

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Telekomunikasi sudah semakin pesat, khususnya media komunikasi yang sudah semakin berkembang di bidang *cyber media*. *cyber media* artinya sebuah media yang baru tumbuh seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi internet dan elektronik. Kemudahan penggunaan teknologi internet dengan perangkat pendukungnya memiliki kelebihan dalam berkomunikasi, dan menghasilkan minat masyarakat untuk sering berkomunikasi melalui internet. Sudah banyak aplikasi media sosial yang diciptakan untuk memudahkan masyarakat berkomunikasi tanpa adanya batasan jarak dan waktu. Bahkan pola kehidupan masyarakat sehari-hari sudah berubah karena adanya teknologi internet yang menjadikan semua kegiatan difasilitasi oleh teknologi internet (Nugraha & Rinawati, 2021).

Menurut laporan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) yang didukung oleh data dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), tercatat bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai angka 215,63 juta orang pada periode 2022-2023. Angka ini menunjukkan peningkatan sebesar 2,67 persen dibandingkan dengan tahun sebelumnya, yang juga berarti bahwa 78,19 persen dari seluruh populasi Indonesia yang berjumlah 275,77 juta jiwa kini telah terhubung ke internet. Selamatta Sembiring, selaku Direktur Pelayanan Informasi Internasional dari

Ditjen Informasi dan Komunikasi Publik (IKP), menyatakan bahwa Facebook dan Twitter merupakan dua situs jejaring sosial yang paling banyak diakses oleh masyarakat Indonesia. Indonesia sendiri berada di posisi keempat sebagai negara dengan jumlah pengguna Facebook terbanyak di dunia, setelah Amerika Serikat, Brasil, dan India. Selain itu, data tersebut juga mengungkapkan bahwa 80 persen dari total pengguna internet di Indonesia terdiri dari remaja berusia 15-19 tahun, yang menunjukkan tingginya dominasi kelompok usia muda dalam penggunaan internet di Indonesia (Kemenkominfo, 2023).

Saat ini, *smartphone* telah menjadi salah satu kebutuhan utama masyarakat dalam menjalani berbagai aktivitas sehari-hari, khususnya di kalangan remaja atau pelajar. Para siswa sering memanfaatkan *smartphone* untuk mengakses berbagai platform media sosial yang berfungsi sebagai sarana belajar, hiburan, dan komunikasi dengan teman-teman mereka. Media sosial seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan *WhatsApp* menjadi aplikasi yang paling sering digunakan oleh siswa untuk berinteraksi dan mencari informasi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, hampir seluruh remaja telah terhubung dengan internet. Menurut Lenhart, sekitar 93 persen dari pengguna media sosial adalah remaja berusia 12-17 tahun, yang menunjukkan betapa dominannya kelompok usia ini dalam penggunaan media sosial (Devia, 2021).

Para siswa di sekolah berada pada fase transisi penting dari masa kanak-kanak menuju awal kedewasaan, sebuah periode di mana mereka kerap menghadapi ketidakstabilan emosi. Masa remaja ini ditandai dengan pencarian identitas diri, di mana mereka mulai mengalami berbagai perubahan sosial, morfologis, dan

psikologis. Remaja sering dianggap sebagai individu yang tengah belajar mengenali diri mereka sendiri melalui proses eksplorasi, serta berusaha memahami karakteristik psikologis mereka agar dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya. Dalam perjalanan ini, sebagian besar remaja berhasil melewati masa transisinya dengan baik, sementara sebagian lainnya menghadapi kesulitan yang dapat memicu perilaku kenakalan remaja (Devia, 2021).

Berkaitan dengan siswa yang sedang menjalani masa transisinya, untuk mencari jati dirinya banyak siswa yang menggunakan *smartphone* untuk bermain media sosial sebagai sarana hiburan, menyalurkan bakat, mengisi waktu luang dan lain sebagainya. Media sosial adalah sebuah platform berbasis web yang memungkinkan penggunaanya untuk berbagi informasi pribadi, serta melihat dan mengakses informasi dari orang lain yang terdaftar dalam kontak di *smartphone* mereka. Media sosial telah mengubah cara berkomunikasi semua orang di dunia ini khususnya kalangan siswa yang lebih sering berkomunikasi dengan teman-temannya. Media sosial ini memberikan banyak dampak positif untuk kalangan siswa dimana salah satunya adalah untuk belajar, berkomunikasi dan mencari informasi terbaru, namun tidak semua siswa menggunakan media sosial sebagai salah satu kegiatan positif melainkan banyak siswa yang menggunakan media sosial sebagai kegiatan negatif untuk melakukan perilaku-perilaku menyimpang contohnya memberikan komentar-komentar yang tidak sopan dan mengirim pesan jahat di dalam media sosial (Devia, 2021).

