

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Covid-19 pertama kali terdeteksi pada akhir tahun 2019 di kota Wuhan, China. Penyebaran virus covid-19 yang terus-menerus terjadi sampai 31 maret 2020 di china menurut WHO (World Health Organization) tercatat 3.322 jiwa meninggal dunia dan 76.571 yang berhasil sembuh. Coronavirus (COVID-19) merupakan penyakit menular yang di sebabkan oleh adanya virus corona versi terbaru yang telah ditemukan di akhir tahun 2019 lalu yang ditandai dengan gangguan pernapasan ringan hingga sedang dan sembuh tanpa perawatan secara khusus. Sebagian besar penularannya di usia lanjut dan yang memiliki riwayat penyakit tertentu seperti diabetes, kardiovaskuler, penyakit pernapasan kronis, yang mana dapat berpotensi untuk berkembangnya virus covid-19 menjadi penyakit yang lebih serius atau parah(Sampurno et al., 2020). Sedangkan covid-19 muncul pertama kali di Indonesia pada 2 maret 2020 yang telah diumumkan oleh Joko Widodo selaku Presiden Republik Indonesia. Penularan covid-19s di Indonesia semakin hari semakin bertambah pada 9 juli 2020 kasus yang terkonfirmasi sekitar 70.736 dan kasus meninggal sekitar 3.417 (Kesehatan, 2020). Covid-19 menimbulkan berbagai reaksi beserta kemunculannya, banyak hal

Baru sebenarnya tidak pernah terpikirkan dan menimbulkan kecemasan itu sendiri. (Ardan et al., 2020)

Adanya pandemi covid-19 menunjukkan dampak psikologi berupa stress, kecemasan dan depresi. Masing-masing individu merasakan hal tersebut seperti stress yang disebabkan oleh kehidupan yang telah berubah sebelum terjadi wabah covid-19 hingga telah terjadi wabah covid-19 dengan melakukan aktivitas yang terbatas dirumah saja dan dapat terjadi perilaku penindasan di media sosial. (Barlett et al., 2021).

Saat ini teknologi memiliki akses internet yang sangat luas dan telah merevolusi sehingga manusia terhubung dengan siapapun dan berkomunikasi dalam kehidupan satu dengan yang lainnya (Hsieh, et al., 2016). Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan teknologi informasi tersebut, dengan adanya teknologi yang canggih dan internet yang memadai, remaja sebagai pengguna cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya.

Internet menyediakan segala bentuk dan berbagai macam informasi, baik informasi sosial maupun informasi yang lain. Informasi yang disediakan ada berbagai macam, ada yang mengandung muatan positif, dan ada juga ada yang mengandung muatan negatif dan berdampak serius serta menjadi pemicu kenakalan pada kalangan remaja. Dampak negatif internet tersebut diantaranya adalah internet

addiction, cyberbullying, cyber pornography, risiko kesehatan, penipuan dan kekerasan yang mendistorsi perkembangan remaja (Bauman et al., 2013)

APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), pada tahun 2016, menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia berjumlah sekitar 132,7 juta (51,5%) dari total jumlah penduduk Indonesia yang saat itu jumlahnya sekitar 256,2 juta jiwa. Dari jumlah tersebut, pengguna yang paling banyak berada di pulau Jawa, yaitu sekitar 86.339.350 pengguna (65%). Jumlah yang dikemukakan oleh APJII menunjukkan bahwa ada kecenderungan peningkatan yang terjadi secara tajam dibandingkan dengan jumlah pengguna internet pada tahun-tahun sebelumnya dan sekaligus menunjukkan bahwa pertumbuhan jumlah pengguna internet terbesar di dunia berada di Indonesia, yaitu sekitar 69% masyarakat Indonesia mengakses internet menggunakan perangkat mobil, selebihnya memilih untuk menggunakan komputer dekstop dan tablet (Pratama 2017).

Penggunaan teknologi informasi pada kalangan remaja, saat ini, mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Remaja mampu menghabiskan waktu kurang lebih 6 jam dalam satu pekan hanya untuk membuka internet. Remaja laki-laki sering menggunakan internet untuk online untuk sekedar membuka web saja dan bermain game online, sedangkan remaja perempuan lebih sering menggunakan internet untuk keperluan belanja online, membuka

aplikasi chatting, dan jejaring sosial lainnya. Waktu yang dihabiskan oleh para remaja untuk mengakses internet memungkinkan mereka untuk memiliki pengalaman yang lebih luas dari batasan rumah, sekolah, serta masyarakat lokal. Namun, di sisi lain, dapat mengakibatkan munculnya kenakalan remaja yang dapat dilakukan melalui internet, salah satunya cyberbullying.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Rifauddin, 2016) menyebutkan bahwa ada sekitar 14% remaja menggunakan sosial media untuk melakukan intimidasi misalnya berpura-pura menjadi orang lain dan dengan sengaja mengirimkan pesan penindasan serta status yang tidak baik.

