

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Dunia sedang berada dalam era globalisasi saat ini, yang di mana sudah banyak mengalami kemajuan. Salah satu kemajuan yang banyak berkembang yaitu kemajuan dalam bidang teknologi. Kemajuan teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Adanya kemajuan teknologi saat ini memberikan perubahan besar pada kehidupan manusia. Berkat adanya kemajuan teknologi, kita dapat mengetahui berbagai informasi yang ada di berbagai belahan dunia (Wahyudi dan Sukmasari, 2014). Azizah (2020) menyatakan bahwa teknologi dapat memudahkan kehidupan manusia dalam komunikasi jarak jauh dan memperoleh informasi dengan cepat. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang ada saat ini yaitu internet.

Internet (dalam Muslim & Dayana, 2016) merupakan sekumpulan jaringan yang saling terhubung dan mampu menyediakan sambungan informasi secara global. Jumlah pengguna internet yang ada di Indonesia mencapai angka 202,6 juta jiwa dan sudah mengalami peningkatan sebanyak 15,5 persen atau 27 juta jiwa jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya (Riyanto, 2021). Internet merupakan sebuah teknologi yang banyak membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari. Talika (2016) menyatakan bahwa internet bermanfaat dalam membantu remaja untuk menambah pengetahuan, mencari berbagai informasi yang sedang dibutuhkan, dan menjalin komunikasi dengan orang lain dari jarak yang jauh. Selain itu, internet juga memiliki manfaat untuk melakukan akses ke beragam sumber informasi yang ada, sehingga dapat memberikan kontribusi untuk memajukan taraf hidup melalui pendidikan (Sasmita, 2020).

Internet memiliki banyak manfaat bagi penggunanya. Dampak yang terjadi dapat bersifat positif maupun negatif. Dampak positif yang dapat terjadi pada pengguna yaitu sebagai media informasi, media komunikasi, media pembelajaran, media hiburan, dan media bisnis dan perdagangan (Rahardiyana, 2014). Disisi lain, dampak negatif yang dapat muncul yaitu ketidakpedulian terhadap lingkungan, kurangnya sosialisasi dengan lingkungan, pemborosan, tidak sehat, waktu belajar yang berkurang, kurangnya perhatian keluarga, penyebaran data pribadi, berbau

pornografi dan seks. , insiden atau konflik, dan rawan penipuan (Gani, 2015). Internet juga dapat digunakan sebagai media untuk melakukan kejahatan terhadap orang lain (*cybercrime*). Ada banyak bentuk kejahatan yang bisa terjadi di dunia maya, antara lain (Antoni, 2017) yaitu seperti *carding, hacking, cracking, defacing, phishing, spamming, dan malware*. Berbagai bentuk *cybercrime* yang ada tersebut dapat membahayakan dan dapat merugikan seseorang.

Internet dapat diakses dengan menggunakan beberapa perangkat, seperti komputer, modem, saluran telepon, TV kabel, ISDN, dan *handphone* (Gani, 2015). Adanya sambungan internet dan berbagai perangkat tersebut, pengguna dapat menelusuri *cyberspace* atau yang dikenal dengan istilah dunia maya. Manusia dapat melakukan berbagai hal dalam dunia maya dengan menggunakan aplikasi, khususnya media sosial.

Boyd dalam Nasrullah (2015) menyatakan bahwa media sosial dipandang sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu, kelompok, atau komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, berkolaborasi, dan bermain satu sama lain. Media sosial memberikan berbagai manfaat bagi penggunanya. Media sosial, seperti *Instagram*, memiliki berbagai keuntungan dalam mempromosikan sesuatu dan menyampaikan informasi kepada banyak orang dalam waktu singkat, tanpa mengeluarkan biaya dan tenaga (Puspitarini & Nuraeni, 2019). Selain itu, Setiadi (2016) menyatakan bahwa kehadiran media sosial mempengaruhi semua bidang komunikasi, termasuk komunikasi pemasaran, komunikasi politik, dan komunikasi dalam sistem pembelajaran. Berbagai manfaat media sosial tersebut, dapat memberikan dampak positif bagi seseorang seperti memudahkan kita dalam melakukan interaksi dengan orang lain, memperluas pergaulan, jarak dan waktu tidak lagi menjadi permasalahan, dapat mengekspresikan diri dengan lebih mudah, menyebarkan berbagai informasi lebih cepat, dan biaya lebih murah. (Cahyono, 2016). Media sosial bermanfaat memberikan kemudahan untuk manusia dalam melakukan kegiatannya.

