

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Informasi dan teknologi saat ini sangat mendominasi masyarakat hampir di seluruh dunia (Shelen Indah Tripriantini, 2019). Salah satu kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi adalah media sosial, atau "medsos", yang semakin berkembang memungkinkan masyarakat untuk menyebarkan informasi dengan mudah. Melalui media sosial, manusia diajak berbicara, mengasah kesadaran dan psikologisnya dengan alam, dan mengubah perspektif, gaya hidup, dan budaya suatu bangsa karena informasi dapat menyebar dengan cepat dan mudah yang hanya terlihat di layar, tetapi sebenarnya menjelaskan kehidupan manusia dalam kehidupan nyata (Mira Marleni Pandie, 2019).

Populasi penggunaan media sosial dan *smartphone* sangat erat kaitannya dengan remaja (Durak, 2018). Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2019-2020 menunjukkan peningkatan pertumbuhan pengguna internet di Indonesia sebesar 8,9% yang didominasi oleh usia remaja dan dewasa muda (APJII, 2020). Sementara itu, pada survei APJII tahun 2020 juga disebutkan bahwa Provinsi Sulawesi Selatan dan Kota Makassar menjadi provinsi dan ibu kota dengan pengguna internet terbanyak se-Sulawesi. Media sosial merupakan platform yang paling sering diakses oleh pengguna internet di Indonesia.

Remaja sebagai salah satu populasi pengguna terbanyak memiliki kontrol diri yang rentan mendapat pengaruh negatif dari penggunaan media

sosial (Nurhanifa et al., 2020). Kontrol diri yang lemah juga menyebabkan mereka dapat melakukan sesuatu yang mereka sukai secara berlebihan sehingga dapat menimbulkan berbagai permasalahan, salah satunya kejahatan dunia maya (*cybercrime*) (Kristiyono, 2015). Karena pada usia remaja awal merupakan periode transisi penuh badai dalam kehidupan batiniah anak-anak yang dapat membuat sangat labil kejiwaannya dan mudah dipengaruhi oleh rangsangan eksternal. Sehingga usia remaja ini rentan akan kekerasan baik dalam dunia nyata maupun dunia maya.

Instagram adalah aplikasi jejaring sosial yang dirancang untuk berbagi foto dan video. Pengguna dapat mengambil foto, membuat video, menerapkan filter digital, dan membagikannya di berbagai jejaring sosial (Mahendra, 2017). Sebaliknya, Instagram adalah aplikasi yang memungkinkan orang menunjukkan kreativitas mereka. Jika kegiatan yang mereka ciptakan adalah kreatif dan produktif, maka para pemuda yang terlibat akan sangat terbantu dalam mengembangkan semangat dan ide kreatif mereka serta memiliki eksistensi pribadi yang aktif dalam kehidupan sosial. Namun, ada cerita berbeda jika remaja melakukan hal-hal yang salah. Hal-hal ini tidak dilakukan untuk menciptakan lapangan kerja, tetapi hanya untuk pamer, sombong, merendahkan orang lain, atau bahkan untuk tujuan kriminal (Mahendra, 2017).

Merujuk pada survei IPSOS International tahun 2018 kepada beberapa orang tua dengan anak berusia kurang dari 18 tahun, hasilnya menunjukkan setidaknya satu dari lima orangtua di seluruh dunia, termasuk wilayah Asia Pasifik, mengatakan anaknya pernah mengalami *cyberbullying* (Ipsos, 2018). Di tahun 2019, UNICEF dan Perwakilan Khusus Sekretaris

Jenderal PBB (SRSG) merilis laporan jajak pendapat mengenai kekerasan pada anak. Pada laporan tersebut disebutkan setidaknya satu dari tiga pemuda di 30 negara, termasuk Indonesia, pernah menjadi korban online bullying dan sebanyak satu dari lima orang memilih bolos sekolah karena mengalami cyberbullying dan kekerasan (UNICEF, 2019). Survei terbaru *The European Commission Joint Research Centre (JRC)* melibatkan remaja berusia 10 sampai 18 tahun di 11 negara. Hasilnya didapatkan bahwa sekitar 49% remaja pernah mengalami *cyberbullying* paling tidak sekali selama hidupnya dan sekitar 44% dari mereka mengatakan tindakan tersebut lebih parah pada saat *lockdown* daripada sebelum lockdown (Lobe et al., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa *cyberbullying* masih menjadi masalah rentan di seluruh belahan dunia.

