

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Teknologi adalah suatu bidang yang turut berkembang dan mengalami kemajuan sesuai dengan kemajuan zaman. Teknologi internet adalah salah satu dari sekian banyak kemajuan teknologi di era modern ini. Indonesia memiliki 202,6 juta pengguna internet pada awal tahun 2021, menurut data dari *We Are Social* perusahaan pemasaran media sosial dan penyedia manajemen konten *Hootsuite*, angka tersebut naik 15,5% jika dibandingkan statistik Januari 2020. Menurut *Hootsuite*, masyarakat yang menggunakan internet antara usia 16 dan 64 tahun memiliki berbagai perangkat teknologi, seperti laptop, *smartwatch*, dan ponsel (Kompas.com, 2021). Sementara itu ditahun 2022 menurut data yang dipublikasi *We Are Social*, pengguna internet di Indonesia yang aktif di media sosial mencapai 191,4 juta pengguna (dataindonesia.id, 2022). Berdasarkan data *We Are Social* Januari 2023, Indonesia memiliki 167 juta pengguna aktif media sosial. Angka ini lebih rendah 12,57 persen dibandingkan tahun sebelumnya. Hal ini mungkin terjadi karena adanya perubahan signifikan terhadap sumber-sumber yang digunakan oleh *We Are Social*, sehingga data terbaru tidak dapat dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya (dataindonesia.id, 2023).

Semua orang terkena dampak kemajuan internet yang luas biasa baik itu remaja, orang dewasa orang tua, dan bahkan anak kecil. Semua orang apa pun status sosialnya, senang menggunakan internet karena nyaman dan memungkinkan mereka mendapatkan teman (Aini & Apriani, 2019). Internet dapat digunakan untuk berbagai macam hal yaitu seperti sarana konektivitas dan

menggunakan aplikasi chatting atau jejaring sosial (media sosial) untuk komunikasi, akses informasi, edukasi, pengetahuan, kemudahan dalam berbisnis dengan munculnya situs berbelanja online serta hiburan. Namun internet lebih banyak digunakan untuk jejaring sosial atau media sosial. Hal ini disebabkan oleh konektivitas dan kemampuan interaksi pengguna media sosial secara global.

Berkembangnya teknologi internet di dunia ini tidak hanya membawa dampak positifnya saja melainkan juga dampak negatif, terlebih pada jejaring sosial atau media sosial. Salah satu dampak negatifnya yaitu munculnya kasus *cyberbullying*. *Bullying* atau perundungan yang terjadi secara daring disebut dengan *cyberbullying*. Game online, ruang obrolan, dan media sosial semuanya dapat menyebabkan hal ini. Sebaliknya, *cyberbullying* didefinisikan oleh Smith (2008) sebagai perilaku tidak sopan yang dilakukan oleh orang atau kelompok yang sering dan rutin menggunakan perangkat elektronik.

Di Indonesia sendiri kasus *cyberbullying* sering terjadi. Setengah dari pengguna pernah mengalami *cyberbullying*. Berdasarkan riset Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) serta Poling Indonesia antara Maret hingga 14 April 2019, sekitar 49% pengguna internet Indonesia dilaporkan menjadi korban *cyberbullying*. Hasilnya, dari pertanyaan diberikan kepada 5.900 sampel. Mayoritas dari mereka telah diolok-olok oleh netizen. Dari 49 persen tersebut, 31,6 persen tidak melakukan apa pun dan membiarkan *bullying* yang didapatkan. Selanjutnya, 7,9 persen lainnya melakukan *bullying* serupa sebagai respons terhadap perlakuan ini. (Kompas.com).

*Cyberbullying* seakan telah menjadi masalah yang sering muncul di setiap tahunnya. Pada tahun 2020, berdasarkan data yang disediakan oleh Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan sebanyak 53,7 persen dari 7000 sampel pernah mengalami *cyberbullying*. Dari 53,7 persen ini sebanyak 31,8 persen membiarkan perilaku tersebut terjadi, 4,2 persen membalas *bully*, 6,7 persen melaporkan kepihak berwajib, 6,7 persen menghapus *bully* yang didapatkan, 1,8 persen tidak menjawab, dan 0,7 menjawab lainnya (apjii.or.id, 2020). Pada tahun 2021, 2.777 anak muda berusia 14 sampai 24 berpartisipasi dalam survey UNICEF U-Report, dan hasilnya menunjukkan sebanyak 45% diantaranya pernah menjadi korban *cyberbullying* (Techno.okezone.com, 2021). Selain itu Srimulya dan Amna (2020) dalam penelitiannya menunjukkan dari 209 remaja di Sekolah Menengah Atas di Banda Aceh yang mengalami *cyberbullying* sebanyak 97,6 persen memiliki pengalaman *cyberbullying* tingkat rendah dan 2,4 persen remaja dengan pengalaman *cyberbullying* tingkat tinggi.

