

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa remaja awal menjadi masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja. Masa remaja biasanya digambarkan sebagai periode ketika individu mulai memeriksa dan mengevaluasi ciri-ciri psikologis mereka sendiri dalam upaya menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Malihah & Alfiasari, 2018). Migunani (2021) Remaja sering kali menghadapi masalah kemalasan untuk melakukan sesuatu, hal ini disebabkan karena mereka sering merasa bosan di waktu senggang. Remaja akan menjadi bosan jika tidak berinteraksi dengan lingkungan sekitar atau melakukan banyak aktivitas yang bermanfaat. Remaja juga memerlukan suatu bentuk relaksasi untuk mengatasi kebosanan mereka. Remaja dapat memanfaatkan bermain *game online* sebagai salah satu cara untuk mengisi waktu ketika sedang bosan. Kebanyakan remaja saat ini sering bermain *game* sebagai hobi mereka, dan bermain *game* ini diperkirakan akan terus meningkat dalam waktu dekat.

Migunani (2021) menyatakan bahwa untuk menjadi yang teratas dan merasa puas dengan kinerjanya, para pemain *game online* berusaha keras dan menang secara konsisten. Selain itu, ketika seseorang kalah dalam permainan *game online* atau menerima hasil yang tidak diinginkannya, mereka akan merasa kesal dan frustrasi. Sarwono (2015) menyatakan bahwa Secara umum, rasa frustrasi dapat menyebabkan kemarahan, yang selanjutnya dapat meningkat menjadi tindakan kekerasan. *Cyberbullying* merupakan perilaku *agresif* yang sering terjadi dalam *game online*.

Susanti (2019) menyatakan bahwa *Cyberbullying* adalah ketika seseorang atau suatu kelompok menggunakan teknologi dan informasi dari media online untuk melakukan serangan psikologis, penghinaan, atau intimidasi terhadap individu atau kelompok lain, dengan menyebarkan kepada publik, tindakan ini bertujuan untuk mempermalukan korban dan

menyebarkan kebencian, dan keburukan di internet atau media sosial. Dunia maya atau *cyberbullying* pada dasarnya adalah sebuah bentuk teror sosial yang dilakukan melalui teknologi.

Seiring berkembangnya internet di dunia, *cyberbullying* merupakan suatu fenomena baru. Perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja oleh suatu kelompok atau seseorang dikenal sebagai *cyberbullying*. Teknologi informasi dan media elektronik terus digunakan untuk melakukan aksi tersebut terhadap korban yang tidak mampu membela diri. (Becker et al., 2015).

Menurut Maulidar (2021), dampak buruk dari *cyberbullying* sebanding dengan dampak *bullying* dan bahkan mungkin lebih parah, sehingga menjadikannya sebuah fenomena yang perlu mendapat perhatian. Karena korban merasa sulit untuk menghindari pelaku dan percaya bahwa orang tersebut melakukannya dengan sengaja di setiap waktu dan lokasi, dampak *cyberbullying* bisa lebih parah. Saat terlibat dalam *cyberbullying*, pelaku bahkan menggunakan nama samaran, sehingga sulit untuk dilacak dan dihentikan. Remaja umumnya menjadi sasaran *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah jenis perilaku intimidasi baru yang memiliki banyak ciri dan dampak yang sama dengan *bullying*.

Hinduja dan Pantcin (2015) menyatakan *cyberbullying* adalah perilaku seseorang atau sekelompok orang yang dengan sengaja dan terus-menerus melakukan perilaku atau tindakan yang merugikan orang lain menggunakan komputer, ponsel, dan perangkat elektronik lainnya. Misalnya adalah mengunggah kata-kata atau gambar yang sensitif milik orang lain dan menyebarkannya di media sosial, atau baru-baru ini, menggunakan profil palsu di internet maupun media sosial untuk mempermalukan orang lain (Patti & Hidayanto, 2020).

Penelitian yang telah dilakukan Putri menunjukkan bahwa remaja yang memiliki *self control* yang tinggi dapat mengurangi perilaku

cyberbullying pada remaja. Remaja yang memiliki *self control* yang baik maka remaja memiliki kemampuan hubungan interpersonal dan respon emosi yang baik sehingga dapat terhindar dari perilaku *cyberbullying* (Putri, 2016).

