

HUBUNGAN ANTARA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA- ANAKDENGAN PERILAKU AGRESIF ELEKTRONIK PADA PELAJAR SMA PENGGUNA TWITTER DI KOTA SEMARANG

Adelah Qanitah Puspa Bilqish Zain
15000119130128

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS DIPONEGORO

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara komunikasi interpersonal orang tua-anak dan perilaku agresif elektronik. Hipotesis yang diajukan adalah komunikasi interpersonal orang tua-anak memiliki hubungan negatif dengan kecenderungan perilaku agresif elektronik pada pelajar SMA pengguna Twitter di Kota Semarang. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah pelajar SMA yang berusia 15-18 tahun, aktif menggunakan Twitter dalam 3 bulan terakhir, dan berdomisili di Kota Semarang. Partisipan penelitian berjumlah 192 pelajar SMA yang ditentukan dengan purposive sampling. Alat ukur yang digunakan ialah skala psikologis, Skala Komunikasi Interpersonal Orang Tua-Anak (31 butir, $\alpha = 0,916$), dan Skala Perilaku Agresif Elektronik (19 butir, $\alpha = 0,850$). Teknik analisis data menggunakan Spearman's Rank. Hasil uji menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal orang tua-anak memiliki hubungan negatif dengan perilaku agresif elektronik ($r_s = -0,396$) dan signifikan ($p=0,000$; $p<0,05$). Dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal orang tua-anak memiliki hubungan negatif signifikan dan kecenderungan perilaku agresif elektronik pada pelajar SMA pengguna Twitter di Kota Semarang. Pelajar SMA yang memiliki tingkat komunikasi interpersonal orang tua-anak yang baik diketahui mampu melakukan penyesuaian sosial yang lebih baik dan menurunkan kecenderungan untuk berperilaku agresif elektronik. Berdasarkan hasil penelitian, rekomendasi yang diberikan kepada institusi pendidikan ialah dengan meningkatkan kualitas layanan bimbingan konseling (BK) serta mengembangkan program pengembangan diri bagi pelajar SMA di Kota Semarang seperti kompetensi akademik, organisasi, dan ekstrakurikuler.

Kata Kunci: komunikasi interpersonal orang tua-anak, perilaku agresif elektronik, pelajar SMA, Twitter

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi mendapatkan banyak sorotan dalam satu dekade terakhir, yang ditandai dengan peningkatan frekuensi dan kuantitas pengguna internet secara masif. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan penetrasi pengguna internet di Indonesia sejak tahun 2005. Penetrasi pengguna internet di Indonesia pada tahun 2005 diketahui sebanyak 7,8% dari total populasi yang secara konstan mengalami peningkatan dan pada tahun 2022 diketahui telah mencapai 77,02% dengan total pengguna internet sejumlah 210.026.769 jiwa. Meskipun bukan menjadi satu-satunya penyokong, situasi pandemi COVID-19 berperan terhadap pemerataan penetrasi penggunaan internet di Indonesia yang dipengaruhi oleh adanya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) pada tahun 2019-2020. Akses terhadap media sosial diketahui menjadi top survei dalam kajian alasan penggunaan internet, yakni sebesar 98,02%, sedangkan kegiatan bekerja atau belajar dari rumah berada di posisi ketiga (APJII, 2022).

Media sosial didefinisikan sebagai layanan berbasis web dan seluler yang memungkinkan individu, komunitas, dan organisasi untuk dapat berkolaborasi, terhubung, berinteraksi, dan membangun komunitas dengan menciptakan, merancang bersama, memodifikasi, berbagi, dan terlibat dengan konten pengguna maupun pembuat bot (Nau dkk., 2022). Media sosial dimanfaatkan oleh berbagai

kalangan sesuai dengan kegunaan dan kebutuhan yang bersifat personal maupun profesional. Berdasarkan temuan dalam survei *Hootsuite: Indonesia Digital Report 2022* diketahui bahwa generasi Z merupakan generasi yang paling banyak memanfaatkan media sosial selain generasi milenial. Kendati demikian, tidak menutup fakta bahwa media sosial juga dimanfaatkan oleh individu yang berasal dari ragam tingkatan usia (Kemp, 2022).

