

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Media sosial memberikan kemudahan dalam penggunaannya dan berbagai fitur yang ditawarkan menyebabkan penggunaannya kian meningkat setiap tahunnya. Pada Januari 2023 disebutkan bahwa pengguna media sosial di dunia mencapai angka 4,76 miliar yang setara dengan 59,4% dari keseluruhan jumlah populasi dunia yang mencapai 8 miliar (We Are Social, 2023). Di Indonesia, jumlah pengguna media sosial yang aktif tercatat sebesar 60,4% dari keseluruhan penduduk di Indonesia atau setara dengan 167 juta individu yang didominasi oleh pengguna yang berusia di atas 18 tahun sebanyak 153 juta. (Yonatan, 2023). Dari segi durasi, di Indonesia rata-rata individu menyisihkan waktunya dalam bermedia sosial selama 3 jam 18 menit dalam sehari (Widi, 2023).

Media sosial menjadi sarana yang dapat individu gunakan untuk mempresentasikan dirinya dengan melakukan berbagai hal, seperti berinteraksi, *sharing*, bekerja sama, berkomunikasi dengan individu lain hingga membangun jaringan sosial secara virtual (Nasarullah sebagaimana dikutip dalam Setiadi, 2016). Berdasarkan datanya, WhatsApp (92,1%), Instagram (86,5%), Facebook (83,8%), TikTok (70,8%), dan telegram (64,3%) masuk ke dalam lima media sosial di Indonesia yang banyak digunakan (Mustajab, 2023). Dari kelima media sosial tersebut rata-rata didominasi oleh pengguna dengan usia 15-24 tahun. Untuk dapat menggunakan media sosial, terdapat batasan usia minimal yang sudah ditentukan oleh kominfo yaitu dengan minimal usia 13 tahun (Islami, 2017), yang mana usia tersebut masih termasuk ke dalam kategori tahap perkembangan remaja awal.

Remaja mempunyai rentang usia dari 12 hingga 21 tahun (Santrock, 2019). Ketika berada di usia tersebut, remaja akan banyak mengalami perubahan dengan membentuk hubungan yang baik dengan temannya, banyak mengeksplorasi dirinya, dan mengembangkan nilai-nilai moral yang berlaku. Untuk itu, tidak heran jika di masa tersebut remaja tidak dapat terlepas dari internet dan media sosial. Berdasarkan data APJII, remaja berusia 13-18 tahun (99,6%) menempati peringkat pertama

sebagai pengguna internet terbanyak di Indonesia dan disusul dengan peringkat kedua kelompok yang berusia 19-34 tahun (98,64%) (Pahlevi, 2022). Remaja, sebagai pengguna internet terbanyak diperkirakan setidaknya mempunyai satu akun media sosial (Yonathan, 2023). Dalam penggunaan media sosial, remaja masih belum bisa untuk memilah aktivitas yang memiliki manfaat dan mereka cenderung mudah untuk terbawa pengaruh pada kehidupan sosial yang ada disana tanpa mempertimbangkan dampak dari aktivitas tersebut (Ekasari dan Dharmawan sebagaimana dikutip dalam Aprilia et al., 2020). Penggunaan media sosial memberikan dampak pada remaja baik dalam hal positif atau negatif. Media sosial berdampak positif pada remaja untuk memberikan kemudahan untuk komunikasi, memperluas koneksi pertemanan, dan memudahkan mendapatkan informasi karena cepatnya arus pertukaran informasi (Gani, 2020). Sementara itu, dampak negatifnya media sosial sering kali disalahgunakan dan justru digunakan untuk hal-hal yang negatif. Penyalahgunaan tersebut berupa menyebarkan foto atau video yang tidak senonoh, menghina, mengancam, mengucilkan, dan mem-*posting* kalimat yang negatif seperti sindiran (Mishna et al., 2018).

