

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi informasi berlangsung secara berkesinambungan. Fenomena ini, tanpa keraguan, dapat disebabkan oleh hadirnya internet yang telah memberikan kontribusi substansial terhadap kesejahteraan peradaban manusia. Kehadiran internet telah menunjukkan manfaat yang jauh melampaui ekspektasi, terutama terkait evolusi kemajuan hidup manusia. Dampaknya sangat signifikan, terutama dalam merevolusi paradigma komunikasi yang dahulu bergantung pada perangkat yang kompleks, dan saat ini telah relatif tergantikan oleh otomatisasi yang diterapkan dalam bentuk mesin. Tak kurang penting, terobosan formulasi baru dalam beragam kapabilitas komputasi menghadirkan dampak terhadap kemampuan otak manusia di beragam ranah ilmu pengetahuan serta aktivitas manusia. Lebih lanjut, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang telah berhasil kita capai hingga saat ini secara luas diakui dan diterima sebagai pemicu kenyamanan dan kemudahan dalam kehidupan manusia Arnaldinasrum (2010). Pandangan sejalan juga diperoleh dari Indihome (2022), yang mengatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin tajam meliputi salah satunya peningkatan fitur media sosial. Platform-platform yang beragam dalam ranah media sosial menawarkan ragam fungsi yang sepiantas serupa, tetapi ditandai dengan ciri khas unik yang dimilikinya. Kemampuan untuk menjalankan komunikasi, menjalin relasi pertemanan baru, berperan sebagai medium hiburan, sarana ekspresi, hobi, akses kepada informasi, peluang pendapatan, serta potensi peningkatan wawasan, merupakan keunggulan-keunggulan yang terdapat di dalamnya.

Menurut laporan yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022, yang berjudul "Profil Pengguna Internet 2022", data menunjukkan bahwa persentase pengguna internet dalam kelompok usia 13 hingga 18 tahun mencapai 99,16%. Selanjutnya, kelompok usia 19-34 tahun memiliki tingkat persentase sebesar 98,64%, sedangkan kelompok usia 35-54 tahun mencapai angka 87,3%.

Sementara itu, anak-anak usia 5-12 tahun mencatatkan persentase sebesar 62,43%, dan kelompok usia 55 tahun ke atas memiliki tingkat penggunaan yang paling rendah, yaitu 51,73%. Hasil survei ini secara jelas mengindikasikan bahwa kelompok usia 13 hingga 18 tahun memiliki angka partisipasi yang signifikan. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan arus informasi yang kuat, tetapi juga

memberikan gambaran tentang dampak besar yang dibawa oleh pertumbuhan media sosial dalam masyarakat, terutama di kalangan remaja. Periode remaja menunjukkan perbedaan yang mencolok jika dibandingkan dengan masa anak-anak, mengingat adanya perubahan yang signifikan dalam aspek fisiologis, emosional, kognitif, dan sosial. Oleh karena itu, masa remaja tidak dapat dianggap sebagai kelanjutan dari masa anak-anak. Konsep yang diungkapkan oleh Piaget mengenai periode ini menyiratkan bahwa secara psikologis, masa remaja adalah periode di mana individu mulai berinteraksi dengan lingkungan sosial yang lebih dewasa. Pada usia ini, remaja tidak lagi merasa berada di bawah otoritas orang-orang yang lebih tua, melainkan merasa setara dalam hak dan kewajiban Hurlock (1997).

Menurut Brogan (2011) dalam karyanya yang berjudul "Social Media 101: Tactics and Tips to Develop Your Business Online," media sosial adalah platform daring di mana setiap individu memiliki kesempatan untuk membuat halaman web pribadi, sehingga memungkinkan interkoneksi melalui media sosial ini untuk tujuan berbagi informasi dan menjalin komunikasi. Bandingkan dengan pendekatan media tradisional yang menggunakan media cetak dan penyiaran sebagai kanal informasi, media sosial bergantung pada infrastruktur internet sebagai medianya. Media sosial mendorong partisipasi dari berbagai pihak yang memiliki kepentingan, dengan mengakomodasi umpan balik terbuka, komentar, serta berbagi informasi dengan kecepatan dan skala yang tidak terbatas. Melalui media sosial, individu memiliki kesempatan untuk melakukan pencarian informasi dan mendalami pengetahuan baru. Hal ini terjadi karena tersedianya beragam topik dan sumber informasi terkini yang dapat diakses melalui Internet. Selain itu, platform media sosial juga memungkinkan ekspansi jaringan pertemanan.

