

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian kali ini menggunakan 10 jurnal terdahulu untuk dijadikan pedoman dan acuan teoritis maupun konsep yang dapat membantu menjelaskan studi mengenai perilaku *cyberbullying*. Penelitian terdahulu dipetakan berdasarkan pada topik, permasalahan, konsep, dan teori yang digunakan, metodologi, dan hasil penelitian. Dengan adanya penelitian terdahulu, dapat membantu penulis untuk mengembangkan penelitian dengan topik yang serupa.

Berdasarkan pada topik penelitian, sebagian besar penelitian memfokuskan pada topik *cyberbullying* dengan tujuan yang beragam, seperti bagaimana penyebaran *cyberbullying* dapat terjadi di dalam media sosial, tepatnya bagi para mahasiswa/i UAE. Lalu ada pula cara konten kreator Ria Ricis menanggapi komentar *cyberbullying* yang terjadi pada konten YouTube nya, bagaimana pengaruh media sosial terhadap perilaku *cyberbullying*, motivasi para pelaku untuk melakukan aksi *cyberbullying*, aktivitas dan konteks *cyberbullying*, pendekatan baru yang cocok untuk mendeteksi terjadinya perilaku *cyberbullying*, dan apa saja kategori *cyberbullying* yang di alami oleh korban. Dari kesepuluh jurnal ini, hanya ada 2 jurnal yang memiliki rumusan masalah yang serupa dengan penelitian terkait *cyberbullying* yang terjadi pada The Tandi's Family, yakni jenis *cyberbullying* yang seperti apa yang terjadi kepada Ria Ricis dan para *influencer*.

Selain itu, penggunaan metodologi yang pada penelitian jenis kualitatif didominasi metode fenomenologi, yang artinya peneliti melihat dan memahami sebuah fenomena (dalam hal ini *cyberbullying*) dengan tujuan untuk memahami pengalaman tersebut (Michael Jibrael, p .1). Ada pula 2 penelitian terdahulu yang menggunakan jenis kuantitatif. Pertama penelitian mengenai *Cyberbullying on*

Social Media Platforms Among University Student in the United Arab Emirates oleh Abaido Ghada yang membahas adanya perilaku *cyberbullying* yang terjadi kepada mahasiswa/i di universitas di United Arab Emirates. Dari 200 responden yang ada, didapatkan data sebesar 55% *cyberbullying* terjadi pada platform Instagram dan 38% pada Facebook. Dan ada pula penelitian terkait remaja dan pandangannya terhadap *cyberbullying* pada media sosial Facebook. Pada penelitian ini terdapat 84 responden dan menunjukkan bahwa remaja sebenarnya tidak menyukai perilaku *cyberbullying*. Namun, ada sekitar 18 respon yang lebih memilih untuk melakukan *cyberbullying* non-verbal.

