

BAB I

PENGANTAR

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa remaja ini merupakan fase pencarian jati diri sebagaimana mereka selalu ingin mengetahui serta mencoba hal yang baru diketahui. Pengetahuan akan semakin bertambah jika anak suka berinteraksi dan suka berteman dengan banyak orang, pada saat ini mencari teman sangat mudah karena zaman sudah *modern* yang pada semua tidak hanya bisa dilakukan dengan tatap muka namun bisa juga dilakukan dengan cara *virtual* lewat media sosial.

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini sangat pesat salah satunya yaitu dalam komunikasi dan jaringan internet yang semakin canggih. Media sosial banyak sekali digunakan di berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, sampai dewasa. Tercatat 2021,6 juta penduduk Indonesia di tahun 2021 aktif menggunakan media sosial. Platform media sosial yang banyak digunakan/ digemari oleh masyarakat Indonesia yaitu *Youtube* (88%), *TikTok* (85%). Selain itu, diikuti oleh media sosial *Whatsapp* (84%), *Facebook* (79%), dan *Instagram* (79%). Indonesia termasuk presentasi tertinggi pengguna media sosial yaitu remaja yang berusia 12-21 tahun sekitar 91% (Haryanto, 2019).

Aplikasi *tik tok* merupakan suatu aplikasi yang memberikan spesial efek yang sangat unikk serta menarik yang bisa digunakan dengan mudah, sehingga pengguna

dapat membuat video pendek pada video yang telah dibuat dan mendapatkan hasil yang memuaskan, keren serta dapat dipamerkan pada teman dan pengguna lain.

Pada awal diterbitkannya aplikasi *tik tok* ini sudah banyak disukai oleh kalangan remaja dikarenakan remaja tersebut dapat membuat video dengan bergoyang-goyang yang diiringi oleh musik remix terkini yang membuat remaja merasa terhibur (Pribando,2018). Penggunaan aplikasi *tik tok* memiliki Batasan usia 12 tahun tetapi pihak Menteri komunikasi dan informatika akan meningkatkan Batasan usia karena didalam aplikasi tersebut juga mengandung konten-konten negatif contohnya seperti *prank* terhadap orang tua. Aplikasi *tik tok* bukan hanya di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia terutama kawasan Asia. Aplikasi *tik tok* banyak diunduh hingga 219 juta kali pada tahun 2019, tertinggi sejak diterbitkan sedangkan di Indonesia mempunyai 10 juta pengguna aktif di setiap bulannya.

Aplikasi *tik tok* ini memperbolehkan penggunanya untuk membuat video musik dengan durasi yang sangat singkat yaitu 15-60 detik. Konten dalam aplikasi tersebut dapat menjadi salah satu oknum-oknum penyebar berita yang tidak sesuai dengan peristiwa yang terjadi atau disebut dengan berita *hoax*. *tik tok* juga membawa pengaruh dalam masyarakat saat ini sebagai tempat untuk melakukan penindasan secara *online*.

Adanya media sosial dapat membuat siapa saja bahkan remaja untuk bebas dalam mengemukakan pendapatnya (Natalia, 2018). Di satu sisi, dari adanya kebebasan menyampaikan pandangan tersebut memberikan manfaat karena dapat mempermudah seseorang dalam mengutarakan suara mereka yang ditujukan untuk perorangan, pemerintah, lembaga atau organisasi lainnya. Meskipun terkadang yang

disampaikan tidak selalu bernilai positif, namun adapula bernilai negatif yang terkesan meremehkan bahkan melecehkan orang lain. Dalam berkomentar seseorang sering tidak menyadari bahwa kata yang dilontarkan merupakan perkataan kasar yang menyakiti hati orang lain sehingga membuat orang merasa reputasi dirinya rusak dan menimbulkan permusuhan.

Pada tahun 2010 artis Luna Maya ditimpa kasus video syur dengan Ariel Noah, kasus tersebut membuat luna maya mengalami gangguan mental akibat menerima komentar yang tidak pantas dari para netizen (MERDEKA.COM 2019). Dari adanya keleluasaan yang disajikan oleh media sosial tentu akan menimbulkan konsekuensi. Konsekuensi yang didapatkan remaja yang sering menggunakan media sosial diantaranya yaitu menjadi gelisah, kecanduan, bahkan terlibat dalam perilaku *cyberbullying* (Putri et al., 2019).

