

Cyberbullying di Kalangan Mahasiswa Lewat Perspektif General Aggression Model

Alexandra Adjani Lega*, Rakhmaditya Dewi Noorrizki

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: alexandra.adjani.2108116@students.um.ac.id

Abstract

It is undeniable that the existence of technology cannot be separated from human life today. Especially in this pandemic, where the use of electronic devices in everyday life is increasingly relevant. This can certainly have a positive impact and also a negative impact. One of the negative effects that can arise from this is *cyberbullying*. *Cyberbullying* is clearly wrong and can have the same impact as in the case of traditional bullying or even more severe. Therefore, through this article the author aims to find a solution to reduce the rate of *cyberbullying*. The purpose of writing this article is because the author wants to identify and analyze the causes why someone decides to commit acts of *cyberbullying* to others. In addition, the author will also talk about what you should do to reduce *cyberbullying* behavior in high school children. The theory that will be used in this research is Social Learning Theory. The results of the literature review showed that there are several factors that can cause aggression behavior on the internet when viewed by the General Aggression Model (GAM), namely Person factors and Situational factors. The factors themselves are personality and specific factors that have a relationship with problematic internet behavior (PIU). To reduce the problems associated with *cyberbullying*, the solution presented is to apply a Positive Parenting style with the aim that someone can cultivate empathy and emotional warmth.

Keywords: *cyberbullying*; pandemic; general aggression model

Abstrak

Tidak bisa dipungkiri bahwa keberadaan teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia di masa kini. Terutama di masa pandemi ini, di mana penggunaan alat-alat elektronik dalam kehidupan sehari-hari semakin relevan. Hal ini tentu dapat menimbulkan dampak positif dan juga dampak negatif. Salah satu dampak negatif yang dapat muncul dari hal tersebut adalah *cyberbullying*. *Cyberbullying* jelas adalah hal yang salah dan dapat menimbulkan dampak yang sama seperti pada kasus *bullying* tradisional atau bahkan lebih parah. Karena itu lewat artikel ini penulis bertujuan untuk menemukan solusi demi mengurangi tingkat terjadinya *cyberbullying*. Tujuan dari ditulisnya artikel ini adalah karena penulis ingin mengidentifikasi dan menganalisis penyebab mengapa seseorang memutuskan untuk melakukan tindakan *cyber bullying* kepada orang lain. Selain itu, penulis juga akan membahas tentang cara apa yang sebaiknya dilakukan untuk mengurangi perilaku *cyberbullying* pada anak-anak SMA. Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Social Learning Theory*. Hasil dari *literature review* menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan perilaku agresi di internet jika dilihat lewat *General Aggression Model* (GAM), yaitu *Person Factor* dan *Situational Factor*. Faktor-faktor itu sendiri berupa kepribadian dan faktor spesifik yang memiliki hubungan dengan *problematic internet behaviour* (PIU). Untuk mengurangi masalah yang berhubungan dengan *cyberbullying* ini maka solusi yang disampaikan adalah dengan menerapkan gaya *Positive Parenting* dengan tujuan agar seseorang dapat menumbuhkan empati dan juga *emotional warmth*.

Kata kunci: *cyberbullying*; pandemi; general aggression model

1. Pendahuluan

Sejak munculnya pandemi Covid-19, pemerintah Indonesia telah memberlakukan PPKM sejak Maret 2020. Kebijakan ini menyebabkan sebagian besar masyarakat untuk melakukan

kegiatannya dari rumah dengan bantuan dari teknologi, salah satunya kegiatan bersekolah. Sejak kebijakan PPKM diberlakukan hingga kini, beberapa institusi pendidikan masih memberlakukan sistem pembelajaran online. Para mahasiswa diharuskan untuk melakukan kegiatan-kegiatan mereka yang berbagai macam dari rumah dengan menggunakan alat elektronik yang mereka punya dibantu dengan berbagai aplikasi yang ada. Namun, keberadaan teknologi ini juga memunculkan masalah baru bagi mereka, yaitu *cyberbullying* (Fanti dalam Ruliyatin & Ridhowati, 2021).