Generasi Z merujuk pada kelompok usia yang berkisar antara 10-25 tahun. Berdasarkan Pew Research Center, generasi Z diketahui merupakan individu yang lahir pada kisaran tahun 1997-2012 (Dimock, 2019). Psikolog Amerika, Jean Twenge, menyebut generasi Z sebagai iGen. Lebih lanjut, Twenge (2017) menjelaskan iGen sebagai generasi pertama yang lebih banyak menghabiskan masa remajanya dengan mengakses media sosial daripada melakukan interaksi secara langsung dengan teman sebaya. Akses tak terbatas terhadap teknologi berpengaruh terhadap bagaimana generasi Z menghabiskan waktu, berperilaku, bersikap, dan bersosialisasi. Sesuai dengan karakteristik dari generasi Z yang merupakan *digital native*, yaitu individu yang telah terhubung dengan internet dan teknologi sejak kelahirannya (Simoes & Pinheiro, 2016).

Salah satu platform media sosial yang banyak digunakan oleh generasi Z ialah Twitter (Alhabash & Ma, 2017). Twitter merupakan platform media sosial berbentuk microblog yang menyediakan layanan jejaring sosial dengan konten utama berupa informasi dan opini yang dituangkan dalam bentuk ‘*tweet*’, yakni teks singkat yang memungkinkan pengguna untuk membaca dan mengirimkan tulisan terbatas dalam 140 karakter (Turwulandari, 2018). Twitter dirancang

dengan antarmuka dan fitur yang ringan dan mudah dipahami. Aksesibilitas Twitter yang mudah menjadi salah satu daya tarik platform. Pada tahun 2022, diketahui terdapat peningkatan pengguna aktif harian Twitter sebesar 16,6% dari tahun sebelumnya (Maulida, 2022).

Keunggulan lain Twitter ialah aktualitas informasi, yaitu bahwa informasi yang diunggah akan cepat tersebar dan menjangkau pengguna secara luas (Solihin dkk., 2021). Hal tersebut didukung dengan fitur-fitur yang disediakan Twitter, seperti *like*, *comment*, dan *retweet*, juga dengan proses komunikasi dua arah yang terjalin antar pengguna. Dengan demikian, respons pengguna terhadap suatu unggahan akan berpengaruh terhadap proses penyebaran informasi. Seiring dengan perkembangan zaman, Twitter kini dimanfaatkan sebagai media penyebaran informasi dan sosialisasi ide serta gagasan yang harapannya dapat menjangkau pengguna dalam skala global (Macleane dkk., 2013). Berdasarkan pernyataan tersebut maka diketahui bahwa informasi yang dapat diperoleh melalui Twitter bersifat tidak terbatas jarak dan waktu.

Percepatan arus informasi dan kemudahan akses terhadap teknologi informasi menurunkan kualitas dan meningkatkan kuantitas jenis informasi yang tersebar secara daring. Hal tersebut dikenal dengan istilah '*information overload*' atau keberlimpahan informasi, konsep yang pertama kali diperkenalkan oleh Gross dalam bukunya yang diterbitkan pada tahun 1964 dengan judul *The Managing of Organization* (Marques & Batista, 2017). Fenomena keberlimpahan informasi merupakan hal yang umum terjadi pada era digital, dimana kecanggihan teknologi memungkinkan semua orang terlibat dalam aktivitas digital dengan mengunggah

dan mengonsumsi informasi melalui platform daring yang tersedia di internet. Namun, secara bertahap hal tersebut menyebabkan pengguna digital kehilangan kendali atas akses informasi (Fan dkk., 2021).

Informasi yang menyebar secara tidak terkontrol mempengaruhi pengguna internet, khususnya media sosial, untuk mengembangkan *false intimacy*, yaitu suatu kondisi seseorang mempersepsikan peristiwa secara keliru dengan didasarkan pada unggahan media sosial tanpa mempertimbangkan peristiwa yang sebenarnya terjadi (Amedie, 2015). Padahal informasi yang tersaji pada berbagai platform media sosial tidak dapat disamakan dengan kondisi riil di lapangan serta perlu dilakukan penyaringan informasi lanjutan. Apabila tidak segera diluruskan, kesalahpahaman tersebut dapat mendorong seseorang untuk berperilaku agresif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ormrod yang menyatakan bahwa salah satu faktor dari perilaku agresif adalah *poor perspective taking ability*, yakni keterbatasan individu dalam memahami situasi dan kondisi serta pendapat orang lain yang berbeda dari dirinya (Surna & Pandeirot, 2014).

