

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Remaja

2.1.1 Pengertian

Perkembangan Psikososial Remaja Menurut Erick H. Erikson adalah merupakan jembatan dari tangga anak-anak menuju tangga kedewasaan. Terdapat perbedaan pandangan tetapi tidak signifikan terkait dengan penentuan rentang waktu masa remaja. Ada pakar yang menyebutkan rentang usia remaja adalah dari usia 12–18 tahun yang terbagi menjadi dua periode, yaitu periode pra pubertas dari usia 12-14 tahun dan periode pubertas dari usia 14–18 tahun (Azizah, 2013). World Health Organization (WHO) juga membagi periodisasi remaja menjadi dua, yaitu masa remaja awal dari usia 10-14 tahun dan masa remaja akhir dari usia 15-20 tahun.

Sementara Hurlock membagi periodisasi masa remaja menjadi tiga periode yaitu remaja awal (*early adolescence*) dari usia 12-14 tahun, remaja madya (*middle adolescence*) dari usia 15-18 tahun dan remaja akhir (*late adolescence*) dari usia 19-21 tahun. Masing masing periode ini mempunyai ciri-ciri yang berbeda-beda (Jannah, 2016). Menurut Utomo & Ifadah (2019) masing-masing tahapan pada periodisasi masa remaja mempunyai titik fokus yang berbeda, dimana pada masa remaja awal merupakan masa transisi dari anak-anak kepada masa pubertas dan anak pada masa ini ingin bertindak seperti orang dewasa tetapi pada hakikatnya dia belum siap menjadi dewasa.

Fokus perkembangan remaja awal ini tertuju kepada perubahan fisik yang dialaminya dimana terjadinya kematangan seksual yang sesungguhnya. Sementara pada masa remaja madya atau disebut dengan masa pubertas fokus aktivitas remaja pada penemuan jati diri, pertumbuhan pedoman kehidupan dan melibatkan diri pada kegiatan di masyarakat. Sedangkan pada masa remaja akhir, remaja sudah mulai mempunyai sikap positif terhadap sistem tata nilai, sudah mempunyai rencana hidup yang jelas dan mapan, sudah menentukan sikap hidup

berdasarkan nilai yang diyakininya dan dalam menentukan pendamping hidup berdasarkan pertimbangan yang matang dari berbagai aspek (Utomo & Ifadah, 2019). Salah satu aspek yang berkembang pada masa remaja adalah aspek psikososial. Dalam hal ini, perkembangan psikososial juga dimaknakan sebagai proses belajar bagi individu dalam menyesuaikan diri dengan norma-norma dan aturan yang ada di lingkungannya (Utami et al., 2020).

Menurut Erikson, terdapat delapan tahapan perkembangan psikososial individu yang saling berkaitan antara tahapan yang sebelumnya dengan tahapan berikutnya. Dengan kata lain, krisis adalah suatu masalah yang harus dihadapi oleh individu dalam setiap tahapan perkembangannya (Nurhayati, 2015). Yang dimaksud dengan identitas (*identity*) di sini adalah konsep tentang diri yang koheren yang terdiri dari tujuan, nilai dan keyakinan yang menjadi komitmen kuat seseorang (Papalia et al., 2007, p. 437).

Menurut Erikson, tugas utama remaja adalah memecahkan krisis identitas dan kebingungan identitas, membangun identitas yang unik yang mereka miliki, menjalin hubungan dengan lingkungan agar diakui keberadaannya dan menciptakan hubungan yang bermakna dengan orang lain (Sobh, 2020). Dalam hal ini, menurut (Adams & Marshall, 1996), identitas itu dapat diberikan dan dapat dipilih. Dalam konteks masyarakat modern, identitas cenderung dipilih tergantung kepada nilai dan tujuan individu.

Tolok ukur keberhasilan remaja dalam menemukan identitasnya menurut Erikson adalah ketika mereka berhasil memecahkan masalah yang berkaitan dengan tiga hal, yaitu pilihan pekerjaan, adopsi nilai yang diyakini dan perkembangan identitas seksual yang memuaskan (Nurhayati, 2015; Papalia et al., 2007). Sementara menurut (LN & Sugandhi, 2011) sebaliknya, jika remaja tidak mampu menyelesaikan krisis identitasnya, maka akan muncul kebingungan peran dan ketidakjelasan identitas (Inayah et al., 2021).

