

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi internet dan penggunaan internet dalam kehidupan pergaulan. Oleh karena itu sekarang setiap orang berkomunikasi tanpa mengenal ruang batas dan waktu.

“Pola kehidupan sehari-hari telah berubah sejak adanya teknologi internet karena dengan adanya teknologi internet, bumi seakan menjadi desa kecil yang tidak pernah tidur, semua jenis kegiatan dapat di fasilitasi oleh teknologi internet” (Oetomo, dkk, 2007, p.11)

Pemanfaatan Teknologi Informasi di dunia sekarang ini memang bagaikan pisau bermata dua. Di satu sisi banyak keuntungan dan manfaat yang bisa kita dapatkan, diantaranya Teknologi Informasi dapat mempermudah manusia dalam menjalani tugas kehidupannya serta meningkatkan kualitas hidupnya. Tetapi di sisi lain tidak sedikit kerugian dalam bentuk hal-hal negatif yang menyertai penggunaan Teknologi Informasi ini. Salah satu dampak negatif yang timbul dengan adanya Teknologi Informasi adalah munculnya fenomena *Bullying* di media sosial, kriminalitas, dan tingkat keinginan bunuh diri karena media sosial membuat Teknologi Informasi ini sangat mengganggu psikologi remaja pada zaman seperti ini dan mengkhawatirkan bagi orang tua.

Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Masa ini merupakan masa perubahan atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial. Remaja sering kali didefinisikan sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau masa usia belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya. Kartini Kartono (1995: 148) “masa remaja disebut pula sebagai penghubung antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa”. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniyah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual. Disisi lain Sri Rumini dan Siti Sundari (2004: 53) “menjelaskan masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa”.

Pada masa remaja terjadi perubahan yang cepat baik secara fisik, maupun psikologis. Ada beberapa perubahan yang terjadi selama masa remaja, yaitu : peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal yang dikenal dengan sebagai masa storm & stress. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada masa remaja. Dari segi kondisi sosial, peningkatan emosi ini merupakan tanda bahwa remaja berada dalam kondisi baru yang berbeda dari masa sebelumnya. Pada masa ini banyak tuntutan dan tekanan yang ditujukan pada remaja, misalnya mereka diharapkan untuk tidak lagi bertingkah seperti anak-anak, mereka harus lebih mandiri dan bertanggung jawab. Kemandirian dan tanggung jawab ini akan terbentuk seiring berjalannya waktu, dan akan nampak jelas pada remaja akhir yang duduk di awal-awal masa kuliah

Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi dirinya dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru dan Hal ini juga dikarenakan adanya tanggung jawab yang lebih besar pada masa remaja, maka remaja diharapkan untuk dapat mengarahkan ketertarikan mereka pada hal-hal yang lebih penting. Perubahan juga terjadi alam hubungan dengan orang lain. Remaja tidak lagi berhubungan hanya dengan individu dari jenis kelamin yang sama, tetapi juga dengan lawan jenis, dan dengan orang dewasa (Aaro, 1990).

Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 – 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun = masa remaja awal, 15 – 18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18 – 21 tahun = masa remaja akhir. Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10 – 12 tahun, masa remaja awal 12 – 15 tahun, masa remaja pertengahan 15 – 18 tahun, dan masa remaja akhir 18 – 21 tahun (Deswita, 2006: 192) Maka perubahan fungsi psikologis atau perubahan bersifat kualitatif, artinya perubahan dapat dilihat dari kemampuan bertingkah laku lebih matang baik tingkah laku emosional, moral maupun intelektual.

Remaja mengalami puncak emosionalitasnya, perkembangan emosi tingkat tinggi. Perkembangan emosi remaja awal menunjukkan sifat sensitif, reaktif yang kuat, emosinya bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung, marah, sedih, dan murung). Sedangkan remaja akhir sudah mulai mampu mengendalikannya. Remaja yang berkembang di

lingkungan yang kurang kondusif, kematangan emosionalnya terhambat. Sehingga sering mengalami akibat negatif berupa tingkah laku “salah suai”, misalnya :

- 1) Agresif : melawan, keras kepala, berkelahi, suka mengganggu dan lain-lainnya
- 2) Lari dari kenyataan (regresif) : suka melamun, pendiam, senang menyendiri, mengkonsumsi obat penenang, minuman keras, atau obat terlarang.

