

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang hampir setiap orang menggunakan internet dalam kehidupan sehari-harinya, terlebih lagi internet dapat diakses oleh penggunanya selama 24 jam tanpa henti yang menjadikan internet semakin diminati. Di Indonesia pengguna internet terbilang cukup tinggi menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan pada tahun 2018 pengguna aktif internet di Indonesia mencapai 171,17 juta orang atau sekitar 64,8% dari total populasi penduduk Indonesia yaitu 264,16 juta jiwa (APJII, 2019). Rentang usia 15-19 tahun (91%) merupakan pengguna internet terbesar dan diurutan kedua rentang usia 20-24 tahun (88,5%) (APJII, 2019). Wilayah Jawa merupakan wilayah dengan tingkat penggunaan internet tertinggi di Indonesia dengan persentase 55,7% dari total kontribusi pengguna internet di Indonesia. Menurut (APJII, 2012) DKI Jakarta menempati urutan pertama penggunaan internet tertinggi di Pulau Jawa dengan presentase 36,9% kemudian disusul oleh Bekasi 26,5% dan diurutan ketiga ditempati oleh Depok 26,5%, Bogor sendiri memiliki presentase 26,3%, dan Tangerang 18,9%. Sementara itu, komunikasi lewat pesan dan sosial media berada pada urutan pertama dan kedua sebagai aktivitas yang paling sering dilakukan di internet dengan masing-masing presentase 24,7% untuk komunikasi lewat pesan dan 18,9% untuk bersosial media (APJII, 2019).

Remaja merupakan pengguna internet tertinggi di Indonesia, kebanyakan dari mereka menggunakan internet sebagai alat untuk berkomunikasi dan bersosial media. Menurut Putri, Nurwati, dan S (2016) dampak positif dari media sosial adalah dapat menjadi tempat promosi yang baik dan murah, media komunikasi yang mudah serta dapat memperluas jaringan pertemanan. Dampak negatif dari media sosial adalah dapat mengganggu kegiatan belajar remaja, banyaknya penipuan serta bahaya kejahatan. Individu yang berada pada usia

remaja belum memiliki kebijakan dalam mencerna informasi termasuk saat mengakses internet dan melakukan interaksi di media sosial, serta remaja merupakan individu yang paling mudah terpengaruh dan masih berjiwa labil (Natalia, 2016) Hal tersebut dapat memicu terjadinya perilaku *cyberbullying*.

Cyberbullying adalah tindakan kekerasan yang dilakukan seseorang ataupun kelompok kepada orang lain (pelaku) atau yang diterima seseorang dari orang lain (korban), yang memanfaatkan fasilitas teknologi dalam berkomunikasi seperti email, pesan, sosial media, dan lain-lain. Perilaku *cyberbullying* terbagi menjadi dua yaitu *cyberbullying perpetration* (pelaku) dan *cyberbullying victimization* (korban). Individu yang terlibat dalam perilaku yang menarik perhatian pelaku *cyberbullying* dapat merasa terintimidasi dan dapat meningkatkan kemungkinan viktimisasi mereka sendiri. Perilaku *cyberbullying* yang diterima cenderung terjadi secara bersamaan. Pelaku dapat memberikan tindakan kejahatan kepada korbannya, sementara korban dapat menerima tindakan kejahatan yang dilakukan oleh pelaku (Guadix, George, & Calvete, 2014). Menurut Kowalski, Limber, dan Agatston (2008) *cyberbullying* adalah tindakan intimidasi yang menggunakan teknologi seperti internet dan telpon seluler. Media dapat menggunakan email, pesan, pesan gambar digital, halaman web, blog, ruang obrolan, grup diskusi dan terkadang penggunaanya sulit diidentifikasi karena bersifat anonim. Menurut Kowalski (dalam Ragasukmasuci dan Adiyanti, 2019) terdapat dua faktor yang mempengaruhi *cyberbullying*, yaitu faktor personal dan faktor situasional. Pada faktor personal dapat didasari dari harga diri sedangkan pada faktor situasional dapat didasari dari kesepian.

