

## **BAB I**

### **PENGANTAR**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu pengetahuan terapan, informasi, dan komunikasi terus berkembang sejalan dengan waktu. Perubahan ini juga memberikan suatu peralihan pada masyarakat dalam perkembangan kebutuhan. Masyarakat dituntut untuk menempatkan kebutuhan teknologi dalam kehidupan agar dapat menyesuaikan diri dengan zaman. Adanya internet merupakan suatu wujud perangkat baru sehingga membentuk sistem interaksi yang baru pada khalayak umum. Pola komunikasi yang baru ini bisa dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Pada zaman dahulu, masyarakat kita berkomunikasi dan mencari informasi melalui surat, telegram, radio, koran, majalah, televisi, dan sebagainya. Saat ini masyarakat tidak perlu direpotkan dengan sulitnya berkomunikasi atau mencari informasi karena telah ada internet yang bisa dengan mudah diakses. Jaringan internet selalu tersedia dan dapat digunakan untuk berkomunikasi secara dua arah dalam bentuk pesan elektronik, *e-mail*, bahkan pengiriman file (Severin & Tankard, 2001).

Berdasarkan pendapat Suryawati (2011), perangkat *online* sebagai media baru ini adalah alat komunikasi yang cara penggunaannya melalui internet. Media sosial ialah bagian dari internet yang memiliki berbagai fungsi dari mulai berkomunikasi hingga mencari informasi. Alasan mengapa media sosial (*social*

*media*) disebut sebagai ruang publik adalah karena adanya kesesuaian antara media sosial dengan kriteria munculnya ruang publik. Media sosial adalah suatu tempat untuk banyak orang dan lingkungan masyarakat dapat terhubung secara daring menggunakan *website*. Macam-macam media sosial antara lain bisa berwujud *social network*, *weblogs*, forum internet, *micro blogging*, *social blogs*, *wikis*, gambar, *podcasts*, video, rating, dan *bookmark* sosial. Terdapat pendapat lainnya yaitu menurut Kaplan dan Haenlein (dalam Lesmana, 2016), terdapat enam jenis media sosial yakni twitter yang termasuk blog dan *microblogs*, Wikipedia yang termasuk pada proyek kolaborasi, ada YouTube yang termasuk komunitas konten, Facebook dan Instagram masuk ke dalam situs jaringan sosial, aplikasi *second life* masuk ke *virtual social* dan *Free Fire* yang termasuk virtual game.

*Social Networking Site* atau disingkat sebagai SNS adalah layanan web yang membolehkan setiap orang untuk bisa membentuk hubungan sosial melalui dunia maya, misalnya membuat akun atau suatu profil diri sendiri. SNS dapat menunjukkan suatu hubungan di antara seseorang dengan orang lain bahkan bisa mengetahui segala bentuk hubungan yang ada antara satu akun profil dengan akun profil lainnya pada program yang telah tersaji (Boyd, 2007). Habermas (dalam Hardiman, 2009) mengungkapkan ada tiga syarat timbulnya ruang publik, yakni tidak adanya status, *common interest*, dan eksklusif. Pertama, maksud dari tidak adanya status yakni tidak ada batasan bagi seseorang yang ingin masuk dan melakukan diskusi di

internet. Semua orang bebas menggunakan internet dan melakukan percakapan apapun di sana. Hal ini ditandai oleh ketiadaan pembagian seseorang berdasarkan kelas sosial yang dimilikinya, karena semua orang yang berada di media sosial secara otomatis tergabung menjadi pengguna internet. Kedua, yaitu aspek *common interest*. Maksud dari aspek ini yaitu terdapat banyak isu yang bisa didiskusikan oleh khalayak umum di dalam internet. Masalah yang dibahas dan didiskusikan oleh masyarakat kebanyakan mengenai masalah yang menyangkut kepentingan bersama dari berbagai golongan masyarakat di dunia nyata. Ketiga, yaitu eksklusif. Maksud eksklusif disini ialah diskusi yang terjalin berada dalam internet. Sifat internet sendiri sangat inklusif dan terbuka untuk setiap individu. Dengan demikian, inilah yang menjadi alasan mengapa banyak sekali orang yang bisa mengakses internet dan bisa melakukan diskusi apapun di dalamnya secara terus-menerus bahkan tidak terbatas.

