

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tidak bisa dipungkiri terkait dengan kompleksitas dan kemajuan teknologi informasi berkembang sangat pesat. Semakin banyaknya smartphone yang tersedia di pasaran, ditawarkan cara mudah mengakses internet. Segala sesuatu di dunia ini dapat diakses melalui smartphone dan jaringan internet, dan seolah-olah kita dapat mengendalikan dan memegangnya. Hal ini mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia secara signifikan, baik dari segi positif maupun negatif. (Subarjo & Setianingsih, 2020).

Menurut hasil Digital 2020 diterbitkan oleh *We are Social* dan *Hootsuite* oleh Kemp (2020), sekitar 175,4 juta orang di Indonesia telah menggunakan internet, dengan pengguna aktif media sosial sekitar 160 juta. Sekitar 210,3 juta orang usia 13-17 tahun menempati posisi teratas sebagai penggunaan internet dan berada di posisi ketiga dalam penggunaan media sosial (Kemp, 2020). Menurut teori Erikson, masa remaja merupakan masa peralihan dari tahap anak-anak ke tahap dewasa yang mencakup perubahan dalam aspek kognitif, biologis dan sosioemosional. Remaja memasuki tahap identitas dan kebingungan identitas, dimana remaja ditantang untuk menentukan siapa, bagaimana, dan ke arah mana dirinya. Dalam proses eksplorasi dan penemuan identitasnya, remaja seringkali mencoba berbagai peran, jika tidak berhasil mengatasi krisis identitas, dapat mengalami kebingungan tentang jati diri mereka (Santrock, 2007).

Hal ini penting untuk diperhatikan karena masa remaja merupakan masa yang beresiko terhadap perkembangan tingkah laku manusia dalam perspektif sistem, yang dipandang sebagai hasil dari interaksi berbagai sistem yang terhubung. Sistem dibagi menjadi dua kategori, yaitu sistem terbuka (saling bekerja sama dengan sistem lain) dan sistem tertutup (terpisah dengan sistem lain di lingkungannya). Contoh sistem terbuka adalah jaringan internet dan sistem tertutup merujuk pada keluarga dan masyarakat yang terisolasi secara sosial dan geografis (Hutchison et al., 2015).

Kita tidak asing lagi dengan istilah "media sosial" ketika kita berbicara tentang internet serta kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang dengan pesat ini. Media sosial adalah platform untuk interaksi virtual (online) yang digunakan individu atau organisasi untuk saling bertukar informasi *McGraww Hill Dictionary* (2003) dalam (Kholisoh, 2018),. Namun, *Dave Kerpen* (2011) mengatakan bahwa media sosial terdiri dari tulisan, video, dan gambar yang dibagikan secara online antar individu dan kelompok (Indraswari et al., 2020).

Dengan munculnya internet, dalam bentuk media sosial, yang membuka jalur antar negara di seluruh dunia, semuanya menjadi lebih mudah. Ini karena, dalam konteks internet, media sosial memungkinkan penyebaran informasi dan komunikasi dengan cepat. Meskipun dampak positif yang signifikan diharapkan dari perubahan yang dilakukan, tidak dapat diantisipasi bahwa dampak negatif juga akan muncul. *Cyberbullying*, sebagai akibat dari penggunaan teknologi yang tidak baik, adalah salah satu contohnya (Agustina, 2019; Syah & hermawati, 2018).

Berdasarkan kata asalnya *cyberbullying* terdiri dua kata yaitu "cyber" yang merujuk pada internet, dan "bullying" yang berarti perundungan ataupun bisa didefinisikan selaku pembulian online, pembulian yang dicoba dalam dunia virtual, dunia maya ataupun media sosial. Pemakaian teknologi digital ataupun fitur elektronik semacam hp, web, serta room chat untuk mengirim pesan yang mengecam selaku wujud penindasan kepada korban oleh orang ataupun kelompok, dapat memunculkan permasalahan psikologis serta sosial selaku wujud agresi sosial (Belsey.2007, Willard.2007, Lacey.2007, Shariff & amp; Gouin. 2005,dilansir dalam Cetin et al.(2011)).

