

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, manusia tidak bisa dilepaskan dari penggunaan teknologi internet dan informasi. Menurut Pandie & Weismann (2016) Pesatnya perkembangan teknologi internet dan informasi menyebabkan terjadinya perubahan sosial yang sangat cepat di masyarakat. Berkembang pesatnya teknologi internet dan informasi mempermudah manusia dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Seperti mendapatkan informasi terbaru dengan mudah, menjadi sarana pembelajaran, memungkinkan berkomunikasi tanpa batas waktu dan tempat, mendapatkan teman dan relasi baru.

Dari tahun ketahun teknologi internet dan informasi mengalami perkembangan dan peningkatan yang sangat signifikan. Berdasarkan hasil laporan digital tentang penggunaan internet dan media sosial di seluruh dunia, yang dikeluarkan oleh Lembaga *We Are Social and Hootsuite* pada tahun 2022, pengguna internet di seluruh dunia tercatat sebanyak 4,95 miliar orang, Angka tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 4% dari tahun sebelumnya yaitu 4,66 miliar orang. Rata-rata pengguna internet di seluruh dunia menghabiskan waktunya sebanyak 6 jam 40 menit dalam mengakses dan memanfaatkan internet setiap harinya (Hootsuite (We Are Social), 2022).

Di Indonesia sendiri berdasarkan hasil data survei yang dikeluarkan oleh Asosiasi penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tentang penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia, pada tahun 2022 pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 210 juta jiwa atau setara dengan 77,02% dari 272 juta jiwa total populasi penduduk indonesia yang sudah terkoneksi dengan internet. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dari tahun 2020 pada laporan hasil survei lembaga yang sama, yang sebelumnya pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak

73,7% atau setara dengan 196,71 juta penduduk yang sudah terkoneksi dengan internet (APJII, 2022).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Menyatakan bahwa rentang usia dominan pengguna internet di Indonesia berusia 13-18 tahun yaitu sebanyak 9,62%, pada usia 19-34 tahun yaitu sebanyak 25,68%, dan pada usia 35-54 tahun yaitu sebanyak 27,68%. Sedangkan penetrasi atau peningkatan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2022, Yaitu pada usia 13-18 tahun dengan persentase sebanyak 99,64%, pada rentang usia 19-34 tahun dengan persentase sebanyak 98,64%, dan pada rentang usia 35-54 tahun dengan persentase sebanyak 87,30%. Berdasarkan laporan survei APJII pada tahun 2022 layanan internet yang paling banyak diakses oleh pengguna internet di Indonesia adalah layanan media sosial dengan persentase sebesar 89,15%, disusul oleh layanan *chatting* dengan persentase sebesar 73,86%. Pengguna internet di Indonesia berdasarkan pekerjaan terbanyak adalah mahasiswa dengan persentase 99,26% (APJII, 2022).

Dari uraian data di atas, menunjukkan bahwa mayoritas pengguna internet di Indonesia saat ini didominasi oleh usia remaja. Remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju dewasa dan menuju kematangan mental, sosial, fisik, dan emosional (Hurlock, 1996). Masa remaja merupakan masa dimana remaja mulai meninggalkan masa kanak-kanak yang penuh ketergantungan, pada masa ini pula banyak remaja belum bisa menerima tanggung jawab yang besar terhadap dirinya maupun masyarakat (Hurlock, 2012). Menurut Santrock (2012) usia remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak hingga masa dewasa yang melibatkan perubahan biologis, kognitif, dan sosioemosional, yang dimulai dari rentang usia 10 hingga 13 tahun dan berakhir pada rentang usia 18 hingga 22 tahun. Pada masa ini remaja mulai berusaha mengenal diri dengan cara mengeksplorasi dan mencari informasi sebanyak-banyaknya dengan menggunakan internet agar dapat diterima dilingkuannya.

Berkembang pesatnya teknologi internet dan informasi saat ini memunculkan berbagai macam pilihan aplikasi media sosial. Menurut Pandie

& Weismann (2016) berkembangnya media sosial saat ini memungkinkan perkembangan informasi dan isu-isu yang terjadi di dunia menyebar dengan mudah dan cepat di masyarakat. Berbagai macam bentuk informasi tersebut dapat mudah di sebarakan dengan menggunakan media sosial, sehingga mempengaruhi cara pandang dan gaya hidup masyarakat di suatu negara (Pandie & Weismann, 2016).

