

**PENGABDIAN MANDIRI**

**CYBERBULLYING PADA REMAJA PENGGUNA MEDIA  
SOSIAL**



**Tim Peneliti**

**Ketua : Salmiyati (198808172019032013)**

**Anggota : Putri Miftahul Jannah (199401082019032017)**  
**Hirmaningsih (197303152000102003)**  
**Raudatussalamah (197910152006042004)**  
**Hijrah Br Sitakar (11860125045)**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UIN  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**TAHUN 2023**

# CYBERBULLYING REMAJA PENGGUNA MEDIA SOSIAL

## A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini terlihat dari kemudahan dalam berinteraksi yang bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja yang tidak perlu dilakukan secara langsung, tetapi dapat dilakukan dalam jaringan. Terutama setelah internet dapat diakses menggunakan telepon seluler atau *smartphone*. Berbagai platform tersedia sebagai media interaksi dalam jaringan, seperti media media sosial. Menurut Nasrullah (2015) media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual.

Media sosial tidak selalu memberikan manfaat kepada penggunanya, tetapi dapat pula disalahkan digunakan oleh pengguna, seperti menggunakan media sosial untuk melakukan perundungan kepada orang lain. Perundungan yang dilakukan di media sosial dikenal dengan istilah *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang terhadap individu lain melalui pesan teks, gambar/foto, atau video yang cenderung merendahkan dan melecehkan (Hidajat et al., 2015). Diantara bentuk - bentuk *Cyberbullying* atau perundungan adalah *account* facebook di-*hack* sampai disindir, dihina, dilecehkan di media sosial. Pada bentuk yang lain, *account* media sosial atau jejaring sosial seseorang diambil alih dan semua informasi bisa diganti-ganti tanpa sepengetahuan pemilik *account* (Utami, 2014).

Remaja merupakan usia yang rentan untuk melakukan *cyberbullying*, karena banyaknya remaja yang mengakses media sosial dan juga masa remaja sebagai masa labil sehingga secara perkembangan mudah dipengaruhi, kurang mampu mengontrol diri. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui bentuk perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh remaja pengguna media sosial.

## B. Landasan teori

### 1. Pengertian *Cyberbullying*

*Cyberbullying* merupakan istilah yang ditambahkan ke dalam kamus OED (Oxford English Dictionary) pada tahun 2010. Istilah ini merujuk kepada penggunaan teknologi

informasi untuk menggertak orang dengan mengirim atau posting teks yang bersifat mengintimidasi atau mengancam. OED menunjukkan penggunaan pertama dari istilah ini pertama kali di Canberra pada tahun 1998. Tetapi, istilah ini sudah ada sebelumnya di Artikel New York Times 1995 di mana banyak sarjana dan penulis Besley seorang Kanada yang meluncurkan website *cyberbullying* tahun 2013 dengan istilah *coining* (Rifauddin, 2016). Salah satu definisi awal dari *cyberbullying* adalah perilaku mengirim, memasang pesan negative dan kejam secara elektronik via teknologi informasi seperti internet (Feinberg & Robey dalam Joaquim, 2014 dalam Mulyadi, dkk, 2016).

Willard (2007 dalam Rachmatan & Ayunizar, 2017) menyatakan bahwa *cyberbullying* merupakan tindakan mengirim atau mengunggah materi yang berbahaya atau melakukan agresi sosial melalui internet dan teknologi lainnya. *Cyberbullying* dapat diposting di situs web pribadi, blog, dan situs web. Pesan teks *cyberbullying* dapat disebarakan melalui *email*, *online group*, *chatting*, *instant messaging* dan pesan teks atau pesan gambar digital melalui perangkat.

## **2. Jenis-Jenis Cyberbullying**

Menurut Willard (2005 dalam Dina Satalina, 2014) jenis-jenis *cyberbullying* sebagai berikut:

- a. *Flaming* (terbakar): yaitu mengirimkan pesan teks yang isinya merupakan kata-kata yang penuh amarah dan frontal. Istilah "*flame*" ini pun merujuk pada kata-kata di pesan yang berapi-api.
- b. *Harassment* (gangguan): yaitu pesan-pesan yang berisi gangguan pada email, sms, maupun pesan teks di jejaring sosial dilakukan secara terus menerus.
- c. *Cyberstalking*: yaitu mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens sehingga membuat ketakutan besar pada orang tersebut.
- d. *Denigration* (pencemaran nama baik): yaitu proses mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang tersebut.
- e. *Impersonation* (peniruan): yaitu berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik.
- f. *Outing & Trickery*, *Outing*: yaitu menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi orang lain, sedangkan *Trickery* (tipu daya): yaitu membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut.

