

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang begitu cepat melahirkan terobosan baru dalam berkomunikasi antar individu. Media untuk berkomunikasi kini tidak lagi menggunakan cara konvensional yakni *face to face* (tatap muka) dan berkomunikasi secara verbal. Kini seiring perkembangan zaman muncul berbagai macam media sosial diantaranya *whatsapp*, *line*, *facebook*, *twitter*, dan *instagram* yang merupakan sarana berkomunikasi antar individu tanpa harus tatap muka. Media sosial merupakan perantara komunikasi yang menggunakan internet dimana penggunanya dapat menampilkan dirinya atau berinteraksi, berbagi informasi maupun bekerja sama dengan pengguna lain (Nasrullah, 2015).

Wikipedia mendefinisikan *whatsapp* sebagai aplikasi antar individu dimana penggunanya dapat berbagi pesan tanpa biaya. *Line* adalah aplikasi untuk melakukan pengiriman pesan, gambar, video, dan pesan suara yang menggunakan jaringan internet. *Facebook* adalah layanan media sosial yang memungkinkan penggunanya bisa menambahkan pengguna lain sebagai teman untuk bertukar pesan dan dapat membuat sebuah grup. *Twitter* merupakan media sosial yang termasuk dalam kategori mikroblog secara daring. *Twitter* mengizinkan penggunanya untuk bertukar informasi dalam bentuk teks, gambar bahkan video. Teks yang dibagi didalam *twitter* memiliki batasan jumlah teks sebanyak 280 karakter dalam setiap penulisan yang dibagikan. Instagram merupakan aplikasi yang difungsikan untuk membagi gambar atau video yang telah dibuat oleh pengguna kepada khalayak umum. Foto dan video yang dibagikan pengguna dapat diberi tanda suka serta komentar oleh pengguna lain. Meskipun memiliki keterbatasan dalam menulis teks yang bisa dibagi, tetapi media sosial banyak digunakan oleh remaja dalam mencari maupun membagi informasi karena didalam media sosial, setiap individu bisa bebas mengekspresikan dirinya melalui tulisan, gambar maupun video. Hal ini sangat

berbeda dengan berkomunikasi secara langsung karena komunikasi langsung memiliki batas-batas norma di masyarakat.

Pengguna internet di Indonesia tahun 2013 menembus angka 63 juta pengguna (KOMINFO, 2013). Sebanyak 95% pengguna internet di Indonesia mengakses internet guna berjejaring di sosial media. Sosial media yang banyak diakses oleh orang Indonesia yakni *Facebook* serta *Twitter*. Data Kementerian Komunikasi dan Informasi menyebutkan pengguna *Twitter* di Indonesia pada tahun 2013 mencapai 19,5 juta. Perkembangan pengguna media sosial di Indonesia cukup cepat, karena mudahnya akses internet yang dimiliki oleh setiap orang. Jika dulu anak SMA masih sulit dalam mengakses internet, sekarang anak SMA justru begitu mudah untuk mengaksesnya, hal ini yang menjadikan perkembangan pengguna media sosial di Indonesia semakin cepat

Pada tahun 2018 pengguna internet di Indonesia mengalami kenaikan, yang semula pada tahun 2013 sebesar 63 juta bertambah menjadi 171,17 juta dari 246,16 juta penduduk Indonesia (APJII, 2017). Dari data di atas 55,7% pengguna internet di Indonesia terpusat di Pulau Jawa. Jawa Barat memberi kontribusi penggunaan internet sebesar 16,7% provinsi ini tercatat sebagai provinsi terbesar yang memberi kontribusi pengguna internet di Pulau Jawa. Jawa Tengah sendiri menempati peringkat kedua sebagai penyumbang terbesar pengguna internet di Indonesia dengan jumlah pengguna sebesar 14,3%. Berdasarkan banyaknya pengguna internet di atas terutama banyaknya pengguna internet yang menggunakan media sosial menandakan bahwa komunikasi di media sosial digunakan sebagai solusi dalam berkomunikasi oleh masyarakat Indonesia.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi menjadikan individu lebih mudah dalam mengakses informasi dan bebas dalam berekspresi, di lain sisi pesatnya perkembangan teknologi informasi melahirkan masalah baru. Teknologi informasi dapat berampak positif maupun berdampak negatif untuk penggunaannya. Salah satu dampak positif dari teknologi informasi yakni mudahnya individu dalam mencari informasi dari belahan dunia manapun, sedangkan dampak negatif penggunaan

