

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Populasi dunia yang terus berkembang menciptakan beberapa generasi. Mulai dari Generasi *Baby Boomers* (1946-1960) hingga generasi yang memiliki peran vital saat ini yakni Generasi Z atau (1995-2010). Generasi Z merupakan generasi pertama yang sejak dini sudah terpapar oleh teknologi. Teknologi-teknologi tersebut berupa komputer atau media elektronik lainnya seperti telepon seluler, jaringan internet, bahkan aplikasi media sosial. Generasi Z dibesarkan dengan web sosial, mereka berpusat pada digital dan teknologi adalah identitas mereka (Firamadhina & Krisnani, 2020). Lahir dan dibesarkan seiring dengan kemajuan-kemajuan dalam dunia digital ini membuat Generasi Z berbeda dengan generasi sebelumnya. Perbedaan yang sangat mencolok dari generasi Z dengan generasi lainnya ialah penggunaan telepon seluler.

Salah satu kelompok yang rentan terhadap *cyberbullying* adalah generasi Z atau generasi Z. Menurut Kholifah, Generasi Z adalah generasi yang berada pada tahun kelahiran 1996-2010. Generasi Z merupakan peralihan dari generasi milenial dengan teknologi-teknologi yang semakin berkembang. Generasi Z disebut juga *i-Generation*, generasi internet atau generasi net. Orang yang termasuk dalam generasi Z memiliki kesamaan dengan generasi milenial, tetapi generasi Z dianggap mampu mengaplikasikan seluruh kegiatan pada satu waktu seperti, bermain media sosial di ponsel, browsing dengan PC, hingga mendengarkan musik. Karakteristik generasi Z diantaranya generasi yang mahir serta menggemari teknologi informasi dan berbagai macam aplikasi komputer. Anak-anak generasi Z suka dan sering berkomunikasi melalui media sosial, generasi Z dianggap lebih toleran terhadap perbedaan di lingkungan sekitarnya, generasi Z anak-anak terbiasa melakukan berbagai aktivitas pada waktu bersamaan atau multitasking (Sabila dkk., 2024).

Hal ini juga didukung dengan adanya kasus-kasus *cyberbullying* di lapangan dan hasil observasi yang dilakukan oleh Hapsari dkk (2023), yaitu pelaku dan korban sama-sama mereka yang berada pada usia dewasa awal. Fenomena yang terjadi pada masyarakat Indonesia mengenai kasus perilaku *cyberbullying* ini terjadi pada Selebgram Keanu (22) dan Artis Lucinta Luna (30) yang terjadi pada tahun 2020. Keduanya berseteru dengan melontarkan katakata tajam dan saling sindir melalui media sosial Instagram. Bentuk ini masuk kedalam *cyberbullying* berupa *flaming* atau pertengkaran daring. Pelaku *cyberbullying harassment* berupa *body shaming* @corissa.putrie (30) pernah dilaporkan Artis Anjasmara (43) ke Polres Metro Jakarta karena telah menghina penampilan fisik Istrinya (47) melalui media sosial Instagram. Pelaku dilaporkan ke Polres Metro Jakarta dengan pasal pencemaran nama baik Selanjutnya salah satu kasus *cyberbullying harassment* yang berakhir tragis telah dialami Reni (23) dengan terjun dari lantai 17 apartemen karena diduga korban dibully oleh pelaku di media sosial *WhatsApp* dan *Facebook* milik korban dengan sengaja.

Berdasarkan beberapa kasus diatas, dapat dilihat bahwa pelaku dan korban sama-sama orang yang sudah berada pada usia dewasa awal. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Nycyk, bahwa orang dewasa yang menggunakan internet, mereka yang berusia diatas 18 tahun juga bisa melakukan *cyberbullying*. Menurut Piaget, tahapan kognitif dewasa awal berada pada cara berpikir formal operasional. Yang mana, jumlah kuantitas pengetahuan mereka lebih besar, cara berpikir lebih sistematis, terampil, dan idealistik. Sehingga orang yang sudah berada pada usia dewasa awal dengan kuantitas pengetahuan yang lebih besar dibanding remaja, idealnya dapat lebih memahami dan memiliki kemampuan literasi media sosial pada setiap individu untuk mengurangi efek buruk dari penggunaan media tersebut, seperti *cyberbullying* (Afifa & Sitasari, 2021).

