

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN  
UNIVERSITAS BAKRIE  
TAHUN 2022**

**Resiko *Cyberbully* Dibalik Konsumsi Hiburan Via Media Sosial**

**Ilmu Komunikasi dan Ilmu Manajemen**

oleh

**MOCHAMMAD KRESNA NOER**

**Dibiayai Oleh**

**PRIBADI**



**Universitas Bakrie  
Kampus Kuningan Kawasan Epicentrum  
Jl. HR Rasuna Said Kav. C-22, Jakarta, 12920**

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PENELITIAN  
TAHUN 2022**

1. Judul Penelitian *Resiko Cyberbully Dibalik Konsumsi Hiburan Via Media Sosial*
2. Peneliti Utama
- a. Nama Lengkap Mochammad Kresna Noer
  - b. Jenis Kelamin Pria
  - c. Pangkat/Golongan/NIDN Lektor/ IIIc/ 0322118702
  - d. Bidang Keahlian Komunikasi Korporat & Pemasaran, Dampak Media
  - e. Program Studi Ilmu Komunikasi
3. Tim Peneliti

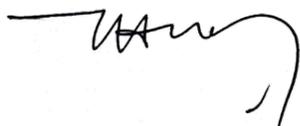
No	Nama	Bidang Keahlian	Program Studi
1	Mochammad Kresna Noer	Komunikasi Korporat & Pemasaran, Dampak Media	Ilmu Komunikasi

4. Jangka Waktu Penelitian dan Pendanaan
- a. Jangka Waktu Penelitian yang Diusulkan 1 Tahun
  - b. Biaya Total yang Diusulkan Rp. 300.000,00
  - c. Biaya yang Disetujui Rp. 300.000,00

Jakarta, 11 Februari 2022

Menyetujui,

**Ketua Program Studi**



**(Dra. Suharyanti, M.S.M)**

**0003016403**

**Peneliti Utama**



**(Mochammad Kresna Noer)**

**0322118702**

Mengetahui,

**Ketua Lembaga Penelitian dan Pengembangan**

**(Deffi Ayu Puspito Sari, PhD)**

**0308078203**

## ABSTRAK

Media merupakan salah satu sarana informasi dan hiburan. Namun belakangan dengan adanya perkembangan teknologi dan internet, media sosial memperlihatkan efek negatif kepada remaja, salah satunya *cyberbullying*. Esai ini dimaksudkan untuk dapat memberikan gambaran mengenai *cyberbullying* yang terjadi di Indonesia dan berbagai sarana yang bisa dilakukan bagi penanganannya.

Kata kunci: *cyberbullying*, media

## DAFTAR ISI

Cover	1
Lembar Pengesahan	2
Abstrak	3
Bab 1: Pendahuluan	5
Bab 2: Kerangka Teori	7
Bab 3: Metodologi	11
Bab 4: Hasil dan Pembahasan	12
Bab 5: Kesimpulan	17
Daftar Pustaka	18

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Media massa memiliki beragam fungsi dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah fungsi *entertainment* atau hiburan. McQuail (2000) mengemukakan bahwa media massa memberikan hiburan kepada audiens sebagai sarana relaksasi dan pengalihan perhatian dari ketegangan sosial yang terjadi di dalam masyarakat. Terlebih lagi dengan kehadiran *new media* (media digital) yang disokong oleh pertumbuhan internet di berbagai daerah di Indonesia. Kehadiran media sosial yang berbentuk jaringan seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan TikTok menjadi sarana menjalin hubungan dan ruang komunikasi di dalam jejaring sosial dunia maya (Nasrullah, 2014). Media sosial ini juga berimbas dengan pertukaran informasi yang sangat cepat, sehingga berbagai informasi dari belahan dunia mana pun dapat dikonsumsi secara global, hal ini juga menjadikan pertukaran cara pandang dan budaya juga lebih cepat.

Pengguna internet di Indonesia pada Maret 2021 mencapai 212, 35 juta jiwa, dan menjadikan Indonesia sebagai urutan ketiga dengan pengguna internet terbanyak di Asia (Internetworldstats, 2021). Data dari Hootsuite We are social 2021 (2021, Januari) menunjukkan bahwa sebanyak 170 juta atau sebesar 61.8% masyarakat Indonesia merupakan pengguna media sosial aktif, hal ini bertumbuh 6.3% dibandingkan Januari 2020. Dari hasil surveinya, populasi terbanyak adalah pada usia 13-17 tahun sebesar 77.5%. Dengan data seperti ini, dapat diketahui bahwa penetrasi penggunaan internet terutama media sosial terus berkembang.