teknologi informasi yakni adanya penipuan dan ujaran kebencian/*bullying*. Salah satu media sosial yang disalahgunakan adalah *twitter*, dimana *twitter* seharusnya sebagai sarana bertukar informasi kini sebagai ajang pembuktian bahwa seseorang paling benar atau paling pintar. *Twitter* juga digunakan sebagai sarana untuk berkata kasar dan saling menyerang antar individu.

Bullying merupakan hal yang sering dialami setiap individu baik dimasa kecil maupun saat individu beranjak dewasa. *Bullying* berdampak negatif bagi individu korban *bullying*. Individu penyintas *bullying* biasanya memiliki kondisi mental yang kurang baik karena terus mendapatkan *bullying*. Bentuk *bullying* meliputi pemukulan, berkata kasar, mengucilkan, mencaci, mengancam, menghasut, dan mengintimidasi. Seiring perkembangan zaman, *bullying* tidak hanya dilakukan didunia nyata melainkan dilakukan didunia maya. *Bullying* di dunia maya sering dikenal dengan sebutan *cyberbullying* (*bullying* siber). *Cyberbullying* adalah pesan instan, pesan digital bergambar dan video yang dikirim seseorang menggunakan gawai di situs web, blog, media sosial maupun media komunikasi lain menurut Kowsaki, dkk (Febrianti & Hartana, 2014). Tindakan intimidasi di media sosial, tindakan menulis komentar negatif dan menyebarkan fitnah termasuk dalam perilaku *cyberbullying*. *Bullying* yang semula tindakan kekerasan baik fisik maupun verbal kini menjalar ke dunia siber, ada kesamaan antara *bullying* dengan *cyberbullying* yakni menyebabkan korbannya menjadi sakit, baik sakit fisik maupun sakit mental.

Di Indonesia banyak terjadi kasus *bullying* yang korbannya kebanyakan anak-anak dan remaja. Kementerian Sosial sendiri telah mengumumkan jika di Indonesia terdapat 976 pengaduan yang 17 diantaranya adalah pengaduan tentang kasus *bullying* (vivanews, 2017). Dari banyaknya kasus *bullying* yang terjadi di Indonesia justru terjadi melalui *cyberbullying* (perundungan siber) yang dilakukan melalui media sosial. Hal ini sesuai dengan hasil survei yang dilakukan oleh (APJII, 2017) yang mengungkapkan setidaknya ada 49% pengguna media sosial yang menjadi korban *cyberbullying*. Tingginya angka *cyberbullying* bisa menyebabkan tingginya

angka penderita penyakit kejiwaan (*mentall illnes*) seperti depresi, stres, hingga kecenderungan untuk melakukan bunuh diri. Pelaku *cyberbullying* didasari oleh motif yang berbeda, ada yang bermotif karena kesal terhadap korban atau hanya ingin berkomentar terhadap korban tetapi menggunakan kata-kata kasar. Pelaku *cyberbullying* terkadang tidak menyadari jika tindakan yang dia lakukan dapat menurunkan kondisi mental korban.

