

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Cyberbullying merupakan fenomena yang marak terjadi di dunia maya belakangan ini. Menurut data dari kasus pengaduan anak Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), dari tahun 2016 sampai 2020 tercatat bahwa anak korban *bullying* di media sosial telah mencapai 361 kasus, sedangkan anak pelaku korban *bullying* di media sosial telah mencapai 360 kasus (KPAI, 2021). Hasil survei penetrasi dan profil perilaku pengguna internet di Indonesia 2018 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) kepada 5.900 pengguna internet di Indonesia, ditemukan bahwa 49% pengguna internet pernah mengalami *cyberbullying*. Bentuk *cyberbullying* yang dialami juga bermacam-macam, mulai dari diejek hingga dilecehkan di media sosial (APJII, 2018).

Selain itu, terdapat berbagai macam pemberitaan di media massa mengenai *cyberbullying*, seperti kasus Hana Kimura, seorang pegulat profesional asal Jepang yang masih berusia 22 tahun melakukan bunuh diri setelah ia menjadi korban *cyberbullying* (Anjani, 2020). Artis Korea Selatan Sulli eks f(x) atau Choi Jin-ri juga melakukan bunuh diri setelah berjuang menghadapi depresi akibat dari *cyberbullying* di media sosial (Anwar, 2019). Kasus *cyberbullying* lainnya juga terjadi pada salah satu dokter sekaligus *influencer* di Indonesia yaitu dr. Tirta Mandira Hudhi yang sempat mengalami *cyberbullying* selama beberapa hari di akun media sosialnya (Dwianto, 2020).

Berbagai bentuk *cyberbullying* di media sosial, seperti komentar yang bersifat melecehkan, menghina, maupun mengejek di media sosial. Pesan berisi ancaman yang dikirim melalui *chat*. Terdapat postingan yang dibuat untuk menghina atau mempermalukan seseorang di media sosial. Terdapat praktik *trolling* ketika seseorang memiliki pendapat yang berbeda dengan narasi utama, maka orang tersebut akan mendapatkan ancaman hingga dipersekusi di media sosial. Selain itu juga terdapat praktik *doxing*, yaitu merupakan penyebaran informasi pribadi tanpa izin dari orang yang bersangkutan dan menyebabkan orang tersebut mengalami kerugian atau bahkan sampai terancam keselamatannya (Dewi, 2020). Bagaimanapun bentuknya, *cyberbullying* bisa membuat dampak yang serius.

Cyberbullying tidak hanya berdampak kepada korban, tetapi juga kepada pelaku dan *bystanders*. Bagi korban *cyberbullying*, ia bisa menjadi mudah depresi, marah, timbul perasaan gelisah, cemas, menyakiti diri sendiri, dan juga dapat melakukan percobaan bunuh diri (Unicef, 2020). Bagi pelaku *cyberbullying*, ia akan cenderung bersifat agresif, mudah marah, impulsif, lebih ingin mendominasi orang lain, kurang berempati, dan juga dapat dijauhi oleh orang lain (Unicef, 2020). Bagi *bystanders*, apabila *cyberbullying* dibiarkan tanpa tindak lanjut, maka orang yang menyaksikan hal tersebut dapat berasumsi bahwa *cyberbullying* merupakan perilaku yang diterima secara sosial. Akibatnya, beberapa orang mungkin akan bergabung dengan pelaku *cyberbullying* karena takut menjadi sasaran berikutnya atau mungkin hanya

akan diam saja tanpa melakukan apapun atau bahkan mereka merasa tidak perlu menghentikannya (Unicef, 2020).

Generasi Z yang merupakan generasi yang sudah terbiasa menggunakan teknologi digital terutama internet sejak usia muda (Turner, 2015). Berbagai media sosial yang sering digunakan seperti *facebook*, *twitter*, *line*, *whatsapp*, *telegram*, *instagram*, dan lain sebagainya (Kepios, 2022). Melalui media sosial membuat mereka merasa menjadi lebih bebas berekspresi dengan apa yang dirasa dan dipikir secara spontan. Namun, maraknya penggunaan media sosial pada membuat mereka rentan terlibat dalam *cyberbullying* (Didden dkk., 2009).

