

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi adalah fenomena yang menjadi bagian dari proses kehidupan manusia, dimana ia akan terus berkembang dan berubah seiring berjalannya waktu (Puspita Ratri & Najicha, 2022). Era globalisasi membuka sebuah pintu dimana segala perkembangan teknologi informasi dan sistem komunikasi lahir. Perkembangan ini telah berkembang secara global sehingga menimbulkan perubahan besar dalam interaksi sosial seperti munculnya internet dan media sosial. Media sosial atau sosial media merupakan alat yang banyak digunakan di zaman ini, karena tidak bisa ditampik lagi bahwa saat ini media sosial sangat dibutuhkan sebagai sarana komunikasi dan informasi agar lebih mudah, hingga tidak heran bahwa media sosial sudah menjadi kebutuhna penting hampir setiap orang (Muchyi Pratama dkk., 2023).

Menurut laporan *DataReportal (2024)* jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai sekitar 185,3 juta orang atau sekitar 66,5% dari total populasi. Selain itu, terdapat 139 juta pengguna media sosial yang setara dengan 49,9% dari populasi. Data ini juga mencatat bahwa populasi Indonesia mengalami peningkatan sebesar 2,3 juta orang (0,8%) dalam rentang waktu antara awal tahun 2023 hingga awal tahun 2024.

Menariknya, penelitian menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia yang paling banyak mengakses media sosial dibanding kelompok usia yang lain. Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh *We are Social): Data Digital Indonesia (2024)* sebanyak 126,8 juta pengguna internet di Indonesia (64,8% dari populasi) berusia 16 tahun ke atas. Dari total pengguna media sosial 46,5% adalah perempuan. Sedangkan 53,5% adalah laki-laki. Temuan ini juga sejalan dengan laporan dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII, 2022) mengungkapkan bahwa kelompok usia 13 – 18 tahun memiliki proporsi terbesar dalam

penggunaan internet, yaitu mencapai 75,50% dengan mayoritas tingkat pendidikan pengguna berada pada jenjang SMA atau sederajat sebesar 70,54%

Lebih lanjut, *We are Social (2023)* menjelaskan berbagai alasan utama masyarakat Indonesia menggunakan media sosial. Alasan paling umum adalah untuk mengisi waktu luang (58,9%), menjalin hubungan dengan teman dan keluarga (57,1%), mencari tahu apa yang sedang ramai dibicarakan orang lain (48,8%), serta mendapat inspirasi tentang produk atau kegiatan tertentu (47,9%). Selain itu penggunaan internet di Indonesia di dominasi oleh kebutuhan untuk mencari informasi (83,1%), berhubungan dengan teman dan keluarga (70,9%), menemukan ide atau inspirasi baru (70,6%), mengisi waktu luang (62,9%), mengikuti berita terkini (61,1%), dan menonton video atau film (60,6%).

Rata-rata waktu yang masyarakat habiskan dalam menggunakan internet dan media sosial setiap harinya adalah 7 jam 42 menit. Selain itu, rata-rata waktu yang dihabiskan untuk kegiatan lain adalah untuk menonton televisi atau streaming 2 jam 41 menit, untuk bermain media sosial 3 jam 11 menit, untuk mendengarkan musik 1 jam 31 menit dan bermain game online 1 jam 12 menit. Data ini menunjukkan betapa tingginya penetrasi internet dan media sosial dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, khususnya di kalangan remaja.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putranto (2018) dalam karya berjudul "*Cyberbullying di Kawasan Remaja Urban*". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa tindakan *cyberbullying* seringkali dilakukan oleh pelaku untuk meningkatkan gengsi atau kepercayaan diri mereka, sekaligus meningkatkan status sosial di mata lingkungan sekitar. Selain itu, tujuan lainnya adalah untuk merendahkan kepercayaan diri korban serta membuat korban merasa tidak berdaya. Pelaku biasanya memiliki persepsi bahwa dirinya lebih kuat dibandingkan dengan korban, sehingga merasa berhak untuk merendahkan, meremehkan atau mendominasi pihak lain.

Menurut laporan dari Cyberbullying Research Center (2024) sekitar 20% - 30% remaja di berbagai negara mengaku pernah menjadi korban maupun pelaku *cyberbullying*. Remaja memiliki kecenderungan menjadi pelaku karena memiliki dendam yang belum terselesaikan sehingga merasa termotivasi untuk melakukan pembajakan. Selain dendam, pelaku melakukan *cyberbullying* karena ingin dihormati oleh teman sebaya, merasa bosan atau hanya ingin mencari hiburan semata. Hal tersebut didukung oleh laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2023) bahwa terdapat 1.800 kasus per bulan September dengan sebagian besar pelakunya remaja usia 14 – 18 tahun.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Riswanto & Marsinun (2020) pelaku *cyberbullying* menunjukkan rasa stres yang dialami karena merasa bersalah atau takut atas konsekuensi dari tindakan mereka. Penelitian lain oleh Patchin & Hinduja (2015) menyebutkan bahwa pelaku *cyberbullying* sering mengalami kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat karena cenderung mengabaikan norma sosial dan etika.

Salah satu faktor yang menjadi penyebab utama terjadinya *cyberbullying* adalah anonimitas. Anonimitas merupakan salah satu sarana untuk mengemukakan pendapat dengan percaya diri dan tanpa merasa takut. Pada dasarnya manusia berkomunikasi untuk bebas mengutarakan pendapat, menyalurkan emosi atau hanya sekedar mencari hiburan ditengah peliknya aktivitas sehari-hari. Setiap orang ingin terlihat percaya diri, dipandang positif bahkan diperhatikan. Hal tersebut menjadi salah satu alasan pengguna media sosial memiliki akun anonim. Ketika seseorang sedang menggunakan akun anonim, secara tidak langsung ia merasa lebih bebas dalam mengekspresikan perasaan dan pemikirannya sendiri.

Selain anonimitas, kontrol diri juga memainkan peran penting dalam perilaku *cyberbullying*. Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengatur emosi, pikiran dan tindakan dalam beberapa situasi. Individu dengan kontrol diri yang rendah akan cenderung lebih mudah terlibat dalam perilaku impulsif, termasuk *cyberbullying*. Beberapa penelitian terdahulu

yang serupa dengan perilaku *cyberbullying* memiliki kesamaan dan perbedaan yang hendak dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Wang dkk (2016) menegaskan bahwa kontrol diri yang rendah memiliki hubungan signifikan dengan perilaku menyimpang di internet, termasuk *cyberbullying*.

Beberapa waktu lalu terjadi kasus *cyberbullying* yang berakhir tragis di Korea Selatan, Itaewon. Pada Oktober 2022, Korea Selatan mengadakan perayaan *Halloween* di Itaewon yang menarik banyak pengunjung, termasuk Lee Jaehyun dan teman-temannya. Saat malam semakin larut, kerumunan di kawasan tersebut menjadi tak terkendali hingga akhirnya memicu desakan fatal di gang sempit. Akibat insiden tersebut, ratusan orang mengalami henti jantung ketika ribuan orang memadati area tersebut. Tragedia ini menelan lebih dari 500 korban jiwa, termasuk beberapa teman dekat Lee Jaehyun.

Namun, setelah berhasil selamat dari insiden tersebut, Lee Jaehyun justru menjadi sasaran hujatan di akun media sosial miliknya. Banyak orang meninggalkan komentar kejam bahkan tak sedikit yang mengatakan bahwa seharusnya ia juga ikut meninggal. Dalam sebuah wawancara, ibu Lee Jaehyun mengungkapkan bahwa putranya menerima komentar jahat tanpa henti yang semakin memperparah trauma psikologisnya. Setelah 43 hari berjuang menghadapi tekanan mental tersebut, Lee Jaehyun akhirnya memutuskan untuk mengakhiri hidupnya pada 12 Desember 2022 dan meninggalkan luka mendalam bagi keluarganya. Tragedi ini menyoroti dampak serius dari *cyberbullying* dan tekanan sosial yang dapat berujung pada kehilangan nyawa.

Berdasarkan *Pre-Eliminary Study* yang dilakukan peneliti melalui wawancara terhadap 10 responden. Dapat ditarik kesimpulan dalam variabel *cyberbullying* bahwa 7 dari 10 responden mengaku telah melakukan tindakan *cyberbullying*. Bentuk tindakan tersebut meliputi menyindir, mengeluarkan kata-kata kasar serta tindakan lain yang dapat melukai perasaan orang lain. Namun, terdapat sisi menarik dari temuan ini, dimana

8 dari 10 subjek menyatakan bahwa mereka tidak berani mengirimkan komentar kasar secara langsung di media sosial. Sebagai gantinya, mereka lebih memilih untuk memblokir, mengabaikan atau tidak merespon *chat* orang lain yang tidak diinginkan. Selain itu, 3 dari 10 subjek mengaku pernah melakukan tindakan seperti mengirimkan *spam chat* serta mengeluarkan orang dari grup karena kesal. Mereka juga mengaku pernah melakukan *stalking* atau secara sengaja mencari informasi seseorang dengan alasan ingin lebih mengenal individu tersebut. Namun, mayoritas subjek mengungkapkan bahwa mereka tidak sampai berpura-pura menjadi orang lain saat berinteraksi di media sosial. Di sisi lain, 3 subjek lain menyatakan bahwa mereka tidak pernah terlibat dalam tindakan *cyberbullying* karena mereka menganggap tindakan tersebut sebagai sesuatu yang tidak berguna, merepotkan dan membuang waktu.

Pada variabel anonimitas dapat disimpulkan bahwa 6 dari 10 subjek memiliki akun anonim yang mereka gunakan untuk tujuan yang cenderung tidak agresif, seperti hiburan atau *stalking* terhadap orang lain. Meskipun akun anonim memberikan kebebasan berekspresi, mayoritas responden dalam kelompok ini tidak memanfaatkannya untuk menyerang atau melukai orang lain secara verbal. Namun, 4 dari 10 subjek mengaku bahwa mereka tidak ragu menggunakan akun anonim untuk menyindir atau memberikan komentar negatif kepada orang lain, memanfaatkan anonimitas sebagai perlindungan dari dampak langsung atas tindakan mereka. Beberapa subjek juga menyatakan bahwa memiliki akun anonim membawa perubahan pada cara mereka berinteraksi di dunia maya dibandingkan dengan kehidupan nyata.

Pada variabel kontrol diri dapat disimpulkan bahwa 7 dari 10 subjek mengaku mengalami kesulitan dalam mengontrol diri mereka saat menghadapi situasi yang dianggap sangat menjengkelkan. Meski begitu, seluruh subjek menyatakan bahwa mereka menyadari konsekuensi atau risiko terburuk yang terjadi apabila mereka melanjutkan perilaku negatif tersebut. Sebagian besar subjek mengungkapkan adanya penyesalan setelah

melakukan tindakan yang didasari oleh emosi sesaat. Mereka menyatakan keinginan untuk lebih mampu mengontrol diri di masa mendatang dengan tujuan untuk mengurangi respon emosional yang impulsif. Namun, terdapat sebagian kecil responden yang menunjukkan sikap kurang peduli terhadap dampak jangka panjang dari tindakan yang dilakukan, mengindikasikan bahwa pengendalian diri belum menjadi prioritas bagi mereka.

Dari fenomena dan data diatas menunjukkan bahwa *cyberbullying* terus meningkat seiring dengan meluasnya penggunaan media sosial. Kemajuan teknologi seperti penggunaan akun anonim seringkali mempermudah pelaku untuk menyembunyikan identitasnya. Pelaku sering memanfaatkan anonimitas untuk menyerang korban. Anonimitas di dunia maya memberikan rasa aman kepada pelaku untuk bertindak tanpa tanggung jawab. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik meneli fenomena tersebut dengan judul anonimitas dan kontrol diri terhadap perilaku *cyberbullying* pada siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat hubungan anonimitas terhadap perilaku *cyberbullying* pada siswa?
2. Apakah terhadap hubungan kontrol diri terhadap perilaku *cyberbullying* pada siswa?
3. Apakah terdapat pengaruh anonimitas terhadap perilaku *cyberbullying* pada siswa?
4. Apakah terdapat pengaruh kontrol diri terhadap perilaku *cyberbullying* pada siswa?
5. Bagaimana gambaran anonimitas dan kontrol diri terhadap perilaku *cyberbullying* pada siswa?

## **C. Tujuan Masalah**

1. Untuk mengetahui hubungan anonimitas terhadap perilaku *cyberbullying* pada siswa

2. Untuk mengetahui hubungan kontrol diri terhadap perilaku *cyberbullying* pada siswa
3. Untuk mengetahui pengaruh anonimitas terhadap perilaku *cyberbullying* pada siswa
4. Untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap perilaku *cyberbullying* pada siswa
5. Untuk mengetahui gambaran anonimitas dan kontrol diri terhadap perilaku *cyberbullying* pada siswa

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1) Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan keilmuan, khususnya dalam bidang keilmuan psikologi, komunikasi daring dan perilaku remaja.

##### **2) Manfaat Praktis**

- a. Bagi subjek penelitian, diharapkan dapat membantu remaja dalam memahami pentingnya kontrol diri untuk mencegah perilaku negatif, seperti *cyberbullying* dan dampak buruk dari anonimitas yang disalahgunakan.
- b. Bagi orang tua, diharapkan dapat membantu orang tua dalam mengedukasi anaknya mengenai dampak buruk dari anonimitas yang disalahgunakan dan dapat mencegah perilaku *cyberbullying* pada siswa.
- c. Bagi guru, diharapkan dapat mampu memberikan gambaran mengenai perilaku *cyberbullying* dan lebih memahami perilaku serta masalah yang siswa hadapi agar dapat mencegah siswa untuk terlibat dalam perilaku *cyberbullying*.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian dengan mempertimbangkan faktor lain dari perilaku *cyberbullying*