

**STUDI IDENTIFIKASI FAKTOR YANG
MEMPENGARUHI *CYBERBULLYING* DI
FACEBOOK PADA REMAJA**

SKRIPSI

*Diajukan dan Disusun Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Medan Area*

**OLEH:
MALISA PRATIWI
09.860.0245**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
2013**

JUDUL SKRIPSI : STUDI IDENTIFIKASI FAKTOR YANG
MEMPENGARUHI *CYBERBULLYING* DI
FACEBOOK PADA REMAJA

NAMA MAHASISWA : MALISA PRATIWI

NPM : 09.860.0245

JURUSAN : PSIKOLOGI PERKEMBANGAN

Menyetujui,
Komisi Pembimbing


(Dra. Hj. Irna Minauli, M.Si)
Pembimbing I


(Hj. Annawati Dewi Purba, M.Si)
Pembimbing II

Mengetahui,


Kepala Bagian
(Laila Azzahra, S.Psi, MM)


Dekan
(Prof. Dr. H. Abdul Munir, M.Pd)

Tanggal Sidang Meja Hijau

3 Desember 2013

DIPERTAHANKAN DI DEPAN DEWAN PENGUJI
SKRIPSI
FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA
DAN DITERIMA UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN
DARI SYARAT-SYARAT GUNA MEMPEROLEH
GELAR SARJANA (S-1) PSIKOLOGI

Pada Tanggal: 3 Desember 2013

MENGESAHKAN
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA

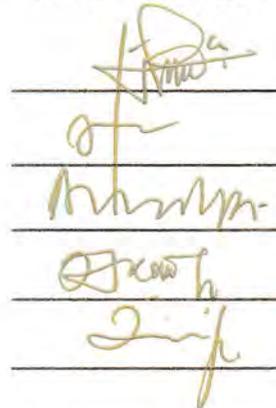
DEKAN

(Prof. Dr. H. Abdul Munir, M.Pd)

DEWAN PENGUJI

1. Istiana, S.Psi, M.Pd
2. Dra. Hj. Ina Minauli, M.Si
3. Hj. Anna Wati D. Purba, S.Psi, M.Si
4. Nurmaida I. Siregar, S.Psi, M.Si.
5. Zuhdi Budiman, S.Psi, M.Psi

TANDA TANGAN



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa apa yang tertulis dalam skripsi ini adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi, maka saya rela gelar kesarjanaan saya di cabut.

Medan, 3 Desember 2013
Penulis

Malisa Pratiwi
09.860.0245



Motto

Untaian kata yang merangkai kalimat ini akan selalu mengiringi
disetiap langkah hidupku..

Tidak ada masalah yang tidak dapat diatasi jika mau berusaha
dengan sungguh-sungguh dan pantang menyerah..

Dibalik setiap masalah, selalu ada hikmah yang dapat dipetik..

- *You never know if you never try.* Jadi, jangan takut untuk
memulai sesuatu yang baru, karena kamu tidak akan pernah tahu
sejauh mana kemampuanmu sebelum kamu mencobanya-

- *You are what you think.* Jadi, jika kamu berpikir kamu ingin
sukses, maka dengan sendirinya kamu akan berusaha keras untuk
menuju jalan kesuksesan itu-

- *If you say you can, you CAN!!!* And never say you can't!
Jadi, jangan pernah mengatakan tidak bisa selagi masih bisa
melakukannya (intinya, jangan cepat menyerah)-

☺ ..Selalu berpikir positif dan bersyukur, serta iringi usaha dengan
berdoa dan memohon ridho dari Allah SWT dan orangtua.

Inshaallah tidak ada perjuangan yang sia-sia.. ☺

Kata Persembakan

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kucintai dan kukasihi di dalam hidupku, yang selalu ada untukku disaat senang maupun susah, yang selalu memberikan semangat dan motivasi, serta mendoakanku..

Kedua orangtuaku tercinta, Papi (Salamuddin) dan Mami (Rr. Winiarti Paraswani), sebagai motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mereka hingga mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta mami dan papi padaku.

Kakak dan adikku tercinta, Citra Giatri, S.E dan Rahmat Aditya Ekanovin yang selalu mendukung, memberikan kasih sayang, doa, dan semangat dalam penulisan skripsi ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur Kehadirat Allah SWT atas segala berkah, rahmat dan karunia-Nya, serta kesehatan yang masih diberikan sampai detik ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya shalawat beserta salam kepada nabi Muhammad SAW yang telah memberikan pencerahan kepada seluruh umat Islam di muka bumi ini.

Penelitian ini berjudul “Studi Identifikasi Faktor yang Menyebabkan *Cyberbullying* di *Facebook* pada Remaja” yang disusun dan diajukan untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi di Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyusun skripsi ini tidak terlepas dari doa, bimbingan, dukungan dan bantuan yang sangat baik dari berbagai pihak, baik berupa dorongan semangat maupun sumbangan materi dan pikiran. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan, yaitu kepada:

1. Allah SWT dan kedua orangtuaku. *My superdad* (Salamuddin), terima kasih telah memberikan motivasi, inspirasi, dan memberi nasihat padaku untuk tetap percaya diri dan pantang menyerah. *My supermom* (Rr. Winiarti Paraswani), terima kasih selalu sabar membimbing, memotivasi, dan menasihati untuk menjadi lebih baik dan menjadi anak yang selalu bersyukur apapun keadaannya. Terima kasih *mom and dad*, doa kalian

selalu mengiringi langkahku hingga aku berani menatap hari esok yang lebih baik.

2. Kakakku Citra Giatri S.E dan adikku Rahmat Aditya Ekanovin tersayang, terima kasih untuk doa dan dukungannya sehingga penulis tetap semangat dalam menulis skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Munir, M.Pd selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Bapak Zuhdi Budiman, S.Psi, M.Psi selaku PD I Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
5. Ibu Laili Alfita, S.Psi, M.M selaku ketua jurusan Psikologi Anak & Perkembangan dan dosen Pembimbing Akademik penulis selama masa perkuliahan yang telah mengarahkan dan memberikan saran yang bermanfaat kepada penulis.
6. Ibu Dra. Hj. Irna Minauli, M.Si selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Hj. Anna Wati D. Purba, S.Psi, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing, bertukar pikiran, memberikan ilmu dan petunjuk yang sangat bermanfaat sehingga terselesaikan skripsi ini.
7. Ibu Rahmi Lubis, S.Psi, M.Psi selaku Dosen Pembimbing II penulis yang terdahulu. Terima kasih telah memberikan saran dan petunjuk yang bermanfaat sehingga penulis dapat melanjutkan skripsi dengan baik.