Selama beberapa tahun terakhir, *cyberbullying* telah banyak diteliti di berbagai di negara. Laki-laki maupun perempuan, keduanya sama-sama bisa menjadi korban atau pelaku *cyberbullying* (Yang dkk., 2014). Selain itu, *cyberbullying* juga diketahui dapat menimpa siapa saja, baik itu anak-anak, remaja, atau orang dewasa (Zhao & Yu, 2021). Orang yang pada awalnya tidak melakukan *cyberbullying* bisa menjadi ikut melakukan *cyberbullying* karena mengikuti orang lain sehingga konformitas bisa menjadi salah satu prediktor dalam perilaku *cyberbullying* (Apsari & Siswati, 2020). Selain itu juga *moral disengagement* bisa menjadi predictor dalam perilaku *cyberbullying* (Zhao & Yu, 2021). Maraknya perilaku *cyberbullying* di media sosial menarik perhatian penulis untuk mengkaji hal tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Cyberbullying di media sosial merupakan fenomena serius yang terjadi pada era digital sekarang. Media sosial yang awalnya digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa terhalang jarak dan waktu, kini malah menimbulkan masalah baru yaitu *cyberbullying*. Dalam penelitian ini, penulis ingin mengkaji apakah maraknya *cyberbullying* yang terjadi belakangan ini ada hubungannya dengan konformitas, apalagi di Indonesia yang menganut budaya kolektivistik. Orang-orang yang menganut budaya kolektivistik biasanya lebih cenderung untuk melakukan konformitas daripada orang-orang yang menganut budaya individualistik (Oh, 2013).

Konformitas membuat seseorang merubah perilaku atau keyakinannya agar selaras dengan orang lain (Apsari & Siswati, 2020). Seseorang yang awalnya hanya mengamati tindakan *cyberbullying* bisa menjadi pelaku *cyberbullying* karena berbagai hal, misalnya ada seseorang yang awalnya hanya mengamati tindakan *cyberbullying* yang dilakukan oleh rekan-rekannya, kemudian orang tersebut akhirnya ikut melakukan tindakan *cyberbullying* juga. Orang yang awalnya hanya mengamati *cyberbullying* menjadi ikut melakukan *cyberbullying* bisa jadi agar orang tersebut tetap diterima di dalam kelompoknya dan menghindari hukuman serta penolakan apabila tidak melakukan hal yang sama dengan kelompoknya (Unicef, 2020). Selain itu, bisa juga orang yang awalnya hanya mengamati tindakan *cyberbullying* menjadi ikut melakukan *cyberbullying* karena merasa bahwa korban pantas untuk

diperlakukan seperti itu dan pengamat menerimanya sebagai suatu hal yang tepat untuk dilakukan (Unicef, 2020).

Cyberbullying dapat terjadi ketika pengamat ingin mengidentifikasi dirinya dengan kelompok tertentu seperti kelompok dengan hobi yang sama, pandangan politik yang sama, sekolah yang sama serta ingin tampil serupa dengan kelompok tersebut (Tavris & Wade, 2010). Bahkan, seseorang dapat melakukan *cyberbullying* meskipun sebenarnya ia tidak mendukung perilaku tersebut. Adanya tekanan dari kelompok, membuat orang akan melakukan konformitas dengan ikut melakukan *cyberbullying* untuk menghindari efek negatif yang bisa muncul seperti diasingkan dari kelompok (Shim & Shin, 2016). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Liu & Tung (2018) menunjukkan bahwa remaja yang memiliki hubungan teman sebaya yang negatif, konformitas yang lebih tinggi dan tingkat empati kognitif yang lebih rendah lebih mungkin untuk bergabung dalam *cyberbullying* sebagai pelaku.