Remaja yang mengalami kebingungan identitas ini merasa tidak mampu, tidak berdaya, turun harga dirinya dan pesimis dalam menghadapi masa depannya (Nurhayati, 2015). Bagi remaja tertentu yang mengalami kondisi ini, mereka akan memilih melakukan hal-hal yang negatif agar mendapatkan identitas walaupun identitas yang diperolehnya identitas buruk, lebih baik ini dilakukan daripada mereka tidak mempunyai identitas sama sekali (Nadiyah et al., 2021). Hal ini yang menyebabkan banyak remaja terjerumus kepada kenakalan remaja (Inayah et al., 2021).

2.1.2 Tahap Perkembangan Remaja

(Octavia SA, 2020) membagi perkembangan remaja menjadi dua tahap, yaitu:

1. Masa remaja awal

Masa remaja awal yaitu pada usia 13 tahun atau 14 tahun sampai 17 tahun. Remaja mencapai puncak dari perubahan fisik yang sangat pesat, ketidakseimbangan emosional, dan ketidakstabilan berbagai hal, serta perubahan pola hubungan sosial dalam pencarian identitas diri.

2. Masa remaja akhir

Masa remaja akhir yaitu pada usia 17 tahun sampai 20 tahun. Karakteristik remaja akhir adalah ingin menjadi pusat perhatian, ingin menonjolkan diri, idealis, mempunyai cita-cita yang tinggi, bersemangat, mempunyai energi yang besar, ingin memantapkan identitas diri dan ingin mencapai kemandirian secara emosional. Kondisi ini biasanya berlangsung pada waktu yang relatif singkat. Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif pada remaja sehingga seringkali masa ini disebut masa negatif dengan gejala berupa tidak tenang, kurang suka bekerja pesimistik dan lainnya. Kemampuan individu menentukan pendirian hidup menjadi salah satu indikator tercapainya tugas-tugas perkembangan remaja akhir, sehingga individu beralih menuju masa dewasa.

2.1.3 Aspek Perkembangan Remaja

(Jahja Y, 2015) menjelaskan aspek-aspek perkembangan remaja sebagai berikut:

1. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik pada remaja adalah perubahan pada kapasitas sensoris, pertumbuhan fisik seperti pertumbuhan tinggi badan dan berat badan, pertumbuhan otot dan tulang, kematangan organ reproduksi dan seksual serta keterampilan motorik.

2. Perkembangan Kognitif

Remaja mulai mengembangkan kemampuan kognitifnya dalam hal dapat membedakan gagasan yang lebih baik dan dapat mengolah pemikiran mereka untuk memunculkan gagasan baru, mampu memahami tindakan yang dilakukan dan konsekuensinya, berfikir logis, serta membuat perencanaan untuk masa depan.

3. Perkembangan kepribadian dan sosial

Perkembangan kepribadian pada masa remaja adalah pencarian identitas diri. Remaja cenderung memilih kelompok sosial dibandingkan dengan orang tua dalam perkembangan sosialnya. Kegiatan remaja lebih banyak di luar rumah seperti mengikuti kegiatan sekolah dan bermain dengan teman sebaya. Kelompok sosial merupakan sumber informasi dan referensi utama remaja.

2.1.3 Aspek Perkembangan Psikososial

Teori perkembangan memungkinkan untuk mengidentifikasi penyimpangan yang terjadi pada proses tumbuh kembang remaja. Teori Sigmund Freud, Erik Erikson, dan Sullivan memberikan penghayatan kepada kita tentang perjuangan remaja dalam mencapai kedewasaan. Proses perkembangan identitas diri remaja memerlukan self image (citra diri) juga hubungan antar peran yang akan datang dengan pengalaman masa lalu. Untuk mendapatkan kesamaan dan kesinambungan, pada umumnya remaja harus mengulangi penyelesaian krisis masa lalu dengan mengintegrasikan elemen masa lalu dan membina identitas akhir.

