

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Modernisasi di era ini membawa banyak pembaharuan -pembaharuan disetiap bidang, salah satunya ialah pembaharuan teknologi informasi. Terdapat dua macam media untuk menyalurkan informasi, yaitu media cetak seperti koran atau surat kabar, serta media elektronik. Sementara itu, beberapa contoh media elektronik adalah radio, televisi, dan *gadget* yang di era modern ini banyak digunakan masyarakat untuk bertukar informasi. Berdasarkan artikel pada Dowithgadget (2017, Oktober), *gadget* merupakan salah satu alat komunikasi dengan banyak fungsi dan macam , diantaranya adalah *handphone* dan *laptop*. Saat ini media untuk bertukar informasi yang paling banyak digemari dan digunakan ialah *handphone*. *Handphone* ialah salah satu media penyalur informasi bagi pengguna dengan melalui sosial media. Dengan *handphone* maka masyarakat dapat berkomunikasi dan berinteraksi satu dengan yang lainnya. Melalui fitur-fitur yang terdapat di dalam *handphone*, salah satunya adalah media sosial.

Sosial media sendiri merupakan media yang digunakan seseorang agar dapat menjalin komunikasi dengan dengan mengirimkan isi atau teks, berita, foto dan sebagainya dengan orang lain di berbagai tempat atau wilayah (Taprial dan Kanwar, 2012). Menurut Rakhma (2018) pada tahun 2017 terdapat sekitar 143,26 juta jiwa pengguna internet di Indonesia. Dengan populasi penduduk sekitar 262 juta jiwa, maka banyaknya pengguna internet adalah sekitar 56,68%. Banyaknya pengguna internet di Indonesia berdasarkan gender ialah 7,37 juta

laki-laki (51,43%) dan 6,96 juta perempuan (48,57%). Menurut Rakhma (2018) pengguna internet berdasarkan usia di Indonesia sebanyak 2,39 juta orang. Dimulai dari usia 13-18 tahun (16,68%), sebanyak 7,09 juta orang berusia 19-34 tahun (49,52%), sebanyak 4,23 juta orang berusia 35-54 tahun mencapai (29,55%), dan hanya sekitar 600 ribu orang yang berusia lebih dari 54 tahun (4,24%). Dan dari presentase tertinggi pengguna internet dan sosial media berdasarkan usia adalah remaja.

Menurut Santrock (2007) masa remaja merupakan masa dalam rentang usia 10 hingga 13 tahun dan berakhir pada usia 18 hingga 22 tahun, masa yang melibatkan perubahan kognitif, biologis dan sosioemosional. Perubahan sosioemosional meliputi yaitu kemandirian, keinginan untuk menghabiskan waktu bersama teman-teman dan masa munculnya konflik atau permasalahan dengan orang tua. Remaja paling banyak aktif di sosial media dan rawan melakukan tindak kejahatan atau yang disebut *cybercrime*. Berbagai jenis dari penyalahgunaan sosial media diantaranya ialah *cyberbullying*.

Willard (dalam Regis, 2018) menjelaskan bahwa *cyberbullying* ialah tindakan kejam yang seseorang yang ditujukan pada orang lain dengan sengaja mengirimkan dan menyebarkan informasi yang tidak benar maupun berbagai bentuk agresi sosial melalui media internet atau media digital lain.

Kasus perilaku *cyberbullying* pada remaja mengalami peningkatan pesat terutama pada siswa yang tinggal di Negara dengan teknologi yang maju, contohnya Amerika Utara, negara-negara di Eropa, dan negara-negara di Asia (Li, 2006). Menurut Ayoama dan Talbert (2010) lebih dari 57% siswa yang bersekolah Amerika Serikat telah menghadapi berbagai tindakan perilaku *cyberbullying*. Menurut KPAI menyatakan bahwa kasus *cyberbullying* dikalangan

siswa meningkat, pada tahun 2015 *cyberbullying* itu nol akan tetapi terjadi kenaikan pada 21 September 2016, hingga Senin 23 Juli 2018 kasus yang paling banyak terjadi adalah kasus *cyberbullying* dan kekerasan anak. Menurut Kompas (2019) hasil riset Poling Indonesia yang berkerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengatakan ada 49 persen netizen Indonesia yang pernah menjadi sasaran *cyberbullying* di media sosial dan 47 persen tidak pernah mengalami selama periode Maret hingga 14 April 2019 dari 5900 sampel.