Willard (2005; dalam Latifatul dkk, 2023) menjelaskan *cyberbullying* termasuk suatu tindakan kejam yang dilakukan kepada orang lain dengan mengirim atau memposting materi berbahaya atau terlibat dalam bentuk agresi sosial dengan menggunakan internet atau teknologi digital lainnya. Sementara Smith (2008; dalam Risky Arianti, 2018) menerangkan perilaku *cyberbullying* adalah perilaku agresif yang dilakukan berulang kali dengan menggunakan media elektronik yang menyebabkan korban tidak bisa melindungi dirinya. *Cyberbullying* merupakan hal baru dalam dunia internet seperti menyerang seseorang dengan tujuan menghancurkan atau menyebarkan kebencian dan hal tersebut sudah banyak yang melakukan.

Cyberbullying merupakan bentuk intimidasi dari pelaku yang dilakukan untuk merendahkan korbannya melalui alat teknologi dan dilakukan secara berulang-ulang.

Cyberbullying juga termasuk dalam komentar negatif pada postingan tertentu, pesan personal yang tidak baik, serta menyebarkan postingan atau profil akun media sosial tertentu dengan cara mengolok-olok (Syah,2018 dalam; Lita dkk, 2022). Menurut survei global yang diadakan oleh *Latitude News*, Indonesia merupakan negara dengan kasus *bullying* tertinggi kedua di dunia setelah Jepang. Kasus *bullying* di Indonesia ternyata mengalahkan kasus *bullying* di Amerika Serikat yang menempati posisi ketiga. Ironisnya, kasus *bullying* di Indonesia lebih banyak dilakukan di jejaring sosial (Kaman, 2012 dalam; Lita dkk, 2022).

Cyberbullying dapat dengan mudah dilakukan oleh pengguna Aplikasi *tik tok*, dengan cara mengunggah foto atau video beserta dengan tulisan yang bermakna tidak pantas dengan tujuan memermalukan serta membuat seseorang merasa terintimidasi. Contohnya seperti memberi ucapan *happy birthday* dengan mengupload foto-foto aib orang lalu foto tersebut mendapat banyak komentar yang berisikan ejekan.

Gaul dan trendi sesuatu hal yang harus dipenuhi bagi remaja yang selalu mengikuti perkembangan jaman. Perkembangan teknologi informasi komunikasi mempengaruhi hubungan remaja dengan temannya, pertemuan dengan teman yang biasanya dilakukan secara langsung beralih ke pertemuan di dunia *virtual*, sehingga remaja lebih banyak berinteraksi dengan temannya melalui media sosial. Dari media sosial juga bisa membentuk sebuah konformitas yang menyebabkan adanya perilaku *cyberbullying*, sebab konformitas merupakan pusat dari perilaku *cyberbullying* karena aturan yang ada di media sosial cenderung berbeda dengan aturan yang ada di kehidupan sebenarnya (sockolov,2020).

Remaja saat ini banyak yang beranggapan bahwa komentar *bully* yang diterima seseorang di media sosial merupakan suatu resiko dan sudah menjadi hal yang wajar. Selain itu, di media sosial remaja cenderung menggunakan identitas kelompok sosialnya dibandingkan identitas pribadi. Semakin resisten komitmen seseorang atau kelompok maka remaja tersebut akan lebih menaati aturan yang ada di dalamnya (Taylor et al.,2019).

Dalam dunia pertemanan yang bersifat kelompok akan memicu adanya konformitas, yang didalamnya akan ada peraturan yang dibuat oleh kelompok tersebut. Teman sangat berpengaruh penting dalam berperilaku sehingga dalam berteman hendaknya memilih bukan berarti suka memilih-milih teman, memilih dalam artian berteman yang berdampak dalam hal yang positif tidak menjerumuskan pada arah yang negatif. Myers (2005; dalam Risky Arianti, 2018) mengartikan konformitas sebagai perubahan perilaku ataupun keyakinan agar sama dengan orang lain.