Kebaharuan dari penelitian ini jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah ada pada metodologi yang digunakan, jika penelitian terdahulu berfokus kepada fenomenologi, pada penelitian ini menggunakan penelitian netnografi., karena penelitian ini sifatnya lebih mengamati perilaku *cyberbullying* dan budayanya yang terjadi di dalam media sosial. Jika pada penelitian terdahulu pengumpulan data dilakukan dengan wawancara atau observasi ke lapangan dan survey kuesioner, pembaharuan dari penelitian ini adalah digunakannya data arsip, berupa komentar-komentar netizen pada konten The Tandi's Family di akun TikTok nya. Selain itu, kebaruan ada pada objek yang diteliti.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Aspek	Tujuan	Teori/Konsep	Metodelogi	Hasil Penelitian
<p>1. <i>Cyberbullying on Social Media Platforms Among University Student in the United Arab Emirates</i></p> <p>(Abaido G. , 2019)</p>	<p>Mengeksplorasi penyebaran <i>cyberbullying</i> di kalangan mahasiswa di komunitas Arab, sifat dan tempatnya, serta sikap mereka terhadap pelaporan <i>cyberbullying</i> dibandingkan dengan yang diam saja. Aspek penting yang perlu dipertimbangkan adalah tingkat keparahan <i>cyberbullying</i>, seperti halnya perundungan tradisional, dapat memiliki efek jangka pendek, menengah, dan panjang pada korban.</p>	<p><i>Cyberbullying</i> dan teknologi</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa banyak anak muda dimasa kini yang berubah, karena adanya perkembangan teknologi. Salah satu perubahan yang terjadi pun mengarah kepada tindakan intimidasi dan <i>cyberbullying</i>, tepatnya di UAE. Dampak <i>cyberbullying</i> dapat berlangsung dalam jangka pendek, menengah, dan panjang. Untuk membantu para korban, tentunya dapat dilakukan dengan mencari bantuan dan menginformasikan dengan orang terdekat, seperti dosen dan staf yang ada di universitas. Dengan demikian dosen dan staf pendidikan dapat mengadakan program komprehensif tentang dampak negatif <i>cyberbullying</i>. Konseling juga berperan penting di dalamnya. Selain itu, bisa diberlakukannya hotline atau aplikasi seluler sebagai alternatif bagi para korban untuk melaporkan insiden. Para pengamat juga memiliki peran penting dalam mencegah dan mengintervensi penindasan. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami berbagai jenis penindasan di negara-negara Arab, meskipun UEA telah memiliki kebijakan yang baik dalam menangani kejahatan dunia maya.</p>
<p>2. (Persada, 2014) (Sopian, 2019) (Sartika, 2019)</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi Ria Ricis dengan warganet dan</p>	<p><i>Cyberbullying</i> dan Media Social (YouTube)</p>	<p>Kualitatif</p>	<p>Dapat disimpulkan bahwa proses komunikasi antara Ria Ricis dengan <i>netizen</i> berawal atau bermula dari postingan TikTok post Ria Ricis yang kemudian banyak dikomentari oleh warganet. Ada komentar positif dan negatif yang diberikan oleh <i>netizen</i>. Mereka yang memberikan komentar positif disebut sebagai fans, dan yang</p>

(Diyanti, 2022)	tanggapannya terhadap haters. Selain itu penelitian ini akan melihat pola komunikasi umpan balik Ria Ricis di YouTube dengan teori Wilbur Schramm.			memberikan komentar negatif disebut sebagai haters. Tanggapan Ria Ricis terhadap para haters dilakukan melalui media sosial YouTube, meskipun komentar netizen yang pertama kali muncul adalah melalui aplikasi TikTok. Pada umpan balik ini, terjadi perubahan atau pertukaran posisi antara sumber komunikasi dan penerima pesan, yang pada awalnya Ria Ricis yang menjadi sumber komunikasi, kemudian menjadi penerima pesan. Umpan balik yang diberikan oleh Ria Ricis adalah umpan balik positif yang juga sesuai dengan ajaran Islam dalam Al Qur'an dan Hadist. Dalam hal ini, Ria Ricis memberikan tanggapan yang tidak mendiskreditkan netizen, temuan dalam penelitian ini tentunya dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan etika komunikasi berbasis moral di ruang media sosial.
3.Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku <i>Cyberbullying</i> di Kalangan Remaja (Fazri, 2021)	Tujuan dari penelitian kali ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh media sosial di kalangan remaja terkait dengan perilaku <i>cyberbullying</i> , dan pentingnya pengawasan orang tua terhadap anaknya terutama pada usia remaja.	<i>Cyberbullying</i> , <i>chaos</i> , dan Sosial Media.	Kualitatif	Berdasarkan penulisan ini, didapatkan hasil bahwa pandangan tentang sistem <i>cyberbullying</i> , remaja, dan media sosial menggambarkan hubungan yang rumit. Remaja yang rentan memerlukan pengawasan dari orang tua dan lingkungan sekitarnya, karena lingkungan tersebut ikut membentuk keterlibatan mereka dalam kegiatan <i>cyberbullying</i> . Untuk menanggapi hal ini dengan menggunakan teori chaos, tindakan korektif seperti komunikasi antara orang tua dan anak serta dukungan dari lingkungan sekitar diperlukan untuk mencegah <i>cyberbullying</i> . Tujuannya adalah untuk mengembalikan kondisi remaja ke jalur yang semestinya dan mencegah gangguan terhadap pertumbuhan dan perkembangan mereka.
4.Fenomena Perilaku <i>Cyberbullying</i> di dalam Jejaring Social Twitter	Penelitian ini bertujuan untuk memahami motivasi pelaku dalam melakukan <i>cyberbullying</i> di jejaring sosial twitter. Dalam	Teori <i>Uses Gratification</i> dan <i>Cyberbullying</i>	Fenomenologi (Kualitatif)	Hasil penelitian yang diperoleh adalah perilaku <i>cyberbullying</i> di Twitter didorong oleh berbagai motif yang dimiliki oleh setiap individu yang terlibat. Motivasi-motivasi tersebut meliputi: motif sosiogenis, di mana pelaku <i>cyberbullying</i> ingin membalas dendam kepada orang yang menjadi target karena merasa terluka; motif kompetensi, di mana pelaku ingin menyadarkan target atas kesalahannya; dan motif harga diri dan kebutuhan akan identitas, di mana pelaku mencari perhatian dari