Menurut Tempo (2019) kasus *cyberbullying* yang baru terjadi dan hangat diperbincangkan adalah kasus Sulli, salah satu mantan member *girlband* Korea dengan nama f(x). Perempuan dengan nama asli Choi Jin Ri tersebut ditemukan oleh manajernya sendiri di apartemennya yang berada di daerah Seongnam dalam kondisi sudah meninggal. Sulli mengakhiri hidupnya sendiri dengan melakukan gantung diri, diduga karena mengalami depresi yang cukup berat setelah seringkali menerima ujaran kebencian di media maya. Ujaran kebencian yang sering diterima Sulli bahkan diketahui menyebabkan dirinya menderita penyakit mental seperti serangan panik atau *panic disorder* dan fobia sosial atau *social phobia*.

Menurut Tribunstyle (2017) kasus selanjutnya pada anak Uya Kuya yang bernama Cinta Kuya, seorang artis remaja yang menyukai *boyband* berasal dari Negara Korea. Cinta yang saat itu memiliki 6 tiket untuk menonton *boyband* kesukaanya memiliki ide untuk membagikan ke fans lainnya yang merupakan penggemar dirinya juga, sehingga Cinta membaginya dengan cuma-cuma melalui beberapa syarat. Niat baik Cinta direspon dengan *bullying* dari penggemar yang lainnya hanya dikarenakan penggemar lainnya berpendapat

bahwa Cinta mendapatkan tiket dengan cara *fast track*. Penggemar tersebut melontarkan kalimat negatif kepada Cinta melalui akun sosial media. Perlakuan beberapa penggemar tersebut bisa digolongkan *cyberbullying* karena telah menggunakan kata negatif dan ancaman yang ditujukan untuk Cinta melalui sosial media dan mengakibatkan Cinta menangis dan murung semenjak kejadian itu.

Kasus *cyberbullying* lainnya di Indonesia dialami oleh seorang mahasiswi di Kota Bandung, sebagaimana dikutip oleh Detiknews (2017). Kasus tersebut bermula dari pelaku dan korban yang saling *bully* di sosial media. Hal ini berujung pada pelaku yang merasa yang tidak terima *dibully*, hingga menganiaya korban dengan cara memukul dan menyundut badan korban dengan rokok. Korban kemudian melaporkan kejadian tersebut ke polisi dan 4 pelaku segera ditangkap dan 2 diantaranya dititipkan di lapas anak karena masih dibawah umur. Perlakuan *cyberbullying* yang terjadi akibat masalah kecil lalu terjadi *bullying* secara langsung dan efek yang diterima korban bukan hanya trauma, tetapi luka fisik juga.

Adapun salah satu faktor penentu perilaku *cyberbullying* adalah karakteristik kepribadian. Menurut Satalina (2014) pelaku *cyberbullying* mempunyai karakteristik kepribadian yang dominan terhadap orang lain serta suka melakukan tindakan kekerasan. Karakteristik lain dari perilaku *cyberbullying* adalah yaitu kecenderungan untuk bersikap temperamental, impulsif, serta mudah merasa kecewa (*frustasi*). Selain itu, perilaku *cyberbullying* juga ditunjukkan oleh kecenderungan untuk tidak mematuhi peraturan, mudah terlibat dalam aksi proaktif dan aksi reaktif, pandai berkelit pada situasi yang tidak

menguntungkan, cenderung terlihat kuat, serta kurang menunjukkan belas kasihan terhadap korban.

Ibung (dalam Jispratami dan Wibisono, 2011) mengatakan bahwa dengan adanya rasa empati, anak dapat terhindar dari perilaku yang tercela. Hal ini dikarenakan apabila seseorang memiliki rasa empati yang tinggi, maka tenggang rasa dan kepekaannya terhadap orang lain akan meningkat. Menurut Goleman, hal dasar dalam berinteraksi dengan orang lain ialah empati. Semakin besar rasa empati pada seorang individu maka emosinya akan semakin terbuka dengan sendirinya. Dengan demikian, ia akan merasa lebih mudah dalam interaksinya dengan orang lain (Setyawan, 2011).

Menurut Widyarini (2009), empati adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Empati dapat ditunjukkan melalui perilaku, contohnya adalah ikut merasakan kesedihan saat ada saudara yang menderita sakit, atau bahkan sampai jatuh sakit akibat terlalu khawatir kepada saudaranya tersebut (Shapiro, 2003). Rasa empati yang rendah pada seseorang menunjukkan adanya kecenderungan untuk melakukan perilaku *cyberbullying*. Penelitian yang dilakukan oleh Steffgen, Pftsch & Meizer (2011) menjelaskan bahwa seorang *cyberbullies* menunjukkan lebih sedikit rasa empati dibandingkan dengan seseorang yang bukan *cyberbullies*. Seseorang yang memiliki empati rendah hanya akan berfikir menurut fikirannya sendiri sehingga berpotensi untuk melakukan tindak kejahatan kepada orang lain (Wuryanano, 2007).

B. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara empati dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada remaja ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui ada hubungan antara empati dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada remaja.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Secara Teoritis

- 1) Penelitian ini dilakukan untuk memperdalam penelitian sebelumnya.
- 2) Sebagai bahan kajian dan diskusi mengenai kecenderungan perilaku *cyberbullying* yang ditinjau dari empati.

b. Secara Praktis

1) Bagi Peneliti

Sebagai referensi ilmu pengetahuan khususnya Psikologi Sosial dan untuk mengeksplor ilmu-ilmu dalam psikologi yang bermanfaat untuk masa mendatang.

2) Bagi Remaja

Sebagai penambahan wawasan untuk para remaja agar dapat mengelola empati dengan baik guna mencegah timbulnya perilaku *cyberbullying*.

3) Bagi Sekolah

Sebagai sarana untuk pembelajaran sekolah pentingnya remaja memiliki empati yang baik guna untuk mencegah timbulnya perilaku *cyberbullying*,

sehingga sekolah dapat mengajarkan hal-hal yang positif untuk lebih mengasah empati para remaja.

E. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

Peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai landasan dan tolak ukur serta mempermudah peneliti dalam menyusun penelitian ini. Peneliti harus belajar dari penelitian lain, untuk menghindari duplikasi dan pengulangan penelitian atau kesalahan yang sama seperti yang dibuat oleh peneliti sebelumnya. Penulis telah menganalisis beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan bahasa di dalam penelitian ini.

Penelitian dilakukan oleh Inneke Kuseriyanti (2018) dengan judul “Pengaruh Pelatihan Empati terhadap Perilaku *Cyberbullying* pada Remaja” dimana peneliti menggunakan 78 subjek karena peneliti mengambil survey remaja yang sering melakukan *bullying* sehingga menggunakan *Random Assigment*. Alat ukur yang digunakan oleh peneliti ialah berupa skala perilaku *cyberbullying*, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh pelatihan empati dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja. Perbedaan dari penelitian ini ialah menggunakan empati sebagai variabel bebas, subjek yang digunakan ialah 100, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*.

Penelitian yang dilakukan Gracia Regis (2018) dengan judul Perilaku *cyberbullying* ditinjau dari pola asuh orang tua, di mana partisipan berjumlah 60 subjek yang diambil secara *accidental*. Penelitian ini menggunakan Skala *Likert* sehingga hasil diperoleh dari data F sebesar 10,516 dengan signifikasi sebesar 0,000 yang artinya bahwa hipotesis dapat diterima. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pola asuh berpengaruh terhadap perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh pelaku. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu variabel bebas

yang digunakan empati, dengan mengambil subjek yang berasal dari malang sebanyak 100 orang, pengambilan subjek secara *purposive sampling* dan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara empati dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying*.

Penelitian Nella Ramdhani (2016) dengan judul “Emosi Moral dan Empati pada Pelaku Perundungan-Siber” membahas *cyberbullying* pada siswa SLTA dan mahasiswa. Penelitian ini melibatkan responden sebanyak 174 siswa SLTA, 105 mahasiswa laki-laki, dan 103 mahasiswa perempuan. Penelitian ini menggunakan instrumen yang terdiri dari skala emosi moral, skala empati dan skala *cyberbullying*. Hasil pengolahan data penelitian dengan analisis regresi menjelaskan bahwa dimensi empati kognitif yang adalah satu-satunya dimensi yang terbukti memiliki pengaruh terhadap *cyberbullying*. Selain itu, hasil penelitian ini juga menjelaskan bahwa hanya dimensi rasa berdosa yang memperkuat peran empati terhadap *cyberbullying* meskipun seluruh dimensi emosi moral menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap *cyberbullying*. Perbedaan dari penelitian ini subjek yang digunakan ialah 100, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, variabel bebas dalam penelitian ini yaitu empati yang mana untuk mencari tau antara empati dengan *cyberbullying*.

Dalam penelitian ini peneliti membahas membahas perilaku *cyberbullying* yang ditinjau dari empati. Dimana empati ialah Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying*, empati dapat dikatakan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami perasaan orang lain yang mengalami kemalangan.