Jumlah pengguna aktif media sosial yang ada di Indonesia yang ada pada masa kini sebanyak 274,9 juta jiwa (Riyanto, 2021). Jumlah tersebut dapat meningkat seiring dengan berjalannya waktu. Terdapat delapan media sosial yang paling

banyak diakses oleh masyarakat Indonesia, yaitu sebanyak 82 persen menggunakan *Youtube*, 77 persen menggunakan *Facebook* dan *Instagram*, 43 persen menggunakan *Tiktok*, 30 persen menggunakan *Twitter*, 14 persen menggunakan *Pinterest*, 11 persen menggunakan *LinkedIn*, dan sebanyak 7 persen menggunakan *Snapchat* (Annur, 2021).

Youtube adalah media sosial yang digunakan untuk berbagi video yang berisi konten seperti film dan musik. *Facebook* dan *Instagram* adalah media sosial yang bisa dipergunakan untuk berbagi foto, video, dan berbagai aktivitas lainnya. *Tiktok* adalah aplikasi media sosial yang dipergunakan untuk membuat video pendek dengan iringan musik. *Twitter* merupakan media sosial dengan konsep jejaring sosial dan microblogging. *Pinterest* adalah media sosial yang dapat dimanfaatkan untuk berbagi dan membuat koleksi foto dan album. *LinkedIn* adalah aplikasi media sosial yang berfokus pada jaringan profesional dan bisnis. (Ahmad, 2020). *Snapchat* adalah media sosial yang dapat dipergunakan untuk saling berbagi foto dan video (Winarso, 2015).

Selain dari beberapa media sosial yang sudah dijelaskan sebelumnya, juga terdapat bentuk media sosial berupa aplikasi karaoke seperti *smule* dan *star maker*. Di dalam aplikasi tersebut, pengguna dapat bernyanyi layaknya seorang penyanyi sesungguhnya. Dalam aplikasi *smule* dan *star maker* juga terdapat sebuah fitur yang dapat membuat penggunanya melakukan siaran langsung untuk saling berkomunikasi dengan orang lain maupun penggemarnya. Seseorang yang melakukan siaran langsung tersebut dapat menerima gift atau hadiah dari orang yang menonton.

Seiring dengan berjalannya waktu, semakin bertambah para pengguna gadget yang menggunakan media sosial. Saat ini di Indonesia, terdapat peningkatan jumlah pengguna sebanyak 6,3 persen jika dibandingkan dengan jumlah tahun lalu dan sebanyak 170 juta merupakan pengguna media sosial yang aktif (Stephanie, 2021). Pengguna media sosial berasal dari berbagai kalangan usia. Jumlah pengguna media sosial terbanyak berusia 25-34 tahun (41,4 persen) dengan rincian sebanyak 20,6 persen merupakan pengguna laki-laki dan sebanyak 14,8 persen merupakan pengguna perempuan. Peringkat kedua merupakan pengguna yang memiliki usia

18-24 tahun (30,3 persen) dengan rincian sebanyak 16,1 persen merupakan pengguna laki-laki dan 14,2 persen merupakan pengguna perempuan. (Annur, 2020). Jumlah para pengguna media sosial terbanyak berasal dari usia dewasa awal dengan rentan usia 18-34 tahun.

Media sosial dapat disalahgunakan, sehingga dapat memunculkan dampak negatif. Dampak negatif yang ada, yaitu membuat orang yang dekat menjadi jauh dan sebaliknya, interaksi tatap muka cenderung berkurang, membuat seseorang menjadi kecanduan internet, rentan terhadap pengaruh buruk dari orang lain, menyebabkan masalah privasi, dan menyebabkan konflik konflik (Cahyono, 2016). Selain itu, dampak negatif yang dapat muncul adalah bullying.