- g. *Exclusion* (pengeluaran): yaitu secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari grup *online*.

### **3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Cyberbullying***

Berdasarkan penelitian Dewi et al (2020) terdapat lima faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* pada remaja yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor Individu

Individu merupakan kunci utama pada *cyberbullying*, dimana keterlibatan seseorang dalam *cyberbullying* dapat ditentukan oleh dirinya sendiri. Individu yang terlihat lemah memiliki resiko lebih besar dalam keterlibatan *cyberbullying* sedangkan individu yang tampak lebih berani dan tidak mau menjadi korban memiliki kemungkinan kecil untuk menjadi korban *cyberbullying*.

- b. Faktor Keluarga

Keluarga merupakan bagian penting untuk adaptasi pribadi, sosial, dan sekolah bagi anak karena keluarga adalah lingkungan sosialisasi pertama bagi anak dalam mempelajari aturan perilaku untuk hidup bersama (Garaigordobil & Machimbarrena, 2017 dalam Dewi et al., 2020). Kurangnya pengawasan dari orang tua dan kebebasan yang diberikan tanpa adanya kontrol dapat memicu keterlibatan remaja dalam *cyberbullying*. Keluarga khususnya orangtua memegang peranan penting dalam pembentukan karakter seorang anak baik tindakan, sikap dan perilakunya, sehingga mempengaruhi keterlibatan remaja dalam *cyberbullying*. Untuk dapat mengurangi resiko keterlibatan remaja dalam *cyberbullying* diperlukan kompetensi orangtua dalam mendidik seorang anak melalui pola asuh yang tepat, diantaranya dengan memberikan perhatian, memberikan hadiah, mengontrol emosi, meningkatkan komunikasi, dan melakukan pengawasan terhadap tindakan anak.

- c. Faktor Teman

Teman sebaya adalah kumpulan orang dengan karakteristik sama dan dapat saling mempengaruhi perilaku dan keyakinan (You, 2011). Teman berpengaruh besar terhadap kecenderungan remaja menjadi pelaku *cyberbullying* (Fatih et al., 2015). Hubungan teman sebaya yang negatif dan kurangnya dukungan teman sebaya merupakan salah satu faktor resiko yang signifikan bagi remaja terlibat dalam perilaku intimidasi (Hong & Espelage,

2012). Selanjutnya, Putri dkk (2015) berdasarkan hasil penelitiannya menjelaskan bahwa jika remaja mendapatkan dukungan sosial teman sebaya yang negatif maka mayoritas remaja memiliki perilaku *bullying* tinggi. Namun, teman sebaya juga dapat memediasi hubungan antara *cyberbullying* dan ketidakpuasan yang dialami remaja (Merrill & Hanson, 2016 dalam Dewi et al., 2020). Melalui teman sebaya remaja dapat mempelajari berbagai hal termasuk keterlibatan remaja dalam tindakan *cyberbullying*.

d. Faktor Sekolah

Tingkat sekolah, jenis sekolah, dan ukuran kualitas sekolah berhubungan dengan resiko *bullying* dan *cyberbullying*, dimana prevalensi *cyberbullying* bervariasi di setiap jenis sekolah dan kualitas sekolah. *Cyberbullying* lebih sering terjadi pada siswa sekolah kejuruan, hal ini dikarenakan penggunaan internet menjadi faktor predisposisi terjadinya *cyberbullying*. Menurut Topcu et al., (2008 dalam Dewi et al., 2020) siswa sekolah negeri lebih mungkin melaporkan keterlibatan dalam *cyberbullying* daripada sekolah swasta.

e. Penggunaan Media Sosial/Internet

Intensitas penggunaan media sosial atau internet terkait dengan kejadian *cyberbullying* pada remaja. Penggunaan media sosial setiap hari selama lebih dari dua jam meningkatkan kejadian *cyberbullying* sebesar 66% (Athanasίου et al, 2008 dalam Dewi et al., 2020). Selain itu menurut Merrill & Hanson (2016 dalam Dewi et al., 2020) bermain video game selama rata-rata 3 jam atau lebih perhari akan rentan untuk terlibat dengan masalah *cyberbullying*

Dari pemaparan diatas berdasarkan penelitian Dewi et al., (2020) faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* adalah faktor individu, faktor keluarga sebagai lingkungan sosialisasi pertama bagi individu meliputi pola asuh dan dukungan keluarga, faktor teman sebaya berupa dukungan dari teman sebaya, faktor lingkungan sekolah yaitu jenis sekolah, dan penggunaan media sosial atau internet.