Perilaku agresif merupakan bentuk perilaku sosial yang sengaja dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk melukai atau menyakiti orang lain, baik yang melibatkan kekerasan secara fisik maupun simbolis (Gross, 2020). Perilaku agresif kini juga terjadi dalam interaksi dunia maya yang dikenal dengan istilah *cyber aggression* atau perilaku agresif elektronik (Zhang & Zhao, 2020). Perilaku agresif elektronik yaitu ragam perilaku yang dilakukan dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan niat untuk menyakiti orang lain yang ingin dihindari oleh individu yang ditargetkan (Corcoran dkk.,

2015). Perilaku tersebut mencakup tindakan memperlakukan atau merundung, yang termasuk mengejek, menipu, mengolok, membuat komentar jahat, menyebarkan rumor, atau membuat komentar yang mengancam dalam interaksi pada dunia maya (David-Ferdon & Hertz, 2007).

Secara terminologis, terdapat kemiripan antara istilah perilaku agresif elektronik dengan istilah *cyberbullying*. Kedua istilah tersebut ditujukan untuk menjelaskan perilaku yang dilakukan untuk menyakiti orang lain dengan memanfaatkan penggunaan perangkat elektronik. Namun, berbeda dengan perilaku agresif elektronik, *cyberbullying* mengharuskan adanya intensi, kontinuitas, dan perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban (Betts, 2016). Sedangkan siapapun yang aktif menggunakan media sosial memiliki peluang yang sama untuk menjadi korban dari perilaku agresif elektronik, termasuk kelompok rentan, seperti orang dengan disabilitas; selebriti, aktor, dan penyanyi; orang yang tidak dikenal; maupun orang yang dikenal (Pyzalski, 2012).

Korban perilaku agresif elektronik secara umum lebih dirugikan apabila dibandingkan dengan pelaku perilaku agresif elektronik, baik secara materi maupun psikologis. Temuan Musharraf dan Anis-ul-Halque (2018) menunjukkan bahwa korban perilaku agresif elektronik diketahui lebih rentan mengalami gangguan psikologis, seperti depresi, stres, dan kecemasan. Halnya yang dialami oleh aktris dan penyanyi berkebangsaan Korea Selatan, Sulli f(x) yang mengalami depresi hingga memutuskan untuk mengakhiri hidupnya pada usianya yang ke-25 (Wareza, 2019). Korban yang berusia remaja juga menunjukkan perilaku negatif seperti kecenderungan untuk mengonsumsi alkohol, membolos sekolah,

penurunan performa akademis, *self-harm*, hingga kecenderungan perilaku bunuh diri (Brandau & Ray, 2021). Sedangkan, pelaku diketahui memiliki tingkat stres yang lebih tinggi dan performa akademik yang lebih rendah (Šincek dkk, 2017). Sebab demikian, perilaku agresif elektronik perlu segera diatasi karena berpotensi untuk mempengaruhi kesejahteraan masyarakat dalam interaksi daring dan secara khusus pada perkembangan sosial remaja.

Guna menanggulangi permasalahan tersebut, pemerintah telah mengesahkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang mengatur mengenai etika dalam berinternet. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 merupakan revisi dari undang-undang yang telah disusun dan disahkan pada tahun 2008 dengan pembahasan mengenai internet dan transaksi elektronik atau secara singkat disebut sebagai UU ITE. Hal yang tercantum dalam UU ITE antara lain adalah larangan untuk melakukan perilaku agresif elektronik, meliputi penyebaran video asusila, pencemaran nama baik, pemerasan dan pengancaman, berita bohong, ujaran kebencian, teror *online*, peretasan, penyadapan, pemalsuan informasi, dan usaha untuk mengganggu sistem elektronik (CNBC Indonesia, 2022). Namun hal tersebut tidak membuat pelaku enggan melakukan perilaku agresif elektronik, yang ditandai dengan akun gosip yang bermuculan dalam platform media sosial (Juditha, 2018; Kurnia, 2018).