Menurut Ramadian et al. (2021) *cyberbullying* sendiri adalah suatu bentuk perilaku agresif yang dilakukan oleh seorang individu ataupun oleh sekelompok orang. Perilaku agresif mereka akan dilakukan lewat media elektronik dan dilakukan secara berulang-ulang dari waktu ke waktu pada seseorang yang dianggap tidak dapat melawan dengan mudah. Perilaku *cyberbullying* sendiri biasanya dilakukan oleh si pelaku dengan menghina atau mengancam korbannya untuk mendapatkan reaksi (Ruliyatin & Ridhowati, 2021). Di masa kini dimana dengan teknologi yang terus berkembang pesat, semakin banyak pula orang-orang yang memakai internet sehari-harinya. Hal ini dibuktikan dengan survey dari tahun 2017 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menunjukkan bahwa di Indonesia 54,68% warganya atau sebanyak 143,26 juta dari total 262 juta masyarakat di Indonesia adalah pengguna internet. Selain itu, studi tersebut juga menunjukkan bahwa dari banyaknya pengguna internet yang ada, kaum remaja hingga dewasa adalah rentang usia yang paling mendominasi. Pengguna internet berusia 13-18 tahun memiliki persentase 16,68% dan kaum yang berusia dari 19-34 tahun sebanyak 49,5%. Selain itu, layanan yang paling banyak dipakai adalah layanan chatting dengan persentase sebesar 89,35%, diikuti dengan layanan media sosial yang berjumlah sebanyak 87,13% (Pratiwi & Kusuma, 2019). Bahkan, pada sebuah survey lain yang juga dilakukan oleh APJII menunjukkan bahwa ada peningkatan sebanyak 8,9% pada pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019-2020 jika dibandingkan dengan pengguna internet pada tahun 2018. Semakin banyaknya pengguna internet ini tentu memperbesar peluang adanya kasus penyalahgunaan akses internet yang dimiliki untuk melakukan perundungan di dunia maya, khususnya bagi para pelajar yang masih berada di usia sekolah (Ramadian et al, 2021). Dengan melihat jumlah besar dari pengguna internet yang terlihat terus bertambah setiap tahunnya, bukan hal yang tidak mungkin jika fenomena *cyberbullying* terjadi.

Cyberbullying dapat dikatakan lebih berbahaya daripada bullying tradisional karena menurut Sartrana dan Afriyeni (dalam Anzari, Rozakiyah & Pratiwi, 2021) *cyberbullying* bisa berlangsung terus selama 24 jam. Fenomena *cyberbullying* juga tidak dapat dianggap enteng karena hal tersebut dapat berdampak pada kondisi mental korban. Mereka bisa saja mengalami penyimpangan perilaku, mengisolasi diri bahkan hingga depresi dan timbul keinginan untuk mengakhiri hidupnya sendiri (Ruliyatin & Ridhowati, 2021). Sama seperti yang dikatakan oleh Teasley (dalam Aini & Apriana, 2018) bahwa dari *cyberbullying* dapat muncul dampak depresi, cemas, tidak mampu konsentrasi di kelas, dan nilai yang turun karena *cyberbullying* pada dasarnya adalah sebuah tantangan serius untuk mendapatkan perhatian pada kehidupan sosial yang kini berpusat di dunia digital. Pada penelitian Aini dan Apriana (2018) ditunjukkan bahwa sebagian besar korban dari *cyberbullying* memiliki depresi ringan dengan jumlah sebanyak 74,3%, sementara mereka yang mengalami depresi sedang berada pada peringkat selanjutnya dengan jumlah total 18,6%. Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* adalah sebuah isu sosial penting yang memerlukan pembahasan lebih lanjut. Pembahasan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi

terjadinya kasus fenomena *cyberbullying*. Permasalahan ini perlu diatasi dengan memakai pendekatan yang tidak hanya rasional namun juga ilmiah. Dalam artikel ini pendekatan yang akan digunakan adalah perspektif psikologi sosial.