Sebenarnya *bullying* tidak hanya terjadi kepada anak-anak maupun remaja tetapi juga bisa terjadi terhadap mahasiswa dan orang dewasa. Contohnya yang baru saja terjadi pada bulan Oktober 2019 adalah *cyberbullying* kepada salah satu *public figure* di tanah air berinisial KN, dimana KN *bully* habis di *twitter* oleh banyak pengguna *twitter* karena KN dianggap mengambil gambar milik NRS tanpa izin dan mengancam NRS yang menegur KN di *twitter* (Hops.id, 2020). Meskipun KN sudah meminta maaf di *twitter* karena telah mengambil gambar milik NRS, tetapi warganet di *twitter* masih melakukan *bullying* kepada KN dengan berkomentar kasar dan menganggap KN arogan karena telah mengancam NRS.

Kasus lain terjadi di luar negeri, dimana penyanyi sekaligus *public figure* dari Korea Selatan bernama Sulli mengakhiri hidup dengan bunuh diri. Sulli memutuskan bunuh diri karena *cyberbullying* yang dilakukan warganet (Kompas.com, 2019). Sulli mendapatkan komentar negatif dari warganet dari mulai komentar tentang bentuk badanya yang gemuk, gaya busananya, hingga komentar negatif tentang pacarnya hingga Sulli depresi dan bunuh diri. Sebelum kematiannya, Sulli sempat menggunakan media sosialnya dan menangis di media sosialnya.

Beberapa kasus diatas cukup membuktikan jika di Indonesia terdapat banyak praktik *cyberbullying* di media sosial yang memberikan dampak buruk bagi seseorang. Perilaku *cyberbullying* terjadi karena ketidakmatangan emosi dari individu sehingga individu tidak dapat mengontrol emosi dan memilih mengungkapkan emosi dengan cara berkomentar negatif dan merugikan individu lain. Emosi berperan penting dalam perilaku *bullying*.

Untuk mendalami permasalahan, peneliti melakukan wawancara kepada beberapa anak SMA. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui apakah anak SMA pernah berkata kasar, menyudutkan orang lain dan berkomentar negatif di media sosial. Hasil wawancara dari beberapa subjek yang menggunakan media sosial adalah sebagai berikut:

Subjek 1 berinisial AB, siswa kelas XII di SMK Islamiyah Adiwerna

“Pernah sih, Mas. Dulu saya pernah di kata-katain oleh teman saya dan disindir lewat status whatsapp gara-gara saya gak mau ngasih tau tugas yang sudah saya kerjakan. Sejak saat itu temen saya diemin saya disekolah.”

Subjek 2 berinisial MI, siswi kelas XII di SMK Islamiyah Adiwerna

“Pernah sih mas. Dulu di ledek di grup kelas gara-gara aku ketiduran dikelas terus difoto temen, dikirim ke grup kelas. Mungkin temenku becanda ya mas tapi rasanya malu mas apalagi fotonya diedit dulu sama temen, malah fotonya ada yang sampe dijadiin buat status di whatsapp”

Subjek 3 berinisial SR, siswa kelas XII di SMK Islamiyah Adiwerna

“Pernah, malah baru kemarin pas aku buat status di whatsapp tentang covid. Eh ada salah satu temenku membalas dengan kata kasar. Maksud aku kan bener ngasih tau bahwa covid di indonesia lagi tinggi kita jangan kemana-mana malah dibalas dengan kata kasar.”

Dari beberapa hasil wawancara diatas cukup membuktikan jika kasus *cyberbullying* oleh anak SMK di media sosial cukup banyak. Bentuk perilaku *cyberbullying* yang sering dilakukan oleh anak SMK diantaranya adalah berkomentar negatif terhadap orang lain, menyudutkan orang lain dan mencaci orang lain. Rata-rata anak SMK melakukan *cyberbullying* di media sosial dengan motif kesal karena ada sesuatu hal yang dibagikan orang lain di media sosial. Kekesalan ini menandakan adanya emosi siswa yang tidak matang dalam menghadapi situasi tertentu di media sosial.