Media sosial adalah salah satu fenomena yang muncul dari berkembang pesatnya teknologi internet dan informasi (Nasrullah, 2017). Media sosial adalah sekumpulan aplikasi yang berbasis internet yang dibuat berdasarkan konsep web 2.0, sehingga memungkinkan pengguna media sosial (*users*) bertukar informasi dan berhubungan satu sama lainnya tanpa adanya batas ruang dan waktu (Kaplan & Haenlein, 2010). Sementara itu Boyd & Ellison (2007) mendefinisikan media sosial sebagai sekumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun sekelompok orang untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam hal tertentu saling berkerjasama atau bermain.

Saat ini ada banyak pilihan aplikasi media sosial yang hadir di tengah masyarakat. Seperti *Instagram*, *TikTok*, *Twitter*, *Facebook*, *Telegram*, *whatsapp* dan masih banyak aplikasi lainnya. Berbagai aplikasi media sosial tersebut memudahkan penggunaanya saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan pengguna lainnya. Berdasarkan hasil riset yang dikeluarkan oleh Hootsuite We Are Social (2022) jumlah keseluruhan pengguna media sosial di Indonesia tercatat sebanyak 191,4 juta jiwa atau setara 68,9% dari total populasi penduduk di Indonesia. Persentase penggunaan aplikasi media sosial tertinggi yaitu *whatsapp* dengan persentase 88,7%, di posisi kedua *Instagram* dengan persentase 84,8%, di posisi ketiga *facebook* dengan persentase 81,3%, diposisi ke empat *TikTok* 63,1%, di posisi ke lima *Telegram* dengan persentase 62,8% dan posisi ke enam *Twitter* dengan persentase 58,3 %.

Untuk mengetahui penggunaan media sosial pada remaja di Kota Bekasi. Maka Peneliti melakukan survei awal dengan menggunakan *google form* terhadap 30 responden yang merupakan Remaja yang tinggal di Kota

Bekasi, dimana didapatkan hasil bahwa sebanyak 100% remaja menggunakan media sosial setiap harinya. Dan tujuan remaja mengakses media sosial yaitu 80% mencari hiburan, dan 20% responden mencari informasi. Hasil survei awal juga menunjukkan bahwa 90% responden rata-rata menghabiskan waktu lebih dari 3 jam dalam mengakses media sosial setiap harinya. Hal ini sesuai dengan hasil riset yang dilaksanakan oleh Lembaga Hootsuite We Are Social (2022), yang menyatakan bahwa pengguna media sosial di Indonesia menghabiskan waktu 3 jam 18 menit dalam menggunakan dan memanfaatkan media sosial setiap harinya.

Di balik pesatnya perkembangan media sosial di Indonesia saat ini, ada dampak positif dan negatif yang ditimbulkan bagi para penggunanya. Di mana dampak positif dari penggunaan media sosial adalah, sebagai media berkomunikasi, mempermudah dalam proses pembelajaran, sebagai media hiburan, dan memungkinkan pengguna media sosial berkomunikasi tanpa adanya batas waktu dan tempat (Sulaiman, Purnama, Holilulloh, dkk, 2020). Menurut Septanto (2018) media sosial akan berdampak positif jika digunakan untuk hal-hal yang positif, maka tidak akan ada masalah yang perlu dikhawatirkan. Namun disisi lain perkembangan media sosial sering kali disalahgunakan oleh penggunanya untuk hal-hal negatif, sehingga memunculkan berbagai dampak negatif. Dimana dampak negatif yang ditimbulkan yaitu: mengganggu kualitas tidur, menimbulkan rasa ketidakpuasan terhadap diri sendiri, merasa rendah diri, timbulnya rasa kesepian dan memicu terjadinya perundungan siber atau *cyberbullying* pada pengguna media sosial (Jati, 2021).