Berdasarkan argumen yang telah disampaikan pada paragraf sebelumnya, penulisan review literatur ini dilakukan untuk membahas mengenai perilaku *cyberbullying* yang terjadi selama masa pandemi menggunakan sudut pandang dari General Aggression Theory. Tujuan dari adanya penelitian artikel ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan seseorang atau sekelompok orang melakukan *cyberbullying*. Secara garis besar, penerapan teori ini pada perilaku *cyberbullying* akan menghasilkan jawaban yang tepat mengenai mengapa seseorang memutuskan untuk melakukan perilaku *cyberbullying*.

1.1. Kajian Literatur

1.1.1. General Aggression Model

General Aggression Model atau GAM adalah suatu bentuk kerangka kerja yang komprehensif dan juga integratif dalam rangka untuk memahami agresi yang ditunjukkan oleh manusia lewat berbagai macam teori agresi yang ada. GAM mempertimbangkan faktor-faktor sosial, kognitif, perkembangan, dan biologis sebagai hal yang berperan dalam agresi. GAM menyatakan bahwa agresi pada manusia sangat dipengaruhi oleh knowledge structure yang kemudian akan mempengaruhi fenomena sosial-kognitif pada diri manusia, seperti persepsi, interpretasi, keputusan, dan perilaku. Knowledge structures berkembang dari pengalaman dan dapat mempengaruhi persepsi dalam beberapa level (Allen, Anderson, & Bushman, 2018).

Menurut GAM, *cyberbullying* awalnya dapat terjadi saat pelaku atau korbannya bertemu dengan seseorang dan dipengaruhi oleh faktor situasional. Faktor-faktor yang ada di saat tersebut dapat mempengaruhi kondisi internal yang kemudian dapat memunculkan pemikiran yang agresif, efek negatif, serta yang tingkat gairah yang naik. Selain itu, GAM juga menyebutkan bahwa faktor personal dapat mempengaruhi perilaku agresif seseorang. Faktor-faktor tersebut bisa berupa gender, kondisi psikologis, kepribadian, dan perceived opportunities (Kowalski dalam Kokkinos & Antoniadou, 2019).

GAM sendiri dibagi menjadi dua aspek besar, Proximate Process dan Distal Processes. Pertama, Proximate Process menjelaskan tentang perilaku agresi yang ditunjukkan oleh seorang individu dengan menggunakan tiga tahapan, yaitu *inputs*, *routes*, dan *outcomes*. Diawali dengan adanya pengaruh dari input terhadap keadaan internal seseorang yang kemudian akan mempengaruhi proses pembuatan keputusan. Kemudian hal ini akan mempengaruhi outcome-nya, entah itu perilaku yang agresif atau non-agresif (Allen, Anderson & Bushman, 2018).

Tahap pertama dalam Proximate Process, yaitu input, menjelaskan tentang bagaimana *person* dan *situation factor* dapat mempengaruhi keadaan internal seorang individu untuk meningkatkan atau bahkan mengurangi tingkat kemungkinan adanya agresi. Person Factors sendiri adalah perbedaan-perbedaan yang ada pada tiap individu yang dapat menjadi pengaruh dalam bagaimana seorang individu menanggapi sebuah situasi. Sementara, Situation Factors adalah aspek-aspek dari sebuah situasi yang kemudian bisa saja mempengaruhi apakah akan muncul agresi pada seseorang. Tahap kedua adalah, *Routes* yang berarti bahwa tahapan ini berfokus pada bagaimana person dan situation factor tadi dapat kemudian mempengaruhi penilaian dan pembuatan keputusan, karena kedua faktor tersebut dapat mengubah pengaruh, kondisi, serta gairah seseorang. Perubahan yang terjadi kepada tiga hal

