

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet bukan hal lagi yang asing di era globalisasi saat ini. Internet telah menjadi kebutuhan bagi sebagian masyarakat. Internet dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap perkembangan remaja. Dampak positif internet adalah menyediakan jaringan komunikasi tanpa mengenal batas serta memberikan kesempatan untuk bersosialisasi bagi remaja pemalu, serta kaum marginal dan remaja yang mengalami masalah sosial. Kebebasan dalam melakukan interaksi sosial yang ditawarkan oleh internet juga dapat membantu remaja dalam melakukan interaksi dalam dunia sosial yang sebenarnya. Namun, internet juga merupakan sumber informasi negatif yang paling mudah diakses oleh remaja, terutama remaja yang mengalami korban *Cyberbullying* (APJII, 2016:1)

Estimasi jumlah remaja yang mengalami *Cyberbullying* di Indonesia sangat tinggi. Dapat dilihat berdasarkan survei global yang dilakukan oleh Ipsos terhadap 18.687 orang tua dari 24 negara, termasuk Indonesia, menemukan bahwa 12% orang tua menyatakan bahwa anak mereka pernah mengalami *Cyberbullying*. Di Indonesia, 14% orang tua yang menjadi responden survei ini menyatakan anak mereka pernah mengalami *Cyberbullying*, dan 53% menyatakan mengetahui bahwa anak di komunitasnya pernah mengalami *Cyberbullying* (Rifauddin, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika bekerjasama dengan United Nations Children's Fund (UNICEF) pada tahun 2011 hingga 2013 yang dirilis Februari 2014 yang melibatkan 400 anak dan remaja di 11

provinsi di Indonesia dengan rentang usia 10 hingga 19 tahun menyatakan sebagian besar remaja di Indonesia telah menjadi korban *Cyberbullying*. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa sebanyak 42% responden menyadari adanya *Cyberbullying* dan 13% responden mengaku telah menjadi korban *Cyberbullying* dengan bentuk hinaan dan ancaman (Gayatri et al., 2014).

Remaja yang menjadi korban *Cyberbullying* mengalami peningkatan kecemasan sosial. Pelaku kenakalan dan kekerasan interpersonal kemungkinan berasal dari emosi negatif tersebut, hal ini terjadi karena remaja berada pada masa peralihan dimana pada masa itu seseorang harus sudah siap menanggung tanggung jawab seperti layaknya orang dewasa. Pada masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa inilah remaja belum bisa sepenuhnya mengendalikan emosi dan menghadapi stres (Allison & Dempsey, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 18 Februari 2022 di dapatkan data dari guru bimbingan konseling bahwa 20 orang korban *Cyberbullying* pernah mendapatkan pesan teks yang berisi amarah dengan konten frontal berupa makian, mengalami kejadian pencemaran nama baik, penyebarluasan foto-foto pribadi atau konten memalukan di media sosial yang berakibat pada gangguan kesehatan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, 18 dari 20 korban menyatakan terganggu dengan adanya *Cyberbullying* dan 17 dari mereka menjawab *Cyberbullying* mengganggu kehidupan sehari-hari mereka.

Perilaku *Bullying* juga menimbulkan bahaya bagi mental. Korban *bullying* biasanya enggan untuk mengadukannya ke pihak lain termasuk orang tua karena takut akan mendapat perlakuan yang lebih buruk lagi. Dalam *bullying* korban dapat mengalami

gangguan kecemasan seperti gangguan tidur, penurunan rasa percaya diri, depresi, kecenderungan untuk menyakiti diri sendiri dan percobaan bunuh diri. Elmerbrink, Scielzo, & Campbell (2015)

Penanganan kecemasan korban *bullying* harus segera mungkin dilakukan untuk meminimalkan dampak. Terapi yang dapat digunakan untuk mengatasi kecemasan pada korban *bullying* adalah terapi kognitif. Menurut Gavino (2013), terapi kognitif adalah suatu terapi yang mengidentifikasi pemikiran negatif dan merusak yang mendorong ke arah kecemasan dan depresi yang menetap. Terapi kognitif dapat membantu menghentikan pikiran negatif dan membantu penderita melawannya, terapi ini bertujuan untuk mengubah pikiran negatif menjadi positif, membantu mengendalikan diri (Ingul, Aune, & Nordahl, 2013).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Gambaran Tingkat Kecemasan Pada Remaja yang Mengalami *Cyberbullying* di SMK Negeri Senduro Kota Lumajang”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran tingkat kecemasan pada remaja yang mengalami *Cyberbullying* di SMK Negeri Senduro Kota Lumajang?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini ialah untuk mengidentifikasi Gambaran tingkat kecemasan pada remaja yang mengalami korban *Cyberbullying* di SMK Negeri Senduro Kota Lumajang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dipergunakan dalam memperkuat teori yang telah ada mengenai *Cyberbullying* pada remaja.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan dapat memberikan sosialisasi mengenai *Cyberbullying* dan bahaya pemakaian media teknologi online sehingga siswa mengetahui bahwasannya perilaku bully tidak hanya terjadi di kehidupan nyata bahkan dapat terjadi pada dunia maya yang mereka masuki. Hal ini dilakukan untuk menjaga remaja korban *Cyberbullying* pada tingkatan kecemasan rendah dan bahkan mengurangi kecemasan remaja korban *Cyberbullying*.

2. Peneliti Selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya mungkin dapat menspesifikkan pada media teknologi online yang digunakan korban *Cyberbullying* seperti aplikasi media sosial dan lain sebagainya agar dapat megeneralisasikan hasil penelitian berikutnya. Memberikan kontrol pada subjek ketika pengambilan data di lapangan. Kemudian Menambah ruang lingkup data subjek penelitian seperti menambahkan kategorisasi lama pemakaian media teknologi online dan pada lingkungan tertentu yang memiliki ciri khas tertentu seperti: pola asuh, budaya dan lain-lain. Hal ini disarankan agar memperkaya hasil penelitian berikutnya.

3. Orang Tua

Orangtua dapat mengamati perubahan perilaku pada anak remajanya yang mengalami *Cyberbullying* dan memperhatikan anaknya dalam menggunakan media teknologi.