Interaksi remaja dengan internet banyak mengurangi aktivitas gerak karena konsep dari internet adalah memudahkan kehidupan manusia sehingga akan banyak mengurangi dalam bergerak. Internet juga berdampak pada perkembangan emosi dan sosial remaja seperti:

- 1) Hilangnya privasi karena remaja banyak mencantumkan identitas real dalam jejaring sosial.
- 2) *Cyber Bullying* yaitu kasus perkelahian yang dimulai dari komentar atau status namun dianggap ejekan melalui jejaring sosial.
- 3) *Stranger Danger* yaitu bahaya dari orang yang tak dikenal atau yang mengenal mereka namun memalsukan identitasnya di jejaring sosial
- 4) *Cyber Stalking* menyebabkan orang asing yang berniat jahat sangat mudah untuk membuntuti bahkan membujuk mereka untuk bertatap muka dan akhirnya melakukan kejahatan kepada mereka.

Belakangan ini kasus *bullying* mendapat sorotan dari berbagai kalangan, Survei Latitude News terhadap 40 negara menempatkan Indonesia di posisi kedua setelah Jepang sebagai negara dengan kasus *bullying* terbanyak. Urutan berikutnya AS dan Kanada, Finlandia, dan Korea Selatan. Fenomena *Bullying* mulai mendapat perhatian lebih karena maraknya kasus kriminal dan banyak merugikan berbagai pihak. Dalam Bahasa Indonesia, secara harfiah kata *Bully* berarti penggertak, orang yang mengganggu orang lemah. Contoh perilaku *bullying* antara lain mengejek, menyebarkan rumor, menghasut, mengucilkan, menakut-nakuti (intimidasi), mengancam, menindas, memalak, atau menyerang secara fisik (mendorong, menampar, atau memukul). Sebagian orang mungkin berpendapat bahwa perilaku *bullying* tersebut merupakan hal sepele atau bahkan “normal” dalam tahap kehidupan manusia atau dalam kehidupan sehari-hari. Faktanya, perilaku *bullying* merupakan “learned behaviors” karena manusia tidak terlahir sebagai penggertak dan pengganggu yang lemah. *Bullying* merupakan perilaku tidak “normal”, tidak sehat dan secara sosial tidak bisa

diterima. Hal yang sepele pun kalau dilakukan secara berulang kali pada akhirnya dapat menimbulkan dampak serius dan fatal.

Ada beberapa kasus *Bullying* pada remaja di Indonesia, seperti dikutip dari Tribun Jateng edisi Selasa (18/2/2014) Beberapa siswa sekolah menengah atas (SMA) di kota Lempia yang ditanyai Tribun Jateng mengakui adanya tindak *bully*. Menurut Albert Giovani, ada beberapa jenis *bully* yang terjadi di sekolah.

"Macam-macam, kalau normal biasanya cuma diejek tetapi kalo *bullying* parah bisa sampai tindakan fisik," ujar dia.

Dia menambahkan, hampir di semua sekolah pasti ada siswa yang mengejek temannya sendiri. Hal itu juga terjadi di lingkungan sekolahnya. "Tetapi kalau di sekolahku aksi fisik tidak ada sama sekali," imbuh siswa SMA swasta di Semarang itu.

Selain itu, perbuatan lain yang dia anggap sebagai *bully* juga terjadi di situs jejaring sosial. Dia pernah melihat ada kawannya yang menyindir dengan menggunakan kata-kata negatif di Facebook. "Pihak yang menyindir itu mencantumkan nama orang yang disindir. Kata-katanya cukup menyinggung," beber siswa SMA Negeri 5 Semarang itu.

Riska yang melihat sendiri tulisan teman menyakiti teman lain, mengaku tidak melakukan apa-apa. Dia mempertimbangkan bahwa urusan itu di luar wewenangnya. "Mereka yang bertengkar itu sama-sama teman saya, kalau saya melakukan sesuatu nanti kesannya membela salah satu dan justru merusak hubungan pertemanan kami," kata dia.

Bentuk penindasan sangat beragam, mulai yang paling ringan berupa intimidasi atau teror perkataan, hingga penyiksaan secara fisik seperti yang dulu sering terjadi di sekolah atau kampus saat ada siswa atau mahasiswa baru. Belakangan, *bullying* juga mulai marak dilakukan melalui media sosial (*Cyber Bullying*).

Banyak nya kasus bunuh diri akhir akhir ini sangat mengguncang psikis remaja pada zaman sekarang banyak disebabkan karena *Cyber Bullying* di media sosial. Mereka yang hanya ingin bersosialisasi dengan sesama remaja lainnya dengan menggunakan sarana media sosial malah menjadi korban *Cyber Bullying*. Dan menjadi perhatian yang cukup menakutkan bagi orang tua terhadap anak remaja mereka yang dapat mengganggu psikologi anak tersebut.

