

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Guna menunjang peneliti dalam proses penelitian ini maka dalam telaah pustaka perlu kiranya meninjau beberapa hasil penelitian sebelumnya. Antara lain:

Pertama Maya (2015) yang meneliti bagaimana *Cyberbullying* yang terjadi di kalangan pelajar. Dianalisis melalui metode penelitian kualitatif dengan tipe deskriptif dan juga dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, pengamatan dan dokumentasi. Untuk mengetahui bagaimana *Cyberbullying* terjadi di kalangan pelajar SMA/SMK Kota Malang, khususnya SMAN 03 Malang dan SMK PGRI 03 Malang dan hasil wawancara dengan informan, peneliti mendapatkan jawaban bahwa lingkungan berpengaruh dalam penggunaan jejaring sosial *facebook*. Dalam penggunaan jejaring sosial, remaja masih sangat membutuhkan kontrol dari orang terdekat, terlebih orang tua. Terkait karena adanya peluang dan belum ada kontrol khusus bagi pengguna yang menyalahgunakan *facebook*. Dampak intimidasi dalam penggunaan jejaring sosial terhadap individu, yang sangat berpengaruh terhadap remaja. Sehingga itu dapat menjadi peluang untuk melakukan *Cyberbullying*. Perbedaan dari penelitian ini yaitu terletak pada objek penelitiannya, pada penelitian ini melihat penggunaan jejaring sosial *facebook* sebagai tindak kejahatan *Cyberbullying* sedangkan peneliti melihat keseluruhan dalam penggunaan media sosial dan *chatroom* pada remaja.

Kedua Rahayu (2012) menyatakan bahwa meskipun belum didapatkan kasus yang sangat serius namun sudah cukup banyak remaja yang mengalami *Cyberbullying* yaitu sebanyak 28% dari 363 siswa yang dianalisis melalui metode penelitian kualitatif mendapatkan hasil pelaku *Cyberbullying* kebanyakan adalah teman sekolah dan jenis kelamin terbanyak adalah laki-laki (50%). Sarana teknologi informasi yang banyak digunakan untuk *Cyberbullying* ini adalah dengan menggunakan situs jejaring sosial (35%) dan pesan teks (SMS) (33%). Sedangkan

perlakuan *Cyberbullying* yang paling banyak diterima oleh korban adalah diejek/diolok-olok/dimaki-maki lewat sarana tersebut. *Cyberbullying* bukan semata-mata masalah remaja saja namun juga menjadi tanggung jawab *stakeholder* yang lain termasuk orang tua, sekolah, masyarakat, para penegak hukum dan lain sebagainya.

Banyak hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi *Cyberbullying* ini. Masing-masing *stakeholder* memiliki tugas untuk melakukan sesuatu sesuai dengan perannya, agar *Cyberbullying* ini dapat dicegah dan dihentikan. Untuk itu dibutuhkan juga kerjasama dari semua pihak yang terkait ini, dengan respon yang tepat baik dari pihak korban, orang tua maupun sekolah. Aksi *Cyberbullying* ini dapat dihentikan, jika dipandang serius akan dampak yang akan diberikan, bisa jadi aksi ini akan semakin meningkat dan akan sangat merugikan bagi korban. Jurnal tersebut telah menyampaikan mengenai perlunya kerjasama antar pihak yakni korban, orang tua maupun sekolah, akan tetapi dalam skripsi ini diteliti yang berguna mengatur mengenai *Cyberbullying* sebagai salah satu bentuk kerjasama dari pemerintah guna menanggulangi *Cyberbullying*. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan metode yang digunakan yaitu penulis memfokuskan penelitian kepada korban *Cyberbullying* (Studi pada SMA N 1 Kota Palembang) dan menggunakan metode kualitatif dalam penelitian ini.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Putri (2014) yang mengetahui bagaimanakah opini siswa SMA Negeri 1 Medan mengenai tindakan *Cyberbullying* di media sosial. Teori dalam penelitian ini adalah *new media*, media sosial, *Cyberbullying* dan opini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif atau deskripsi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Medan. Berdasarkan data yang diperoleh, siswa SMA Negeri 1 Medan yang terdaftar dalam tahun ajaran 2013/2014 yaitu sebanyak 1370 orang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memahami mengenai *Cyberbullying* serta khasanah dalam penggunaan media sosial. Mayoritas responden juga mengaku bahwa tidak pernah menjadi pelaku dan juga korban dari tindakan *Cyberbullying*. Sikap responden terhadap perilaku *Cyberbullying*-pun cukup baik, semua responden tidak setuju dengan perbuatan *Cyberbullying*. Sebagian besar

respondenpun mengaku paham mengenai *Cyberbullying* dan juga khasanah penggunaan media sosial. Pembelajaran mengenai *Cyberbullying* seharusnya diterapkan oleh sekolah dan orang tua, seperti adanya seminar-seminar yang berkaitan dengan dampak *bullying* tradisional dan dunia *cyber*.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Putri memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang *Cyberbullying* yang dilakukan pada siswa-siswi SMA. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus kajian yaitu opini siswa terhadap tindakan *Cyberbullying* di media sosial sedangkan yang penulis teliti tentang korban *Cyberbullying* (Studi pada SMA N 1 Kota Palembang).

