

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini, media sosial sebagai media untuk berkomunikasi memberikan banyak manfaat bagi pengguna, banyak informasi yang disampaikan, juga menjadi sarana untuk berkomunikasi khususnya. Selain secara perseorangan, media sosial membawa dampak bagi perusahaan seperti penyebaran promosi yang cukup mudah, memberikan berbagai edukasi mengenai produk di media sosial, dan lainnya. Media sosial di samping itu juga memiliki beberapa dampak negatif yang kemungkinan berdampak di dunia nyata. Berbicara mengenai data pengguna media sosial aktif pada saat ini selalu meningkat setiap tahunnya.

Pada 2010, jumlah pengguna Internet di beberapa kota besar Indonesia meningkat dari tiga puluh sampai tiga puluh lima persen (30-35%) menjadi empat puluh sampai empat puluh lima persen (40-45%), dengan pencapaian lima puluh lima juta pengguna pada 2011 (Insight, 2011). Sedangkan saat ini, laporan menyampaikan bahwa terdapat sekitar 175,4 juta pengguna Internet di Indonesia, yang ternyata pada tahun sebelumnya, terdapat kenaikan sebesar tujuh belas persen (17%) atau dua puluh lima juta pengguna Internet di negeri ini. (Haryanto, 2020). Persentase tersebut menunjukkan populasi pengguna Internet yang memiliki berbagai informasi sekaligus

peluang terjadinya *cyberbullying*. Salah satu penyalahgunaan sarana dalam wujud media sosial pada saat ini adalah masih terdapatnya *cyberbullying*. Menurut Mahirah (2021), salah satu tindakan penyalahgunaan di media sosial adalah merundung di media sosial. Hal ini menjadi salah satu perhatian dalam penelitian ini dengan melihat hal yang bertentangan dengan peran media sosial seperti fungsi media sosial sebagai informasi, dan media penghibur (Permana, 2018). Media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat yang berguna untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi, bekerja sama dengan pengguna lainnya. Media sosial adalah menjadi manusia biasa, yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan suatu karya atau kreasi, berpikir, berdebat, membangun komunitas untuk berkomunikasi dan lainnya yang menjadikan diri kita sebagai diri sendiri atau manusia biasa (Shirky, 2011).

Relevansinya, definisi tersebut masih terdapat ketidaksesuaian dengan yang terjadi dalam masyarakat, khususnya kasus *cyberbullying*, seperti yang diartikan peran media sosial untuk menjadi manusia biasa, hampir seluruh korban *cyberbullying* merasa terintimidasi, depresi dan tidak bisa mengekspresikan diri layaknya manusia biasa dan diri sendiri (UNICEF, 2020). Selanjutnya, untuk membangun suatu ide, kerjasama, hal ini memerlukan komunikasi yang baik dan dapat dibangun dalam jangka waktu yang lama, sedangkan korban *cyberbullying* ada yang memiliki dampak jangka panjang dalam berkomunikasi dengan orang lain, kemungkinan merasa sulit untuk membangun komunikasi kembali dengan pengguna lain, memiliki rasa takut untuk membangun relasi, dan lainnya (UNICEF, 2020).

Fitur pada media sosial sering kali digunakan untuk merundung, atau biasa disebut dengan *cyberbullying*. *Bullying* merupakan suatu tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja, dilakukan oleh kelompok maupun individu secara berulang, kepada seorang korban yang tidak dapat mempertahankan diri secara mudah atau sebagai tindakan penyalahgunaan kekuasaan juga kekuatan sistematis (Geldard, 2012).

Hingga kini kasus *bullying* tetap marak di semua kalangan. Beberapa ahli mengemukakan beberapa jenis *bullying*, salah satunya yang terbaru adalah *cyberbullying*, yaitu *bullying* yang melibatkan penggunaan pesan digital yang dikirim melalui perangkat teknologi komunikasi dinyatakan bahwa *cyberbullying* terjadi di kalangan mana saja, dan tidak memandang *gender* (Patchin & Hinduja, 2010).