<p>(Persada, 2014)</p>	<p>penelitian ini, teori yang digunakan adalah motif sosiogenis, yaitu motif cinta, motif kompetensi, dan motif harga diri dan kebutuhan untuk mencari identitas. Selain itu motif afektif juga menjadi alasan pelaku melakukan <i>cyberbullying</i> yaitu reduksi, peneguhan dan penonjolan. Kedua motif yang ada didukung dengan Teori Uses And Gratification dan pendekatan emosi. Pengalaman individu ini diungkapkan dengan metode fenomenologi yang mengutamakan pada pengalaman individu secara sadar dalam memaknai suatu hal.</p>		<p>pengguna lain di Twitter. Selain itu, ada juga motif afektif yang mendorong pelaku, seperti keinginan untuk mengungkapkan rasa kesal mereka; motif peneguhan, di mana pelaku mencari kepuasan melalui perilaku <i>cyberbullying</i> di Twitter; dan motif penonjolan, di mana pelaku berusaha menjatuhkan dan merendahkan orang yang mereka sasar.</p>
------------------------	--	--	---

<p>5. Remaja dan Pandangannya terhadap <i>Cyberbullying</i> pada Sosial Media Facebook</p> <p>(Sopian, 2019)</p>	<p>Tujuan utama dari adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas <i>cyberbullying</i> yang terjadi pada Facebook dengan menggunakan 3 aspek yakni, interaksi, konektivitas, dan aksesibilitas.</p>	<p><i>Cyberbullying</i> dan Sosial Media (Facebook)</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Kegiatan <i>cyberbullying</i> dalam media Facebook dipengaruhi oleh tiga hal yakni interaktivitas yakni seberapa besar proses interaksi diantara para pengguna Facebook; konektivitas yakni berkaitan dengan kemampuan dan jangkauan akses di antara pengguna Facebook. Hal ini juga berkaitan dengan beberapa kelebihan dari media Facebook terkait dengan masalah konektivitas, serta adanya kemudahan dalam mengakses segala bentuk informasi di dalamnya. Kemudian berkaitan dengan pesan (verbal dan non-verbal). Menurut pandangan para remaja masa kini, <i>cyberbullying</i> yang terjadi di Facebook disampaikan melalui pesan-pesan yang bersifat kasar, vulgura, dan terasa sangat menyakitkan untuk para korban.</p>
<p>6. Perilaku <i>Cyberbullying</i> Pengguna Twitter terhadap <i>Influencer</i> Jerome Polin.</p> <p>(Carissa Fawnia, 2023)</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kata-kata dan jenis <i>cyberbullying</i> yang dialami oleh Jerome Polin.</p>	<p>Perilaku <i>Cyberbullying</i></p>	<p>Deskriptif Kualitatif, Netnografi</p>	<p>Kesimpulan dari penelitian ini adalah dari 7 jenis perilaku <i>cyberbullying</i> yang Jerome Polin mendapatkan 3 di antaranya, yaitu <i>flaming</i>, <i>online harassment</i>, dan juga <i>denigration</i>. Pada perilaku <i>flaming</i> pengguna Twitter melakukan sarkasme untuk melontarkan kata-kata makian atau umpatan pada Jerome Polin. Adapun kata-kata yang sering digunakan pengguna Twitter dalam merundung Jerome Polin adalah kata “kontol”, “tolol”, dan “goblok”.</p>