Konformitas merupakan tindakan yang sesuai nilai dan aturan kelompok, entah sesuai dengan nilai pribadi ataupun tidak, supaya diterima oleh kelompok. Salah satu cara menyesuaikan diri yang paling mudah adalah dengan berperilaku mengikuti nilai dan aturan yang berlaku di lingkungan sekitarnya. remaja saat ini cenderung berteman dengan membentuk kelompok sehingga membuat lingkungan perteman terlihat mengecil. Berteman secara berkelompok sering memicu kesalah pahaman dengan kelompok lainnya karena terkadang terdapat saling membanggakan kelompok masing-masing yang tanpa tidak sengaja menyinggung kelompok lain.

Pada era zaman yang sangat *modern* ini pengaruh konformitas sudah menjadi hal biasa, individu yang jauh dari keluarga cenderung mengikuti ajakan teman sebaya

agar individu merasa dihargai dan diakui dalam kelompok tersebut. Individu memiliki suatu mekanisme yang dapat mengatur perilaku. Beberapa faktor yang mempengaruhi konformitas pada individu yaitu pengaruh informasi, kepercayaan terhadap kelompok, kepercayaan yang lemah terhadap kemampuan diri sendiri dan rasa takut terhadap celaan sosial ketika tidak mematuhi aturan dalam kelompok.

Konformitas termasuk suatu perubahan perilaku atau keyakinan yang sesuai dengan norma atau standar kelompok anggota berdasarkan satu atau lebih motif dari pihak yang dipengaruhi (Nail et al., 2020). Dengan macam-macam yang terdapat di dalam konformitas diantaranya yaitu *compliance*, *obedience*, dan *acceptance*. Selain itu, Santrock (2021) juga mengungkapkan bahwa konformitas dapat dipengaruhi dari lingkungan sekitar. Karena adanya konformitas dapat membuat remaja menjadi berperilaku baik dan juga berperilaku buruk yang salah satunya dapat membuat remaja menjadi berperilaku *cyberbullying* (Sartika & Yandri, 2019).

Menurut Baron dan Byrne (2005 dalam; retno dkk, 2018) membagi konformitas menjadi dua aspek yaitu aspek nonformatif dan informatif. Aspek nonformatif yaitu pengaruh sosial normatif yang mengungkap adanya perbedaan atau penyesuaian persepsi, keyakinan, maupun tindakan individu sebagai akibat dari pemenuhan penghargaan positif kelompok agar memperoleh persetujuan, disukai dan terhindar dari penolakan. Sedangkan Aspek informatif yaitu pengaruh sosial informatif yang sebagai akibat adanya kepercayaan terhadap informasi yang dianggap bermanfaat dan berasal dari kelompok. Informasi dapat diperoleh dari manapun pada era globalisasi ini.

Pada perilaku remaja yang memicu adanya sebuah konformitas bisa menyebabkan adanya perilaku *cyberbullying*, hal ini disebabkan dalam sebuah kelompok pertemanan terdapat hal yang berbeda dengan kelompok-kelompok lain. Adanya keterkaitan antara konformitas dengan perilaku *cyberbullying*, didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan Apsari dan Siswati (2020) yang didapati hasil bahwa terdapat hubungan yang positif signifikan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku *cyberbullying* pada Cosplayer di Komunitas *Cosplay* Semarang (Cosma).

Pada siswa-siswi di Mts Nurul Jadid Pandaan pernah terjadi perilaku *bullying*, namun hal itu terjadi didalam kelas. Menurut wali kelasnya hal tersebut terjadi karena adanya siswa yang membentuk sebuah kelompok pertemanan yang mana dalam kelompok tersebut ada ketua kelompok. Peristiwa tersebut terjadi pada seorang siswa laki-laki, siswa tersebut *dibully* karena memiliki fisik yang terlihat culun, ia setiap hari selalu diejek oleh sekelompok temannya tersebut sampai pada suatu hari korban tidak mau masuk sekolah lagi. Orang tua korban sampai melaporkan hal tersebut kepada pihak sekolah.