Media sosial memberikan pengaruh yang beragam bagi penggunaanya, dengan dampak yang bisa bersifat positif maupun negatif. Di sisi positif, media sosial memungkinkan pengguna untuk menjalin kembali hubungan dengan teman lama

maupun menjalin hubungan baru, berbagi serta bertukar informasi dan ide, mengakses berita terbaru, serta ikut serta dalam berbagai aktivitas sehari-hari maupun organisasi. Penggunaan media sosial ini dapat membawa manfaat seperti peningkatan rasa percaya diri, kebahagiaan, kualitas hubungan sosial, kepuasan hidup, dan harga diri. Namun, media sosial juga memiliki potensi dampak negatif, termasuk penyalahgunaan yang bisa berbentuk pelecehan, kecanduan terhadap platform tersebut, hingga kejahatan siber. Dampak negatif ini dapat berujung pada masalah serius seperti depresi bagi para penggunanya (Zulaikha & Pulungan, 2023).

Undang-Undang Republik Indonesia No. 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran secara tegas mengatur dalam Pasal 36 ayat (5) tentang batasan isi siaran yang dapat menimbulkan efek negatif. Pasal ini menyatakan bahwa: a. Isi siaran dilarang mengandung unsur fitnah, provokasi, penyesatan, atau ketidakbenaran; b. Isi siaran harus menghindari unsur kekerasan, pornografi, perjudian, serta penyalahgunaan narkoba dan obat-obatan terlarang; dan c. Isi siaran tidak boleh menimbulkan perpecahan antar suku, agama, ras, dan golongan. Selain itu, Pasal 36 ayat (6) mengatur bahwa isi siaran harus menghindari tindakan menghina, merendahkan, melecehkan, atau mengabaikan nilai-nilai agama dan martabat manusia Indonesia, serta harus menjaga hubungan internasional.

Menurut Nugraha & Rinawati (2021), pesatnya perkembangan media sosial di kalangan siswa, yang menyediakan alat komunikasi yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja, telah menimbulkan fenomena besar dalam dunia maya, terutama dalam hal penyebaran informasi. Selain itu, kemajuan ini juga telah memunculkan tren baru dalam kehidupan masyarakat, khususnya di kalangan siswa, yaitu

pemanfaatan media sosial sebagai platform untuk melakukan penindasan secara online, atau yang sering disebut dengan *cyberbullying*. Fenomena *cyberbullying* ini merupakan contoh nyata dari penyalahgunaan teknologi dan media sosial.

Menurut Nugraha & Rinawati (2021), *cyberbullying* adalah suatu bentuk kekerasan yang dilakukan oleh satu atau beberapa orang melalui internet, dengan tindakan yang diulang-ulang dan berlangsung terus-menerus, menargetkan individu yang kesulitan untuk melindungi diri mereka. Tindakan *cyberbullying* ini dapat terjadi di media sosial, kekerasan ini terjadi dalam bentuk penindasan melalui komentar-komentar yang bersifat merendahkan, menghina dan menjelekkan korban, pelaku melakukan tindakan *cyberbullying* hanya untuk memenuhi kepuasan dirinya sendiri. Tindakan *cyberbullying* ini sudah sering terjadi di kalangan siswa karena banyak siswa yang sudah menyalahgunakan media sosial untuk memberikan opini-opini negatif kepada pengguna media sosial lainnya.