ini dapat mengubah kemungkinan adanya agresi atau tidak. Variabel Input yang sebelumnya dapat mempengaruhi emosi dan suasana hati individu. Selain itu, variabel tersebut juga dapat menyebabkan munculnya pikiran-pikiran yang agresif. Kemudian, variabel input tadi juga dapat mempengaruhi gairah, baik secara fisik ataupun psikologis, dengan meningkatkan atau mengurangnya. Disebutkan ada tiga cara gairah dapat meningkatkan tingkat agresi, pertama, *irrelevant sources* dapat disalahpahami sebagai rasa marah yang kemudian meningkatkan kemungkinan agresi. Kemudian, gairah yang didapat dari *irrelevant sources* itu tadi dapat memperkuat tendensi seseorang untuk berperilaku agresif. Dan yang ketiga, tahap *outcome*, gairah dengan level yang sangat tinggi atau sangat rendah dapat berperan dalam membuat suatu situasi berbahaya yang kemudian akan meningkatkan pengaruh dan pemikiran agresi (Allen, Anderson & Bushman, 2018).

Aspek kedua adalah *Distal Processes* yang berfokus pada proses distal yang terjadi selama *proximate process*. Aspek kedua dari GAM ini akan menguraikan tentang bagaimana faktor biologis dan lingkungan yang persisten dapat bekerja sama untuk mempengaruhi kepribadian seseorang yang lalu akan mengubah *person* dan *situation factor*. Jika dilihat dari faktor biologis dan lingkungannya, maka ada beberapa perubahan yang dapat terjadi yang kemudian akan mengembangkan sikap agresif (Allen, Anderson & Bushman, 2018).

Berdasarkan Wong, Cheung, dan Xiao (dalam Kokkinos & Antoniadou, 2019) meskipun GAM telah diakui sebagai kerangka kerja teoritis untuk menjelaskan alasan kenapa ada fenomena *cyberbullying* di antara mahasiswa, belum ada yang menggunakan kerangka GAM untuk meneliti tentang *cyberbullying* pada kelompok usia ini. Pada studi yang dilakukan di masa kini, ada beberapa variabel spesifik yang diteliti berdasarkan GAM. Pertama adalah faktor-faktor yang telah berulang kali ditemukan berkorelasi dengan tindakan agresi, yaitu seperti faktor kepribadian. Kedua adalah faktor-faktor yang secara spesifik memiliki hubungan dengan *problematic internet behaviour* (PIU). Karena dalam hal ini GAM digunakan untuk meneliti secara spesifik tentang *cyberbullying*, maka ada beberapa faktor tertentu yang hanya bisa dikaitkan dengan penggunaan internet sehingga faktor ini bisa saja tidak berpengaruh pada *bullying* yang dilakukan secara *offline* atau tatap muka (Kokkinos & Antoniadou, 2019).

Hasil dari studi Kokkinos dan Antoniadou (2019) yang ada menunjukkan bahwa jika dilihat dari sudut pandang faktor kepribadian, menggunakan Big Five Personality Trait, maka *cyberbullying* berkorelasi secara negatif dengan *Conscientiousness*. Terlihat juga bahwa *cyber victimization*, yang merupakan faktor prediktor dalam *cyberbullying*, juga memiliki korelasi positif dengan *Neuroticism* dan korelasi negatif dengan *Agreeableness*. Penemuan dianggap sesuai dimana pada penemuan ditemukan bahwa *cyberbullying* dapat diprediksi dengan adanya skor yang rendah pada *Agreeableness*. Hal ini disebabkan karena mereka yang memiliki skor rendah pada *Conscientiousness* dan *Agreeableness* cenderung menjadi korban situs sosial di internet (Kokkinos & Saripanidis dalam Kokkinos & Antoniadou, 2019).

Selain itu, dilihat dari tendensi *online disinhibitions*, meskipun faktor ini ternyata tidak menjadi variabel prediktor yang signifikan dalam kasus ini, *cyberbullying* memiliki hubungan yang positif dengan tendensi *social liberation* dan *social confidence*. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang merasa percaya diri di dunia maya dan merasa terbebas dengan adanya anonimitas online cenderung akan lebih mungkin untuk terlibat dalam *cyber aggression*.