Twitter merupakan salah satu platform media sosial yang dinilai potensial untuk mewadahi pelakon perilaku agresif elektronik beraksi, dengan berbagai fitur yang memfasilitasi pengguna untuk dapat mengutarakan pikiran, gagasan, maupun opini dalam berinteraksi. Alih-alih dimanfaatkan untuk membangun

relasi positif dengan orang lain, Twitter lebih banyak disalahgunakan sebagai ladang ujaran kebencian yang melekat sebagai citra Twitter dalam masyarakat (Suhendra, 2022). Dalam penelitian Anjani (2022) yang berjudul “*Agresi di Media Sosial pada Dewasa Awal*” mengungkap bahwa pelakon perilaku agresif elektronik merasakan kegembiraan, perasaan berkuasa, serta kepuasan setelah melampiaskan emosi negatif yang dirasakan dalam tulisan. Perasaan tersebut yang kemudian mengarahkan pelaku untuk memanfaatkan kebebasan yang ditawarkan secara keliru. Padahal, mayoritas pengguna Twitter berada pada kisaran usia 16-24 tahun, yang berarti setengah di antaranya berada dalam kelompok usia remaja (Adam, 2022). Oleh karena itu, peran serta orang tua dibutuhkan untuk mencegah remaja mengembangkan perilaku agresif elektronik dalam interaksi sehari-hari.

Remaja berada pada masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa, ditandai dengan adanya perubahan fisik dan psikologis yang terjadi pada rentang usia 12-21 tahun (Monks dkk., 2014). Pada masa remaja, individu banyak melakukan penyesuaian terhadap perubahan yang dialami sehingga anak memerlukan pengawasan dan pendampingan agar dapat mencapai tugas perkembangan secara optimal. Sebaliknya, kelalaian orang tua dalam mendidik remaja berpengaruh terhadap penyimpangan perilaku (Jahja, 2011). Terlebih, di Indonesia remaja secara umum diketahui masih tinggal bersama dengan orang tua. Orang tua memiliki peran serta dalam perkembangan remaja dan turut bertanggungjawab atas perangai yang ditampilkan remaja dalam bermasyarakat (Silalahi & Meinarno, 2010). Di sisi lain, remaja yang mulai lebih banyak

meluangkan waktu dengan teman sebaya berpengaruh terhadap kualitas relasi orang tua-anak yang dimiliki (Al-Faruq & Sukatin, 2021).

Perubahan yang terjadi dalam relasi antara orang tua dengan remaja membutuhkan beberapa penyesuaian, salah satunya adalah model pengawasan orang tua. Ketika individu beranjak remaja, orang tua mengandalkan peran aktif remaja dalam mengelola akses terhadap informasi personal remaja, berbeda dengan model pengawasan pada masa kanak-kanak yang lebih menekankan pada eksklusivitas peran orang tua (Santrock, 2012). Penyesuaian dalam relasi orang tua-anak tidak hanya terjadi sebagai akibat dari perubahan karakteristik dan target capaian tugas perkembangan remaja, tetapi juga akibat dari perkembangan zaman.

Remaja yang lahir dan tumbuh dalam era digitalisasi mendapatkan label sebagai *digital natives*. Sedangkan, orang tua dilabeli sebagai *digital immigrant*, yakni individu yang lahir sebelum penggunaan komputer marak dilakukan dan harus beradaptasi dengan penggunaan teknologi digital pada masa tua (Khosrow-Pour, 2018). Meskipun dalam penelitian yang dilakukan oleh Kirschner dan de Bruyckere (2017) diketahui tidak terdapat hubungan antara perbedaan kelompok generasi dengan kelihaihan penggunaan internet, hal tersebut tetap berpengaruh terhadap perbedaan pemaknaan kemampuan pemanfaatan internet oleh setiap generasi. Orang tua selaku *digital immigrant* seringkali merasa tidak berdaya jika harus mengajarkan penggunaan teknologi pada remaja yang berdampak pada kurang optimalnya bimbingan dan pengawasan orang tua dalam penggunaan platform komunikasi digital (Lincenberg, 2021). Undang-undang yang telah disahkan oleh pemerintah tidak lagi bermanfaat apabila tidak disosialisasikan.

Dalam teori ekologi perkembangan manusia yang dikemukakan Bronfenbrenner, orang tua merupakan salah satu agen sosialisasi primer anak (Salkind, 2019). Oleh karena itu, peran sosialisasi orang tua mengenai interaksi daring dibutuhkan untuk mencegah remaja memunculkan perilaku agresif elektronik dalam interaksi di media sosial, yakni dengan memberikan pemahaman mengenai UU ITE.