Randal (2001) menyatakan bahwa *bullying* merupakan sebuah perilaku agresif yang timbul dari suatu niat yang disengaja untuk menyebabkan tekanan fisik maupun tekanan psikologis kepada orang lain. Dalam perilaku *bullying* terdapat beberapa pihak yang terlibat yaitu pelaku, korban, dan *bystander*. Myers (dalam Lesmono & Prasetya, 2020) menyatakan *bystander* merupakan orang yang menyaksikan keadaan darurat, tetapi tidak terlibat langsung. Coloroso (dalam Zakiyah dkk, 2017) menyatakan perilaku bullying memiliki beberapa bentuk, yaitu bullying fisik, *bullying* verbal, *bullying* relasional, dan *cyberbullying*.

Adanya teknologi yang maju saat ini, bullying bisa terjadi tidak hanya di dunia nyata saja tetapi juga dapat dilakukan di dunia maya. *Bullying* yang dilakukan di dunia maya termasuk dalam bentuk *cyberbullying*. *Cyberbullying* sendiri dapat didefinisikan sebagai sebuah tindakan agresif yang sengaja dilakukan oleh kelompok orang atau individu yang menggunakan perangkat elektronik terhadap korban yang tidak dapat membela dirinya sendiri secara berulang kali dan dari waktu ke waktu (Smith dan rekannya dalam Li et al, 2012). *Cyberbullying* dianggap sebagai dampak negatif dari adanya teknologi yang ada pada saat ini. Terdapat beberapa media sosial yang banyak terjadi tindakan *cyberbullying*. *Broadband search* (2021) menyatakan bahwa sebanyak 47 persen *cyberbullying* terjadi di *Instagram*, 37 persen terjadi di *Facebook*, 31 persen terjadi di *Snapchat*, 12 persen terjadi di *Whatsapp*, 10 persen terjadi di *Youtube*, dan 9 persen terjadi di *Twitter*.

Terdapat beberapa bentuk perilaku *cyberbullying*. *Cyberbullying* memiliki beberapa bentuk antara lain berupa sindiran, ejekan, hinaan, caci maki, ancaman, pelecehan, diskriminasi, persekusi, ujaran kebencian dan berbagai umpatan negatif yang di dalamnya mengandung unsur sara (Marsinun & Riswanto, 2020). Selain itu, menurut Willard (dalam Li et al, 2012) mengkategorisasikan *cyberbullying* dalam beberapa bentuk yaitu *flaming*, *harassment*, *cyberstalking*, *denigration*, *masquerade*, *outing* and *trickery*, dan *exclusion*. *Flaming* merupakan bentuk *cyberbullying* dengan mengirimkan pesan yang mengandung unsur kemarahan, kekasaran, dan vulgar, serta ditujukan kepada satu orang atau lebih dalam satu grup langsung atau online. *Harassment* merupakan bentuk *cyberbullying* dengan mengirimkan pesan yang menyinggung seseorang secara berulang kali. *Cyberstalking* merupakan bentuk pelecehan yang mencakup sebuah ancaman bahaya atau sangat mengintimidasi. *Denigration* merupakan bentuk *cyberbullying* dengan mengirimkan atau memposting sebuah pernyataan membahayakan, tidak benar, atau kejam tentang seseorang kepada orang yang lainnya. *Masquerade* adalah bentuk *cyberbullying* dengan menyamar sebagai orang lain dan mengirim atau memposting materi yang dapat membuat orang tersebut terlihat buruk dan menempatkan mereka pada resiko bahaya. *Outing and trickery* merupakan bentuk *cyberbullying* dengan mengirimkan atau memposting sebuah materi mengenai seseorang yang berisikan informasi sensitif, pribadi, atau memalukan. *Exclusion* merupakan sebuah tindakan disengaja untuk mengucilkan seseorang dari grup online.

Peneliti melakukan pengamatan pada beberapa aplikasi yaitu *Instagram*, *Tiktok*, dan aplikasi karaoke *Starmaker*. Pengamatan dilakukan dengan melihat komentar orang yang ada dalam video tersebut dan komentar saat seseorang melakukan siaran langsung. Dalam komentar pada media sosial *Instagram* dan *Tiktok*, masih dapat ditemukan beberapa orang menghina orang yang ada dalam video maupun siaran langsung tersebut. Bentuk komentar yang menghina tersebut yaitu seperti “Jelek banget”, “Rambutnya bagus tapi gak sesuai sama mukanya”, “Muka lo sama aja yang ke biasanya jelek”, dan “Baru keluar oven, jadi bantet”. Perilaku menghina tersebut termasuk ke dalam bentuk *cyberbullying harassment*.