Dalam survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 49,0% orang mengatakan pernah di-*bully* di media sosial. Menurut Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Bidang Pendidikan Retno Listyarti pada tahun 2018 kasus *cyberbullying* mengalami peningkatan menjadi 2016 kasus padahal sebelum tahun 2016 KPAI tidak pernah menerima kasus *cyberbullying* hal ini menandakan bahwa semakin meningkatnya kasus *cyberbullying* (Komarudin, 2019). Salah satu kasus *cyberbullying* yang

datang dari luar negeri seperti kasus Megan Meier remaja berusia 13 tahun itu ditemukan bunuh diri dengan cara menggantung diri di kamarnya. Temannya dan ibu dari temannya melakukan *cyberbullying* dengan mejelek-jelekkkan Megan dan mengolok-oloknya sebagai anak gila karena Megan sering mengunjungi pskiater (Sulaiman, 2014). Selain itu, terdapat pula kasus di Indonesia yang dialami oleh Yoga Cahyadi. Ia sengaja menabrakan diri ke kereta api yang melintas akibat menerima banyak hujatan di akun *twitter* miliknya karena dianggap sebagai orang yang paling bertanggung jawab atas kegagalan acara hiburan *Lockstock Fest* (Putra, 2014). Terdapat pula kasus *cyberbullying* yang berasal dari pelaku seperti Yhunie Rhasta, ditangkap oleh polisi karena menuliskan kalimat yang kasar di status *facebook* miliknya yang ditunjukkan kepada polisi, Ia merasa kesal karena ditilang polisi saat sedang mengendarai sepeda motor miliknya tanpa mengenakan helm (Isnaeni, 2017). Dari kasus-kasus tersebut terdapat persamaan yaitu tindakan *cyberbullying* dapat merugikan pihak lain ataupun pelakunya itu sendiri, banyak dari pelaku bahkan tidak menyadari bahwa mereka telah melakukan tindakan *cyberbullying*. Tingginya kasus *cyberbullying* dapat dilandasi dari salah satu ciri internet yaitu dapat digunakan dengan bebas, bila tidak digunakan dengan bijak dapat menyebabkan individu menyalahgunakan internet yang memungkinkan individu terpapar perilaku *cyberbullying* lebih banyak.

Dalam pandangan Islam, perilaku *cyberbullying* merupakan perilaku yang dilarang oleh Allah SWT, karena merupakan perilaku yang tercela. Hal tersebut dapat terlihat dalam surat Al-Hujurat ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ

نِسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْإِسْمُ

الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olokkan) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela satu sama lain dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barangsiapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim.” (Q.S. Al-Hujurat: 11)

Ayat diatas menjelaskan bahwa seseorang tidak diperbolehkan memperolok orang lain karena kemiskinannya, agama keturunannya, aib atau cela yang dimilikinya. Al-Qur’an menjelaskan dalam ayat ini bahwa seseorang yang diperolok mungkin lebih baik dari seseorang yang memperoloknya (Hosen, 2017). Allah menyuruh umatnya untuk selalu membersihkan hati serta lisan agar terhindar dari sifat mencerca, prasangka buruk, dan mengumbar keburukan seseorang. Serta Allah melarang manusia untuk saling membicarakan kejelekan satu dengan lain, ataupun antara golongan satu dengan golongan yang lain (Nufus, Khozin, dan Diman, 2018).

Menurut Kabadayi dan Sari (2018) ada beberapa karakteristik dari pelaku *cyberbullying* diantaranya pelaku cenderung menyendiri. Pelaku *cyberbullying* adalah individu yang di kehidupan nyatanya termasuk individu yang ‘tidak dianggap’ atau bisa jadi individu tersebut adalah korban *bullying* itu sendiri (Doane, Pearson, & Kelley, 2014). Ketika remaja dipinggirkan atau diasingkan oleh kelompok sebaya dapat menciptakan trauma psikologis yang dapat mengarah ke perasaan kesepian, mereka melampiaskan perasaan marah dan dendam dengan melakukan perilaku *cyberbullying* (Doane, Pearson, & Kelley, 2014). Hal tersebut menandakan bahwa kesepian merupakan faktor penting yang dapat menyebabkan individu menjadi *cyberbullying perpetration* (pelaku).