Hal ini menunjukkan bahwa *cyberbullying* didefinisikan sebagai perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja yang menggunakan internet, alat komunikasi, dan sarana elektronik lainnya dengan sengaja dan terus-menerus untuk menyakiti orang lain dengan mengancam, menghina, dan memermalukan mereka. Karena bullying identik dengan tindakan langsung, maka *cyberbullying* tidak dapat dirasakan tindakannya secara langsung tetapi dapat dilakukan di mana saja dalam jarak berapa pun karena pembentukannya menggunakan media dan memiliki dampak yang sama terhadap korban.

Berdasarkan penelitian Listiyanty (2019), kejadian *cyberbullying* juga masih banyak terjadi di sekolah-sekolah, khususnya di SMP Negeri 22 dan 41 Semarang. *Cyberbullying* sering terjadi pada siswa kelas 7 dan 8, dengan presentase 40% di Sekolah Menengah Pertama Negeri 41 Semarang dan presentase 24% di SMP Negeri 22 Semarang. Berikut adalah perilaku yang paling sering ditunjukkan oleh siswa: Menurut temuan ini, 23% siswa terlibat dalam ancaman online dengan menggunakan bahasa kotor (*flaming*), diikuti oleh 13% yang terlibat dalam perilaku yang melecehkan dan menyinggung (*harassment*), 8,3% yang menyamar sebagai orang lain, dan 10% yang melontarkan banyak kritikan atau komentar negatif dengan tujuan mencemarkan nama baik siswa lain (*denigration*) (Migunani, 2021).

Selain itu, penelitian yang dilakukan Rahayu (2012) terhadap siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di Magelang, Yogyakarta, dan Semarang menunjukkan bahwa rata-rata 26 persen dari 363 siswa pernah mengalami *cyberbullying*. Meskipun tidak pernah ada insiden yang parah, remaja laki-laki lebih mungkin menjadi sasaran *cyberbullying* dibandingkan remaja perempuan. Menyinggung,

mengejek, diikuti dengan fitnah atau gosip, adalah cara sering yang digunakan untuk korban *cyberbullying*. Hal ini sesuai dengan aspek-aspek *harassment* dan *denigration*. Media sosial sebesar 35% dari media yang digunakan, sedangkan SMS sebesar 33%.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Tulungagung, peneliti terlebih dahulu mengadakan wawancara dengan beberapa remaja di Tulungagung dan diperoleh informasi bahwa kasus *cyberbullying* masih sering terjadi di *game online mobile legends*. Dan kemudian hampir semua remaja menggunakan media sosial, terutama *game online Mobile legends*. Biasanya mereka bermain 3 sampai 4 jam sehari untuk memainkan *game online* ini. Banyak remaja yang tidak dapat mengontrol dirinya terutama yang menggunakan *game online*, maka ada beberapa dari mereka melakukan perilaku *cyberbullying*. Dan ketika kalah dalam bermain *game* tersebut dia tidak mampu mengendalikan emosinya dan menghina atau memaki-maki lawannya dengan berkata kasar. Jika menang, ia akan menghina dan meremehkan lawan mainnya melalui *chat room*. Dua jenis *cyberbullying* yang kerap dilakukan, menurut Chadwick (2014), adalah *flaming* menghina atau berbicara kasar secara berulang-ulang kepada pemain lain dan *harassment* mengganggu atau menyinggung pemain lain dengan kata-kata.

Ada dua faktor, menurut Varjas et al (2010), yang dapat mempengaruhi perilaku *cyberbullying* : faktor motivasi eksternal (alasan mengapa individu atau seseorang melakukan tindakan *cyberbullying* berdasarkan sifat atau karakteristik yang dimiliki korban dan adanya kejadian tertentu) dan faktor motivasi internal (alasan mengapa remaja melakukan *cyberbullying* berdasarkan pengaruh emosinya). Faktor-faktor internal meliputi mengalihkan perasaan, balas dendam, membuat diri sendiri merasa menjadi lebih baik, kebosanan, punya keinginan, perlindungan, iri hati, mencari persetujuan, mencoba suasana baru, adanya faktor anonimitas. Faktor eksternal yaitu tidak adanya hukuman atas

tindakan yang diperbuat, dilakukan tidak secara langsung, dan karakteristik atau sifat korban yang berbeda.