Dewasa awal yang memiliki persepsi positif terhadap *cyberbullying* secara kognitif, diduga akan menganggap perilaku *cyberbullying* adalah hal yang wajar dari penggunaan media sosial itu sendiri. Subjek memiliki pandangan bahwa *cyberbullying* adalah hal yang biasa terjadi, dan akan membiarkan perilaku tersebut terjadi bahkan melakukannya. Sehingga secara afektif mereka

menganggap bahwa melakukan *cyberbullying* adalah sesuatu yang seru atau menyenangkan. Diduga, dengan persepsi positif terhadap *cyberbullying* yang dimiliki tersebut, subjek mudah terprovokasi yang sebagai akibatnya mereka akan membalas komentar publik dengan kata-kata kasar hingga pernyataan berbau SARA untuk menyerang korban, atau bentuk-bentuk dari perilaku *cyberbullying* lainnya seperti bertengkar dengan sesama pengguna media sosial menggunakan kata-kata vulgar, melakukan penghinaan, dan pelecehan. Selain itu, melakukan penguntitan yang berisikan ancaman, intimidasi, menyebarkan gosip jahat atau rumor tentang seseorang, menggunakan akun palsu dengan identitas milik orang lain, menyebarkan rahasia orang lain, menipu seseorang, dan mengucilkan seseorang dari grup daring.

Demikian juga, dewasa awal yang berperilaku *cyberbullying* diduga akan menimbulkan perilaku gemar mem-bully di media sosial seperti terlibat dalam pertengkaran daring dengan mengirimkan pesan berisi ejekan atau ancaman yang menyakiti bahkan mengintimidasi korban, menyebarkan rumor, fitnah atau *hate speech*, menyebarkan foto atau video untuk menjatuhkan reputasi dan mempermalukan orang. Mencuri password dari korban dan menyalahgunakannya untuk merusak profil korban atau orang lain yang mengakibatkan baik kerugian material maupun non material, melakukan penguntitan *cyber*, mengucilkan seseorang di media sosial, dan mengolok-olok pengguna media sosial lainnya. Perilaku yang demikian menggambarkan dewasa awal tersebut memiliki persepsi *cyberbullying* yang positif.

Cara seseorang berkomunikasi dan bersosialisasi semakin berubah di dunia modern karena kemajuan teknologi komunikasi. Di satu sisi, teknologi komunikasi merupakan salah satu dari sekian banyak kelebihan dan manfaat yang diperoleh manusia. Hal ini dapat membantu orang melakukan tugas sehari-hari dengan lebih mudah dan meningkatkan kualitas hidup mereka. Mengakses internet kapan pun dan dari lokasi mana pun semakin dipermudah dengan beragam perangkat komunikasi, baik PC, laptop, hingga smartphone yang saat ini sedang populer.