Menurut Gonzales (2014) penggunaan media sosial dapat menyebabkan terjadinya tindakan *cyberbullying* di media sosial. Senada dengan Gonzales, Belsey (2012) mengungkapkan *cyberbullying* adalah salah satu dampak negatif yang muncul dari pesatnya perkembangan media sosial saat ini, yang dilakukan oleh individu atau sekelompok orang secara sengaja, dan terjadi selama 24 jam dalam sehari. Media sosial adalah hasil dari berkembang pesatnya internet dan turut serta mendukung munculnya kasus *cyberbullying* di media sosial (Mutma, 2019). Menurut Devia & Pratama

(2021) dengan adanya media sosial saat ini akan lebih banyak terjadinya perilaku *cyberbullying*.

Menurut Prof. Danilo Arao (dalam Gonzales, 2014) media sosial menjadi peran utama atas terjadinya kasus *cyberbullying*, Karena penggunaan media sosial memungkinkan penggunanya melakukan tindakan menyakiti dan perundungan secara *online*, karena terdapatnya fasilitas mengunggah dan penyebaran informasi yang sangat mudah sehingga dengan mudahnya pengguna media sosial memberikan tanggapan terhadap setiap informasi yang telah tersedia.

Cyberbullying adalah suatu Tindakan kejam yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang kepada orang lain dengan memposting atau mengirim pesan yang berbahaya atau terlibat langsung dalam bentuk-bentuk agresi sosial lainnya dengan menggunakan internet atau teknologi digital lainnya (Willard, 2007). Sedangkan Patchin & Hinduja (2014) mendefinisikan *cyberbullying* sebagai suatu perilaku seseorang atau kelompok yang secara sengaja dan berulang kali melakukan tindakan yang menyakiti orang lain melalui computer, telepon seluler dan lainnya. Menurut Utami (2014) *cyberbullying* lebih mudah dilakukan dari pada kekerasan konvensional lainnya karena si pelaku tidak perlu berhadapan muka secara langsung dengan orang yang menjadi targetnya atau korban. Willard (2007) Membagi perilaku *cyberbullying* menjadi tujuh aspek, aspek-aspek tersebut yaitu aspek *flaming* (terbakar), *harassment* (gangguan), *denigration* (pencemaran nama baik), *impersonation* (peniruan) *outing and trikey*, *erxclusion* (penngeluaran), *cyberstalking* (mengikuti).

Remaja rentang terhadap perilaku *cyberbullying*, hal ini didukung dengan persentase terjadinya perilaku *cyberbullying* di kalangan remaja tergolong cukup tinggi. Hasil survei yang dilakukan oleh U-Report 2020 sebanyak 45% dari 2777 responden mengaku pernah menjadi korban *cyberbullying* dimedia sosial (UNICEF, 2020). Hasil penelitian yang dilakukan oleh CfDS Digitimes (2021) terhadap 3077 responden yang merupakan remaja dengan rentang usia 13-18 tahun, menunjukkan bahwa

sebanyak 38,41% responden mengaku pernah melakukan *cyberbullying* dengan bentuk *cyberbullying* yang paling banyak dilakukan yaitu *Harassment, Denigration, dan Exclusion* dan 45,35% responden mengaku pernah menjadi korban *cyberbullying* yaitu *Harassment, Denigration, dan Exclusion*. Sedangkan hasil penelitian Zalaquett & Chatters (2014) menunjukkan bahwa sebanyak 19% dari 613 mahasiswa mengalami tindakan *cyberbullying* selama di perguruan tinggi dan 31,3% dari 613 responden mengaku mengalami tindakan *cyberbullying* selama di SMA dengan bentuk *cyberbullying* paling banyak dialami oleh responden yaitu *Harassment, dan Denigration*. Selain itu hasil penelitian (Hanika et al., 2021) terhadap mahasiswa di DKI Jakarta berusia 18 sampai 22 tahun didapatkan hasil, 82 dari 100 responden pernah mengalami tindakan *cyberbullying* dengan bentuk *cyberbullying* yang paling banyak dialami oleh responden yaitu *flaming* dan *harassment* dan 14 dari 100 responden mengaku pernah menjadi pelaku dari tindakan *cyberbullying* yaitu *flaming*.

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan adanya fenomena *cyberbullying* di media sosial pada remaja pengguna media sosial. Dari paparan diatas peneliti ingin mengetahui seberapa jauh terjadinya *cyberbullying* dikalangan remaja pengguna media sosial di kota Bekasi dan kaitannya dengan kontrol diri. Untuk mendapatkan gambaran mengenai perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial di kota Bekasi maka peneliti melakukan wawancara terhadap lima (5) Remaja yaitu A, B, C, D, dan E pada tanggal 18-19 November 2022, adapun hasil wawancara yang telah tersaji dalam berikut ini.

