BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah sangat canggih dan mudah, sehingga menjadi gaya hidup bagi masyarakat di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Salah satu pemanfaatan teknologi informatika dengan munculnya berbagai macam situs jejaring sosial, di antaranya *facebook*, *twitter*, *instagram*, *whatsapp*, dan masih banyak yang lainnya. Hal ini juga berpengaruh pada hak dalam mengemukakan pendapat. Namun sebagian orang memanfaatkan media sosial ini untuk mengungkapkan hal yang negatif, di antaranya adalah ujaran kebencian yang bisa menimbulkan kebencian dan menyerang kehormatan individu ataupun golongan lainnya (Sa'idah et al., 2021) .

Perundungan di media digital sering juga disebut *cyberbullying*. Remaja cenderung lebih rentan terlibat dalam *cyberbullying*, karena mereka dapat dengan mudah melakukan intimidasi terhadap orang lain secara online kapan saja tanpa terikat oleh batasan. Mereka dapat memanfaatkan internet untuk mencari informasi atau terus-menerus melakukan intimidasi terhadap orang lain tanpa hambatan menyadari hasilnya langsung yang ditimbulkan (Labina et al., 2018).

Di era digital, media sosial menjadi bagian penting dari kehidupan siswa. Namun, masalah seperti *cyberbullying*, penyebaran *hoax* dan pelanggaran privasi sering kali disebabkan oleh kurangnya kesadaran akan keamanan dan etika penggunaan internet. Situasi ini memerlukan pendidikan literasi digital untuk generasi muda, terutama siswa SMK yang aktif menggunakan media sosial. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan media sosial oleh siswa SMK telah meningkat. Media sosial menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari siswa karena akses internet yang semakin mudah melalui perangkat *mobile* dan biaya kuota data yang terjangkau (Ikasari et al., 2025).

Cyberbullying dapat terjadi pada kelompok yang saling mengenal dan kelompok orang yang tidak mengenal. Perilaku *cyberbullying* dianggap lebih berbahaya dibandingkan dengan *bully* tradisional karena korban tidak dapat mengetahui secara pasti pelaku *cyberbullying*. Dampak dari adanya perilaku

cyberbullying ini tidak hanya dirasakan oleh korban namun juga oleh pelaku *cyberbullying* itu sendiri (Afifa et al., 2021).

Tindakan *cyberbullying* yang terjadi banyak didasari oleh rasa iseng maupun bercanda, namun tanpa disadari tindakan tersebut dapat menjadi salah satu bentuk *cyberbullying*. Bentuk-bentuk *cyberbullying* remaja di media sosial antara lain hinaan, sindiran, caci maki, ejekan, ancaman, diskriminasi, pelecehan, ujaran kebencian, serta umpatan-umpatan negatif lainnya yang mengandung unsur sara seperti agama, golongan, kesukuan, ras, dan bentuk yang lainnya. Selain itu, perilaku *cyberbullying* di media sosial di kalangan remaja juga mencakup mengunggah foto, berkomentar kasar mengupdate *instastory*, dan mengomentari postingan dengan menggunakan kata-kata kasar (Jannah & Setiyowati, 2024).

Sulit untuk memperkirakan prevalensi *cyberbullying* dan korban *cyberbullying*. Menurut Pusat Statistik Pendidikan Internasional dan Suplemen Kejahatan Sekolah pada tahun 2019 dari Biro Kehakiman, 16 persen siswa berusia 12 hingga 18 tahun yang melaporkan telah ditindas di sekolah selama tahun ajaran mengalami *cyberbullying*. Menurut Sistem Pengawasan Perilaku Berisiko Remaja pada tahun 2019 dari Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit, sekitar 15,7 persen siswa sekolah menengah mengalami *cyberbullying* dalam 12 bulan sebelum survei. Menurut sebuah studi yang dilakukan di Amerika Serikat yang melibatkan hampir 4000 siswa di kelas 6 hingga 8, 11 persen siswa pernah menjadi korban *cyberbullying* dalam dua bulan sebelumnya, 4% pernah menjadi pelaku *cyberbullying*, dan 7% pernah menjadi pelaku sekaligus korban *cyberbullying* (Mitsu & Dawood, 2022).