Penggunaan akses internet dengan mudah melalui telepon seluler seiring hidup di era globalisasi pada Generasi Z menghasilkan generasi yang dependen dengan internet. Salah satu hal yang saat ini dikaitkan dengan masyarakat Indonesia adalah media sosial. Media sosial memudahkan orang untuk terhubung, bertukar informasi, memperoleh ilmu lebih banyak, membangun hubungan dengan orang lain, dan bahkan berbagi cerita pribadi tanpa dibatasi oleh tempat dan waktu. Facebook, Instagram, X, blog, dan masih banyak lagi platform media sosial menjadi populer di kalangan masyarakat Indonesia. Menurut hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024, terdapat 221,563,479 penduduk yang terkoneksi dengan internet atau setara dengan 79,50%. Untuk berdasarkan usia, angka terbesar ditujukan oleh masyarakat yang berumur 28-27 tahun atau generasi Millennial dengan 93,17% dan diikuti oleh usia 12-2 tahun atau generasi Z dengan 87,02%. Tingkat pengguna internet di Jawa Barat sebanyak 85,52%. X merupakan salah satu platform media sosial yang paling sering dikunjungi setelah Facebook, Instagram, YouTube, dan Tiktok dengan penggunaan yang didominasi oleh generasi Z dengan 1,98%. X merupakan media sosial berbasis kata dengan maksimal 280 karakter per tweet dan berfokus pada tulisan dibandingkan keindahan visual sebagai bentuk ekspresi tanpa harus “berdandan” semaksimal mungkin dengan latar yang perlu ditata sedemikian rupa untuk mencapai estetika di dalamnya. Oleh karena itu, tidak ada kekhawatiran mengenai estetika suatu benda melalui foto atau video.

Twitter atau yang sekarang telah berganti nama menjadi X ialah jejaring sosial yang membatasi penggunaannya untuk mengirim sebuah tweet dengan batas 280 kata, tidak lebih. X dengan Facebook mempunyai kesamaan dan perbedaan. Kesamaannya ialah X dan Facebook sama-sama layanan jejaring sosial yang berguna untuk saling menghubungkan antara pengguna satu dengan pengguna lainnya. X mengalami peningkatan popularitas di tahun 2012, dimana pada tahun itu sudah ada 150 juta pengguna aktif. Lebih dari 600 juta pengguna di X aktif menggunakannya pada tahun 2014. Pada awal 2013, sudah ada 350 juta tweet setiap harinya. Pada saat itu, X menjadi media sosial yang paling banyak

digunakan oleh setiap orang. Sebelum X, Facebook menjadi media sosial yang terkenal, namun setelah X hadir, perlahan-lahan X menjadi media sosial yang banyak digemari oleh banyak orang. X sendiri didirikan oleh Jack Dorsey yang merupakan seorang mahasiswa di Universitas New York. Dampak positif dari menggunakan aplikasi X yaitu dapat memperluas pertemanan, sebagai sarana pembelajaran baru dan mudah dalam menemukan informasi baru (Bara dkk., 2022).

Lipschultz (Apsari & Siswati, 2020) menyebutkan bahwa ditinjau dari banyaknya manfaat yang diberikan, sosial media bisa saja menjadi alternatif baru untuk seseorang melakukan interaksi sosial. Namun sosial media tidak hanya memudahkan seseorang menjangkau orang lain dengan dengan membagikan konten-konten positif, tetapi juga dapat membagikan konten-konten negatif yang dapat memanipulasi pola pikir dan tindakan orang lain salah satunya adalah *cyberbullying*. Menurut Kurniawan, X dapat disalahgunakan sebagai sarana untuk melakukan *cyberbullying*. *Cyberbullying* dalam media sosial X dapat dikategorikan sebagai *Flame War* atau perdebatan yang berawal dari bercanda. Tindakan *cyberbullying* dianggap sebagai suatu hal yang sudah biasa dan kerap terjadi pada media sosial X (Lurien & Susianti, 2024). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jalal (2021) menyatakan perkembangan media sosial yang semakin pesat dikalangan remaja dapat dimanfaatkan sebagai alat komunikasi yang mudah digunakan dan diakses, membawa tren baru dalam masyarakat sebagai media untuk melakukan penindasan secara online atau yang dikenal dengan *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan bentuk bullying yang sangat rentan terjadi pada usia remaja, yang sekarang lebih mudah dan banyak dilakukan dengan menggunakan alat elektronik atau digital. Hal ini sejalan dengan pernyataan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2014 yang menyebutkan bentuk pelanggaran bullying dibagi menjadi 4 yaitu bullying fisik, bullying seksual, bullying verbal, dan bullying di media sosial (*cyberbullying*).

