

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kasus perundungan dunia maya saat ini tumbuh sangat pesat di Indonesia. Data yang diterima Akurat Parenting.com dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), pada tahun 2018 mencapai 209 kasus. Berbeda jauh dengan tahun 2015 yang nihil (nol kasus). Data tersebut berbeda dengan kasus perundungan secara langsung yang setiap tahun mengalami penurunan, menurut Komisioner KPAI Bidang Pendidikan, Retno Listyarti. Data tersebut bisa terlihat dari tahun 2018 yang tercatat 107 anak mengalami perundungan di sekolah, dan 6 bulan terakhir di tahun 2019 hanya 7 anak yang mengalami perundungan di sekolah. (dikutip dari Akurat.co 23/07/2019).

Hasil riset Polling Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengatakan sekitar 49 persen netizen yang pernah menjadi sasaran perundungan di media sosial. Hasil survey yang dilakukan kepada para pengguna internet di Indonesia selama periode Maret hingga 14 April 2019 dengan 5.900 jumlah sampel menemukan bahwa 49% orang pernah menjadi sasaran perundungan sementara 47% mengatakan tidak pernah dan sisanya tidak menjawab survey. (dikutip dari Kompas.com 15/05/2019).

Berdasarkan data wawancara yang dilakukan penulis kepada 30 siswa SMK Dewantoro Purwosari, diperoleh data yakni 78% siswa pernah melakukan perundungan di sosial media menggunakan akun palsu, dengan alasan mereka memiliki kebebasan melakukan apapun di sosial media selagi identitas asli mereka tidak di ketahui, 12% mengaku pernah melakukan perundungan di sosial media menggunakan akun asli dengan alasan karena menjadi korban perundungan dan

ingin membalasnya dan 10% lainnya mengaku pernah menjadi korban perundungan di sekolah maupun di sosial media.

Dari data wawancara di atas, sosial media adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk melakukan perilaku perundungan sehingga biasa disebut perundungan dunia maya. Hal ini serupa dengan pendapat Wang, Iannotti, dan Nansel (2009), perundungan dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu perundungan verbal, perundungan fisik, perundungan tidak langsung (*relational bullying*), dan perundungan melalui media internet (*Cyberbullying*).

Perundungan dan perundungan dunia maya memiliki tujuan yang sama, hanya saja berbeda dalam praktiknya. Menurut Mcvean (2017), menyebutkan bahwa perundungan dunia maya adalah intimidasi yang sering terjadi secara daring, sementara Narpaduhita & Suminar (2014) menyatakan perundungan dunia maya merupakan hal baru dari perilaku perundungan dengan karakteristik dan akibat yang sama.

Dampak perundungan dunia maya menurut Khanza (2017) ada 8 yakni: membuat korban tidak percaya diri, menarik diri dari lingkungan sosial maupun sosial media, menutup akses sosial media dari keluarga dan kerabat, menghabiskan waktu sendirian, menghilang dari aktivitas sosial, perubahan kepribadian, berat badan turun, dan terlihat aneh.

Secara umum, faktor yang menyebabkan munculnya perilaku perundungan dunia maya ada dua, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal menurut ahli sebagai berikut: menurut Li (2005) jenis kelamin, menurut Hinduja (2010) *Self Esteem & strain*, menurut Ang & Goh (2010) empati, menurut Barlet, Douglas & Chelsea (2004) yakni Anonimitas dan kebutuhan psikologi (Bulent, 2009). Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi

perundungan dunia maya adalah pengawasan orang tua (Frick, 2012), frekuensi mengakses internet, komunikasi dengan orang tua, jenis media internet yang digunakan (Li, 2005), *school bullying* atau perilaku membuli di sekolah (Tanya & Qing, 2007), serta pengalaman menjadi korban perundungan dunia maya (*Cyber Victimization*) (Ketzer et al, 2009) dalam Azka, 2016).

Dalam penelitian ini, penulis memilih empati dari faktor internal sebagai objek penelitian, hal ini dikarenakan penulis memiliki asumsi bahwa rasa empati berhubungan erat dengan kasus perundungan dunia maya. Empati merupakan kemampuan untuk merasakan apa yang dirasakan oleh seorang individu. Seseorang yang berempati mampu menunjukkan dengan perilaku, seperti ikut merasa sedih ketika saudara ada yang sakit, dan sampai ikut sakit karena terlalu memikirkan saudaranya tersebut. Widyarini (2009). Menurut Ibung (dalam Setyawan, 2011) anak dapat menghindari dari perilaku tercela dengan adanya empati. Seseorang yang memiliki empati yang tinggi, memiliki tenggang rasa sikap peka terhadap situasi orang lain.

Menurut Baron-Cohen & Wheelright (2004), empati memiliki dua dimensi, yaitu kognitif empati dan afektif empati. Dalam penelitian Ang & Goh (2010) menyatakan semakin rendah afektif empati maupun kognitif empati seseorang maka perilaku perundungan dunia maya semakin tinggi, baik pada remaja perempuan maupun laki-laki. Dalam penelitian lain disebutkan bahwa, respon empati yang rendah berpengaruh pada tingginya perilaku perundungan dunia maya. Hal ini sejalan dengan penelitian Steffgen, Konig, Pfetsch, & Melzer, (2011) yang menyatakan bahwa *cyberbullies* menunjukkan sedikit empati daripada *noncyberbullies* dan yang telah menjadi korban *cyberbullies* serta mereka yang sama sekali tidak terlibat dalam perundungan dunia maya.