Aksi *Cyber Bullying* makin menjadi di jagad maya. Aksi yang marak di kalangan anak muda ini jumlahnya makin meningkat, merujuk pada survey yang dilakukan di Spanyol. *Cyber Bullying* sendiri adalah aksi pelecehan atau mengolok-olok seseorang via internet dan media teknologi lain, baik melalui komentar, foto dan materi lainnya. Para peneliti dari University of Valencia menggelar survei di 11 sekolah di Valencia, Spanyol pada tahun 2009.

Survey tersebut melibatkan 2.101 remaja berusia antara 11-17 tahun, 1.098 di antaranya laki-laki dan 1.003 sisanya ialah perempuan.

Survey ini bukan hanya menunjukkan angka mengenai kasus *Cyber Bullying*, namun lebih luas lagi yakni aksi technological *bullying* yang bukan saja melibatkan internet tapi juga piranti ponsel. Dari hasil survey, muncul data bahwa 24,6% remaja mengalami kasus *bullying* via ponsel, sedangkan 29% mengalaminya di internet. Sebagian kasus ini terjadi di tahun pertama sekolah. Oleh karena itu peringatan terhadap para remaja akan aksi ini sangatlah penting karena terkadang mereka sendiri merasa cuek-cuek saja, tidak sadar bahwa aksi ini sebenarnya berdampak negatif pada diri mereka sendiri.

Meskipun kasus *Cyber Bullying* adalah kasus sementara bagi para remaja, akan tetapi angkanya cukup signifikan. Hal ini tentu saja tidak boleh dipandang sebelah mata. Studi menunjukkan, para remaja menjadi korban *bullying* hingga berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun. Maka perhatikan kegiatan anak-anak Anda, terutama yang berkaitan dengan penggunaan handphone.

Dengan keberadaan handphone yang menjadi bagian dari hidup, ponsel menjadi media yang rawan. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa remaja yang berusia antara 12-14 tahun telah memiliki beberapa ponsel dan 63% dari mereka tidak pernah memamatkannya. Masih menurut studi tersebut, muncul fakta bahwa jika dibandingkan anak laki-laki, anak perempuan ternyata lebih sering mengalami *bullying*. Hal ini termasuk *bullying* secara verbal, pelanggaran privasi, penyebaran gosip hingga pengucilan.

Cyber Bullying memang sering luput dari perhatian. Sebab banyak orang tua dan remaja menganggap perkataan-perkataan melecehkan yang dilontarkan di dunia maya hanya sebuah candaan dan olok-olok. Padahal bahaya *cyberbullying* sangat parah. Beberapa korban *Cyber Bullying* mengaku mengalami depresi. Bahkan di Amerika, banyak remaja yang mati bunuh diri akibat tidak tahan akan olok-olok di dunia maya. Begitu traumanya, tak sedikit korban yang memilih mengakhiri hidupnya (bunuh diri), karena saking tak tahan dengan perlakuan *bullying*. Berikut ini kisah-kisah *bullying* yang paling mengharukan, amat menyedihkan, yang mestinya membuat kita semua berjanji untuk tidak melakukan praktik ini kepada siapapun.

Aktivis internet sehat, Donny BU dalam blog pribadinya menilai perlu adanya kepedulian dan dialog bersama antar pemangku kepentingan dalam mengupayakan

keselamatan anak di internet. Tidak cukup hanya pemerintah, swasta dan *civil society* juga harus menunjukkan kepedulian.

"Diharapkan secara sinergis dan komprehensif, dapat dirumuskan dan dilakukan suatu tindakan pencegahan yang ajeg agar kasus ini tidak semakin meningkat, baik intensitas maupun dampak yang ditimbulkannya. Ini kita bicara keselamatan anak-anak Indonesia, anak-anak kita sendiri," tulis Donny. Sumber : detikHealth. Rabu, (29/1/2014)

Remaja saat ini sangat dekat dengan media sosial, dan hal itu juga menjadi sarana untuk tindakan *Bullying*. Tindakan *Bullying* melalui media sosial biasa di sebut dengan *Cyber Bullying*. *Cyber Bullying* adalah segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia cyber atau internet. *Cyber Bullying* adalah kejadian manakala seorang anak atau remaja diejek, dihina, diintimidasi, atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet, teknologi digital atau telepon seluler.