Penelitian keempat Nasrullah (2007) penelitian ini mengungkap bahwa (1) diskusi pada akun tersebut terjadi secara dua arah dari yang kontra sampai pro terhadap perundungan siber dan untuk beberapa kasus hal ini terbukti, (2) adanya kecenderungan memunculkan perundungan siber melalui komentar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menunjukkan bahwa (3) perundungan siber yang terjadi selama interaksi bisa dilakukan oleh akun beridentitas maupun anonim. Di analisis melalui metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik penelitian analisis media siber dan memakai metode Analisis Media Siber atau AMS. Hasil riset menunjukkan perundungan di media siber itu bukan hanya sebuah realitas mikro dalam bentuk identitas yang tersamarkan, melainkan juga bisa dilihat secara makro bahwa ada kesengajaan dalam melakukan perundungan siber tersebut. 10 Jurnal Sosio teknologi Volume 14, Nomor 1, April 2015 kategori model komentar yang pro atau kontra, melakukan perundungan siber atau tidak, dapat dilihat dari bagaimana akun itu dibuat. Realitas secara makro ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar akun yang bisa ditelusuri identitasnya rata-rata mendominasi bahkan sepenuhnya memberikan komentar baik terhadap informasi atau publikasi di akun *facebook* Divisi Humas Mabes Polri. Sebaliknya, akun yang melakukan perundungan bisa dilihat dari dua kategori, yakni akun yang bisa ditelusuri jejak identitasnya dan akun yang beridentitas palsu alias akun buatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Nasrullah, memiliki persamaan yaitu sama-sama meneliti tentang *Cyberbullying* di media sosial. Perbedaan penelitian dari Rulli

Nasrullah memfokuskan pada perundungan siber yang terjadi di media sosial *facebook* dengan akun milik Divisi Humas Markas Besar (Mabes) Polisi Republik Indonesia (Polri), sedangkan peneliti memfokuskan bentuk *Cyberbullying* dan dampak korban *Cyberbullying* (Studi Pada SMA N 1 Kota Palembang).

Penelitian kelima yang membahas tentang *Cyberbullying* yaitu Utami (2014). Penelitian ini dianalisa menggunakan teori kekerasan simbolik dari Pierre Bourdieu, metodologi yang digunakan adalah metodologi kualitatif, dengan tipe penelitian deskriptif dan berparadigma fenomenologi, temuan data di lapangan menunjukkan bahwa, terdapat bentuk-bentuk *Cyberbullying* yang diterima mulai *facebook* di-*hack* sampai diolok-olok atau dihina di media sosial. Bentuk-bentuk *Cyberbullying* tersebut, yaitu *Cyberbullying direct attack* dan *Cyberbullying by proxy*. Bentuk *Cyberbullying* disini berbentuk tulisan secara kontak sosial primer yang ditujukan terhadap korban, bisa melalui pesan di *chatroom* atau pun *timeline* di *facebook* atau *twitter*. *Cyberbullying by proxy* bentuk *Cyberbullying* ini berbeda dengan yang pertama pada bentuk ini *account* seseorang diambil alih dan semua informasi bisa diganti-ganti tanpa sepengetahuan pemilik *account*. Dapat dilihat di sini bahwa *Cyberbullying* yang diperoleh siswa remaja tidak hanya dalam bentuk *direct attack*. Mereka juga mendapatkan *bullying* dalam bentuk *proxy*. Hal tersebut menandakan bahwa pelaku lebih pintar dalam hal teknologi informasi, atau pengetahuan dalam dunia teknologi informasi mereka sudah di atas rata-rata daripada korban, sehingga mereka dengan mudah membobol *account*. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian *Cyberbullying* di *facebook* sedangkan penulis memfokuskan penelitian pada Korban *Cyberbullying* (Studi pada SMA N 1 Kota Palembang).

2.2 KERANGKA PEMIKIRAN

Penelitian ini tentunya diperlukan teori dan konsep untuk dapat menganalisa temuan-temuan yang ada di lapangan. Penelitian ini menggunakan teori dan konsep sebagai berikut:

2.2.1 Teori Interaksi Simbolik (*Symbolic Interaction Theory*)

Teori ini tidak dapat dilepaskan oleh George Herbert Mead dalam lingkup sosiologi, setelah beliau meninggal anak muridnya membuat buku (*Mind, Self dan Society*). Berdasarkan catatan kuliahnya yang berisi interaksi simbolik, Herbert Blumer-lah (murid Mead) pencetus istilah pertama kali teori interaksi simbolik ini kemudian dimodifikasi oleh Blumer untuk tujuan tertentu.