8. Ibu Istiana, S.Psi, M.Pd selaku ketua sidang meja hijau, yang telah meluangkan waktunya untuk hadir dan memberikan sarannya kepada penulis.
9. Bapak Zuhdi Budiman, S.Psi, M.Psi selaku dosen tamu sidang meja hijau, yang telah meluangkan waktunya untuk hadir dan memberikan sarannya kepada penulis.
10. Ibu Nurmaida Irawani Siregar, S.Psi, M.Si selaku sekretaris sidang meja hijau, yang telah meluangkan waktunya untuk hadir dan memberikan sarannya kepada penulis.
11. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu dan memberikan bekal ilmu kepada penulis selama penulis menimba ilmu di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
12. Seluruh staf tata usaha yang telah membantu peneliti dalam hal administrasi.
13. Teman-teman seperjuangan yang selalu setia menemani di segala kondisi dan cuaca, mereka adalah Mainah, Dima, Cai, Lela, Mika, Ayu, Uswah, Meta, Dina, Nita, Tirta, Sari, Purna, Ema, "Geng Nero", *D'Class Psychology '09*, dan lain sebagainya yang namanya tak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih, kalianlah salah satu penyemangatku dalam penulisan skripsi ini. *I love you, guys!*

Medan, 3 Desember 2013
Penulis

Malisa Pratiwi

**STUDI IDENTIFIKASI FAKTOR YANG MEMPENGARUHI
CYBERBULLYING DI FACEBOOK PADA REMAJA**

Oleh:

Malisa Pratiwi

NPM: 09.860.0245

FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

Abstrak

Perilaku *cyberbullying* merupakan salah satu bentuk dari *bullying* secara verbal dan nonverbal yang dilakukan melalui media elektronik seperti komputer atau telepon selular. Banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya *cyberbullying* pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang paling dominan mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook*, serta menggambarkan bentuk-bentuk *cyberbullying* yang banyak dilakukan oleh remaja. Subjek penelitian ini adalah 115 anak remaja usia 14-18 tahun. Teknik pengambilan data menggunakan *purposive sampling*. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah skala faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook* yang terdiri dari 40 aitem ($\alpha=0,765$) dan skala bentuk-bentuk *cyberbullying* yang terdiri dari 8 aitem. Analisis data menggunakan teknik *crosstabulation* dengan SPSS 16 dan statistik deskriptif dalam bentuk persen. Berdasarkan analisis data, diperoleh bahwa faktor terbesar yang mempengaruhi ialah peran interaksi orangtua dan anak (34,8%), faktor *bullying* tradisional (*bullying* yang dilakukan di dunia nyata (29,6%)), faktor *strain* (hubungan negatif dengan orang lain (18,3%)), faktor karakteristik kepribadian (14,8%), dan faktor persepsi terhadap korban (13,9%). Apabila dilihat dari jenis kelamin, faktor yang paling dominan pada anak perempuan adalah *bullying* tradisional (32,7%), sedangkan pada anak laki-laki adalah peran interaksi orangtua dan anak (35,0%). Bentuk *cyberbullying* yang paling banyak dilakukan dalam penelitian ini adalah bentuk *flaming* (mengirim pesan frontal dan berapi-api).

Kata kunci: *cyberbullying*, bentuk-bentuk *cyberbullying*, analisis faktor



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	11
D. Perumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
a. Manfaat Teoritis	12
b. Manfaat Praktis	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
1. Remaja	13
A. Pengertian Remaja.....	13
B. Aspek-aspek Perkembangan Remaja.....	16
C. Tugas-tugas Perkembangan Masa Remaja	19
D. Masa Remaja Sebagai Periode Perubahan	21
E. Karakteristik Emosi pada Masa Remaja	23
F. Gejala Gangguan Emosional Pada Remaja	26

2. <i>Facebook</i>	27
A. Definisi dan Sejarah <i>Facebook</i>	27
B. Karakteristik Pengguna <i>Facebook</i>	29
C. Aplikasi <i>Facebook</i>	31
D. Dampak Penggunaan <i>Facebook</i> dalam Kehidupan.....	33
E. <i>Facebook</i> di Indonesia	37
3. <i>Cyberbullying</i>	38
A. Definisi <i>Cyberbullying</i>	38
B. Elemen <i>Cyberbullying</i>	41
C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Cyberbullying</i> pada Remaja	41
D. Bentuk-bentuk <i>Cyberbullying</i>	52
E. Alat yang Digunakan dalam <i>Cyberbullying</i>	53
F. Alasan dan Motivasi Seseorang Melakukan <i>Cyberbullying</i>	56
G. Hukum tentang <i>Cyberbullying</i>	57
H. Tanda Anak Suka Melakukan <i>Cyberbullying</i>	59
I. Kerangka Konseptual	60
BAB III METODE PENELITIAN.....	61
A. Definisi Operasional	61
a. <i>Bullying</i> Tradisional	61
b. Karakteristik Kepribadian	61
c. Persepsi Terhadap Korban	62
d. <i>Strain</i>	62
e. Peran Interaksi Orangtua dan Anak	62
B. Subjek Penelitian	64
C. Alat Pengumpulan Data	65
D. Validitas dan Reliabilitas	68
a. Validitas	68

b. Reliabilitas	68
E. Metode Analisis Data	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
A. Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian	71
1. Orientasi Kacah	71
2. Persiapan Penelitian	74
a. Persiapan Administrasi	74
b. Persiapan Alat Ukur Penelitian	74
3. Uji Coba Alat Ukur Penelitian	77
B. Pelaksanaan Penelitian dan Uji Coba Alat Ukur	79
C. Analisis Data dan Hasil Penelitian	80
a. Analisis Data	80
b. Hasil Perhitungan Analisis Data	81
D. Pembahasan	89
BAB V PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

Daftar Tabel

Tabel 1. <i>Blue Print</i> Aitem Skala Faktor yang Mempengaruhi Cyberbullying di Facebook	76
Tabel 2. Skala Bentuk <i>Cyberbullying</i>	76
Tabel 3. Distribusi Butir-butir Pernyataan Skala Faktor yang Mempengaruhi <i>Cyberbullying</i> setelah Uji Coba	79
Tabel 4. Uji Kontribusi <i>Chi Square</i>	80
Tabel 5. Hasil Analisis Faktor Peran Interaksi Orangtua dan Anak	82
Tabel 6. Hasil Analisis Faktor <i>Bullying</i> Tradisional	82
Tabel 7. Hasil Analisis Faktor <i>Strain</i> (Hubungan Negatif Dengan Orang Lain).....	83
Tabel 8. Hasil Analisis Faktor Karakteristik Kepribadian	84
Tabel 9. Hasil Analisis Faktor Persepsi terhadap Korban	84
Tabel 10. Hasil Analisis Faktor yang Mempengaruhi <i>Cyberbullying</i> Menurut Jenis Kelamin dari 115 orang Responden	85
Tabel 11. Hasil Analisis Bentuk-bentuk <i>Cyberbullying</i> Menurut Jenis Kelamin Secara Keseluruhan	86
Tabel 12. Bentuk-bentuk <i>Cyberbullying</i> Dilihat dari Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Cyberbullying</i>	87

