

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagai gelombang perubahan sosial yang terjadi diseluruh dunia, adanya revolusi media teknologi telah menciptakan dunia yang sebenarnya sangat besar dan seolah tidak ada batasnya. Bidang teknologi informasi telah mengalami perubahan yang begitu pesat sejak Thomas Edison menemukan listrik, juga disusul dengan adanya penemuan mesin cetak oleh Johann Gutenberg pada tahun 1455, setelah itu perkembangan media cetak terus berkembang dan gelombang penyebaran berita ke dan dari daerah lain dan bahkan komunitas internasional. Selain itu adanya penemuan telepon oleh Graham Bell yang merupakan sebuah alat percakapan menjadikan komunikasi dapat menjadi lebih mudah dilakukan, komunikasi juga dapat berlangsung dengan lebih cepat dibandingkan sebelumnya melalui surat kabar yang memerlukan waktu hingga berhari-hari. Adanya penemuan telepon ini dapat menciptakan komunikasi yang mampu melintasi jarak dan waktu. Selain itu, adanya penemuan gelombang radio oleh Marconi juga menyusul adanya penemuan gelombang audio visual oleh televisi, dan terus menerus ditemukannya teknologi internet dan berbagai variannya (Alyusi, 2016).

Masyarakat kini memanfaatkan produk teknologi seperti internet. Internet dapat memunculkan bentuk baru interaksi sosial yang berbeda dengan interaksi sosial sebelumnya karena merupakan produk teknologi. Sebelumnya manusia hanya dapat melakukan komunikasi secara bertatap muka langsung, namun saat ini mereka dapat melakukan komunikasi secara online atau melalui interaksi sosial online. Interaksi online ini menjadikan jarak terasa begitu dekat, hal ini karena dengan adanya internet manusia dapat mengakses informasi, pengetahuan, peristiwa, kejadian dan hal-hal lain dari seluruh dunia melalui internet. Di Indonesia sebanyak 63 juta pengguna internet per tahun 2017, sedangkan 95% dari jumlah tersebut mengakses jejaring sosial melalui internet. Adanya internet inilah yang memunculkan adanya sosial media, di dalam sosial media inilah banyak ditemukan adanya kegiatan *cyberbullying*. Fenomena inilah yang kemudian memunculkan media sosial sebagai platform utama interaksi sosial online, sekaligus menjadi tempat rawan terjadinya *cyberbullying*.

Cyberbullying merupakan penyalahgunaan teknologi di media sosial untuk mengancam, melecehkan, dan mempermalukan seseorang (Fisher, 2013). Kata *cyberbullying* sudah meluas di media sosial, para pelaku *cyberbullying* dalam melakukan aksinya hanya memerlukan akses ke ponsel atau komputer dan keinginan untuk menyorot. Adanya media sosial memudahkan para remaja untuk melakukan *cyberbullying*, dimana remaja dapat memposting kata-kata kasar dan mengunggah foto korban untuk membuat korban merasa takut yang menyebabkan reputasi korban rusak. Pada saat yang sama, pelaku *cyberbullying* merasakan kepuasan karena perbuatan mereka. Siapapun bisa menjadi pelaku *cyberbullying*, dan biasanya orang seperti itu memiliki kekhawatiran dalam bertatap muka secara langsung dengan korban yang mereka tuju. Anonimitas dari *cyberbullying* membuat orang yang biasanya tidak akan melakukan aksi bullying secara langsung di dunia nyata, maka menjadi pelaku *cyberbullying* (Poland, 2010). Kegiatan *cyberbullying* yang tersebar luas melalui penggunaan media sosial ini ditunjukkan oleh data dan kasus *cyberbullying* yang ada di Indonesia. Berikut data penting mengenai *cyberbullying* di Indonesia yang menunjukkan besarnya fenomena ini:

Tabel 1. 1 Data Korban Cyberbullying di Indonesia

Tahun	Lembaga	Responden	Persentase Korban Cyberbullying	Sumber
2019	U-Report	Anak muda 14-24 tahun	45%	Marlina (2023)
2020	Pemerintah (Menko PMK)	Anak Indonesia	45%	Utami (2022)
2022	UNICEF	Anak Indonesia (2.777 responden)	45%	Timesindonesia (2022)

Data tersebut menunjukkan konsistensi angka korban *cyberbullying* yang mencapai hampir setengah dari populasi anak muda di Indonesia. Maraknya *cyberbullying* ini terkait dengan perkembangan teknologi dan penggunaan media sosial sebagai platform utama untuk kejadian *cyberbullying* (Marlina, 2023). Dampak dari *cyberbullying* ini cenderung mengakibatkan dampak mental yang lebih serius dibandingkan bullying di dunia nyata (Marlina, 2023). Oleh karena itu, upaya penanggulangan dan peningkatan literasi digital diharapkan dapat membantu mengurangi dampak negatif dari *cyberbullying* (Timesindonesia, 2022).

Di Kota Bekasi, sebagai salah satu kota metropolitan yang berkembang pesat dengan penetrasi internet tinggi dan populasi mahasiswa yang besar, data mengenai kejadian cyberbullying juga menunjukkan tren peningkatan yang mengkhawatirkan. Komisi Perlindungan Anak Daerah (KPAD) Kota Bekasi mencatat tujuh laporan kasus perundungan atau bullying sejak awal tahun 2025 (Arfian, 2025). Penelitian ini dilakukan di Bekasi guna memahami secara spesifik dampak cyberbullying terhadap aktivitas korban di media sosial dalam konteks wilayah dengan tingkat penggunaan media sosial yang tinggi dan kerentanan korban yang nyata.

Ketika mahasiswa melakukan aktivitas atau menggunakan internet (online), mereka dapat memikirkan berbagai aktivitas. Kegiatan yang dilakukan bisa positif atau negatif. Ada banyak hal negatif yang terjadi terkait *cyberbullying*. Wangid (2016) menjelaskan bahwa jenis aktivitas online memengaruhi bentuk dan dampak cyberbullying. Penelitian MacDonald dan Roberts-Pittman (2010) terhadap 439 mahasiswa menemukan data sebagai berikut:

Tabel 1. 2 Data Keterlibatan Cyberbullying

Jenis Keterlibatan Cyberbullying	Persentase (%)
Mengenal korban cyberbullying	38,0
Pernah menjadi korban	21,9
Pernah menjadi pelaku cyberbullying	8,6

Berdasarkan hasil survei oleh MacDonald dan Roberts-Pittman (2010) diatas, 38% mengenal seseorang yang pernah menjadi korban cyberbullying, 21,9% sendiri pernah menjadi korban cyberbullying, dan 8,6% yang melakukan *cyberbullying* kepada orang lain. Beberapa bentuk media elektronik ditemukan lebih sering digunakan untuk *cyberbullying* dibandingkan bentuk lainnya. Subyek tes sebagian besar adalah mahasiswa semester tiga. Ketika mahasiswa ditanya tentang pengalaman mereka dengan Internet dan apakah mereka pernah menjadi korban *cyberbullying* atau benar-benar berpartisipasi dalam aktivitas *cyberbullying* melalui suatu bentuk *cyberbullying*.

Data lain oleh MacDonald dan Roberts-Pittman (2010) menunjukkan bahwa tiga bentuk yang umum dilakukan oleh 439 mahasiswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 3 Bentuk Cyberbullying yang dilakukan oleh Mahasiswa

Bentuk Cyberbullying yang Dilakukan oleh Mahasiswa	Persentase (%)
Outing	36,25
Flaming	26,42
Harassment	13,72

Tiga bentuk *cyberbullying* yang dialami (menjadi korban) adalah *flaming* (58,86%), *harassment* (45,72%), dan *cyberstalking* (36,68%). Jumlah ini cukup mengejutkan yang artinya kekhawatiran terhadap insiden *cyberbullying* cenderung meningkat dari hari ke hari (MacDonald & Roberts-Pittman, 2010).