Laporan tersebut langsung di tindak lanjut oleh pihak sekolah dengan cara memanggil siswa yang *membully* untuk menanyakan langsung. Siswa tersebut mengakui perbuatannya, bahwa ia juga sering mengirim pesan *whatsapp* kepada korban dengan kata yang tidak baik dan ia juga mengaku bahwa sering merampas jajan korban ketika jam istirahat.

Dari pemaparan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul pengaruh konformitas terhadap perilaku *cyberbullying* pada pengguna tik tok di Mts Nurul Jadid Pandaan.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh konformitas terhadap perilaku *cyberbullying* pada pengguna *tik tok* di Mts Nurul Jadid Pandaan?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Peneliti

Tujuan penelitian ini merupakan pernyataan dari rumusan masalah yang telah ditentukan, yaitu untuk mengetahui pengaruh konformitas terhadap perilaku *cyberbullying* pada pengguna aplikasi *tik tok* di Mts Nurul Jadid Pandaan.

2. Manfaat Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian tentunya harus menghasilkan manfaat baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapun manfaat dari penelitian dengan judul pengaruh konformitas terhadap *cyberbullying* pada pengguna *tik tok* di Mts Nurul Jadid Pandaan.

a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu menambah wawasan keilmuan psikologi, khususnya di bidang psikologi sosial tentang perilaku konformitas dan *cyberbullying*.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Mahasiswa Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi kepustakaan dalam pembuatan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh konformitas terhadap *cyberbullying* pada pengguna *tik tok*.
- 2) Bagi Institusi penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih positif dalam mengembangkan mutu pendidikan mahasiswa.
- 3) Bagi Peneliti Dengan dilakukan penelitian ini, penulis memiliki kesempatan untuk menerapkan semua kajian keilmuan yang didapatkan di bangku perkuliahan. Sehingga dapat menyumbangkan manfaat dan wawasan yang lebih banyak dalam menyikapi adanya perilaku konformitas dan *cyberbullying* di tengah-tengah masyarakat khususnya di kalangan remaja sebagai pengguna media sosial.

D. Perbedaan dengan Peneliti Sebelumnya

Table 1

Perbedaan dengan Peneliti Sebelumnya

No	Peneliti	Judul	Analisis dan Hasil
1.	Dara Ayu Nova Dezianti dan Fina Hidayati	Pengaruh Konformitas Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Milenial (2021)	Hasil penelitian ini bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel dengan perbedaan jenis kelamin, konformitas signifikan 0,064 dan perilaku konsumtif signifikan 0,200 (Sig > 0,05).

Perbedaan:

- 1). Variabel (Y) dalam peneliti tersebut adalah perilaku konsumtif generasi milenial (Y) yang digunakan peneliti adalah perilaku *cyberbullying* pada pengguna tiktok
- 2). Subjek dalam penelitian tersebut adalah mahasiswa satu Angkatan yang lahir pada tahun 1999 s.d. tahun 2000 sedangkan subjek yang digunakan peneliti adalah remaja pengguna tiktok di Yayasan Nurul Jadid.
3. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *product moment* sedangkan peneliti menggunakan analisis regresi.

2.	Peneliti Latifa Chariro, Anrilia Ema M. Ningdiyah	Judul <i>Cyberbullying</i> pada remaja pengguna tiktok: Bagaimana peranan tipe kepribadian ekstrovert? (2020)	Analisis dan Hasil Hasil penelitian ini bahwa tidak ada hubungan antara kepribadian <i>ekstrovert</i> dengan kecenderungan perilaku <i>cyberbullying</i> , dikarenakan partisipan pada penelitian tersebut dinilai mampu unukbertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan dan tidak impulsif, sehingga memiliki kecenderungan yang rendah untuk terlibat dalam perilaku <i>cyberbullying</i> .
----	--	--	---

Perbedaan

- 1).). Variabel (Y) dalam peneliti tersebut adalah perilaku *cyberbullying* pada pengguna tiktok sedangkan variabel (Y) yang digunakan peneliti adalah perilaku *cyberbullying* pada pengguna tiktok tipe *ekstrovert*
- 2). Subjek dalam penelitian tersebut adalah siswa remaja berdomisili Surabaya sedangkan subjek yang digunakan peneliti adalah pengguna tiktok
3. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan korelasi *spearman' rho* sedangkan peneliti menggunakan analisis regresi