Daftar Lampiran

LAMPIRAN A	Alat Ukur Penelitian
	A-1 Skala Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Cyberbullying</i> di <i>Facebook</i> sebelum Uji Coba
	A-2 Skala Bentuk-bentuk <i>Cyberbullying</i>
LAMPIRAN B	Data Uji Coba
	B-1 Data Uji Coba Skala Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Cyberbullying</i> di <i>Facebook</i>
	B-2 Data Uji Coba Skala Bentuk-bentuk <i>Cyberbullying</i>
LAMPIRAN C	Uji Validitas dan Reliabilitas Data Uji Coba
	Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Cyberbullying</i> di <i>Facebook</i>
LAMPIRAN D	Alat Ukur Penelitian
	D-1 Skala Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Cyberbullying</i> di <i>Facebook</i> setelah Uji Coba
	D-2 Skala Bentuk-bentuk <i>Cyberbullying</i> setelah Uji Coba
LAMPIRAN E	Data Penelitian Sekunder
	E-1 Skala Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Cyberbullying</i> di <i>Facebook</i>
	E-2 Skala Bentuk-bentuk <i>Cyberbullying</i>
LAMPIRAN F	Analisis Data Penelitian
	F-1 Uji <i>Chi Square</i>
	F-2 <i>Crosstabulation</i>
	F-3 Frekuensi dan Persentase
LAMPIRAN G	Surat Keterangan Bukti Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat sekarang ini, tidak sedikit remaja yang mencurahkan segala ekspresinya, termasuk mencurahkan emosinya melalui media sosial di internet. Media sosial saat ini menjadi kegemaran hampir di seluruh dunia. Selain membantu seseorang berbagi situasi kondisi, juga dapat menemukan kawan-kawan atau sahabat yang sudah lama sekali tidak pernah bertemu, atau ketika seseorang membutuhkan untuk mencurahkan isi hati, dan banyak manfaat lainnya dari media sosial tersebut. Hal inilah yang membuat *facebook* cepat sekali populer sebagai *software* 'jejaring sosial' (*social networking*). Melalui *facebook*, seseorang menjadi tidak ragu lagi berkenalan dengan orang-orang baru. Jaringan persahabatan di *facebook* –secara langsung maupun tidak– didasarkan pada rekomendasi orang lain atau teman yang telah dikenal sebelumnya. Seseorang dapat bergaul dengan teman di *facebook* dan bisa bertemandengan temannya teman orang tersebut dan begitu seterusnya. Bukan hanya berkenalan dengan orang-orang baru, lewat *facebook* seseorang akan lebih mudah menemukan teman-teman lamanya.

Facebook kini menjadi salah satu kosa kata penting dalam pergaulan sosial di tingkat global. Kalangan profesional, pengusaha, politisi, selebriti, mahasiswa, siswa sekolah, dan ibu rumah tangga di banyak negara di dunia, termasuk Indonesia, kini memiliki jejaring sosial *facebook*. *Facebook* merupakan perpaduan

luar biasa antara *e-mail*, *personal web*, serta 'jaringan sosial'. Pesona baru dunia maya inilah yang membuat sebagian besar pengguna awal *facebook* selalu aktif di depan komputer, menghabiskan banyak waktu di dunia maya tersebut (Nazir, 2009).

Namun, saat ini *facebook* tidak hanya digunakan sebagai jejaring sosial yang dipergunakan untuk menambah teman di dunia maya saja, tetapi jejaring sosial ini juga digunakan sebagai akses mudah bagi pelaku kejahatan dunia maya. Meski memiliki dampak positif, tidak sedikit orang yang menggunakan kesempatan menggunakan media sosial untuk melakukan kejahatan, atau yang lebih dikenal dengan istilah *cybercrime*, yang didefinisikan sebagai: jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas, serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan kepada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet.

Berdasarkan laporan media Inggris, *Daily Mail*, setiap 40 menit terjadi kejahatan di jejaring sosial *facebook*. Disamping memiliki dampak positif, *facebook* juga memiliki dampak negatif berupa kejahatan. Berdasarkan laporan kepolisian Inggris, kejahatan akibat *facebook* mencapai 12.300 kasus. Adapun kejahatan yang diakibatkan *facebook* diantaranya; pemerkosaan, pelecehan seksual, penculikan, intimidasi, penipuan, serta pengancaman (www.itoday.co.id/tekno, 2012).

Simanjuntak (2012) dalam Kompasiana berpendapat bahwa remaja adalah suatu masa dimana pencarian jati diri dan krisis identitas sehingga keegoisan dan

percaya diri sangatlah tinggi. Perlunya orangtua untuk memahami dan mengawasi perkembangan anak di saat remaja akan berpengaruh saat beranjak dewasa sehingga perlu pendekatan yang lebih intim kepada anak remaja tersebut. Kenakalan remaja yang sekarang banyak terjadi diakibatkan remaja tersebut kurang mendapat perhatian dari orangtuanya sehingga timbul dari remaja tersebut tingkah laku untuk menarik perhatian orangtuanya. Begitu juga kasus-kasus kenakalan remaja, salah satunya yang terjadi di *facebook* sebagian besar diakibatkan karena lalainya pengawasan terhadap anak sehingga orangtuapun menyalahkan internet, tetapi mereka tidak menyadari faktor utama penyebab anak berinteraksi di dunia maya disebabkan oleh diacuhkannya remaja tersebut di dunia nyata sehingga pelarian mereka ke dunia maya.

Sebagian besar remaja bersikap *ambivalen* (saling bertentangan) terhadap setiap perubahan. Mereka menginginkan dan menuntut kebebasan, tetapi mereka sering takut bertanggung jawab akan akibatnya dan meragukan kemampuan mereka untuk dapat mengatasi tanggung jawab tersebut. Menurut Hall (dalam Santrock, 2007), pada suatu saat remaja dapat bersikap sangat tidak menyenangkan terhadap kawan-kawan sebaya, sementara disaat lainnya bersikap baik; kadang-kadang membutuhkan privasi, namun beberapa detik kemudian menginginkan kebersamaan.