Salah satu platform yang sering digunakan untuk *bullying* adalah Twitter yang sudah berganti nama menjadi X. Hal ini disebabkan kemudahan pengguna media Twitter dalam menyampaikan pendapatnya dengan saling membalas tweet, memposting postingan, dan mengunggah foto. Selain itu, Twitter memiliki pengguna terbanyak, terutama remaja, sehingga banyak remaja menggunakan Twitter untuk saling mem-bully (Puspita, 2014). Indonesia memiliki tingkat perkembangan media sosial yang tinggi, dan Twitter menjadi salah satu media utama bagi interaksi generasi muda. Fokus pada Twitter penting karena karakteristiknya yang unik, seperti sifat percakapan terbuka, viralitas, dan anonimitas, yang memperbesar risiko dan dampak cyberbullying.

Dalam kasus cyberbullying di Twitter, dampak negatif yang dialami korban sangat besar, terutama pada kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, dan rasa takut berlebihan. Akibatnya, korban dapat melakukan self-harm atau bahkan percobaan bunuh diri. Oleh karena itu, penting untuk melihat dampak cyberbullying tidak hanya dari sisi psikologis, tapi juga bagaimana dampak tersebut mempengaruhi aktivitas korban di media sosial itu sendiri. Aktivitas korban di media sosial yang dimaksud meliputi frekuensi penggunaan, interaksi sosial, pola komunikasi, hingga respons terhadap bullying yang dialami. Memahami dampak ini sangat penting karena aktivitas media sosial merupakan bagian integral dari kehidupan sehari-hari generasi muda dan berperan besar dalam kesejahteraan sosial dan psikologis mereka.

Kehadiran teknologi *cyber* dalam kehidupan generasi muda ini memiliki dampak yang negatif bagi aktivitas korban *cyberbullying*, mereka dihadapkan pada

viktimisasi tanpa henti dan invasif. Para korban percaya bahwa tidak ada cara untuk melarikan diri dari hal tersebut. Generasi muda juga rentan terhadap viktimisasi di sosial media, hal ini membuat korban selalu berfikir secara terus-menerus apabila mendapatkan viktimisasi melalui sosial media, hal ini sebagai digambarkan dan disebut sebagai “*overthinking*”. Korban merasa terus memikirkan viktimisasi yang didapatkan dan hal tersebut berlangsung secara berkelanjutan, hal tersebut dapat terjadi ketika korban merasa sendirian. Ketika korban memendam perasaan itu sendiri tanpa menjelaskan hal itu kepada keluarga atau teman sebaya untuk memberikan perspektif atau rasa perlindungan maka korban akan menderita atas sebab dan akibat dari viktimisasi mereka dan dengan gugup mengantisipasi kejadian berikutnya (R. Dennehy, et al).

Mayoritas korban bullying menganggap bahwa perlakuan penindasan secara tradisional atau yang terjadi di dunia nyata, seringkali korban lebih memilih untuk menghindari pelakunya dibandingkan mengatasi hal tersebut. Bentuk penghindaran yang dilakukan dapat berupa menghindari keramaian, seperti dengan menunggu keadaan sepi ketika mereka pulang sekolah, atau bahkan pindah sekolah jika diperlukan. Beberapa masyarakat menggambarkan *cyberbullying* sebagai perpanjangan dari intimidasi tradisional, namun hal ini dilakukan dengan teknologi cyber yang memungkinkan pelaku untuk mengakses informasi dari korban bahkan dapat dilakukan setelah hari sekolah atau diluar sekolah. Hal tersebut menjadikan para korban merasa bahwa pelaku *cyberbullying* selalu bersama mereka, sehingga para korban menganggap bahwa tidak ada tempat yang aman untuk dikunjungi (R. Dennehy, et al).