Pengguna internet dan media sosial di Indonesia meningkat setiap tahun. Saat ini jumlah penduduk di Indonesia sekitar 274 juta jiwa. Dilansir dari HootSuite sebuah *website* layanan manajemen konten yang menyediakan media daring dan terhubung dengan berbagai situs jejaring sosial menyebut bahwa pada tahun 2022 pemakai internet di Indonesia mencapai angka 204,7 juta jiwa, sedangkan pemakai media sosial aktif sebanyak 191,4 juta (Riyanto, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa dibandingkan dengan tahun lalu, jumlah orang yang menggunakan internet di Indonesia meningkat

satu persen atau sebanyak 2,1 juta pengguna. Kemudian, jumlah pemakai media sosial ini juga meningkat lebih dari 12 persen atau sebanyak 20 juta orang dibanding tahun lalu. Mulai tahun 2014 hingga 2022, jumlah pemakai media sosial selalu menunjukkan angka kenaikan. Maknanya, penyebaran para pengguna media sosial di Indonesia sudah mencapai 61,8 persen dari keseluruhan kuantitas warga negara. Waktu kebanyakan yang dihabiskan setiap hari dalam menggunakan internet adalah sebanyak 8 jam, 36 menit. Durasi tersebut melebihi lazimnya warga global yang hanya menggunakan internet selama 6 jam 43 menit setiap harinya. Serta, rata-rata waktu yang dihabiskan oleh orang Indonesia setiap hari dalam menyelami media sosial yaitu 3 jam, 17 menit. Durasi tersebut juga di atas umumnya warga global yang hanya 2 jam 25 menit per hari. Lamanya durasi penduduk Indonesia dalam berinteraksi dengan internet itu membuat Indonesia masuk ke daftar 10 besar negara yang ketagihan internet. Indonesia berada pada posisi nomor 9 dari 47 negara yang dianalisis. Ditemukan data unik lain yaitu umumnya penduduk Indonesia memiliki kurang lebih 10 akun media sosial pada setiap orang, baik itu aktif maupun tidak aktif digunakan. Selain itu sebanyak 65 persen penduduk Indonesia memanfaatkan media sosial untuk berkarya dan menghasilkan uang (Riyanto, 2022).

Pada dasarnya, konsep media sosial adalah untuk saling bertukar informasi dan merupakan komunitas dunia maya. Media sosial yang sifatnya mendorong para pengguna untuk berpartisipasi, *open access*, menstimulasi pengguna untuk saling berinteraksi,

berbentuk komunitas dan saling terhubung antar pengguna yang membuat peran tersebut dapat dicapai. Media sosial bisa menjadikan semua penggunanya untuk membuat suatu konten yang memuat informasi dan media sosial juga memberikan fasilitas untuk dapat memberikan respon terhadap informasi yang diterima. Pada akhirnya, media sosial bisa menciptakan suatu komunitas berbasis dunia maya yang kaya akan berbagai diskusi di dunia digital sehingga memicu adanya peningkatan jumlah pengguna yang saling berbagi informasi pada berbagai bidang, termasuk sosial, ekonomi, budaya, bahkan politik (Hansen, 2011). Hal ini tidak menjadikan media sosial bebas dari permasalahan, namun justru keleluasan diskusi di media sosial ini menyebabkan timbulnya berbagai dampak negatif. Salah satu dampak yang muncul yakni adanya perundungan dunia maya (*cyberbullying*), bahkan intensitasnya semakin meningkat. Hal ini didasari oleh penelitian Utami & Baiti (2018) yang menunjukkan hasil bahwa media sosial berpengaruh pada perilaku perundungan dunia maya (*cyberbullying*) dan dinilai cukup berpengaruh. Jika kita melihat secara sederhana, konsep perundungan dunia maya (*cyberbullying*) ini merujuk pada tindakan penghinaan, intimidasi, dan cemooh yang dilakukan oleh orang lain berkali-kali hingga dapat membuat korban lemah, rapuh, bahkan terluka secara fisik atau mental. Hal inilah yang kemudian menjadikan perundungan dunia maya (*cyberbullying*) ini sebagai wujud dari tindakan agresif kepada individu maupun kumpulan masyarakat. Terdapat pendapat lain yang mengatakan bahwa buntut