Ali Aulia Ramly, pengamat kesehatan mental anak UNICEF, badan PBB yang bergerak di bidang kesejahteraan anak, menyatakan bahwa pandemi Covid-19 meningkatkan bahaya perundungan online atau *cyberbullying*. Hal ini karena sebagian besar aktivitas beralih ke daring selama pandemi dan anak-anak menggunakan gawai dan teknologi untuk bersekolah daring atau jarak jauh (Kompas.com, 2020). Pernyataan ini semakin diperkuat dengan berdasarkan data 2021 sebanya 87 persen remaja mengalami perundungan secara online, yang mana pada tahun ini masih masa Covid-19 (Kompas.com, 2021). Sementara itu data dari laporan KPAI pada tahun 2022 terdapat 18 kasus *bullying* di dunia maya, selain selain *bullying* yang terjadi secara online, terdapat 226 kasus perundungan atau *bullying* dalam bentuk kekerasan psikis dan fisik yang terjadi dalam ruang lingkup sekolah (depoedu.com, 2022). Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 dan diterbitkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet

Indonesia (APJII), 49% dari 5.900 responden menjawab pernah mengalami *cyberbullying*, 2.8% tidak merespons, sedangkan 47.2% sisanya tidak pernah mengalaminya (bernas.id, 2023).

Pelaku *cyberbullying* bukan hanya orang dewasa tetapi remaja juga terlibat dalam perilaku *cyberbullying*. Menurut statistik dari penilaian UNICEF terhadap 170.000 remaja berusia antara 13 sampai 24 tahun, satu dari tiga remaja mengaku terlibat dalam *cyberbullying*, yang terjadi di 27 negara berbeda seperti di Amerika, Afrika, Asia, Amerika Latin, Mediterania dan Eropa (UNICEF, 2019). Selain itu, penelitian dilakukan pada tahun 2021 oleh Rumra dan Rahayu di MTs Almahalli Brajan, Wonikromo, Bantul Yogyakarta menunjukkan mayoritas siswa pernah melakukan tindakan *cyberbullying*. Pada tahun 2022, *ChildFubd Internasional* melakukan sebuah penelitian di Indonesia dengan menyertakan 1610 anak dan remaja usia 13 sampai 24 tahun. Adapun temuan kunci dalam riset ini, 5 dari 10 anak dan remaja mengaku menjadi pelaku *cyberbullying*. Sementara itu, berdasarkan hasil yang dirilis *Center for Digital Society (CfDS)* dengan judul kasus *Cyberbullying Terkait Remaja di Indonesia*, yang melibatkan 3.077 siswa SMA dan SMP di 34 provinsi Indonesia, terdapat 1.182 atau 38,41% dari total kasus para siswa yang mengaku sebelumnya pernah terlibat dalam *cyberbullying* (Tribunnews.com, 2023). Adapun platform yang digunakan untuk kasus *cyberbullying* yaitu *Instagram*, *Whatsapp*, dan *Facebook*.

Peneliti melakukan *survey* awal pada bulan Juli 2023. *Survey* awal ini dilakukan guna mengumpulkan data tentang perilaku *cyberbullying* di sosial media. *Survey* disebar melalui *google form* kepada 30 responden. Adapun hasil dari *survey* tersebut yaitu sebanyak 66,7% mengupdate status yang mengolok seseorang apabila kesal dengan orang tersebut. 63% mengirim foto teman yang

lucu untuk menjadi bahan ejekan. 60% mengirim pesan berisi kata-kata amarah di media sosial dan men-*stalking* akun media seseorang untuk mencari kesalahannya. 70% memposting kata-kata sindiran di sosial media.

Dampak negatif dari perilaku *cyberbullying* ini menyebabkan korban mengalami kecemasan sosial, merasa depresi, menyalahgunakan narkoba dan obat-obatan terlarang, serta yang paling membahayakan yaitu bermikiran untuk mengakhiri hidup (Kompasiana.com, 2023). Di Amerika Serikat pada 16 November 2022, David remaja berusia 16 tahun mengakhiri hidupnya setelah berbulan-bulan menerima *cyberbullying* di media sosialnya.

Siti (2019) berpendapat bahwa sejumlah faktor, termasuk usia, jenis kelamin, tipe kepribadian, kontrol emosi, keterampilan sosial, kecerdasan emosional, kepatuhan, gaya pengasuhan, iklim sekolah, teman sebaya, dan media sosial menyebabkan atau berkontribusi terhadap perilaku *cyberbullying*. Karena keluarga adalah konteks sosial awal di mana anak-anak memperoleh norma-norma sosial seumur hidup, maka keluarga memainkan peran penting dalam membantu mereka menyesuaikan diri pada tingkat pribadi, sosial, dan akademik (Garaigordobil & Machimbarrena, 2017). Menurut penelitian Ahmed & Braithwaite (dikutip dalam Sari dan Agung, 2015), keluarga mempunyai pengaruh paling besar terhadap terlibat atau tidaknya perilaku *bullying*. Menurut Gomez-Ortiz dkk (2018) anak yang tidak berpartisipasi pada *cyberbullying* mempunyai ikatan serta komunikasi kuat dengan orang tuanya.