Selain memiliki dampak positif, media sosial juga mempunyai dampak *negative* bagi penggunanya. Dampak *negative* yang sering terjadi yaitu tingginya angka pornografi, kecanduan internet, *violence and gore* (kekejaman dan kesadisan), penipuan, *carding*, dan *cyberbullying* (Ritonga & Andhika, 2020). *Cyberbullying* merupakan tindakan agresi yang dilakukan secara sengaja, terjadi berulang-ulang, dan dilakukan kepada seseorang atau lebih yang dianggap tidak berdaya terhadap dirinya melalui media elektronik (Hinduja & Patchin, 2013; Kowalski et al., 2014).

Dari data UNICEF pada tahun 2022, membuktikan 45 persen dari 2.777 anak di Indonesia mengaku pernah menjadi korban *cyberbullying*. Dilaporkan sebesar 80%, dan hampir setiap harinya remaja mengalami *cyberbullying* (Safaria, 2016). Menurut laporan *United Nations Children's Fund (UNICEF)* pada tahun 2016, korban *cyberbullying* di Indonesia

mencapai 41-50% (Harususilo, 2018). Data Dinas Pemberdayaan dan Perlindungan Anak (P3K) Kalimantan Selatan mencatat dalam periode Januari sampai dengan Mei 2023, ditemukan 50 kasus kekerasan psikis pada anak (P3K, 2023). Studi Hutapea (2023) di SDN Telaga Biru 1 Banjarmasin pun mencatat 90,4% siswa/i pernah mengalami *bullying*.

Priyatna (2019). Membuktikan remaja yang mengalami *cyberbullying* dilaporkan merasa marah, sakit, malu atau takut. Emosi-emosi tersebut dapat membuat korban bereaksi untuk membalas dendam pada pelakunya, menarik diri dari pergaulan dan aktivitas yang biasa dilakukan sebelumnya dan “berubah” menjadi sama-sama suka melakukan *cyberbullying*. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, menurut Navarro, Yubero & Larranaga (2020), dampak dari *cyberbullying* yaitu: Secara Fisik: remaja mengalami sakit kepala, sakit perut, gangguan tidur, kelelahan, sakit punggung, kehilangan nafsu makan dan masalah pencernaan. Secara Psikologis dan Emosional remaja merasakan takut, perasaan teror, kecemasan, penderitaan, kesedihan, stres dan gejala depresi. Kurang termotivasi untuk ke sekolah dan penurunannya tingkat konsentrasi atau nilai akademik. Secara psikososial: remaja memiliki perasaan isolasi dan kesendirian, pengucilan dan bahkan penolakan sosial.

Gopalakrishnan & Sundram (2019) menemukan bahwa ada hubungan antara *cyberbullying* dan kecemasan dari hasil yang diperoleh, dengan 20% korban *cyberbullying* mengatakan mereka ingin mencoba bunuh diri dan 19% mengatakan mereka akan melakukannya. Ini karena jika kecemasan yang disebabkan oleh *cyberbullying* tidak ditangani atau diatasi dengan baik, kecemasan tersebut akan meningkat dan dapat menyebabkan

korban depresi atau bahkan bunuh diri. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Serra dan Melis (2014) menemukan bahwa perempuan memiliki skor kecemasan sosial dan kecemasan tinggi.

Dari hasil ini, dibandingkan dengan laki-laki, dapat disimpulkan bahwa perbedaan budaya dan jenis kelamin sangat mempengaruhi kecemasan. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Jernaro et al. (2017) menemukan bahwa sebagian besar korban *cyberbullying* menunjukkan gejala klinis: 9,8% mengalami depresi, 17,5% memiliki status kecemasan sosial yang tinggi, dan 20,5% menunjukkan gejala kecemasan. Selain itu, menurut Burn (2017), dari 653 siswa sekolah di Inggris Raya, ditemukan bahwa, dari 553 siswa yang mengalami *cyberbullying*, kecemasan adalah emosi yang paling sering dialami oleh siswa yang mengalaminya. Ini menunjukkan bahwa kecemasan secara signifikan merupakan prediktor utama dari korban *cyberbullying*.