Menurut (Erik Erikson, 2010) Periode krisis yang perlu ditinjau kembali ialah:

1. Rasa percaya, remaja perlu mencari ide dan objek untuk tempat melimpahkan rasa percaya (sense of trust). Konflik yang tidak terselesaikan pada tahap pertama ini membuat remaja merasa ditinggalkan, biasanya dimanifestasikan melalui perilaku makan yang berlebihan, serta ucapan kasar dan bermusuhan.
2. Rasa otonomi, remaja belajar bertindak dan membuat keputusan secara mandiri. Konflik masa lalu yang tidak terselesaikan membuat remaja takut mengikuti kegiatan yang akan membuat dia ragu akan kemampuannya.
3. Rasa inisiatif, dimana anak tidak lagi mementingkan bagaimana berjalan, tetapi apa yang dapat dilakukan dengan kemampuan tersebut. Pada tahapan ini, mereka menguji cobakan apa yang mungkin dilakukan, dan bukan apa yang dapat dilakukan. Konflik masa ini akan terbawa pada saat remaja, yaitu ketidaksiapan untuk mengambil inisiatif.
4. Rasa industri, menuntut remaja untuk memilih karir yang tidak saja menjamin secara finansial, tetapi juga memberikan kepuasan karena penampilan kerja yang baik.

2.1.4 Tugas Perkembangan Remaja

Tugas-tugas perkembangan masa remaja adalah sebagai berikut: menerima kondisi fisik beserta keragaman kreatifitasnya, mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang mempunyai otoritas, menerima dirinya sendiri dan percaya terhadap kemampuan diri sendiri, menemukan sosok yang dijadikan model untuk identitas dirinya, serta mampu mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal serta bergaul dengan teman sebaya baik secara individu maupun kelompok (Jahja Y, 2015).

2.1.5 Penyebab Terjadinya Masalah pada Remaja

Penyebab terjadinya masalah pada remaja antara lain: adanya perubahan-perubahan biologis dan psikologis yang sangat pesat menimbulkan dorongan tertentu yang sifatnya sangat kompleks. Orang tua dan pendidik kurang siap untuk memberikan informasi yang benar dan tepat waktu karena ketidaktahuannya. Perbaikan gizi yang menyebabkan menarche lebih dini dan masih banyaknya kasus pernikahan dini. Sarana komunikasi dan transportasi yang semakin berkembang karena kemajuan teknologi menjadi penyebab membanjirnya arus informasi dari luar sulit dideteksi. Kurangnya pemanfaatan penggunaan sarana untuk menyalurkan gejala remaja. Adanya faktor-faktor tersebut memerlukan adanya penyaluran bakat dan minat sebagai substitusi yang mengandung unsur kecepatan dan kekuatan, seperti olahraga (Octavia SA, 2020).

2.2 Cyberbullying

2.2.1 Pengertian

Cyberbullying adalah tindakan agresif dan disengaja yang dilakukan oleh kelompok atau individu, dengan menggunakan perangkat elektronik, secara berulang terhadap korban yang tidak mampu membela diri (Topcuoğlu Ç, Erdur-Baker Ö, 2018). Prinsip dasar *bullying* dan *cyberbullying* adalah sama, yang bertujuan untuk menyakiti seseorang. Tapi antara keduanya juga memiliki perbedaan. Perbedaan pertama adalah bahwa intimidasi *bullying* bersifat langsung atau tatap muka sementara *cyberbullying* secara tidak langsung menggunakan teknologi komunikasi elektronik seperti email, telepon seluler, pesan teks, dan obrolan. Perbedaan kedua adalah *bullying* cenderung mengandung kekerasan fisik, sedangkan *cyberbullying* lebih banyak mengandung kekerasan verbal (Ovejero A, Yubero S, Larrañaga E, Moral M de la V, 2015).