Karakteristik dasar dari ide ini adalah menekankan pentingnya hubungan yang terjadi secara alami antara, hubungan interaksi manusia antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok. Tentu saja hal ini membentuk komunikasi dan interaksi baik secara verbal maupun nonverbal, yang bertujuan untuk mempengaruhi perilaku dan kegiatan yang berkembang, melalui simbol atau lambang yang mereka ciptakan sendiri, atau yang disepakati di suatu wilayah tertentu. Realitas sosial seperti ini tentu saja terjadi karena terbentuk pada rangkaian peristiwa yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, dengan cara bertindak dan berpikir bagaimana bentuk di luar individu dalam pola-pola hubungan dalam masyarakat. Interaksi yang terjadi antara individu dan masyarakat secara sadar sangat berkaitan dengan mimik wajah, nada suara, gerakan tubuh dan ekspresi tubuh yang secara keseluruhan memberikan “simbol”.

Teori interaksi simbolik memiliki tiga konsep, yang pertama adalah (pentingnya makna bagi perilaku manusia, bahwa makna diciptakan melalui interaksi dan dimodifikasi melalui interpretasi). Teori ini juga mengasumsikan manusia yang berinteraksi dengan manusia lainnya bergantung pada makna-makna yang diberikan oleh manusia lainnya. Komunikasi efektif tidak mungkin terjadi apabila tidak adanya makna yang diberikan, seperti manusia akan lebih mudah dalam berkomunikasi apabila memiliki kesamaan bahasa seperti bahasa Indonesia dengan bahasa Indonesia, akan berbeda sulit jika kita bandingkan dengan berkomunikasi yang memiliki

perbedaan bahasa seperti mandarin atau belanda. Kedua, (pentingnya konsep diri hal ini mengasumsikan bahwa melalui interaksi dengan orang lain memberikan motif dalam berperilaku). Menurut William D. Brooks, konsep diri merupakan persepsi tentang diri yang bersifat psikologi, sosial dan fisik yang diperoleh melalui pengalaman dan juga interaksi dengan manusia lainnya. Konsep diri memaksa manusia membangun tindakan dan pikiran secara positif tanpa harus membandingkan ekspresinya kepada manusia lain. Tema ini juga menjelaskan bahwa orang akan berperilaku dengan cara tertentu untuk memenuhi harapan mereka sendiri seperti seorang individu yang menghormati gurunya karena adanya persepsi yang telah dibuat bahwa seorang remaja atau anak harus menghormati orang yang lebih tua usianya. Ketiga, (hubungan antara individu dan masyarakat, mengasumsikan bahwa budaya dan proses sosial mempengaruhi individu dan masyarakat atau kelompok ditentukan melalui jenis-jenis interaksi sosial). Teori ini menggambarkan bagaimana norma yang berada di masyarakat dan budaya leluhur mampu mempengaruhi perilaku manusia.

Premis utama dalam teori interaksi simbolik menurut Herbert Blumer didasarkan pada tiga prosisi, yaitu:

1. Tindakan yang manusia lakukan terhadap suatu obyek didasarkan pada makna. Yang telah digambarkan terhadapnya termasuk di dalamnya semua konsep membentuk perhatian, dalam dunianya seperti obyek fisik, tindakan serta konsep. Pada dasarnya sikap yang diberikan individu terhadap benda atau manusia lainnya bermakna pribadi dan telah berkaitan pada komunikasi yang diberikan kepadanya.
2. Makna tentang diperolehnya dari hasil interaksi sosial dan berkembang yang dilakukan dengan individu lainnya dan masyarakat. Menurut Blumer, manusia berinteraksi melalui interpretasi atau mendefinisikan tindakan masing-masing individu. Respon terbentuk secara langsung karena tindakan membentuk suatu makna yang telah di lekatkan, karena manusia dimediasi terhadap tindakan menggunakan simbol dan signifikasi, interpretasi dari manusia lainnya.

3. Makna secara berkesinambungan diciptakan selama interaksi sosial berlangsung. Para ahli interaksi simbolik menggambarkan bahwa dengan dialog diri sendiri secara alamiah kita berbicara dalam rangka menyusun makna sebelum kita berpikir kita harus dapat berinteraksi secara simbolis.

Dalam bukunya *Mead, Self and Society* (1934), George Herbert Mead menggambarkan bahwa pikiran individu dan diri individu berkembang melalui proses sosial. Menganalisa dari pengalaman sudut pandang komunikasi secara esensi dari tatanan sosial. Dari judul buku inilah terdapat tiga kunci utama yaitu *mind*, *self* dan *society*.

