

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Remaja merupakan kelompok yang banyak menggunakan media sosial ,pada Hasil survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2017) menyatakan bahwa pertumbuhan pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun semakin mengalami peningkatan. Tahun 2017 merupakan tahun dengan jumlah pengguna internet tertinggi, yaitu sebanyak 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia yaitu sekitar 262 juta orang. Angka tersebut meningkat 10,56 juta jiwa, jika dibandingkan dengan pengguna internet pada tahun 2016. Jumlah pengguna internet tertinggi berada di pulau Jawa, tepatnya sebanyak 86,3 juta orang atau sekitar 58,08%. Durasi penggunaan media sosial per hari yaitu 1-3 jam (43,89%), 4-7 jam (29,63%) dan lebih dari 7 jam (26,48%). Konten media sosial yang sering dikunjungi menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2016) yaitu facebook (54%), instagram (15%), youtube (11%), google (6%), twitter (5,5%) dan linkedin (0,6%). Media sosial dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, salah satunya adalah remaja yang merupakan pengguna tertinggi media sosial yaitu dengan persentase 75,50% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017). Masa remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa dengan berbagai perubahan baik secara biologis, kognitif dan sosioemosional. Jika dilihat dari perubahan sosioemosional yang dialami remaja, yaitu lebih mementingkan teman sebayanya dan muncul permasalahan pada orang tuanya (Santrock, 2007). Hal ini menyebabkan masa remaja relatif bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya. Hal tersebut menyebabkan masa remaja menjadi sangat penting untuk diperhatikan.

Berada di era digital yang terus berkembang, perangkat elektronik dan juga teknologi internet semakin mempermudah seseorang untuk berkomunikasi maupun mencari informasi dengan cepat, tanpa batasan jarak serta waktu. Hal ini tidak terlepas juga dari peran media sosial. Media sosial

dapat digunakan untuk mencari dan membagikan informasi serta berkomunikasi dengan cepat dan mudah dimanapun dan kapanpun. Remaja juga memanfaatkan media sosial sebagai tempat mengapresiasi dan mengaktualisasikan dirinya. Namun adanya media sosial juga mendorong perubahan perilaku *bullying* dengan ruang lingkup yang lebih luas (Aimasari, 2019).

*Bullying* merupakan perilaku verbal dan fisik yang dimaksudkan untuk mengganggu seseorang yang lebih lemah. Jenis *bullying* sendiri terbagi menjadi empat yaitu *bullying* fisik, *bullying* verbal, *bullying* secara sosial dan *bullying* secara *cyber* dan etnis tindakan *bullying* menjadi beberapa kategori seperti: sindiran (*teasing*), pengeluan (*exclusion*), secara fisik (*physical*) dan gangguan (*harassment*). (Sapariah Anggraini and Dewi, 2023). *Bullying* ini sendiri merupakan fenomena yang tersebar luas di seluruh dunia. Sebuah meta-analisis dari 82 studi yang dilaksanakan di 22 negara di Australia, Asia Timur, Afrika Selatan, Eropa, Amerika Selatan, dan Amerika Utara, dan Oseania menemukan bahwa ada 53% remaja yang terlibat dalam intimidasi sebagai pelaku intimidasi, korban, atau keduanya pelaku intimidasi dan korban (Septianawati *et al.*, 2023).

Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna aktif internet di Indonesia sebanyak 143,26 juta jiwa dari total 262 juta jiwa penduduk Indonesia. Artinya sebesar 64% orang Indonesia sudah menggunakan internet. Dari jumlah pengguna internet tersebut, sebesar 80% adalah remaja berusia 13-18 tahun. Angka tersebut terbilang sangat tinggi, sebab Indonesia adalah negara dengan penggunaan internet terbanyak ke-9 dari 214 negara di dunia. Satu diantara aplikasi dalam jaringan internet yang paling sering diakses adalah media sosial. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ada 91% pengguna internet yang mengakses media sosial. Melalui media sosial setiap orang dapat berinteraksi dan berbagi informasi tanpa harus bertatap muka. Meskipun media sosial dan aplikasi dalam jaringan internet lainnya telah membantu banyak hal bagi penggunanya, akan tetapi ternyata media sosial juga

memiliki sifat yang merusak (Antama, Zuhdy and Purwanto, 2020).

