

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejak munculnya Teori Generasi atau *Generation Theory*, kita diperkenalkan istilah generasi X, Y, dan Z yang digunakan untuk merujuk kepada kelompok generasi dalam kumpulan umur tertentu. “Generasi X” adalah mereka yang lahir dari tahun 1965-1980. Tahun-tahun ketika generasi ini lahir merupakan awal dari penggunaan PC (*personal computer*), *video games*, TV kabel dan internet. “Generasi Y” yang juga dikenal dengan sebutan generasi millennial atau milenium adalah mereka yang lahir dari tahun 1981-1994. Generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, *instant messaging* dan media sosial seperti *facebook* dan *twitter*. Sedangkan “Generasi Z” yang juga disebut *iGeneration* yakni generasi net atau generasi internet lahir antara tahun 1995-2010. Mereka memiliki kesamaan dengan generasi Y, tapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti penggunaan *twitter*, menggunakan ponsel, *browsing* dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan *headset* secara bersamaan. Apapun yang dilakukan oleh generasi ini kebanyakan berhubungan dengan dunia maya dan internet sehingga generasi ini sangat akrab dengan *smartphone*. Pada kondisi yang sama generasi Z ini dapat beradaptasi dengan mudah dikarenakan generasi ini lahir dan tumbuh pada kondisi teknologi telah berkembang (Sladek & Grabinger, 2014:7). Generasi Z atau remaja kelahiran tahun 1998-kebawah inilah yang sangat dekat dengan teknologi dan internet, maka tak jarang dari para remaja ini sangat bergantung dengan gadget dan perkembangan teknologi.

Dampak kebergantungan paling besar pada perkembangan gadget dan teknologi seperti yang dijelaskan di atas dapat dilihat dari kuantitas penggunaan internet. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menyatakan, pengguna internet di Indonesia hingga Mei 2014 telah mencapai 82 juta orang. Dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen di antaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun (kominfo.go.id, 2014). Media yang digunakan untuk mengakses internet ini beraneka ragam mulai dari *pc*, tablet, sampai dengan *smartphone*. Salah satu gadget yang berkembang pesat di kalangan remaja saat ini adalah *smartphone*, sebutan untuk *handphone* canggih yang dapat berfungsi hampir sama dengan sebuah komputer atau laptop namun berukuran jauh lebih kecil.

Fenomena maraknya *smartphone* menyebabkan berkembangnya pula media sosial. Hal itu dikarenakan dengan adanya *smartphone* akan sangat memudahkan para remaja ini untuk mengakses media sosial dimana saja dan kapan saja. Media sosial menurut Kementerian Perdagangan Republik Indonesia (2014:25) disebutkan adalah sebuah media *online*, dimana para penggunanya (*user*) melalui aplikasi berbasis internet dapat berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan konten berupa blog, wiki, forum, jejaring sosial, dan ruang dunia virtual yang disokong oleh teknologi multimedia yang kian canggih. Fenomena berkembangnya media sosial didukung oleh survey dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) yang mengungkapkan bahwa adanya kenaikan jumlah pengguna internet sebesar 51,8% dibandingkan jumlah pengguna internet pada 2014 lalu. Survei yang dilakukan APJII pada 2014 hanya ada 88 juta pengguna internet, namun pada tahun 2016 sebanyak 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet yang terdiri dari 67,2 juta orang atau 50,7% orang mengakses melalui perangkat genggam dan komputer, kemudian sebanyak 63,1 juta orang atau 47,6% orang mengakses dari *smartphone* dan sebanyak 2,2 juta orang atau 1,7% orang mengakses hanya dari komputer. (tekno.kompas.com, 2016).