Permasalahan kenakalan remaja juga diketahui akan teratasi dengan lebih baik apabila orang tua tidak hanya dapat memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga menjalin ikatan dan hubungan emosional orang tua-anak, mampu membangun suasana rumah yang stabil, mampu membimbing dan mengendalikan perilaku, memberikan berbagai pengalaman hidup, mengajarkan cara berkomunikasi, memberi teladan, dan membantu anak menjadi bagian dari keluarga (Jahja, 2011). Hal-hal seperti kualitas relasi orang tua-anak, kepercayaan, dan persepsi anak terhadap nilai yang disosialisasikan oleh orang tua mempengaruhi keberhasilan proses sosialisasi nilai dalam keluarga (Lestari, 2016).

Komunikasi diketahui berperan sebagai sarana dalam proses sosialisasi nilai antar generasi (Hall & Scharp, 2020). Komunikasi orang tua-anak ialah salah satu bentuk komunikasi interpersonal, yakni komunikasi yang terjadi apabila terdapat proses interaksi antara komunikator dan komunikan serta dianggap sebagai alat yang efektif untuk mengubah pendapat dan perilaku (Koesmowidjojo, 2021). Komunikasi interpersonal orang tua-anak dibutuhkan dalam proses sosialisasi nilai dalam keluarga, yang termasuk dalam pemberian bimbingan mengenai etika penggunaan internet kepada remaja. Hal tersebut didukung dengan temuan yang menunjukkan adanya keterkaitan antara komunikasi interpersonal orang tua-anak

dengan perilaku agresif elektronik yang dimunculkan remaja dalam interaksi sosial (Octavia dkk., 2022). Komunikasi antara orang tua dan anak berpengaruh terhadap cara remaja bersosialisasi, yang terkait dengan kejujuran, kedisiplinan, cinta damai, dan sikap santun, serta diharapkan dapat mencegah terjadinya penyimpangan perilaku (Sakti & Sulung, 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang melibatkan beberapa sekolah di Kota Semarang diketahui bahwa 370 pelajar SMA (49,9%) aktif mengakses Twitter. Mayoritas pelajar memanfaatkan Twitter untuk mengakses informasi terkini (28,3%) dan sebagai sarana hiburan (10,6%), sedangkan penyalahgunaan Twitter menunjukkan persentase yang lebih kecil. Persentase yang rendah dipengaruhi oleh tingkat sosioekonomi di Kota Semarang yang secara umum termasuk golongan menengah ke atas, diketahui angka kemiskinan di Kota Semarang berada pada angka 4,25% (Diskominfo Semarang, 2022). Keterkaitan tingkat sosioekonomi diperkuat dengan temuan Herman (2018) yang menyatakan bahwa kelas sosioekonomi berhubungan dengan frekuensi penggunaan media sosial. Selain itu, orang tua yang identik dengan istilah *digital immigrant* sedang remaja dengan *digital natives* merujuk pada kesenjangan generasi digital yang kemudian berpengaruh terhadap rasa percaya diri orang tua dalam memberikan sosialisasi mengenai etika penggunaan internet.

Hal-hal tersebut yang kemudian menggugah keingintahuan peneliti untuk menelisik lebih lanjut mengenai pemanfaatan Twitter sebagai medium interaksi oleh remaja serta peran orang tua dalam bentuk pengawasan dan sosialisasi nilai kepada pelajar SMA. Dengan demikian peneliti mengajukan penelitian dengan

judul "Hubungan antara Komunikasi Interpersonal Orang Tua-Anak dan Perilaku Agresif Elektronik pada Pelajar SMA Pengguna Twitter di Kota Semarang".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah ditetapkan, perumusan masalah dalam penelitian ini diformulasikan dalam pertanyaan, “Adakah hubungan antara komunikasi interpersonal orang tua-anak terhadap perilaku agresif elektronik pada pelajar SMA pengguna Twitter di Kota Semarang?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara komunikasi interpersonal orang tua-anak terhadap perilaku agresif elektronik pelajar SMA pengguna Twitter di Kota Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah khususnya dalam bidang ilmu psikologi sosial yang berkaitan dengan komunikasi orangtua-anak dan perilaku agresif pada pelajar SMA pengguna Twitter.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi subjek penelitian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dalam berinteraksi melalui media sosial sehingga dapat memanfaatkan media sosial, khususnya Twitter, secara lebih bijak.

- b. Bagi instansi pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran sekolah dalam memberikan layanan Bimbingan Konseling (BK) yang optimal pada seluruh siswa/i, khususnya pada siswa/i yang memiliki permasalahan komunikasi interpersonal orang tua-anak.
- c. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi sumber rujukan untuk penelitian terkait.