lanjut dari perundungan dunia maya (*cyberbullying*) adalah gangguan *mood*, gejala depresi, dan perilaku tidak normal sebelum bunuh diri (Parkington et al., 2012).

*Cyberbullying* atau perundungan dunia maya merupakan salah satu contoh kasus yang sampai saat ini kasusnya terus-menerus menumpuk sehingga menjadi sebuah fenomena yang dinilai mencemaskan bagi dunia, termasuk juga di Indonesia sehingga hal ini menjadi penting untuk dikaji lebih dalam sebagai bentuk refleksi dari fenomena di ruang digital. Sebagai contoh kasus *cyberbullying* di Instagram sepanjang tahun 2021, dilansir dari laman berita *online* bernama NEXTREN netizen Indonesia kerap kali melakukan perundungan pada beberapa orang di dunia maya. Pada April 2021, netizen Indonesia melakukan pem-*bully*-an terhadap komedian bernama Stephen Fry yang berasal dari Inggris. Hal ini terjadi dikarenakan kesalahpahaman netizen Indonesia yang menduga bahwa Fry adalah seorang wasit yang bertugas pada *event All England 2021*. Hujatan kepada Fry ini terjadi karena masyarakat berpikir bahwa Fry tidak adil dalam memimpin pertandingan terutama pada tim ganda putra bulutangkis Indonesia. Netizen merundung dengan cara melontarkan berbagai macam hujatan pada kolom komentar sebuah postingan Fry di Instagram. Masih terkait dengan *event* bulutangkis *All England 2021*, netizen menyerang dan melakukan *report* akun Instagram milik *Badminton World Federation* atau disingkat BWF. Hal ini terjadi karena sikap BWF yang memforsir mundur tim nasional bulutangkis Indonesia pada acara tersebut.

Berbagai hujatan netizen memenuhi kolom komentar akun Instagram BWF hingga *report* yang dilakukan netizen Indonesia mengakibatkan hilangnya akun Instagram BWF dari *platform* (Bagas, 2021). Mundur ke beberapa waktu yang lalu, tepatnya pada Februari 2021 netizen Indonesia beramai-ramai melakukan aksi *bully* pada akun Instagram Microsoft. Hal ini dipicu oleh hasil riset yang dilakukan oleh Microsoft yang mana menyebutkan bahwa netizen Indonesia merupakan warga internet yang paling tidak sopan se-Asia Tenggara. Hal ini memicu netizen Indonesia untuk melakukan pem-*bully*-an pada kolom komentar Instagram Microsoft hingga membuat pihak Microsoft mematikan kolom komentarnya (Bagas, 2021).

Menurut penelitian dari Hidayat (2017) menemukan bahwa mayoritas dari bentuk perilaku *cyberbullying* yang banyak dilakukan di Malang adalah *flaming* yaitu berkata kasar di media sosial. Selanjutnya pada urutan kedua yaitu *trickery and outing* merupakan tindakan melakukan tipu daya dan menyebarkan foto maupun rahasia orang lain dan di urutan ketiga adalah *harrastment* yaitu mengganggu orang lain di media sosial. Penelitian ini dilakukan pada subjek berusia 18 hingga 25 tahun, dengan total responden sebanyak 349 responden. Dalam penelitian ini juga menyebutkan bahwa durasi rata-rata subjek dalam mengakses media sosial adalah selama 3 jam lebih per hari serta memiliki lebih dari satu akun media sosial per orang dan hal ini menunjukkan bahwa terdapat intensi melakukan *cyberbullying* yang semakin tinggi.