2.2.2 Bentuk

Cyberbullying bisa berbentuk *harrasment*, *denigration*, *flaming*, *impersonation*, *masquerading*, *pseudonyms*, *outing* dan *cyberstalking* (Ulfah M, 2020).

a. *Harrasment* (pelecehan)

Bentuk *harrasment* yaitu berulang kali mengirim pesan yang menyerang, kasar dan sering menghina, dikirim sepanjang hari, bahkan mengirim pesan ke forum publik, chat room dimana orang lain dapat melihat ancamannya.

b. *Denigration* (kritik)

Bentuk *denigration* yaitu mendistribusikan informasi tentang orang lain yang menghina dan tidak benar melalui postingan di halaman web, mengirimkannya ke orang lain melalui email, atau pesan dan memposting atau mengirim foto digital diubah menjadi seseorang.

c. *Flaming*

Flaming adalah perdebatan online atau adu argumen dengan media pesan elektronik di chat room melalui pesan atau email dengan marah menggunakan bahasa yang vulgal atau sarkasme, penggunaan huruf kapital, gambar dan simbol, menambahkan emotion icon dalam argumen mereka.

d. *Impersonation* (peniruan)

Peniruan yaitu seseorang yang masuk ke dalam akun (login/sign in) email atau media sosial milik orang lain (melakukan hack), kemudian mengirim pesan atau memposting konten yang memalukan pemilik akun tersebut.

e. *Masquerading* (menyamar)

Menyamar adalah berpura-pura menjadi seseorang dengan membuat nama akun media sosial atau email palsu. Sehingga seolah-olah orang yang mempunyai nama dalam akun tersebut adalah orang yang mengancam atau melakukan tindakan yang tidak menyenangkan.

f. *Pseudonyms* (nama samaran)

Nama samaran yaitu menggunakan “alias” atau nama panggilan online untuk merahasiakan identitas mereka. Orang lain secara online hanya tahu mereka dengan nama samaran yang mungkin berbahaya atau menghina, tanpa diketahui identitasnya.

g. *Outing* (tipuan)

Tipuan adalah menunjukkan pada masyarakat umum atau meneruskan pesan personal seperti teks, email atau pesan. Mengirimkan/memposting rahasia atau informasi memalukan atau menipu seseorang untuk mengungkapkan informasi memalukan dan rahasia kemudian meneruskan ke orang lain.

h. *Cyberstalking*

Cyberstalking adalah bentuk pelecehan dengan berulang kali mengirimkan pesan berupa ancaman bahaya atau kegiatan online lainnya yang membuat seseorang takut akan keselamatannya. Pesan yang dikirim melalui komunikasi pribadi seperti email, atau pesan teks, tergantung pada isi pesan yang mungkin juga ilegal.

2.2.3 Peran

(Kowalski RM, Limber SP, 2013) membagi peran seseorang dalam *cyberbullying* menjadi empat, yaitu :

a. *Perpetrators* (pelaku)

Pelaku adalah setiap individu yang melakukan tindakan *cyberbullying* (Kowalski RM, Limber SP, 2013). Beberapa studi menunjukkan pelaku *cyberbullying* lebih banyak menghabiskan waktu bermain internet dibandingkan dengan mereka yang tidak melakukan *cyberbullying* (Erdur-Baker Ö, 2010 & Vandebosch H, 2006). Motif seseorang melakukan *cyberbullying* bervariasi, dan beberapa penelitian menunjukkan bahwa balas dendam merupakan motif utama seseorang dalam melakukan *cyberbullying* (Hinduja S, Patchin JW, 2014 & Raskauskas J,

2007). Sementara beberapa penelitian lain menyebutkan bahwa seseorang melakukan *cyberbullying* untuk bersenang-senang (Raskauskas J, 2007 & Smith PK, Mahdavi J, Carvalho M, Fisher S, Russell S, Tippet N, 2008). Anonimitas dalam dunia maya juga menjadi salah satu penyebab seseorang melakukan *cyberbullying* (Kowalski RM, Giumetti GW, Schroeder AN, Lattanner MR, 2014 & Hinduja S, Patchin JW, 2014). Beberapa penelitian melaporkan pelaku *cyberbullying* secara anonim menggertak korban mereka (Kowalski RM, Giumetti GW, Schroeder AN, Lattanner MR, 2014 & Li Q, 2007).