<p>7. Pengaruh Fenomena <i>Cyberbullying</i> di Instagram dan Dampak Negatifnya</p> <p>(Jubaidi, 2020)</p>	<p>Tujuan pertama dan paling utama dalam penelitian ini adalah untuk menelaah <i>cyberbullying</i> yang sudah terjadi pada aplikasi Instagram, supaya penulis dapat</p>	<p><i>Cybercrime</i> dan Sosial Media (Instagram)</p>	<p>Kualitatif (Fenomenologi)</p>	<p>Terdapat dua kesimpulan dari penelitian ini;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan teknologi merupakan sesuatu hal yang patut kita syukuri dan kita apresiasi keberadaannya, karena dengan adanya teknologi membuat kita melek akan segala macam informasi yang terjadi di luar lingkup kita. 2. Perilaku <i>cyberbullying</i> merupakan sebuah bentuk “kegagalan” dari adanya kemajuan teknologi atau sederhananya merupakan dampak negatif yang ditimbulkan, yang tentunya merugikan banyak sekali orang di dalamnya.

	memeroleh gambaran yang spesifik dari adanya fenomena <i>cyberbullying</i> ini.			
8.Minimnya Etika dan Budaya Bermedia Sosial di Indonesia (Pasung Gries Shella dan Bintang, 2023)	Penulisan ini bertujuan untuk membahas dan menginformasikan segala bentuk permasalahan yang ditimbulkan pada media sosial dan mengedukasikan cara bersosial media yang bijak dan bertanggung jawab.	<i>Netiquette(Network Etiquette)</i>	Deskriptif Kualitatif	Dari penelitian ini menyatakan hasil bahwa banyak sekali masyarakat Indonesia yang melakukan tindakan tidak terpuji (<i>cyberbullying</i>) di dalam media sosial. Tindakan ini cenderung meningkat secara drastis pertahunnya dan setiap pelaku memiliki karakteristik yang serupa. Oleh karena itu, pengetahuan mengenai etika berkomunikasi menjadi sangat penting, seperti diberikannya penjelasan mengenai hukum dalam bermain media sosial beserta dengan akibatnya.
<i>9.Detecting Early Signs of Cyberbullying in Social Media</i> (Safi, 2020)	Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pendekatan baru yang cocok untuk mendeteksi <i>cyberbullying</i> dan juga menyelidiki kemungkinan merancang kerangka kerja untuk memantau aliran pesan online pengguna dan	<i>Cyberbullying</i>	Kualitatif	Pada penelitian ini setiap kasus <i>cyberbullying</i> yang mungkin terjadi diberi keterangan secara manual untuk memastikan bahwa hal tersebut termasuk insiden <i>cyberbullying</i> . Pada proses olah data, peneliti juga memberi label pada kelas <i>non-cyberbullying</i> . Lalu, digunakannya pula serangkaian fitur leksikal, semantik, dan gaya bahasa untuk melatih pengklasifikasi SVM untuk mendeteksi <i>cyberbullying</i> . Hasil akhir dari penelitian ini menunjukkan bahwa skenario klasifikasi teks awal dapat berhasil diadaptasi untuk mendeteksi <i>cyberbullying</i> pada tahap awal.

