

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada saat ini kehidupan keseharian seseorang tidak dapat terlepas dari internet. Hal ini didukung oleh perkembangan teknologi digital dan internet yang telah membawa masyarakat lebih banyak menghabiskan waktu dan perhatiannya untuk *online*, *website*, media sosial, dan *mobile application* lainnya. Media sosial dapat memberikan beragam manfaat bagi penggunanya dengan akses yang mudah dan fasilitas yang cukup menghibur yang menarik.

Media sosial memudahkan untuk masyarakat berinteraksi secara daring (*online*) kapanpun dan dimanapun. Seiring perkembangan teknologi mengakibatkan masyarakat dapat berinteraksi di dunia maya atau secara *online*. Akibat perkembangan yang pesat sebagai sarana interaksi secara *daring* yang menghasilkan media sosial baru seperti TikTok, *Instagram*, *Youtube*, *Whatsapp*, dan *Facebook* yang kini digemari banyak kalangan. Media sosial juga mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Keberadaan media sosial sebagai jalinan interaksi manusia untuk meminimalisir keterbatasan jarak dan waktu. Perilaku berkembang melalui

interaksi dengan lingkungan. Skinner mengemukakan bahwa perilaku dapat dibedakan yaitu perilaku yang alami (*innate behavior*) yakni perilaku yang dibawa sejak lahir seperti refleks dan insting sedangkan perilaku operan (*operat behavior*) yang mana perilaku di bentuk, dipelajari, dan dapat dikendalikan, tentunya dapat berubah melalui proses belajar. Oleh sebab itu, lingkungan dan kebiasaan sehari-hari turut membentuk perilaku seseorang.

Peningkatan penggunaan media sosial yang digemari oleh publik saat ini adalah TikTok. Aplikasi yang menyediakan video pendek ini dengan menawarkan fitur-fitur menarik semua kalangan, terutama kalangan remaja. Berdasarkan laporan We Social, TikTok telah memiliki 1,4 miliar pengguna aktif bulanan (*monthly active users*) berusia di atas 18 tahun secara global hingga kuartal I/2022. Jumlah ini meningkat 15,34% dibandingkan pada kuartal sebelumnya yang sebanyak 1,2 miliar pengguna. Jumlah pengguna TikTok di Indonesia menempati posisi kedua dengan jumlah 99,1 orang yang menghabiskan waktunya sebanyak 23,1 per bulan.



Gambar 1.1 Distribusi Pengguna TikTok Berdasarkan Umur

Gambar diatas merupakan presentase pengguna TikTok yang mayoritas pengguna berusia 18-24 tahun dengan presentase 41.7% yang menunjukkan bahwa diusia ini banyak individu menggunakan aplikasi TikTok sebagai salah satu media sosial yang dimiliki. Hal ini karena aplikasi TikTok yang berbasis video pendek di mana pengguna bisa membuat, mengedit, dan berbagi video pendek lengkap dengan filter dan musiknya sebagai pendukung yang dimiliki oleh perusahaan teknologi China, ByteDance. Aplikasi ini muncul pada September 2016 oleh Zhang Yiming yang berasal dari negara Tiongkok. Interaksi sosial melalui TikTok didukung dengan beberapa fitur seperti membuat dan memposting video yang menarik, saling berinteraksi di komentar, saling mengikuti, berkirim pesan, dan *live streaming*. Dengan fitur-fitur tersebut menarik kalangan remaja untuk menaikan eksistensi diri dan hiburan sehingga betah berlama-lama menggunakan media sosial tersebut.

TikTok merupakan salah satu dari media tempat masyarakat khususnya remaja dapat berinteraksi. Aktivitas remaja di media sosial di Aplikasi TikTok yang mempengaruhi bagaimana mereka berperilaku dan berinteraksi dengan pengguna lain untuk menentukan simbol-simbol di media sosial yang dapat disebut interaksi simbolik. Teori interaksi simbolik menyangkut pembentukan kehidupan sosial melalui proses interaksi dan komunikasi antara individu dan kelompok, dengan menggunakan simbol-simbol yang dipahami melalui proses pembelajaran. Karena media sosial memungkinkan remaja untuk berinteraksi dengan siapa pun yang mereka inginkan, dan dari media sosial remaja mempunyai lebih banyak kesempatan untuk mempelajari simbol dengan lingkungan interaksi yang luas.

Adapun efek timbul dari media sosial ini ialah kebebasan personal dalam menyampaikan ide, kritik, saran dan bahkan hujatan atau komentar-komentar miring sering dijumpai setiap jam dan hari di media sosial ini. Hal dipengaruhi pada kegemaran, kebiasaan, dan bahkan pandangan orang terhadap sesuatu. Contoh konkretnya, misalnya seorang remaja dapat memposting video sesuka hatinya mengenai perasaan ataupun kondisi yang dialami, sehingga orang lain dapat melihat video tersebut dan kemudian memberikan respon (*feedback*). Namun bukan hanya komentar pujian yang didapatkan, juga terdapat komentar yang bersifat kasar yang berkedok candaan yang menyakiti hati pengunggah video. Hal ini dapat disebut sebagai *Cyberbullying*.

