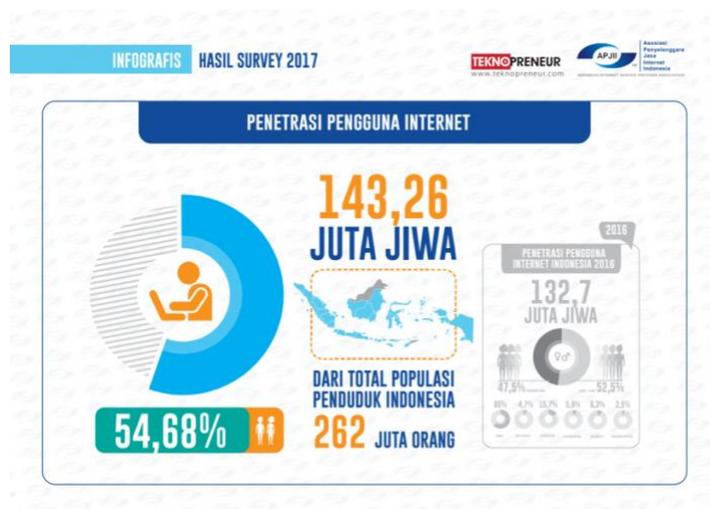


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

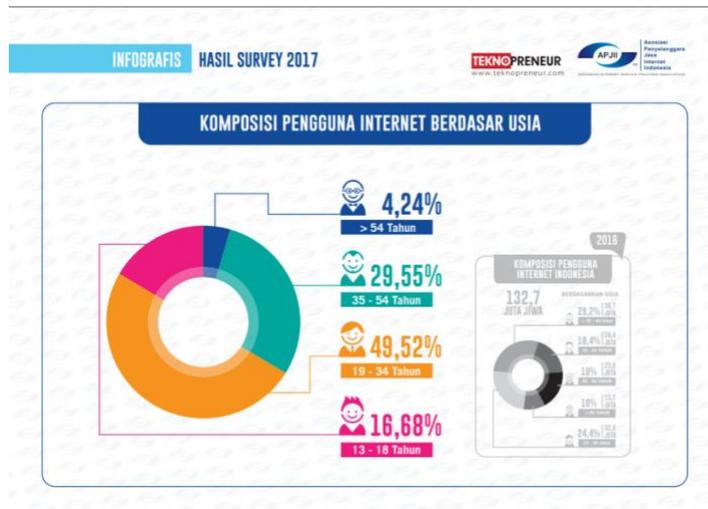
Dalam perkembangan teknologi yang menjadi semakin maju membuat masyarakat modern harus mengikuti teknologi yang setiap tahunnya berubah. Seperti halnya internet yang sudah menjadi kebutuhan baru bagi masyarakat modern. Berdasarkan Hasil survei berkaitan pada jumlah pengguna di dunia internet secara total di Indonesia yang berhasil tumbuh hampir 8 % menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari 262 juta orang. Sedangkan hasil sebelumnya berjumlah 132,7 juta jiwa.



Gambar 1.1 Infografis Penetrasi Pengguna Internet

(Sumber: www.teknopreneur.co.id)

Tingginya penggunaan internet dikalangan remaja yang memberikan dampak bagi para pemakainya. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) didapatkan pemakai internet dengan rentan usia, 19-34 tahun sebagai penyumbang besar pada persentase 49,52%, 35-54 tahun (29,55%), 13-18 tahun (16,68%), dan lebih dari 54 tahun (4,24%).

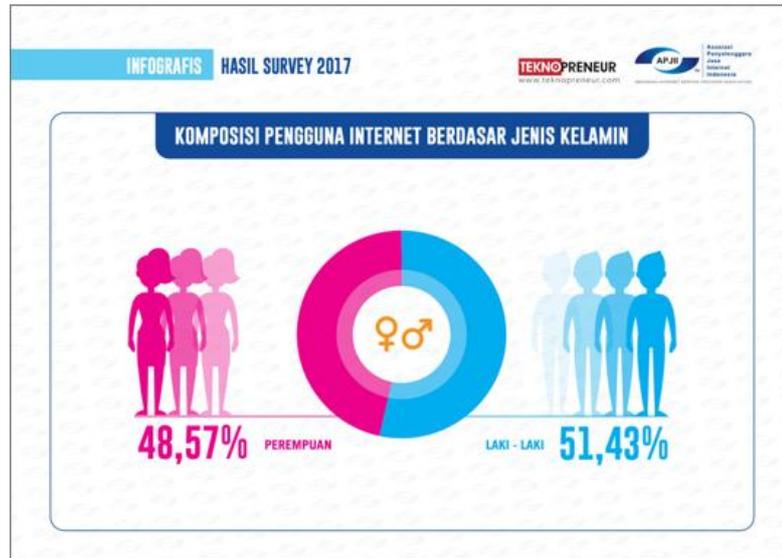


Gambar 1.2 Pemakai Internet dengan Rentan Usia

(Sumber: www.teknopreneur.co.id)