Kementerian Perdagangan Republik Indonesia (2014:25) menegaskan kembali bahwa media sosial ini memiliki beberapa manfaat. Manfaat pertama adalah sebagai sarana belajar, mendengarkan, dan menyampaikan. Kedua, media sosial juga menjadi sarana dokumentasi, administrasi dan integrasi. Ketiga adalah sarana perencanaan, strategi dan manajemen. Misalnya saja untuk melakukan promosi, menarik pelanggan setia, menghimpun loyalitas pelanggan, menjajaki market, mendidik publik, sampai menghimpun respons masyarakat. Terakhir adalah sarana kontrol, evaluasi dan pengukuran. Keempat, media sosial juga dapat digunakan sebagai sarana preventif yang ampuh dalam memblok atau mempengaruhi pemahaman publik.

Selain adanya dampak positif yang dapat diperoleh dari media sosial, ada pula dampak negatif yang ditimbulkannya. Dampak terburuk dari media sosial adalah bunuh diri, berikut terdapat kasus penyalahgunaan media sosial, seperti pada kasus bunuh diri Hannah, seorang remaja 14 tahun asal Inggris di tahun 2013. Hannah menggantung diri karena tak bisa

lagi menahan depresi akibat perilaku orang-orang di laman media sosial miliknya. Pada situs *Ask.fm*-nya Hannah kerap kali dihina dan bahkan diminta untuk bunuh diri oleh orang-orang yang tak jelas identitasnya (*troll*) selama beberapa bulan dan hal itulah yang membuat Hannah begitu depresi sampai akhirnya memutuskan untuk bunuh diri (global.liputan6.com, 2013). Berdasarkan kasus, penyalahgunaan media sosial yang terjadi itu dikenal sebagai *cyberbullying*.

Menurut Health Resources and Services Administration, 2006; Patchin & Hinduja, 2006; Shariff & Gouin, 2005; Willard, 2006 (dalam Robin, 2008:42), *cyberbullying* didefinisikan sebagai perilaku intimidasi yang melibatkan penggunaan *e-mail*, pesan instan, pesan digital dalam format gambar dan gambar yang dikirim melalui telepon seluler, halaman *Web*, *blog*, *chat room* atau kelompok diskusi, dan teknologi komunikasi informasi lainnya. Sementara Belsey (dalam shariff, 2008:29) mengatakan bahwa *Cyberbullying* adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi seperti pesan *e-mail*, ponsel dan pesan instan, situs *Web* pribadi, dan situs *polling online* pribadi, untuk mendukung kesengajaan, pengulangan, dan perilaku bermusuhan oleh individu atau kelompok yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain. *Cyberbullying* menurut Willard (2007:1) adalah perilaku mengirim atau *memposting* hal yang mengganggu atau terlibat dalam bentuk agresi sosial lain dengan menggunakan internet atau teknologi digital lainnya. Berdasarkan ketiga tokoh ini dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dan bertujuan untuk mengintimidasi dan menyakiti orang lain.

Kasus *cyberbully* lainnya dialami oleh seorang gadis berusia 15 tahun di Kanada yang ditemukan bunuh diri di rumahnya. Amanda Todd melakukan bunuh diri karena depresi akibat *bullying* dan *cyberbullying* yang telah ia alami selama tiga tahun. Kejadian ini bermula pada saat ia berkenalan dan berpacaran dengan seseorang yang ia kenal di facebook miliknya. Sebelum bunuh diri, ia mengunggah sebuah video yang menceritakan kisah pem-bully-an yang ia alami di *youtube* yang diberinya judul *My Story: Struggling, bullying, suicide and self-harm* (beritasatu.com, 2012).

Kasus *cyberbullying* ini juga terjadi di Indonesia. Salah satu kasus *cyberbullying* yang sempat *viral* adalah Sonya Depari, gadis kelas tiga SMA

yang mengaku sebagai anak jendral saat ditertibkan oleh polisi. Tindakannya itu kemudian membuat ia *dibully* di sosial media, Ia kerap kali menerima hujatan di kolom-kolom media sosialnya, seperti yang ditulis oleh @mondaytiara dikolom instagramnya “ *penipu kelas kakap lo !!!! cuihhhh kelaut aje lo!!!*”. Hal tersebut membuat Sonya menjadi depresi dan mengurung diri bahkan ketakutan untuk bertemu dengan orang-orang (jateng.tribunnews.com, 2016). Berdasarkan beberapa kasus di atas dapat disimpulkan bahwa kasus *cyberbullying* merupakan fenomena penyalahgunaan media sosial yang marak terjadi saat ini, dimana hal tersebut menyimpang dari dampak positif media sosial seperti yang sudah tertulis, serta memiliki dampak yang cukup besar pada kondisi psikologis seseorang, yaitu sang korban.