Perilaku *Cyberbullying* bukan lagi hal yang mengejutkan, jika dilihat dari hasil *survey* terbaru yang dirilis oleh Microsoft pada bulan Februari 2021 dengan tajuk *Digital Civility Index 2020: Civility, Safety & Interaction Online* menunjukkan bahwa lima dari sepuluh warga Indonesia menyatakan telah mengalami insiden perundungan daring. Empat puluh tujuh persen (47 %) menyatakan telah mengalami *Cyberbullying* dan Sembilan belas persen (19%) merasa sebagai target *Cyberbullying*.¹

Dari banyaknya sosial media dan remaja, peneliti memilih remaja yang aktif di media sosial TikTok yang usianya 14-20 tahun dan berdomisili di Desa Gandamekar Kabupaten Bekasi. Remaja yang di pilih melakukan interaksi di

¹ Sayyid Muhammad, *Cyberbullying Hak-hak digital: Right on Online Safety*. (Bandung : Refika,2021), hal. 35

pengiriman pesan maupun berkomentar di video orang lain dan upload video di akun miliknya. Perilaku *Cyberbullying* mayoritas dari kalangan remaja ditemukan di aplikasi TikTok. Adanya hinaan fisik (*bodyshaming*) maupun penebaran kebencian yang mana simbol kekerasan yang menyerang mental bukan fisik. Oleh sebab itu, korban *Cyberbullying* biasanya mengalami depresi. Berdasarkan hasil penelitian oleh Agnes Zsilla terkait korban *Cyberbullying* yang diketahui bahwa tingkat depresi dan penggunaan zat *psychoactive* korban *Cyberbullying* lebih tinggi dibandingkan dengan korban *bullying* tradisional. Diketahui lebih lanjut bahwa bentuk *Cyberbullying* melalui pesan teks serta menggunakan foto dan video tanpa izin memiliki dampak emosional yang lebih besar pada korban dibandingkan dengan perundungan tradisional.²

Remaja yang berusia 14-20 tahun alami fase remaja kebingungan identitas. Dalam proses menemukan jati dirinya, remaja dapat melakukan kebiasaan atas apa yang ia lihat di media sosialnya secara terus-menerus. Pengetahuan yang kurang mempuni terhadap *Cyberbullying* ini sehingga beranggapan bahwa perilaku *Cyberbullying* yang dilakukan menjadi hal yang lumrah. Padahal tanpa disadari perilaku ini merupakan perilaku tidak baik dan bahkan kejahatan yang dapat menyakiti orang lain secara tidak langsung. *Cyberbullying* yang terjadi di kalangan remaja merupakan dampak dari penyalahgunaan internet yang dapat dirasakan perilaku *Cyberbullying* yang dilakukan remaja. Mayoritas remaja yang melakukan

² Sayyid Muhammad, *Cyberbullying Hak-hak digital: Right on Online Safety*. (Bandung : Refika, 021), hal. 35-36

Cyberbullying tidak menggunakan identitas asli. Mereka memakai nama samaran atau akun fake agar tidak dapat dikenali oleh korban dan lingkungan sekitar mereka.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Kizmun Nazzara tentang faktor terjadinya perilaku *Cyberbullying* pada kalangan remaja di Instagram karena tindakan emosional yang belum stabil dan kurangnya pengetahuan terhadap dampak yang terjadi kepada korban sehingga menganggap *Cyberbullying* suatu tindakan yang lumrah. Berdasarkan uraian mengenai masalah diatas, peneliti tertarik untuk meninjau permasalahan tersebut lebih dalam dengan judul **“PERILAKU *CYBERBULLYING* DI TIKTOK PADA KALANGAN REMAJA (Studi Di Desa Gandamekar Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi).**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka permasalahan utama :

1. Adanya intensitas yang tinggi dalam penggunaan media sosial TikTok dari kalangan Remaja di Desa Gandamekar Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi.
2. Aplikasi TikTok bukan hanya hiburan melainkan menjadi salah satu platform pembentuk perilaku *Cyberbullying* dengan berbagai dampak yang pada kalangan remaja di Desa Gandamekar Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi.

3. Kurangnya perhatian masyarakat bahkan tidak ada upaya pencegahan terhadap perilaku *Cyberbullying* di TikTok pada kalangan remaja Desa Gandamekar Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi .

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran mengenai perilaku *Cyberbullying* di TikTok pada remaja Desa Gandamekar Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi?
2. Apa saja dampak terjadinya perilaku *Cyberbullying* di TikTok yang dilakukan remaja Desa Gandamekar Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi?
3. Bagaimana upaya pencegahan dari perilaku *Cyberbullying* di TikTok pada remaja Desa Gandamekar Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian lebih terarah. Adapun tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran perilaku *Cyberbullying* di TikTok pada kalangan remaja Desa Gandamekar Kecamatan Cikarang Kabupaten Bekasi.

2. Untuk mengetahui dampak terjadinya perilaku *Cyberbullying* di TikTok pada kalangan remaja Desa Gandamekar Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi.
3. Untuk mengetahui upaya pencegahan dari perilaku *Cyberbullying* di TikTok pada remaja Desa Gandamekar Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Terdapat beberapa hal yang dianggap sebagai kegunaan dalam penelitian ini baik secara akademik ataupun praktis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat bagi akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dan teoritis untuk menambah wawasan bagi penulis terutama dalam keilmuan sosiologi dan dapat memberikan subangsih pemikiran dalam memberikan kontribusi terhadap keilmuan jurusan sosiologi tentang perilaku *Cyberbullying* pada kalangan remaja di TikTok.

b. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan referensi dalam pemecahan suatu masalah penelitian, sehingga menjadi bahan acuan tentang perilaku *Cyberbullying* pada kalangan remaja di TikTok.

1.6 Kerangka Berpikir

Pada saat ini TikTok menjadi salah satu media sosial yang cukup besar . Aplikasi TikTok ini disukai oleh berbagai kalangan khususnya remaja karena

menyajikan video-video yang menarik di beranda pengguna dan fitur-fitur merekam video yang bervariasi. TikTok juga menjadi alat interaksi yang mana dapat saling berteman, bertukar pesan, berbagi informasi, membangun jejaring sosial, dan lain sebagainya. Demikian, banyak remaja yang menghabiskan waktunya dengan bermain TikTok. Biasanya remaja menggunakan TikTok sebagai hiburan dan menaikkan eksistensi dengan memposting video demi mendapatkan pengikut atau hanya sebatas menyukai, mengikuti, berkomentar yang mana menandakan bahwa akun tersebut aktif. Selain itu, aplikasi ini juga bisa sebagai pembentuk perilaku yang tidak baik seperti perilaku *Cyberbullying* di pengaruhi oleh aktivitas di media sosial tersebut.

Perilaku sosial remaja yaitu dibentuk dari interaksi mereka dengan lingkungannya. Seperti menurut Skinner, selain perilaku yang dibawa sejak lahir, adanya perilaku operan yang mana perilaku dibentuk dari proses belajar dari aktivitas interaksi mereka. Seorang individu berperilaku bukan hanya sekedar melaksanakannya, tetapi juga menempatkan dirinya dalam pemikiran dan ide orang lain. Oleh sebab itu, perilaku *Cyberbullying* biasanya karena dipengaruhi oleh pemikiran orang lain melalui komentar jahatnya. *Cyberbullying* merupakan wujud dari melanggar norma sosial yang ada di masyarakat karena secara tidak langsung melakukan kejahatan yang menyakiti orang lain di media sosial.

Cyberbullying terjadi akibat unggahan video yang menyebar kebencian dan sering dilihat di kolom komentar video atau *live streaming* dengan komentar yang mempermalukan, pelecehan, maupun mengintimidasi. Remaja menjadi sasaran yang paling empuk karena kepribadian yang masih labil sehingga iseng dan

gampang terprovokasi, kurangnya kemampuan remaja untuk memilah dan memilih berita terpercaya, dan kurangnya pengetahuan pengguna tiktok di kalangan remaja tentang *Cyberbullying*. Kurangnya pengetahuan tersebut membuat mereka menganggap lumrah dilakukan, tanpa memperdulikan dampak yang terjadi pada korban. Karena pemaparan tersebut, peneliti memusatkan penelitiannya mengenai perilaku *Cyberbullying* di TikTok pada kalangan remaja.

Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik untuk melihat bagaimana pelaku mengirimkan pesan yang mempengaruhi interaksi dan persepsi, sehingga timbul dampak yang tidak hanya dirasakan korban melainkan pelaku *Cyberbullying* juga merasakan dampak atas perilakunya. Remaja belajar mengadaptasi simbol-simbol dari media sosial TikTok dan simbol-simbol tersebut memudahkan mereka berinteraksi satu sama lain. *Cyberbullying* terjadi karena interaksi yang menggunakan simbol-simbol kekerasan yang merugikan orang lain, Hal tersebutlah yang menyebabkan peneliti menggunakan teori interaksi simbolik untuk mengkaji masalah tersebut. Dalam penelitian ini, memberi gambaran tentang perilaku *Cyberbullying* di TikTok, dampak dari perilaku *Cyberbullying*, hingga Upaya pencegahan dari perilaku *Cyberbullying*

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti menyajikannya dalam bagan kerangka pemikiran yaitu sebagai berikut .

Gambar 1.2

Skema Konseptual Kerangka Pemikiran