Peringatan bahaya internet kepada remaja sebaiknya tidak terlalu perlu, sebab internet itu lebih besar manfaatnya daripada bahayanya. Kasus penculikan, kasus *cyberbullying* baik lewat *facebook*, *chatting* dan lainnya itu dapat dicegah jika para orangtua peduli terhadap dunia anaknya dan tidak memberikan

gadget atau *handphone* di saat sekolah atau keluar rumah. Banyak orangtua yang lemah pengawasannya terhadap anaknya diakibatkan sibuknya orangtua terhadap pekerjaan atau kegiatannya atau orangtua yang gagap teknologi. Seandainya para orangtua tidak gagap teknologi, dan memberi perhatian penuh terhadap anaknya, maka apabila anaknya membuat akun *facebook* atau *twitter* dipastikan dapat terlacak jika *handphone* atau *gadget* ditinggal di rumah.

Di Inggris, *facebook* seringkali disalahgunakan untuk melakukan hal-hal tidak baik. Salah satu yang memprihatinkan adalah situs jejaring sosial itu digunakan siswa untuk melecehkan para guru. Sementara itu, di Indonesia sendiri, kasus serupa juga pernah terjadi, yaitu kasus guru menjadi korban olok-olok siswa yang terjadi di SMU Negeri 4 Tanjungpinang, Kepulauan Riau. Imbasnya, para siswa yang mengolok-olok dikeluarkan dari sekolah (www.suaramedia.com).

Salah satu sasaran kejahatan yang dilakukan dalam *cybercrime* yaitu *cyberbullying*, dimana *cyberbullying* adalah perilaku antisosial yang melecehkan ataupun merendahkan seseorang, kebanyakan menimpa anak-anak dan remaja, baik yang dilakukan secara *online* atau melalui telepon seluler. Tujuannya adalah untuk mengganggu, mengancam, mempermalukan, menghina, mengucilkan secara sosial, atau merusak reputasi orang lain.

Dilansir *Telegraph*, Minggu (4/4/2010), tindak *cyberbullying* merupakan kejahatan lewat *facebook* yang paling sering dilaporkan di tahun lalu. *Cyberbullying* biasanya diawali dari aktivitas '*trolling*' atau meninggalkan pesan bernada kasar, ejekan, hingga merendahkan di profil seseorang di sebuah media sosial, seperti *facebook* atau *twitter*. Biasanya juga, si anak yang dilecehkan akan



membalas dan saling memaki, jika si anak 'kuat' untuk saling memaki. Jika si anak yang dilecehkan tidak 'kuat', dia akan mulai stres dan depresi. Bahkan sudah banyak anak-anak yang bunuh diri di banyak negara karena *cyberbullying* (www.techno.okezone.com).

Berdasarkan informasi dari situs <http://www.satumedial.info/> (2012), sejumlah remaja telah menjadi korban karena berinteraksi secara aktif dalam jejaring sosial *facebook*. Seorang anak remaja berusia 18 tahun divonis bersalah oleh pengadilan karena dianggap menghina temannya melalui jejaring sosial *facebook*. Pengadilan Negeri Kota Bogor, Jawa Barat, menganggap anak itu melakukan tindak pidana memfitnah.

Menurut Ketua Komisi Nasional Perlindungan Anak, Seto Mulyadi, situs jejaring sosial marak digunakan oleh anak-anak maupun remaja sebagai tempat berkeluh kesah. Ini disebutnya lazim terjadi, karena mereka merasa tidak diperhatikan oleh sekolah maupun keluarga. Data yang dimiliki Komnas Perlindungan Anak, sekitar 53% pemakai *facebook* di Indonesia adalah remaja berusia kurang dari 18 tahun (www.satumedial.info, 2012).

Perilaku *bullying* adalah sebuah bentuk perilaku yang menyimpang dan berbahaya, sehingga penanganan *bullying* harus dilakukan secara intensif. *Bullying* dapat terjadi di mana saja, terhadap siapa saja, dan bisa terjadi di semua lingkungan sekolah, tanpa ditentukan oleh batasan ukuran maupun tipe sekolah. Bagi beberapa orang adalah masalah yang bersifat sementara, tetapi bagi yang lain *bullying* dapat membayangi seumur hidup. Pencegahan masalah kekerasan siswa di sekolah (*bullying*) harus dimulai dari segala arah mulai dari keluarga maupun

sekolah. Pemerintah juga harus menetapkan kebijakan media massa terutama film-film hiburan yang sarat dengan kekerasan (*bullying*). Selain itu, pihak-pihak LSM dan semua pihak yang berwenang harus turut untuk mengurangi *bullying* di sekolah.

Di era komunikasi digital seperti sekarang ini, para pelaku *bullying* mulai “melebarkan sayap” dan telah menemukan tempat baru bagi mereka untuk melancarkan aksinya, yaitu internet. Ini merupakan bentuk baru dari *bullying*, yang disebut *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan penyalahgunaan dari teknologi dimana seseorang menulis teks ataupun mengunggah gambar maupun video mengenai orang tertentu dengan tujuan untuk mempermalukan, menyiksa, mengolok-olok, atau mengancam mereka. Lebih jauh lagi, teks, gambar atau video yang mereka unggah ke internet itu mengundang komentar dari pihak ketiga (*bystander*) yang seringkali ikut melecehkan dan mempermalukan korban dan memperparah dampak yang diakibatkan bagi para korban *cyberbullying* (Pratiwi, 2011).

Mungkin tidak sedikit orang yang juga sudah pernah melakukan, atau bahkan sering melakukan tindakan *cyberbullying* tersebut, baik sengaja maupun tanpa kesengajaan. Menggunakan media sosial, baik itu di *facebook*, *twitter*, atau bahkan di blog dan situs jejaring sosial lainnya dengan membuat komentar yang menjatuhkan, bahkan memalukan. Akan tetapi, banyak diantara korban yang seakan-akan merasa di-*bully* di dalam komentar, padahal sebenarnya hanya untuk memberikan masukan. Cara penyampaian yang tidak tepatlah yang kemudian merekapun akhirnya merasa telah di-*bully*.

Cyberbullying biasanya terjadi pada anak-anak yang masih remaja, karena masa-masa remaja adalah masa-masa yang masih labil dalam menghadapi suatu masalah. Jika tidak kuat, mungkin bisa *stress* dan akhirnya bunuh diri. Misalnya, mengalami *cyberbullying* seperti mendapat ancaman dari teman *facebook* tak dikenal yang bisa membuat *stress*, depresi dan akhirnya bunuh diri.

Menurut situs (www.cyberbullying126e27.blogspot.com), *cyberbullying* dianggap valid bila pelaku dan korban berusia di bawah 18 tahun dan secara hukum belum dianggap dewasa. Bila salah satu pihak yang terlibat (atau keduanya) sudah berusia di atas 18 tahun, maka kasus yang terjadi akan dikategorikan sebagai *cybercrime* atau *cyberstalking* (sering juga disebut *cyber harassment*).