Menurut Brown (Apsari & Siswati, 2020) Penggunaan teknologi untuk melecehkan, mengintimidasi, mengejek, dan merendahkan seseorang dikenal

sebagai *cyberbullying*. Korban *cyberbullying* menjadi sasaran kata-kata kotor, gambar yang menyinggung, komunikasi yang mengancam, pornografi, dan konten rasis. Korban *cyberbullying* akan segera menyadarinya setelah mendengar cerita negatif tentang mereka dan melihat gambar-gambar memalukan secara online. Banyak orang yang hanya sekedar penonton pada awalnya berpartisipasi dalam aktivitas *cyberbullying*, dan beberapa pelaku bahkan mengajak orang lain untuk ikut meremehkan korbannya.

Cyberbullying merupakan tindakan mengintimidasi menggunakan media atau perangkat elektronik, tindakan perundungan di media sosial adalah tindakan yang disengaja oleh pelaku dengan maksud atau tujuan yang menyebabkan timbulnya kerugian, tindakan yang selalu dilakukan secara konsisten atau berulang-ulang, *Cyberbullying* selalu melibatkan suatu unsur hubungan yang ditandai dengan adanya ketidakseimbangan kekuatan (Marsiun & Riswanto, 2020). *Cyberbullying* merupakan tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang terhadap individu lain melalui pesan teks, gambar/foto, atau video yang cenderung merendahkan dan melecehkan (Marsiun & Riswanto, 2020). Menurut sudut pandang ini, *cyberbullying* didefinisikan sebagai tindakan kekerasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang menggunakan teknologi untuk terhubung dengan orang lain, termasuk chatting, SMS, dan foto, dengan tujuan untuk menyakiti, mengancam, atau melecehkan mereka.

Ada empat faktor yang membedakan *cyberbullying* dengan bullying tradisional: 1) Berbeda dengan bullying langsung, siswa yang terlibat dalam *cyberbullying* biasanya tidak melihat respons korban secara langsung, sehingga mengubah sifat kepuasan atau hambatan yang biasanya disebabkan oleh bullying, 2) Anak-anak yang menjadi korban tidak punya tempat untuk bersembunyi dan bisa menjadi sasaran kapanpun dan dimanapun, 3) *Cyberbullying* dapat melibatkan khalayak yang sangat luas (misalnya melalui penyebaran video klip di internet). 4) Anak-anak yang melakukan *cyberbullying* terhadap orang lain relatif dilindungi oleh anonimitas kontak elektronik, yang dapat melindungi mereka dari hukuman atau pembalasan. (AASA, dalam Saripah & Pratia, 2018). Tingginya kegiatan *cyberbullying* di kalangan generasi

Z di Indonesia terus tumbuh dan semakin meningkat tiap tahunnya dikarenakan minimnya literasi digital di kalangan generasi Z. Hal ini terlihat dari kurangnya kontrol diri dalam berkomentar serta regulasi yang belum jelas mengenai hukum *cyberbullying*, sehingga korban sulit untuk mendapatkan pembelaan secara hukum (Subrianto, 2024).

Di Indonesia, ketentuan terkait *cyberbullying* diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Larangan terhadap perilaku ini dijabarkan pada Pasal 27 ayat (3), yang mengatur ancaman pidana untuk tindakan penghinaan atau pencemaran nama baik dengan hukuman penjara maksimal empat tahun dan/atau denda hingga Rp750 juta. Ancaman pidana juga berlaku untuk tindakan kekerasan atau penyebaran informasi elektronik yang disertai ancaman, dengan hukuman penjara paling lama empat tahun dan/atau denda maksimal Rp750 juta.