Tidak sama dengan pemakai berusia dewasa pada dasarnya dapat menentukan situasi baik maupun buruk yang bersumber dari internet, usia remaja yang merupakan bagian dari pengguna internet malah sebaliknya. Dampak negatif dari penggunaan internet pada hasilnya memunculkan sikap yang negatif di dunia maya dan bisa dibilang dengan nama *cyberbullying*.

Oleh karena itu pengguna internet mendapatkan porsi yang sama besar yaitu dua diantaranya merupakan kemungkinan pemanfaatan pada hal yang positif atau resiko negatif. Hal itu menjadikan usia remaja sangat rentan untuk mendapatkan dampak negatif yang bisa dimunculkan pada penggunaan internet, salah satu contohnya yang juga mengkhawatirkan pada penyalahgunaan internet adalah *cyberbullying*.

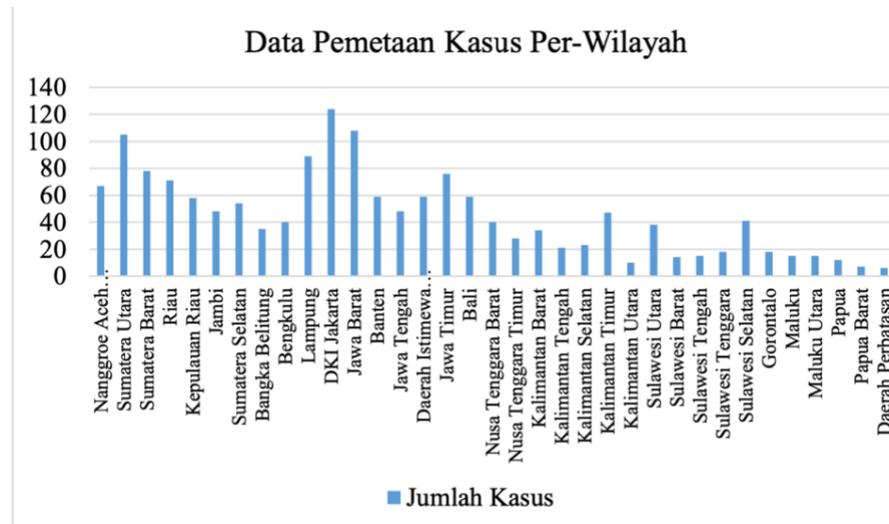


Gambar 1.3 Infografis Komposisi Pengguna Internet Berdasarkan Jenis Kelamin

(Sumber: www.teknopreneur.co.id)

Komposisi jenis kelamin bagi pengguna internet bersumber pada data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 48,57% merupakan perempuan sedangkan 51,43% adalah laki-laki oleh sebab itu *cyberbullying* tidak selalu mengarah kepada perempuan atau laki-laki, tidak mengenal jenis kelamin (*gender*). Tidak hanya gender menurut Satalina (2014: 291), salah satu yang dapat menjadi hal negatif dari penggunaan teknologi di Indonesia merupakan *cyberbullying*.

Berdasarkan peninjauan global yang dilakukan *Latitude News* menjelaskan jika Indonesia memiliki jumlah kasus *bullying* dengan peringkat kedua tertinggi sesudah Jepang (Satalina, 2014: 291), jumlah kasus ini paling dominan terdapat pada media sosial. Dengan begini, yang didapati dari penelitian ini menyampaikan jika *cyberbullying* pada jejaring sosial di Indonesia bisa digolongkan tinggi diperjelas juga menggunakan data dari KPAI dalam pemetaan kasus pornografi dan *cybercrime* hampir seluruh provinsi di Indonesia pernah mendapatkan kasus yang salah satunya adalah *cyberbullying*



Gambar 1.4. Data pemetaan kasus pada kategori Pornografi dan CyberCrime per wilayah di Indonesia oleh KPAI

(Sumber: Sanusi, 2020: 4)

Melihat jumlah kasus dari KPAI di Indonesia menjadikan cyberbullying adalah fenomena yang harus dipahami lebih baik. *Cyberbullying* adalah perluasan dari *bullying*, *cyberbullying* menurut Hinduja & Patchin (2009), dan Smith, dkk (2008) penyesuaian arti dari *bullying* dari Olweus, *cyberbullying* adalah tindakan terus menerus, kekerasan, dan terjadi berulang yang dilaksanakan bagi seseorang menggunakan cara pemanfaatan elektronik dan teknologi menjadi media guna melanda seseorang yang menjadi tujuan.