Responden A mengaku pernah mengirim pesan penuh amarah dan hujatan terhadap temannya yang dianggap lemah dengan menggunakan akun anonim di media sosial, responden B mengaku pernah membuat akun *Instagram* palsu menggunakan identitas orang yang tidak disukainya dan menyebarkan cerita yang tidak benar, dan responden mengaku sengaja melakukan hal tersebut karena tidak suka dengan korbanya, responden C mengaku pernah mengeluarkan temannya dari grup kelas di whatsapp dan responden mengaku senang melakukan hal tersebut karena tujuannya telah

berhasil, selanjutnya responden D mengaku pernah memberi komentar dengan menggunakan kata-kata penuh amarah di aplikasi *TikTok* dan yang terakhir responden E mengaku menggunakan akun anonim mengirimkan pesan dan berkomentar dengan kata-kata penuh amarah dan hujatan terhadap akun media sosial milik artis yang tidak disukainya dan responden sengaja menggunakan akun anonim dalam melakukan tindakannya.

Selanjutnya untuk memperkuat fenomena, peneliti melakukan survei awal dengan mengajukan pertanyaan yang mengandung aspek-aspek *cyberbullying* menurut Willard (2007) yaitu *flaming*, *harassment*, *denigration*, *impersonation*, *outing and trikey*, *exclusion*, dan *cybersalking*, terhadap 30 responden yang merupakan remaja pengguna media sosial di kota Bekasi.

Didapatkan hasil 46,7% responden pernah melakukan *cyberbullying*. Dimana bentuk *cyberbullying* yang dilakukan yaitu: 4 dari 30 responden mengaku pernah memaki dengan kata-kata kasar dan penuh amarah terhadap korban di aplikasi *whatsapp* dan aplikasi media sosial (*flaming*), 4 dari 30 responden mengaku pernah mengumbar keburukan orang lain di media sosial dengan tujuan merusak nama baik korban yang dituju (*denigration*), 2 dari 30 responden mengaku dengan sengaja mengeluarkan seseorang dari grup *chat whatsapp* (*exclusion*), 2 dari 30 responden mengaku pernah mengirim pesan-pesan yang berisi gangguan pada pesan teks di media sosial maupun email yang dilakukan secara terus menerus dan berulang (*harassment*). 2 dari 30 responden mengaku pernah mengumpulkan foto-foto dan rahasia korban dan disebarluaskan di media sosial (*outing*), dan 1 dari 30 responden mengaku pernah berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan yang tidak baik (*impersonation*). Dalam melakukan tindakan *cyberbullying* responden menggunakan aplikasi media sosial yaitu *Instagram*, *tiktok*, *facebook*, dan *whatsapp*.

Sedangkan 36,7% responden mengaku pernah menjadi korban *cyberbullying*, dimana bentuk *cyberbullying* yang banyak dialami oleh para korban yaitu 5 dari 30 responden mengaku pernah dimaki dengan kata-kata

kasar oleh orang lain dimedia sosial atau internet (*flaming non verbal*), 2 dari 30 responden mengaku pernah dipakai identitasnya untuk membuat akun palsu dan menyebarkan informasi yang tidak benar oleh orang lain (*Impersonation nn verbal*), 2 dari 30 responden mengaku pernah disebarkan rumor dan *gossip* yang tidak benar dimedia sosial dengan tujuan merusak reputasi (*denigration*), 1 dari 30 responden mengaku pernah dikeluarkan dan dikucilkan dari grup *chat* (*exclusion*), 1 dari 30 responden mengaku pernah mendapatkan pelecehan verbal secara terus-menerus dimedia sosial dengan menggunakan bahasa yang bernada pelecehan (*harassment*), 1 dari 30 responden mengaku pernah di cari informasi pribadi dan dipantau akun media sosialnya secara terus-menerus (*Cyberstalking*).