Sebagian besar pengguna jejaring sosial merupakan kalangan remaja padausia sekolah. Tidak heran jika banyak orang dengan sengaja ataupun hanya mencoba mendaftarkan diri menjadi pengguna situs jejaring sosial, hal ini disebabkan karena mudahnya menjadi anggota dari situs jejaring sosial tersebut. Remaja tidak hanya menggunakan internet sebagai sarana pembelajaran, munculnya berbagai jenis media sosial juga memiliki pengaruh terhadap perubahan tatanan kehidupan masyarakat di Indonesia, media sosial merupakan sebuah media online, di mana para penggunanya (*user*) melalui aplikasi berbasis internet dapat berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan konten berupa blog, wiki, forum, jejaring sosial, dan ruang dunia virtual yang didukung oleh teknologi multimedia yang semakin canggih. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Media sosial seperti *Facebook (FB)*, *Twitter*, *Instagram*, dan lainnya dapat membantu banyak hal dan memberikan banyak kesempatan bagi setiap individu. Media sosial merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi orang yang sangat menyukai internet. Internet di sisi lain juga memiliki dampak negatif, hal ini terkait dengan besarnya keingintahuan pelajar yang masih berada di usia remaja (Rahayu, 2022).

Internet di sisi lain juga memiliki dampak negatif, hal ini terkait dengan besarnya keingintahuan pelajar yang masih berada di usia remaja. Salah satu hal negatif tersebut adalah munculnya fenomena *bullying* di ranah cyber. *Bullying* dianggap sebagai kejahatan yang sudah biasa dan termasuk ke dalam bagian dari pertumbuhan (Rachmatan and Ayunizar, 2017).

*Cyberbullying* adalah tindakan kekerasan yang dilakukan oleh remaja dengan menggunakan media teknologi digital atau internet, bertujuan untuk menyakiti remaja lain dan dilakukan berulang kali. Terkait dengan istilah *cyberbullying* yang subjek pelaku maupun korban berusia remaja, serta keterlibatan remaja lain sebagai orang yang mengetahui peristiwa tersebut tidak terlepas dari kondisi perkembangan remaja pada umumnya (John *et al.*, 2023).

Meskipun perkembangan ini telah memungkinkan manusia untuk membuat langkah besar dalam berbagai bidang, tetapi juga telah memungkinkan bentuk pelanggaran menjadi lebih meluas. Tidak seperti *bullying* tradisional, *cyberbullying* memungkinkan pelaku untuk menutupi identitasnya. Anonimitas ini membuat lebih mudah bagi pelaku untuk menyerang korban tanpa harus melihat respon fisik dari korban. Adanya efek keterpisahan jarak (*distancing*) dalam pemanfaatan perangkat teknologi berbasis internet oleh para penggunanya, khususnya remaja, sering menyebabkan para pelaku *cyberbullying* mengatakan hal-hal yang tidak menyenangkan dan menghina dibandingkan dengan apa yang umumnya dilontarkan dalam situasi intimidasi secara langsung (Hidayah *et al.*, 2022).

Berdasarkan hasil survei oleh UNICEF (2019) pada remaja berusia 15-24 tahun di lebih dari 160 negara ditemukan bahwa 70% remaja menjadi korban *cyberbullying*. Di Indonesia, menurut survei UNICEF U-Report (2021), sebanyak 45% dari 2,777 remaja berusia 14-21 tahun pernah mengalami *cyberbullying* (Rezkisari, 2021). Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat terdapat sebanyak 2.355 pelanggaran terhadap perlindungan anak yang masuk KPAI hingga Agustus 2023. Dari total jumlah tersebut rinciannya yaitu anak sebagai korban *bullying*/ perundungan 87 kasus, anak korban pemenuhan fasilitas pendidikan 27 kasus, anak korban kebijakan pendidikan 24 kasus, anak korban kekerasan fisik dan/atau psikis, 236 kasus, anak korban kekerasan seksual 487 kasus, serta masih banyak kasus lainnya yang tidak teradukan ke KPAI (KPAI, 2023).