b. *Victims* (korban)

Korban adalah setiap individu yang menjadi sasaran *cyberbullying* (Kowalski RM, Limber SP, 2013). Secara umum *cyberbullying* lebih banyak dilakukan kepada individu dari pada suatu kelompok atau komunitas (Raskauskas J, Stoltz AD, 2007 & Smith PK, Mahdavi J, Carvalho M, Fisher S, Russell S, Tippet N, 2008). Beberapa hasil penelitian menyebutkan bahwa korban *cyberbullying* menghabiskan waktu lebih banyak untuk online daripada seseorang yang tidak menjadi korban *cyberbullying* (Lenhart A, 2007 & Vandebosch H, 2006 & Hinduja S, Patchin JW, 2014 & Smith PK, Mahdavi J, Carvalho M, Fisher S, Russell S, Tippet N, 2008). Anak perempuan lebih sering menjadi korban *cyberbullying* dari pada anak laki-laki (Kowalski, 2014 & Vandebosch H, 2006 & Hinduja S, Patchin JW, 2014 & Smith PK, 2008). Namun, ada studi yang menunjukkan bahwa risiko menjadi korban *cyberbullying* lebih tinggi untuk anak laki-laki (Erdur-Baker Ö, 2010). Selain itu, ada penelitian menemukan risiko yang sama untuk anak perempuan dan anak laki-laki menjadi korban *cyberbullying* (Li Q, 2007).

c. *The Perpetrators As Well As The Victims* (Pelaku Sekaligus Korban)

Pelaku sekaligus korban adalah mereka yang menjadi korban perilaku *cyberbullying* oleh teman sebaya atau orang yang lebih tua, dan masih memiliki rasa sakit dan frustrasi serta mencoba keluar dari situasinya dengan melakukan *cyberbullying* pada orang lain. Individu yang menjadi pelaku dan juga korban memiliki tingkat kecemasan dan depresi yang tinggi dibandingkan dengan ketiga peran lainnya (Kowalski RM, Limber SP, 2013).

d. *Not involved* (tidak terlibat)

Tidak terlibat adalah individu yang tidak terlibat dalam *cyberbullying* apapun (Kowalski RM, Limber SP, 2013). Individu tersebut bertindak sebagai pengamat dalam situasi seperti itu. Mereka berperan sebagai saksi dalam terjadinya tindakan tersebut dan tidak ikut serta secara langsung dalam tindakan *cyberbullying* (Topcua Ç, 2018).

2.2.4 Keterlibatan

Keterlibatan dalam *cyberbullying* merupakan intensitas partisipasi seseorang dalam melakukan perilaku agresif dan memiliki kontrol atas perilakunya yang merugikan atau melecehkan orang lain dan dilakukan secara berulang-ulang dengan media internet baik secara individu maupun kelompok (Damayanti AF, Santosa HP, 2018). Hinduja dan Patchin mengembangkan kuesioner yang bisa menggali keterlibatan seseorang dalam *cyberbullying* baik sebagai pelaku maupun korban (Hinduja S, Patchin JW, 2015).

2.2.5 Faktor Penyebab

Xiao dan Wong dalam sebuah investigasi empiris dari perspektif sosial kognitif tentang *cyberbullying* menjelaskan bahwa faktor yang menjadi penyebab *cyberbullying* adalah *internet self-*

efficacy, motivasi, pengalaman menjadi korban *cyberbullying* dan demografi (umur dan jenis kelamin) dan norma sosial (Xiao BS, Wong YM, 2013).

a. *Internet self-efficacy*

Internet self-efficacy merupakan penilaian individu atas kemampuannya dalam menggunakan internet. Dibandingkan dengan *self-efficacy*, *internet self-efficacy* lebih spesifik menekankan pada pembentukan, pemeliharaan, dan pemanfaatan penggunaan Internet yang efektif (Xiao BS, Wong YM, 2013). Penelitian Vandebosch telah mengungkapkan bahwa sebagian besar pelaku *cyberbullying* menganggap diri mereka sebagai pakar Internet. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa individu dengan tingkat *Internet self-efficacy* yang lebih tinggi lebih mungkin untuk terlibat dalam perilaku *cyberbullying* (Vandebosch H, 2006).