Selain itu berdasarkan hasil survei awal menjelaskan bahwa 96,7% (N=30) responden sudah familiar dan mengetahui apa itu *cyberbullying*. 28 dari 30 responden mengaku pernah melihat secara langsung *cyberbullying*. Namun sebanyak 36,7% responden tidak bersikap apa-apa ketika melihat terjadinya *cyberbullying*, selanjutnya 33,3% responden mengaku ikut serta menyerang korban ketika melihat *cyberbullying* terjadi, sedangkan hanya 30% responden menolong korban dari tindakan *cyberbullying*.

Maraknya kasus tindakan *cyberbullying* pada remaja yang terjadi di media sosial saat ini, memberikan dampak negatif yang dapat mempengaruhi para korban yang mengalami tindakan *cyberbullying* di media sosial. Adapun dampak negatif dari *cyberbullying* menurut LeBlanc (dalam Nirwana Sari & ., 2016) yaitu perasaan tidak aman pada korban *cyberbullying* lebih parah dibandingkan dengan *bully* yang terjadi di dunia nyata. Karena pada *bully* di dunia nyata korban akan merasa aman ketika sudah sampai di rumah, sedangkan korban dari *cyberbullying* merasa terancam terus menerus. Hal ini sesuai dengan pendapat Willard, (2007) yang menyatakan bahwa dampak *cyberbullying* dinilai bisa lebih serius karena korban tidak dapat dengan mudah menghindar dari pelaku, korban dapat merasakan *cyberbullying* kapan dan dimana pun dan terkadang para pelaku menggunakan akun anonim saat melakukan tindakan *cyberbullying* sehingga pelaku tidak dapat dengan

mudah dilacak keberadaanya dan tidak dapat dihentikan perilakunya. Anonimitas ini memudahkan pelaku *cyberbullying* untuk melakukan serangan terhadap korban tanpa harus melihat respon fisik korban (Noval Rifqi, 2021)

Menurut *Think Before Text* dalam artikel di laman UNICEF Indonesia mengungkapkan bahwa *cyberbullying* memberikan 3 dampak pada korban, yaitu dampak psikologis, dampak sosial, dan dampak pada akademik. Dimana dampak terhadap psikologis yaitu: 1. Korban dapat mengalami depresi, 2. Emosi yang tidak stabil, dan 3. Timbulnya perasaan gelisah. Pada dampak sosial yaitu: 1. Korban menarik diri dari pergaulan, 2. Hilangnya kepercayaan diri. Dan pada dampak akademik yaitu: 1. Terjadinya penurunan prestasi dan 2. Korban takut hadir ke sekolah sehingga mengalami masalah di absensi (UNICEF, 2020). Sedangkan menurut Rifauddin (2016) *cyberbullying* memberikan dampak negatif yang dapat mempengaruhi psikologis korban, dimana dampak yang ditimbulkan yaitu mengalami depresi, kecemasan, ketidaknyamanan, prestasi di sekolah menurun, tidak mau bergabung dengan teman-teman sebaya, menghindari dari lingkungan sosial, dan adanya upaya percobaan bunuh diri.

Dampak yang ditimbulkan dari perilaku *cyberbullying* bukan hanya terjadi pada korban, melainkan pelaku juga mengalami dampak setelah melakukan tindakan *cyberbullying* (Sukmawati & Kumala, 2020), dimana dampak dari tindakan *cyberbullying* pada pelaku yang melakukan tindakan *cyberbullying* menurut *Think Before Text* dalam artikel di laman UNICEF Indonesia yaitu: timbulnya sikap agresif, berwatak keras, mempunyai sifat impulsif, kurangnya rasa empati, tidak dapat menahan emosi, dan dapat dijahui oleh orang-orang di lingkungan sekitarnya (UNICEF, 2020).

Ada beberapa faktor yang melatarbelakangi terjadinya perilaku *cyberbullying* pada remaja yaitu, faktor keluarga, faktor kegagalan dalam mengontrol diri sendiri dan faktor lingkungan (Pandie & Weismann, 2016). Berdasarkan faktor-faktor diatas kegagalan dalam mengontrol diri menjadi salah satu faktor timbulnya perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna

media sosial dan Peneliti menggunakan kontrol diri sebagai faktor dari *cyberbullying* untuk diteliti lebih lanjut pada penelitian ini. Kontrol diri diartikan sebagai suatu kemampuan individu untuk pengendalian diri. Menurut Calhoun dan Acocella (1990) (dalam Dwi Marsela & Supriatna, 201) kontrol diri adalah pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri.