Cyberbullying dapat menjadi ancaman bagi remaja karena dapat menyebabkan gangguan psikologis. *Cyberbullying* dapat berdampak negatif pada remaja seperti psikologis, emosional, dan sosial. Korban dapat mengalami penurunan rasa percaya diri, harga diri rendah, kegagalan di sekolah, kerusakan emosi dan psikologis, kesedihan dan frustrasi, bahkan gangguan tidur dan makan, dan menutup diri dari lingkungan dan orang lain (IDAI, 2016).

Seorang remaja dapat mengalami kecemasan karena perilaku agresif temannya sendiri (Febriana, 2017). Remaja yang menjadi korban *cyberbullying* akan mengalami kecemasan yang mengganggu kehidupan sosialnya, membuat mereka enggan menggunakan kembali internet atau

media sosial, merasa malu, dan mengganggu proses akademik di sekolahnya.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode wawancara kepada 10 siswa kelas 5a dan 6b di SDN Telaga Biru 1 Banjarmasin pada tanggal 2 Desember 2023 yang dipilih secara acak, didapatkan data bahwa 9 dari 10 siswa (90%) mengatakan pernah mengalami *cyberbullying* dengan intensitas (kadang-kadang), 7 dari 10 siswa (70%) mengatakan mereka mampu menerima perlakuan *cyberbullying* dengan intensitas (kadang-kadang) dan tidak menanggapi karena sudah terbiasa, 2 dari 10 siswa (20%) mengatakan dampak dari *cyberbullying* sampai membuat perasaan sedih (hingga menangis) dengan intensitas (kadang-kadang), 1 dari 10 siswa (10%) mengatakan saat dapat perilaku *cyberbullying* siswa tidak pernah melaporkan pada orang tuanya. 1 dari 10 siswa (10%) mengatakan tidak pernah mengalami *cyberbullying* dengan intensitas (tidak pernah).

Berdasarkan hasil *screening* awal yang terkait kecemasan 7 dari 10 orang siswa yang pernah mengalami *cyberbullying*, didapatkan data 4 siswa dicurigai memiliki resiko cemas sedang dengan gejala seperti sering terbangun di malam hari, saat tidur malam karena kepikiran, sampai ada yang mengalami perubahan drastic dalam pola makan (tidak nafsu makan), sedangkan 3 siswa lainnya juga dicurigai memiliki resiko cemas ringan dengan gejala yakni mengalami perasaan tidak nyaman, gelisah, marah, dan mudah menangis, dengan tidakan yang didapat oleh siswa/siswi ialah seperti (anjing, bungul, bangsat, anak yatim, dan kata-kata kasar lainnya), Adapun dampak bagi akademik dan non akademiknya masih tidak ada dampak yang

terlihat. Dan juga 8 dari 10 siswa mengatakan kalau *smartphone* nya milik pribadi sedangkan 2 dari 10 siswa tidak memiliki *smartphone* pribadi melainkan meminjam punya orang tuanya, serta di sekolah tidak memperbolehkan siswanya membawa *smartphone* kesekolah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan uraian literatur terkait tingginya kasus *cyberbullying* serta dampaknya dikalangan remaja berupa kerusakan emosional maupun psikologis, terutama salah satunya yang berhubungan dengan kecemasan. Dampak negatif dari perilaku *bullying* dapat mempengaruhi segala aspek kehidupan yang akan terus mempengaruhi perkembangan remaja selanjutnya. Sehingga penting bagi perawat untuk mencegah dan menanggulangi perilaku *bullying* terutama ke arah *cyberbullying*. Hal ini erat kaitannya dengan peran dan fungsi perawat dalam upaya pelayanan kesehatan utama (*Primary Health Care*) yang berfokus pada upaya promotif dan preventif terkait pengetahuan dan cara pengendalian perilaku *bullying* serta mencegah dampak terhadap masalah kesehatan (Stuart, 2020).