Melihat beberapa contoh kasus dan fenomena permasalahan di atas menyebabkan kekhawatiran dengan skala luas di Indonesia, bahkan pemerintah Indonesia secara spesifik mengeluarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Pasal 27 ayat (1), ayat (3) dan ayat (4), Pasal 28 ayat (2) dan Pasal 29. Regulasi aturan tersebut telah tercantum dalam UU ITE dan KUHP. Ketentuan tindak pidana terkait kejahatan *cyber bullying* diatur dalam BAB XI KETENTUAN PIDANA dalam UU Nomor 11 Tahun 2008 jo UU Nomor 19 Tahun 2016 terkait ITE yaitu Pasal 45 ayat (1), ayat (3), ayat (4), Pasal 45A ayat (2) dan Pasal 45B. Hal ini semakin memperjelas bahwa kejahatan melalui dunia maya berupa *cyberbullying* yang semakin meningkat ini perlu dilakukan kriminalisasi dengan menimbang dampak negatif yang dialami korban lebih buruk dan transmisinya yang semakin meluas. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) pasal-pasal yang mengatur kejahatan *cyberbullying* adalah Pasal 310 ayat (1) dan (2). Tujuan adanya pengaturan hukum dalam kasus ini adalah untuk meminimalisir dan membuat para pelaku tidak lagi mengulangi tindak kejahatan di internet (*cyber crime*) serta mengupayakan terciptanya rasa aman untuk para pengguna internet (Paat, 2020).

Perundungan dunia maya (*cyberbullying*) ini dapat muncul karena adanya pengaruh empati yang kurang dari para pengguna media sosial. Hal ini dibuktikan oleh hasil studi yang dilakukan oleh Zhong et. al. (2021), bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying* salah satunya yaitu empati. Tinjauan dan

analisis literatur tersebut mengkategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* menjadi empat tingkatan. Pada tingkat pertama yaitu tingkat pribadi tertulis bahwa termasuk usia, ciri-ciri kepribadian, kesejahteraan, empati, lama atau frekuensi penggunaan Internet, jenis perilaku sosial, dan kewarganegaraan digital memberikan pengaruh pada perilaku *cyberbullying*. Pada dasarnya empati merupakan kemampuan sosial dan psikologis yang membantu seseorang untuk bisa merasakan dan memahami emosi, apa yang diinginkan oleh orang lain, kehendak, pemikiran, dan apa yang dibutuhkan orang lain. Inti dari empati adalah kapasitas individu untuk terlibat dengan apapun. Banyak orang berpikir bahwa empati hanya sebatas mendengarkan. Tetapi empati adalah kapasitas individu untuk membaca emosi, serta membaca perasaan tersembunyi, dan hubungan yang terjalin pada ruang sosial. Empati juga tentang begitu banyak hal yang tidak terucapkan, termasuk mendengarkan nada bicara, membaca situasi, bahkan terkait dengan bagaimana seseorang tersenyum (McLaren, 2013).

Penelitian ini dilakukan pada pengguna media sosial karena begitu pesatnya perkembangan media yang memudahkan semua orang untuk menerbitkan apapun, kapanpun, dan dimanapun. Selanjutnya studi ini menggunakan media Instagram karena sistem perangkat yang ada pada Instagram itu sangat mudah, yakni dengan cara menjadi *follower* akun Instagram lain atau memiliki *follower* Instagram. Maka dari itu penyampaian informasi antar pengguna Instagram dapat dengan mudah dilakukan dengan cara