	mendeteksi tanda-tanda <i>cyberbullying</i> sedini mungkin.			
<i>10.Social Media Influencer and Cyberbullying: A Lesson Learned from Preliminary Findings</i> (Hassan, 2018)	Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat kesenjangan yang terjadi, dengan mengeksplorasi kategori <i>cyberbullying</i> yang dihadapi oleh para influencer media sosial dan cara menangani permasalahan ini.	Social Media Influencer, <i>Cyberbullying</i> dan <i>Social Networking</i>	Kombinasi analisis data dan fenomenologi.	Didapatkan hasil mengenai kategori-kategori <i>cyberbullying</i> , termasuk <i>harassment</i> , <i>flaming</i> , <i>outing</i> , <i>masquerading</i> , <i>dissing</i> , <i>catfishing</i> , dan <i>slendering</i> . Masing-masing dari kategori tersebut kemudian dikarakterisasi dan didiskusikan lebih lanjut.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

2.2 Teori atau Konsep yang digunakan

2.2.1 Perilaku *Cyberbullying*

Cyberbullying adalah perilaku ancaman, sindiran pedas, pelecehan, pengecaman, dan juga intimidasi yang dilakukan secara *online* melalui berbagai macam media sosial, tepatnya dalam bentuk tulisan, *sticker*, foto, video, dan masih banyak yang lainnya. Tentunya *cyberbullying* ini sangat berdampak besar dan merugikan pihak kedua/korban. Namun, tidak menutup kemungkinan juga kerugiannya dirasakan pula oleh para pelaku (dibawa sampai ke jalur hukum).

Secara konseptual, terdapat beberapa hal penting yang menentukan apa itu "*cyberbullying*", yakni adalah adanya penggunaan teknologi untuk menindas dan melakukan perundungan. Teknologi disini bisa berupa *smartphone*, *laptop*, dan perangkat elektronik lainnya (Patchin, 2012). Dan menurut (Smith & Steffgen, *Cyberbullying through the New Media: Findings from an international network*, 2013) *cyberbullying* tentunya mengacu pada penindasan dan pelecehan terhadap orang lain yang cenderung tidak kita kenal melalui teknologi yang sudah sangat berkembang di masa kini. Di dalam buku yang sama, dikatakan bahwa keterlibatan *cyberbullying* kini dapat terjadi mulai sekitar umur 13 atau 15 dan bisa berlanjut hingga dewasa. Sama seperti perilaku *bully*, *cyberbullying* juga dapat terjadi kepada siapa saja, tanpa melihat batas usia dan gender. Namun, keterlibatan anak perempuan dalam *cyberbullying* cenderung dan relatif lebih besar (Smith & Steffgen, *Cyberbullying through the New Media: Findings from an international network*, 2013). Jika dibandingkan dengan perundungan secara langsung, *cyberbullying* ini memiliki beberapa perbedaan yang cukup signifikan, seperti komunikasi yang dilakukan tidak secara langsung, sehingga banyak orang yang mudah untuk melakukan perilaku *cyberbullying* tanpa harus dengan mudah diketahui identitasnya oleh para korban. Dengan demikian, para pelaku biasanya tidak bisa menyaksikan langsung reaksi dari para korban *cyberbullying* ini. Perilaku ini dapat menjangkau korban dan dapat disaksikan oleh banyak orang secara luas, karena jangkauan pengguna media sosial yang sangat besar. Tidak menutup

kemungkinan pula untuk para pengguna lainnya melakukan hal serupa, baik ke korban yang sama maupun ke orang lainnya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh *National Crime Prevention Council*, *cyberbullying* dapat berdampak kepada gangguan mental pada individu (NCPC, 2017). *National Crime Prevention Council* juga menyebutkan bahwa *cyberbullying* jauh lebih berbahaya dibandingkan *bullying* pada umumnya, karena;