Gambar 1 - Gambar 1.1 Data UNICEF
Cyberbullying



Sumber : (UNICEF, 2020)

Data memperlihatkan bahwa terdapat 41-50 persen remaja di Indonesia dalam rentang usia 13-15 tahun pernah mengalami tindakan *cyberbullying* (UNICEF, 2020). *Doxing* (mempublikasikan data yang bersifat pribadi kepada orang lain), *cyberstalking*

(penguntitan di dunia maya), *revenge porn* (penyebaran foto atau video dengan tujuan balas dendam bersamaan dengan intimidasi) dan tindakan lain pernah dilakukan. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa remaja di Indonesia cukup mengalami dan mendapat dampak dari *cyberbullying*.

Semakin berkembangnya jaman, terutama media sosial, menjadi salah satu keprihatinan dalam penelitian ini akan maraknya kasus *cyberbullying*, terutama di Indonesia yang memiliki dampak besar terhadap mental seseorang. Seperti kasus yang terjadi pada Yoga Cahyadi menabrakkan diri ke kereta api pada Sabtu, 26 Mei 2013 dikarenakan tekanan yang diterima dan hujatan di media sosial akibat ketidakpuasan penonton dalam acara musik. Terdapat dua masalah yang cukup memberatkan kasus Yoga, dikarenakan adanya tuntutan pengembalian tiket musik, dan adanya hujatan di media sosial. Kasus ini membuktikan adanya hal yang harus lebih diperhatikan oleh masyarakat, baik di media sosial atau di lingkungannya sendiri, dikarenakan *cyberbullying* seharusnya tidak diremehkan, selain berdampak fatal, dampak secara mental seperti depresi, kurangnya kepercayaan diri bisa terjadi pada korban (Kurnia, 2014).

Menurut Khusnul (2018), diungkapkan bahwa pada tahun 2018, sekitar enam bulan sampai dengan satu tahun, terdapat dua puluh dua koma delapan persen (22,8%) mahasiswa program studi Ners dalam penelitian tersebut tertera adanya rentang waktu korban yang terkena *cyberbullying* dalam jangka waktu enam sampai dua belas bulan dapat menyebabkan depresi ringan, yang disebabkan faktor presipitasi, stimulus yang

mengancam individu baik internal maupun eksternal yang dilihat dari jumlah waktu, stressor dan frekuensinya (Stuart, 2016).

Sebagaimana perusahaan Microsoft pernah melakukan riset pada April dan Mei 2020 terhadap 503 responden yang terbagi pada kelompok usia remaja dan dewasa, dan menghasilkan bahwa tingkat peradaban (*civility*) netizen Indonesia sangat rendah. Laporan yang didasarkan atas survei pada 16.000 responden di 32 negara antara April-Mei 2020 itu menunjukkan Indonesia berada pada peringkat 29. Menurut Kurniawan (Kurniawan, 2021) dalam *We Are Social* Beberapa keberadaban yang dimaksud berselancar di dunia maya, seperti penyebarluasan berita bohong, *hate speech*, diskriminasi, misogini, agresi atau tindakan pelecehan terhadap kelompok marginal (etnis, agama, perempuan, difabel, LGBTQ) hingga pada penipuan, *doxing* atau mengumpulkan data pribadi untuk merusak reputasi seseorang, hingga rekrutmen radikal, teror, juga pornografi. Dari survei tersebut, terdapat empat puluh tujuh persen (47%) pernah terlibat *cyberbullying* dan sembilan belas persen (19%) mengatakan bahwa pernah menjadi sasaran *cyberbullying*.

Pada penelitian ini akan mencari informasi lebih dalam dan menggali interpretasi remaja pada rentang usia remaja tiga belas hingga lima belas tahun (13-15) tahun baik korban dan pelaku *cyberbullying*. Pendekatan yang dilakukan adalah melalui beberapa fakta, data, kasus individual, atau pengetahuan yang bersifat khusus, menuju pada berbagai konklusi yang umum (Bungin, 2010). Hal ini menjadi berbeda karena bisa mengeksplor lebih mengenai apa yang menjadi dampak atau interpretasi

secara komunikasi verbal dan nonverbal setelah maupun sebelum terjadinya peristiwa, fakta dan data dari *cyberbullying*. Untuk mendapatkan informasi dari para *key informan*, maka akan dilakukan wawancara mendalam (*in-depth interview*).