b. Motivasi

Xiao dan Wong dalam studinya memfokuskan motivasi pada keinginan akan kekuasaan, perhatian, dan penerimaan sebagai pendorong perilaku *cyberbullying*. Kekuasaan adalah keinginan untuk mengontrol atau mempengaruhi orang lain. Karena peran otoritas dan kekuasaan umumnya ditekankan dalam masyarakat dan organisasi, orang akan mencoba tindakan agresif, seperti *cyberbullying*, untuk membangun otoritas dan menunjukkan kekuatan atas orang lain serta untuk membangun harga diri yang pada akhirnya mengarah pada pengembangan diri (Xiao BS, Wong YM, 2013).

Keinginan akan perhatian adalah sifat dasar manusia dan merupakan motif dari sebagian besar tindakan kita. Anak-anak sering melakukan perilaku berbahaya untuk menarik perhatian orang lain, daripada sengaja menyakiti orang lain. Mendapatkan perhatian juga telah dikonfirmasi sebagai motivator untuk *bullying* tradisional (Xiao BS, Wong YM, 2013).

Penerimaan adalah keinginan untuk persetujuan sosial atau rekan. Penindas dapat melakukan penindasan atau perilaku *cyberbullying* untuk meminta persetujuan rekan; misalnya, untuk mengesankan teman mereka. Individu, terutama anak muda, memperoleh peningkatan harga diri ketika mereka mendapatkan persetujuan sosial dari rekan-rekan mereka. Singkatnya, individu dengan keinginan tinggi akan kekuasaan, perhatian, atau penerimaan akan lebih cenderung melakukan perilaku *cyberbullying* (Xiao BS, Wong YM, 2013).

c. Pengalaman menjadi korban *cyberbullying*

Individu yang pernah menjadi korban *cyberbullying* lebih mungkin melakukan *cyberbullying* di masa mendatang, melalui proses belajar dari dan mereproduksi perilaku *cyberbullying* lainnya (Xiao BS, Wong YM, 2013).

d. Umur dan jenis kelamin

Ada hubungan negatif antara usia dengan perilaku *cyberbullying* karena dua alasan. Pertama, tingkat pelanggaran tertinggi muncul selama masa remaja, memuncak pada sekitar usia 17 dan menurun drastis pada masa dewasa muda. Kebanyakan orang hanya terlibat sementara dalam perilaku antisosial (ketika mereka remaja); mereka menjadi lebih prososial ketika mereka dewasa, sebagai hasil dari pembelajaran, perkembangan mental, dan kematangan emosi. Begitu pula dengan perilaku *cyberbullying* akan menurun dengan bertambahnya usia siswa. Kedua, anonimitas di Internet, serta tidak perlunya kekuatan fisik sebagai syarat yang diperlukan untuk melakukan *cyberbullying*, memungkinkan mereka yang lebih muda dan secara fisik lebih lemah untuk terlibat dalam aktivitas *cyberbullying* (Xiao BS, Wong YM, 2013).

Stereotip gender masih bertahan dalam konteks *cyberbullying*. Laki-laki lebih cenderung melakukan penindasan dunia maya daripada perempuan (Xiao BS, Wong YM, 2013).

e. Norma sosial

Menurut teori sosial kognitif, pengaruh sosial sebagai faktor lingkungan dapat membentuk perilaku individu. Pengaruh sosial merupakan sumber penting dari "persuasi verbal". Hal ini mirip dengan konsep norma sosial, yang mengacu pada persepsi individu bahwa orang-orang yang berarti baginya berharap ia harus atau melarang melakukan perilaku tertentu. Individu terutama anak muda yang memegang keyakinan normatif tentang perilaku agresif lebih cenderung melakukan perilaku tersebut. Demikian pula dalam konteks online, individu akan lebih cenderung terlibat dalam perilaku *cyberbullying* jika pihak-pihak penting menyetujui perilaku tersebut (Xiao BS, Wong YM, 2013).