Cyberbullying dapat terjadi ketika terdapat pelaku (*the bully*) dan korban (*the victim*). Menurut Kowalski (2008) aspek-aspek sehingga bisa membentuk sikap *cyberbullying* yaitu, kebencian (*flaming*), pelecehan (*harrasement*), pencemaran nama baik (*denigration*), peniruan (*impersonation*), penipuan (*outing* dan *trickery*), pengeluaran (*exlucions*) dan penguntitan di dunia maya (*cyberstalking*). Pelaku *cyberbullying* ialah individu ketika sedang melaksanakan aksi secara fisik, psikologis atau perlakuan verbal lewat media elektronik ataupun secara langsung terhadap orang lain. Sebaliknya korban ialah individu dalam sasaran tekanan yang diperbuat pelaku.

Dalam kasus *cyberbullying* terdapat beberapa fenomena yang kerap terjadi di dunia. Dalam penelitian dilaksanakan oleh Patricia Agatson, Robin Kowalski, dan Susan Limber yang berjudul *Youth Views on Cyberbullying* (Agatson, Kowalski, dan Limber, dalam Patchin dan Hinduja, 2011) mendapatkan hasil yaitu didapati dari salah

satu sudut pandang siswa mengenai *bullying* tradisional dan *cyberbullying* di media maya. Banyak siswa mengungkapkan bahwa akan lebih simpel dan mudah memulai tindakan *cyberbullying* sebab pelaku pasti tidak bisa melihat respon dari reaksi pelaku terhadap korban dan mereka bisa melakukan itu dengan anonim.

Salah satunya kasus yang terjadi pada remaja di Indonesia yang menimpa seorang penyanyi yaitu Naura. Menurut Nola Be3 dan Baldy terdapat group diskusi pada WhatsApp yang spesifik diperuntukan guna menghujat dan merundung Naura. “Ada apa dengan kalian? group Cuma untuk hujat anak kami? Anak saya salah apa ya? Ingat ya jejak kalian bisa dilacak, dan kami kumpulkan bukti tulisan kalian,” tulis akun Instagram @thebaldys, dikutip Kompas.com, Selasa (4/8/2020). (Retrieved <https://www.kompas.com/hype/read/2020/08/04/193344266/nola-be3-dan-suami-emosi-naura-jadi-korban-cyber-bullying> diakses pada tanggal 3 Oktober 2020 pukul 19.00 WIB).

Seorang public figure saja bisa mendapatkan tekanan pada pengalaman *cyberbullying*. Contoh berikutnya dari pra riset peneliti yang berinisial MA yang berusia 22 tahun. *Cyberbullying* bentuk *harrasement* menurut keterangan MA ia sangat terganggu oleh apa yang diucapkan temannya. Dan menurut MA apa yang diucapkan temannya berdampak pada tingkat kepercayaan diri yang pada saat itu menghilang.



Gambar 1.5. Contoh pengalaman *cyberbullying* yang dialami oleh Maya
(Sumber: Direct Message Instagram Maya Azahro)

Dengan adanya kasus *cyberbullying* bagi remaja di Indonesia masih perlu mendapatkan perhatian yang penting karena dampak negatif yang didapatkan justru bisa merugikan bagi korban. Menurut hasil riset dari Ibrahim dan Toyyibah (2019, 42)

Ketika seseorang telah mendapatkan pengalaman atas perlakuan *cyberbullying* oleh kelompok atau individu, pasti akan memiliki perasaan tidak dapat menerima. Terbitlah sulit merasa percaya akan diri sendiri, sulit bisa mengerti diri sendiri, rendah diri, konsep pada dirinya yang tidak tersusun cukup efektif, asal mulanya. apabila hal itu terjadi terulang-ulang dapat menjadikan depresi dan stress bagi korban.

Konsep perihal diri adalah suatu hal vital pada aktivitas seseorang sebab konsep pada diri akan memutuskan seperti apa seseorang bertingkah pada bermacam keadaan (Calhoun dan Acocella.1990: 66). Konsep pada diri pula berperan penting untuk keberhasilan kepribadian menjadi individu kearah yang positif, menurut hasil penelitian yang sudah dilaksanakan Maheswari (2016) menjelaskan jika ketika remaja yang mempunyai kecenderungan dalam merubah *cyberbullying* ke dalam hal yang positif memiliki sudut pandang akan perilaku *cyberbulling* rendah, sedangkan sebaliknya remaja dengan konsep pada diri yang negatif lebih mengarah untuk memunculkan tingkah untuk berbuat *cyberbullying*.