Bentuk dan metode tindakan *cyberbullying* amat beragam. Bisa berupa pesan ancaman melalui *e-mail*, mengunggah foto yang mempermalukan korban, membuat situs web untuk menyebarkan 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.

Anak-anak atau remaja pelaku *cyberbullying* biasanya memilih untuk mengganggu anak lain yang dianggap lebih lemah, tak suka melawan dan tak mampu 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. Atau bisa saja, pelaku adalah orang-orang yang di kehidupan nyata termasuk golongan 'tidak dianggap' atau tidak punya kekuatan, dengan melakukan *cyberbullying* mereka merasakan bagaimana rasanya menjadi "orang yang berkuasa". 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 *cyberbullying* justru adalah anak yang populer, pintar, dan menonjol di sekolah sehingga membuat iri teman sebayanya yang menjadi pelaku, dan yang paling mengkhawatirkan dari tindakan *cyberbullying* ini adalah, pelaku bisa merasa terlindung di balik anonimitas (tidak diketahui namanya), sehingga mereka dapat lebih leluasa melakukan tindakan *cyberbullying* di dunia maya, misalnya memberikan komentar dengan kata-kata yang tidak pantas di blog-blog ataupun situs jejaring sosial lainnya (<http://cyberbullying126e27.blogspot.com/>, 2012).

Cyberbullying 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 *cyberbullying* juga tidak mudah diidentifikasi orang lain, seperti orangtua 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 *cyberbullying* ini seperti gunung es. Korban sendiri lebih sering tidak ingin mengaku. Ini karena, bila mereka mengaku biasanya akses mereka akan internet (maupun telepon selular) akan dibatasi. Korban juga terkadang tidak ingin mengaku karena sulitnya mencari pelaku *cyberbullying* atau membuktikan bahwa si pelaku benar-benar bersalah. Ini menyebabkan munculnya kondisi gunung es tadi.

Faktor yang ditengarai mempengaruhi *cyberbullying* (dalam Pratiwi, 2011), yaitu faktor *bullying* tradisional, karakteristik kepribadian, persepsi terhadap korban, *strain* (hubungan negatif dengan orang lain, dan peran interaksi orangtua dan anak. Sedangkan bentuk-bentuk *cyberbullying* yang banyak dilakukan remaja menurut Willard (2007), yaitu *flaming*, *harassment*, *denigration* (pencemaran nama baik), *impersonation* (peniruan), *outing*, *trickery* (tipu daya), *exclusion* (pengeluaran), dan *cyberstalking*.

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti hal yang berkaitan dengan "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi *Cyberbullying* di *Facebook* pada Remaja". Peneliti ingin melihat dan mengetahui faktor apa yang paling dominan yang mempengaruhi terjadinya *cyberbullying* di *facebook* pada remaja.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, diketahui bahwasannya fenomena *cyberbullying* di *facebook* yang terjadi pada remaja saat ini cukup tinggi. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya laporan kasus kekerasan

yang terjadi di dunia maya ini kepada pihak-pihak yang berwenang. Tindakan *cyberbullying* di *facebook* pada remaja ini dapat menimbulkan dampak yang tidak secara langsung dapat terlihat pada korban, karena antara pelaku dan korban tidak saling bertatap muka, sehingga para pelaku dapat melakukan kejahatannya tersebut secara berulang tanpa harus diketahui siapa jati dirinya, kecuali pihak berwenang dapat melacak benar-benar dimana keberadaannya.

Tindakan *cyberbullying* di *facebook* ini tidak menimbulkan kerugian pada pelakunya selama jejaknya belum diketahui, malah akan menimbulkan kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi pelakunya. Tetapi, dampak yang dapat diketahui secara langsung dapat dilihat pada para korbannya. Korban *cyberbullying* tidak akan mengalami luka secara fisik, tetapi akan berdampak pada luka secara psikologis yang lebih berat daripada luka fisik, karena pada kasus yang berat, korban akan mengalami stres, depresi, bahkan berujung dengan bunuh diri apabila tidak kuat menghadapi *cyberbullying* yang telah dihadapinya. Akan tetapi, banyak diantara korban yang seakan-akan merasa di-*bully* di dalam komentar, padahal sebenarnya hanya untuk memberikan masukan. Cara penyampaian yang tidak tepatlah yang kemudian merekapun akhirnya merasa telah di-*bully*.

Berdasarkan uraian yang telah di paparkan di atas, peneliti mengidentifikasi bahwa banyak kasus kejahatan yang terjadi melalui *facebook*, salah satunya adalah *cyberbullying*, dan dampak yang ditimbulkan adalah secara tidak langsung karena antara pelaku dan korban tidak bertatap muka langsung, sehingga pelakunya leluasa melakukan kejahatan. Ada beberapa faktor yang

mempengaruhi terjadinya *cyberbullying* di *facebook*, baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis akan membatasi masalah yang akan diteliti agar penelitian menjadi lebih terfokus dan dapat menjawab permasalahan penelitian dengan lebih efektif dan efisien. Maka, batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu studi identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook* pada remaja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook* pada remaja?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook* pada remaja, sehingga dapat diketahui manakah faktor yang paling dominan mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook* pada remaja.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat diadakannya penelitian ini adalah:

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying* di *facebook* pada kalangan remaja.

b) Manfaat Praktis

Data yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi para pihak-pihak yang berkepentingan dan berwenang, baik untuk kepolisian, komnas perlindungan anak, maupun orangtua dari anak yang memiliki kasus *cyberbullying*, serta dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi atau kajian bagi penelitian-penelitian berikutnya agar mampu memperbaiki dan menyempurnakan kelemahan dalam penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. Remaja

A. Pengertian Remaja

Istilah remaja dikenal dengan "*adolescence*" yang berasal dari bahasa Latin "*adolescere*" (kata bendanya, *adolescencia* yang berarti remaja) yang berarti "tumbuh menjadi dewasa". Periode masa remaja dibagi menjadi tiga bagian, yaitu masa remaja awal pada umur 10 atau 12 tahun sampai 13 atau 14 tahun, masa remaja tengah pada umur 13 atau 14 tahun sampai 17 tahun, dan masa remaja akhir pada umur 17-21 tahun (Hurlock, 1980).

Menurut Papalia et.al, (2008) masa remaja dimulai pada usia 11 atau 12 sampai masa remaja akhir atau awal usia dua puluhan. Desmita (2009) menyebutkan batasan usia remaja yang umum digunakan para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun.

Menurut psikologi, remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepat, penambahan berat dan tinggi badan yang dramatis, perubahan bentuk tubuh, dan perkembangan karakteristik seksual seperti pembesaran buah dada, perkembangan pinggang dan kumis, dan dalamnya suara. Pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol

(pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistis) dan semakin banyak menghabiskan waktu di luar keluarga (Wulandari, 2011).