Konsep pertama dalam interaksi simbolik adalah *Mind* yang berkembang selama proses sosial komunikasi berjalan secara langsung, dan tidak dapat dipahami secara terpisah karena pada komunikasi ini melibatkan dua fase yaitu, *conversation of gestures* (percakapan gerakan) dan *language* (bahasa). Keduanya mengadakan sebuah konteks sosial dalam dua atau lebih individu antara satu dan lainnya dan simbol-simbol yang terbentuk meramal masa depan, dengan cara mengeksplorasi tindakan keluar sebelum dilanjutkan dengan tindakan. Kedua, *Self* yang berarti bahwa interaksi dengan orang lain, merujuk pada kemampuan untuk merefleksikan diri kita sendiri dari perspektif orang lain, tiga prinsip ini mengembangkan dengan cermin diri bagaimana kita di mata orang lain, bagaimana seseorang melihat kita dan menilai penampilan kita dan merasa tersakiti atau bangga berdasarkan perasaan pribadi. Ketiga, *Society* adalah orang lain secara khusus (*particular others*) yaitu individu di dalam masyarakat seperti keluarga, teman atau kerabat dan orang lain secara umum (*generalized other*) cara pandang dari sebuah kelompok sosial.

2.2.2 New Media

New media atau media baru merupakan istilah yang menggambarkan kemunculan *computer*, *smartphone* dan jaringan teknologi digital canggih di akhir abad ke-20. Media baru terbentuk karena interaksi manusia dengan komputer dan dari *internet* secara khusus memberikan wadah khusus untuk mengakses media sosial,

chatroom, penelusuran forum, *blog*, *web* dan lain-lain. Tetapi, kehadiran media baru tidak sepenuhnya mengganti media lama, hanya saja adanya inovasi di dalam teknologi yang terus berkembang tanpa henti dan sangat cepat membuat media lama menjadi pilihan kedua seperti *me-request* lagu di radio, televisi dan adanya koran cetak.

Pandangan terhadap *new media* tentu memiliki dua mata pisau yang berbeda seperti positif dan negatif. Pengaruh positif yang diberikan tentu saja memudahkan kita dalam berinteraksi dengan seseorang yang berjarak jauh, lebih mudah menyampaikan pendapat kritik dan saran terhadap dunia. Hal baik tentu banyak sekali bahkan kemajuan seperti ini memberikan kemudahan dalam jual-beli seperti tiket, hotel dan jasa antar jemput. Dampak negatif *new media* antara lain seperti mudahnya masuk budaya asing, dan apabila tidak diimbangi dengan ilmu akan memberikan hal-hal buruk pada kebudayaan Indonesia. Dampak lain seperti adanya antisosial di mana seorang manusia tidak mampu berinteraksi secara baik di lingkungannya karena terlalu nyaman di dunia maya, tingginya tingkat kejahatan seperti penculikan. Contohnya, apabila remaja berkenalan dengan seseorang dan melakukan kopi darat, dan ternyata orang lain tersebut hanya ingin mengambil harta atau ingin melakukan tindakan pencurian, karena didasari mudahnya pertemuan di dunia nyata melalui akses dunia maya.

Manfaat *new media* sangatlah besar di bidang sosial, dalam bidang ini telah memberikan kemudahan dalam menjalin komunikasi dengan semua orang dibelahan dunia manapun. Jejaring sosial yang saat ini sangat diminati adalah *whatsapp*, *twitter*, *instagram*, *facebook* dll. Dalam bidang industri atau perdagangan pun mendapatkan manfaat seperti kita ketahui sangat mudah untuk memasang iklan dan membuat toko tanpa harus keluar biaya lebih untuk menyewa ruko atau mencetak spanduk untuk mempromosikan produk yang akan di jual, cukup dengan membuat akun *online shop* di *twitter*, *instagram*, dan *facebook* akan lebih mudah adanya transaksi jual-beli.

Kajian-kajian berbagai aspek tentang perkembangan teknologi telematika menjadi sangat penting terutama yang berhubungan dengan perkembangan media baru (*new media*), karena tidak saja menyangkut basis-basis ekonomi yang perlu

disiapkan, akan tetapi yang terpenting adalah bagaimana konstruksi sosial media massa, memberi kontribusi terhadap kehidupan manusia secara keseluruhan. Hal ini nantinya berhubungan dengan persoalan-persoalan *difusi*, *inovasi* dan *adopsi* yang dilakukan masyarakat, dan bagaimana pula media baru mendukung pergerakan pembangunan masyarakat sebagai subjek perubahan di masyarakat itu sendiri (Bungin, 2009: 31).

2.2.3 Media Sosial

Media sosial merupakan media yang mempermudah penggunaanya untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain secara *online* melalui jaringan *internet*, dengan menggunakan media sosial seorang individu mampu melakukan chat secara personal ataupun kelompok, mampu berkirim gambar, video dan suara tanpa harus melakukan panggilan telepon, mempermudah dalam *sharing* tanpa dibatasi ruang dan waktu. Media sosial dikelompokkan beberapa bagian yaitu, *social networks* untuk berkomunikasi *facebook*, *instagram* dan *twitter*. *Discuss* memberikan kemudahan dalam berinteraksi dengan orang lain di manapun dan kapanpun seperti *line*, *whatsapp*, *kakaotalk*, *BBM* dll. Lalu ada *social game* yang memfasilitasi kita bisa bermain bersama teman secara *online* seperti *mobile legend*, *AOV* dan *game* virtual lainnya. Lalu, ada *live stream* seperti *bigolive*, *live.me* dll.