Selain konformitas, *moral disengagement* juga memiliki peran dalam *cyberbullying*. *Moral disengagement* dapat menonaktifkan sanksi diri dengan beberapa manuver, seperti restrukturisasi kognitif perilaku yang merugikan, distorsi atau pengurangan dampak perilaku berbahaya, meremehkan peran seseorang dalam menyebabkan kerusakan, dan menyalahkan atau merendahkan para korban (Io Cricchio dkk., 2021). *Moral disengagement* dapat menonaktifkan standar moral seseorang dan membuatnya bertindak secara amoral atau agresif tanpa merasa bersalah. Beberapa penelitian telah

menunjukkan hubungan yang kuat antara *moral disengagement* terhadap perilaku *bullying* dan perilaku mengamati.

Secara umum, pelaku *bullying* lebih cenderung mendapat skor lebih tinggi di *moral disengagement* daripada mereka yang tidak terlibat dalam *bullying* (Io Cricchio dkk., 2021). Selain itu, orang dengan tingkat *moral disengagement* yang lebih tinggi lebih cenderung untuk mengambil sikap pro-intimidasi dan ketika menyaksikan kejadian *bullying*, mereka kurang rentan untuk mengambil tindakan. Individu yang terlibat dalam *cyberbullying* lebih cenderung menggunakan mekanisme kognitif *moral disengagement* agar tidak mengalami *self-condemnation* ketika merugikan orang lain (Io Cricchio dkk., 2021).

Berdasarkan hal-hal tersebut, penulis ingin mengetahui lebih lanjut mengenai hubungan antara konformitas dan *moral disengagement* terhadap *cyberbullying* di media sosial.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat batasan masalah agar penelitian menjadi lebih terfokus dan tidak menyimpang. Berikut adalah batasan-batasan masalah dalam penelitian ini:

1.3.1 Konformitas

Konformitas merupakan suatu jenis pengaruh sosial ketika seseorang mengubah sikap dan tingkah lakunya agar sesuai dengan norma sosial yang ada (Baron & Byrne, 2005).

1.3.2 *Moral Disengagement*

Moral disengagement merupakan proses meyakinkan diri sendiri bahwa standar etika tidak berlaku untuk diri sendiri dalam konteks tertentu (Moore, 2015).

1.3.3 *Cyberbullying*

Cyberbullying merupakan *bullying* yang dilakukan menggunakan teknologi digital (Unicef, 2020). Dalam konteks penelitian ini, penulis ingin meneliti *direct cyberbullying* di media sosial. *Direct cyberbullying* merupakan perilaku dan serangan yang ditujukan kepada orang lain, baik verbal maupun sosial (Buelga dkk., 2020).

1.3.4 *Generasi Z*

Dalam penelitian ini, penulis membatasi populasi penelitian pada generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh dengan akses ke internet dan teknologi digital sejak usia muda (Turner, 2015). Generasi ini lahir dari tahun 1997 sampai 2012 (Dimock, 2019). Dalam penelitian ini, penulis memilih generasi Z yang telah berusia 18 tahun ke atas karena usia tersebut sudah memasuki usia dewasa awal sehingga telah memenuhi syarat dalam pembuatan akun media sosial pada kebanyakan *platform* media sosial.

1.4 Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan antara konformitas dan *moral disengagement* terhadap *cyberbullying* di media sosial?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini menguji secara empiris adanya hubungan antara konformitas dan *moral disengagement* terhadap *cyberbullying* di media sosial.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritik

1. Untuk mengembangkan ilmu psikologi, terutama dalam pembahasan mengenai faktor psikologis yang membuat seseorang melakukan *cyberbullying* di media sosial.
2. Dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Dapat menjadi landasan untuk melakukan intervensi yang berkaitan *cyberbullying* di media sosial.
2. Dapat menjadi rujukan dalam perumusan kebijakan yang terkait dengan prevensi dan pengurangan dampak yang disebabkan oleh *cyberbullying* di media sosial.