Sementara itu, dalam aplikasi starmaker, masih jarang terlihat tindakan *cyberbullying* yang dilakukan oleh orang lain pada kolom komentar video maupun komentar pada video siaran langsung. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk mengkaji media sosial *Instagram, Tiktok, Facebook, dan Twitter*.

Sampai saat ini, masih banyak orang yang menjadi pelaku *cyberbullying*. Hidajat, M., dkk (2015) menyatakan bahwa alasan yang utama dari para pelaku *cyberbullying* untuk melakukan pembullying melalui media sosial yaitu karena dalam media sosial terdapat fitur yang dapat menyembunyikan atau memalsukan identitas dari pelaku. Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh Rumra & Rahayu (2021) laki-laki ditemukan lebih banyak menjadi korban *cyberbullying* jika dibandingkan dengan perempuan sehingga pelaku *cyberbullying* lebih banyak dialami oleh kalangan perempuan . Tidak hanya terjadi pada usia anak-anak atau remaja saja yang bisa mendapatkan ataupun melakukan perilaku *cyberbullying*, pada usia dewasa juga dapat terjadi perilaku *cyberbullying*. Pada usia dewasa awal, usia yang dominan melakukan perilaku *cyberbullying* adalah di bawah usia 30 tahun. Febrianti dan Hartana (2014) menyatakan bahwa *cyberbullying* juga banyak terjadi di kalangan pelajar, terutama mahasiswi yang berusia 20-25tahun.

Cyberbullying dapat memunculkan dampak tidak hanya untuk korban, tetapi pada para pelaku *bullying* juga dapat muncul berbagai dampak. Permatasari (dalam Elpemi & Isro'I, 2020) menyatakan bahwa dampak dari perilaku *cyberbullying* tidak hanya dirasakan oleh korban, tetapi bagi pelaku *cyberbullying* mempunyai rasa bersalah yang berkepanjangan sebanyak 41,53%. Oleh karena itu, akan sangat berbahaya bagi kondisi psikologis pelaku jika mereka melakukan perilaku *cyberbullying* secara terus menerus.

Seharusnya para pengguna media sosial memperhatikan etika dalam bermedia sosial yaitu memperhatikan penggunaan kata ataupun kalimat sebelum memposting atau memberikan komentar (Yanti, 2018), tetapi pada nyatanya masih banyak ditemukan komentar maupun pesan yang tergolong kedalam bentuk-bentuk *cyberbullying* dan masih banyak terjadi pada beberapa media sosial.

Berdasarkan dari penjabaran di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk-bentuk *cyberbullying* pada pengguna media sosial.

Berdasarkan dari tujuan tersebut, peneliti memilih pengguna media sosial yang berada dalam usia dewasa awal yaitu usia 18 tahun sampai dengan 30 tahun untuk menjadi partisipan dalam penelitian ini. Peneliti memilih usia dewasa awal karena merupakan usia yang paling banyak dalam menggunakan media sosial. Berdasarkan data yang ada usia 25-34 tahun merupakan usia pengguna tertinggi pertama, sedangkan usia 18-24 merupakan usia pengguna tertinggi kedua (Databoks, 2020). Berdasarkan tahap perkembangannya, individu dewasa awal memiliki tingkat kontrol diri yang tinggi sehingga tingkat agresi rendah. Hurlock (dalam Fasilita, 2012) menyatakan bahwa kemampuan untuk mengontrol diri akan berkembang seiring dengan berkembangnya usia, semakin bertambahnya usia seseorang maka akan semakin baik kontrol diri yang dimiliki. Lalu, Lobey dan Hay (dalam Fasilita, 2012) menyatakan bahwa perilaku agresif akan berubah tingkat dan polanya pada masa remaja dan dewasa muda. Akan tetapi, pada kenyataannya, pada usia dewasa awala masih dapat ditemukan perilaku *cyberbullying*. Sophianingtyas, Noviekayati, dan Rina (2021) menyatakan bahwa individu dewasa awal yang melakukan perilaku *cyberbullying* di media sosial Instagram, antara lain mengirimkan pesan ancaman dan memberikan komentar negatif pada postingan orang lain dipicu karena adanya suatu dampak ketidaknyamanan psikologi seperti kebingungan merasa aneh, rasa kesal, dan ingin marah.