Teori GAM dianggap sudah tepat untuk menjelaskan tentang perilaku agresi di internet, yaitu *cyberbullying*, karena GAM sendiri telah secara efektif mengatur wawasan teoritis yang sebelumnya telah didapat dari beberapa perspektif teori utama (Allen, Anderson & Bushman, 2018).

2. Metode

Artikel ini ditulis dengan menggunakan metode literature review atau kajian Pustaka. Kajian Pustaka adalah sebutan bagi ringkasan yang didapatkan dari sebuah sumber bacaan yang memiliki kaitan dengan topik bahasan di dalam penelitian (Ridwan et al, 2021). Diharapkan bahwa dari review literatur yang dilakukan ini bisa didapatkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian yang tidak bisa didapatkan melalui metode-metode yang lainnya. Sumber-sumber literatur yang digunakan dalam artikel adalah sumber-sumber literatur yang berisi pembahasan tentang *cyberbullying* jika dilihat dari perspektif teori *General Aggression Model* atau GAM, baik dari faktor yang menyebabkan *cyberbullying* serta faktor yang diharapkan dapat mengurangi tendensi perilaku *cyberbullying* pada mahasiswa.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Faktor Penyebab

Karena orang-orang yang berada di rentang usia dewasa muda adalah mereka yang paling banyak menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, maka mereka jugalah yang berada pada posisi paling riskan untuk terlibat dengan masalah yang berbasis di internet (Davis dalam Kokkinos & Antoniadou, 2019). Bahkan dapat dikatakan bahwa tingkat terjadinya PIU pada mahasiswa lebih tinggi jika dibandingkan dengan orang dewasa yang lebih tua. Serta dapat dilakukan dalam perilaku penggunaan internet yang berlebihan dan kompulsif, pengaruh buruk dari internet, dan lainnya lagi (Chong et al dalam Kokkinos & Antoniadou, 2019).

Perilaku agresi di internet, dalam hal ini *cyberbullying*, jika dilihat lewat sudut pandang GAM, dapat dianalisis lewat aspek *Proximate Process* dengan tiga tahapannya, yaitu *input*, *routes*, dan *outcome*. Berikut adalah penjelasan analitis lewat masing-masing tahapannya.

Pertama dari tahap input, *Person Factor* yang mempengaruhi terjadinya *cyberbullying* adalah kepribadian seseorang dimana mereka yang terlibat dalam *cyberbullying* adalah orang yang memiliki skor rendah dalam *Agreeableness* dan skor tinggi pada *Neuroticism* dan *Conscientiousness*, sesuai dengan pernyataan sebelumnya dimana *cyberbullying* berkorelasi negatif dengan *Agreeableness* dan berkorelasi positif dengan *Neuroticism* dan *Conscientiousness*. Ada juga *Situational Factors* seperti *Social Confidence* dan *Social Liberation* yang muncul dari keberadaan seseorang tersebut di dunia maya. Kemudian pada tahap yang kedua, *Routes*, faktor-faktor tadi, baik *Person* dan *Situational*, dapat kemudian mempengaruhi emosi serta keputusan yang dibuat oleh individu tersebut yang bisa saja menimbulkan pikiran-pikiran agresif. Kemudian pada tahap terakhir adalah *outcome*, dimana level dari gairah yang sebelumnya telah dipengaruhi oleh faktor-faktor yang sudah disebutkan dapat memunculkan sebuah situasi berbahaya, salah satunya adalah kondisi *cyberbullying*.