*Cyberbullying* menyebabkan kerugian secara psikologis, rasa sakit, penderitaan, dan terbukti memiliki dampak traumatis pada korban, *cyberbullying* mempunyai dampak negatif terhadap remaja (korban) yaitu, merasa cemas, depresi, perilaku untuk penyalahgunaan zat terlarang, dan mempunyai masalah somatik. Selain itu, tindakan *cyberbullying* menimbulkan rasa khawatir bagi korban (Ningrum and Amna, 2020). Dampak psikologis yang diakibatkan oleh perilaku *cyberbullying* yaitu korban merasa tertekan dan takut untuk bertemu pelaku hingga mengakibatkan depresi serta berkeinginan

untuk melukai diri sendiri (*Self Harm*) (Septianawati *et al.*, 2023).

*Cyberbullying* mengacu pada perilaku agresif yang dilakukan berulang dengan niat untuk membahayakan, dan menakuti orang lain dalam konteks komunikasi melalui media komputer (Müller *et al.*, 2014). Jenis *cyberbullying* yang paling umum dilakukan adalah flaming, membuat komentar kasar, menyebarkan rumor, membuat komentar yang mengancam akan melukai saat online dan memposting foto memalukan yang dilakukan secara online (Chang *et al.*, 2014).

Bentuk *cyberbullying* yang paling sering adalah pesan ofensif dan pengucilan sosial. Korban *cyberbullying* paling sering melaporkan pesan ofensif dan menyebarkan rumor (Müller *et al.*, 2014). Terdapat beberapa faktor yang dapat mengindikasikan keterlibatan remaja dalam *cyberbullying*. *Cyberbullying* menjadi pengalaman umum bagi siswa SMP dan SMA dari berbagai negara. Temuan ini menambah data tentang kejadian *cyberbullying*, sehingga sangat penting untuk melakukan pencegahan *cyberbullying* (Rao *et al.*, 2019). Keluarga khususnya orang tua harus lebih menyadari kegiatan online yang dilakukan remaja dan membatasi waktunya agar dapat mengurangi paparan terhadap kekerasan media dan keterlibatan dalam *cyberbullying* (Chang *et al.*, 2014). Namun, membatasi penggunaan media bukan cara yang tepat untuk mengurangi efek negatif dalam penggunaan media (Müller *et al.*, 2014). Untuk dapat mengurangi efek *negatif* penggunaan media sosial diperlukan peningkatan kesadaran tentang *cyberbullying* dan adanya keinginan untuk mengurangi faktor risiko (Rao *et al.*, 2019).

Banyak penelitian yang memprediksi faktor yang terkait dengan fenomena *cyberbullying* pada remaja, tetapi masih sedikit yang melakukan review terhadap faktor-faktor yang berhubungan dengan *cyberbullying* secara spesifik. Untuk dapat melakukan intervensi yang tepat dalam melakukan tindakan pencegahan dan pengurangan dampak dari *cyberbullying*, penting untuk mengetahui faktor-faktor yang berhubungan dengan *cyberbullying*. Tujuan penulisan ini adalah untuk mengkaji faktor-faktor yang berhubungan dengan *cyberbullying* pada remaja melalui sistematis *review*.