Di sisi lain, banyaknya jumlah remaja pengguna internet tersebut merupakan hal yang menggembirakan karena keadaan tersebut mampu memfasilitasi remaja untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan era digital saat ini. Selain itu, remaja juga dapat memanfaatkan internet sebagai salah satu sarana belajar, berbagi informasi, dan mempermudah komunikasi (Lu, Hao, & Jing, 2016).

Tingkat cyber bullying dan cyber viktimisasi cukup tinggi pada remaja, beberapa perilaku cyber bullying / viktimisasi umumnya terlihat pada individu yang sama. Dalam studi pada remaja, 70% (Johnson, 2015), 67% (Ero ğ lu et al., 2015), 29,5% (Mishna et al., 2012), 23,8% (Arıcak et al., 2008), 21,1% (Erdur-Baker, 2010) 8,9%

(Sabancı, 2018), 6,2% (Evegü, 2014), dan 7% (Kowalski, Limber, & Agaston, 2012) individu dilaporkan sebagai pengganggu dan korban.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Gottfried, 2012) terhadap 200.000 anak usia sekolah di 40 negara, Indonesia termasuk salah satu negara yang mempunyai presentase tinggi terjadinya kasus cyberbullying. terdaftar 91% lebih warga Indonesia yang menyatakan bahwa anak mereka mengalami kasus cyberbullying di media sosial

Fakta bahwa adanya perundungan cyber bullying dan viktimisasi siber sering dialami terutama pada masa remaja dan berupa hal-hal negatif yang ditimbulkan oleh kedua kondisi tersebut menimbulkan situasi yang cukup parah. Dibandingkan dengan cyberbully murni atau korban cyber murni, pembully atau korban telah didapati menderita konsekuensi paling merugikan dari cyberbullying berhubungan dengan kesehatan psikologis pada anak dan fisik, ide untuk bunuh diri, dan kinerja akademis (Kowalski & Limber, 2013; Bonanno & Hymel, 2013).

PEW Internet melakukan survey kepada remaja yang berada di Amerika pada tahun 2013 dan hasilnya menunjukkan bahwa satu dari tiga remaja menjadi korban bullying di dunia maya. Sementara American Medical Association melakukan kajian pada tahun 2013 dan melaporkan bahwa ada sekitar 3,7 juta anak menjadi pelaku bullying dan 3,2 juta anak menjadi korban. Selain itu, Center for Disease Control melakukan penelitian secara longitudinal selama satu tahun

lamanya kepada remaja di Amerika Serikat pada tahun 2014 dan berhasil menunjukkan bahwa terhadap 20% siswa sekolah menengah melaporkan pernah menjadi korban bullying, sementara 15% melaporkan menjadi korban bullying di dunia maya.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alhajji et al., 2019) kekerasan remaja suatu bentuk masalah kesehatan masyarakat yang signifikan. Terdapat 43 dalam kasusnya menemukan persentase yang lebih tinggi dari yaitu pelaku cyberbullying sering membawa senjata dan melakukan perkelahian fisik antara korban cyberbullying. Dalam studinya menunjukkan bahwa perlakuan intimidasi dan tindakan kekerasan serta viktimisasi sering terjadi bersamaan di kalangan remaja. Dan dapat dihipotesiskan bahwa korban bullying cenderung mentransfer pengalaman negatifnya kepada orang lain

Sebuah riset yang dilakukan oleh LSM Plan International dan International Center for Research on Women (ICRW) yang di rilis awal maret 2015 ini juga menunjukkan fakta mencengangkan terkait kekerasan anak di sekolah. Kondisi yang tidak jauh berbeda dengan yang terjadi di Indonesia. Survey yang dilakukan oleh Ipsos pada 18.687 warga di 24 negarasalah satunya di Indonesia menemukan bahwa satu dari delapan orang tua pernah menyatakan anak mereka pernah menjadi korban dari pelecehan serta penghinaan melalui media online. Lebih jauh, penelitian tersebut mengungkapkan bahwa

terdapat 55% orang tua menyatakan mengetahui anaknya pernah mengalami perundungan di dunia maya (Napitupulu, 2012).

