

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai hal-hal yang mendasari penelitian, yaitu: latar belakang, tujuan dan pertanyaan penelitian, serta manfaat penelitian.

A. Latar Belakang

Cyberbullying menjadi masalah serius dan penting untuk dikaji secara mendalam, karena akibat yang ditimbulkannya dapat berdampak cukup serius terhadap psikologis seseorang. Selaras dengan beberapa media yang telah melaporkan bahwa kasus *cyberbullying* berujung pada tindakan bunuh diri pada korban *cyberbullying* tersebut (Jang et al., 2014). Selain itu, hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa *cyberbullying* bisa mengancam psikologis, seperti depresi, kegelisahan, menyakiti diri sendiri, harga diri yang rendah, tekanan emosional, dan bunuh diri (Jang et al., 2014; Lianos & McGrath, 2018)

Cyberbullying merupakan fenomena yang sering terjadi saat ini karena adanya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju. Fenomena *cyberbullying* di perkuat oleh beberapa media, salah satunya yaitu berita dari Kompasiana April 2021 bahwa 37% efek dari *cyberbullying* adalah depresi, sedangkan 26% berpikir untuk melakukan bunuh diri dan menghapus akun media sosialnya (<https://www.kompasiana.com/>). Selain itu menurut data yang diberitakan Kumparan, April 2021 dan Kompas, Maret 2021 bahwa kasus *cyberbullying* di Indonesia terus berkembang terutama pada saat pandemi Covid-19 ini, meskipun data masih sulit ditemukan tetapi sedikitnya terdapat 25 kasus setiap harinya yang dilaporkan pada Polda Metro Jaya (<https://kumparan.com/> & <https://teknokompas.com/>).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada bulan Juli 2020, fenomena *cyberbullying* ini juga terjadi pada remaja di Kota Bandung. Beberapa remaja mengaku pernah melihat, melakukan, dan menjadi korban dari *cyberbullying* yang dilakukan teman sebayanya. *Cyberbullying* yang dilakukan berupa menghina atau memberikan julukan terhadap korban oleh pelaku. Hal yang menimbulkan remaja dapat melakukan tindakan *cyberbullying* atau menjadi korban adalah

penampilannya, seperti penampilan fisik, cara berpakaian, dan bagaimana cara ia menampilkan dirinya. Penampilan yang dianggap tidak sesuai atau berbeda oleh teman sebayanya cenderung menjadi bahan untuk melakukan tindakan *cyberbullying*, hal ini selaras dengan yang di beritakan oleh Kompas Maret 2021 bahwa 61% *cyberbullying* terjadi karena penampilan remaja tersebut (<https://tekno.kompas.com/>).

Tindakan *cyberbullying* yang dilakukan oleh remaja dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Teknologi informasi dan komunikasi yang sedang mengalami perkembangan salah satunya adalah internet. Internet memiliki berbagai manfaat seperti menggunakan *chatting*, *free calling*, *video call*, *e-mail*, mendapatkan informasi, mengirimkan file atau data, memberikan fitur animasi dalam komunikasi, pesan teks yang tidak terbatas, video, konten perekaman dan pengiriman suara, berbagi foto, permainan *online*, serta media sosial lainnya dengan mudah, cepat, bisa diakses setiap, saat dan di mana saja sebagai media untuk berkomunikasi dengan temannya (Ezoe & Toda, 2013; Hoffner et al., 2015; Jang et al., 2014).

Manfaat dan kemudahan yang didapat dari internet dapat membantu remaja untuk menjalin relasi dengan teman sebaya tanpa harus bertatap muka. Namun, tidak jarang remaja memiliki pemikiran bahwa populer bersama dengan teman sebaya menjadi motivator yang kuat pada dirinya sehingga mereka lebih banyak menyesuaikan diri terhadap standar teman sebaya (Santrock, 2012). Remaja yang memiliki teman sebaya dan relasi persahabatan sering kali melakukan interaksi, salah satunya adalah bergosip. Menurut Buhrmester & Chong (2009) bergosip tentang teman sebaya sering mendominasi interaksi dalam remaja (Santrock, 2012). Kebanyakan interaksi tersebut bernadakan komentar negatif yang berupa agresi relasi, yaitu menyebarkan rumor untuk melecehkan seseorang (Santrock, 2012).

Dengan perkembangan teknologi masa kini interaksi tersebut dilakukan dan ditunjang oleh internet, salah satunya lewat berbagai aplikasi yang disediakan (Navarro et al., 2013; Whittaker & Kowalski, 2015). Beberapa interaksi sosial yang dilakukan di internet juga memberikan penghargaan secara psikologis seperti *like* pada foto atau komen berisikan pujian yang membuat remaja cenderung menggunakan internet dengan

intensitas yang tinggi (Go´mez et al., 2017). Selain itu, penggunaan internet pun semakin meningkat dengan adanya wabah pandemi *Covid-19*.