Sehingga berdasarkan fenomena yang ada maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai gambaran kecemasan pada korban *cyberbullying*, maka penelitian ini dirancang untuk mengetahui Gambaran Kecemasan Remaja Yang Pernah Mengalami *Cyberbullying* Di SDN Telaga Biru 1 Banjarmasin.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana Gambaran Kecemasan Remaja Yang Pernah Mengalami *Cyberbullyng* Di SDN 1 Telaga Biru Banjarmasin? “

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Gambaran Kecemasan Pada Remaja Yang Pernah Mengalami *Cyberbullyng* Di SDN 1 Telaga Biru Banjarmasin.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan tentang masalah psikologis yang dihadapi anak usia sekolah dasar, terutama dalam ilmu keperawatan jiwa dan keperawatan anak. Selain itu, penelitian ini juga dapat berfungsi sebagai referensi untuk kasus *bullying*, yang terjadi di institusi pendidikan, khususnya di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a). Bagi Sekolah SD

Penelitian ini di harapkan menjadi sumber pengetahuan tentang bentuk tindakan *cyberbullying* dan juga faktor-faktor yang menyebabkan tindakan *cyberbullying* sehingga dapat meminimalisir perilaku bagi anak remaja.

b). Bagi siswa/siswi sekolah dasar

Penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah pengetahuan siswa siswi terkait jenis-jenis perilaku *cyberbullying* sehingga kedepannya siswa siswi mempunyai kesadaran untuk tidak melakukan perilaku *bullying*.

c). Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan, wawasan dan partisipasi orang tua dalam proses pengasuhan, perawatan serta tumbuh kembang anak. Agar orang tua diharapkan mampu mengetahui tentang *bullying* dan jenis perilaku *bullying* salah satunya *cyberbullying*, kemudian cara pencegahan dan penanganannya kepada anak.

d). Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meneliti dengan metode penelitian kualitatif bagaimana dampak dari *bullying* ini terhadap korban maupun pelaku, bagi di kalangan Anak-anak terutama di Sekolah Dasar.

e). Bagi Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi perawat bagaimana dampak dari *bullying* ini terhadap korban maupun pelaku, bagi di kalangan Anak-anak terutama di Sekolah Dasar.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Metode Penelitian, Sampel dan teknik Sampling	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Greisnauli Hutapea Eklesia Gambaran Tingkat Pengatahuan Perundungan di Sekolah Dasar Telaga Biru 1 Banjarmasin Tahun 2023	Metode Penelitian kuantitatif, metode <i>Stratified Random Sampling</i> . Jumlah sampel 199 respnden	Variabel yang digunakan sama tentang bullying jenis rancangan kuantitatif dengan jenis penelitian deskritif	Perbedaan dari penelitian ini adalah waktu penelitian dan jumlah sampel.
2	Gambaran kejadian <i>Cyberbullying</i> dan tingkat kecemasan anak usia sekolah di sekolah dasar negeri 4 jambangan kelurahan desa jambangan kecamatan geyer kabupaten grobogan, Pupung Kristika, Sri Lestari	Penelitian ini menggunakan metode Penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif Jumlah sampel 44 responden	Variabel yang digunakan sama tentang bullying jenis rancangan kuantitatif dengan jenis penelitian deskritif	Perbedaan dari penelitian ini adalah waktu penelitian dan jumlah sampel.
3	Pengaruh cyberbullying di media sosial terhadap perilaku aktif sebagai pelaku maupun sebagai korban cyberbullying pada siswa kristen SMP nasional makassar, Mira Marleni Pandie Ivan Weismann	Metode Penelitian kuantitatif, metode dengan metode deskriptif. Jumlah sampel 40 responden	Variabel yang digunakan sama tentang bullying jenis rancangan kuantitatif dengan jenis penelitian deskritif	Perbedaan dari penelitian ini adalah waktu penelitian, jumlah sampel dan tempat penelitian