Cyberbullying merupakan masalah yang sangat serius dan berkembang pesat di kalangan remaja. Pencegahan yang berhasil berupa bergantung pada deteksi yang memadai dari pesan yang berpotensi berbahaya dan informasi yang berlebihan di Web memerlukan sistem cerdas untuk mengidentifikasi potensi risiko secara otomatis (Van Hee et al., 2018)

Peneliti (Van Hee et al., 2018) mendeskripsikan bahwa bullying berdasarkan tiga kriteria utama, termasuk (1) niat berupa pelaku yang melakukan intimidasi dengan bermaksud untuk menyakiti korban, (ii) pengulangan berupa pengulangan tindakan bullying yang terjadi secara berulang kali dari waktu ke waktu, dan (iii) berupa ketidakseimbangan daya antara pelaku bullying yang melakukan intimidasi serta korban pelaku dari bullying.

Patchin dan Hinduja (2012) menjelaskan cyberbullying terjadi ketika seseorang berulang kali melecehkan, menghina, atau mengejek orang lain menggunakan media internet melalui ponsel atau perangkat elektronik lainnya. Beberapa faktor perilaku cyberbullying pada remaja dipengaruhi oleh frekuensi penggunaan media sosial yang cukup tinggi, rasa empati yang cukup rendah, sedangkan beberapa memiliki pengalaman menjadi korban bullying (Fabio Sticca, dkk, 2013). Faktor Cyberbullying tersebut

Faktor Cyberbullying tersebut dapat memberikan dampak buruk terhadap psikologis anak, berdasarkan survey 37% anak mengalami kepercayaan diri rendah, 30% anak mengalami penurunan prestasi di sekolah, 28% anak mengalami depresi berkepanjangan, dan 25% anak mengalami gangguan pola tidur (Meodia, 2016). Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia bekerjasama dengan UNICEF pada tahun 2014 mengemukakan bahwa terdapat Sebagian besar remaja Indonesia pernah menjadi korban cyberbullying disekolah maupun diluar sekolah, Sebanyak 49% orang mengaku menjadi korban cyberbullying dalam bentuk pemberian nama negative maupun penghinaan lainnya, 19% dijadikan objek bahan gosip, 12% berupa ancaman, 7% korban dalam bentuk penipuan, 11% diposting secara sengaja gambar atau informasi pribadi korban, dan 6% merujuk pada konten seksual dan pornografi (Sartana, Afriyeni, 2017).

Pandie dan Weismann (2016) menyatakan bahwa adanya kecenderungan terhadap remaja untuk menjadi pelaku cyberbullying yakni dendam yang tidak terselesaikan dan memilih untuk membalas kepada teman atau sesame yang dianggap lemah. Perilaku bullying siswa menurut Saputro (2013), Eleni (2014) dan Kholilah (2012) disebabkan tingginya paparan terhadap perilaku kekerasan yang diterima baik melalui media massa maupun di lingkungan keluarga dan teman sebaya, sehingga anak dapat berpotensi menjadi sangat agresif, pemberani, suka melawan, dan mencari dukungan sosial

diluar untuk bisa melakukan kegiatan bullying kepada teman sekolah yang mereka anggap lemah dan mudah untuk ditindas.

Upaya pemerintah dalam mengatasi masalah Cyberbullying di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pasal 310 ayat (1) KUHP berisi tentang pencemaran nama baik sebagai perbuatan menyerang kehormatan atau nama baik seseorang dengan menuduhkan sesuatu hal secara terang-terangan yang di ketahui oleh umum.

Hasil penelitian terdahulu (2016) menjelaskan bahwa terdapat 80 persen siswa disekolah (total 102 siswa) dalam penelitiannya menyebutkan sering terjadi cyberbullying dan cyberbullying tersebut dianggap sebagai peristiwa kehidupan yang penuh stress.

Kasus cyberbullying yang terjadi di tengah masyarakat terus bertambah, walaupun pada kenyataannya sulit untuk ditemukan. Pola Metro Jaya (03/08/2016) menyebutkan bahwa setidaknya ada sebanyak 25 kasus cyberbullying yang dilaporkan setiap harinya oleh masyarakat umum. KPAI pun juga membuat pernyataan tertulis mengenai perkembangan kasus laporan atas Tindakan cyberbullying atau yang dikategorikan dengan sebutan bullying di media social bahwa kasusnya terus bertambah dari tahun ke tahun.