Penelitian sebelumnya juga telah melihat perilaku yang dilakukan oleh pelaku *cyberbullying*. Menurut (Sukmaningtyas, 2017) peneliti SMK Negeri 1 Samarinda yang meneliti dampak penggunaan media sosial oleh remaja terhadap perilaku *cyberbullying*. Pelaku *cyberbullying* terlibat dalam penyalahgunaan, peniruan, dan *outing*. Menurut penelitian oleh (Ramdhani, 2016) menyatakan bahwa *cyberbullying* dipengaruhi oleh aspek kognitif dari empati, hal ini berhubungan dengan emosi moral dan empati terhadap pelaku intimidasi. Meskipun semua dimensi emosional berkontribusi secara moral terhadap *cyberbullying* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hanya dimensi dosa yang dapat memperkuat empati terhadap *cyberbullying* (Ramdhani, 2016).

Peneliti sebelumnya telah meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying*. Penelitian sebelumnya membahas bahwa regulasi emosi serta *cyberbullying* menjadi subjek penelitian yang perlu untuk dilakukan (Mawardah & Adiyanti, 2014). Temuan studi menunjukkan bahwa seseorang memiliki kecenderungan yang rendah untuk terlibat dalam *cyberbullying*, hal ini dapat dipengaruhi oleh kelompok sebaya mereka. Temuan studi tersebut juga menunjukkan bahwa kecenderungan untuk terlibat dalam *cyberbullying* tidak dipengaruhi oleh regulasi emosi.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Nugraheni, 2021) menjelaskan teekait bagaimana munculnya perilaku *cyberbullying* seperti hinaan, pelecehan dan penindasan merupakan perilaku yang tidak bermoral. Salah satu contoh kejahatan *cyberbullying* yang paling terkenal adalah dengan menggunakan gambar atau *meme*. Penggunaan gambar atau yang disebut *meme* inilah yang akan berdampak pada masyarakat, sehingga adanya pencegahan kejahatan *cyberbullying* dapat dilakukan dengan mempelajari etika dalam berkomunikasi yang baik dan benar (Nugraheni, 2021).

Cyberbullying di Indonesia sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). 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”. Tindak *cyberbullying* sering ditemukan di Indonesia, masyarakat masih beranggapan bahwa hal tersebut adalah hal yang wajar. Sehingga, perlu adanya edukasi lebih agar masyarakat bisa sadar akan bahayanya *cyberbullying* dan tidak mewajarkannya (Yulieta et al., 2021).

Dalam kejadian *cyberbullying* yang dialami korban khususnya pada media sosial Twitter, tentunya dampak yang dihasilkan terhadap kesehatan mental tersebut sangatlah besar, mereka bisa mengalami depresi, rasa cemas dan takut yang berlebihan, dan berbagai macam penyakit kesehatan mental. Akibat dari gangguan Kesehatan mental inilah banyak korban yang melakukan *self harm*, bahkan percobaan bunuh diri. Hal tersebutlah yang membuat penulis ingin meneliti tentang “Analisis Dampak Korban *Cyberbullying* di Twitter (X) terhadap Aktivitas Korban di Sosial Media”.

1.2. Pembatasan Masalah

Penulis akan membatasi beberapa aspek masalah agar dapat memberikan petunjuk yang tepat, memperjelas, dan menjaga agar pembahasan dalam penelitian tidak terlalu melebar:

1. Penelitian ini mengacu pada media sosial khususnya Twitter yang digunakan sebagai sarana *cyberbullying*.
2. Penelitian ini melihat dan menjelaskan bagaimana aktivitas korban *cyberbullying* di media sosial.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana dampak *cyberbullying* di media sosial Twitter terhadap aktivitas korban di media sosial?

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak yang dihasilkan dari adanya *cyberbullying* di Twitter terhadap aktivitas korban di media sosial.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi terkait bagaimana dampak *cyberbullying* pada media sosial khususnya Twitter terhadap aktivitas korban di media sosial.

2. Manfaat Praktis

Temuan penelitian diharapkan sebagai pengembangan wawasan terkait dampak *cyberbullying* pada media sosial khususnya Twitter terhadap aktivitas korban di media sosial.