Media sosial sangat berdampak besar seperti, seseorang yang tidak terkenal mampu menjadi sangat terkenal karena media sosial. Namun begitupun sebaliknya orang yang memiliki kesalahan di dunia nyata akan sangat mudah di jatuhkan di media sosial, hal ini terjadi karena informasi yang begitu cepat dibagikan. Sebagai manusia kita harus mampu untuk menjadi pengguna yang baik di media sosial ini untuk mempermudah hidup, sebagai ruang interaksi, dan menjadikan media sosial sebagai kemudahan dalam jual-beli.

2.2.4 Remaja

Remaja atau *adolescence* berasal dari kata latin *adolescere*, (kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” atau berangsur-angsur menuju kematangan secara fisik, akal, kejiwaan dan sosial serta emosional. Hal ini mengacu pada hakikat umum, yakni pertumbuhan tidak berpindah dari fase ke fase lainnya secara tiba-tiba tetapi pertumbuhan itu berlangsung setahap demi setahap. Semua tumbuh kembang seorang remaja paling banyak berada di lingkungan sekolah, komunikasi terhadap teman di sekolah lebih sering karena waktu kebersamaan lebih banyak, waktu yang didapati remaja di rumah cukup penting dalam menilai tumbuh kembang remaja di luar sekolah.

Keadaan emosi remaja masih sangat labil karena erat hubungannya dengan masalah hormon. Suatu saat remaja bisa sangat marah dan dilain waktu bisa sangat sedih sekali. Masa remaja adalah saat di mana mulai tertarik pada lawan jenis, ingin menarik perhatian lingkungan seperti ikut kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, dan mulai mempunyai kelompok dan menomor duakan keluarga karena kesibukkan yang mereka miliki. Situasi-situasi ini bisa saja menimbulkan konflik apabila tidak dikontrol akan menjadi kenakalan karena remaja sedang mencari identitas dirinya sendiri.

Remaja sangat rentan mengalami kenakalan serta menimbulkan konflik di lingkungannya, konflik remaja tidak semuanya diselesaikan dengan baik tetapi tetap saja pada masa peralihan ini setiap konflik yang remaja hadapi harus mampu di selesaikan guna mendapatkan pendewasaan diri sendiri. Sifat kanak-kanak tetap ada pada diri mereka, sebesar apapun seorang anak akan tetap menjadi anak-anak untuk orang tuanya, tetapi remaja tidak ingin mendapatkan pandangan seperti itu, yang mereka inginkan adalah rasa percaya yang diberikan orang tua, pengawasan tanpa harus anak merasa selalu di awasi dan juga sikap tenang orang tua, guru dalam menyampaikan keinginan mereka agar emosi dan tekanan tidak muncul pada remaja.

2.2.5 Cyberbullying

Cyberbullying adalah *bullying* di dunia maya bentuknya seperti penindasan, kekerasan dalam bentuk ejekan, hinaan, komentar dengan kata-kata sadis, tersebarnya foto atau video yang merusak nama baik, adanya kebohongan dan ancaman yang diberikan pelaku terhadap korban melalui berbagai *new media* yang dimiliki korban di *social networks* seperti sosial media *facebook*, *instagram* dan *twitter*. Tindakan ini tidak hanya pada *social networks*, intimidasi secara personal atau kelompok mampu dilakukan seorang pelaku *Cyberbullying* melalui akun *chatting* seperti *line*, *whatsapp*, *bbm* dan *kakaotalk*.

Tindakan *Cyberbullying* sangat berbeda dengan *bullying* di sekolah atau dunia nyata. Pada penindasan yang dilakukan kepada korban karena tidak adanya tatap muka, sehingga pelaku tidak dapat melihat reaksi korban. Kekerasan secara fisik memang tidak terjadi, tetapi penindasan ini lebih menyerang pada psikis korban dan dapat terjadi kapanpun dan di manapun karena teknologi *internet*. Perilaku yang berulang-ulang ini pada korban membuat rasa marah dan rasa tidak percaya muncul. Hal inilah yang harus menjadi pengawasan lebih orang tua, agar remaja mampu menyelesaikan masalah seperti ini, bagaimana orang tua, sekolah, dan masyarakat mampu menjadi bagian penting menghentikan kejahatan *Cyberbullying*.