1.2 Rumusan Masalah

Cyberbullying merupakan suatu tindakan yang tidak bisa dianggap remeh pada masyarakat, terutama di media sosial. Beberapa data yang diungkapkan baik melalui penelitian berdasarkan survei, *cyberbullying* termasuk salah satu tindakan yang kini memang menjadi persoalan cukup serius karena dapat berpengaruh pada nyawa seseorang. Dalam penelitian ini, akan membahas lebih jauh mengenai interpretasi atau pemaknaan dari pelaku dan korban dalam *cyberbullying* menurut konsep yang diutarakan oleh Liu, Ginter dan Zelhart mengenai *Computer Mediated Communication*, yang membahas jenis komunikasi baik verbal dan nonverbal yang ada dalam dunia maya, dikarenakan dalam bersosialisasi melalui dunia maya juga dunia nyata tidak lepas dari komunikasi verbal juga nonverbal (DeVito, 2013).

Menurut Julia T. Wood (2010) perbedaan antara komunikasi verbal dan non verbal yaitu: “Komunikasi verbal adalah diskrit, sedangkan komunikasi nonverbal adalah terus menerus. Simbol verbal mulai dan berhenti, kami mulai berbicara pada satu saat dan berhenti berbicara saat yang lain. Sebaliknya, komunikasi nonverbal cenderung mengalir terus. Sebelum kita berbicara, ekspresi wajah dan postur seringkali mengungkapkan perasaan kita kepada lawan bicara atau menangkap makna dari lawan

bicara, terlebih saat kita bicara, gerakan tubuh kita, dan mengkomunikasikan penampilan, juga setelah kita berbicara postur tubuh berubah mungkin lebih santai.”. Konsep dalam *Computer Mediated Communication* baik verbal maupun nonverbal menunjukkan komunikasi yang dilakukan berkaitan dengan kehidupan lain karena memanfaatkan alat komunikasi asinkron yang dapat mengirimkan berbagai macam pesan baik *one-to-one* atau *one-to-many* dengan penciptaan pemakn yang berbeda pada setiap individu yang menerima pesan (Wright & Webb, 2011).

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana interpretasi remaja baik sebagai korban maupun pelaku *cyberbullying* terhadap komunikasi verbal dan nonverbal dalam *cyberbullying*?
2. Mengapa terjadi perbedaan penafsiran antara korban maupun pelaku *cyberbullying* terhadap komunikasi verbal dan nonverbal sebagai *cyberbullying* atau bukan *cyberbullying*?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui interpretasi remaja baik sebagai korban maupun pelaku *cyberbullying* terhadap komunikasi verbal dan nonverbal dalam *cyberbullying*.

2. Mengetahui perbedaan penafsiran antara korban maupun pelaku *cyberbullying* terhadap komunikasi verbal dan nonverbal sebagai *cyberbullying* atau bukan *cyberbullying*.

1.5 Signifikansi Penelitian

1.5.1 Signifikansi Akademis

Penelitian ini diharapkan agar dapat dijadikan sebagai suatu pengembangan konsep atau teori yang bisa ditelusuri lebih dan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan konsep atau teori tersebut.

1.5.2 Signifikansi Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pembaca agar tidak terjadi *cyberbullying* yang berdampak fatal di sekitar lingkungan media sosial dan ditelusuri secara lebih mendalam juga digunakan sebagai data untuk menunjang penelitian pada peneliti yang selanjutnya.

1.5.3 Signifikansi Sosial

Dengan adanya penelitian ini, maka diharapkan untuk dapat menjadi pengetahuan dan dampak negatif *cyberbullying* bagi masyarakat untuk lebih bersikap peduli terhadap kejadian *cyberbullying* yang saat ini menjadi persoalan serius di kalangan masyarakat.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dimiliki, dalam menjangkau dokumentasi atau arsip dalam bentuk bukti komunikasi cukup sulit untuk dilakukan, karena informan belum tentu dapat memberikan bukti percakapan, bukti yang dimaknai sebagai tindakan *cyberbullying* untuk dijadikan data penelitian.