2.2.6 Tanda Gejala

Tanda gejala remaja yang menjadi korban *cyberbullying* yaitu: bimbang untuk online, tegang jika menerima pesan; gusar saat menggunakan komputer, internet atau ponsel; menyembunyikan atau menghapus tampilan layar komputer atau segera menutup ponsel ketika ada orang lain; lebih lama melakukan online dan lebih intens, serta curiga jika ada telepon atau pesan masuk (Borba M, 2010).

Sedangkan ciri pelaku *cyberbullying* adalah cenderung menghina dan mempermalukan korban ketika korban mengunggah foto atau status apapun di platform media sosial (Wiryada, 2017). memiliki tingkat empati yang rendah (Doane AN, 2014). Secara verbal agresif (Roberto AJ, 2014). Dan cenderung memiliki kepribadian psikotik (Ozden MS, 2014).

2.2.7 Dampak Negatif

Cyberbullying memberikan dampak negatif pada individu yang terlibat. Individu yang menjadi korban biasanya memiliki masalah seperti kecemasan sosial, harga diri yang rendah (Chang, F,

2013). gejala depresi (Bonanno RA, 2013). Ide bunuh diri (Van Geel M, 2014). Dan kecemasan (Rose CA, 2015). Penelitian lain menyebutkan *cyberbullying* menimbulkan dampak konatif seperti membalas pelaku dengan perlakuan yang sama seperti memposting foto jelek pelaku dan juga membalas dengan kekerasan fisik (Hana DR, 2020).

Dampak negatif *cyberbullying* tidak hanya dialami oleh korban, tetapi juga dialami pelaku. Dampak negatif yang terjadi pada pelaku antara lain sering mengalami isolasi sosial, tidak mempunyai teman dekat atau sahabat, dan memiliki hubungan yang buruk dengan orang tua (Darmayanti, 2019). Pelaku *cyberbullying* juga terancam hukuman pidana (Meinarni, 2018).

2.2.8 Motif

Menurut (Sari R, 2020) motif yang mendasari tindakan *cyberbullying* antara lain yaitu:

a. Dendam

Konflik budaya yang saat ini menjadi fenomena, dimana banyak kelompok sosial yang terlibat dalam ketegangan tidak dapat didamaikan menimbulkan rasa benci dan dendam. Ketegangan tersebut menyebabkan remaja melakukan penyebaran pengaruh yang tidak baik sehingga mengakibatkan terganggunya ketentraman umum.

b. Pelaku yang Termotifasi (*Motivated Offender*)

Kejahatan di internet dilakukan pelaku dengan motivasi pembajakan, pencurian, atau hanya sekedar iseng.

c. Keinginan Untuk Dihormati

Pelaku yang melakukan kejahatan di internet didorong keinginan untuk dihormati, kerap kali dilakukan hanya karena iseng, tetapi tidak menutup kemungkinan hal tersebut dilakukan karena kebencian terhadap korban. Pelaku memperlihatkan

kekuatannya untuk mengontrol orang lain agar korban merasa takut.