1. *Cyberbullying* bersifat *open to public*, sehingga pesan-pesan yang bersifat mengintimidasi, pelecehan, sindiran, dan sejenisnya dapat dilihat oleh banyak orang. Serta tidak menutup kemungkinan untuk orang lainnya yang melihat pesan tersebut beranggapan dan melakukan hal yang serupa ataupun dapat kontra terhadap hal tersebut.
2. *Cyberbullying* bersifat *anonymous*. Dalam bermain media sosial banyak orang yang tidak ingin mengungkapkan identitas aslinya dan memilih untuk memalsukan data pribadi mereka. Sehingga dengan mudah pula mereka melakukan perilaku *cyberbullying* tanpa adanya rasa takut, untuk ketahuan oleh para korban. Hal ini disebut sebagai *on the internet, nobody knows you're a dog*.
3. *Cyberbullying* dapat menyerang mental seseorang, karena biasanya para pelaku akan melakukan hal yang sama secara terus menerus dan membuat para korbannya merasakan ketakutan yang berlebihan, sekalipun itu berada ditempat yang aman (di rumah) dan bersama dengan orang terdekat. Sederhananya, tindak *cyberbullying* dapat membuat para korban *overthinking* dan berpikiran hal yang sama terus-menerus. Jika sudah begitu, tentunya akan mengganggu aktivitas dari setiap korban *cyberbullying*.

Dikutip dari (Rogers, 2010) dalam bukunya yang berjudul “*Cyberbullying*” (p. 21), *cyberbullying* pun memiliki berbagai macam jenis dan hampir semua jenis

sering kita temukan dalam kehidupan sehari-hari di dalam dunia maya, yakni antara lain;

1. *Harassment*: Berisikan pesan-pesan yang sangat mengganggu individu atau kelompok. Dimana pesan tersebut dapat dikirimkan/diucapkan secara terus menerus (berulang) dan menyebabkan korban menjadi tersulut oleh emosi.
2. *Flaming*: Biasanya *flaming* terjadi dalam kehidupan sehari-hari, contohnya seperti perkataan yang kasar, menghina, dan tidak jarang bersifat mengancam.
3. Gosip/Fitnah: Biasanya berupa desas-desus ataupun sesuatu hal yang tidak sesuai dengan kebenarannya. Gosip dapat menimbulkan perpecahan dan merusak reputasi para korban di mata masyarakat/orang di sekitarnya.
4. *Impersonation*: Perilaku ini bertujuan untuk meniru dan menyamar, untuk berpura-pura menjadi korban/target yang dituju oleh para pelaku. Di dalam media sosial hal ini sudah sangat sering terjadi. Contoh: Foto A digunakan oleh B, untuk menjelek-jelekkan C.
5. *Trickey*: Perilaku penipuan (*scam*) dengan cara membujuk para korban untuk memberitahukan rahasia dari para korban.
6. *Outing*: Menyebarkan foto dan video yang dianggap rahasia dan merupakan aib. Tujuan para pelaku melakukan outing hanya untuk memermalukan korban-korbannya.
7. *Cyberstalking*: Perilaku ini cukup jarang terjadi disekitar penulis, namun sangatlah berbahaya, karena para pelaku dapat mengintai korbannya melalui komunikasi yang dilakukan via online. Dan pada umumnya pesan yang dikirimkan oleh para pelaku pun penuh dengan tipu muslihat.
8. *Exclusion*: Perilaku untuk mengucilkan dan menyingkirkan seseorang dalam sebuah komunitas *online*.

Menurut (Hitchcock, 2017) ada beberapa solusi untuk mencegah dan meminimalisir terjadinya perilaku *cyberbullying* pada akun pribadi kita. Sederhananya dengan cara mengubah pengaturan privasi dari para pengguna, sehingga kita bisa menyaring orang-orang mana saja yang bisa menjalin koneksi bersama di setiap media sosial. Namun jika akun tersebut ternyata terbuka untuk umum dengan berbagai macam alasan, kita dapat mencegahnya dengan *me-report* akun pelaku *cyberbullying* dan disertakan alasan atau dapat dilakukan dengan merespons kalimat tersebut dan setelahnya para korban dapat melaporkan kejadian tersebut ke situs-situs perlindungan media sosial. Jika *cyberbullying* yang dialami sudah terlalu sering intensitas dan membuat keadaan semakin memburuk, tentunya kita dapat melaporkan langsung ke pihak berwajib di sekitar kita.