Penyalahgunaan media sosial yang dilakukan oleh remaja ditemukan dalam beberapa kasus, dalam Andari et al. (2023) menyebutkan terdapat remaja SMP memberikan komentar yang berupa sindiran dan hinaan secara fisik pada video TikTok temannya. Tindakan tersebut dilakukan oleh pelaku karena adanya dendam dan rasa tidak mau kalah sehingga muncul keinginan untuk melakukan hal tersebut. Tidak jauh berbeda, SN seorang remaja berusia 17 tahun ia merasa tersinggung karena ada seseorang yang menjelek jelekannya. Atas peristiwa tersebut, ia membalas dendam dan mengungkapkan kekesalannya dengan mem-*posting* kalimat-kalimat kasar pada akun Facebooknya karena ia merasa itu merupakan cara yang paling tepat untuk membalas perlakuan individu tersebut (Maya, 2015). Penyalahgunaan media sosial yang dilakukan oleh remaja dapat dilakukan baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Nurrahmatin (2020) menyebutkan bahwa beberapa kali ditemukan remaja yang secara sengaja mengirimkan tulisan dan gambar untuk menyindir atau mengejek individu lain. Selain itu, survei yang dilakukan oleh Nofriandi dan Mardianto (2022)

kepada 63 remaja pengguna media sosial menunjukkan bahwa banyak dari mereka yang melihat teman sebayanya menuliskan komentar kebencian pada beberapa *platform*, 98,4% remaja melihat ujaran kebencian mengenai *fans club*, 87% mengenai politik, 77,8% mengenai agama, dan 58,7% mengenai suku dan budaya. Seluruh kasus, hasil survei, dan perilaku di atas yang dilakukan oleh para remaja tersebut termasuk ke dalam bentuk *cyber aggression* yang terjadi di media sosial. Penggunaan media sosial yang berlebihan berpotensi menimbulkan penyalahgunaan internet pada remaja dan seringkali berujung pada perilaku *cyber aggression* (Mardianto et al., 2020a).

Lenhart (sebagaimana dikutip dalam Kusumastuti & Mastuti, 2019) menyebutkan bahwa sebanyak 88% remaja pengguna media sosial pernah melihat pengguna lainnya melakukan hal yang kasar di media sosial. Tidak jauh berbeda, Mardianto et al. (2021) menemukan bahwa sebanyak 30,2% atau 88 dari 291 remaja berusia 15-21 tahun menyetujui bahwa mereka pernah melihat temannya berkelahi secara verbal di media sosial. Secara lebih spesifik, Rohman (2016) menyebutkan bahwa di Indonesia, satu dari sepuluh remaja pengguna media sosial mengaku pernah menjadi korban *cyber aggression*, yaitu mendapatkan komentar hinaan. Hal juga ini didukung oleh penelitian Astuti (2019) yang mendapatkan hasil empat dari delapan remaja SMA mengakui bahwa mereka pernah memberikan komentar kebencian di Instagram. Tambahan lainnya, penelitian yang dilakukan pada 283 pelajar dengan usia 15-21 menunjukkan bahwa 17,2% atau 48 responden menggunakan media sosial untuk saling menyindir dan menyerang hingga akhirnya menjadi musuh (Mardianto et al., 2019). Individu yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk aktif secara *online* cenderung mempunyai tingkatan agresi yang jauh lebih tinggi jika daripada individu yang kurang aktif secara *online* (Mardianto et al., 2019).

Peneliti melakukan wawancara singkat pada tiga remaja dengan usia yang berbeda untuk memperkuat fenomena yang terjadi. Remaja perempuan berinisial JH berusia 21 tahun menyebutkan bahwa ketika merasa kesal atau marah pada seseorang, ia sering mencurahkan dan mem-*posting* konten di Twitter yang berisi kata-kata sindiran untuk menjelekkkan individu tersebut. JH mengakui bahwa perilaku tersebut

dilakukan secara spontan karena sudah tersulut emosi dan ia tidak memikirkan konsekuensi yang mungkin terjadi. JH juga beranggapan bahwa apa yang dilakukannya merupakan tindakan yang biasa dilakukan di media sosial karena teman-temannya pun melakukan hal yang sama. Selanjutnya, remaja perempuan berinisial AL berusia 18 tahun menceritakan bahwa ia pernah memberikan komentar dengan menggunakan kata-kata yang kasar kepada salah satu selebgram di Instagram menggunakan *fake account*. AL melakukan hal itu lantaran tidak menyukai selebgram tersebut dan ia tidak merasa bersalah setelah melakukan hal tersebut. Namun, AL menyebutkan bahwa perilaku tersebut tidak pernah ia lakukan kepada individu di sekitarnya karena ia tidak mau mencari masalah dengan individu yang dikenalnya. Kemudian, remaja laki-laki berinisial ATH berusia 15 tahun mengatakan bahwa ia pernah beradu argumen dengan individu yang tidak dikenalnya di kolom komentar hingga mengeluarkan kalimat yang tidak pantas. Hal tersebut terjadi karena ia merasa tidak setuju dengan komentar yang diberikan oleh individu tersebut sehingga ia membalasnya menggunakan kata-kata yang kasar. ATH merasa tidak dapat menahan rasa kesalnya dan ia pun tidak peduli dengan perasaan individu tersebut ketika membaca komentar kasar yang ia utarakan.