Para pengguna jejaring sosial, khususnya remaja, banyak memilih Facebook dan Twitter sebagai tempat bermain jejaring sosial

karena banyaknya layanan fitur menarik yang ditawarkan oleh keduanya. Mayoritas pengguna Facebook di Indonesia adalah remaja yang berusia di bawah 18 tahun, yaitu sekitar 53%. Sebuah riset dilakukan oleh Yahoo, sebagai salah satu situs jejaring sosial, di Indonesia dan menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia mayoritas datang dari kalangan remaja yang berusia 15-19 tahun atau sebesar 64%. Lima dari laporan eMarketer yang memprediksikan jumlah pengguna sosial di masa depan, memperkirakan pada periode tahun 2011 hingga 2014, Indonesia akan menjadi pengguna jejaring sosial terbesar keempat di dunia dengan jumlah mencapai 79,2 juta pada tahun 2014. Jumlah tersebut mengalami peningkatan dari tahun 2011 yang sebelumnya hanya mencapai 34,4 juta. Negara lainnya, seperti China diperkirakan masih akan memimpin dengan 414,5 juta pengguna di tahun 2014, disusul oleh AS yang mencapai 170,7 juta, dan India dengan 129,3 juta. Jika dilihat dari tingkat pertumbuhannya, maka Indonesia menjadi negara kedua di dunia dengan pertumbuhan pengguna jejaring sosial terbesar dengan jumlah pertumbuhan sebesar 51,6%. Peringkat teratas dipegang oleh India dengan jumlah pertumbuhan sebesar 51,7%. Sementara China hanya mencatat pertumbuhan sebesar 19,9%.

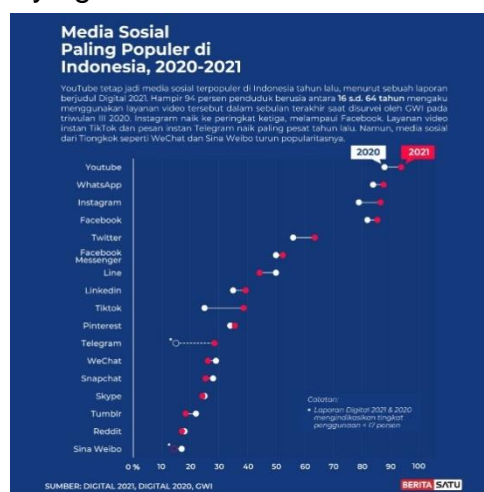
Twitter dapat dikatakan sebagai media jejaring sosial yang memudahkan para penggunanya untuk melakukan cyberbullying. Para pelaku cyber dengan mudahnya menulis tulisan kejam atau

mengunggah foto dengan sengaja yang berhubungan dengan individu lain dengan tujuan untuk mengintimidasi dan merusak nama baik korban. Korban pun akan mengalami rasa sakit yang mendalam, stres, dan malu, sedangkan pelaku akan merasa sangat puas dan senang karena berhasil melakukan hal yang diinginkan (Malihah & Alfiasari, 2018).

KPAI mencatat ada total 439 laporan kasus cyberbullying dari 2016 sampai 2018. Jumlah laporan ini 3 terbagi menjadi korban cyberbullying sebanyak 198 (45,10%), dan pelaku cyberbullying sebanyak 241 (54,90%).(Alhajji et al., 2019) Kalimantan Timur adalah salah satu provinsi di Indonesia yang berdasarkan laporan BPPKB Provinsi menunjukkan bahwa terdapat 457 dimana kasus pelecehan seksual dan kekerasan pada anak, dan diantaranya juga terdapat kasus bullying serta intimidasi, sepanjang tahun 2015.

Cyberbullying sangat berdampak buruk bagi kalangan remaja terutama dapat menyebabkan korban merasa terintimidasi, mengucilkan diri dari kehidupan sosial, overthinking, bahkan bunuh diri, dalam masa pandemic covid-19 waktu remaja meluangkan waktunya ke media sosial cenderung banyak dilansir dari Menkominfo jumlah pengguna internet selama masa pandemi meningkat 40% dari sebelumnya 5%, hal ini membuktikan ini banyak masyarakat yang meluangkan waktunya ke sosial media dikarenakan pekerjaan melalui daring.

Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian melalui aplikasi Twitter dengan kejadian cyberbullying dikalangan remaja selama masa pandemi covid-19, berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian sebelumnya bahwa Twitter membawa dampak lain bagi para penggunanya, yaitu melakukan tindakan penindasan secara online atau cyberbullying.



Gambar 1. 1. statistik pengguna aktif media sosial tahun 2020-2021 sumber: GWI 2020-2021

Penelitian ini dilakukan di SMKS Putra Bangsa Bontang yang terletak di Jalan Aip II KS Tubun No.70, Kecamatan Bontang Utara, Kota Bontang, Provinsi Kalimantan Timur. Peneliti melakukan survey awal melalui Google Form pada 150 siswa pada tanggal 30 Maret 2021 dan didapatkan hasil siswa/l merupakan pengguna media Instagram, Twitter, Facebook dan Youtube

Wawancara juga dilakukan dengan guru BP (bimbingan penyuluhan), bahwa adanya penindasan disekolah maupun di media komunikasi hingga masuk daftar hitam sekolah karena melakukan hal

hal yang tidak terpuji. sebelum adanya pembelajaran daring pihak sekolah tidak memperbolehkan siswa/inya untuk membawa handphone ke sekolah. pihak sekolah juga rutin melakukan Razia handphone para siswa/i. dari hasil Razia ditemukan percakapan berupa ancaman bahkan kata-kata kasar.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yaitu data sekunder dan survey pendahuluan peneliti tertarik melakukan penelitian yang dilakukan di SMK Putra Bangsa Bontang untuk membuktikan apakah penggunaan media sosial Twitter memiliki hubungan dengan perilaku cyberbullying pada masa pandemic covid-19 yang seluruh aktivitasnya dilakukan secara online.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan antara media sosial (twitter) terhadap perilaku cyberbullying pada kalangan remaja dimasa pandemic covid-19?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Twitter Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Siswa SMK Putra Bangsa Bontang di Masa Pandemi Covid-19

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui tingkat penggunaan Aplikasi Twitter di SMKS Putra Bangsa Bontang

- b. Untuk mengetahui tingkat perilaku cyberbullying di SMKS Putra Bangsa Bontang
- c. Menganalisis Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Twitter Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Siswa SMK Putra Bangsa Bontang Di Masa Pandemi Covid-19.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan kepada masyarakat serta informasi mengenai hubungan antara media sosial (twitter) dengan cyberbullying pada kalangan remaja dimasa pandemic covid-19

2. Bagi Akademik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi, pembandingan, pertimbangan, dan pengembangan dalam penelitian selanjutnya

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat diluar kehidupan kampus

4. Bagi Instansi

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi kepada instansi terkait seperti Dinas Kesehatan, Rumah Sakit, Puskesmas

mengenai pentingnya penanganan cyberbullying di kehidupan anak remaja.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

| No | Namapeneliti (tahun) | Judul | Metode penelitian | Hasil keterangan |
|----|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Rahmi susanti,Dkk (2016) | Mapping school bullying pada anak di Kota Samarinda dengan Epi Map | kuantitatif | Siswa sekolah dasar banyak mengalami intimidasi baik itu secara fisik maupun mental sebanyak 80%. Terdapat 457 kasus pelecehan seksual serta kekerasan pada anak yang terjadi di Provinsi Kalimantan Timur, diantaranya adalah kasus bullying sepanjang tahun 2015 lalu. |
| 2 | Sartana dan Nelia Afrieni (2017) | Perundungan maya (cyberbullying) pada remaja awal | kualitatif | Hasil deskriptif penelitian ini menunjukkan bahwa 78% responden pernah melihat perundungan maya, 21% responden pernah menjadi |

| | | | | |
|----|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | pelaku, dan 49 % responden pernah menjadi korban |
| 3. | Rahmat Syah dan Istiana Hermawati (2018) | Upaya pencegahan kasus cyberbullying bagi remaja pengguna media sosial indonesia | Studi literatur | Cyberbullying merupakan ancaman yang berkontribusi terhadap gangguan mental, psikologis dan sosial. Faktor-faktor penyebab bullying adalah: keluarga, kelompok sekolah dan teman sebaya |
| 4 | Cinthya Van Hee,Dkk (2018) | Deteksi otomatis cyberbullying dalam teks media sosial | kuantitatif | deteksi cyberbullying otomatis dalam teks media sosial dengan memodelkan postingan yang ditulis oleh pelaku intimidasi, korban, dan pengamat bullying online |