33% orangtua melaporkan bahwa mereka menyaksikan atau menyadari bahwa ada anak yang mengalami *cyberbullying* di lingkungan masyarakat mereka. Survey yang sebelumnya dilakukan oleh IPSOS terhadap 18,687 responden di 24 negara pada tahun 2011 yang mengikutsertakan Indonesia, ditemukan bahwa rata-rata kesadaran akan *cyberbullying* adalah sekitar

66%, dimana responden yang paling tinggi kesadarannya berasal dari Indonesia (91%), Australia (87%), dan Polandia (83%).

Mengenai perbedaan demografis dalam *cyberbullying*, seperti usia atau gender, hasil dari penelitian sebelumnya cukup beragam. Temuan dari Slonje dan Smith (dalam Walrave, 2010), sebanyak 17,6% siswa Sekolah Menengah menjadi korban *cyberbullying*, dan menurun 3,3% saat masuk Sekolah Menengah Atas. Secara garis besar, jumlah pelaku *cyberbullying* juga memiliki tren yang serupa. Pada studi Walrave dan Heriman (2010), ditemukan bahwa kejadian *cyberbullying* sedikit meningkat seiring usia, dimana paling banyak terjadi di usia 15 tahun (awal sekolah menengah atas / akhir sekolah menengah), terutama pada remaja yang memiliki komputer di ruangan sendiri atau kurang pengawasan komputer dari orangtua. Hasil studi Ybarra dan Mitchell (dalam Walrave 2010) mendapati bahwa siswa di atas usia 15 tahun lebih banyak yang menjadi pelaku *cyberbullying* dibandingkan siswa yang lebih muda (10 – 14 tahun). Sementara hasil dari studi Patchin dan Hinduja (dalam Walrave, 2010) dan studi Triantoro (2016) tidak menemukan perbedaan signifikan antara tiap-tiap kelompok usia.

Penelitian mengenai *cyberbullying* di Indonesia sendiri mengenai prevalensi atau kecenderungan kejadian belum cukup banyak dilakukan. Dalam studi oleh Sartana dan Nelia A. (2017), ditemukan bahwa dari 353 subjek siswa SMP usia 12-15 tahun, sebanyak 78% pernah menyaksikan terjadinya *cyberbullying* (*bystander*), 21% pernah menjadi pelaku, dan 49% menyatakan pernah mengalami *cyberbullying*. Menurut survey yang dilakukan APJII dan Polling Indonesia (2019), 49% pengguna internet pernah di-*bully* (dengan diejek atau dilecehkan di media sosial). Lalu respon dari tindakan *cyberbullying* tersebut

adalah sebanyak 31,6% pengguna internet yang di-bully mengabaikan *cyberbullying* tersebut, sebanyak 7,9% membalas pengejekkan, dan 5,2% menghapus komentar ejekan tersebut. Triantoro (2016) menemukan bahwa hanya 14,28% siswa yang tidak pernah mengalami *cyberbullying* sama sekali, dan kurang lebih 80% sisanya pernah mengalami setidaknya sekali sampai hampir setiap hari. Respon dari tindakan *cyberbullying* tersebut adalah 48% mengabaikan, 31,4% melawan pelaku *cyberbullying*, dan 21% menceritakan kepada orang lain (guru, orangtua dan atau temannya).

Banyak penelitian yang meneliti mengenai *cyberbullying* secara kualitatif namun belum banyak penelitian dengan metode kuantitatif deskriptif demi menggeneralisir dan mendapatkan gambaran mengenai *cyberbullying* secara umum di seluruh Indonesia. Penelitian yang menganalisis faktor demografis pelaku atau korban *cyberbullying* seperti usia di mana paling banyak anak melakukan *cyberbullying* juga belum banyak ditemukan. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian deskriptif mengenai *cyberbullying* di Sumatera Barat khususnya Kota Padang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka kita dapat merumuskan masalah penelitian, yaitu: “Seperti apakah gambaran perilaku *cyberbullying* pada remaja di Kota Padang?”

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu seperti apakah gambaran perilaku *cyberbullying* pada remaja di Kota Padang, di antaranya yaitu: bentuk perilaku, intensitas perilaku, dan perilaku sebagai pelaku ataupun korban.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah pengetahuan dan kepustakaan psikologi terutama bagi mahasiswa jurusan atau program studi Psikologi mengenai gambaran *cyberbullying* pada remaja. Lalu penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi peneliti lainnya yang ingin meneliti atau mengkaji mengenai topik yang terkait.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi bagi pihak tenaga pendidik dan *stakeholder* dalam menciptakan program, kebijakan, atau peraturan yang berkaitan dengan *cyberbullying* pada remaja.

### 1.5 Sistematika Penelitian

Bab 1: Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, pertanyaan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab 2: Landasan Teori

Bab ini berisi uraian mengenai teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu teori *cyberbullying*, aspek-aspek dan faktor yang mendorong perilaku *cyberbullying*, serta alasan anak melakukan *cyberbullying*. Di dalam bab ini juga dimuat kerangka berfikir dan hipotesa penelitian

### Bab 3: Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang identifikasi variabel penelitian, definisi operasional, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, metode pengambilan data, uji validitas, uji daya beda dan reliabilitas alat ukur, metode analisis data serta hasil uji coba alat ukur penelitian.

### Bab 4: Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi penjelasan tentang gambaran variabel penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.

### Bab 5: Penutup

Bab ini berisi uraian mengenai kesimpulan penelitian, saran-saran praktis sesuai hasil dan masalah-masalah penelitian, serta saran-saran metodologis untuk penyempurnaan penelitian lanjutan.