

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kekerasan merupakan salah satu hal yang menjadi pusat perhatian publik, terutama kekerasan yang terjadi pada anak-anak dan remaja. Ormrod (2012) mendefinisikan kekerasan atau perilaku agresi sebagai tindakan yang secara sengaja dilakukan untuk menyakiti orang lain.

Seiring dengan berkembangnya teknologi komunikasi elektronik akhir-akhir ini, sebuah bentuk baru dari *bullying* muncul. *Trend* yang berkembang pun mempengaruhi bentuk lain dari *bullying*, yaitu dengan menggunakan media komunikasi elektronik seperti telepon seluler maupun komputer melalui jaringan internet.

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) (Widiartanto, 2016) mengungkap bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia kini telah terhubung ke internet. Survei yang dilakukan sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet, adapun total penduduk Indonesia sendiri sebanyak 256,2 juta orang. Hal ini mengindikasikan kenaikan 51,8 persen dibandingkan jumlah pengguna internet pada 2014 lalu. Survei yang dilakukan APJII pada 2014 ada 88 juta pengguna internet.

Hasil penelitian *Yahoo dan Taylor Nelson Sofres (TNS)* (Kompas.com, 2009) Indonesia menunjukkan bahwa pengakses terbesar di Indonesia adalah mereka yang berusia antara 15-19 tahun. Hasil survei ini menyebutkan bahwa

sebanyak 64% adalah remaja dari 2.000 responden yang mengikuti survei. Pada peringkat kedua ditempati oleh pengguna berusia 20-24 tahun dengan prosentase 42% dan urutan terakhir ditempati usia 45-50 tahun.

Peran remaja tidak bisa dilepaskan dari internet, termasuk di dalamnya sosial media. Tidak seperti orang dewasa yang pada umumnya sudah mampu mem-filter hal-hal baik ataupun buruk dari internet, remaja sebagai salah satu pengguna internet justru sebaliknya, selain belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial mereka tanpa mempertimbangkan terlebih dulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet tertentu (Qomariyah, 2011).

Juvonen dan Gross (2008) mengungkapkan bahwa berkembangnya penggunaan teknologi komunikasi khususnya pada remaja, dunia maya menjadi wadah baru yang beresiko bagi aksi kekerasan. Efek negatif dalam berinternet yang akhirnya menimbulkan perilaku kekerasan pada dunia maya disebut dengan *cyberbullying*. Juvonen dan Gross (2008) menyatakan bahwa *cyberbullying* tidak mengenal jenis kelamin. Tindakan *cyberbullying* pada internet khususnya pada media sosial tidak mengarah kepada perempuan saja atau laki-laki saja, dengan kata lain *cyberbullying* tidak mengenal jenis kelamin (*gender*).

Meningkatnya angka remaja yang sangat terikat dengan interaksi melalui *cyberspace* menjadi latar belakang *cyberbullying* menjadi sebuah topik yang layak dan penting untuk dikaji. Lenhart, Purcell, Smith dan Zickuhr (2010) menemukan 66% dari 800 remaja menggunakan media *online* setiap hari untuk mengerjakan

tugas sekolah, untuk berhubungan dengan teman-teman mereka, bermain *game*, menunjukkan kreasi digital mereka, atau untuk alasan yang lain. Survei pada tahun 2010 yang dilakukan oleh *the EU Kids Online Survey* dengan 25.142 sampel anak-anak dan remaja menemukan bahwa 93% anak-anak dan remaja usia 9-16 tahun menggunakan internet paling sedikit seminggu sekali dan 60% nya menggunakan internet setiap hari (Livingstone, Haddon, Görzig dan Ólafsson, 2011). *Cyberbullying* kemudian menjadi masalah baru yang muncul dari efek perkembangan tersebut.