Berdasarkan hasil data wawancara yang telah dilakukan kepada 5 responden, terdapat 5 responden yang memenuhi aspek tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja oleh sekelompok orang atau individu, menggunakan teks/ pesan, secara berulang dan terus menerus terhadap korban yang tidak dapat dengan mudah membela diri. Dan terdapat 2 responden yang memenuhi aspek tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja oleh sekelompok orang atau individu, menggunakan gambar/ video, secara berulang dan terus menerus terhadap korban yang tidak dapat dengan mudah membela diri

Perubahan tingkah laku atau pandangan agar sesuai dengan orang lain disebut konformitas. Konformitas bisa menjadi salah satu dari faktor seseorang yang melakukan *cyberbullying*. Seseorang yang baru pertama kali melihat bisa mulai terlibat dalam *cyberbullying* karena beberapa alasan. Agar tetap diterima dalam kelompoknya dan mencegah penolakan serta hukuman karena berbeda, pengamat mungkin melakukan *cyberbullying*. Konformitas ini disebut dengan konformitas kepatuhan. Konformitas penerimaan terjadi ketika pengamat terlibat dalam *cyberbullying* karena ia yakin korban benar-benar pantas diperlakukan seperti itu dan pengamat menganggap hal tersebut sebagai fakta (Myers, dalam Apsari & Siswati, 2020). Menurut Travis, *cyberbullying* dapat

terjadi ketika orang ingin terlihat seperti anggota kelompok tertentu, seperti orang yang memiliki minat, opini politik, atau latar belakang pendidikan yang sama (Apsari & Siswati 2020).

Namun, di balik kebebasan ekspresi yang ditawarkan oleh media sosial, dapat menghadirkan kelompok informal yang terbentuk secara alamiah sebagai bentuk terhadap kebutuhan individu untuk mengadakan kontak sosial, dan juga bentuknya yang tidak terstruktur sehingga muncul fenomena konformitas normatif, di mana individu merasa tertekan untuk mengikuti norma-norma atau tren yang ada demi mendapatkan penerimaan sosial dari kelompok atau komunitas online mereka. Anggota kelompok informal diikat oleh hubungan informal seperti hubungan saling memberi nasehat, bertukar pikiran, saling mendukung dan sebagainya yang terjadi secara alami pada kehidupan sehari-hari, dan sering terjadi tanpa disadari. Tekanan untuk tampil sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh kelompok tertentu sering kali mengarah pada perilaku yang lebih terstandarisasi, mulai dari cara berpakaian hingga gaya hidup yang ditampilkan di media sosial (Zis dkk., 2021). Hal ini menimbulkan dilema bagi generasi Z, yang sering kali terjebak antara keinginan untuk diterima dan kebutuhan untuk mempertahankan identitas pribadi mereka.

Fenomena konformitas normatif ini semakin intensif seiring dengan berkembangnya budaya viral yang mendorong individu untuk mengikuti tren terkini. Media sosial, sebagai platform yang menyediakan ruang bagi eksistensi sosial, sering kali memperkuat standar tertentu yang memengaruhi cara berpikir, bertindak, dan berinteraksi. Konformitas normatif yang muncul di media sosial ini dapat memengaruhi perkembangan identitas diri generasi Z, karena mereka cenderung mengutamakan validasi sosial dari komunitas digital di atas keinginan atau preferensi pribadi mereka (Anggraeni & Istiqomah, 2025).

Menurut Sears (Mardison, 2016) aspek dari konformitas terdiri dari 3, yaitu kekompakan, kesepakatan, dan ketaatan. Hal ini sejalan dengan pernyataan menurut Baron dan Bryne (Damayanti dkk., 2018) terdapat beberapa ciri-ciri dari perilaku konformitas yaitu kesepakatan, di mana suatu bentuk pengaruh sosial yang meliputi permintaan langsung seseorang pada orang lain. Kedua

yaitu kepatuhan, suatu bentuk pengaruh sosial di mana seseorang hanya perlu memerintahkan satu orang lain atau beberapa untuk melakukan satu atau beberapa tindakan. Ketiga yaitu indoktrinasi intensif, merupakan suatu proses yang dilalui individu untuk menjadi anggota suatu kelompok dan menerima kepercayaan serta aturan-aturan dari kelompok tanpa banyak bertanya. Dan yang terakhir yaitu norma sosial, di mana aturan yang menindikasikan bagaimana individu seharusnya bertindak laku pada suatu situasi. Adanya keterkaitan antara perilaku *Cyberbullying* dengan konformitas, didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan Apsari & Siswati (2020) yang didapati hasil bahwa terdapat hubungan yang positif signifikan antara konformitas dengan kecenderungan perilaku *Cyberbullying* pada Cosplayer di Komunitas Cosplay Semarang (*Cosma*). Hasil penelitian lain juga menerangkan terdapat pengaruh positif dari tingkat konformitas kelompok teman sebaya terhadap tingkat perilaku *cyberbullying* (Larasati & Sunarto, 2020).