Interaktivitas yang tinggi dan dua arah yang ditawarkan oleh media sosial menarik perhatian berbagai kalangan di Indonesia, tidak terkecuali anak remaja. Namun dengan banyaknya penggunaan media sosial di usia anak remaja, berbagai dampak pun turut membayangi, salah satunya *cyberbullying*.

Dari berbagai data, survei, dan jajak pendapat yang dilakukan oleh berbagai lembaga seperti EU Kids Online Survey 202, SEJIWA, KPIA, UNICEF, APJII, dan juga Polda Metro Jaya, menunjukkan kenaikan dari kasus *cyberbullying* yang banyak dialami oleh anak usia remaja (Antaranews, 2021). Kekhawatiran pun semakin besar semenjak masa pandemi. Pandemi Covid-19 yang berlangsung dari awal tahun 2020 memaksa anak dan remaja untuk menggunakan teknologi dalam melakukan segala sesuatu. Gawai dan internet menjadi salah satu sarana penting dalam proses pembelajaran. Hal ini pun menjadikan gawai dan internet sebagai hal yang penting dalam perkembangan komunikasi anak. Namun selain itu, dampak lainnya yang mengintai adalah *cyberbullying*.

Media yang seharusnya dapat digunakan menjadi sarana pembelajaran dan hiburan, bisa menjadi mimpi mengerikan bagi anak remaja. Risiko *cyberbullying* semakin besar karena durasi anak memegang gawai semakin tinggi (Mashabi, 2020). Risiko dari *cyberbullying* ini tidak hanya selesai sampai disitu saja, tetapi menjadi dampak serius kepada anak remaja. Cyber bullying dapat menyebabkan penurunan prestasi, membuat anak mudah marah, depresi, hingga memiliki keinginan bunuh diri. Reaksi anak mudah marah dialami oleh korban bullying di usia Sekolah Dasar, sedangkan pada anak SMP-SMA bisa berdampak pada penggunaan obat-obatan dan seks bebas (Desyaningrum, 2021).

Berbagai penelitian mengenai *cyberbullying* di Indonesia dalam tahun terakhir setelah pandemi juga telah dilakukan dalam berbagai perspektif berbeda, mulai dari hukum (Nugraheni, 2021; Wahanisa, 2021), kesehatan mental (Yulieta, 2021), sosiologi (Room, 2021), faktor untuk melakukan *cyberbullying* (Kusumawaty, 2021), upaya pencegahan (Syah, 2018) ataupun dari berbagai upaya literasi termasuk dari penggunaan film (Nabila, 2021). Dari berbagai penelitian tersebut, naskah ini akan mencoba untuk mendefinisikan kembali *cyberbullying* yang terjadi di Indonesia dari berbagai perspektif diikuti dengan pandangan dari ilmu komunikasi sesuai dengan bidang yang saya ampu.

## BAB II KERANGKA TEORI

Dalam perspektif ilmu komunikasi, *cyberbullying* ini merupakan hal yang disebabkan oleh paling tidak beberapa konsep yang saling berkaitan yaitu media sosial dan tindakan *cyberbullying*. Studi kepustakaan ini akan berfokus kepada dua hal tersebut dan koneksi keduanya terutama di Indonesia dengan menggunakan berbagai penelitian mengenai *cyberbullying*.

### 2.1. Media Sosial

Media sosial adalah teknologi interaktif yang memfasilitasi penciptaan dan berbagi informasi, ide, minat, dan bentuk ekspresi lainnya melalui komunitas dan jaringan virtual (Kietzmann, 2010). Media sosial merupakan salah satu bentuk komunikasi berbasis internet. Sedangkan Kaplan (2010) mendefinisikannya sebagai sekelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun atas fondasi ideologi dan teknologi 2.0 di mana memungkinkan adanya kreasi dan pertukaran konten yang dibuat oleh penggunanya.

Platform media sosial memungkinkan pengguna untuk melakukan percakapan, berbagi informasi, dan membuat konten web. Ada banyak bentuk media sosial, termasuk blog, blog mikro, wiki, situs jejaring sosial, situs berbagi foto, pesan instan, situs berbagi video, podcast, widget, dunia virtual, dan banyak lagi.

Pada dasarnya media sosial memiliki karakteristik yang membedakannya dengan media tradisional/industri yaitu *reach*, *accessibility*, *usability*, *recency*, dan *permanence* (Morgan, 2012, p.1). Berikut ini penjelasannya:

1. Jangkauan (*reach*) – teknologi media sosial memungkinkan siapa saja untuk menjangkau khalayak global.
2. Aksesibilitas (*accessibility*) – alat produksi untuk media industri biasanya dimiliki secara pribadi atau oleh pemerintah; alat media sosial umumnya tersedia untuk siapa saja dengan sedikit atau tanpa biaya.
3. Kegunaan (*usability*) – produksi media industri biasanya membutuhkan keterampilan dan pelatihan khusus. Sebagian besar media sosial tidak, atau dalam

beberapa kasus, menemukan kembali keterampilan, sehingga siapa pun dapat mengoperasikan alat produksi.

4. Kekinian (*recency*) – jeda waktu antara komunikasi yang dihasilkan oleh media industri dapat berlangsung lama (berhari-hari, berminggu-minggu, atau bahkan berbulan-bulan) dibandingkan dengan media sosial (yang dapat memberikan tanggapan yang hampir seketika; hanya peserta yang menentukan keterlambatan dalam tanggapan). Karena media industri saat ini mengadopsi alat media sosial, fitur ini mungkin tidak akan menjadi khas lagi dalam beberapa waktu.
5. Kekekalan (*permanence*) – media industri, sekali dibuat, tidak dapat diubah (setelah artikel majalah dicetak dan didistribusikan, perubahan tidak dapat dilakukan pada artikel yang sama) sedangkan media sosial dapat diubah hampir seketika dengan komentar atau pengeditan

### 2.1.1 Instagram

Instagram merupakan layanan jejaring sosial berbagi foto dan video yang dibuat pada tahun 2010. Pengguna mengakses layanan melalui aplikasi atau antarmuka web terbatas fitur dan dapat mengedit konten dengan berbagai filter. Instagram menawarkan layanan berupa pesan pribadi, opsi untuk menandai konten dengan tagar yang dapat dicari, kemampuan untuk memasukkan banyak gambar atau video dalam satu *posting*, dan fitur cerita, yang memungkinkan pengguna mem-*posting* konten ke umpan yang dapat diakses oleh orang lain selama 24 jam (Carpenter, 2020).

Berikut adalah fitur-fitur yang ada di Instagram pada saat ini:

1. Pengikut (*Follower*) dan Mengikuti (*Following*)

Sistem sosial di dalam instagram adalah dengan menjadi pengikut akun pengguna lainnya, demikian pula sebaliknya dengan memiliki pengikut instagram. Dengan demikian komunikasi antara sesama pengguna Instagram sendiri dapat terjalin dengan memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto atau video yang telah diunggah oleh pengguna lainnya.

2. Mengunggah Foto/Vidio dengan *Caption (Posting)*

Kegunaan utama dari Instagram adalah sebagai tempat untuk mengunggah dan berbagi foto atau video kepada pengguna lainnya. Di Instagram, pengguna hanya dapat berbagi maksimal 10 file foto atau video dalam sekali unggahan. Untuk video sendiri, video hanya dapat diunggah dengan batas waktu maksimal 1 menit.

### 3. Efek (Filter)

Pada versi awalnya, Instagram memiliki efek-efek yang dapat digunakan oleh para pengguna pada saat mereka hendak menyunting sebuah foto. Di dalam pengaplikasian efek, pengguna juga dapat sekaligus menyunting foto seperti mengatur kecerahan, kontras, warna, dll.

### 4. Instastory

Instastory merupakan singkatan dari Instagram stories. Instastory ini adalah salah satu fitur instagram yang memungkinkan para penggunanya untuk membagikan foto atau video yang akan terhapus secara otomatis dalam waktu 24 jam setelahnya. Di dalam fitur Instastory juga terdapat efek-efek yang dapat menghibur para penggunanya.

## **2.2. Cyberbullying**

Menurut UNICEF (2021), *Cyberbullying* adalah *bullying*/ penindasan dengan menggunakan teknologi digital. Ini dapat terjadi di media sosial, platform obrolan, platform game, dan ponsel. Pelecehan ini dapat melalui pesan teks, email, pesan instan, game online, situs web, ruang obrolan, atau media sosial (Kowalski & Limber, 2013). *Cyberbullying* terutama dialami pada kaum muda dan anak-anak, karena kehidupan di kedua kelompok usia masih sangat cair dan digital dan pada usia ini tidak mungkin untuk membedakan antara yang baik dan yang buruk.

Menurut Newey & Wagson (2010) terdapat sembilan tipe *cyberbullying* sebagai berikut: ***Flaming***: merupakan perilaku berupa mengirim pesan teks dengan kata-kata kasar, dan frontal. Perlakuan ini biasanya dilakukan di dalam chat di media sosial seperti mengirimkan gambar-gambar yang dimaksudkan untuk menghina orang yang dituju dan menggunakan kata-kata yang penuh amarah; ***Harassment***: merupakan perilaku mengirim pesan-pesan dengan kata-kata tidak sopan, yang ditujukan kepada seseorang yang berupa gangguan yang dikirimkan melalui email, sms, maupun pesan teks di jejaring sosial secara terus menerus. *Harassment* dilakukan dengan saling berbakas pesan atau perang teks; ***Denigration***: merupakan perilaku mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang yang dituju. Seperti seseorang yang mengirimkan gambar-gambar seseorang yang sudah diubah sebelumnya menjadi lebih sensual agar korban diolok-olok dan mendapat penilaian buruk dari orang lain;

*Impersonation*: merupakan perilaku berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik; *Outing*: merupakan perilaku menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi milik orang lain; *Trickey*: merupakan perilaku membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut; *Exclusion*: merupakan perilaku dengan sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari grup online; *Cyberstalking*: merupakan perilaku berulang kali mengirimkan ancaman membahayakan atau pesan-pesan yang mengintimidasi dengan menggunakan komunikasi elektronik.; *Happy slapping*: merupakan istilah *cyberbullying* yang relatif baru yang muncul ketika para pelaku secara sengaja membuli, memukul, menyerang atau membuat korban bahan tertawaan yang direkam dengan video dengan tujuan utama untuk membocorkan video tersebut pada laman publik dan atau mengirim video tersebut melalui email, internet atau telpon seluler kepada orang lain untuk ditonton; *Sexting*: didefinisikan sebagai tindakan mengirimkan *image* seksual seperti foto-foto korban atau pelaku dalam pose telanjang atau setengah telanjang melalui telepon seluler untuk dilihat orang lain.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Studi kepustakaan memuat beberapa gagasan atau teori yang saling berkaitan serta didukung oleh data dari sumber pustaka yang dapat dipertanggungjawabkan. Sugiyono (2012) mendefinisikan studi kepustakaan sebagai studi tentang teori, referensi, dan studi lainnya dalam kaitannya dengan budaya, nilai, dan norma yang dikembangkan dalam studi sosial.

Sumber pustaka dalam kajian literatur dapat berupa jurnal penelitian ilmiah, disertasi, tesis, skripsi, laporan penelitian, buku teks, makalah, laporan/kesimpulan seminar, tulisan resmi yang diterbitkan oleh pemerintah dan lembaga/lembaga yang lain. Kesimpulan penelitian kepustakaan dapat diperoleh dengan cara mengumpulkan data/informasi dari berbagai sumber pustaka kemudian diolah dan disajikan sehingga memperoleh temuan baru.

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan mengumpulkan beragam penelitian data seperti dokumen, catatan, jurnal, artikel berita online, dan sebagainya. Data yang diambil sebagai data adalah berbagai konsep mengenai *cyberbullying*, media sosial, dan kaitan antara keduanya dari berbagai sumber.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Faktor *Cyberbullying***

Menurut Kusumawaty (2021), beberapa faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* adalah gender dan pekerjaan orangtua. Studi lainnya yang mendukung hal ini dari Shireen (2014) mengungkapkan bahwa perempuan memiliki resiko lebih tinggi daripada laki-laki dalam hal ingin bunuh diri karena menjadi korban *cyberbullying*. Untuk kondisi sosial ekonomi keluarga yang ditentukan dari pekerjaan orangtua juga sangat mempengaruhi. Kemudahan remaja memperoleh fasilitas yang diinginkan mendorong pembentukan karakter terutama mereka yang selalu mengalami kemudahan untuk mendapatkan hal yang diinginkan. Terbiasa untuk selalu mendapatkan sesuatu yang mereka dambakan dalam keluarga mendorong para remaja untuk mendapatkan perlakuan yang sama dalam persahabatan mereka. Ketika seorang teman tidak mampu memenuhi keinginan ini, maka akan ada pemaksaan kehendak sehingga keinginan tersebut dapat dipenuhi oleh teman tersebut. Karena karakteristik remaja termasuk kebebasan untuk mengekspresikan keinginan dan perasaan mereka, mereka tidak memiliki kedewasaan untuk mengantisipasi dampaknya terhadap perilaku yang dihasilkan (Burešov et al., 2015).

Remaja yang berpotensi menjadi korban *bullying* biasanya tidak memiliki teman, mudah cemas, merasa tidak aman, tidak memiliki keberanian membela diri, mudah menangis, dan menyerah, mungkin mengalami kekerasan di rumah dan mengalami kesulitan belajar (Kusumawaty, 2021). Beberapa korban *cyberbullying* biasa memiliki karakteristik yang sama yaitu *low self-esteem* ((Kusumawaty, 2021; Balakrishnan & Fernandez, 2018; Palermi et al., 2017). Namun beberapa hal di atas lebih kepada korban *bullying*, bisa terjadi yang sama dengan *cyberbullying*, namun ada faktor pembeda karena perbedaan media. Dengan internet dan media sosial yang anonim, siapa saja bisa berkomentar atau melakukan berbagai tipe *cyberbullying* tanpa diketahui, bisa saja remaja yang biasa di bully dalam kehidupan nyata, malah menjadi pelaku *cyberbullying*. Seseorang dapat melakukan *cyberbullying* karena berbagai faktor seperti: teman sebaya, sekolah, ataupun keluarga (Syah, 2018). Motifnya juga bermacam-macam mulai dari dendam, rasa marah

ataupun frustrasi. Hal lain seperti tidak mempunyai kegiatan positif ataupun bila dalam kehidupan nyata, justru pelaku adalah korban *bullying* (Doane, Pearson, Kelley, 2014). Syah (2018) mengungkapkan berbagai faktor *cyberbullying* yaitu: faktor internal (karakteristik kepribadian pelaku yang dominan, kurang empati, suka kekerasan, suka sensasi dan mencari korban yang lemah); faktor lingkungan (keluarga yang tidak harmonis atau kurang perhatian, dominan, atau melakukan kekerasan ataupun sekolah yang kurang kondusif); motivasi (dendam, sakit hati); dan media (anonimitas).

### **Kasus *Cyberbullying* di Indonesia**

Beberapa kasus *cyberbullying* di Indonesia mungkin dapat tergambar dari penelitian yang dilakukan oleh CfDS Digitimes (2021). Penelitian ini dilakukan kepada remaja dengan umur 13-18 tahun, SMP atau SMA. Sebanyak 38.41% mengaku sebagai pelaku *cyberbullying* dan 45.35% adalah korban *cyberbullying*. Beberapa media sosial yang digunakan untuk melakukan *cyberbullying* adalah WhatsApp, Instagram, dan Facebook. Kebanyakan bentuk *cyberbullying* yang dilakukan adalah demeaning (menyebarkan gosip dan rumor), ostracizing (mengisolasi orang lain dari grup online). Namun ada perbedaan tipe *cyberbullying* antara perempuan yang lebih ke arah pencemaran nama baik sedangkan laki-laki lebih kepada pelecehan dan pengucilan. Di sisi lain, laki-laki korban *cyberbullying* lebih cenderung terlibat dalam perilaku pelecehan. Hal ini berbeda dengan partisipasi perempuan yang hanya menjadi korban dari perilaku merendahkan dan mengucilkan.

Ada beberapa hal yang membuat *cyberbullying* lebih susah ditangani dibandingkan dengan *bullying* tradisional menurut CfDS Digitimes (2021), yaitu: 1) masalah ini tersembunyi dan sangat pribadi, artinya kasus tidak akan terungkap kecuali korban dapat memberikan laporan yang relevan; 2) tidak semua platform media online memiliki fasilitas pelaporan kasus; 3) budaya menyalahkan korban dan stigma menjadi penghambat korban untuk melaporkan kasusnya secara langsung. Situasi ini mempersulit pemangku kepentingan untuk melacak pelaku dan menangani kasus dengan benar.

Selain itu, jeleknya adalah kebanyakan *cyberbullying* ini dianggap sebagai sesuatu hal yang normal, dan membuat remaja juga ikut-ikutan untuk melakukan perilaku ini. 'Aktivitas online telah memfasilitasi penyebaran konten berbahaya. Dengan demikian, anak-anak mungkin berpikir bahwa *cyberbullying* adalah “normal”. Mereka didorong untuk mereproduksi praktik *cyberbullying* karena mereka dapat melihat banyak orang melakukan hal yang sama”. (Perwakilan Komisi Perlindungan Anak, Februari 2021, Digitimes #35).

#### **Data Real salah satu SMA di Jakarta**

Tim peneliti juga melakukan penyebaran kuesioner pada salah satu SMA di Jakarta, dan penyebaran kuesioner ini dilaksanakan secara *online* menggunakan *google form* kepada calon responden langsung melalui fitur *direct message* Whatsapp. Penyebaran kuesioner ini dilakukan mulai dari tanggal 18 Desember sampai 22 Desember 2021. Selama melaksanakan penyebaran kuesioner, peneliti mendapatkan bahwa 2,4% responden mengalami *cyberbully* secara signifikan. Data ini baru dari salah satu SMA saja bayangkan jika dikalkulasi dari tingkatan SD-SMA di seluruh Indonesia.

#### **Perlindungan Hukum: Undang-Undang Tentang *Cyberbullying***

Kebanyakan perilaku *cyberbullying* dijerat dengan UU ITE sebagai berikut. Pengaturan *Cyberbullying* dalam Undang- Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE):

1. Pasal 27 ayat (3) UU ITE yang menyatakan bahwa Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.
2. Kemudian dalam Pasal 27 ayat (4) UU ITE yang menyatakan bahwa Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.

### **Peran Orangtua dalam *Cyberbullying***

Peran orangtua dalam mengontrol kasus *cyberbullying* memang sangat besar, namun pandemi Covid-19 menjadikan semuanya lebih sulit untuk mengontrol penggunaan gawai dan internet pada remaja. Karena kebijakan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) yang menggunakan internet dalam proses pembelajaran, orangtua khawatir jika mereka mengontrol penggunaan internet bisa berakibat buruk juga bagi proses pembelajaran, mental, dan psikologis anak mereka (CfDS Digitimes, 2021). Apalagi karena pandemi, hiburan yang dimiliki satu-satunya hanya dari platform internet. Namun, bagaimana pun orangtua diharapkan dapat mengontrol dan mengawasi perilaku menggunakan sosial media pada anak.

Pada awalnya orangtua diharapkan untuk dapat lebih peka menangkap sinyal dan tanda-tanda anak yang mengalami *cyberbullying*. Menurut Anna Surti Triani (Fimela, 2021) ada lima tanda yaitu: anak cenderung terus menggunakan gadget sehingga terjadi peningkatan frekuensi mereka dalam menggunakan gadget dalam satu hari; Anak akan memberikan reaksi emosi sesaat setelah melihat gadget, yakni marah, sedih, ataupun takut.; Mereka selalu menghindari diskusi dengan orang sekitarnya dan tak mau membahas perilaku dengan gadget-nya; Dalam media sosialnya, anak seringkali membuat akun baru ataupun menghilangkan akun media sosialnya; Jika anak biasanya suka terlibat dalam situasi sosial, ketika menjadi korban *cyberbullying*, anak cenderung selalu berusaha menarik diri dan menghindari situasi sosial, serta tidak tertarik untuk melakukan kegiatan kesukaannya.

Penanganannya memang tidak mudah, karena seringkali anak korban *cyberbullying* berpikir bahwa orangtua tidak dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya, untuk itu orangtua harus benar-benar aktif untuk mencermati dan meminta anak untuk dapat menceritakan berbagai aktivitas yang dilakukannya, biasakan agar anak dapat terbuka bercerita tanpa paksaan.

### **Peran Media dalam *Cyberbullying***

Media massa secara luas semakin peka dengan berbagai isu *cyberbullying* bahkan berbagai film, podcast dibuat untuk membuat remaja lebih peka akan isu ini. Beberapa

studi literasi media juga menunjukkan bahwa penggunaan film dapat mencegah *cyberbullying*. Fungsi cinema selain menyajikan informasi, dapat mempengaruhi sikap dan memotivasi siswa untuk menjadi lebih baik (Khadivar, 2018). Penggunaan film dapat membantu siswa untuk merefleksikan peristiwa di sekitarnya, tentang toleransi dan perdamaian (Nabila, 2020). Hal ini dilakukan dengan merangsang empati. Baron & Byrne dalam Nabila (2020) menyatakan bahwa cinema dapat memberikan efek positif dalam meningkatkan pertumbuhan dan wawasan akan empati, tokoh fiktif dalam film akan merangsang rasa empati.

Berbagai film lokal Indonesia yang bertema bullying juga telah ditayangkan, meskipun genre nya sebagian besar horor. Seperti film Sajen (2018) yang berkisah tentang Alanda yang memiliki niat menghentikan tradisi bullying di sekolahnya, namun ternyata malah berakhir kepada kematian. Film lainnya Aib Cyberbully (2018), menceritakan tentang sekumpulan anak SMA yang bersahabat terjerumus dalam permainan yang mengharuskan mereka untung saling membuka aib satu sama lain. Film lainnya seperti Sunyi (2019), Ayah Mengapa Aku Berbeda (2011), dan Sweet Heart (2010) juga menceritakan mengenai kasus bullying di masa remaja. Berbagai film ini dimaksudkan untuk setidaknya dapat mempengaruhi anak remaja agar tidak melakukan kasus bullying langsung ataupun maya.

Tidak hanya film, beberapa podcast juga membuat tema tentang *cyberbullying*, misalnya podcast yang dibuat Joshua Suheran untuk Clairine Clay yang mendapat banyak serangan cyberbully ketika mulai pacaran dengan dirinya. Ataupun Rifka Anissa yang membuat dua jenis podcast tentang memahami *cyberbullying* di apple podcast. Tidak terkecuali podcast *Cyberbullying* yang ada di Soundcloud misalnya dari Diandra Adi.

Berbagai hal tersebut tentunya membuat literasi remaja akan *cyberbully* semakin berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa berbagai media juga menjadi sarana dalam memerangi *cyberbully*.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan studi kepustakaan mengenai *cyberbullying* di Indonesia didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. *Cyberbullying* merupakan isu yang perlu mendapatkan penanganan penting di Indonesia
2. *Cyberbullying* pada masa pandemi Covid-19 meningkat karena kebanyakan informasi, proses pembelajaran, dan hiburan didapatkan di internet
3. Pencegahan ataupun penyelesaian *cyberbullying* dapat dimulai dari peran orangtua yang peka terhadap kegiatan media sosial anaknya
4. Media massa tidak hanya berperan dalam menciptakan hiburan, namun juga sarana edukasi dan literasi mengenai *cyberbullying*

## DAFTAR PUSTAKA

- Antara News. (2021, Okt 3). Korban *Cyberbullying* Kian Meningkat di Kalangan Anak-anak dan Remaja. Antara News.  
<https://www.antaraneews.com/berita/2431825/korban-cyberbullying-kian-meningkat-di-kalangan-anak-anak-dan-remaja>
- A. Khusumadewi, Y. T. Juliantika. (2018). The effectiveness of cinema therapy to improve student empathy. In 2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018) (pp. 566-569). Atlantis Press, 2018. DOI : <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.124>
- Balakrishnan, V., & Fernandez, T. (2018). Self-esteem, empathy and their impacts on *cyberbullying* among young adults. *Telematics and Informatics*, 35(7), 2028–2037.  
<https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.07.006>
- Burešov , I., Vrbov , M., & Čerň k, M. (2015). Personality Characteristic of Adolescent Self-harmers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 171, 1118–1127. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.274>
- CfDS Digitimes (2021). TEENAGER-RELATED *CYBERBULLYING* CASE IN INDONESIA. Center for Digital Society, Faculty of Social and Political Sciences, Universitas Gadjah Mada. <https://cfds.fisipol.ugm.ac.id/2021/09/09/35-cfds-digitimes-teenager-related-cyberbullying-case-in-indonesia/>
- Desyaningrum, Ragillita. (2021, Jun 29). Ancaman Cyber Bullying Meningkat Selama Pandemi, Ini Dampak Serius Jika Anak menjadi Korban.  
<https://www.grid.id/read/042764680/ancaman-cyber-bullying-meningkat-selama-pandemi-ini-dampak-serius-jika-anak-menjadi-korban?page=all>
- Doane, A., Pearson, M., & Kelley, M. (2014). Predictors of *cyberbullying* perpetration among college students: an application of the theory of reasoned. *Comput. Human. Behav*, 36, 154–162. doi:10.1016/j.chb.2014.03.051
- Internetworldstats. (2021). Pengguna Internet Indonesia Peringkat ke-3 Terbanyak di Asia. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/14/pengguna-internet-indonesia-peringkat-ke-3-terbanyak-di-asia>

- Kietzmann, Jan H.; Kristopher Hermkens (2011). "Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media". *Business Horizons* (Submitted manuscript). 54 (3): 241–251. Doi:10.1016/j.bushor.2011.01.005
- Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein (2010). "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media" (<http://www.sciencedirect.com/science/article/B6W45-4XFF2S0-1/2/600db1bd6e0c9903c744aaf34b0b12e1>). *Business Horizons* 53 (1): 59–68. Doi:10.1016/j.bushor.2009.09.003. ISSN 0007-6813.
- Kadivar, M., M. K. Mafinejad, J. T. Bazzaz, A. Mirzazadeh, Z. Jannat. (2018) Cinemedicine: Using movies to improve students' understanding of psychosocial aspects of medicine. *Annals of medicine and surgery*, 28 (2018) 23-27. DOI : <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2018.02.005>
- Kusumawaty, I., Yunike, Y., Elviani, Y., & Arifin, H. (2021). Contributing Factors of *Cyberbullying* Behavior among Youths During Covid-19. *Jurnal Ners*, 16(1).
- Mashabi, Sania. (2020, Nov 20). UNICEF: Risiko Cyber Bullying Semakin Besar di Masa Pandemi Covid-19. Kompas.com. <https://nasional.kompas.com/read/2020/11/28/12045141/unicef-risiko-cyber-bullying-semakin-besar-di-masa-pandemi-covid-19>
- Morgan, N., Jones, G., & Hodges, A. (2012). 'Social media', The complete guide to Social Media from The Social Media Guys. Creative commons attribution.
- Nugraheni, P. D. (2021). The New Face of *Cyberbullying* in Indonesia: How Can We Provide Justice to the Victims?. *The Indonesian Journal of International Clinical Legal Education*, 3(1), 57-76. <https://doi.org/10.15294/ijicle.v3i1.43153>
- Palermi, A. L., Servidio, R., Bartolo, M. G., & Costabile, A. (2017). *Cyberbullying* and self-esteem: An Italian study. *Computers in Human Behavior*, 69, 136–141. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.026>
- Rusyidi, B. (2020). Memahami *Cyberbullying* Di Kalangan Remaja. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 2(2), 100-110.
- Shireen, F., Janapana, H., Rehmatullah, S., Temuri, H., & Azim, F. (2014). Trauma experience of youngsters and Teens: A key issue in suicidal behavior among victims of bullying? *Pakistan Journal of Medical Sciences*, 30(1), 206–210. <https://doi.org/10.12669/pjms.301.4072>

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, R., & Hermawati, I. (2018). Upaya pencegahan kasus *cyberbullying* bagi remaja pengguna media sosial di Indonesia. *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 17(2), 131-146.
- UNICEF. (2021). Apa itu *Cyberbullying*. <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>
- Wahanisa, R., Prihastuty, R., & Noho, M. D. H. (2021). Preventive Measures of *Cyberbullying* on Adolescents in Indonesia: A Legal Analysis. *Lentera Hukum*, 8(2).
- Yulieta, F. T., Syafira, H. N. A., Alkautsar, M. H., Maharani, S., & Audrey, V. (2021). Pengaruh *Cyberbullying* di Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(8).