Kontrol diri adalah salah satu aspek psikologis yang terus berkembang dari masa anak-anak hingga masa dewasa dan puncaknya pada masa remaja. Karena pada masa remaja kemampuan mengontrol diri berkembang seiring dengan kematangan emosi, individu dikatakan sudah mencapai kematangan emosi bila pada akhir masa remajanya tidak meledak emosinya di hadapan orang lain (Ghufron & Risnawati, 2014). Sehingga ketika remaja memasuki masa dewasa akan mampu menjadi individu yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kedudukan dalam masyarakat. Individu yang sudah memasuki dewasa awal adalah individu yang mempunyai kognitif (pola pikir) lebih tinggi dan berbeda dengan usia remaja.

Skinner (dalam Alwisol, 2009) mendefinisikan kontrol diri adalah bagaimana individu mengontrol variabel-variabel luar yang menentukan tingkah laku. Kontrol diri dapat memperbaiki atau mengatur variabel-variabel dari luar yang dapat mempengaruhi tingkah laku individu, dengan cara memindahkan/menghindar, penjenuhan, stimuli yang tidak disukai, dan memperkuat diri. Sedangkan Goldfried & Gangestad (dalam Ghufron & Risnawati, 2014) mendefinisikan kontrol diri sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif. Averill (1973) menyebut kontrol diri sebagai kontrol personal dan aspek kontrol diri terdiri dari tiga aspek yaitu, kontrol perilaku (*behaviour control*), kontrol kognitif (*cognitive control*), dan kontrol keputusan (*desicional control*).

Kontrol diri berkaitan dengan bagaimana seseorang mengendalikan emosi dan dorongan-dorongan yang ada didalam dirinya. Kontrol diri adalah

hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu. Calhoun & Acocella (1990) (dalam Ghufron & Risnawati, 2014) mengungkapkan dua alasan yang mengharuskan setiap individu mengontrol diri secara kontinu. Pertama, individu hidup bersama kelompok sehingga dalam memuaskan keinginannya individu harus mengontrol perilakunya agar tidak mengganggu kenyamanan orang lain. Kedua, masyarakat mendorong individu untuk secara konstan menyusun standar yang lebih baik bagi dirinya. Hurlock (1996) mengungkapkan tiga kriteria emosi, salah satunya yaitu individu yang dapat mengontrol diri yang bisa diterima secara sosial.

Peneliti melakukan wawancara terhadap lima (5) remaja pengguna media sosial di kota Bekasi, yaitu A, B, C, D, dan E pada tanggal 20-21 November 2022. Adapun hasil wawancara yang telah tersaji dalam berikut ini. Responden A, B, C, dan D mengaku menggunakan media sosial lebih dari tiga jam dalam sehari dan responden juga mengaku sulit dalam mengontrol dirinya ketika menggunakan media sosial sehingga seringkali responden melakukan tindakan menyimpang seperti *cyberbullying* sedangkan responden E mengaku dapat mengontrol dirinya untuk mengurangi penggunaan media sosial namun responden mengaku masih sulit untuk mengontrol dirinya ketika tidak sengaja melihat akun media sosial milik artis yang tidak disukainya. Berdasarkan hasil wawancara di atas menunjukkan kelima responden memiliki kontrol diri yang rendah dalam menggunakan media sosial.

Individu yang memiliki kontrol diri yang tinggi maka akan terhindar dari munculnya perilaku menyimpang seperti perilaku *cyberbullying*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ramadani, Rahma, Utami (2020) yang menunjukkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan *cyberbullying*. Artinya semakin tinggi tingkat kontrol diri membuat individu mampu mengendalikan pikiran dan perilakunya terhadap berbagai peristiwa dengan menseleksi terlebih dahulu informasi yang diterima, mampu menentukan siapa yang mengendalikan situasi atau keadaan, mampu bertindak benar dengan menimbang mana saja

perilaku yang ditampilkan. Salah satunya perilaku saat menggunakan media sosial. Sedangkan menurut Aroma & Sumara (2012) Ketika kontrol diri yang rendah mengakibatkan individu senang melakukan resiko dan melanggar aturan tanpa memikirkan jangka panjang. Hal ini sejalan dengan pendapat Dwi Marsela & Supriatna (2019) yang mengatakan ketika individu yang memiliki kontrol diri rendah lebih cenderung untuk melakukan Tindakan kriminal tanpa memikirkan akibat yang akan terjadi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku *Cyberbullying* Pada Remaja pengguna media sosial di kota Bekasi”

1.2 Rumusan Masalah

Pada rumusan masalah penelitian ini akan membahas tentang kesenjangan antar penelitian terdahulu, keterbatasan permasalahan yang akan diteliti, dan berisi pertanyaan yang mencakup pada rumusan masalah.