Menurut survei global yang diadakan oleh *Latitude News* pada tahun 2012 (Sutantro, 2013) Indonesia merupakan negara dengan kasus *bullying* tertinggi kedua di dunia setelah Jepang. Kasus *bullying* di Indonesia ternyata mengalahkan kasus *bullying* di Amerika Serikat yang menempati posisi ketiga. Ironisnya, kasus *bullying* di Indonesia lebih banyak dilakukan di media sosial. Badan Pusat Statistik mencatat pada tahun 2006 (Kompasiana.com, 2013) angka *Cyberbullying* yang terjadi di Indonesia mencapai angka 25 juta kasus di mulai dari kasus dengan skala ringan sampai dengan skala berat. Berdasarkan penelitian pada 210 responden, 91% responden asal Indonesia mengaku telah melihat kasus *cyberbullying*. Data menunjukkan bahwa *cyberbullying* paling sering terjadi melalui media sosial, khususnya *Facebook*. Di Indonesia, 74% dari 210 responden menunjuk *Facebook* sebagai biangnya *cyberbullying*, dan 44% menyebut media *website* yang lain. Kasus ini juga paling sering dilakukan oleh telepon genggam *chat room*, *email*, *online instant messaging*.

Berdasarkan hasil angket terbuka yang di bagikan oleh peneliti kepada 50 siswa di SMA Negeri 7 Surakarta pada hari senin tanggal 4 september 2017, di peroleh data yang menyatakan 5 anak mengaku pernah melakukan *cyberbullying*. *Cyberbullying* yang dilakukan seperti mengirimkan komentar negatif pada suatu media sosial, menyindir seseorang, membajak akun seseorang, mengedit foto teman yang disamakan dengan orang gila lalu di share pada media sosial, men share foto teman yang sedang dalam keadaan aneh, mengejek foto teman dan menyindir teman sebagai bahan bercandaan. Angket terbuka yang di bagikan oleh peneliti kepada 50 siswa di SMA Negeri 5 Surakarta pada hari kamis tanggal 7 september 2017, di peroleh data yang 4 orang mengaku pernah melakukan *cyberbullying*. *Cyberbullying* yang dilakukan seperti men-*share* foto teman yang tidak memakai jilbab di sosial media, komentar jelek di instagram teman, memberi komentar buruk di postingan seseorang dan mengejek teman lewat instagram. Angket terbuka yang di bagikan oleh peneliti kepada 50 siswa di SMA Batik 1 Surakarta pada hari selasa tanggal 12 september 2017, di peroleh data yang menyatakan 4 orang mengaku pernah melakukan *cyberbullying*. *Cyberbullying* yang dilakukan seperti mengejek teman di grup chat, chat personal secara langsung, mengata-ngatain teman lewat chat atau mengomentari unggahan mereka tetapi sebenarnya hanya bahan bercandaan, dilakukan di grup line dengan mengirimkan foto kejelekan orang yang mau di *bully*.

Menurut Price dan Dalglish (2010) dan *Office for Internet Safety* (2008) menjelaskan bahwa *cyberbullying* memiliki bentuk-bentuk yang bermacam-

macam, *called name, image of victim spread, threatened physical harm, opinion slammed, personal intimidation, impersonation, exclusion* dan *false reporting*.

Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan bahwa *cyberbullying* memiliki bentuk-bentuk yang bermacam-macam. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam dan ingin memahami tentang bentuk-bentuk *cyberbullying* pada remaja. Untuk itu maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “bentuk-bentuk *cyberbullying* pada remaja sekolah menengah keatas (SMA) di Surakarta.

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk *cyberbullying* pada remaja SMA di Surakarta.

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai beberapa manfaat, yaitu :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pada bidang psikologi, terutama bidang Psikologi Sosial dan Pendidikan yang berkaitan dengan *cyberbullying*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan sumbangan pemikiran mengenai bentuk-bentuk *cyberbullying*,

sehingga dapat meminimalisir terjadinya *cyberbullying* dikalangan remaja.

- b.* Memberikan gambaran umum pada orang tua maupun guru mengenai bentuk-bentuk *cyberbullying* pada remaja sehingga dapat dijadikan acuan untuk membimbing anak-anak maupun siswa-siswa.