Untuk memperkuat data mengenai perilaku *cyberbullying* pada dewasa awal, peneliti mengumpulkan data *preliminary* dengan melakukan wawancara kepada dua orang partisipan pengguna media sosial yang merupakan seorang perempuan berusia 22 dan 25 tahun. Salah satu partisipan merupakan seorang mahasiswa dan lainnya merupakan seorang yang sudah bekerja. Berdasarkan dari data awal peneliti yang sudah didapat bahwa kedua partisipan merupakan seorang pengguna Instagram dan Tiktok. Rata-rata pemakaian media sosial mereka dalam sehari yaitu sekitar 4-6 jam. Kedua partisipan juga merupakan pengguna yang aktif di media sosial. Media sosial memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi para penggunanya. Berbagai kegiatan dapat dilakukan di media sosial. Partisipan D dan Partisipan K merupakan seorang pengguna media sosial aktif sehingga banyak

kegiatan yang mereka lakukan di media sosial, berikut hasil wawancara dengan partisipan K dan partisipan D :

“Kalau aku sih aktif ya kak, kalau apa yang biasa dilakukan itu ya kayak posting foto gitu di Instagram sering juga itu pasang story juga di Instagram, terus kadang kalau aku ada tugas gitu yang kaya disuruh nyari banyak orang buat isi kuisisioner, aku kadang pasang pengumuman gitu kak di story Instagram kaya buat minta tolong isi kuisisioner gitu. Terus juga aku kadang sering bikin video buat konten di Tiktok juga tapi buat temen deket aja soalnya malu kalau di post di umum. Kadang juga aku ngasih komentar di postingan orang gitu, gitu sih kurang lebih.”

-Partisipan D-

“Kalau di sosmed sih aku termasuk pengguna aktif ya kak, kalau di medsos itu biasanya aku kayak upload foto-foto gitu atau kayak video, kan aku suka cover lagu nah jadi aku upload video cover gitu di Instagram. Terus aku juga sering promosi barang-barang yang ada di online shop aku gitu mungkin ad yang minat yakan. Aku promosi barang gitu biasanya di Instagram sama Tiktok. Kalau di Tiktok itu kan kaya jangkauannya lebih luas gitu kaya orang lain yang nggak follow aku bisa liat gitu kan kaya langsung muncul di FYP gitu. Kadang aku juga nawarin ke temen-temenku gitu makanan yang mamaku jualin kayak pasang story gitu di Instagramku gitu mungkin temen-temen di sosmed ku ada yang berminat buat beli gitu. Kadang juga kalau ada konten yang menarik aku bakal kasih komentar gitu. Kaya gitu sih”

-Partisipan K-

Berdasarkan dari data yang didapat, partisipan D menggunakan media sosial untuk memposting foto dan story di *Instagram*, membantu pengerjaan tugas seperti penyebaran kuisisioner, membuat video sebagai konten *Tiktok*, dan memberikan komentar pada postingan orang lain. Partisipan K menggunakan media sosial untuk memposting foto atau video cover di *Instagram*, sebagai media promosi untuk barang yang dijual oleh partisipan K yang dilakukan di *Instagram* dan *Tiktok*, dan memberikan komentar pada video yang menurutnya menarik.

Selanjutnya, partisipan D dan partisipan K pernah mengirim pesan yang mengandung unsur marah / kasar / vulgar kepada orang lain. Berikut hasil wawancara dengan partisipan D dan partisipan K :

“Ehm sering sih kak lebih kek ngirim kalimat yang ada kata-kata kasarnya gitu sama orang kayak kakak tau sendiri kan bahasa kasarnya Surabaya gimana”

“Ya kalau emang kayak orang lagi tak ajak ngomong itu agak kayak ngeselin gitu kadang kalimat kebun binatang ku itu otomatis keluar semua gitu kayak udah kebiasaan gitu.”