mengomentari foto maupun video yang telah diunggah atau memberikan tanda suka pada sesama pengguna Instagram. Sehingga hal ini membuat semakin mudahnya masyarakat untuk berkomunikasi maupun mencari informasi, bahkan berkomentar mengenai hal apapun yang ditemukan di sosial media. Alasan lainnya yakni banyaknya pengguna Instagram di Indonesia. Data yang didapat dari HootSuite menunjukkan bahwa Instagram memiliki lebih banyak pengguna yaitu sebanyak 86,6% dari jumlah populasi dibandingkan Facebook yang berada pada angka 85,5% dari jumlah populasi. Melihat angka tersebut, semakin menunjukkan bahwa tingkat kemungkinan terjadinya perilaku *cyberbullying* pada media sosial Instagram akan semakin besar (Riyanto, 2022). Berdasarkan riset organisasi derma anti-perundungan bernama *Ditch the Label* tahun 2017 menabalkan Instagram sebagai *social media* yang terbanyak diperuntukkan untuk aktivitas perundungan dunia maya. Riset ini dilakukan pada lebih dari 10 ribu remaja di Inggris. Hasilnya cukup mengejutkan yakni ada 42% remaja yang mengaku menjadi korban perundungan di Instagram. Tidak hanya Instagram, namun ada Facebook dan Snapchat yang berada pada angka 37% dan 31%. Selain itu WhatsApp berada pada angka 12%, platform YouTube sebanyak 10%, dan Twitter sebanyak 9%, hal ini menjadikan media sosial tersebut menjadi media yang memiliki resiko *cyberbullying* rendah dan berada di bawah Instagram (Pratama, 2021). Berdasarkan data statistik, Instagram memiliki jumlah pengguna terbanyak berada pada usia 18 hingga 24 tahun (Rizaty, 2021).

Rentang usia tersebut termasuk ke dalam perkembangan remaja (Santrock, 2003). Penelitian menunjukkan bahwa remaja adalah pelaku paling banyak yang melakukan *cyberbullying* (Marsinun & Riswanto, 2020).

Instagram adalah aplikasi yang mudah untuk dioperasikan, para pengguna dapat dengan mudah memproduksi berbagai konten ataupun saling memberikan komentar satu dengan yang lain. Di tengah kondisi sosial yang semakin kompleks ini, individu sangat membutuhkan empati yang tinggi. Sejalan dengan pendapat Albiero et. al. (2009) bahwa empati yang memadai atau tinggi merupakan keterampilan penting untuk interaksi sosial karena membantu anak-anak dan remaja memahami serta mengatur perilaku sosialnya, mengekspresikan perasaannya, mengembangkan dan mempertahankan sikap positif dalam sebuah hubungan. *Cyberbullying* merupakan bentuk intimidasi yang terwujud melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Menurut penelitian dari Athanasiades et. al. (2015) menunjukkan bahwa *cyberbullying* berkorelasi negatif dengan empati. Pengguna media sosial dengan empati rendah lebih cenderung berpartisipasi dalam *cyberbullying* (Bukowski et al., 2013). Penindas atau perundung di dunia maya mungkin merasakan lebih sedikit penyesalan terhadap korbannya dibandingkan dengan penindas secara langsung di dunia nyata dan menganggap tindakan mereka tidak berbahaya (Raskauskas & Stoltz, 2007). Pengguna media sosial dengan empati yang rendah, tidak mampu melihat reaksi korban mereka. Hal ini semakin

membuat mereka memiliki penyesalan yang rendah (Campbell, 2013).

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti dapat mengambil spekulasi bahwa memang benar adanya pengaruh dari empati terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* (perundungan dunia maya) pada remaja pengguna media sosial Instagram. Karenanya, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Empati Terhadap Kecenderungan Perilaku *Cyberbullying* pada Pengguna Media Sosial Instagram” untuk menguji kebenaran hipotesis tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan pustaka di atas dapat dirumuskan permasalahan dari studi ini adalah apakah terdapat pengaruh empati terhadap kecenderungan perilaku perundungan dunia maya (*cyberbullying*) pada remaja pengguna media sosial Instagram?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Berdasarkan landasan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh empati terhadap kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada pengguna media sosial Instagram.

