

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang diambilnya penelitian ini, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi proposal penelitian.

A. Latar Belakang Penelitian

Cyberbullying merupakan sebuah fenomena yang muncul dan ramai pada masa-masa berkembangnya internet. Hinduja dan Patchin (2014) menyatakan bahwa *cyberbullying* secara umum disebutkan sebagai perundungan yang disengaja dan berulang kali melalui penggunaan komputer, telepon seluler, dan perangkat elektronik lainnya. Berkembangnya teknologi dengan pesat membuat masyarakat lebih banyak menggunakan internet dan media sosial sebagai sumber akses informasi dan untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh We Are Social menunjukkan bahwa pengguna media sosial di Indonesia mencapai 49,9% (Kemp, 2024). Dampak dari perkembangan teknologi yang pesat adalah memberikan peluang yang besar untuk memindahkan perilaku *bullying* yang pada awalnya dilakukan secara langsung menjadi perilaku *cyberbullying* menggunakan media sosial. Hasil survei yang dilakukan oleh APJII di Indonesia selama periode Maret hingga 14 April 2019 lalu, menunjukkan ada sekitar 49% pengguna media sosial pernah menjadi target *cyberbullying*.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini juga melahirkan generasi baru yang bernama Generasi Z atau bisa disebut sebagai “Igeneration” karena mereka lahir pada era teknologi digital yang sudah sangat maju (Andrea et al., 2016). Teknologi sudah menjadi hal yang sangat penting bagi Generasi Z, karena dilihat dari cara mereka menggunakan teknologi tersebut sebagai alat untuk kehidupan sehari-harinya seperti media sosial. Hal tersebut sejalan dengan hasil survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2024 bahwa berdasarkan umur, mayoritas orang Indonesia sebanyak 34,4% yang

berselancar di dunia maya merupakan Generasi Z (kelahiran 1997-2012). Dengan banyaknya penggunaan media sosial di Indonesia, memberikan peluang tingkat kejahatan di media sosial yang tinggi, seperti *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan salah satu resiko atau dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial yang tidak beretika, karena kebebasan berbicara dan anonimitas yang bisa diberikan oleh media sosial, penggunanya dapat dengan mudah melakukan penghinaan atau *bullying* secara bebas tanpa perlu merasa takut. *Cyberbullying* memberikan berbagai efek negatif pada korbannya, baik dari sisi fisik hingga psikologisnya. Beberapa penelitian menemukan bahwa korban *cyberbullying* mengalami kesulitan tidur (Triyono & Rimadani, 2019), kecemasan dan stres yang meningkat (Bottino *et al.*, 2015; Broll *et al.*, 2018), pada beberapa kasus *cyberbullying* dapat mengarahkan korbannya kepada percobaan bunuh diri, seperti yang dialami oleh salah satu peserta *Indonesian Idol* yang sebanyak tiga kali hampir mengakhiri hidupnya akibat dari hujatan di media sosial yang diterima oleh dirinya (Ariyani, 2023).

Beberapa penelitian telah mengidentifikasi berbagai faktor yang berkaitan dengan perilaku *cyberbullying*, diantaranya yaitu kesepian yang dialami oleh siswa SMA di Inggris (Brewer & Kerslake, 2015), kecerdasan emosi (Nirwana Sari, 2016), dan teman sebaya (Shim & Shin, 2016), komunikasi orang tua-anak (Malihah & Alfiasari, 2018), *moral disengagement* pada remaja akhir (Gao *et al.*, 2020; Yang *et al.*, 2020), *anger rumination* (Yang *et al.*, 2020), kontrol diri (Bulan & Wulandari, 2021; Malihah & Alfiasari, 2018). Peneliti berasumsi bahwa sebagai tindakan agresif, perilaku *cyberbullying* di media sosial dapat terjadi karena adanya sifat anonimitas pada dunia maya dan meningkat karena adanya *anger rumination* yang mengakibatkan tindakan balas dendam pada individu. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan menggunakan *anger rumination* sebagai variabel bebas dalam penelitian ini karena dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa *anger rumination* dapat mengarahkan individu kepada perilaku agresif (Li *et al.*, 2019; Zheng *et al.*, 2021).