Runions et al. (2016) mengartikan *cyber aggression* sebagai suatu bentuk perilaku berbahaya dalam bentuk verbal yang dilakukan secara *online* didorong karena adanya motif untuk mendapatkan emosi positif (*appetitive*) atau mengurangi emosi negatif (*aversive*). *Cyber aggression* dapat terjadi dalam beberapa bentuk, termasuk agresi verbal secara tertulis, penggunaan gambar yang mengejek atau membahayakan, menyinggung, peniruan identitas, atau pengucilan *online* (Nocentini et al. sebagaimana dikutip dalam Álvarez-García et al., 2013). Bentuk lain dari *cyber aggression*, yaitu menghina, mengancam, meneror, mengungkapkan informasi pribadi, menggunakan bahasa yang kasar, melakukan tindakan tidak senonoh, penghinaan melalui postingan yang tidak diharapkan, melalui gambar, rekaman video dan sebagainya yang dilakukan di media sosial dan merugikan korban (Mardianto et al., 2021). Di sisi lain, Runions et al. (2016), melihat *cyber aggression* atas empat bentuk yang berkaitan dengan *motivational valence* dan *regulatory control*, yaitu

*impulsive aversive aggression, impulsive appetitive aggression, controlled aversive aggression, dan controlled appetitive aggression. Impulsive aversive aggression* ialah perilaku yang dilakukan untuk mengurangi emosi negatif tanpa berpikir panjang, bentuk kedua *impulsive appetitive aggression* ialah perilaku yang dilakukan untuk mendapatkan emosi positif tanpa berpikir panjang, selanjutnya *controlled aversive aggression* ialah perilaku yang dilakukan untuk mengurangi emosi negatif secara terencana dan bentuk terakhir *controlled appetitive aggression* ialah perilaku yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan emosi positif secara terencana. Dalam kehidupan sehari-hari, perilaku *cyber aggression* yang kerap kali ditemukan, seperti memberikan komentar negatif terhadap fisik seseorang di media sosial, menggunakan kata-kata yang kasar saat bermain *games online*, dan sebagainya (Paskarista et al., 2021). Tindakan ini dapat dilakukan oleh siapapun tanpa memandang usia.

Remaja mungkin merasa beberapa tindakan *cyber aggression* merupakan suatu perilaku yang wajar dilakukan sebagai bahan candaan dengan teman. Padahal perilaku tersebut dapat merujuk pada tindakan *cyber aggression* jika merugikan dan menyakiti individu lain. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang mengatakan bahwa sejumlah remaja pelaku *cyber aggression* mempunyai kecenderungan untuk menganggap bahwa perilaku yang dilakukan oleh mereka merupakan suatu tindakan yang wajar (David-Ferdon dan Hertz sebagaimana dikutip dalam Kusumastuti dan Mastuti, 2019). Nyatanya, perilaku tersebut dapat membawa dampak negatif kepada korban maupun pelaku. Kumala & Sukmawati (2020) menyebutkan bahwa setelah melakukan perilaku *cyber aggression* pelaku akan ketakutan dan malu ketika bertemu teman-temannya karena mereka akan menyalahkannya atas perilaku yang dilakukan (Kumala & Sukmawati, 2020). Setelah merasa malu dan takut maka akan muncul dampak yang lain yaitu terjadinya penurunan harga diri bagi pelaku (Chang sebagaimana dikutip dalam Syena et al., 2019). Dampak yang terjadi pada pelaku yaitu akan timbul rasa bersalah yang bekepanjangan dan sulit untuk diatasi (Nofriandi & Mardianto, 2022) Lebih parahnya, perilaku *cyber aggression* yang dilakukan dapat membuat pelaku terjerat dalam konsekuensi hukum (Álvarez-García et al., 2013).