Sementara itu, menurut Suhary (2021) dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Banten, media sosial mampu memfasilitasi komunikasi lintas individu, bahkan dengan individu yang asing sekalipun. Ini memberikan kesempatan untuk pengembangan keterampilan adaptasi, sehingga pengguna dapat mempelajari bagaimana berinteraksi di lingkungan media sosial. Peran media sosial melampaui batasan geografis dan waktu, dan tidak dapat diabaikan bahwa dampak media sosial pada kehidupan seseorang memiliki dimensi yang sangat signifikan. Namun, dampak negatif juga turut menyertai perkembangan media sosial. Hal ini mencakup peningkatan kasus penipuan daring, kurangnya penghargaan terhadap waktu, peredaran konten pornografi, dan tindakan perundungan daring (cyberbullying).

Berdasarkan hasil penelitian Center for Digital Society (CFDS) per Agustus 2021 bertajuk Teenager-Related Cyberbullying Case in Indonesia yang dilakukan pada 3.077 siswa SMP dan SMA usia 13-18 di 34 provinsi di Indonesia. Hasil tersebut menyebutkan bahwa 1.895 siswa (45,35%) mengaku pernah menjadi korban,

sementara 1.182 siswa (38,41%) lainnya menjadi pelaku. Platform yang sering digunakan untuk kasus cyberbullying antara lain WhatsApp, Instagram, dan Facebook. Komunitas Guru Satkaara Berbagi (KGSB) bekerja sama dengan APJII akan menerbitkan buku antologi bertema “Best Practice Pencegahan dan Penanganan Cyberbullying di Lingkungan Sekolah” pada Februari 2023 ini.

Menurut Willard (2005) cyberbullying merupakan tindakan kejam yang dilakukan secara sengaja ditunjukkan untuk orang lain dengan cara mengirimkan atau menyebarkan hal atau bahan yang berbahaya yang dapat dilihat dengan bentuk agresi sosial dalam penggunaan internet ataupun teknologi digital lainnya. Jadi dapat diartikan bahwa cyberbullying merupakan tindakan yang bertujuan menyakiti orang lain melalui media perantara, yaitu alat elektronik dan digital antara lain komputer, laptop, dan handphone/ smartphone.

Dampak dari cyberbullying menurut hasil penelitian Hinduja dan Patchin (2020) adalah banyak yang merasa depresi, sedih, marah, dan frustrasi. Ada pula yang sampai melukai fisik maupun mental karena merasa ketakutan dan kehilangan kepercayaan diri. Dan berakhir pada bunuh diri. Kasus cyberbullying seperti fenomena gunung es dimana kasus yang diamati oleh publik terlihat sedikit, tetapi yang sebenarnya kasus cyberbullying sudah banyak terjadi. Seseorang yang pernah menjadi korban cyberbullying biasanya memiliki masalah sebelumnya dengan pelaku. Pelaku pun memiliki perasaan iri, dendam dan benci terhadap korban atau bisa saja pelaku hanya sekedar menjadi bahan bercandaan dalam melakukan cyberbullying.

Periode remaja sebagai storm and stress yaitu suatu masa dimana ketegangan emosi meninggi sebagai akibat perubahan fisik dan kelenjar. Meningginya emosi pada remaja laki-laki maupun perempuan dapat terjadi sebagai dampak dari kondisi sosial sebagai reaksi atas perubahan yang terjadi pada diri remaja. Remaja berasal dari kata latin *adolensece* yang artinya tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah ini memiliki arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik Hurlock (1992). Dimana pada masa ini banyak terjadi perubahan yang sangat cepat baik itu secara fisik ataupun psikologis, salah satu perubahannya adalah peningkatan emosi yang terjadi begitu cepat. Selain itu, peran teman sebaya sangat kuat pada masa ini. Sehingga apapun segala tindak-tanduk mereka tidak dapat dipisahkan dari lingkungan pertemanan.

Remaja yang melakukan cyberbullying biasanya adalah remaja yang memiliki hubungan yang kurang harmonis dengan orangtuanya. Sehingga membuat remaja memiliki perilaku yang kurang baik seperti senangnya mengejek temannya yang memiliki hubungan yang baik dengan orangtuanya, hal ini terjadi karena remaja tersebut merasa iri kepada temannya dan akhirnya dia mencoba memberikan komentar yang tidak baik didalam media sosial. Tetapi sebaliknya remaja yang

tidak melakukan aksi cyberbullying adalah remaja yang memiliki perilaku yang terbuka terhadap komentar teman-temannya sehingga dia hanya membaca komentar tersebut atau bahkan remaja tersebut hanya melihat saja tanpa memberikan komentar di media sosial. Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik untuk mereview tentang gambaran perilaku cyberbullying pada remaja.

### **1.2 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku cyberbullying remaja pengguna media sosial, dan faktor – faktor yang mempengaruhinya

### **1.3 Batasan Masalah**

Melihat dari latar belakang permasalahan ini maka pada literature review ini perlu adanya pembatasan masalah maka dari itu batasan dari literature review ini agar tidak terlalu meluas dibatasi yaitu gambaran perilaku cyberbullying pada remaja yang menggunakan media sosial.