Anger rumination merupakan salah satu komponen dalam fenomenologi kemarahan. Secara umum, jika kemarahan itu dipandang sebagai emosi, maka

anger rumination bisa didefinisikan sebagai memikirkan emosi tersebut dan terlibat dalam fantasi pembalasan (Sukhodolsky et al., 2001). Individu yang merenungkan amarahnya akan fokus pada pikiran amarahnya, memikirkan kembali kejadian yang membuatnya marah, dan terus membayangkan kemungkinan untuk membalas dendam (Sukhodolsky et al., 2001; Denson, 2013). *Anger rumination* mengarahkan remaja kepada berbagai macam agresi seperti agresi verbal, fisik, maupun permusuhan (Anestis et al., 2009; Camacho et al., 2021). Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Yang et al. (2020) menunjukkan bahwa remaja dengan tingkat *anger rumination* yang tinggi akan cenderung untuk melakukan *cyberbullying*. *Anger rumination* juga secara signifikan dapat memprediksi perilaku *cyberbullying* ketika tingkat *moral disengagement* dan *callous-emotional traits* sama-sama tinggi (Yang et al., 2020). Dari beberapa penelitian sebelumnya memberi kesimpulan bahwa *anger rumination* dapat memengaruhi individu untuk berperilaku agresif, termasuk *cyberbullying*. Namun, belum terdapat penelitian yang membahas pengaruh *anger rumination* terhadap perilaku *cyberbullying* yang dilakukan kepada Generasi Z. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi apakah *anger rumination* secara signifikan memengaruhi kecenderungan Generasi Z di Provinsi Jawa Barat untuk melakukan *cyberbullying*. Dalam penelitian ini, peneliti juga melibatkan kontrol diri untuk memoderasi pengaruh *anger rumination* terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada Generasi Z.

Kontrol diri merupakan salah satu faktor yang punya pengaruh besar terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* di media sosial pada Gen Z. Penelitian yang dilakukan oleh Bulan & Wulandari (2021) menunjukkan bahwa kontrol diri memiliki korelasi negatif yang sangat kuat terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying*, sehingga jika nilai kontrol diri rendah maka nilai kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada remaja menjadi tinggi dan begitupun sebaliknya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Malihah & Alfiasari (2018) juga memperoleh hasil yang sama dengan menunjukkan bahwa kontrol diri secara signifikan berkorelasi negatif terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitria & Toga (2023) menunjukkan bahwa kontrol diri juga mampu memoderasi hubungan antara tekanan teman sebaya dengan *cyberbullying*.

Berdasarkan data penelitian yang telah disebutkan, peneliti mengusulkan kontrol diri sebagai faktor pendorong yang dapat berinteraksi dengan *anger rumination*.

Penelitian yang berkaitan dengan topik *anger rumination* dan kontrol diri sebagai prediktor dari perilaku *cyberbullying* sebelumnya telah dilakukan pada masing-masing penelitian. Namun, masih terdapat gap pada topik ini, yaitu peneliti belum menemukan penelitian yang membahas pengaruh *anger rumination* terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* di media sosial pada Generasi Z yang merupakan pengguna media sosial terbesar di Indonesia, khususnya Provinsi Jawa Barat. Selain itu, penelitian sebelumnya hanya menggunakan *moral disengagement* dan *callous-emotional traits* sebagai moderator yang dapat meningkatkan efek yang buruk dari *anger rumination*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan kontrol diri sebagai variabel moderasi. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk meneliti *anger rumination* yang dimoderasi oleh kontrol diri dapat berkontribusi besar terhadap perilaku *cyberbullying* di media sosial pada Generasi Z.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka penelitian ini disusun dengan pertanyaan penelitian “Apakah kontrol diri memoderasi kontribusi *anger rumination* terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* di media sosial pada Gen Z?”

1. Apakah *anger rumination* berkontribusi terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying*?
2. Apakah kontrol diri berkontribusi terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran kontrol diri dalam memoderasi kontribusi *anger rumination* terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* di media sosial pada Gen Z.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Konseptual

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambahkan bukti empiris dalam bidang psikologi perkembangan mengenai bagaimana kontrol diri memiliki peranan yang penting dalam kontribusinya terhadap perilaku *cyberbullying* di media sosial pada Gen Z.

b. Manfaat Praktis

1. Untuk Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran pada pendidik agar bisa memberikan penyuluhan tentang meningkatkan kontrol diri kepada pelajar sehingga dapat meminimalisir perilaku *cyberbullying* di media sosial.

2. Untuk Orang Tua

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran kepada orang tua agar bisa memberi pengetahuan dan menjadi teladan bagi anaknya dalam memiliki kontrol diri yang baik agar dapat terhindar dari perilaku *cyberbullying* di media sosial.

3. Untuk Generasi Z

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada Gen Z dalam meningkatkan kontrol diri agar terhindar dari perilaku *cyberbullying* di media sosial.