Perilaku melukai diri sendiri (*Self Harm*) adalah suatu kondisi dimana individu dengan sengaja menyakiti dirinya sendiri tanpa ada niat untuk bunuh diri. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah dimensi lingkungan. Dimensi lingkungan dapat mendorong perilaku melukai diri sendiri meliputi konflik interpersonal, frustrasi, isolasi sosial, peristiwa traumatis, dan dimensi relasional, perilaku melukai diri sendiri (*Self Harm*) menjadi masalah kesehatan global yang serius dan menjadi salah satu penyebab utama kematian seseorang, khususnya pada kalangan remaja. (Hidayah *et al.*, 2022).

*Self Harm* merupakan tindakan yang disengaja untuk melukai dirinya sendiri. *Self Harm* dapat diartikan sebagai perilaku atau sengaja melukai dirinya sendiri, serta melukai dirinya sendiri tanpa ide untuk bunuh diri (Richardson *et al.*, 2024). WHO memperkirakan bahwa remaja pada usia 13 sampai 17 tahun rentan dengan perilaku *Self Harm* yaitu sebesar 4,3% terhadap laki laki serta 3,4% terhadap perempuan. Pada tahun 2015 di Indonesia mengalami peningkatan sekitar 3,9% terhadap remaja yang mengalami perilaku *Self Harm* (Khalifah, 2019). Remaja yang mendapatkan perlakuan *cyberbullying* memerlukan resiliensi yang kuat untuk mendukungnya agar bisa mengontrol dan mencegah dampak negatif untuk dirinya. Resiliensi sendiri memiliki arti sebagai kemampuan seseorang untuk bangkit kembali setelah mengalami trauma atau kesulitan dalam hidup mereka (Antama, Zuhdy and Purwanto, 2020).

Hasil studi pendahuluan yang sudah dilakukan peneliti pada tanggal 1 Mei 2024 melalui wawancara dengan 10 remaja laki laki dan perempuan SMP, didapatkan 4 remaja mengaku pernah mengalami korban *cyberbullying*, Bahkan 2 diantaranya mengaku bahwa pernah membully teman sekelas ataupun teman diluar lingkungan sekolah dan mengaku bahwa itu hanya sebuah lelucon dan sebagai keseruan tersendiri, Meskipun demikian 3 remaja lainnya yang saat diwawancarai mengaku hanya pernah melihat dan belum pernah menjadi korban atau pelaku *cyberbullying*. Selain itu 1 remaja sempat enggan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. *Cyberbullying* mempunyai dampak negatif terhadap remaja (korban) yaitu, merasa cemas, depresi,

perilaku untuk penyalahgunaan zat terlarang, dan mempunyai masalah somatik. Selain itu, tindakan *cyberbullying* menimbulkan rasa khawatir bagi korban. Di Indonesia jumlah remaja korban *cyberbullying* yaitu 80%, dan hampir setiap harinya remaja mendapatkan *cyberbullying*. Hal itu merupakan salah satu dampak yang terjadi pada *bullying*, berdasarkan jumlah kunjungan pasien rawata jalan berdasarkan kelompok umur 0-14 tahun di Sungai Bangkong tahun 2023 sebanyak 3504 kunjungan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian “Hubungan antara *cyberbullying* terhadap perilaku *Self Harm* pada remaja di SMP Kota Pontianak”.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana hubungan antara *cyberbullying* dengan perilaku *Self Harm* pada remaja di SMP Kota Pontianak ?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini adalah menganalisis hubungan antara *cyberbullying* dengan Perilaku melukai diri sendiri (*SelfHarm*) pada remaja di SMP Kota Pontianak

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengidentifikasi perilaku *cyberbullying* pada remaja siswa diSMP Kota Pontianak
- b. Mengidentifikasi gambaran perilaku *Self Harm* pada remaja siswa diSMP Kota Pontianak
- c. Mengidentifikasi Hubungan antara *cyberbullying* terhadap perilaku *self - harm* pada remaja di SMP Kota Pontianak

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini juga dapat digunakan peneliti selanjutnya sebagai bahan perbandingan dan referensi terkait untuk melakukan penelitian sejenis yang lebih luas dan sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan pola pikir mengenai hubungan *cyberbullying* terhadap perilaku *Self Harm* pada remaja.