Faktor-faktor yang memengaruhi terjadinya *cyber aggression* yang dibagi atas faktor dari luar dan dari dalam. Faktor eksternal, seperti keluarga (gaya pengasuhan) dan lingkungan sekolah yang mungkin menjadi penyebab terjadinya perilaku *cyber aggression*. Martínez-Ferrer et al. (2019) mengungkapkan bahwa adanya hubungan signifikan antara gaya pengasuhan orang tua, penyesuaian diri di sekolah, dan *cyber aggression* yang mana anak yang berasal dari keluarga *authoritative* dan *indulgent* akan menunjukkan kompetensi akademik yang lebih baik dan keterlibatan keluarga yang lebih besar, sedangkan anak yang berasal dari keluarga *authoritarian* akan memperlihatkan keterlibatan pada perilaku *cyber aggression* yang lebih tinggi. Paskarista et al. (2021) juga menyebutkan bahwa remaja yang tumbuh di dalam keluarga yang memiliki pola asuh otoriter menunjukkan keterlibatan yang lebih besar dalam perilaku *cyber aggression*.

Faktor internal berkaitan dengan empati yang rendah dan emosi negatif. Empati menjadi faktor dalam *cyber aggression* karena remaja yang memiliki keterampilan dalam memahami emosi individu lain memungkinkan mereka mempunyai kesadaran yang lebih besar terkait bagaimana tindakan mereka dapat berpengaruh terhadap individu lain (Muñoz-Fernández & Sánchez-Jiménez, 2019). Ketika individu tidak memiliki empati maka agresi dan penindasan di dunia maya akan mudah terjadi, seperti mendebatkan, mempermalukan, atau mengekspos komentar-komentar yang bersifat diskriminatif (Mardianto et al., 2020a). Di sisi lain, individu dengan empati yang tinggi akan mengalami rasa bersalah yang lebih besar ketika mereka melakukan *cyber aggression* (Silfver dan Helkama sebagaimana dikutip dalam Runions, 2013). Faktor emosi memiliki kaitan dengan kondisi emosional atau kerentanan emosional yang remaja miliki. Emosi menjadi salah satu hal yang ikut terlibat dan berperan penting dalam masa perkembangan remaja (Permatasari sebagaimana dikutip dalam Setyawan et al., 2022). Remaja cenderung belum memiliki emosi yang stabil sehingga emosinya mudah berfluktuasi dan berubah. Pada masa tersebut akan muncul hasrat untuk melanggar aturan serta norma-norma sosial di masyarakat yang dilihat sebagai ekspresi emosi pada konflik remaja dalam kepribadian mereka (Mardianto et al., 2020b). Pada masa remaja, mereka akan

mengalami banyak penyimpangan moral karena ketidakmampuan mereka untuk memahami emosinya secara tepat dan kesalahan untuk mengekspresikannya, hal ini memiliki kaitan yang erat dengan *emotional intelligence* remaja (Irfan & Kausar, 2018). *Emotional intelligence* menjadi salah satu aspek penting dalam membentuk karakter remaja dan untuk menanggapi segala informasi secara tepat ketika melakukan interaksi di media sosial. Paskarista et al. (2021) mengatakan bahwa *emotional intelligence* berperan penting dalam membentuk kepribadian remaja, *emotional intelligence* yang rendah dapat membuat *struggle* dalam memahami emosi diri dan orang lain sehingga sulit untuk berhubungan baik dengan individu lain serta cenderung lebih agresif. Jika remaja tidak mampu mengelola emosi yang dimilikinya dengan baik maka akan sulit untuk menolak dorongan serta emosi negatif yang dirasakannya (Dewi & Savira, 2017). Dalam hal ini, emosi negatif menjadi salah satu penyebab munculnya perilaku *cyber aggression* karena mudah untuk disamakan (Wang et al., 2022). Ketika emosi negatif sudah menguasai diri maka dapat memicu timbulnya perilaku negatif dan media sosial menjadi salah satu sarana untuk remaja dalam melampiaskan emosinya. Daniel (sebagaimana dikutip dalam Dewi & Savira, 2017) mengatakan bahwa remaja sangat mudah untuk meluapkan emosi yang dirasakannya di media sosial tanpa memikirkan dampak yang mungkin terjadi kedepannya.