Center for the Study and Prevention of School Violence (2008), pusat pembelajaran dan pencegahan kekerasan di sekolah yang terletak di Boulder mengemukakan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku perundungan adalah faktor individu, keluarga, teman sebaya, dan sekolah. Salah satu faktor individu yang mempengaruhi perilaku perundungan adalah kurangnya empati seperti yang dikatakan Ang & Goh (2010) dalam penjelasan sebelumnya.

Salah satu alasan terjadinya kasus perundungan dunia maya disebabkan oleh rendahnya kemampuan empati pada pelaku perundungan dunia maya. Respon empati yang rendah pada menyebabkan mereka kurang mampu untuk melihat dari sudut pandang orang lain, mengenali perasaan orang lain dan menyesuaikan kepeduliannya dengan tepat (Rachmah 2014). Seseorang yang tidak punya empati ini memiliki potensi untuk melakukan tindak kejahatan kepada orang lain, karena orang tersebut hanya menggunakan pertimbangan pikirannya sendiri, seperti kasus kekerasan yang sering terjadi dalam dunia remaja laki-laki. Semakin banyak tindakan merugikan orang lain yang dilakukan remaja terhadap orang lain yang dianggap berbeda atau memiliki kekurangan tertentu (Wuryanano 2007).

Beberapa penelitian terdahulu mengungkapkan adanya hubungan antara empati dengan perundungan dan beberapa perilaku agresif. Mercer & Clayton, (2012) mengatakan empati terdiri dari dua komponen yaitu afektif dan kognitif. Komponen afektif empati merupakan perasaan menderita yang juga dirasakan oleh seseorang individu ketika orang lain merasakan penderitaan. Orang yang memiliki empati afektif akan merasakan simpati dan peduli pada orang yang terkena penderitaan dan mencoba meringankan penderitaannya. Komponen afektif empati dengan perilaku agresif dan kenakalan remaja berhubungan dengan

rendahnya perilaku agresif dan kenakalan remaja. Ketika seseorang memiliki komponen empati afektif yang baik maka perilaku agresif dan kenakalan dapat diminimalisir, seseorang akan mempertimbangkan kembali perilaku agresif yang akan dilakukannya kepada orang lain karena adanya komponen afektif empati dalam dirinya. Kecendrungan melakukan perilaku perundungan oleh remaja disebabkan mereka tidak mampu untuk berempati kepada orang lain khususnya terkait permasalahan rasa sakit yang dirasakan oleh korban perundungan. Dalam perilaku perundungan, empati berperan dalam dua komponen penyusunnya yaitu komponen afektif dan komponen kognitif. Dalam komponen afektif, individu yang terlibat dalam perilaku perundungan tidak mampu merasakan kondisi emosional individu lain yang menjadi sasaran, pelaku perundungan tidak dapat merasakan rasa sakit yang sama dengan rasa sakit yang diterima oleh korban. Sementara komponen kognitif, individu yang terlibat dalam perilaku perundungan tidak mampu memahami dan mengevaluasi keadaan emosional mereka yang menjadi target sasaran perilaku perundungan (Wahyuni dan Adyanti 2010).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti akan mengambil penelitian dengan judul “Hubungan Empati Terhadap Perundungan Dunia Maya Remaja Laki-laki SMK Dewantoro Purwosari”.

B. Perumusan Masalah

Apakah ada Hubungan Empati terhadap Perundungan Dunia Maya pada remaja laki-laki?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui hubungan empati terhadap perundungan dunia maya pada remaja laki-laki.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis.

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan berguna untuk memperkaya khazanah kajian keilmuan psikologi, terutam yang berkaitan dengan psikologi pendidikan, perkembangan dan klinis yang berkaitan dengan perundungan dunia maya pada remaja.

2) Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan untuk mengantisipasi dan menangani perilaku perundungan dunia maya pada remaja bagi guru dan orang tua.
- b. Penelitian ini dapat dipakai sebagai acuan pihak sekolah dalam menyiapkan program pencegahan perilaku perundungan dunia maya bagi para siswa.

D. Perbedaan Dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian Amalia Setianingrum (2015) yang berjudul “Pengaruh Empati, Self Control dan Self Esteem Terhadap Perilaku Perundungan Dunia Maya Pada Siswa SMAN 64 Jakarta” . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dinamika cyberbullying melalui tiga faktor, yakni Empati, Self Control, dan Self Esteem dengan menggunakan uji hipotesis mayor. Hasilnya, terdapat pengaruh yang signifikan dari ketiga variabel bebas tersebut.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya, peneliti sebelumnya menggunakan periode 2014-2015, penelitian ini menggunakan periode 2019-2020, subyek penelitian ini fokus pada siswa laki-laki serta lokasi penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMK Kabupaten Pasuruan.

Penelitian EY Fahdly Rachma Akbar (2015) yang berjudul “Pengaruh Self Esteem Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Perundungan Dunia Maya Pada Siswa MAN 1 Tangerang”. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan dari Self Esteem Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Perundungan Dunia Maya Pada Siswa MAN 1 Tangerang dengan proporsi varian 77,5%, sementara sisanya dipengaruhi variabel di luar penelitian.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya, peneliti sebelumnya menggunakan periode 2014-2015, penelitian ini menggunakan periode 2019-2020, subyek penelitian ini fokus pada siswa laki-laki serta lokasi penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMK Kabupaten Pasuruan.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas dapat diketahui bahwa penelitian mengenai perundungan dunia maya sudah pernah dilakukan, sebagaimana penelitian yang akan penulis lakukan. Akan tetapi dari penelitian yang sudah pernah dilakukan di atas tidak membahas keterkaitan hubungan antara empati

dan perundungan dunia maya secara spesifik, oleh sebab itu penelitian ini menjadi penting karena membahas dan menghitung hubungan dua variabel lebih spesifik dari pada penelitian sebelumnya.