Menurut Williard, pelaku *cyberbullying* bisa jadi adalah orang yang dikenal oleh target atau orang asing di dunia maya. Atau pelaku penindasan siber adalah anonim, sehingga pelaku tidak dapat di ketahui identitasnya pelaku *cyberbullying* juga dapat meminta keterlibatan orang lain yang tidak mengenal target *cyberbullying* melalui proksi. penindasan siber bisa jadi melibatkan hubungan pribadi, jika satu hubungan putus, maka satu orang mungkin mulai melakukan *cyberbullying* kepada orang lain dan mengancam mendistribusikan sebuah foto, hal ini biasanya terjadi pada remaja yang mungkin sedang memiliki konflik tentang hubungan. penindasan siber ini bisa di dasarkan pada kebencian atau bias kepada orang lain karena ras, agama dan penampilan fisik.

Menurut Auemaneekul (2020) menyatakan bahwa jika di lihat dari skala global prevalensi *cyberbullying* adalah sebesar 20-40% dan sebagian besar di temukan di tingkat sekolah, terutama pada kalangan siswa menengah. Berdasarkan hasil survei di negara Asia, diantara siswa sekolah menengah di bagian tengah cina mengungkap bahwa 34,8% dari responden adalah pelaku *cyberbullying* dan 56,9% adalah korban *cyberbullying* . Sedangkan Berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terdapat 2,355 kasus *bullying* secara fisik dan melalui media sosial pada rentang tahun 2023 (KPAI,2023).

Terkait dengan tindakan *cyberbullying* ini, indonesia belum memiliki aturan khusus. Meskipun Indonesia telah mengatur isu ini secara umum dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), undang-undang tersebut lebih relevan dalam konteks *cyberbullying* . Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE, khususnya Pasal 45, setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana diatur dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dapat dikenai hukuman penjara dengan maksimum durasi 6 (enam) tahun dan/atau denda hingga Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Regulasi mengenai "muatan yang menghina dan/atau pencemaran nama baik" dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) juga merujuk pada ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), khususnya pada BAB XVI yang membahas tentang penghinaan. Pasal 311 KUHP memberikan penjelasan mengenai tindakan yang dikategorikan sebagai penghinaan atau pencemaran nama baik, yaitu upaya untuk menyerang kehormatan atau reputasi seseorang dengan tujuan agar hal tersebut diketahui oleh publik. Selain ketentuan

dalam KUHP, perlindungan terhadap *cyberbullying* juga diatur secara lebih luas dalam Pasal 28D ayat (1) UUD 1945, yang menegaskan hak setiap individu untuk mendapatkan pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang setara di hadapan hukum.

Menurut Nugraha & Rinawati (2021), media sosial memberikan kebebasan luas bagi penggunanya untuk mengelola dan menata akun mereka sendiri. Kebebasan ini sering kali menyebabkan pemilik akun lupa bahwa setiap konten yang mereka unggah dapat dilihat oleh publik. Terutama di kalangan remaja atau siswa, yang sering kali mengalami kesulitan dalam mengelola emosi, media sosial menjadi tempat utama untuk mengekspresikan diri mereka. Akibatnya, platform ini sering digunakan sebagai sarana untuk memamerkan eksistensi mereka serta meluapkan berbagai emosi, seperti kemarahan, kesedihan, kebahagiaan, atau kekecewaan. Selain itu, media sosial juga dapat digunakan untuk menyampaikan kata-kata kasar, makian, atau bahkan melakukan tindakan perundungan terhadap teman atau orang lain.

Analisis penggunaan media sosial dapat dilakukan dengan menilai tingkat keaktifan remaja dalam menggunakan platform tersebut. Tingkat keaktifan ini mencakup ukuran atau intensitas penggunaan, sementara penggunaan itu sendiri melibatkan proses, metode, dan aplikasi dari media sosial. Evaluasi terhadap tingkat keaktifan dapat dilakukan dengan mengukur durasi dan frekuensi akses. Di Indonesia, rata-rata waktu yang dihabiskan oleh pengguna media sosial setiap hari adalah sekitar 3 jam 26 menit (Windrawati dkk, 2020).

Penelitian oleh Retha Rizky Fitransyah (2018) menunjukkan bahwa intensitas penggunaan media sosial mempengaruhi perilaku *cyberbullying*. Remaja yang

menghabiskan waktu berlebihan di media sosial lebih cenderung terlibat dalam perilaku *cyberbullying* . Temuan tersebut mengindikasikan bahwa remaja yang mengakses media sosial lebih dari 40 jam per bulan memiliki risiko yang lebih tinggi untuk melakukan tindakan penindasan terhadap orang lain.