### **2. Manfaat**

Dari hasil penelitian ini maka manfaat yang diharapkan yaitu sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan faedah pada pesatnya perkembangan untuk membuat ilmu psikologi menjadi lebih maju dan kajiannya semakin kaya terutama terkait dengan pengaruh empati dengan kecenderungan melakukan perilaku *cyberbullying* pada pengguna media sosial Instagram serta memberikan kontribusi pada perkembangan teori psikologi.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil studi ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih gagasan pada pencarian solusi dari masalah terkait penelitian pengaruh empati terhadap perilaku *cyberbullying* pada pengguna media sosial Instagram.

#### **D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya**

Studi yang dilakukan Setianingrum (2015) yang berjudul “Pengaruh Empati, *Self-Control*, dan *Self-Esteem* Terhadap Perilaku *Cyberbullying* Pada Siswa SMAN 64 Jakarta”, dengan menggunakan sampel 200 responden. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa pada remaja di SMAN 64 Jakarta, ada pengaruh yang signifikan dari variabel yang diteliti. Variabel tersebut antara lain empati, *self-control*, dan *self-esteem*. Sedangkan fenomena terkait yang diteliti

yakni perilaku *cyberbullying*. Pengaruh yang diberikan adalah sebesar 24,2%.

Riset yang dilakukan Ramdhani (2016) yang berjudul “Emosi Moral dan Empati pada Pelaku Perundungan-siber”. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sejumlah 382 orang, yang terdiri dari 174 siswa SLTA dan 208 mahasiswa. Lebih spesifik lagi terdiri dari 279 laki-laki sedangkan sisanya perempuan. Setelah data didapatkan maka peneliti selanjutnya melakukan analisis regresi sehingga diperoleh hasil bahwa empati dan emosi moral berkorelasi dengan *cyberbullying*. Penemuan mengejutkan dari studi ini adalah adanya korelasi positif antara empati kognitif dengan perundungan-siber. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi kemampuan seseorang dalam memposisikan diri pada situasi orang lain dan memahaminya, maka semakin tinggi pula kecenderungan orang tersebut dalam melakukan perundungan di dunia maya. Korelasi ini akan semakin kuat apabila individu memiliki rasa bersalah. Oleh sebab itu, masukan yang dapat disampaikan oleh peneliti sebelumnya yaitu hasil penelitian ini dapat dikaji lebih lanjut hubungan atau pengaruh antar variabel empati dan *cyberbullying*.

Studi penelitian yang dilakukan oleh Trianita et. al. (2020) dengan membawa judul “Hubungan Antara Empati Dengan Kecenderungan Perilaku Bullying Pada Siswa Kelas XI SMK Piri 1 Yogyakarta”. Studi penelitian ini menggunakan 109 murid dengan hasil analisis yang menunjukkan adanya korelasi negatif yang signifikan antara variabel empati dengan variabel perundungan. Hal

ini ditunjukkan melalui nilai  $r$  hitung yang lebih kecil dari nilai  $-r$  tabel. Pengaruh yang diberikan oleh variabel empati terhadap variabel bullying yakni sejumlah 20,9 % sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain selain variabel empati.

Perbedaan studi penelitian yang sudah pernah dilakukan dengan penelitian yang akan diteliti adalah peneliti menggunakan variabel bebas empati dan variabel terikat *cyberbullying* dengan subjek penelitian yakni remaja pengguna media sosial Instagram yang berdomisili di kota Malang. Dimana pada penelitian terkait dengan *cyberbullying* lebih banyak menggunakan subjek pada suatu lembaga tertentu misalnya di sekolah. Selain itu penelitian pada penelitian lainnya banyak dilakukan di Yogyakarta, Jakarta, dan Surabaya. Berdasarkan penjelasan mengenai alasan tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian di Kota Malang dimana masih jarang penelitian yang mengaitkan empati dengan perilaku *cyberbullying*.