Pada *social networks* menjadi sasaran empuk para pelaku untuk melakukan tindakan *Cyberbullying*. Hal ini terjadi karena sangat mudahnya seseorang untuk membuat akun palsu dan menyembunyikan identitas dirinya sehingga dengan bebas pelaku menyudutkan seseorang, menjelek-jelekan seseorang bahkan memaki-maki seseorang dan merasa nyaman dengan tindakan seperti itu. Kondisi ini merupakan deindividuisasi di mana seseorang menutup identitas dirinya sehingga tidak dikenali oleh siapapun di dunia nyata dan maya, yang menyebabkan pelaku menjadi terkesan lebih agresif, kasar dan sadis karena berlindung di bawah akun palsu yang sangat mudah, cepat dan bebas.

Menurut Nancy Willard, M.S., J.D. (2007) dalam bukunya “*Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the Challenge of Online Social Aggression*”. *Cyberbullying* adalah kekerasan yang dilakukan kepada orang lain dengan

mengirimkan atau meyebarakan gambar-gambar yang bersifat menghina menggunakan *internet* atau teknologi digital.

Cyberbullying telah menjadi fenomena negatif yang harus segera ditangani karena anak-anak di sekolah memiliki peluang untuk melakukan *Cyberbullying* seperti melalui *smartphone*, *instant messaging*, *chatroom* dan *email*. Selain itu *Cyberbullying* tampaknya akan menjadi masalah yang terus meningkat bagi anak-anak dan remaja dengan kemungkinan akibatnya yang lebih mengerikan daripada *bullying* sekolah (Marilyn A. Campbell, 2005).

Bentuk-bentuk *Cyberbullying* sendiri menurut Williard (2007) adalah sebagai berikut :

1. *Flaming* (terbakar): yaitu interaksi yang menghina, mengejek, melibatkan kata-kata tidak senonoh atau tidak pantas tanpa memikirkan norma-norma di dalamnya.
2. *Harassment* (gangguan): yaitu gangguan ancaman, atau pesan yang mengintimidasi secara langsung dalam bentuk pesan teks yang dilakukan secara terus-menerus.
3. *Denigration* (pencemaran nama baik): yaitu secara tertulis melalui media sosial atau *chatroom* pelaku dengan maksud merusak reputasi, menuduh dan menyerang seseorang atau pihak lain.
4. *Impersonation* (peniruan): yaitu berpura-pura menjadi orang lain menggunakan akun palsu agar identitas tidak diketahui lalu dengan mudah mengirimkan pesan-pesan yang buruk terhadap seseorang.
5. *Outing*: yaitu dengan sengaja menyebarkan rahasia seseorang ke publik atau masyarakat dalam bentuk foto-foto atau video yang bersifat pribadi.
6. *Trickery* (tipu daya): yaitu hasutan, ancaman dan bujukan yang membuat seseorang untuk mendapatkan rahasia foto atau video seseorang untuk alasan tertentu.
7. *Exclusion* (pengeluaran): yaitu secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari *grup chatting* atau memblokir secara personal.

2.2.6 Bullying

Bullying juga dikenal sebagai masalah sosial yang terutama ditemukan di kalangan anak-anak sekolah. Dalam bahasa pergaulan biasanya sering mendengar istilah gencet-gencetan atau juga senioritas. Meskipun tidak mewakili suatu tindakan kriminal, *bullying* dapat menimbulkan efek negatif tinggi yang dengan jelas membuatnya menjadi salah satu bentuk perilaku agresif di sekolah, anak yang lebih lemah, penyendiri, tidak memiliki teman sangat mudah untuk di ejek, dihina, dan dipukul fisiknya yang dilakukan di dalam lingkungan sekolah atau diluar sekolah, kejadian *bullying* jelas telah lama menjadi sorotan semua masyarakat, hal ini terjadi karena adanya kasus yang dilaporkan, yang menjadi sorotan media sehingga sangat mudah di angkat kepermukaan, dilaporkan dan ditemukan solusi dari masalah anak di sekolah.

Bullying adalah tindakan bermusuhan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang bertujuan untuk menyakiti, seperti menakuti melalui ancaman agresi dan menimbulkan teror. Termasuk juga tindakan yang direncanakan maupun yang spontan bersifat nyata atau hampir tidak terlihat, dihadapan seseorang atau di belakang seseorang, mudah untuk diidentifikasi atau terselubung dibalik persahabatan, dilakukan oleh seorang anak atau kelompok anak (Coloroso 2003: 44).

2.2.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Cyberbullying pada Remaja

2.2.7.1 Bullying di sekolah

Penyebab *Cyberbullying* di media sosial bisa disebabkan karena adanya aksi *bullying* di sekolah. Hal ini merupakan salah satu dampak adanya *Cyberbullying*, di mana mereka yang sering melakukan aksi *bullying* di sekolah melebarkan aksinya di lingkungan dunia maya, dan bisa saja mereka yang menjadi korban *bullying* di sekolah adalah orang yang melampiaskan ketidakmampuannya di dunia nyata, dan menjadi seorang pem-bully di dunia maya. Seorang pelajar atau remaja lebih banyak menghabiskan waktu mereka di sekolah, mulai dari pagi hingga sore hari yang membuat mereka lebih banyak di luar rumah, selain bersekolah, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler serta bimbingan belajar, mereka juga bergaul dan mengenal orang

lain, perbedaan tentu saja akan mereka dapatkan seperti ada teman yang lebih kaya, lebih cantik dan lebih pintar. Untuk mengenal beberapa karakter tidak semua remaja mampu melakukannya hal ini karena adanya kecenderungan dan ketakutan yang dimiliki remaja karena merasa tidak mampu dan membuat teman yang lebih baik dari dirinya menjadi korban *bullying* hanya untuk menyenangkan pelaku *Cyberbullying* tersebut.