Bentuk dan metode tindakan *Cyber Bullying* amat beragam. Bisa berupa pesan ancaman melalui e-mail, mengunggah foto yang memermalukan korban, membuat situs web untuk menyebar fitnah dan mengolok-olok korban hingga mengakses akun jejaring sosial orang lain untuk mengancam korban dan membuat masalah. Motivasi pelakunya juga beragam. Ada yang melakukannya karena marah dan ingin balas dendam, frustrasi, ingin mencari perhatian bahkan ada pula yang menjadikannya sekedar hiburan pengisi waktu luang. Tidak jarang, motivasinya kadang-kadang hanya ingin bercanda.

Cyber Bullying lebih mudah dilakukan daripada kekerasan konvensional karena si pelaku tidak perlu berhadapan muka dengan orang lain yang menjadi targetnya. Mereka bisa mengatakan hal-hal yang buruk dan dengan mudah mengintimidasi korbannya karena mereka berada di belakang layar komputer atau menatap layar telepon seluler tanpa harus melihat akibat yang ditimbulkan pada diri korban. Peristiwa *Cyber Bullying* juga tidak mudah diidentifikasi orang lain, seperti orang tua atau guru karena tidak jarang anak-anak remaja ini juga mempunyai kode-kode berupa singkatan kata atau emoticon internet yang tidak dapat dimengerti selain oleh mereka sendiri. Harus diwaspadai bahwa kasus *Cyber Bullying* ini seperti gunung es. Korban sendiri lebih sering malas mengaku. Ini karena bila mereka mengaku biasanya akses mereka akan internet (maupun HP) akan dibatasi. Korban juga terkadang malas mengaku karena sulitnya mencari pelaku cyber *bullying* atau membuktikan bahwa si pelaku benar-benar bersalah. Ini menyebabkan munculnya kondisi gunung es tadi. Tujuannya adalah untuk mengganggu, mengancam, memermalukan, menghina, mengucilkan secara sosial, atau merusak reputasi orang lain.

Anak-anak atau remaja pelaku *Cyber Bullying* biasanya memilih untuk mengganggu anak lain yang dianggap lebih lemah, tak suka melawan dan tak bisa membela diri. Pelakunya sendiri biasanya adalah anak-anak yang ingin berkuasa atau senang mendominasi. Anak-anak ini biasanya merasa lebih hebat, berstatus sosial lebih tinggi dan lebih populer di kalangan teman-teman sebayanya. Sedangkan korbannya biasanya anak-anak atau remaja yang sering diejek dan dipermalukan karena penampilan mereka, warna kulit, keluarga mereka, atau cara mereka bertingkah laku di sekolah. Namun bisa juga si korban *Cyber Bullying* justru adalah anak yang populer, pintar, dan menonjol di sekolah sehingga membuat iri teman sebayanya yang menjadi pelaku.

Kasus *Cyber Bullying* yang banyak di temui pada akhir-akhir ini hingga menyebabkan keinginan bunuh diri dan depresi berat banyak di temukan pada media sosial Ask.Fm. Para korban dari media sosial ini merasa dirinya sangat hina dan tidak pantas lagi berada di dunia ini, dengan segala kekurangan dan rasa tidak percaya diri sehingga banyak orang yang membecinya. Zaman sekarang memang banyak media sosial yang muncul dari segala penjuru dunia, baik itu dari kawasan Asia seperti China yang banyak meluncurkan media sosial tiruan alias imitasi dari media sosial yang sudah ada, korea selatan, dan dulu Indonesia yang pernah dikejutkan oleh salingsapa.com.

Ada beberapa kasus *Cyber Bullying* di media *social* seperti contoh di dunia Twitter dengan korbannya seorang pemuda yang hingga bunuh diri karena tidak tahan dengan kicauan hinaan dari orang – orang yang tidak suka padanya sehingga dia merasa tertekan dan mengambil untuk mengakhiri hidupnya dengan bunuh diri menabrakan dirinya pada kereta api, dan itu terjadi di Indonesia.