Dilihat dari bahasa Inggris "*teenager*", remaja artinya yakni manusia berusia belasan tahun. Dimana usia tersebut merupakan perkembangan untuk menjadi dewasa. Oleh sebab itu, orangtua dan pendidik sebagai bagian masyarakat yang lebih berpengalaman memiliki peranan penting dalam membantu perkembangan remaja menuju kedewasaan. Remaja juga berasal dari kata latin "*adolescence*" yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolescence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 1992).

Remaja memiliki tempat diantara anak-anak dan orangtua karena sudah tidak termasuk golongan anak, tetapi belum juga berada dalam golongan dewasa atau tua. Seperti yang dikemukakan oleh Calon (dalam Monks, dkk, 1994) bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak.

Menurut Darajat (1990), remaja adalah masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang. Hal senada diungkapkan oleh Santrock (2003), bahwa remaja (*adolescence*) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup

perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun.

Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu:

- a. 12-15 tahun
- b. Masa remaja awal 15-18 tahun
- c. Masa remaja pertengahan 18-21 tahun
- d. Masa remaja akhir 21-22 tahun.

Masa remaja, menurut Mappiare (dalam Ali&Asrori, 2004), berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir. Menurut hukum di Amerika Serikat saat ini, individu dianggap telah dewasa apabila telah mencapai usia 18 tahun, dan bukan 21 tahun seperti ketentuan sebelumnya (Hurlock, 1991). Pada usia ini, umumnya anak sedang duduk di bangku sekolah menengah.

Remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Mereka sudah tidak termasuk golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Remaja ada diantara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja seringkali dikenal dengan fase “mencari jati diri” atau fase “topan dan badai”. Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya (Monks dkk, 1989).

Namun, yang perlu ditekankan disini adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik. Perkembangan intelektual yang terus-menerus menyebabkan remaja mencapai tahap berpikir operasional formal. Tahap ini memungkinkan remaja mampu berpikir secara abstrak, menguji hipotesis, dan mempertimbangkan apa saja peluang yang ada padanya daripada sekedar melihat apa adanya. Kemampuan intelektual seperti ini membedakan fase remaja dari fase-fase sebelumnya (Shaw dan Costanzo dalam Ali dan Asrori, 2004).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa yang dimulai pada usia 11 atau 12 sampai masa remaja akhir atau awal usia dua puluhan. Pada usia ini kemampuan kognitif, dan cara berpikirnya sudah mulai berkembang dan dapat berpikir abstrak, tetapi emosinya masih bergolak dan memiliki karakteristik yang sedang berproses untuk mencari identitas diri yang juga sering menimbulkan masalah pada diri remaja.

B. Aspek-aspek Perkembangan Remaja

Manusia merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan antara aspek jasmani dan rohani, maka perkembangan berbagai aspek dalam diri individu itu akan tampak gejala-gejalanya sebagai gambaran perkembangan tersebut. Menurut Ali&Asrori (2004), gejala-gejala yang biasanya tampak sebagai gambaran berkembangnya berbagai aspek dalam diri individu itu adalah sebagai berikut:

1. Aspek Jasmani atau Fisik

Gejala yang tampak pada aspek fisik sebagai perwujudan dari adanya perkembangan dalam diri individu, antara lain:

- a. Pertumbuhan payudara pada wanita;
- b. Lekum (jakun) pada remaja pria;
- c. Kulit yang makin halus pada wanita;
- d. Otot yang makin kasar dan kekar pada pria.

2. Aspek Intelek (Kognitif)

Gejala yang tampak sebagai perkembangan individu dalam aspek intelek, antara lain sebagai berikut:

- a. Perubahan secara kuantitatif dan kualitatif mengenai kemampuan anak dalam mengatasi berbagai masalah. Perubahan secara kuantitatif berarti semakin banyak hal yang dapat diatasi. Perubahan kualitatif berarti semakin dapat mengatasi hal-hal yang lebih sulit.
- b. Semakin berkurangnya berpikir konkret dan berkembangnya berpikir abstrak. Berpikir konkret adalah berpikir yang terikat pada bendanya dan sangat memerlukan bantuan aiat peraga jika benda aslinya tidak ada, sedangkan berpikir abstrak adalah berpikir yang tidak terikat pada bendanya.
- c. Semakin berkembangnya kemampuan memecahkan masalah yang bersifat hipotesis. Artinya, semakin mampu membuat perencanaan, penaksiran, atau bahkan perkiraan kecenderungan sesuatu di masa yang akan datang.

- d. Dapat memformulasikan bahasa yang baik dan benar untuk meringkas ide ke dalam deskripsi singkat.

6. Aspek Nilai, Moral, dan Sikap

Gejala yang tampak pada perkembangan nilai, moral, dan sikap, antara lain:

- a. Terbentuknya pandangan hidup yang semakin jelas dan tegas;
- b. Berkembangnya pemahaman tentang apa yang baik dan seharusnya dilakukan serta apa yang dianggap tidak baik dan tidak boleh dilakukan;
- c. Berkembangnya sikap menghargai nilai-nilai dan menaati norma-norma yang berlaku serta mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari;
- d. Berkembangnya sikap menentang kebiasaan-kebiasaan yang dianggap tidak sesuai lagi dengan norma yang berlaku.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perkembangan remaja menurut Ali&Asrori (2004) adalah meliputi aspek jasmani atau fisik, aspek intelek (kognitif), aspek emosi, aspek sosial, aspek bahasa, dan aspek nilai, moral, dan sikap. Seluruh aspek di atas berkembang dan membentuk karakteristik individual pada diri remaja.

C. Tugas-tugas Perkembangan Masa Remaja

Tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut Hurlock (dalam Ali&Asrori, 2004), yaitu berusaha:

1. Mampu menerima keadaan fisiknya;
2. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa;
3. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis;
4. Mencapai kemandirian emosional;
5. Mencapai kemandirian ekonomi;
6. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat;
7. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orangtua;
8. Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa;
9. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan;
10. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Tugas-tugas perkembangan fase remaja ini amat berkaitan dengan perkembangan kognitifnya, yaitu fase operasional formal. Kematangan pencapaian fase kognitif akan sangat membantu kemampuan dalam melaksanakan tugas-tugas perkembangannya itu dengan baik. Agar dapat memenuhi dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan, diperlukan kemampuan kreatif remaja. Kemampuan kreatif ini banyak diwarnai oleh perkembangan kognitifnya. Tugas-tugas perkembangan fase remaja ini diharapkan juga dapat berkembang sesuai dengan usia remaja tersebut.

D. Masa Remaja Sebagai Periode Perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama masa awal remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Jika perubahan fisik menurun, maka perubahan sikap dan perilaku juga menurun.