1. Pada point akan diuraikan kesenjangan penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut:
 1. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati & Indrijati (2019) bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *self-esteem* dengan perilaku *cyberbullying*. Penelitian ini melibatkan 307 responden yang merupakan remaja pengguna Instagram berusia 13-15 tahun di Surabaya. dimana dari hasil penelitiannya diketahui terdapat hubungan yang bersifat negatif antara variabel *Self-esteem* dengan variabel perilaku *cyberbullying*. Perbedaan penelitian yang akan diteliti dengan penelitian ini adalah terletak pada subjek, lokasi, dan variabel bebas.
 2. Penelitian yang lain, yang dilakukan oleh Ramadani, Widyana, Utami (2020) bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan *cyberbullying* pada remaja. Penelitian ini melibatkan 100 responden remaja berusia 15-18 tahun di Yogyakarta. Dan hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan *cyberbullying*. Perbedaan

penelitian yang akan diteliti dengan penelitian ini yaitu subjek, dan lokasi penelitian.

3. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Putri & Pratama (2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kepercayaan diri dengan perilaku *cyberbullying* di media sosial pada remaja. Penelitian ini melibatkan 100 remaja sebagai responden yang dipilih secara random. Dan hasil penelitian menunjukkan tidak terdapat hubungan antara kepercayaan diri dengan perilaku *cyberbullying* di media sosial pada remaja. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti terletak pada lokasi penelitian, subjek dan variabel bebas.
4. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Utami (2021) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara harga diri dan *cyberbullying* pada remaja di media sosial. Penelitian ini melibatkan 102 responden berusia 15-22 tahun. Dan hasil penelitian menunjukkan tidak terdapat hubungan antara harga diri dengan *cyberbullying* pada remaja di media sosial. Perbedaan antara penelitian yang akan diteliti oleh peneliti dengan penelitian ini terletak pada subjek, lokasi, dan variabel bebas.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Devia & Pratama, (2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan perilaku *cyberbullying* di media sosial pada remaja. Penelitian ini menggunakan 103 remaja berusia 15-22 tahun sebagai responden. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara variabel kontrol diri dengan variabel perilaku *cyberbullying*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu terdapat pada subjek dan lokasi penelitian diri maka semakin rendah perilaku *cyberbullying* pada dewasa awal.

Berdasarkan uraian hasil penelitian terdahulu di atas menunjukkan bahwa adanya kesenjangan yaitu ditunjukkan dengan terdapat tiga hasil penelitian memiliki hubungan antara variabel dan terdapat dua hasil penelitian memiliki hubungan antar variabel.

Berdasarkan adanya kesenjangan antara penelitian-penelitian terdahulu di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan antara kontrol diri dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial di Kota Bekasi.

1. Banyaknya faktor yang melatarbelakangi terjadinya perilaku *cyberbullying*. Namun masalah yang akan menjadi fokus utama pada penelitian ini adalah hubungan antara kontrol diri dengan perilaku *cyberbullying* pada remaja pengguna media sosial di Kota Bekasi.
2. oleh karena itu rumusan penelitian yang dapat diajukan dalam penelitian ini yaitu, “Apakah terdapat hubungan antara Kontrol Diri Dengan Perilaku *Cyberbullying* pada Remaja pengguna media sosial di kota Bekasi”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat Hubungan antara Kontrol diri dengan Perilaku *Cyberbullying* pada Remaja pengguna media sosial di Kota Bekasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, sebagai berikut:

1.1.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangan pengetahuan khususnya dibidang psikologi secara umum dan psikologi sosial terkait kontrol diri dan *cyberbullying*

1.1.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Remaja, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi mengenai gambaran tentang *cyberbullying* di media sosial.

2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan atau referensi tambahan bagi mahasiswa yang nantinya akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan kontrol diri perilaku *cyberbullying*.