d. *Means girls*

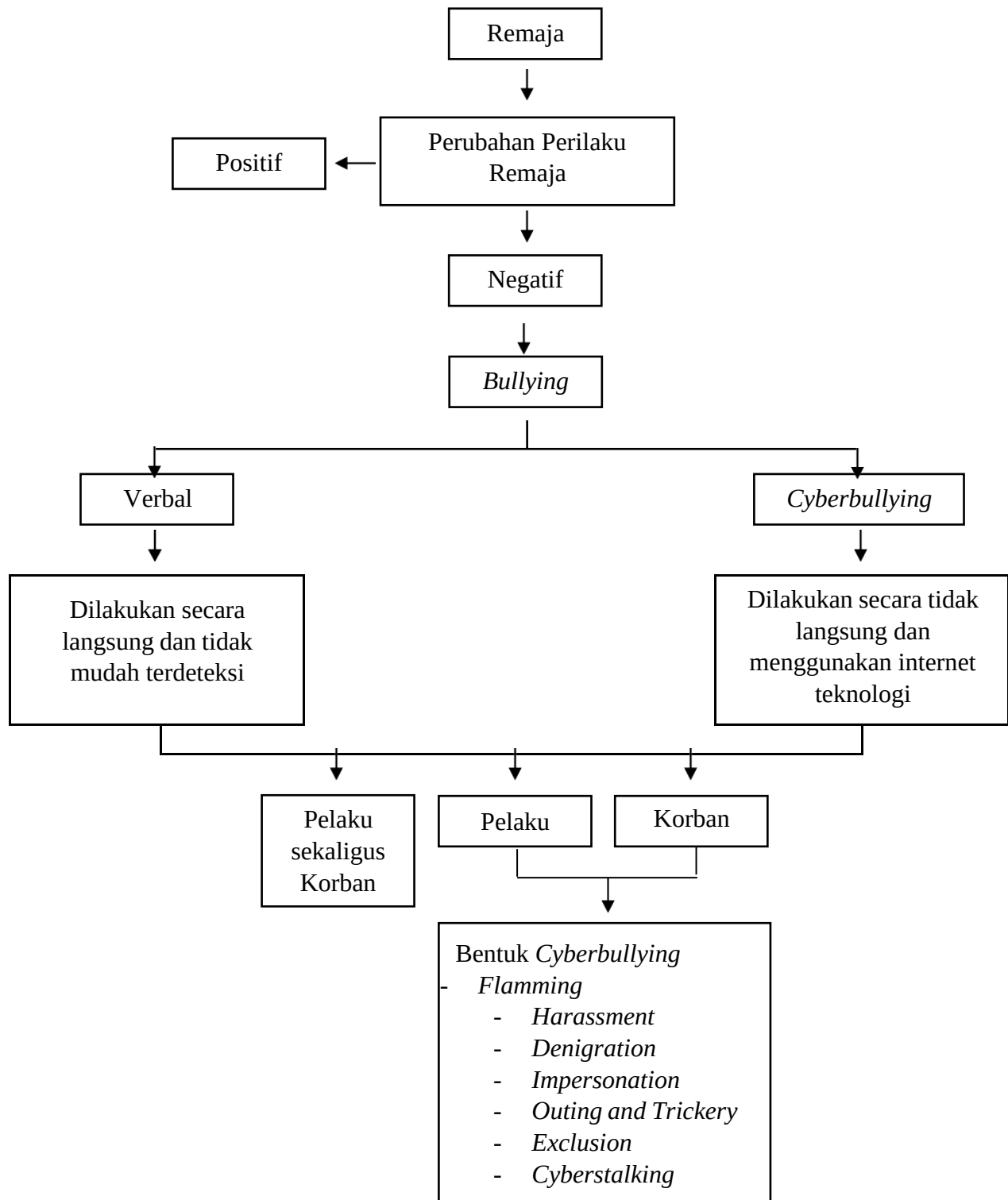
Means girls merupakan tindakan yang dilakukan ketika bosan dan mencari hiburan. Umumnya remaja yang diintimidasi adalah perempuan. Intimidasi dilakukan karena adanya kekaguman dan kebanggan terhadap kelompok. Pelaku cenderung berhenti melakukan perbuatannya jika tidak mendapatkan sensasi terhibur saat melakukan *cyberbullying*.

e. Pelaku Dengan Unsur Kesengajaan

Pelaku melakukan tindakannya dengan sengaja tanpa memikirkan akibat atau konsekuensi dari tindakannya tersebut. Pelaku *cyberbullying* cenderung berespon marah dan frustrasi ketika berkomunikasi melalui jejaring sosial.

2.3 Kerangka Konseptual

Bagan di bawah ini memberikan gambaran *cyberbullying* pada remaja



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Sumber : Erik Erikson 2010, Wong 2009, Zakiyah, Humaedi & Santoso 2017.