Menurut Hurlock (1980), ada lima (5) perubahan yang sama yang hampir bersifat universal, yaitu:

1. Meningginya emosi, yang intensitasnya tergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi. Karena perubahan emosi biasanya terjadi lebih cepat selama masa awal remaja, maka meningginya emosi lebih menonjol pada masa awal periode akhir masa remaja.
2. Perubahan tubuh, minat, dan yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk dipesankan, menimbulkan masalah baru.
3. Bagi remaja muda, masalah baru yang timbul tampaknya lebih banyak dan lebih sulit diselesaikan dibandingkan masalah yang dihadapi sebelumnya. Remaja akan tetap merasa ditimbuni masalah, sampai ia sendiri menyelesaikannya menurut kepuasannya.
4. Dengan berubahnya pola minat dan perilaku, maka nilai-nilai juga berubah. Apa yang pada masa kanak-kanak dianggap penting, sekarang setelah hampir dewasa tidak penting lagi. Misalnya, sebagian besar remaja tidak lagi menganggap bahwa banyaknya teman merupakan petunjuk popularitas yang lebih penting daripada sifat-sifat yang dikagumi dan dihargai oleh teman

sebayu. Sekarang mereka mengerti bahwa kualitas lebih penting daripada kuantitas.

5. Sebagian besar remaja bersikap *ambivalen* (saling bertentangan) terhadap setiap perubahan. Mereka menginginkan dan menuntut kebebasan, tetapi mereka sering takut bertanggung jawab akan akibatnya dan meragukan kemampuan mereka untuk dapat mengatasi tanggung jawab tersebut.

Menurut Hall (1904), pada suatu saat remaja dapat bersikap sangat tidak menyenangkan terhadap kawan-kawan sebayu, sementara di saat lainnya bersikap baik; kadang-kadang membutuhkan privasi, namun beberapa detik kemudian menginginkan kebersamaan (Santrock, 2007). Karakteristik remaja yang sedang berproses untuk mencari identitas diri ini juga sering menimbulkan masalah pada diri remaja. Oleh karena itu, masa remaja dikenal dengan masa *storm and stress* dimana terjadi pergolakan emosi yang diiringi pertumbuhan fisik yang pesat dan pertumbuhan psikis yang bervariasi (Hurlock, 1980).

Menurut pendapat Ali&Asrori (2004), perkembangan emosi seseorang pada umumnya tampak jelas pada perubahan tingkah lakunya. Perkembangan emosi remaja juga demikian halnya. Kualitas atau fluktuasi gejala yang tampak dalam tingkah laku itu sangat tergantung pada tingkat fluktuasi emosi yang ada pada individu tersebut. Dalam kehidupan sehari-hari sering dapat dilihat beberapa tingkah laku emosional, misalnya agresif, rasa takut yang berlebihan, sikap apatis, dan tingkah laku menyakiti diri, seperti melukai diri sendiri dan memukul-mukul kepala sendiri. Sejumlah perkembangan emosi remaja tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah selama masa awal remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan sikap dan perilaku juga berlangsung pesat. Jika perubahan fisik menurun, maka perubahan sikap dan perilaku juga menurun. Sebagian besar remaja bersikap *ambivalen* (saling bertentangan) terhadap perubahan. Perubahan tersebut akan menimbulkan masalah pada diri remaja, dimana terjadi pergolakan emosi yang diiringi pertumbuhan fisik yang pesat dan pertumbuhan psikis yang bervariasi. Gejala pergolakan emosi ini bersifat fluktuasi (berubah-ubah) dan sebaiknya dibarengi dengan bimbingan serta pengarahan dari orangtua agar remaja dapat mengontrol sifat dan perilakunya.

E. Karakteristik Emosi pada Masa Remaja

Menurut Abarokah (2012), remaja memiliki karakteristik pemunculan emosi yang berbeda bila dibandingkan dengan masa kanak-kanak maupun dengan orang dewasa. Emosi remaja seringkali meluap-luap (tinggi) dan emosi negatif mereka lebih mudah muncul. Keadaan ini lebih banyak disebabkan masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka dan lingkungan yang menghalangi terpenuhkannya kebutuhan tersebut (Hurlock, 1980). Luella Cole (dalam Abarokah, 2012) mengemukakan bahwa ada 3 (tiga) jenis emosi yang menonjol pada periode remaja, yaitu:

1. Emosi marah

Emosi marah lebih mudah timbul dibandingkan dengan emosi lainnya dalam kehidupan remaja. Penyebab timbulnya emosi marah pada remaja ialah apabila

mereka direndahkan, dipermalukan, dihina atau dipojokkan di hadapan teman-temannya. Remaja yang sudah cukup matang menunjukkan rasa marahnya tidak lagi dengan berkelahi seperti pada masa kanak-kanak sebelumnya. Terkadang remaja juga melakukan tindakan kekerasan dalam melampiaskan emosi marah, meskipun mereka berusaha menekan keinginan untuk bertingkah laku seperti itu. Pada dasarnya remaja cenderung mengganti emosi kekanak-kanakan mereka dengan cara yang lebih sopan.

2. Emosi Takut

Ketakutan yang dialami selama masa remaja dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a. Ketakutan terhadap masalah atas sikap orangtua yang tidak adil dan cenderung menolak di dalam keluarga.
- b. Ketakutan terhadap masalah mendapatkan status baik dalam kelompok teman sebaya maupun dalam keluarga.
- c. Ketakutan terhadap masalah penyesuaian pendidikan, atau pilihan pendidikan yang sesuai dengan kemampuan dan cita-cita.
- d. Ketakutan terhadap masalah pilihan jabatan yang sesuai dengan kemampuan dan keinginan.
- e. Ketakutan terhadap masalah-masalah seks.
- f. Ketakutan terhadap ancaman keberadaan diri.

Pada saat akhir masa remaja dan memasuki perkembangan dewasa awal, ketakutan atau kecemasan yang baru muncul adalah menyangkut masalah keuangan, pekerjaan, kemunduran usaha, pendirian/pandangan politik,

kepercayaan/agama, perkawinan dan keluarga. Remaja yang sudah matang akan berusaha untuk mengatasi masalah-masalah yang menimbulkan rasa takutnya tersebut.

3. Emosi Cinta

Emosi telah ada pada diri anak semenjak bayi dan terus berkembang hingga dewasa, sedangkan pada masa remaja, rasa cinta diarahkan kepada lawan jenis. Pada masa bayi, rasa cinta diarahkan pada orangtua terutama kepada ibu. Pada masa kanak-kanak (3-5 tahun), rasa cinta diarahkan pada orangtua yang berbeda jenis kelamin, misalnya anak laki-laki akan jatuh cinta pada ibu dan anak perempuan pada ayah. Pada masa remaja, arah dan objek cinta itu berubah terhadap teman sebaya yang berlawanan jenis.