2.2.2 Media Sosial dan Fitur Komentar di TikTok

Media sosial telah mengubah bagaimana cara kita untuk berinteraksi dengan individu, kelompok, sampai dengan orang asing yang kita kenal di dalamnya (Clow & Baack, 2021). Seiring berjalannya waktu, tentunya media sosial terus semakin berkembang dan memberikan peluang untuk kita semua. (Quesenberry, 2019) memberikan definisi media sosial sebagai tempat untuk membuat dan berbagi ide dan konten. Sejauh ini media sosial yang paling banyak digunakan dan disukai adalah TikTok, Instagram, Youtube, dan Twitter.

Di masa sekarang ini, media sosial tidak hanya menjadi tempat untuk kita berbincang dan membagikan foto saja. Namun, kita juga sudah bisa merencanakan dan membagikan berbagai macam video konten. Menurut (Chaffey, 2016) bersama dengan Bosomworth, untuk memudahkan pembentukan sebuah konten kita dapat menyesuaikannya berdasarkan kebutuhan dan kesukaan dari para audience ataupun mengikuti sesuatu hal yang sedang viral pada saat itu. Berikut ini jenis-jenis konten yang paling banyak diminati oleh masyarakat;

1. *Convince*

Konten-konten yang memiliki jenis dapat meyakinkan audience, tentunya dapat mendorong audiens untuk melakukan tindakan yang diinginkan, biasanya dapat sampai ke tahap pembelian. Pada umumnya konten *convince* ini berisikan informasi, survei, data statistik, studi kasus, laporan resmi, rating, dan acara yang dilakukan.

2. *Entertain*

Dari semua bentuk dan jenis konten, konten *entertain* atau hiburan menjadi yang paling disukai oleh para audiens di masa kini. Konten hiburan ini juga terbagi dalam beberapa jenis, seperti daily life update (vlog), dance content, challenge content, dan masih banyak yang lainnya. Maka dari itu, tipe konten menghibur diharapkan bisa mendapatkan feedback yang positif dari para audiens.

3. *Educate*

Konten edukasi berisikan informasi dan edukasi terhadap sesuatu hal, dan biasanya sifatnya lebih rasional. Pada umumnya konten ini berisikan tips/tutorial, ulasan, panduan, materi penjelasan, dan beberapa hal lainnya.

TikTok merupakan sebuah *platform* media sosial yang berfokus pada pembagian konten *short videos*. *Platform* ini pertama kali diluncurkan oleh perusahaan China, ByteDance, pada bulan September 2016 dengan nama Dou Yin di China. Kemudian, pada tahun 2018, *platform* ini diperkenalkan ke pasar internasional dengan nama TikTok.

Sekarang, TikTok memungkinkan para pengguna untuk membuat, mengedit, dan membagikan video pendek berdurasi 15 hingga 10 menit lamanya. Para pengguna juga dapat menambahkan *background*, efek khusus, filter, dan berbagai fitur kreatif lainnya untuk membuat video tampak