Gambar 1.1
Contoh kasus *Cyber Bullying* di Twitter



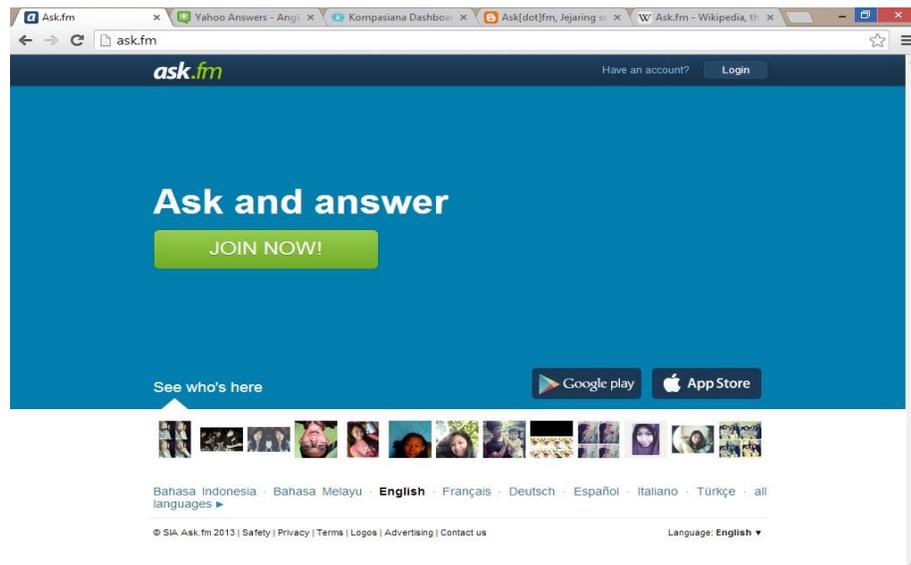
Sumber: <http://musik.kapanlagi.com/> di akses pada 22/09/2014, 01:39

Hal ini membuktikan bahwa hinaan atau *Bullying* di media *social* sangat mempengaruhi seseorang untuk melakukan hal nekat diluar akal sehat mereka. Dalam penelitian ini media *social* yang akan lebih dalam di bahas dalam kasus *Cyber Bullying* adalah Ask.Fm.

Media sosial Ask.Fm sebenarnya mirip dengan Twitter yg sudah lebih dulu populer, hanya saja di Ask.Fm ini dibebaskan bertanya kepada orang yang diinginkan tanpa harus mendaftar terlebih dahulu (anonim/tanpa identitas), fitur yg ditawarkan pun menyerupai fitur mention pada twitter, hanya saja disini diganti dengan “Ask” bukan “Mention”, Ini contoh *spoiler*-nya:

Gambar 1.2

Gambar Tampilan Depan Ask.Fm



Sumber : <http://Ask.Fm/>

Situs ini memang bertipe cukup terbuka dan termasuk berani dalam mengambil langkah karena tiap orang bebas bertanya, bahkan bisa tanpa diketahui. Pertama diluncurkan 16 Juni 2010 di dirikan oleh Illya dan Mark Terebin dengan kantor pusat yang terletak di Saint Petersburg, Rusia. Ask.Fm ini sudah menyerap pengguna aktif terhitung lebih dari

jutaan. Terutama di Indonesia, situs ini sangat digemari di kalangan remaja, karena konon kabarnya banyak anak muda yang berhasil menguntit informasi gebetannya atau orang yang mereka sukai dari situs ini. Situs ini memiliki hampir 60 juta pengguna di seluruh dunia - setengah dari mereka berusia di bawah 18 tahun. (<http://kompasiana.com/>) di akses pada 10/06/2014, 15:12

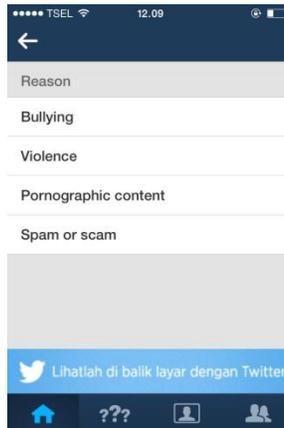
Ask fm adalah situs jejaring sosial berbasis Latvia mana pengguna dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan pengguna lain , dengan pilihan anonimitas . Situs ini diluncurkan pada tanggal 16 Juni 2010. Didirikan sebagai saingan Spring.me (kemudian dikenal sebagai Formspring) Media Sosial Ask fm adalah tipe Media Sosial Q & A Website yang terhubung dengan Media Sosial anda yang lain misalnya Facebook, Email dan Twitter sehingga apa yang anda tuliskan di Media Ask fm akan secara otomatis terkirim juga keberanda Facebook, Twitter dan Email anda. Inti dari Media Ask fm ialah memacu kemampuan anda untuk membuat pertanyaan sebanyak-banyaknya lalu mengirimkannya kepada teman-teman anda untuk dijawab teman-teman anda.