Menurut APJII (Asosiasi Jasa Penyelenggaraan Internet Indonesia) penggunaan internet di Indonesia hingga pertengahan tahun 2020 meningkat sebesar 196,7 juta pengguna (<https://voi.id/>, 2020). Penggunaan internet berdampak pada remaja, selain pembelajaran *online* yang membuat remaja harus menggunakan internet dengan waktu yang cukup lama, remaja pun menjadikan internet sebagai pelampiasan perasaannya dan wadah untuk memenuhi kebutuhan interaksinya. Penggunaan internet terbanyak terjadi pada media sosial dan permainan *online* (<https://www.inews.id/>, 2020 & <https://www.suara.com/>, 2020).

Intensitas penggunaannya pun memakan waktu yang cukup lama kurang lebih 10 jam per hari (<https://www.inews.id/>, 2020). Remaja dengan intensitas penggunaan internet yang tinggi masuk dalam kategori perilaku berlebihan dalam penggunaan internet. Hal tersebut tidak jarang membuat remaja cenderung terlibat dalam perilaku *cyberbullying* atau menjadi pelaku *cyberbullying*. Selaras dengan hasil wawancara peneliti bahwa remaja yang terlibat dalam *cyberbullying* cenderung masuk dalam kategori perilaku berlebihan dalam penggunaan internet.

Selain perilaku berlebihan dalam penggunaan internet, kontrol diri juga berpengaruh terhadap perilaku *cyberbullying* (Cho & Rustu, 2020; Li et al., 2016; Vazsonyi et al., 2012). Kontrol diri berpengaruh pada bagaimana remaja memiliki kemampuan menahan dorongan yang ada pada dirinya. Remaja dengan kontrol diri yang tinggi cenderung memiliki kemampuan menahan dorongan impulsif yang ada pada dirinya dan menjauhkannya dari aktivitas negatif atau yang memiliki resiko (Cho & Glassner, 2020). Sebaliknya, remaja yang memiliki kontrol diri yang rendah cenderung impulsif dan melakukan hal yang berisiko salah satunya adalah menjadi pelaku *cyberbullying* (Cho & Glassner, 2020; Lianos & McGrath, 2018). Hal ini, sesuai dengan beberapa penelitian bahwa remaja yang memiliki kontrol diri rendah cenderung melakukan tindakan *cyberbullying* (Cho & Glassner, 2020; Jang et al., 2014; Lianos & McGrath, 2018).

Sejauh ini, peneliti belum menemukan penelitian mengenai pengaruh perilaku berlebihan dalam penggunaan internet, selain itu peneliti tertarik meneliti perilaku berlebihan dalam penggunaan internet dan kontrol

diri sebagai faktor yang mempengaruhi remaja melakukan perilaku *cyberbullying* di masa pandemi Covid-19 ini. Maka dari itu, peneliti tertarik meneliti mengenai perilaku berlebihan dalam penggunaan internet dan kontrol diri terhadap *cyberbullying* pada remaja di Kota Bandung.

B. Tujuan dan Pertanyaan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menjawab pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh perilaku berlebihan dalam penggunaan internet terhadap *cyberbullying* pada remaja di Kota Bandung?
2. Apakah terdapat pengaruh kontrol diri terhadap *cyberbullying* pada remaja di Kota Bandung?
3. Apakah terdapat pengaruh antara perilaku berlebihan dalam penggunaan internet dan kontrol diri terhadap *cyberbullying* pada remaja di Kota Bandung?

C. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini untuk menambah wawasan, khususnya dalam bidang psikologi perkembangan mengenai pengaruh perilaku berlebihan dalam penggunaan internet dan kontrol diri terhadap *cyberbullying* pada remaja di Kota Bandung.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dipakai oleh: civitas akademik, guru, dan orang tua

a. Civitas akademik

Diharapkan mampu dijadikan acuan yang mendukung penelitian selanjutnya, khususnya dalam penelitian mengenai pengaruh perilaku berlebihan dalam penggunaan internet dan kontrol diri terhadap *cyberbullying*.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru untuk dapat memberi edukasi terhadap muridnya mengenai perilaku berlebihan dalam penggunaan internet serta memberikan edukasi sebagai langkah preventif terjadinya perilaku *cyberbullying*.

c. Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh orang tua untuk dapat mengingatkan dan mengawasi anak mereka agar tidak menjadi pelaku ataupun korban dari *cyberbullying*. Selain itu, diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi orang tua untuk mengontrol penggunaan internet pada anak.