Kekerasaan di sekolah tentu hanya beberapa orang saja yang dapat melakukannya, yaitu yang paling berkuasa, paling kuat dan mampu berkomunikasi baik dengan teman-teman lainnya. Berbeda dengan kekerasan di dunia maya, semua orang mampu menjadi seorang pem-*bullying* hanya dengan menutup identitas asli pelaku sangat mudah menjadi orang lain dan bertindak buruk terhadap seseorang agar membuat korban marah, kesal, dan terintimidasi tanpa memikirkan dampak yang akan didapatkan.

Peristiwa *bullying* yang dialami di dunia nyata memiliki pengaruh besar pada kecenderungan individu untuk menjadi *cyberbullies* (pelaku *Cyberbullying*). Pelaku *bullying* di sekolah atau kehidupan nyata dapat dengan mudah menjadi pelaku *Cyberbullying* di dunia maya, hal ini terjadi karena rasa marah dan ingin balas dendam, dengan adanya kekuatan *internet* peluang seseorang untuk menjadi pem-*bullying* terbuka lebar dengan akun palsu, foto orang lain, mengungkap rahasia orang lain dan pelaku *bullying* di sekolah bisa saja mendapatkan *bullying*, hanya saja di berada di dunia maya tidak di dunia nyata.

2.2.7.2 Persepsi Terhadap Korban

Segala hal yang kita persepsikan mengenai manusia, seperti tanggapan kita pada orang-orang terdekat kita, bagaimana kita mengambil keputusan tentang karakteristik orang lain, atau bagaimana kita menjelaskan mengapa seseorang melakukan hal tersebut. Persepsi interpersonal adalah pemberian makna terhadap stimulus inderawi yang berasal dari seseorang, yang berupa pesan verbal dan nonverbal.

Dalam menginterpretasikan dan mempersepsikan apa yang dikerjakan orang lain, terkadang kita diharuskan menempuh cara-cara singkat untuk menilai orang lain. cara-cara tersebut antara lain (Muchlas, 2008: 131):

- 1) Persepsi Selektif, merupakan persepsi di mana orang-orang menginteprespsikan secara selektif apa yang mereka lihat berdasarkan kepentingan, latar belakang, pengalaman dan sikap mereka.
- 2) Proyeksi, kecenderungan untuk menghubungkan karakteristik-karakteristik diri sendiri dengan individu lain, dalam menilai orang lain kita beranggapan bahwa mereka menyerupai/ mirip dengan kita.
- 3) *Stereotip*, ketika menilai seseorang berdasarkan persepsi tentang kelompok di mana dia tergabung.
- 4) Efek Halo, membuat sebuah gambaran umum tentang seseorang individu berdasarkan sebuah karekeristik, seperti kepandaian, keramahan dll.

2.2.8 Strain

Strain adalah suatu kondisi ketegangan psikis yang ditimbulkan dari hubungan negatif dengan orang lain, yang menghasilkan efek negatif (terutama rasa marah dan frustrasi) yang mengarah pada kenakalan (Agnew, 1992). Teori *strain* menitik beratkan pada hubungan yang negatif dengan orang lain, hubungan di mana seseorang tidak diperlakukan sebagaimana dirinya ingin diperlakukan. Remaja yang mengalami *strain* memiliki kecenderungan untuk mem-*bully* atau men-*cyberbully* orang lain dari pada remaja yang tidak mengalami *strain* (Hinduja dan Patchin, 2010).