Karakteristik media sosial ini yang membedakan dengan media sosial lain adalah :

1. Ask.Fm ber tipe Media Sosial Q & A yaitu *question & answer* hanya bertanya dan menjawab antar *acoount* Ask.Fm
2. Ask.Fm akan terhubung dengan Media Sosial anda yang lain misalnya Facebook, Email dan Twitter sehingga apa yang anda tuliskan di Media Ask fm akan secara otomatis terkirim juga keberanda Facebook, Twitter dan Email.
3. Ask.Fm dapat menyembunyikan akun kita kepada orang lain dengan fitur anonimitas.
4. Ask.Fm dapat menjawab jawaban dengan menggunakan gambar dan video.
5. Apabila ada akun yang mengganggu Ask.Fm kita melalui jawaban atau pertanyaan yang diajukan kepada kita maka kita dapat menggunakan fitur *report* dengan beberapa pilihan seperti *bullying*, pornografi dan *violence*.

Gambar 1.3

Fitur *report* untuk akun yang mengganggu



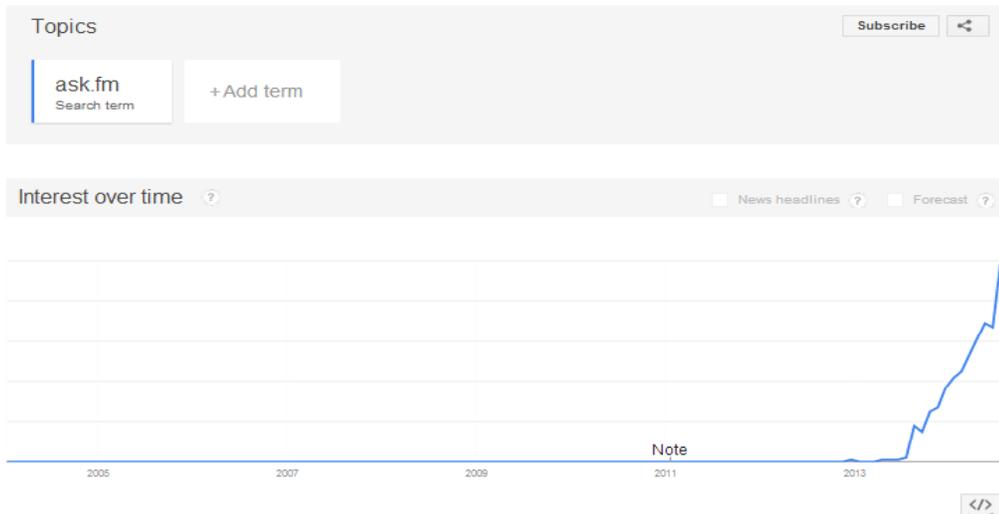
Sumber : <http://ask.fm/>

Perkembangan perusahaan ini mengalami pertumbuhan pesat. Ini memiliki 5 juta pengguna yang terdaftar di April 2012. ini tumbuh menjadi 10 juta pengguna pada bulan Juli 2012, yang membuat 15 juta jawaban baru [disambiguasi diperlukan] per hari. Pada titik ini Ask.Fm mengaku telah disalip Formspring dengan 37 juta pengunjung unik setiap bulan dibandingkan 20 juta pengunjung bulanan Formspring unik. pada bulan Oktober 2012, Ask.Fm mencapai 20 juta pengguna terdaftar. Pada April 2013, perusahaan mencatat lebih dari 50 juta pengguna terdaftar. pada Agustus 2013, jumlah pengguna terdaftar melonjak sampai 70 juta. Lebih dari 30 juta pertanyaan dan jawaban yang dibuat setiap hari.

Perkembangan media sosial Ask.Fm di Indonesia yang dijelaskan pada gambar dibawah ini : (<http://www.kaskus.co.id/>) di akses pada 14/06/2014, 16:00