Hasil survey yang dilakukan di USA mengemukakan bahwa dari 15.000 pelajar SMP dan SMA di berbagai wilayah di Amerika Serikat, jumlah pelajar yang pernah mengalami *cyberbullying* terbilang cukup tinggi dari tahun ke tahun seperti pada tahun 2014 sebanyak 34,6% siswa mengaku pernah mengalami *cyberbullying*, kemudian pada tahun 2015 sebanyak 34,0% siswa pernah mengalami hal yang sama, dan pada tahun 2016 sebanyak 33,6% siswa juga pernah mengalami *cyberbullying* (*cyberbullying.org*, 2016). Presentase tersebut masih terbilang cukup tinggi karena pada tahun-tahun sebelumnya jumlah prosentasenya hanya mencapai kisaran 18,8%-29,2% siswa yang pernah mengalami *cyberbullying*. Pada umumnya terdapat dua elemen dalam praktek *cyberbullying* yaitu korban (*victims*) dan pelaku (*bullies*).

Menurut Goodwin (2009:50) menyatakan bahwa karakteristik yang khas pada elemen korban yaitu memiliki kepercayaan diri yang rendah, mengalami kesulitan dalam menjalin persahabatan, karakteristik selanjutnya adalah korban yang memprovokasi (korban yang menunjukkan perilaku yang menjengkelkan dan melanggar norma sosial), memiliki perasaan ditolak, merasa diri tidak berharga, karakteristik yang terakhir adalah meyakini diri mereka berbeda dibanding yang lain. Sedangkan dari elemen pelaku terdapat karakteristik yang khas menurut Olweus (dalam Robin, 2008:58) yang pertama adalah memiliki kepribadian dominan dan ingin membuktikan diri melalui paksaan. Kedua, mereka memiliki amarah, impulsif dan mudah frustrasi. Ketiga, mereka memiliki sikap yang lebih positif terhadap kekerasan dibanding anak yang lain. Karakteristik keempat adalah kesulitan

untuk mengikuti aturan. Kelima, mereka tampak tangguh dan menunjukkan sedikit empati atau kasih sayang pada orang yang ditindas. Karakteristik selanjutnya adalah sering berhubungan dengan orang dewasa dengan cara yang agresif. Karakteristik keenam adalah kepandaian membicarakan diri sendiri diluar dari situasi yang sulit. Karakteristik yang terakhir adalah keterlibatan dalam kedua agresi proaktif (agresi sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan) dan agresi reaktif (agresi sebagai reaksi defensif akibat adanya provokasi). Berdasarkan karakteristik yang ada, pelaku *cyberbullying* ini rentan terjadi pada kalangan remaja karena masa remaja merupakan peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa (Agustiani, 2006:28).

Pada masa ini remaja mulai melepaskan diri secara emosional dari orang tua dalam rangka menjalankan peran sosialnya yang baru sebagai orang dewasa. Mereka meninggalkan peran sebagai anak-anak dan berusaha mengembangkan diri sebagai individu yang unik dan tidak tergantung pada orang tua. Fokus dari tahap ini adalah penerimaan terhadap bentuk dan kondisi fisik serta adanya konformitas yang kuat dengan teman sebaya (Agustiani, 2006:28). Para remaja ini sedang berada dimasa pencarian jati diri dimana mereka mencari jati dirinya dengan cara mencoba-coba berbagai macam hal dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Bahkan ada dari remaja ini yang menjadikan masa pencarian jati diri untuk mendapat pengakuan dari lingkungannya sebagai remaja yang mampu bertanggung jawab atas diri sendiri. Salah satu ciri khas pada remaja yang sedang mencari jati diri adalah konformitas.

Konformitas adalah menampilkan suatu tindakan atau perilaku karena orang lain juga melakukan tindakan itu (Sears, Freedman & Peplau, 1998:103). Sementara menurut Myers (2014: 250) konformitas merupakan suatu perubahan perilaku atau kepercayaan sebagai akibat dari tekanan kelompok. Myers juga menambahkan bahwa konformitas adalah bertindak atau berfikir secara berbeda dari tindakan dan pikiran yang biasa dilakukan ketika sendiri. Selain itu Baron dan Byrne (2005: 52) juga menyatakan bahwa konformitas adalah bertingkah laku dengan cara-cara yang dipandang wajar atau dapat diterima oleh kelompok atau masyarakat kita. Berdasarkan ketiga tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa konformitas adalah kecenderungan individu untuk mengubah keyakinan atau

perilakunya agar menjadi sama dengan orang lain, sehingga dapat diterima oleh kelompok.

Berdasarkan hasil pre-eliminatory pada seorang remaja putri yang berusia 20 tahun yang mengatakan alasannya tertarik untuk melakukan *cyberbullying* adalah

“soalnya dia itu kadang perilakunya sama sifatnya itu emang ngeselin, jadi banyak yang memang ngga suka sama dia”.

Subjek pun mengaku mengikuti media sosial dari orang yang di-*bully* untuk bisa *update* dengan kehidupan orang yang ia *bully*

“iya, aku follow tapi pake akun yang lain, soalnya biar update sama post-postnya dia”.

Apabila dilihat berdasarkan aspek-aspek konformitas menurut Asch (Sears dkk, 2002:176) yaitu distorsi persepsi dimana individu merasa bahwa persepsi mayoritas adalah persepsi yang benar dan distorsi penilaian dimana pada kondisi ini remaja kurang meyakini penilaiannya sendiri dan cenderung mengikuti penilaian kelompok, ini muncul pada hasil pre-eliminatory saat ditanyai mengenai bagaimana subjek bisa mempresepsi sifat dari orang yang di-*bully*, yaitu

“ya dari post-postnya dia di instagram, komen-komennya orang, cerita orang-orang, dari storynya sendiri juga suka ngomong kasar”.

Aspek selanjutnya adalah distorsi tindakan yaitu individu lebih mementingkan tuntutan kelompok daripada keinginan individu itu sendiri, pada aspek ini subjek mengatakan bahwa alasan membuat akun palsu karena diminta oleh kelompoknya seperti hasil wawancara, yaitu

“iya, malahan mereka yang nyuruh bikin fake account, biar bisa stalking terus”.

Kemudian ketika ditanya mengenai apa yang terjadi saat ada teman kelompok yang tidak ikut membuat akun palsu, subjek menjawab:

“ya jadi ngga enak gitu sama anak-anak yang lain, makanya kita semua pasti bikin”.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan untuk saling berhubungan antara konformitas dan cyberbullying cukup dimungkinkan.

Bedasarkan wawancara dengan seorang guru bimbingan konseling di SMP X, didapati bahwa belum terdeteksi adanya kasus *cyberbullying* yang terjadi di sekolah tersebut. Namun, perilaku yang tampak dari para siswa masih berupa perilaku saling menyindir di media sosial. Peneliti juga melakukan pre-eliminatory pada seorang remaja putri berusia 15 tahun di SMP X mengenai perilaku penggunaan media sosialnya

“ya buat hiburan aja, kadang juga buat curhat kalo lagi galau sama buat ngikutin artis atau selebgram gitu”.

Subjek juga menjelaskan bahwa tidak jarang memberikan sindiran lewat media sosialnya ketika marah atau merasa sakit hati

“kadang sih kalo lagi sebel banget sama orang ya aku bikin status aja biar dia sadar diri kalo salah”.

Saat ditanya lebih lanjut terkait membuat status berisi sindiran, subjek mengatakan bisa membuat 2-3 status untuk menyindir seseorang yang membuatnya marah

“hmm, ga tau ya kadang kalo 1 story ngga mempan ya bisa 2 atau 3 story gitu. Pokonya sampe orang itu nge-seen lah atau ngga ya pokonya sampe ngerasa udah keluar semua lah unek-uneknya”.

Subjek juga menjelaskan mengenai alasannya untuk membuat status berisi sindiran di media sosialnya

“soalnya udah sebel banget biasanya dan pengen berbagi sama orang lain. Lagian juga anak-anak yang lain kaya gitu juga jadi mikirnya ya ngga papa lah”.

Berdasarkan hal tersebut peneliti semakin yakin bahwa kecenderungan seseorang untuk melakukan cyberbullying berhubungan dengan perilaku lingkungan, dalam hal ini teman sebayanya.

Kecenderungan untuk melakukan *cyberbullying* pada remaja ini juga memiliki hubungan dengan konformitas karena ciri khas remaja yaitu konformitas membuat para remaja ini cenderung meniru untuk melakukan *cyberbullying* seperti teman atau orang lain yang juga melakukan *cyberbullying*. Hal tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya mengenai hubungan antara kecenderungan melakukan *cyberbullying* dengan konformitas dan regulasi emosi pada remaja yang dilakukan oleh Mawardah dan Adiyanti (2014) didapati bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas dengan kecenderungan melakukan *cyberbullying*, hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi konformitas seseorang maka semakin tinggi pula kecenderungannya untuk melakukan *cyberbullying*. Peneliti tersebut juga menambahkan bahwa aspek kelompok teman sebaya (konformitas) yang memiliki pengaruh paling besar pada variabel kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*.

Berdasarkan hal diatas, peneliti tertarik untuk meneliti hubungan antara konformitas dengan *cyberbullying* pada remaja karena fenomena *cyberbullying* semakin marak terjadi dan dapat berdampak pada kondisi psikologis individu yang *dibully*. Peneliti juga mengkaitkan fenomena ini dengan konformitas yang merupakan salah satu ciri dari remaja, karena peneliti ingin mencari tahu apakah fenomena *cyberbullying* ini ada kaitannya dengan salah satu ciri remaja yaitu konformitas dan apakah konformitas itu berpengaruh pada kecenderungan remaja untuk melakukan *cyberbullying*, maka dari itu penelitian ini sangatlah penting untuk diteliti.

1.2. Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi pada permasalahan-permasalahan dibawah ini:

1. Variabel yang akan diteliti adalah perilaku konformitas pada remaja dan kecenderungan melakukan *cyberbullying* pada remaja.
2. Terdapat satu kelompok subjek dalam penelitian ini, yaitu remaja pada rentang usia 12-22 tahun di Surabaya.
3. Penelitian ini adalah studi hubungan atau korelasi.

1.3. Rumusan Masalah

“Apakah ada hubungan antara konformitas dengan kecenderungan melakukan *cyberbullying* pada remaja?”

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk menguji secara empiris ada tidaknya hubungan antara konformitas dengan kecenderungan melakukan *cyberbullying* pada remaja.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan dan masukan teoritis bagi psikologi perkembangan anak dan remaja mengenai hubungan antara konformitas dengan *cyberbullying* pada remaja.

1.5.2. Manfaat praktis

a. Bagi Subjek Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi para remaja mengenai hubungan antara konformitas dengan fenomena *cyberbullying*.

b. Bagi Fakultas Psikologi UKWMS

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi bagi Fakultas Psikologi UKWMS terhadap pemahaman mengenai hubungan antara konformitas dengan *cyberbullying* pada remaja.

c. Bagi Masyarakat

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pembaca tentang pemahaman serta wawasan mengenai hubungan antara konformitas dengan kecenderungan melakukan *cyberbullying* yang terjadi pada remaja.