-Partisipan D-

“Agak sering sih kak kalau misalnya lagi marah atau kaya kesel sama orang gitu semua kalimat kasar kadang agak sedikit kotor itu keluar semua”

“Kalau aku kaya emosi sama orang ya gitu semua aku kayak gak bisa nyaring gitu kak langsung otomatis keluar semua”

-Partisipan K-

Berdasarkan dari data yang didapat, partisipan D dan partisipan K tidak pernah mengirimkan pesan yang mengandung unsur marah / kasar / vulgar kepada orang lain. Partisipan D dan K mengirimkan pesan yang mengandung unsur marah / kasar / vulgar kepada orang lain saat mereka merasa marah atau kesal dengan orang lain.

Selanjutnya, partisipan D tidak pernah mengirimkan pesan yang membuat orang lain tersinggung. Partisipan K pernah melakukan hal tersebut. Berikut hasil wawancara dengan partisipan D dan partisipan K :

“Kalau ngejek sampe tersinggung gitu belum pernah ya, mungkin kalau buat guyon sama temen ku kaya ejek-ejekan biasa aja”

-Partisipan D-

“Pernah dulu, waktu itu aku kan kayak guyon gitu loh kak sama temenku. Aku kan kalau ngomong suka ceplas ceplos nah itu aku pas chatting sama temenku gak sengaja aku ngomong apa gitu terus temenku langsung kek kesinggung gitu terus langsung ngambek sama aku kaya chat ku nggak dibales padahal online. Yaudah setelah beberapa hari akhirnya baikan lagi”

“Iya kak, kaya ejek-ejekan gitu sampe dia kesinggung gitu”

“Iya cukup sering sih kak”

-Partisipan K-

Berdasarkan data yang didapat, partisipan D tidak pernah mengirimkan pesan yang membuat orang lain tersinggung. Partisipan K pernah dan cukup sering untuk mengirimkan pesan yang dapat membuat orang lain tersinggung.

Selanjutnya , partisipan D dan partisipan K tidak pernah mengirimkan pesan berupa ancaman atau yang mengintimidasi kepada orang lain. Berikut hasil wawancara dengan partisipan D dan partisipan K :

“Oo kalau kaya gitu nggak pernah kak dan nggak ada keinginan buat kaya gitu”

-Partisipan D-

“Nggak pernah kak kalau kaya gitu”

-Partisipan K-

Berdasarkan dari data yang didapat, partisipan K dan Partisipan D tidak pernah mengirimkan pesan berupa ancaman atau yang mengintimidasi kepada orang lain di media sosial. Partisipan D juga menyatakan tidak memiliki keinginan untuk melakukan hal tersebut.

Selanjutnya, partisipan D dan partisipan K tidak pernah mengirimkan sebuah kiriman atau postingan tentang orang lain dengan pernyataan yang tidak benar. Berikut hasil wawancara dengan partisipan D dan partisipan K :

“Gak pernah”

-Partisipan D-

“Nyebarin hoax nggak pernah kak”

-Partisipan K

Selanjutnya, partisipan D pernah membuat akun palsu atas nama orang lain dan membuat postingan atau mengirim komentar agar orang lain terlihat buruk. Partisipan K tidak pernah membuat postingan atau mengirim komentar agar orang lain terlihat buruk dengan akun palsu atas nama orang lain. Berikut hasil wawancara dengan partisipan D dan partisipan K :

“Kalau akun palsu aku punya kak, ya kadang aku komentar di postingan orang di Tiktok gitu kalau ada video yang kayak menurut aku kayak gimana gitu aku kadang komen kaya misalnya apaansih gajelas banget bikin video kayak gitu sih”.

“Ya emang menurut aku emang gk jelas videonya kaya apasih gitu”

“Iya sering sih hehe”

-Partisipan D-

“Kalau akun palsu sebener e aku punya banyak kak di Tiktok, ya buat komen” di medsos orang lain gitu kak tapi nggak

sampe komen yang negatif gitu kadang juga akunnya buat stalker orang lain juga”

“Iya kadang buat stalker orang gitu kaya pengen tau gitu tentang orangnya”

-Partisipan K-

Berdasarkan dari data yang didapat, partisipan D memiliki akun palsu dan sering mengirim komentar agar orang lain terlihat buruk. Partisipan K memiliki banyak akun palsu tetapi tidak digunakan untuk mengomentari postingan orang lain dengan kalimat yang negatif tetapi digunakan untuk *stalker* akun orang lain.