Gambar 1.4

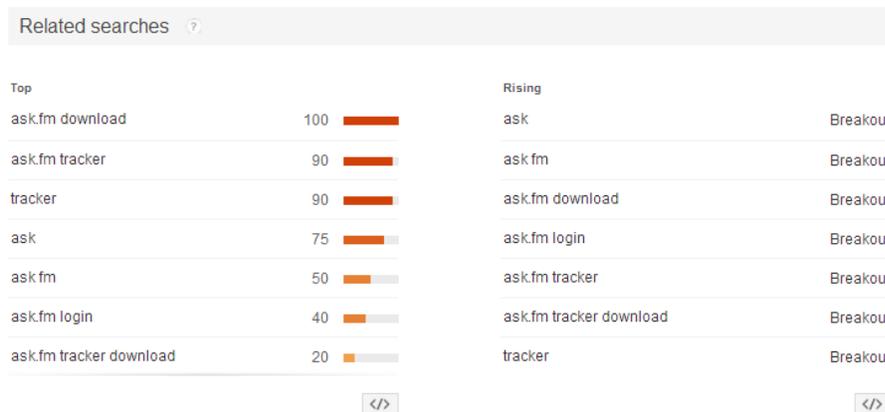
Gambar Data Statistik Pengguna Ask.Fm Di Indonesia



Sumber: Google Trend

Gambar 1.5

Gambar Data Pengguna Fitur Ask.Fm



Sumber: Google Trends

Pada April 2011 fitur jawaban video yang diperkenalkan pada Ask.Fm, yang memungkinkan pengguna untuk merekam video menggunakan webcam dan posting jawaban atas pertanyaan. Pada Mei 2011 Ask.Fm memperkenalkan fitur baru, menyediakan pengguna dengan kesempatan untuk menandai pengguna lain dengan menempatkan simbol @ diikuti dengan nama pengguna. Pada Desember 2011 pengaturan privasi, termasuk fungsi untuk menonaktifkan pertanyaan anonim diperkenalkan. Kemudian bulan itu, 'Popular!' fitur ditambahkan, yang memungkinkan pengguna untuk menemukan orang-orang baru yang menarik untuk diikuti. Juni 2013 kedua aplikasi iPhone dan Android lepaskan.

Ask fm merupakan sosial *question and answer site* yang membebaskan semua orang untuk mengajukan pertanyaan apapun pada pemilik akun tanpa meninggalkan identitas istilahnya adalah anonym jadi walaupun tidak mempunyai akun Ask fm akan tetap dapat bertanya apapun kepada pemilik akun. Ask fm adalah sosial media yang akhir akhir ini sedang *booming* dikalangan remaja pada saat ini. Dalam sebuah survei, situs ini memang sangat populer di kalangan remaja. di mana 42% di antaranya merupakan remaja berusia di bawah 17 tahun. Kelabilan mereka, karena masa pubertas, menjadi salah satu alasan kenapa Ask.Fm dituding menjadi biang keladi. Membahas Ask fm lebih dalam media sosial ini banyak terdapat kejahatan di dalamnya dan efek negative yang sangat merugikan para remaja. Ask fm menjadi perbincangan hangat setelah adanya berita seorang remaja yang bunuh diri di usianya yang baru menginjak 16 tahun di Inggris karena tidak kuat *di-bullying* di media sosial Ask fm ini.

Gambar 1.6

Contoh Kasus Cyberbullying di Ask.Fm



Sumber: <http://www.mirror.co.uk/> di akses pada 24/07/2014, 19:24

Dalam berita ini di beritakan bahwa Hannah Smith remaja berusia 16 tahun yang berdomisili di Inggris sangat dilarang keras oleh ayah nya untuk bermain media sosial Ask fm karena sang ayah telah mendapatkan surat edaran dari sekolah untuk menjauhkan anak anak dari media sosial Ask fm. Tetapi Hannah tetap bermain media sosial tersebut hingga membuat account facebook baru untuk membuka akses nya dalam menggunakan Ask fm. Pada tanggal 2 Agustus, Jo adik Hannah menemukan tubuh kaka nya sudah gantung diri dikamarnya. Setelah ditelusuri Hannah tidak tahan dengan *Bullying* yang dialaminya di Ask fm.

Sangat di sayangkan sekali sebuah situs yang tujuannya menjadi media berkomunikasi dan hiburan bagi para remaja pada akhirnya menjadi boomerang yang justru merugikan remaja itu sendiri. Apalagi dunia maya yang seharusnya dapat dijadikan sarana sumber informasi digunakan sebagai tempat untuk membully adalah tindakan kriminal. Kasus Hannah ini dan kasus lainnya harus menjadi cerminan para remaja yang lagi gemar-gemarnya menggunakan media sosial ini agar lebih bijak menggunakan fasilitas sosial media dan terhindar dari kejadian-kejadian yang tidak diinginkan.