Komunikasi Interpersonal kepada teman juga dapat memotivasi sikap serta didalam pencapaian kesehatan mental dalam pencarian jati dirinya. Komunikasi pada teman terhadap korban *cyberbullying* adalah sebuah proses emosional yang bisa saja berganti dalam perjalanan dapat dipengaruhi bermacam faktor. Komunikasi interpersonal memiliki peran yang besar bagi remaja ketika sedang dalam pencarian identitasnya. Remaja mungkin bisa menjalankan interaksi sosial pada seusianya, pada teman yang berusia lebih tinggi dan pada teman yang berada dibawah usianya (Sejiwa, 2008).

Komunikasi interpersonal mendukung dari pada kecenderungan dalam merubah *cyberbullying* tersebut, karena berdasarkan Rakhmat (2009), sesuatu hal yang menjadi pondasi terciptanya komunikasi interpersonal yang baik adalah diri sendiri. Kecenderungan dalam merubah *cyberbullying* dalam penelitian ini dapat dilihat dari dua hal, baik melalui pengalaman seseorang melalui situasi dan melalui hubungan interaksi seseorang pada individu lain (komunikasi interpersonal) (Yulianita, dalam Sobur, 2003). Perihal tersebut didukung oleh apa yang dikatakan dari Fitts (dalam Hendrianti, 2006) Ia serta menjelaskan pada fenomenologis dan

menyatakan ketika pada saat seseorang bisa berinteraksi dengan cukup baik disekitar lingkungannya, artinya ia memperlihatkan sebuah kesadaran dalam diri menjadikan dapat memandang dirinya sendiri layaknya yang dia sedang buat pada dunia di luar batas dirinya.

Tanggapan itu memberi arti jika kapasitas komunikasi interpersonal dapat bermakna pada terjadinya kecenderungan merubah *cyberbullying* menjadi hal yang positif pada diri seorang juga menjadikan pada baik dan buruknya kapasitas dalam komunikasi interpersonal diri seseorang tersebut (Ain, 2018).

Alasan peneliti melakukan penelitian ini karena *Cyberbullying* meliki dampak pada perlakuan yang ditujukan untuk mempermalukan, melukai, menakut-nakuti atau sampai dapat menyebabkan kerugian bagi pihak yang menjadi korban dengan menggunakan sarana komunikasi sosial media. Peneliti meninjau banyak nya korban remaja *cyberbullying* yang ada di lingkungan peneliti. Korban *cyberbullying* ini pada penelitian ini selalu bercerita kepada temannya agar bisa memiliki kecenderungan dalam merubah *cyberbullying*. Hal ini menciptakan peneliti mau melihat bagaimana bagaimana proses komunikasi interpersonal terhadap diri korban *cyberbullying* kepada teman terdekat mereka.

Peneliti memilih subjek remaja akhir karena lantaran hasil didalam riset yang sudah dilaksanakan oleh Andrew Perrin (2016) bahwa penggunaan didalam media sosial terbanyak bersumber dari kaum remaja akhir hingga dewasa awal.

1.2 Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada remaja akhir korban *cyberbullying*.

1.3 Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam ini kemudian dirumuskan dalam penelitian ini kemudian bisa dirumuskan pada pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Proses komunikasi interpersonal pada remaja dengan pengalaman *cyberbullying*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, adapun tujuan penelitian dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses komunikasi interpersonal pada remaja dengan pengalaman *cyberbullying*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini didapati manfaat yang bisa berguna agar menghasilkan informasi yang diperoleh dari penelitian tersebut, baik pada sisi:

1. Manfaat Akademis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuktikan proses komunikasi interpersonal pada remaja dengan pengalaman *cyberbullying*.
2. Membuktikan bahwa komunikasi interpersonal dapat berpengaruh terhadap pengalaman *cyberbullying* di kalangan remaja akhir dengan terciptanya kecenderungan merubah *cyberbullying* menjadi hal yang positif.

2. Manfaat Praktis

1. Dengan terdapatnya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan gambaran mengenai dampak perilaku *cyberbullying* di kalangan remaja akhir.
2. Mengedukasikan dan menginformasikan *cyberbullying* kepada para remaja akhir agar dapat melakukan hal bijak dalam bersosialisasi melalui dunia maya dan berimbas baik di dunia nyata.