3.2. Hal yang Dapat Dilakukan untuk Mencegah *Cyberbullying*

Hal yang bisa dilakukan untuk mencegah *cyberbullying* sebaiknya dimulai dari situasi di rumah. Dalam Chen et al (2020) mengatakan bahwa gaya dari *Parenting* memberikan pengaruh yang penting bagi pembentukan agresivitas pada seorang individu. Hingga bisa disimpulkan bahwa untuk mencegah *cyberbullying* dapat dilakukan gaya pengasuhan yang

tepat, yaitu Positive Parenting. Beberapa studi telah menemukan bahwa gaya *Positive Parenting* memiliki hubungan yang negatif dengan *cyberbullying*. Hal ini adalah karena dalam *Positive Parenting* ada faktor empati kognitif dan kehangatan yang diberikan selama seseorang berada dalam masa pertumbuhan. Selain itu, dari perspektif GAM dapat dilihat bahwa merupakan faktor yang berhubungan perilaku *cyberbullying* (Chen et al, 2020).

Gaya pengasuhan yang memberikan suatu rasa hangat kepada anak-anaknya dapat memberikan contoh bagaimana seseorang sebaiknya interaksi interpersonal dan membangun hubungan positif dengan orang lain. Selain itu, dalam lingkungan yang menerapkan gaya *Positive Parenting*, maka seseorang akan belajar untuk berempati dengan emosi yang ditunjukkan oleh orang lain dan bisa berperan menjadi mediasi antara emotional warmth dan perilaku *cyberbullying* (Chen et al, 2020).

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penyebab dari *cyberbullying* beserta hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi adanya perilaku *cyberbullying* dari perspektif *general aggression model* dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa faktor-faktor personal serta faktor lingkungan memiliki pengaruh yang cukup besar dalam menentukan keterlibatan seseorang dalam kegiatan *cyberbullying*, baik sebagai pelaku atau pun sebagai korban.

Penelitian selanjutnya dapat membahas tentang solusi lebih lanjut apa yang dapat membuat seseorang berhenti melakukan *cyberbullying*, mengingat bahwa solusi yang diberikan dalam penelitian ini hanyalah cara untuk mengurangi kemungkinan terjadinya perilaku *cyberbullying* dan bukan solusi untuk menghentikan saat *cyberbullying* sudah terjadi.

Daftar Rujukan

- Aini, K. & Apriana, R. (2019). Dampak *Cyberbullying* Terhadap Depresi Pada Mahasiswa Producers. Jurnal Keperawatan, 6 (2): Hal 91-97.
- Allen, J. J., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). The General Aggression Model. *Current Opinions in Psychology*, 19: 75-80.
- Anzari, P. P., Rozakiyah, D. S. & Pratiwi, S. S. (2021). Edukasi Literasi Media Digital Kepada Pengurus OSIS SMA Nasional Malang Untuk Pencegahan *Cyberbullying* di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5 (6): 1519-1528.
- Chen, L. et al. (2020). Emotional Warmth and *Cyberbullying* Perpetration Attitudes in College Students: Mediation of Trait Gratitude and Empathy. *PLoS ONE* 15(7): 1-14. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0235477>
- Kokkinos, C. M., & Antoniadou, N. (2019). Cyber-bullying and cyber-victimization among undergraduate student teachers through the lens of the General Aggression Model. *Computers in Humans Behaviour*, 98: 59-68. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.04.007>
- Pratiwi, S. K. P. & Kusuma, R. S. (2019). Perilaku *Cyberbullying* Mahasiswa dengan Teman Sebaya. *MediaTor*, 12 (2): 165-177.
- Ramadian, C. D. et al. (2021). Analisis Kuadran terhadap Kasus *Cyberbullying* selama Pandemi Covid-19 di SMA Sederajat (Studi Kasus SMA Sederajat Se-Bandung Raya). *Seminar Nasional Statistika X*. ISSN ONLINE. 2599-2546; ISSN Cetak. 2087-2590
- Ridwan, M., Suhar, A. M., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1): 42-51
- Ruliyatin, E. & Ridhowati, D. (2021). Dampak Cyber Bullying Pada Pribadi Siswa dan Penanganannya di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)*, 5 (1): 1-5