Selanjutnya partisipan D dan partisipan K tidak pernah membuat sebuah postingan atau pesan yang berisi informasi pribadi orang lain yang bersifat sensitif sehingga membuat orang lain merasa malu. Berikut hasil wawancara dengan partisipan D dan partisipan K :

“Ooo kalau itu nggak pernah kak, semua informasi pribadi temen-temen yang cerita ke aku aman”

-Partisipan D-

“Gak pernah kak”

-Partisipan K-

Berdasarkan dari data yang didapat, partisipan D dan partisipan K tidak pernah membuat sebuah postingan yang berisi informasi pribadi orang lain yang bersifat sensitif di media sosial. Partisipan D juga menyatakan bahwa setiap informasi pribadi teman-temannya tidak akan disebarakan.

Selanjutnya, partisipan D pernah mengucilkan orang yang tidak disukai di dalam sebuah grup *online*. Partisipan K tidak pernah mengucilkan orang yang tidak disukai di dalam sebuah grup *online*. Berikut hasil wawancara dengan partisipan D dan partisipan K :

“Ehm pernah dulu aku sekelompok sama orang yang aku gak suka gitu, kan otomatis harus masuk grupchat yang sama kan. Nah itu aku pernah nggak balesi chatnya di grup soalnya kaya males aja gitu mau jawab”

-Partisipan D-

“Kalau ngucilin orang kayak nya gak pernah kak, Cuma kadang kalau ada orang yang nanya di grup gitu kadang aku kaya males buka gitu kak, nunggu di tag dulu baru aku muncul”

-Partisipan K-

Berdasarkan dari data yang didapat partisipan D pernah mengucilkan orang yang tidak disukai di dalam sebuah grup *online* di media sosial dengan tidak membalas pesan dari orang yang tidak disukai tersebut. Partisipan K tidak pernah mengucilkan orang yang tidak disukai di dalam sebuah grup *online*. Partisipan K juga menyatakan harus di tag atau dipanggil terlebih dahulu karena merasa malas untuk membuka grup chat.

Dari data tersebut masih dapat terlihat beberapa bentuk *cyberbullying* yang dilakukan oleh pengguna media sosial terhadap orang lain di media sosial. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa sampai saat ini masih dapat ditemukan bentuk *cyberbullying* yang dilakukan oleh pengguna media sosial. Perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh pelaku tidak dapat dipandang melalui umur seseorang. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melihat bagaimana bentuk-bentuk *cyberbullying* yang terjadi pada pengguna media sosial.

1.2.Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah penelitian pada bentuk-bentuk *cyberbullying* pada pengguna media sosial. Bentuk-bentuk dari *cyberbullying* meliputi *flaming, harassment, cyberstalking, denigration, masquerade, outing and trickery, dan exclusion*. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kuantitatif deskriptif yang memiliki subjek dengan karakteristik yaitu :

- a. Partisipan memiliki usia 18 tahun sampai dengan 30 tahun.
- b. Partisipan juga merupakan pengguna media sosial, khususnya *Instagram, Tiktok, Twitter, dan Facebook*.

1.3.Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjabaran latar belakang di atas, rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk-bentuk *cyberbullying* yang sering terjadi pada pengguna media sosial?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memberikan gambaran bentuk-bentuk *cyberbullying* pada pengguna media sosial.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang ada pada penelitian ini adalah untuk memberikan sebuah pengetahuan yang baru dalam bidang psikologi sosial mengenai bentuk-bentuk *cyberbullying* pada pengguna media sosial.

1.5.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengguna Media Sosial

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan yang baru kepada para pengguna media sosial mengenai bentuk-bentuk *cyberbullying* pengguna media sosial.

b. Bagi Komunitas Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan informasi yang luas kepada komunitas pendidik mengenai bentuk-bentuk *cyberbullying* pengguna media sosial.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan bentuk-bentuk *cyberbullying* pengguna media sosial.