Perkembangan teknologi (Awalia et al., 2022) komunikasi di dunia termasuk Indonesia sangat pesat. Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan bahwa indeks IPTIK tumbuh 4,96 %, dari 5,07 pada 2018 menjadi 5,32 pada 2019 dalam skala 0 hingga 10. Baru-baru ini netizen Indonesia mendapat julukan sebagai pengguna internet yang paling tidak sopan se-Asia Tenggara. Berdasarkan data survei yang dilakukan oleh Microsoft, pada tahun 2020 Indonesia berada pada tingkat ke 29 dari 32 negara yang disurvei untuk tingkat kesopanan dan menjadi urutan terendah se-Asia Tenggara (Rasyid et al., 2023).

Perilaku menindas pada media sosial merupakan fenomena yang masih sering terjadi di lingkungan sekitar dan pada berbagai kalangan. Berdasarkan hasil riset Polling Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara

Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020 menyebutkan terdapat sekitar 53,7% pengguna internet pernah menjadi sasaran *bullying* di media sosial.

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 maret 2025, menunjukkan bahwa beberapa siswa pernah menjadi pelaku dari *cyberbullying*, hal tersebut dilandasi karena adanya rasa benci dan marah terhadap seseorang dan tanpa memikirkan dampak yang terjadi pada kesehatan mental individu yang salah satunya mengakibatkan korban tidak ingin masuk sekolah hingga ingin berhenti sekolah, tidak hanya itu, perilaku *cyberbullying* juga terjadi dikarenakan pelaku menganggap bahwa dirinya lebih baik dibandingkan orang lain karena sering mendapat juara dan mempunyai keluarga yang terpandang, Selain itu ada siswa yang mengatakan jika dia mendapatkan gosip terbaru dari orang lain dia akan menyebarkan gosip tersebut kegrup *circle*nya dan mulai membicarakan gosip tentang orang tersebut serta ada juga siswa yang membuat akun bodong untuk meng*stalking* orang lain sampai membuat komentar buruk tentang orang tersebut, seorang siswa juga berkata bahwa dirinya pernah bertengkar dengan temannya perkara hubungan asmara dimana temannya dianggap sebagai perebut pacar orang sehingga siswa tersebut membuat postingan dengan *caption* yang menyindir dan menandai orang tersebut, tidak hanya itu teman-temannyapun ikut nimbrung dikolom komentar untuk menyindir siswa lain. Adapun bentuk *cyberbullying* yang terjadi seperti membuat status sindiran serta mengatai dimedia sosial dan langsung menandai orang yang bersangkutan, membuat komentar buruk tentang orang lain, membuat stiker dari wajah yang menurut mereka lucu kemudian membagikan stiker tersebut digrup, menghina teman didalam *grup chat* dan lain sebagainya sehingga memperburuk situasi. Selain kasus tersebut, *cyberbullying* juga sering terjadi dalam dunia *game online*. Banyak pemain yang menjadi korban hinaan dari sesama pemain, dengan perkataan kasar seperti "beban", "yatim", "*noob*" dan berbagai bentuk ejekan maupun hinaan lainnya. Perilaku ini sering kali terjadi tanpa kontrol, mengingat interaksi dalam game berlangsung secara anonim, sehingga para pelaku merasa lebih bebas untuk menghina atau merendahkan orang lain tanpa konsekuensi yang jelas.

Penelitian yang dilakukan oleh (Elisa Larrañaga, Raúl Navarro, 2018) melibatkan 1062 remaja berusia 12 dan 19 tahun di Spanyol melaporkan bahwa beberapa pelaku *cyberbullying* dipengaruhi secara positif oleh emosi positif yaitu rasa kepuasan, artinya semakin tinggi rasa kepuasan dalam melakukan *cyberbullying* maka kecenderungan individu terlibat *cyberbullying* akan semakin tinggi. Hal tersebut disebabkan karena pelaku berpikir bahwa tindakan yang mereka lakukan demikian lucu atau korban pantas mendapatkan pelecehan.