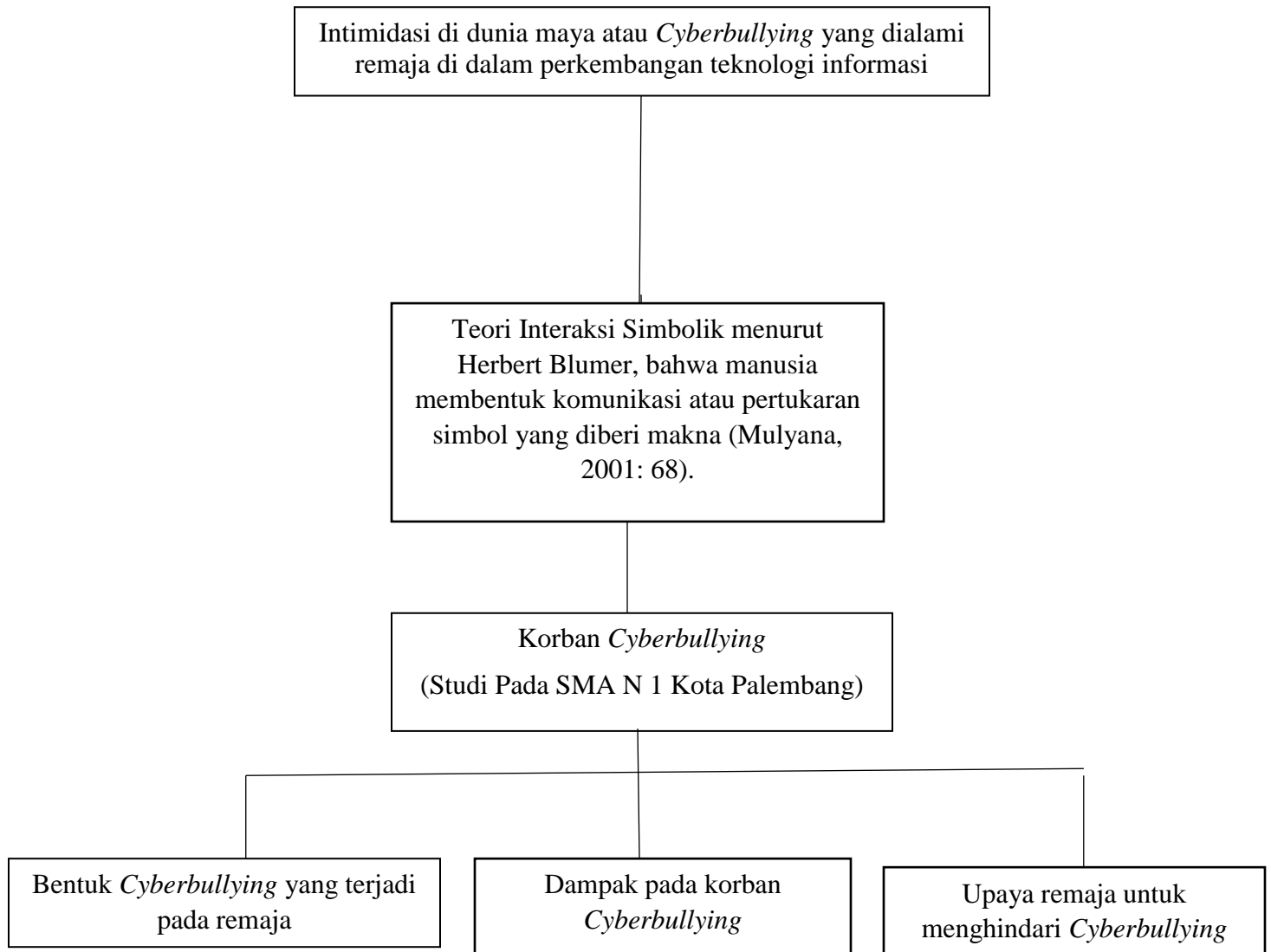
Cyberbullying dapat terjadi karena ingin mengurangi ketegangan, membalaskan dendam, atau meringankan emosi negatif terutama ketika pelaku *bullying* tidak memiliki kemampuan dan sumber-sumber untuk mengatasi peristiwa penuh *stress* karena dukungan sosial dan kontrol dirinya rendah (Agnew, 1992).

2.2.9 Peran Interaksi Orang tua dan Anak

Peranan orang tua dalam mengawasi aktivitas anak dalam berinteraksi di *internet* merupakan faktor yang cukup berpengaruh pada kecenderungan anak untuk terlibat dalam aksi *Cyberbullying*. Orang tua yang tidak terlibat dalam aktivitas *online*, akan menjadikan anak lebih rentan terlibat dalam aksi *Cyberbullying*. Metode yang digunakan orang tua dalam menegakkan disiplin anak dengan kekerasan akan mempengaruhi perilaku anak di kemudian hari. Anak adalah peniru yang baik, mereka akan mereplikasi apapun yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami. Jika orang tua dan guru memperlakukan mereka dengan keras, maka anak akan tercetak berkepribadian keras dan kemungkinan besar mereka akan mempraktikannya dalam situasi *bullying*.

Beberapa faktor resiko lainnya dari orang tua termasuk kurangnya kehangatan dan keterlibatan orang tua. Pola asuh orang tua yang terlalu permisif, kurangnya pengawasan, pendisiplinan fisik dan kasar, dan model perilaku *bullying* yang dicontohkan (umumnya secara tidak sadar) oleh orang tua. Anak-anak yang menjadi pelaku *bullying* cenderung agresif dan mempunyai sedikit simpati moral dan mereka mengalami banyak konflik dalam hubungan mereka dengan orang tuanya (Marden, 2010).

Bagan 2.1
Alur Kerangka Pemikiran



Sumber : Bagan dikelola oleh peneliti