Menurut Pandie dan Weisman (2016), ada sejumlah faktor yang menjadi latar belakang seperti faktor lingkungan, keluarga, dan kontrol diri berkontribusi terhadap terjadinya perilaku *cyberbullying* (Maulidar, 2021). Purwasih mengatakan *selfcontrol* adalah sebagai kemampuan yang dimiliki setiap orang untuk mengatur perilaku, pikiran, emosi, dan pengambilan keputusannya sendiri. Oleh karena itu, individu selalu memikirkan akibat yang akan terjadi sebelum mengambil tindakan. Kemampuan seseorang dalam mengatur tingkah lakunya akan meningkat seiring dengan tingkat pengendalian dirinya (Migunani, 2021).

Hofman mengatakan kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menahan diri atau mengarahkan diri ke arah yang lebih baik ketika dihadapkan dengan godaan-godaan. Jika dilihat dari segi kontrol diri, mahasiswa yang memiliki kontrol diri yang baik maka mempunyai peluang lebih besar untuk dapat menghindari perilaku *cyberbullying* (Malihah & Alfiasari, 2018). *Self control* juga bisa dikatakan sebagai kemampuan untuk mengendalikan dan membatasi perilaku sosial yang tidak pantas. Pengendalian diri juga sangat berkaitan dengan kecerdasan emosional. Menurut Maulidar (2021) Kontrol diri atau *selfcontrol* sangat dibutuhkan dalam menangani perilaku *cyberbullying*, yang dimana kemampuan untuk menilai keadaan seseorang dan mengatur perilaku yang cocok dengan keadaan tersebut. kontrol diri atau *selfcontrol* adalah kemampuan seseorang atau individu untuk membentuk diri sendiri dengan mengendalikan perilaku, psikologis, dan fisik. bahwasannya, kemampuan kontrol diri yang rendah mempengaruhi dampak *cyberbullying* terhadap pelaku dan korbannya.

Hurlock menyatakan factor internal yang bisa mempengaruhi pengendalian diri adalah bertambahnya usia/umur yang berdampak pada pengendalian diri. Kemampuan kontrol diri seseorang meningkat seiring

bertambahnya usia. Factor eksternal yang bisa mempengaruhi pengendalian diri individu adalah dari lingkungan keluarga, dan kedua orang tua pada khususnya. Anak-anak yang mendapatkan disiplin ketat dari orang tuanya sejak usia muda, dan orang tua tetap konsisten terhadap segala konsekuensinya, sikap dan sifat ini akan menginternalisasikan anak dan mengembangkan kontrol diri bagi dirinya (Migunani, 2021).

Dari latar belakang permasalahan yang sudah disebutkan sebelumnya, maka peneliti ingin meneliti tentang “Pengaruh *Self Control* Terhadap Perilaku *Cyberbullying* Pada Remaja Pengguna *Game online Mobile Legend : Bang Bang*”

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada riset ini yaitu :

1. Banyaknya kasus perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh remaja pengguna *game online* MLBB. *Cyberbullying* yang masih dilakukan oleh pengguna yaitu *harassment, flaming, outing & trickery*, dan *cyberbullyingstalking*.
2. Remaja dalam bermain *game online* MLBB kerap melakukan suatu tindakan penyerangan, hinaan ataupun cacian kepada rekan tim maupun terhadap musuhnya.
3. Rendahnya *self control* (kontrol diri) menyebabkan remaja tidak mampu mengendalikan perilaku dan tindakan, sehingga individu tidak bisa mengontrol emosinya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada masalah yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah yang digunakan adalah “apakah terdapat pengaruh antara *self control* dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna *game online Mobile Legend : Bang Bang*”

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut : untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *self control* terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna *game online Mobile Legend : Bang Bang*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan *self control* dan *cyberbullying* pada remaja sehingga bisa dapat memberikan manfaat untuk pengembangan-pengembangan ilmu psikologi.
2. Sebagai tambahan wawasan dan pengetahuan tentang *self control* agar remaja dapat lebih bisa mengatur emosi dan mengarahkan perilakunya kearah yang baik dalam menggunakan *game online* agar tidak terjadi perilaku *cyberbullying*
3. Dapat digunakan acuan untuk penelitian selanjutnya