Keterlibatan remaja dalam *cyberbullying* dipengaruhi oleh gaya pengasuhan orang tua dan tingkat stres. Cara orang tua berinteraksi dengan anaknya dan menyampaikan sikap, keyakinan, minat, dan aspirasi mereka untuk menyediakan dan memenuhi kebutuhan anak disebut pengasuhan. Baik pelaku

maupun korban *cyberbullying* mempunyai orang tua yang menggunakan gaya pola asih kepada anaknya secara otoriter serta tingkat stres tinggi (Garaigordobil & Machimbarrena, 2017; Fatih et al., 2015).

Anak seringkali menginginkan kebebasan pada setiap aktivitas dikehidupannya. Ketika orang tua tidak mendukung, anak akan mulai memaksakan kehendaknya sendiri tanpa memikirkan aturan yang sudah orang tua berikan, selain itu juga anak tidak segan-segan melakukan tindakan agresi agar keinginannya tercapai. Sehingga orang tua akan melakukan tindakan yang bersifat pengabaian terhadap anak, menuruti segala keinginan anak tanpa adanya Batasan, menegakkan disiplin fisik yang berpotensi menumbuhkan perilaku *bullying* dan *cyberbullying* secara tidak sengaja (Willard, 2007).

Orang tua menggunakan pola asuh otoriter di mana semua peraturan harus dilakukan oleh anak dan menggunakan kekerasan untuk menjadi hukuman maka anak tumbuh menjadi pribadi yang sombong dan memiliki karakteristik keras. Jika orang tua yang menjalankan pola asuh ini dengan salah, maka besar kemungkinan perilaku *cyberbullying* akan muncul, karena anak akan bertindak hal yang sama seperti yang didapatkan dari lingkungan keluarganya. Seperti menjadi orang yang agresif terhadap yang dia anggap lemah daripada dirinya. Penjelasan ini diperkuat dengan adanya padangan menurut Wiyani (dalam Nurhayanti, Novotasari & Natalia, 2013) yang mengatakan bahwa anak-anak yang sering berperilaku kasar, dan menerima pola asuh orang tua otoriter serta permisif terhadap perilaku agresif anak dapat menyebabkan adanya perilaku *cyberbullying*.

Orang tua yang anaknya terlibat dalam *cyberbullying*, baik sebagai korban maupun pelaku, berada pada tekanan yang besar. Faktor pelindung terhadap *cyberbullying* adalah dukungan orang tua. Pola asuh yang dilakukan orang tua

bisa mengakibatkan terjadinya *cyberbullying* pada remaja. Korban ataupun pelaku *cyberbullying* pada remaja kebanyakan orang tua mereka menggunakan pola asuh otoriter. Sedangkan faktor penting keterlibatan anak terhadap *cyberbullying* yaitu pengasuhan anak yang meliputi kasih sayang dan komunikasi.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan jika pola asuh otoriter adalah suatu faktor yang mendorong remaja berpartisipasi dalam *cyberbullying*. yaitu: penelitian Wahyuni (2021) 4.4% perilaku *cyberbullying* disebabkan oleh pola asuh otoriter. Kemudian, penelitian oleh Nurlaily, Maslihah, dan Wulandari (2020) mengungkapkan bahwa perilaku *cyberbullying* pada remaja disebabkan oleh pola asuh otoriter dari ibu sebanyak 1,1% dan pola asuh otoriter ayah sebanyak 4,7%. Terdapat perbedaan antara subjek kedua penelitian sebelumnya dengan penelitian ini, dikarenakan dua penelitian sebelumnya subjeknya adalah sekolah dan suatu daerah. Sedangkan subjek penelitian tersebar di seluruh Indonesia.

Dampak dari *cyberbullying* ini tidak hanya untuk korban tetapi juga bagi pelaku. Dini Marlina (2023) berpendapat bahwa dampak bagi pelaku *cyberbullying* yaitu menunjukkan perilaku agresif, harga diri yang tinggi dan tingkat kepercayaan diri tinggi, kecenderungan agresi terhadap kekerasan, karakter yang kuat, impulsif, toleransi yang rendah, kurangnya empati, dan rasa berkuasa atas situasi tersebut. Selain itu, mereka cenderung tidak membentuk hubungan sosial yang sehat dan kecil kemungkinannya untuk merasa bersalah atas *bullying* yang mereka berikan kepada korban (ucic.ac.id, 2023).

Berdasarkan paparan latar belakang masalah yang dikemukakan peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Pola Asuh Otoriter Orang Tua Terhadap Perilaku *Cyberbullying* Terhadap Remaja"

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan maka dirumuskan permasalahan yang ingin diteliti adalah apakah ada pengaruh pola asuh otoriter dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja.

## **C. Tujuan Penelitian**

Ditelaah berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah yang sudah disampaikan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pola asuh otoriter dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, menambah wawasan, dan memberi kontribusi dalam ilmu pengetahuan dalam bidang psikologi.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman, pemahaman, dan informasi tentang pengaruh pola asuh terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja.

#### b. Bagi pengguna sosial media

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat lebih baik, menciptakan dampak positif, dan membangun suasana bebas *cyberbullying* bagi pengguna media sosial terutama pada remaja.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber pengetahuan serta panduan bagi penelitian selanjutnya.