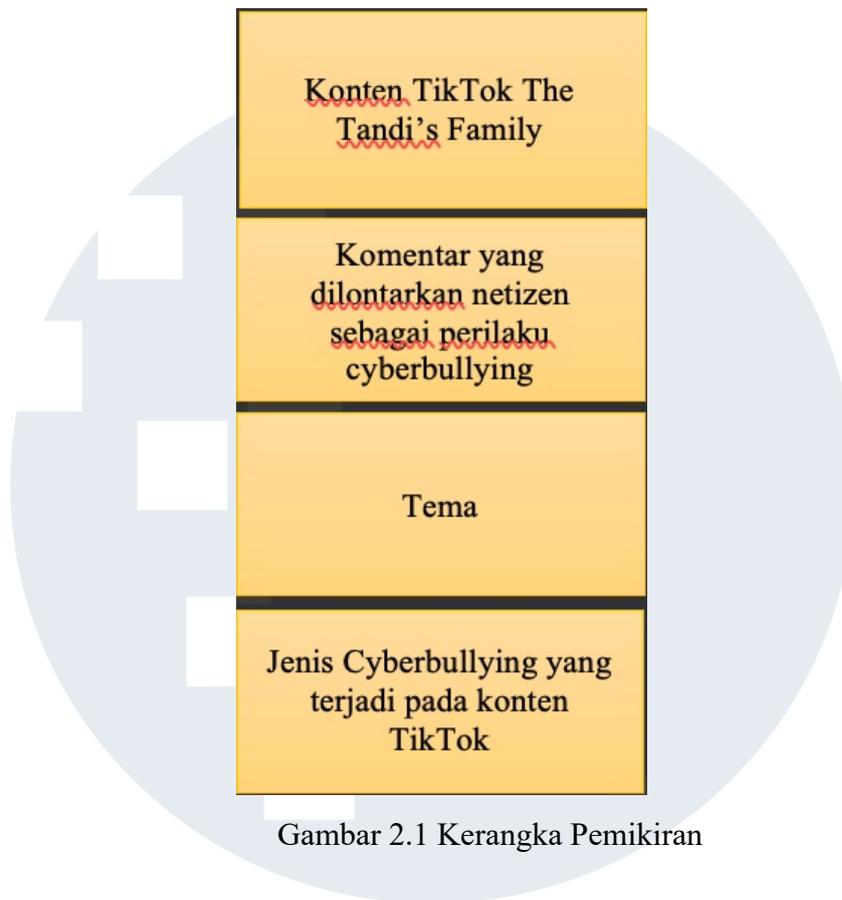
terlihat lebih menarik. Platform TikTok sangat populer di kalangan remaja dan kaum muda, dan telah menjadi media sosial yang sangat berpengaruh di seluruh dunia. TikTok juga menampilkan algoritma yang canggih yang menghadirkan konten yang disesuaikan dengan preferensi pengguna. Namun, disatu sisi algoritma TikTok tidak dapat kita tebak alurnya seperti apa, sehingga tidak jarang pula video yang telah kita unggah tidak mendapatkan banyak *feedback* (*likes*, *comment*, dan *share*) dari para audiens.

TikTok memiliki fitur kolom komentar pada setiap konten video yang kita bagikan. Jika kita melihat ke layar *smartphone*, kolom komentar ini selalu terletak di pojok kanan dan tentunya para audiens memiliki kebebasan untuk menuliskan segala bentuk komentar atas video yang mereka tonton, baik itu komentar yang bentuknya ujian, kiritikan, ataupun memberikan reaksi lainnya. Di dalam komentar pun kita dapat melakukan interaksi, baik itu kepada pemilik akun maupun menanggapi komentar orang lainnya dan begitu pula sebaliknya.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini dimulai dengan diangkatnya topik mengenai adanya perilaku *cyberbullying* pada aplikasi TikTok, tepatnya pada akun dan konten yang di buat oleh TikTokers The Tandi's Family. Faktor paling mendasar diangkatnya topik ini karena semakin meningkatnya angka kejahatan ini di setiap tahunnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi konten mana saja yang dijadikan bahan *cyberbullying* dan jenis perilaku *cyberbullying* seperti apa yang paling banyak terjadi kepada The Tandi's Family. Dengan menggunakan metode netnografi, pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi lebih lanjut dari data arsip yang sudah ada, tepatnya pada kolom komentar di TikTok The Tandi's Family. Untuk hasilnya, penelitian ini akan memberikan penjelasan terkait permasalahan yang diangkat.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran