

BAB I

PENDAHULUAN

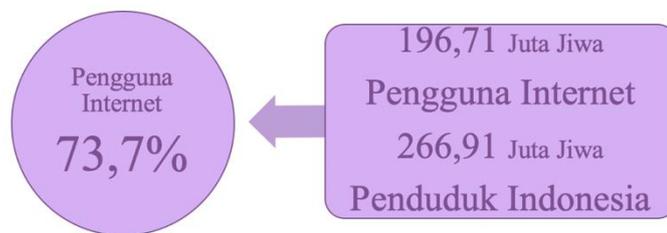
A. Latar Belakang

Maraknya kasus-kasus kekerasan kerap kita dengar di berita. Kekerasan kerap menjadi permasalahan serius yang terus dihadapi. Tentunya kekerasan merupakan peran dari manusia sebagai pelakunya. Banyak faktor mempengaruhi terjadinya kekerasan tersebut, dan beraneka macam juga bentuk dari kekerasan tersebut. Kasus-kasus kekerasan bisa kita lihat di berbagai berita yang telah di publikasi oleh media, media tersebut bisa berupa media cetak maupun media elektronik. Salah satu kasus kekerasan tersebut kita kenal dengan sebutan *bullying*.

Menurut Ken Rigby (dalam Zakiyah et al., 2017) definisi *bullying* adalah sebuah hasrat untuk menyakiti. Hasrat ini di perlihatkan ke dalam aksi, menyebabkan seseorang menderita. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau sekelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang. *Bullying* bisa terjadi kapan saja dan di mana saja. *Bullying* bisa terjadi di rumah, di sekolah, dan di berbagai tempat lainnya. Kasus *bullying* Indonesia di sekolah menduduki peringkat teratas pengaduan masyarakat ke Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dari sektor pendidikan. KPAI mencatat 369 pengaduan terkait *bullying* dari Januari 2011 sampai Agustus 2014. Jumlah itu sekitar 25% dari total pengaduan di bidang pendidikan sebanyak 1.480 kasus. *Bullying* yang disebut KPAI sebagai bentuk kekerasan di sekolah mengalahkan tawuran pelajar, diskriminasi pendidikan, ataupun aduan pungutan liar (Saniya, 2019).

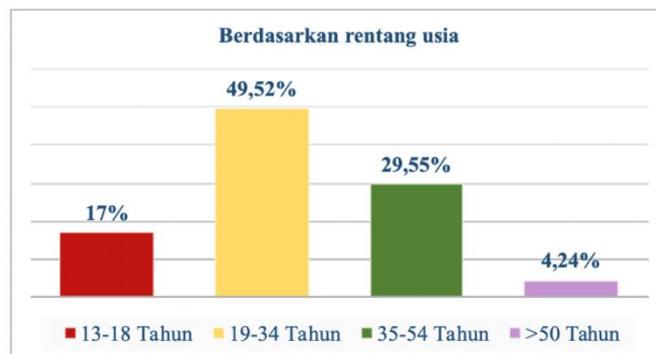
Riset yang dilakukan *Plan International* dan *International Center for Research on Women* (ICRW) (dalam Nurhadiyanto, 2020) menunjukkan fakta bahwa sebanyak 84% atau 7 dari 10 anak di Indonesia pernah mengalami *bullying*, khususnya yang terjadi di sekolah. Angka tersebut berada di atas rata-rata tren *bullying* kawasan Asia yang berkisar di angka 70%. Seiring perkembangan teknologi, kasus *bullying* menciptakan bentuk baru yaitu *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah *bullying* menggunakan media elektronik atau internet. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2020) Penetrasi pengguna internet Indonesia adalah sebagai berikut:

Penetrasi Pengguna Internet (2020)



Gambar 1. Penetrasi pengguna internet Indonesia

Pengguna internet tersebut terbagi atas 4 (empat) rentang usia, yakni:



Gambar 2. Grafik pengguna internet berdasarkan usia

Kasus *cyberbullying* merupakan isu yang tengah menjadi perhatian serius di Indonesia. Beragam peristiwa *cyberbullying* marak seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi. Keberadaan *cyberbullying* sendiri tergolong sebagai sisi gelap revolusi teknologi. Revolusi teknologi yang dimaksud khususnya di bidang media sosial. Hadirnya media sosial perlahan menggantikan proses komunikasi konvensional. Transformasi media sosial berperan sebagai sarana komunikasi tanpa batas. Banyak kasus *cyberbullying* yang telah di beritakan media massa (Zaky & Nurhadiyanto, 2018). Kasus *cyberbullying* yang terjadi tidak memandang siapapun dan dapat terjadi kepada siapa saja, tidak memandang usia, jenis kelamin, pekerjaan ataupun Pendidikan. Kasus *cyberbullying* di media sosial Instagram juga terjadi pada Prabowo Mondardo, atau lebih dikenal dengan nama Bowo Alpenliebe yang kini sedang ramai diperbincangkan karena karyanya lewat aplikasi Tik Tok (Hidayati & Indrijati, 2019).

Pemahaman masyarakat dalam berkomunikasi melalui media sosial perlu lebih ditingkatkan untuk menciptakan iklim komunikasi yang sesuai dengan nilai dan norma di masyarakat (Zaky & Nurhadiyanto, 2018). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) telah melakukan survei mengenai penetrasi internet dan perilaku pengguna internet di Indonesia. Hasil survei tersebut mengungkapkan bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 196,71 juta. Ini berarti jumlah pengguna internet sebesar 73,7 % dari total penduduk Indonesia pada tahun 2020 (APJII, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhadiyanto (2020) bahwa Instagram berada pada posisi pertama dengan pengalaman *cyberbullying* terbanyak dengan

presentase sebanyak 42%, sedangkan Facebook sebanyak 37%. Aktivitas *cyberbullying* yang terjadi biasanya respon yang diberikan terhadap unggahan dalam media sosial. Unggahan tersebut bisa berupa foto ataupun video. Berkembangnya teknologi menjadikan berkembangnya *cyberbullying* pada pelajar SMA. Perkembangan teknologi inilah yang memberikan akses kepada anak-anak, termasuk pelajar untuk dapat menggunakannya dengan bebas, yang pada akhirnya dapat berefek pada *cyberbullying*. Korban dalam *cyberbullying* biasanya mengalami depresi, tertekan, stress, dan tidak mau bersekolah karena terintimidasi dengan pelaku.

Menurut Santrock (2011) salah satu penyebab remaja melakukan *cyberbullying* yaitu karena adanya pengaruh gejala emosi negatif dari individu itu sendiri. Dalam perubahan sosio-emosional yang mencakup meningkatnya usaha untuk memahami diri sendiri serta pencarian identitas, remaja tidak hanya melibatkan pemahaman diri namun juga melakukan evaluasi terhadap dirinya. Santrock juga mengatakan, penurunan *self-esteem* ini dapat menimbulkan perilaku *cyberbullying* yang dapat menghambat masa transisi remaja menuju dewasa. Evaluasi terhadap diri dilakukan dengan mengukur *self-esteem*. *Self-esteem* merupakan jenis sikap tertentu yang didasarkan pada persepsi perasaan tentang menilai diri atau penilaian seseorang. Pada masa remaja yang mengalami transisi dan pencarian identitas diri, *self-esteem* dikatakan menurun (Hidayati & Indrijati, 2019).

Self-esteem adalah penilaian yang dilakukan oleh seseorang individu terhadap dirinya sendiri yang berkaitan dengan diri individu sendiri, penilaian tersebut

biasanya mencerminkan penerimaan atau penolakan terhadap dirinya dan menunjukkan seberapa jauh individu itu percaya bahwa dirinya mampu akan berhasil, merasa penting, serta merasa berharga (Saniya, 2019). Maslow (dalam Saniya, 2019) mencatat dua versi kebutuhan *self-esteem*, yaitu positif dan negatif. *Self-esteem* yang positif akan membangkitkan rasa percaya diri, penghargaan diri, rasa yakin akan kemampuan diri, rasa berguna serta rasa bahwa kehadirannya diperlukan di dalam dunia ini, berbeda dengan *self-esteem* yang negatif akan memandang dirinya negatif merasa dirinya tidak berharga tidak berguna dalam segi apapun, hal ini membuat anak tidak mampu menjalin hubungan dengan temannya, sehingga anak mudah marah dan tersinggung, dan akan mudah menyakiti orang lain.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hidayati dan Indrijati (2019) bahwa terdapat hubungan antara *self-esteem* dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna Instagram di Surabaya. Hubungan ini berarah negatif, yang mana semakin rendah tingkat *self-esteem* semakin tinggi juga perilaku *cyberbullying* dan juga sebaliknya. Di mana seseorang yang memiliki *self-esteem* rendah dapat melakukan agresi karena ia berharap dirinya dihargai dengan melakukan agresi dan ketika ia telah dihargai, ia akan merasa percaya dengan efektifitas agresi. Remaja yang melakukan agresi belum tentu karena ia marah, namun untuk meningkatkan *self-esteem* pada dirinya. Agresi yang dilakukan ini dapat berbentuk perilaku *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan perilaku agresi, namun tidak semua agresi adalah *cyberbullying*. *Cyberbullying* yang dilakukan di media sosial dapat dilakukan secara anonim dan juga tidak ada otoritas untuk mengawasi percakapan

yang berlangsung tanpa henti. Kenyamanan yang ditawarkan dalam menggunakan media sosial ini membuat seseorang yang memiliki *self-esteem* rendah dapat menyamarkan identitas aslinya. Hal ini dapat membuat seseorang melakukan *cyberbullying* untuk meningkatkan *self-esteemnya*.

Generasi modern atau yang biasa disebut dengan generasi milenial (*Millennial Generation*), generasi milenial merupakan generasi modern yang hidup di pergantian milenium. Secara bersamaan di era ini teknologi digital mulai merasuk ke segala sendi-sandi kehidupan. Generasi milenial atau yang disebut juga generasi Y ini lahir sekitar tahun 1980 sampai 2000. Jadi bisa dikatakan generasi milenial adalah generasi muda masa kini yang saat ini berusia sekitar 15–34 tahun. Kisaran usia tersebut sesuai dengan rata-rata usia mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi yaitu sekitar 19–34 tahun (Hidayatullah et al., 2018). Generasi tersebut terkenal sebagai *digital natives*, artinya telah terbiasa menggunakan benda-benda berteknologi tinggi semenjak mereka dilahirkan. Perkembangan teknologi tidak terlepas dari dampak negatifnya yang salah satunya adalah kecanduan teknologi. Kecanduan teknologi sendiri berkaitan dengan penggunaan media sosial dalam waktu yang berlebihan dan menghasilkan perilaku menyimpang yaitu *cyberbullying* (Clara & Liauw, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Ragasukmasuci dan Adiyanti (2019) menghasilkan bahwa kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* dapat diprediksi oleh harga diri dan kesepian remaja. Kedua prediktor tersebut bersama-sama mampu memprediksi kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* pada remaja secara signifikan. Durasi penggunaan internet dalam mengakses media

sosial mampu memprediksi kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying* secara signifikan, di mana semakin tinggi durasi penggunaan internet dalam mengakses media sosial pada remaja maka akan semakin tinggi kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. Seseorang yang memiliki *self-esteem* tinggi adalah dimana seseorang bisa menghargai orang lain, menerima diri secara baik, dapat menerima saran yang diberikan orang lain, dan mau belajar dari kesalahan sedangkan seseorang yang memiliki *self-esteem* rendah adalah seorang yang selalu menyalahkan diri sendiri, menganggap diri tidak berharga, mudah tersinggung dan tidak bersemangat menjalani hidup.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada subjek pertama bahwa subjek melakukan tindakan *cyberbullying* karena merasa bahwa dirinya hanya bercanda dan tidak bermaksud untuk menyakiti orang yang mereka *bully* tersebut dan tanpa pernah menyadari bahwa itu sudah termasuk dalam kategori *bullying*. Subjek sangat senang melakukan hal tersebut karena biasanya dengan melakukan hal tersebut subjek mendapatkan perhatian dari temannya dan setelah mendapatkan perhatian tersebut subjek merasa puas dengan tindakannya itu. Hasil wawancara yang dilakukan dengan subjek bahwa subjek melakukan hal tersebut tidak ke semua temannya, hanya kepada teman yang dirasanya dekat dengannya. Subjek merasa apabila subjek tidak begitu dekat dengan orang tersebut, subjek tidak akan melakukan tindakan *cyberbullying* tersebut. *Cyberbullying* yang dilakukan subjek biasanya seperti mengomentari di Instagram atau Whatsapp temannya tersebut.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada subjek yang lainnya adalah karena subjek tidak menyukai hal yang ia lihat dalam media sosial, contohnya

seperti apabila ada yang berdandan dengan cantik sebisa mungkin subjek mencari kekurangan dalam dandanan tersebut. Subjek melakukan tindakan *cyberbullying* itu selalu menyembunyikan identitas atau menggunakan akun anonim. Alasan lain yang membuat subjek melakukan tindakan *cyberbullying* adalah subjek merasakan setelah melakukan tindakan tersebut adalah hal yang benar dan subjek tidak menyukai apabila ada orang lain yang lebih dari dirinya. Subjek merasakan setelah melakukan tindakan tersebut subjek merasa puas dan apa yang subjek tidak bisa subjek sampaikan secara langsung, sehingga dengan adanya akun anonim tersebut subjek bisa menyampaikan ujaran kebencian tersebut. Apabila subjek mendapat balasan, subjek sangat senang dan puas. Setelah mendapat balasan atas komentar tersebut subjek tidak membalas lagi karena menurut subjek komentarnya itu telah tersampaikan.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka hal tersebut membuat peneliti ingin mengetahui hubungan *self-esteem* terhadap *cyberbullying* pada generasi milenial.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara *self-esteem* terhadap *cyberbullying* pada generasi milenial?

C. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *self-esteem* terhadap *cyberbullying* pada generasi milenial.

D. Manfaat

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat yaitu memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu psikologi, khususnya ilmu psikologi sosial dan psikologi perkembangan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat dalam usaha menanggulangi permasalahan *cyberbullying* pada kaum milenial.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi kepada penelitian sejenis selanjutnya serta menggali lebih dalam dari penelitian tersebut.

c. Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai bahan bacaan dan koleksi penelitian di perpustakaan dan juga memberikan kontribusi terhadap literatur *self-esteem* dan *cyberbullying*.