Mungkin kasus *Cyber Bullying* di Indonesia tidak se heboh diluar negeri atau memang beritanya kurang di expose oleh media karena jarang yang mengakibatkan hal yang fatal seperti bunuh diri, akan tetapi remaja Indonesia pun juga mengalami *bullying* melalui media sosial khususnya di Ask.Fm. gambar dibawah ini adalah beberapa *capture-an* contoh *Cyber Bullying* pada remaja Indonesia :

Gambar 1.7

Capture-an Cyber Bullying pada media sosial Ask.Fm di Indonesia



Gambar 1.8

Capture-an Cyber Bullying pada media sosial Ask.Fm di Indonesia



Sumber: <http://Ask.Fm/>

Pada gambar 1.7 dan 1.8 diatas merupakan contoh salah satu tindakan *Cyber Bullying* pada media sosial Ask.Fm di Jakarta yang menggunakan kata-kata kasar pada korban *Bullying*.

Pada media sosial Ask.Fm antara 2012 dan 2014 , situs ini menjadi terkait dengan berbagai kasus *Cyber Bullying*, beberapa di antaranya menyebabkan bunuh diri , terutama pada remaja. Beberapa pengiklan , terutama surat kabar The Sun, BT dan Specsavers menanggapi dengan memutuskan hubungan dengan situs ini karena dapat membahayakan produk mereka.

1.2 Fokus Penelitian

- 1) Apa makna *bullying* di media *social* Ask.Fm?
- 2) Bagaimana interaksi korban *bullying* di media *social* Ask.Fm?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

- 1) Mengetahui makna *bullying* di media *social* Ask.Fm
- 2) Mengetahui bagaimana respon korban *bullying* di media *social* Ask.Fm

1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Aspek Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak Universitas, yaitu sebagai masukan dan pertimbangan dalam mengembangkan dan menyempurnakan kebijakan universitas terutama yang berhubungan dengan makna komunikasi yang di hadapi remaja dalam menyikapi tindakan *Cyber Bullying* sehingga dapat menjadi masukan atau pembelajaran kepada seluruh mahasiswa/i dalam menghadapi tindakan yang mungkin sama dalam penelitian ini.

- 2) Aspek Teoritis

Kegunaan teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan perbandingan dan pengembangan yang lebih untuk mengkaji ilmu Deskriptif, terutama sebagai acuan bagi studi ilmiah tentang Makna komunikasi remaja dalam menyikapi tindakan

Cyber Bullying. Selain itu penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan bahan referensi bagi penulis lain yang hendak melakukan penelitian di bidang yang sama. Hasil penelitian bagi lembaga, dapat menambah perbendaharaan perpustakaan Telkom University, Fakultas Telkom Economic Bussiness School sebagai bahan kajian maupun bahan pembanding penelitian pada masa yang akan datang terhadap masalah serupa

1.5 Tahapan Penelitian

1) Menetapkan Fokus Penelitian

Tahap awal dalam melakukan penelitian adalah dengan menetapkan terlebih dahulu fokus penelitian yang akan dilakukan. Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah tentang bagaimana Remaja Jakarta dalam menyikapi tindakan *Cyber Bullying*.

2) Menentukan *Setting* dan Subyek Penelitian

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah menentukan *setting* dan subyek penelitian. Penelitian ini sendiri *setting* nya dilakukan di beberapa tempat di Jakarta.

3) Pengumpulan Data, Pengolahan Data, dan Analisis Data

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini setelah menentukan *setting* dan subyek penelitian adalah mengumpulkan data, mengolah data, dan menganalisis data. Pengumpulan data dilakukan dengan mencari informasi-informasi (kepuustakaan) terlebih dahulu sebelum melakukan pengumpulan data bersumber dari subyek penelitian. Pengumpulan data yang bersumber dari subyek penelitian dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi. Setelah mengumpulkan data, selanjutnya dilakukan pengolahan data dan menganalisis data selama proses pengumpulan data. Analisis data dapat dilakukan sebelum berada di lapangan dan selama berada di lapangan.

4) Penyajian Data

Penyajian data berupa laporan hasil penelitian yang penyajiannya merupakan kesimpulan dari hasil penelitian. Data yang telah diperoleh selama proses pengumpulan data sampai analisis data berupa deskripsi kata-kata yang menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di beberapa tempat seperti café, rumah informan, sekolah informan dan sebagainya, karena tempat mengikuti peneliti dan subyek saat melakukan penelitian.

1.6.2. Waktu Penelitian

Adapun kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti akan berlangsung selama 4 bulan yaitu dari bulan September 2014 – Desember 2014.