Jenis *cyberbullying* ada tiga: *cyberbullying* dengan menyembunyikan identitas (*cyber hiding identity*), *cyberbullying* secara lisan (*cyber verbal bullying*), dan *cyberbullying* yang menyebarluaskan video atau foto memperlakukan dikenal sebagai (*cyber forgery*) Cetin et al. (2011). Jejaring sosial yang paling banyak diminati sebagian besar pengguna *Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp*, terutama dikalangan anak muda karena banyaknya fitur menarik yang ditawarkan. Sekitar 53% dari pengguna *Facebook* di Indonesia adalah anak muda berusia dibawah 18 tahun. Survei yang dilakukan oleh komunitas internet Yahoo di Indonesia menyebutkan bahwa pengguna internet terbesar di Indonesia adalah anak muda yang berusia 15 – 19 tahun yaitu sebesar

64%. Seiring berjalannya pola pikir yang belum matang pada remaja menyebabkan mereka belum menghormati orang lain dan mengontrol diri sendiri. Oleh sebab itu, perilaku remaja di media sosial yang tidak pantas bisa menimbulkan penderitaan pada orang lain tanpa memperhatikan perasaan korban (Deursen et al., seperti dikutip dalam Rizky & Waliyanti, 2018).

Berdasarkan penelitian pertama dilaksanakan kepada dua remaja berusia 16 dan 17 tahun di Banda Aceh pada Selasa, 16 Oktober 2018, ditemukan bahwa ada dua remaja pernah menjadi korban *cyberbullying*, diolok – olok dengan bahasa vulgar dan kasar seperti nama hewan atau bagian tubuh disembarkannya informasi palsu atau fitnah tentang dirinya melalui akun *Instagram* dan *WhatsApp*, keadaan ini dapat menyebabkan korban sedih dan depresi berkepanjangan. Demi menghindari dari pelaku korban memutuskan untuk tidak bersekolah. Selain itu, juga berdampak pada penurunan prestasi akademik korban. Korban *cyberbullying* akan merasakan kesedihan, frustrasi, dan masalah psikologis, sesuai dengan penelitian Tokunaga (2010), disisi lain korban *cyberbullying* juga akan mengalami hilangnya hubungan dengan orang tua, munculnya kecemasan, takut, depresi, turunnya nilai akademik, serta usaha untuk bunuh diri (Beran & Li, 2007; Willard, 2007).

Sehat Mental adalah kemampuan untuk mengatur tekanan yang ada dalam individu pada kehidupannya (symptom – symptom tekanan psikologis yang muncul) menurut Veit dan Ware(1983). Kondisi ini dikaitkan dengan karakteristik kesejahteraan psikologis, serta berpengaruh dalam hidup yang dijalani seseorang mencakup dua aspek yaitu kesehatan mental positif, disebut sebagai *psychological well-being* dan kesehatan mental negatif dikenal sebagai *psychological distress*.

Efek tindakan (*psychological distress*) berkaitan dengan berbagai kondisi seperti stress emosional, kecemasan sosial, gejala depresi, penggunaan obat terlarang, dan upaya bunuh diri. Hal ini dapat mencerminkan kondisi kesehatan mental korban *cyberbullying* (Bottino, Regina, Correia & Ribeiro, 2015). Korban seringkali mengalami frustrasi, depresi, kelelahan, murung, mudah marah, gelisah bahkan rasa ingin bunuh diri (Donegan, 2012; Dinkes, 2015). Sebuah pertanyaan terbuka yang diajukan oleh Raskauskas dan Stoltz (2007) kepada remaja tentang

dampak negatif *cyberbullying*, dan sebanyak 93% korban melaporkan adanya dampak negatif yang mayoritas mengalami perasaan tidak berdaya, sedih, dan putus asa. Pengalaman *cyberbullying* sangat mempengaruhi kesejahteraan psikologis dan emosional remaja. Penelitian menunjukkan bahwa *cyberbullying* dengan perasaan negatif seperti rasa malu, frustrasi, ketakutan, kesedihan, maupun kemarahan ada keterkaitan. (Patchin & Hinduja 2007; Hinduja & Patchin 2011; Ybbra, Espelage, & Mitchell 2007).