### **2. Bagi Institusi Pendidikan**

Dapat dijadikan bahan masukan bagi tenaga pendidik bahwa kejadian *cyberbullying* berhubungan dengan perilaku melukai diri sendiri (*Self Harm*) pada remaja sehingga tenaga pendidik dapat membimbing siswanya untuk mengatasi masalah tersebut.

### **3. Bagi Perkembangan Ilmu Keperawatan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi mengenai pengetahuan tentang hubungan kejadian *cyberbullying* dengan perilaku melukai diri sendiri (*Self Harm*) pada remaja.

### **4. Bagi Dinas Pendidikan dan Dinas Terkait**

Dapat digunakan sebagai bahan pengembangan kebijakan strategis dalam upaya pencegahan perilaku *bullying* pada remaja di Sekolah Menengah Pertama.

### **5. Bagi Remaja**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan dan acuan tentang pencegahan dan perubahan perilaku *bullying* remaja dilingkungan sekolah dan masyarakat.

## E. Keaslian Penelitian

Dalam penelusuran Pustaka terdapat beberapa penelitian yang hampir menyerupai dengan penelitian tentang *Cyberbullying* terhadap perilaku *Self Harm* pada remaja awal di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Pontianak.

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Nama	Judul	Metodologi	Hasil
1	(Hidayah <i>et al.</i> , 2022)	Hubungan Perilaku <i>Cyberbullying</i> Dengan <i>Self Harm</i> Pada Remaja Sekolah Menengah Pertama	Penelitian analitik korelasional, dengan metode transversal atau <i>crosssectional</i> , dengan pengambilan sampel menggunakan metode <i>probability sampling</i> yaitu <i>cluster sampling</i> sesuai dengan kriteria inklusidan ekskusi	hasil uji korelasi menunjukan 0,442 yang berarti memiliki kekuatan sedang dengan arah korelasi positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil statistik menunjukan bahwa terdapat hubungan perilaku <i>cyberbullying</i> dengan <i>Self Harm</i> pada remaja di SMP
2	(Hana,2019)	Dampak Psikologis Peserta Didik yang Menjadi Korban <i>Cyber Bullying</i>	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan studi fenomenologi. Data dikumpulkan melalui metode wawancara dan dokumentasi pada 11 orang, dengan rincian 7 orang informan primer dan 4 orang sebagai informan sekunder. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah	hasil penelitian ditemukan adanya dampak psikologis akibat <i>cyberbullying</i> yang dialami oleh korban. terdapat tiga dampak yaitu dampak kognitif, afeksi, dan konatif. Dampak kognitif

No	Nama	Judul	Metodelogi	Hasil
3	(Tarigan and Apsari,2022)	Perilaku <i>Self Harm</i> Atau Melukai Diri Sendiri Dilakukan Oleh Remaja	triangulasi teknik pendekatan studi literatur/studi kepustakaan. Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur literatur, catatan- catatan, dan laporan laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan	Hasilnya adalah perilaku menyakiti diri lebih banyak dilakukan oleh remaja karena masa remaja merupakan masa yang penuh dengan konflik sehingga rentan untuk melakukan tindakan menyakiti diri sendiri. Faktor-faktor yang berpotensi menyebabkan remaja melukai dirinya yangdibahas pada artikel ini adalah rasa kesepian, tingkat kesulitan yang tinggi dalam menanggapi pengalaman negatif dan tingkat kesulitan yang tinggi dalam menanggapi pengalaman yang negatif dan tingkat toleransi yang

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, penelitian sebelumnya baik berkaitan remaja dengan perilaku *cyberbullying* maupun terkait dengan perilaku *Self Harm* dengan perilaku *cyberbullying*, namun terdapat beberapa perbedaan berupa variabel independen, variabel dependen, sampel penelitian, dan lokasi penelitian. topik penelitian yang peneliti lakukan ini benar-benar asli.