Kebanyakan dari pelaku *cyberbullying* di media sosial dilakukan dengan akun tanpa identitas atau anonim. Hal ini dikarenakan pelaku bully dapat menjadi apa saja tanpa diketahui identitas aslinya, dan bersembunyi dibalik teknologi yang digunakan (Sari & Suryanto, 2016). Anonim atau anonimitas berasal dari bahasa Yunani yang berarti tanpa nama. Anonimitas dapat dikatakan sebagai informasi identitas pribadi seseorang yang tidak diketahui (Tazkiyah dkk., 2021). Anonimitas menurut Barlett (2015) adalah kecenderungan seseorang untuk menyembunyikan dan memalsukan identitas aslinya didalam menggunakan internet. Orang-orang takut menggunakan akun asli atau akun pribadi mereka karena identitas mereka akan terlihat dan bisa terkena tuntutan hukum berdasarkan undang-undang ITE. Dengan fitur anonimitas, korban tidak bisa mengetahui siapa yang membuat postingan di forum.

Pelaku *cyberbullying* bisa dengan bebas menuliskan kata-kata jahat tanpa merasa bertanggung jawab karena mereka pikir identitasnya tidak akan terungkap. Karena itu, anonimitas dapat membuat pelaku *cyberbullying* bertindak lebih kejam, menyakitkan, dan tidak pantas. Lebih jauh, Patchin & Hinduja (Sartana & Afriyeni, 2017) menjelaskan bahwa adanya anggapan

tentang anonimitas, perasaan aman dan terlindungi ketika berada di belakang layar komputer, membantu membebaskan individu dari pemaksaan tekanan oleh masyarakat, suara hati nurani, moralitas, dan etika untuk berperilaku dalam kebiasaan normatif secara tradisional. Menurut Suler (Haqie dkk., 2024) Individu akan semakin bebas dan berani untuk mengungkapkan dirinya ketika standar anonimitas semakin tinggi saat berinteraksi *online*, bahkan dalam beberapa kasus tertentu hal tersebut membuat seseorang merasa dibebaskan dari aturan-aturan sosial yang biasa ada di kehidupan sehari-harinya.

Cyberbullying berbasis bias melibatkan perilaku yang merugikan secara online dengan merendahkan atau melecehkan individu berdasarkan karakteristik yang terkait dengan identitas mereka (Hinduja & Patchin, 2022). Henry (Syam & Andriani, 2024) juga menyebutkan bahwa *cyberbullying* berbasis bias dapat memunculkan perilaku merugikan seseorang dalam lingkungan online dengan cara merendahkan atau melecehkan individu berdasarkan karakteristik tertentu seperti ras, etnisitas, agama, orientasi seksual, status ekonomi, usia, kondisi fisik atau mental, gender, identitas dan ekspresigender, obesitas, atau atribut pribadi lain yang dapat membedakan mereka. Anonimitas mempersulit kontrol batas dan dapat menyebabkan perilaku berbahaya bagi pengguna. Hal ini juga sering terjadi ketika pengguna media sosial lain yang berbagi aktivitas atau informasi tentang dirinya di dunia maya, mereka berpontesi menjadi sasaran. Informasi tersebut kemudian disalahgunakan, mengarah pada *cybercrime* dan pada akhirnya dapat merugikan pemilik asli informasi tersebut atau kedua belah pihak (Utari, 2024).