Korban *cyberbullying* dapat menyebabkan kesehatan mental yang buruk, seperti rasa marah dan sedih yang tinggi (Beran dan Li (2005). Dampak yang dapat dirasakan oleh korban *cyberbullying* merasa kesepian, kurangnya pertemanan, menurunnya optimisme, dan mempunyai sahabat yang sedikit (Jackson & Cohen, 2012). Selain itu, peningkatan depresi, sedih, emosi, perilaku, rasa takut, maupun konflik dengan teman (Dooley, Shaw, & Cross, 2012). Kesehatan mental korban *cyberbullying* tidak hanya terkait dengan *psychological distress*, tetapi juga dengan *psychological well-being* merupakan aspek positif individu. Menurut penelitian terdahulu yang dilaksanakan di Banda Aceh hari Minggu, 25 Februari 2019 pada siswa – siswi SMK usia 17 dan 18 tahun, ditemukan dua orang siswa yang pernah mengalami *cyberbullying* tetapi mereka tidak merasa terganggu. Melainkan perasaan mereka bahagia, merasa aman dan tetap menjalankan aktivitas seperti biasanya, tanpa memperdulikan apa yang dikatakan maupun dilakukan oleh orang lain atau teman sendiri di media sosial, seperti *Instagram* dan *WhatsApp*. Namun, beberapa dari mereka memilih untuk langsung memblokir atau menghapus pertemanan di media sosial.

Penelitian kualitatif yang dilakukan oleh jaringan *EU Kids Online* mengungkapkan persepsi terhadap variasi *cyberbullying* di antara korban. Sebagai contoh, tindakan serupa, menerima konten seksual, dapat menimbulkan berbagai reaksi seperti tawa atau ketakutan, tergantung pada individu korban. Dalam situasi yang sama, komentar tertulis, seperti panggilan nama, yang mungkin dianggap lelucon apabila berasal dari teman, tetapi terasa menyakitkan apabila berasal dari orang lain. Sementara, korban *cyberbullying* lebih fokus pada cara mereka menghadapi pelaku. Biasanya, korban berusaha untuk menghindari dampak negatif

dengan cara mengabaikan komentar, memblokir akun pihak yang bersangkutan, menghapus konten, atau mengurangi penggunaan media sosial. Hal ini dianggap sebagai cara sopan untuk menangani situasi tanpa menanggapi tindakan pelaku. Namun, ada juga yang memilih untuk berhadapan langsung dengan pelaku, terutama jika mereka memiliki hubungan pribadi dengan pelaku (Gahagan, Vaterlaus, dan Frost (2016)).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dari penelitian ini “Adakah pengaruh korban *cyberbullying* di media terhadap *mental health* di kalangan pelajar?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak atau pengaruh korban *cyberbullying* di media sosial terhadap *mental health* di kalangan pelajar.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Akademisi**

Bagi para akademisi hasil penelitian ini diharapkan dapat menyampaikan gagasan – gagasan pemikiran, terutama siswa - siswi SMK dengan menjelaskan kejadian *cyberbullying* di media sosial yang masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan informasi mengenai korban *cyberbullying* dikalangan pelajar SMK yang menggunakan media sosial berdasarkan distribusi, insidensi, dan interelasi.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menyampaikan pemahaman tentang macam – macam serta tingkat korban *cyberbullying* yang terjadi di sosial media, sehingga siswa dapat lebih memahami cara menanggapi dan menggunakan teknologi secara positif. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menyampaikan informasi kepada orang tua mengenai tingkat korban *cyberbullying* yang terjadi di kalangan pelajar, sehingga orang tua dapat memantau, membimbing dan memberikan nasehat ke anak - anaknya yang sedang tumbuh. Selanjutnya untuk sekolah, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat membantu guru untuk memberi sosialisasi tentang menggunakan internet yang sehat di lingkungan sekolah, dengan berfokus pada penggunaan media sosial dan korban *cyberbullying* di kalangan pelajar. Hal ini bertujuan sebagai langkah awal pencegahan dan pengurangan korban *cyberbullying*.