#### 4. Karakteristik *cyberbullying*

Menurut Shariff (2008 dalam Mulyadi, dkk, 2016) karakteristik *cyberbullying* sebagai berikut:

- a. Anonim, keadaan yang anonim atau tanpa identitas membuat pelaku *cyberbullying* bisa secara bebas melakukan *bullying* kepada banyak orang secara terang-terangan.

- b. Audiens yang tidak terbatas, banyaknya audiens menyebabkan mereka ikut serta melakukan *cyberbullying* secara bersama-sama. Hal ini dapat terjadi di forum-forum diskusi atau kolom komentar di laman berita tertentu.
- c. Prevalensi seksualitas dan pelecehan homofobik, terkadang permasalahan orientasi seksual terbawa dalam ejekan didalam obrolan daring, atau muncul makian atau ejekan dengan menyebutkan istilah tertentu yang berkaitan dengan orientasi seks tertentu.
- d. Ekspresi yang permanen, jejak ekspresi yang terdapat di laman atau berbagai diskusi daring lebih sulit dihapus sehingga masih dapat terus dibaca dalam jangka waktu yang panjang.
- e. Melibatkan media sosial, media sosial memberikan ruang yang sangat luas bagi terjadinya *cyberbullying*. Ekspresi kemarahan di status yang diunggah, ejekan dalam komunikasi dua arah di kolom komentar pada media sosial sedikit menggambarkan *cyberbullying* yang terjadi.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik *cyberbullying* menurut Shariff (2008 dalam Mulyadi, dkk, 2016) adalah anonim, audiens yang tidak terbatas yang menyebabkan seseorang terlibat dalam perilaku *cyberbullying*, permasalahan orientasi seksualitas, ekspresi yang terdapat di laman internet, dan media sosial. Crosslin & Crosslin (2014 dalam Mulyadi, dkk, 2016) juga menyebutkan karakteristik *cyberbullying* yang menjadi permasalahan utama yaitu sifatnya yang tidak terbatas ruang dan lokasi. Artinya, *cyberbullying* bisa terjadi dimana saja dan kapan saja dalam konteks daring (melalui internet, surat elektronik, dan pesan singkat di telepon genggam) dan pada siapa saja.

## **c. Metode Penelitian**

### **1. Variabel Penelitian**

*Cyberbullying* adalah perilaku agresi sosial yang dilakukan oleh individu ataupun kelompok seperti melecehkan, mengancam, dan mempermalukan seseorang melalui internet atau media sosial.

### **2. Tipe dan Strategi Penelitian**

Menurut Gravetter dan Forzano (2011), penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif karena penelitian ini didasari atas pengukuran variabel pada partisipan dan mendapatkan skor yang dianalisis secara statistik agar mendapatkan interpretasi dan kesimpulan. Berdasarkan strategi

penelitiannya, penelitian ini merupakan penelitian non-eksperimental dengan desain penelitian diferensia

### 3. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, proses pengambilan sampel yang dilakukan adalah *non-probability/non-random sampling*, yang berarti bahwa tidak seluruh individu dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Teknik *non probability/non-random sampling* yang digunakan adalah *accidental sampling*, yakni di mana partisipan yang turut serta dalam penelitian adalah individu yang dipilih berdasarkan ketersediaan dan keinginannya untuk berpartisipasi dalam penelitian. Teknik ini dipilih karena bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam mendapatkan partisipan. Terdapat beberapa cara untuk mengumpulkan data dari sumber primer menurut Kumar (2005), diantaranya adalah melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Peneliti memilih menggunakan kuisoner yang disebarakan langsung kepada subjek penelitian.

### 4. Teknik Analisis Data

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 17. Adapun metode pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

#### a. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif dilakukan untuk mengolah data gambaran umum partisipan yaitu data sosiodemografis.

## D. Hasil Penelitian

### 1. Data Demografi berdasarkan jenis kelamin

		Jenis kelamin			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	Laki-laki	120	40.0	40.0	40.0
	Perempuan	180	60.0	60.0	100.0
	Total	300	100.0	100.0	

2. Data demografi berdasarkan usia

		Usia			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	14 th	6	2.0	2.0	2.0
	15 th	61	20.3	20.3	22.3
	16 th	104	34.7	34.7	57.0
	17 th	105	35.0	35.0	92.0
	18 th	24	8.0	8.0	100.0
	Total	300	100.0	100.0	

Perbedaan bentuk Cyberbullying

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Flaming	300	4	13	6.56	1.814
Harrasment	300	4	12	6.66	1.864
Denigration	300	3	9	4.25	1.238
Impersonation	300	4	12	6.19	1.987
Outing	300	4	12	5.82	1.586
Trickey	300	4	11	5.56	1.547
Exclusion	300	4	14	6.69	2.007
Cyberstalking	300	4	12	5.98	1.740
Valid N (listwise)	300				