Media sosial menawarkan dua jenis konten: positif dan negatif, dan para penggunanya memiliki kebebasan untuk memilih jenis konten yang mereka ingin konsumsi. Namun, banyak siswa yang menggunakan media sosial dengan rasa ingin tahu yang tinggi sering kali mengalami kesulitan dalam membedakan antara konten yang bermanfaat dan konten yang merugikan. Konten negatif yang umum ditemukan mencakup pornografi, kekerasan atau perundungan, berita palsu, serta ujaran kebencian. Paparan yang intens terhadap konten negatif dapat mendorong pengguna media sosial untuk terlibat dalam perilaku kekerasan seperti perundungan, *cyberbullying* , penganiayaan, dan tindakan kekerasan lainnya yang dapat membahayakan diri mereka sendiri maupun orang lain (Nugraha & Rinawati, 2021).

Tindakan *cyberbullying* ini masih sering terjadi walaupun peraturan perundang-undangan tentang mengejek, menghina dan pencemaran nama baik sudah di berlakukan di indonesia. Hal ini terjadi karena kurangnya kesadaran dan kebijakan seseorang dalam menggunakan media sosial. Sehingga aturan perundang-undangan yang berlaku masih sering anggap sebagai hal-hal yang tidak terlalu penting dalam kegiatan bersosial media.

Berdasarkan hasil survei menggunakan pertanyaan tertulis melalui *google* formulir dengan 79 responden pengguna media sosial di SMA Swasta Dharma Patra Pangkalan Berandan, sekitar 79,7% siswa aktif di lebih dari tiga platform media

sosial, dengan 62% di antaranya mengakses media sosial lebih dari tiga kali sehari. Selain itu, 58% siswa menghabiskan waktu lebih dari 40 menit setiap harinya untuk berinteraksi di media sosial, sementara 41,8% menggunakan media sosial untuk membagikan kegiatan sehari-hari mereka, sebanyak 78,5% siswa menggunakan media sosial untuk berkomunikasi sehari-hari, sebanyak 35,4% siswa pernah memberikan komentar yang bersifat *body shaming* kepada orang lain, sebanyak 11,4% siswa pernah mengirimkan pesan jahat kepada orang yang tidak di sukai, sebanyak 27,8% siswa pernah menjahili temannya dengan mengikuti *trend* jahil yang ada di media sosial, sebanyak 20,3% siswa pernah melakukan *prank* melalui pesan grup sebagai bahan candaan, sebanyak 32,9% siswa menjadikan wajah seseorang untuk menjadi meme atau stiker lucu, sebanyak 31,6% siswa pernah ikut-ikutan menghujat seseorang melalui kolom komentar dan sebanyak 24,1% siswa pernah ikut-ikutan menghujat seseorang melalui postingan media sosial. Maka, dapat di lihat bahwa intensitas penggunaan media sosial pada siswa SMA Swasta Dharma Patra Pangkalan berandan ini cukup tinggi dan penggunaan media sosial secara negatif juga terlihat pernah terjadi pada siswa.

Kemudian, berdasarkan hasil wawancara yang telah di lakukan bersama siswa yang terlihat pernah menjadi pelaku *cyberbullying* , peneliti mendapat keterangan bahwa siswa pernah mengupload foto teman-temannya yang sudah dimodifikasi menjadi memalukan dan foto temannya yang sedang dijahili ke *story* media sosial *instagram*. Siswa juga pernah membuat postingan pada media sosial *facebook* yang berisi konten sindiran untuk temannya dengan harapan teman-temannya yang lain bisa menghujat orang tersebut melalui kolom komentar. Kemudian siswa juga sering

menjadikan wajah temannya sebagai stiker lucu di media sosial *whatsapp* karena dianggap sebagai trend. Selanjutnya, peneliti juga mendapat informasi dari Guru BK yaitu beberapa siswa yang pernah mengadukan diri sebagai korban *cyberbullying* di media sosial *facebook*, dan beberapa siswa juga sering memposting foto atau video temannya ke *story* media sosial *whatsapp* dan *instagram* yang membuat korban merasa tidak nyaman, dan pelaku mengaku melakukan dengan sengaja dengan alasan hanya bercanda. Beberapa peristiwa ini menggambarkan bahwa siswa menggunakan media sosial tidak hanya untuk konten positif namun juga menggunakan media sosial untuk mengupload dan mengakses konten negatif.