Sementara karakteristik korban *cyberbullying* menurut Kabadayi dan Sari (2018) di antaranya kesepian. Fernandez dan Sinambela (2019) menyebutkan bahwa para korban *cyberbullying* akan mengalami kesedihan, merasa tertekan,

bertindak tidak bertanggung jawab bahkan sampai dengan cara kekerasan dalam mengatasinya. Adapun dampak jangka panjang yang diterima oleh korban adalah remaja akan melukai diri sendiri, mengalami gangguan pada pola makan, gangguan pada pola tidur, sakit di kepala, terlibat dalam tindakan kekerasan, karena remaja kesulitan dalam *coping mechanism*. Korban juga akan mengalami stres, depresi, kecemasan, gejala somatis, tingkah laku, kepuasan hidup, prestasi akademik dan perilaku pro sosial yang rendah. Situmorang (2019) menyebutkan bahwa dampak negatif menjadi korban *cyberbullying* adalah individu akan merasa kesepian karena merasa bahwa “dunia” tidak menerima keberadaan dirinya lagi. Hal tersebut menandakan bahwa korban biasanya mengalami ketidakbahagiaan, kekecewaan dan memiliki masalah dalam adaptasi dengan lingkungan dan individu tersebut cenderung untuk kesepian. Individu yang merasa kesepian biasanya menggunakan ponsel dan internet sebagai alat untuk mengisolasi diri dari masyarakat (Sahin, 2012).

Beberapa penelitian pernah dilakukan mengenai *cyberbullying* dengan variabel kesepian, seperti yang dilakukan oleh Sahin (2012) yang dimana penelitian tersebut meneliti tentang konsep *cyberbullying / cybervictimization* dan kesepian pada remaja di kota Trabzon, Turki. Di Indonesia terdapat beberapa penelitian yang pernah dilakukan mengenai perilaku *cyberbullying*, seperti penelitian yang dilakukan oleh Fernandez dan Sinambela (2019), Ia menemukan bahwa terdapat korelasi positif antara kesepian dengan korban *cyberbullying* pada remaja. Ketika remaja dipinggirkan atau dasingkan oleh kelompok sebaya dapat menciptakan trauma psikologis yang dapat mengarah ke kesepian. Kesepian dan penggunaan internet dapat menciptakan lingkungan yang ideal untuk perilaku *cyberbullying*.

Loneliness atau kesepian itu sendiri menurut Russell (dalam Anwarsyah & Gazi, 2017) mengatakan bahwa kesepian adalah pengalaman emosional yang bersifat tidak menyenangkan sehingga dapat menyebabkan perasaan kekosongan, kecanggungan, serta kebosanan, biasanya individu yang mengalami kesepian sering merasa kurang bahagia, depresi, tidak puas dengan lingkungan sosialnya, serta

berpenampilan kurang menarik. Menurut Rappoport (dalam Shemesh, Heimana, & Eden, 2012) seorang remaja yang kesepian akan mengalami rasa kekosongan, terisolasi dan kebosanan, sementara tugas perkembangan utama mereka pada masa remaja adalah memiliki keterikatan, komitmen, dan dapat berpartisipasi secara sosial. Russell (dalam Krisnawati dan Soetjningsih, 2017) membagi kesepian menjadi tiga, yaitu *Trait loneliness*, *Social desirability loneliness* dan *Depression loneliness*. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan individu mengalami kesepian menurut Brehm dalam (Azizah & Rahayu, 2016) diantaranya adalah ketidakadekuatan atau ketidakcocokan, perubahan, *self-esteem* dan *causal attribution*, dan perilaku interpersonal.

Berdasarkan faktor, karakteristik dan dampak negatif dari perilaku *cyberbullying*, baik pelaku maupun korban. Kesepian merupakan faktor penting yang dapat menyebabkan remaja mengalami perilaku *cyberbullying*. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan menurut Ragasukmasuci dan Adiyanti (2019) ketika remaja mengalami kesepian, ia akan lebih banyak menghabiskan waktu untuk berinteraksi secara *online* di internet yang dapat meningkatkan sejumlah risiko potensial negatif yaitu resiko menjadi pelaku dan korban *cyberbullying*. Semakin lama remaja menghabiskan waktu untuk berinteraksi secara *online* semakin besar kemungkinan remaja terpapar perilaku *cyberbullying*. Penelitian ini meneliti tentang kesepian dengan perilaku *cyberbullying* baik *cyberbullying perpetration* (pelaku) dan *cyberbullying victimization* (korban). Di Indonesia sendiri belum banyak yang meneliti tentang kesepian dengan perilaku *cyberbullying* baik pelaku maupun korban *cyberbullying*. Sementara remaja di Indonesia lebih banyak menghabiskan waktu di internet terlebih lagi di perkotaan. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti bermaksud untuk melihat sejauh mana hubungan antara kesepian dengan perilaku *cyberbullying* baik pelaku maupun korban *cyberbullying* pada remaja di JABODETABEK.