Adapun Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Utama, 2022) yang melibatkan 382 remaja, yang terdiri dari 208 siswa SMA dan 103 mahasiswa, mengungkapkan bahwa emosi negatif berupa rasa malu secara signifikan berkorelasi negatif terhadap *cyberbullying*. Sebaliknya, emosi positif yaitu rasa bangga memainkan peran secara negatif terhadap *cyberbullying*, artinya semakin individu merasa bangga, baik yang disebabkan oleh keistimewaan kompetensi yang dimilikinya atau mencapai prestasi yang diinginkan, semakin rendah keinginan individu untuk terlibat di dalam *cyberbullying*.

Perkembangan teknologi dan media sosial seperti *facebook*, *instagram*, dan *whatsApp* membawa dampak besar dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu masalah yang muncul adalah *cyberbullying*, yang sering terjadi di kalangan remaja. *Cyberbullying* bisa berupa penghinaan atau serangan melalui media digital yang berbahaya bagi kesehatan mental korban. Di SMK Negeri 1 Kaidipang, beberapa siswa terlibat dalam *cyberbullying*, baik sebagai korban maupun pelaku. Hal ini biasanya dipicu oleh emosi negatif seperti marah atau benci. Bentuk-bentuknya termasuk sindiran atau hinaan di media digital yang memengaruhi suasana belajar dan kesejahteraan siswa.

Permasalahan dan tekanan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari pada hakikatnya merupakan suatu batu loncatan untuk membuat remaja menjadi lebih dewasa dalam bertindak. Remaja memiliki pengelolaan emosi yang baik jika mampu menilai situasi secara kritis terlebih dahulu sebelum bereaksi secara emosional. Penelitian yang dilakukan Ubaidillah menemukan emosi yang dialami remaja dapat mempengaruhi pengambilan keputusan pada remaja. Kemampuan pengelolaan emosi yang rendah membuat remaja tidak berpikir panjang akan konsekuensi dari sebuah keputusan, sehingga remaja mengambil keputusan yang tidak tepat (Hasmarlin & Hirmaningsih, 2019).

Soliha (Widowati, 2020) menyatakan manusia secara fitrah adalah makhluk sosial yang tentunya membutuhkan orang lain untuk mencurahkan isi hatinya, menyalurkan emosi dan meminta pertolongan, sehingga bagi mereka media sosial adalah alat yang efektif untuk memenuhi kebutuhan sosial yang tidak diperolehnya di kehidupan sehari-hari. Media sosial juga dapat digunakan untuk menyebarkan rumor yang dapat membuat situasi tidak stabil dan menyebabkan kerugian, sehingga terjadi "penularan emosi" yang dapat menyebabkan pengguna media mengalami peningkatan efek psikologis negatif.

Berdasarkan penelitian terdahulu (Violenta, 2021) diketahui bahwa emosi positif maupun negatif dapat berperan terhadap *cyberbullying*, Bahwa regulasi emosi berhubungan dengan perilaku *cyberbullying*. *Cyberbullying* terjadi karena adanya emosi negatif, jika seseorang memilki kemampuan dalam mengelola emosi yang baik dan dapat membantu seseorang dalam mengontrol dirinya untuk tidak terlibat dalam perilaku yang negatif terutama ketika sedang mengalami tekanan. Jika emosi negatif ini bisa diregulasi, pengguanaan strategi regulasi emosi *cognitive reappraisal* dan *expressive suppression* akan mengubah emosi negatif menjadi netral bahkan emosi positif, maka *cyberbullying* rendah. Sehingga kemampuan dalam meregulasi emosi mempengaruhi kemampuan seseorang dalam mengontrol dirinya dalam mengarahkan perilakunya dengan baik dan terhindar dari perilaku *cyberbullying*. Dengan demikian untuk meminimalkan *cyberbullying* diperlukan kemampuan untuk mengatur atau mengontrol emosi agar individu dapat mengekspresikan emosi dengan tepat dalam menyikapi suatu situasi

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Widyayanti et al., 2022) menyimpulkan bahwa ada hubungan negatif antara regulasi emosi terhadap perilaku *cyberbullying* pada remaja awal di MTs Al-Islam Limpung Batang. Hal ini dapat diartikan semakin positif regulasi emosi maka perilaku *cyberbullying* menurun, begitu pula sebaliknya semakin kurang positif regulasi emosi maka perilaku *cyberbullying* akan semakin meningkat.