Berkaitan dengan hasil survei yang telah di jelaskan di atas, penulis berpendapat bahwa Intensitas penggunaan media sosial secara negatif merupakan salah satu faktor penyebab terjadinya perilaku *cyberbullying* karena, di dalam media sosial para pengguna mempunyai kebebasan berpendapat dan kebebasan berinteraksi tanpa memikirkan dampaknya terhadap pengguna lain. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini akan menyelidiki adanya hubungan antara frekuensi penggunaan media sosial dan perilaku *cyberbullying* di kalangan siswa yang aktif menggunakan platform digital. Berdasarkan temuan awal dan kepentingan yang muncul, peneliti memutuskan untuk mengajukan topik studi dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Perilaku *Cyberbullying* Pada siswa SMA Swasta Dharma Patra Pangkalan Berandan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan penjelasan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, fokus utama penelitian ini akan diarahkan pada dua hal berikut :

1. Tingginya tingkat *intensitas* penggunaan media sosial di antara siswa
2. Ragam bentuk perilaku *cyberbullying* yang sering terjadi di platform media sosial

1.3 Batasan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini memerlukan batasan yang jelas untuk memastikan bahwa analisis tetap fokus pada isu-isu yang hendak dipecahkan. Fokus utama dari penelitian ini adalah pada hubungan antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Perilaku (Pelaku) *Cyberbullying* .

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran intensitas penggunaan media sosial yang dilakukan oleh siswa SMA Swasta Dharma Patra Pangkalan Brandan?
2. Bagaimana gambaran bentuk perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh siswa SMA Swasta Dharma Patra Pangkalan Brandan?
3. Bagaimana hubungan intensitas penggunaan media sosial dengan perilaku *cyberbullying* pada siswa SMA Swasta Dharma Patra Pangkalan Brandan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan, tujuan dari studi ini adalah :

1. Untuk menggambarkan intensitas penggunaan media sosial yang dilakukan oleh siswa SMA Swata Dharma Patra Pangkalan Brandan
2. Untuk menggambaran mengenai bentuk *cyberbullying* yang dilakukan oleh siswa SMA Swasta Dharma Patra Pangkalan Berandan
3. Untuk menggambarkan hubungan intensitas penggunaan media sosial dengan perilaku *cyberbullying* pada siswa SMA Swasta Dharma Patra Pangkalan Berandan

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan akan ada manfaat signifikan baik di ranah akademik maupun dalam praktik bimbingan dan konseling, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang bimbingan dan konseling. Fokus pada perilaku *cyberbullying* pada siswa diharapkan akan menambah wawasan dan pemahaman dalam kajian ini serta mendukung pengembangan teori-teori baru yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai acuan yang berguna dan memberikan wawasan berharga untuk sekolah dalam usaha mengurangi dan menangani masalah *cyberbullying* di lingkungan pendidikan. Hal ini dapat membantu sekolah dalam merancang strategi dan kebijakan yang lebih efektif.

b) Bagi Guru BK

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi yang bermanfaat bagi para guru bimbingan dan konseling, membantu mereka dalam mengidentifikasi dan mengatasi perilaku *cyberbullying* dengan pendekatan yang lebih tepat dan terinformasi.

c) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya perilaku positif di media sosial. Dengan memahami risiko *cyberbullying*, siswa diharapkan lebih mampu mengontrol perilaku mereka dan menggunakan media sosial sebagai alat untuk mencari motivasi dan meningkatkan prestasi belajar.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas horizon pemikiran peneliti dengan mengeksplorasi berbagai dimensi terkait *cyberbullying*. Selain itu, ini juga akan menguji kemampuan peneliti dalam menerapkan ilmu yang telah

dipelajari, serta memberikan pengalaman berharga dalam menyelesaikan tugas akhir dengan lebih efektif.



THE
Character Building
UNIVERSITY