Keyakinan akan kemampuan dalam mengendalikan emosi dan memahami emosi individu lain merupakan bagian yang ada pada *emotional intelligence*. *Emotional intelligence* yang stabil membantu remaja dalam mengurangi perilaku menyimpang yang mungkin terjadi. Oleh sebab itu, remaja perlu memiliki kesadaran akan pentingnya *emotional intelligence*. *Trait emotional intelligence* menurut Petrides et al. (2016) memiliki kaitan dengan persepsi individu terhadap kemampuan emosionalnya, yaitu seberapa baik individu tersebut yakin bahwa ia dapat memahami, mengelola, serta mengekspresikan emosinya agar bisa beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan menjaga kesejahteraan. Salah satu cara yang bisa remaja lakukan untuk menghindari *cyber aggression* ialah dengan memiliki *emotional intelligence*. Remaja dengan *emotional intelligence* yang baik maka mereka akan

mampu untuk memahami dan mengontrol emosinya sehingga dapat mengekspresikan emosi yang mereka rasakan dengan cara yang lebih positif, tidak dengan melakukan sesuatu yang merugikan orang lain (Dewi & Savira, 2017). Artinya, ketika remaja *emotional intelligence* tinggi maka ia tidak akan melakukan *cyber aggression*. Dengan kemampuan mengelola, berpikir, dan memahami emosi diri dan orang lain dapat membuat remaja menempatkan emosinya di saat yang tepat, ketika hal tersebut terjadi maka *cyber aggression* bisa dicegah.

Penelitian mengenai pengaruh *emotional intelligence* terhadap *cyber aggression* masih sangat sedikit, khususnya di Indonesia. Padahal *cyber aggression* menjadi fenomena yang sering terjadi khususnya yang dilakukan oleh remaja. Banyak remaja yang masih cenderung abai terhadap penyebab dan dampak *cyber aggression*. Terlebih lagi, remaja memiliki potensi untuk menjadi calon generasi yang produktif sehingga *emotional intelligence* menjadi hal penting untuk dimiliki remaja untuk mencegah terjadinya perilaku *cyber aggression*. Oleh karena itu, peneliti memilih remaja untuk menjadi subjek dalam penelitian ini. Penelitian-penelitian sebelumnya seperti pada Dewi dan Savira (2017) serta Kusumastuti dan Mastuti (2019), subjek dari kedua penelitian tersebut menggunakan teori dengan konstruk yang berbeda. Selain itu, berbeda dengan kedua penelitian tersebut yang membahas *cyber aggression* secara umum, pada penelitian ini *cyber aggression* akan dibahas berdasarkan empat tipe sehingga nantinya setiap partisipan secara spesifik akan memiliki satu tipe tertentu. Sejauh ini belum ada penelitian yang memetakan keempat tipe *cyber aggression*. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh *emotional intelligence* terhadap *cyber aggression* pada remaja dalam bermedia sosial.

## **1.2 Rumusan Masalah**

“Apakah *emotional intelligence* memiliki pengaruh terhadap *cyber aggression* pada remaja dalam bermedia sosial?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Mengetahui pengaruh *emotional intelligence* terhadap *cyber aggression* pada remaja dalam bermedia sosial.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi literatur tambahan dan kajian terkait *emotional intelligence* untuk mengembangkan ilmu Psikologi dalam ranah klinis dan *cyber aggression* untuk mengembangkan ilmu Psikologi dalam ranah sosial.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini memiliki sejumlah manfaat praktis, yaitu:

##### **1. Bagi Remaja**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi informasi kepada remaja yang membacanya mengenai *emotional intelligence* sehingga dapat membuat remaja lebih memahami emosi yang ada di dalam diri mereka dan pengaruhnya terhadap perilaku yang akan ditimbulkan.

##### **2. Bagi Orang Tua**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran serta penjelasan pada orang tua terkait perilaku *cyber aggression* yang marak dilakukan remaja sehingga mereka dapat mengedukasi dan mengingatkan anaknya untuk dapat lebih memilah hal yang baik dan buruk untuk dilakukan di media sosial.

##### **3. Bagi Instansi Pendidikan**

Hasil penelitian diharapkan berguna untuk menjadi dasar untuk dapat melakukan psikoedukasi atau seminar mengenai *emotional intelligence* dan *cyber aggression* dalam upaya meningkatkan kesadaran remaja.