Adapun penelitian dari (Septiningtyas, s & Tobing, D, 2024) yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara regulasi emosi dan perilaku *cyberbullying*. Yang mengatakan bahwa remaja dengan kemampuan regulasi emosi yang tinggi lebih cenderung mengatasi konflik secara konstruktif dan menghindari keputusan yang *impulsif*. Mereka mungkin lebih mampu

memahami konsekuensi dari tindakan mereka dan menahan diri dari perilaku *cyberbullying*. Kemampuan ini juga dapat membantu mereka membentuk hubungan sosial yang lebih positif di lingkungan *online*. Individu yang mampu mengendalikan emosinya dapat mengekspresikan kemarahan dengan penuh kendali diri, menghindari perilaku kasar atau tidak sopan dalam status atau pesan teks, serta menghindari perilaku mengganggu seperti menyebarkan rahasia, menipu, atau merendahkan teman di situs jejaring sosial. Oleh karena itu, ketidakmampuan remaja dalam mengendalikan emosi dapat memicu perilaku *cyberbullying*, seperti mengirim pesan teks kasar, menyebarkan rahasia, atau menipu teman di platform media sosial.

Kesimpulannya, perkembangan teknologi informasi dan media sosial membawa dampak besar dalam kehidupan remaja, termasuk meningkatkan kasus *cyberbullying* yang sering terjadi di kalangan siswa. *Cyberbullying*, yang bisa berupa penghinaan, sindiran, atau ejekan di media digital, berpotensi merusak kesehatan mental korban dan memengaruhi suasana belajar. Perilaku ini sering dipicu oleh emosi negatif seperti marah dan benci, serta kurangnya kesadaran tentang etika penggunaan media sosial.

Penelitian ini penting untuk memahami penyebab dan dampak *cyberbullying*, serta mencari cara untuk mencegahnya. Dengan mengajarkan remaja cara mengelola emosi, diharapkan *cyberbullying* dapat dikurangi. Penelitian ini juga akan memberi wawasan kepada orang tua, guru, dan sekolah tentang bagaimana mendukung remaja berinteraksi secara positif melalui media digital.

Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti memilih untuk melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan antara regulasi emosi dengan perilaku *cyberbullying* pada siswa DI SMK N 1 Kaidipang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi bahwa perilaku *cyberbullying* dikalangan siswa SMK N 1 Kaidipang merupakan masalah yang cukup serius, ditandai dengan berbagai bentuk tindakan agresif secara daring seperti sindiran, hinaan, dan komentar kasar dimedia digital. Perilaku ini sering kali dipicu oleh emosi negatif seperti marah, benci, dan iri yang tidak dikelola dengan baik, sehingga siswa cenderung mengekspresikannya secara impulsif tanpa mempertimbangkan dampak psikologis bagi korban. Kondisi ini

mencerminkan bahwa rendahnya kemampuan regulasi emosi pada sebagian siswa yang menjadikan mereka lebih rentan terlibat dalam perilaku *cyberbullying*.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara regulasi emosi dan perilaku *cyberbullying* pada siswa DI SMK N 1 Kaidipang?

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara regulasi emosi dengan perilaku *cyberbullying* pada siswa DI SMK N 1 Kaidipang.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Dari penelitian ini diharapkan dapat membantu dan menambah pengetahuan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat dalam pendidikan dengan kondisi nyata di masyarakat, dan menjadi sumber informasi mengenai bagaimana Hubugan antara regulasi emosi dengan perilaku *cyberbullying* pada siswa di SMK N 1 KAIDIPANG.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Sekolah

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kepustakaan dan pengembangan ilmu serta dapat memberikan masukan tentang bagaimana Hubugan antara regulasi emosi dengan perilaku *cyberbullying* pada siswa di SMK N 1 Kaidipang

   b. Bagi Orang Tua Siswa

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terhadap semua orang tua siswa, tentang pentingnya menjaga agar anak tidak melakukan perilaku *cyberbullying*.

   c. Bagi Peneliti Selanjutnya

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, dan dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian selanjutnya.