“Skripsi ini merupakan bagian dari payung penelitian *Cyberbullying*”

1.2 Pertanyaan Penelitian

- Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara kesepian dengan dimensi-dimensi *cyberbullying* pada remaja di JABODETABEK?
- Bagaimana hubungan antara kesepian dengan dimensi-dimensi *cyberbullying* pada remaja di JABODETABEK menurut tinjauan agama Islam.

1.3 Tujuan Penelitian

- Melihat hubungan yang signifikan antara kesepian dengan dimensi-dimensi *cyberbullying* pada remaja di JABODETABEK.
- Mengetahui hubungan antara kesepian dengan dimensi-dimensi *cyberbullying* pada remaja di JABODETABEK menurut tinjauan agama Islam.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mampu memperkaya kajian mengenai *cyberbullying* di Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

- Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi psikolog yang berfokus pada bidang pendidikan untuk dapat membuat program psikoedukasi tentang *loneliness* atau kesepian bagi remaja.
- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi bagi guru BK untuk dapat lebih memperhatikan kondisi anak agar anak tidak mengalami masalah dalam kesepian atau *loneliness*

guna mencegah perilaku *cyberbullying*, baik pelaku maupun korban.

- Peneliti ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi bagi orang tua agar dapat lebih mampu berinteraksi sesama anggota keluarga dengan lebih baik guna mencegah anak mengalami kesepian.

1.5 Kerangka Berpikir

Data Pengguna Internet

- Pada tahun 2018 pengguna aktif internet di Indonesia mencapai 171,17 juta orang atau sekitar 64,8% dari total populasi penduduk Indonesia yaitu 264,16 juta jiwa.
- Penggunaan internet didominasi oleh masyarakat yang berusia 15-19 tahun.
- *Facebook* adalah media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia dengan presentase 50,7% diurutan kedua adalah *instagram* 17. 8% dan ketiga adalah *youtube* 15.1%.

Dampak Penggunaan Media Sosial

Penggunaan media sosial itu sendiri memiliki dampak positif dan dampak negatif yang ditimbulkan. Dampak positif dari media sosial adalah dapat menjadi tempat promosi yang baik dan murah, media komunikasi yang mudah serta dapat memperluas jaringan pertemanan. Dampak negatif dari media sosial adalah dapat mengganggu kegiatan belajar remaja, banyaknya penipuan serta bahaya kejahatan yang dapat terjadi di media sosial.

Cyberbullying

Cyberbullying didefinisikan sebagai perilaku berulang, agresif, dan dengan sengaja baik kelompok ataupun individu dengan menggunakan teknologi. Perilaku *cyberbullying* yang diterima cenderung terjadi secara bersamaan. Individu yang terlibat dalam perilaku yang menarik perhatian pelaku *cyberbullying* dapat merasa terintimidasi dan dapat meningkatkan kemungkinan viktimisasi mereka sendiri.

Kesepian

Kesepian atau *Loneliness* itu sendiri adalah pengalaman yang tidak menyenangkan yang terjadi ketika hubungan sosial seseorang menurun secara kualitas maupun kuantitas.

Penelitian *Cyberbullying* dan kesepian

Penelitian yang telah dilakukan oleh Sahin (2012) menyatakan bahwa *loneliness* merupakan faktor penting yang menyebabkan individu mengalami *cyberbully* dan *cybervictim*. Individu yang merasa kesepian biasanya menggunakan ponsel dan internet sebagai alat untuk mengisolasi diri dari masyarakat yang dapat menciptakan lingkungan yang ideal untuk perilaku *cyberbullying*.

Pertanyaan Penelitian

Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara kesepian dengan dimensi-dimensi *cyberbullying* pada remaja di JABODETABEK?