Pada media sosial X fitur *multiaccount*, mempermudah dalam membuat dan menggunakan beberapa akun dengan nomer telepon atau email yang sama pada satu aplikasi. Hal tersebut tentunya mempermudah pengguna dalam menggunakan akun palsu yang tidak dapat terdeteksi atau yang bisa disebut akun anonim. Akun anonim tersebut bisa saja disalahgunakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab seperti melakukan *cyberbullying* (Amry & Pratama, 2021). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syam dan Andriani dengan judul penelitian “Pengaruh Anonimitas Terhadap

Cyberbullying Pada Pengguna Voice Chat di Antara Pemain Game Online” yang menunjukkan bahwa hasil yang didapat yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada anonimitas terhadap *cyberbullying*.

Berdasarkan hasil data wawancara yang telah dilakukan kepada 5 responden, terdapat 5 orang yang memenuhi aspek keinginan untuk meniru kelompok pada konformitas, 5 orang memenuhi aspek bergabung untuk menghindari konflik dan 5 orang yang memenuhi aspek menjadi pengikut kelompok. Berdasarkan hasil data wawancara yang telah dilakukan kepada 5 responden, terdapat 5 orang yang memenuhi aspek anonimitas teknis dan 5 orang yang memenuhi aspek anonimitas sosial.

Berdasarkan uraian fenomena lapangan dan juga studi-studi pendahuluan yang telah dijabarkan, diduga terdapat hubungan antara konformitas dan anonimitas dengan Generasi Z pengguna X, sehingga peneliti tertarik untuk mengungkapkan bagaimana gambaran konformitas dan anonimitas dengan *cyberbullying* pada Generasi Z pengguna X.

B. Rumusan Masalah

Cyberbullying memberikan dampak negatif bagi pelaku, korban, maupun penonton. Fenomena menunjukkan tingginya *Cyberbullying*, sehingga permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara Konformitas dan Anonimitas terhadap *Cyberbullying*. Permasalahan dalam penelitian ini kemudian dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Gambaran Konformitas, Anonimitas dan *Cyberbullying* pada Generasi Z Pengguna X?
2. Apakah terdapat Hubungan Konformitas Dengan *Cyberbullying* Pada Generasi Z Pengguna X?
3. Apakah terdapat Hubungan Antara Anonimitas Dengan *Cyberbullying* Pada Generasi Z Pengguna X?
4. Apakah terdapat Hubungan Antara Konformitas dan Anonimitas Dengan *Cyberbullying* Pada Generasi Z Pengguna X?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan suatu penelitian yaitu dapat untuk mengidentifikasi atau menggambarkan suatu konsep atau untuk menjelaskan serta memprediksi suatu situasi yang mengindikasikan jenis studi yang akan dilakukan. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui gambaran antara Konformitas, Anonimitas dan *Cyberbullying* Pada Generasi Z pengguna X
2. Mengetahui hubungan antara Konformitas dengan *Cyberbullying* Pada Generasi Z pengguna X
3. Mengetahui hubungan antara Anonimitas dengan *Cyberbullying* pada Generasi Z pengguna X
4. Mengetahui hubungan antara Konformitas dan Anonimitas dengan *Cyberbullying* pada Generasi Z pengguna X

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian mengenai Hubungan Konformitas dan Anonimitas dengan *Cyberbullying* pada Generasi Z ini diharapkan mampu memberikan hasil perkembangan bagi keilmuan psikologi pada umumnya, selain itu peneliti berharap bahwa penelitian ini semakin memperkaya keilmuan dibidang psikologi ataupun penelitian lainnya yang berkaitan dengan *Cyberbullying*

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini berharap bahwa hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai penerapan menggunakan media sosial dengan benar supaya dapat mengurangi terjadinya perilaku *Cyberbullying*. Penelitian ini ditunjukan untuk memberikan masukan kepada Generasi Z untuk penggunaan situs jejaring media sosial agar lebih bijak dalam menggunakan situs jejaring online berperilaku dalam media online yang berdampak dalam kehidupan sehari-hari untuk menghindari tindakan *Cyberbullying*.