Emosi merupakan reaksi fisiologis, kognitif dan bentuk pengungkapan perilaku yang mencerminkan keadaan dalam diri individu (Gustiningsih & Hartosujono, 2013). Emosi adalah salah satu bentuk komunikasi dari individu, emosi sendiri memiliki dua kategori yaitu emosi negatif dan emosi positif. Bentuk dari emosi

positif berupa peluk, menangis haru dll, sedangkan bentuk emosi negatif berupa memukul, mencaci, berkomentar negatif dsb. Hal yang mempengaruhi individu untuk mengungkapkan bentuk emosinya adalah kematangan emosi. Kematangan emosi berperan penting mencegah terjadinya pengungkapan emosi negatif yang merugikan individu lain. Individu dalam menggunakan media sosial perlu memiliki kematangan emosi supaya tidak mudah bereaksi dengan emosional dalam menanggapi situasi di media sosial. Individu dengan kematangan emosi yang baik lebih mudah dalam mengontrol emosi sedangkan individu yang kematangan emosinya rendah cenderung memiliki emosi yang negatif. Kematangan emosi berperan penting pada siswa SMK cenderung masih rendah, mengingat siswa SMK yang pada umumnya masih dalam masa remaja ini akan mengalami perubahan dari masa remaja awal menuju masa remaja akhir serta perilaku di masa remaja awal masih sedikit mempengaruhi di masa remaja akhir.

Siswa SMK yang kematangan emosinya rendah akan sulit berpikir kritis dalam menilai situasi dan lebih cenderung emosional dalam bereaksi sebelum mengerti persoalan yang sebenarnya (Hurlock 2003). Siswa SMK yang kematangan emosinya kurang akan mudah bereaksi dalam menghadapi beberapa persoalan di media sosial sehingga memunculkan perilaku *cyberbullying* yang akan merugikan individu lain seperti mencaci maki dan berkomentar negatif di akun korban *cyberbullying*. Siswa SMK dalam melakukan *cyberbullying* biasanya akan merasa puas karena telah berkomentar atau puas karena telah mencaci maki, disisi lain korban *cyberbullying* akan mengalami gejala emosi yang luar biasa setelah dirundung dan kondisi mentalnya akan turun. Korban *cyberbullying* akan merasa dirinya diintimidasi dan merasa tidak punya harapan hidup hingga dapat menimbulkan pikiran-pikiran untuk bunuh diri.

Dari beberapa teori diatas menjelaskan bahwa kematangan emosi sangat berperan penting dalam mencegah terjadinya *cyberbullying* di media sosial. Kematangan emosi yang baik pada diri individu akan mempengaruhi individu untuk tidak melakukan *cyberbullying*, sebaliknya kematangan emosi pada diri individu

yang kurang akan menjadikan individu sebagai pelaku *cyberbullying* di media sosial. Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti ingin meneliti dengan judul “Hubungan Antara Kematangan Emosi dengan Perilaku *Cyberbullying* Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Pengguna Media Sosial di SMK Islamiyah Adiwerna”.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan peneliti dalam penelitian ini yakni apakah terdapat hubungan antara kematangan emosi dengan perilaku *cyberbullying* pada siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) pengguna media sosial di SMK Islamiyah Adiwerna.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh kematangan emosi dengan perilaku *cyberbullying* pada siswa sekolah menengah kejuruan pengguna media sosial di SMK Islamiyah Adiwerna.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian baik manfaat praktis maupun manfaat teoritis yakni sebagai berikut:

1. Secara teoritis, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam khasanah ilmu psikologi, utamanya dalam bidang psikologi pendidikan serta dapat menambah referensi bagi pembaca yang ingin meneliti terkait dengan *cyberbullying*.
2. Secara praktis, hasil dari penelitian ini bisa memberikan wawasan bagi para pendidik agar dapat melakukan tindakan pencegahan perilaku *cyberbullying* atau bahkan bisa menghilangkan perilaku *cyberbullying* di media sosial.