Remaja wanita yang mengalami perkembangan perasaan cinta yang normal adalah jika remaja mengarahkan rasa cintanya kepada pemuda sesama remaja. Demikian juga dengan remaja pria yang mempunyai cinta yang normal mengarahkan cintanya pada seorang gadis.

Pada akhir masa remaja, mereka memilih satu lawan jenis yang paling disayangi. Perkembangan yang normal mengenai emosi cinta dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Objek cinta mula-mula adalah orang dewasa yang sejenis atau berbeda jenis.
- b) Kemudian objek cinta beralih pada teman sebaya yang sama jenis kelamin, yaitu pada masa praremaja.
- c) Pada akhirnya remaja menjadikan teman sebaya sebagai obyek cintanya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa emosi pada masa remaja berbeda dengan emosi pada masa kanak-kanak. Emosi pada masa remaja seringkali meluap-luap (tinggi) dan emosi negatif mereka lebih mudah muncul. Keadaan ini lebih banyak disebabkan karena adanya masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka dan lingkungan yang menghalangi terpenuhkannya kebutuhan tersebut. Remaja sangat ekspresif dalam menyampaikan emosinya, maka peran keluarga, orangtua dan lingkungan sangat dibutuhkan untuk meredam emosi negatif dan pengendalian emosi remaja.

F. Gejala Gangguan Emosional Pada Remaja

Seperti yang dikutip dalam Abarokah (2012), gejala gangguan emosional pada remaja antara lain:

1. Depresi atau sedih yang mendalam, biasanya akibat kesedihan yang tidak mendapat tanggapan dari orang lain atau tanggapan yang diterimanya justru meningkatkan kesedihan yang ada. Depresi dapat terjadi akibat kehilangan orang yang sangat dicintai atau kegagalan yang bertubi-tubi dialami.
2. Mudah pingsan, karena terlalu sensitif atau perasa, khususnya terhadap sesuatu yang menakutkan atau menyedihkan.
3. Mudah tersinggung dan sensitif terhadap orang lain, misalnya sesuatu yang dilihat, didengar atau direspon orang lain, ditanggapi secara impulsif.
4. Sering cemas, karena terlalu banyak memikirkan bahaya atau kegagalan.
5. Sering ragu-ragu dalam memutuskan sesuatu atau bertindak ragu-ragu karena terlalu banyak pertimbangan.

Perkembangan emosi remaja dalam tumbuh kembangnya memberikan pengaruh yang besar dalam kehidupannya. Hal ini dikarenakan bahwa remaja yang sehat adalah remaja yang bisa mengontrol emosinya dengan baik. Dengan mengetahui gejala-gejala gangguan emosional pada remaja seperti yang diutarakan di atas, diharapkan dapat menemukan solusi serta usaha untuk mengembangkan emosi remaja secara tepat, dan secara bertahap diharapkan seorang remaja mampu mengaktualisasikan dirinya sebagai generasi harapan bangsa. Untuk itu, hendaknya orangtua, guru dan lingkungan masyarakat harus benar-benar dapat memahami bagaimana tumbuh kembang remaja termasuk emosinya. Pembentukan emosi remaja yang sehat yang bertolak pada pembangunan karakter remaja hendaklah dilaksanakan selain jalur pendidikan, keluarga dan sekolah juga dilaksanakan pada lingkungan.

2. Facebook

A. Definisi dan Sejarah Facebook

Facebook (disingkat fb) merupakan sebuah layanan jejaring sosial dan situs *web* yang diluncurkan pada bulan Februari 2004 yang dimiliki dan dioperasikan oleh *Facebook, Inc.* pada Mei 2012, *facebook* memiliki lebih dari 900 juta pengguna aktif, lebih dari separuhnya menggunakan peralatan bergerak (id.wikipedia.org/wiki/Facebook, 2012).

Facebook bisa dibilang sangat merajalela. *Facebook* menyediakan aplikasi menarik, salah satunya adalah fasilitas *chatting*. Dengan membuka *facebook*,

seseorang dapat melakukan *chatting* secara langsung tanpa membuka aplikasi lain diluarnya (Arisandy dalam Waty, 2010).

Selanjutnya Arifin (dalam Waty, 2010) berpendapat bahwa *facebook* adalah situs jejaring sosial (*social networking*) atau disebut juga layanan jaringan sosial secara *online*, yang memungkinkan penggunanya saling berinteraksi dan berbagi informasi di seluruh dunia. Oleh pembuatnya (Mark Zuckerberg), *facebook* disebut sebagai kegunaan sosial yang menghubungkan masyarakat dengan relasi sesuai dengan kerjanya, pendidikannya, dan sekitarnya. Masyarakat menggunakan *facebook* untuk menjalin pertemanan, memajang foto, berbagi video, mencari relasi, dan dapat juga memajang profilnya secara *online* dan dapat berhubungan antarpengguna lain yang memiliki hobi, latar belakang, pekerjaan, organisasi, atau pendidikan yang sama. *Facebook* adalah sebuah situs jejaring sosial yang bisa disebut minimalis dari segi desain, tetapi kaya akan fitur dan pendukung.

Untuk mencegah keluhan tentang privasi, *facebook* mengizinkan pengguna mengatur privasi mereka dan memilih siapa saja yang dapat melihat bagian-bagian tertentu dari profil mereka. Situs web ini gratis untuk pengguna dan mengambil keuntungan melalui iklan seperti iklan spanduk. *Facebook* membutuhkan nama pengguna dan foto profil (jika ada) agar dapat diakses oleh setiap orang. Pengguna dapat mengontrol siapa saja yang dapat melihat informasi yang mereka bagikan, juga menemukannya melalui pencarian dengan memanfaatkan pengaturan privasi (*Wikipedia.com*).

Quantcast memperkirakan *facebook* memiliki 138,9 juta pengunjung bulanan di AS pada Mei 2011. Menurut *Social Media Today* pada April 2010, sekitar 41,6% penduduk Amerika Serikat memiliki akun *facebook*. Meski begitu, pertumbuhan pasar *facebook* mulai turun di sejumlah wilayah dengan hilangnya 7 juta pengguna aktif di Amerika Serikat dan Kanada pada Mei 2011 (id.wikipedia.org/wiki/Facebook, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *facebook* adalah situs jejaring sosial yang sangat populer saat ini dan sangat diminati oleh banyak orang karena memiliki aplikasi-aplikasi yang menarik dan memungkinkan penggunanya saling berinteraksi dan berbagi informasi di seluruh dunia. Situs ini bertujuan untuk menambah teman baru, berkomunikasi bersama teman dan keluarga atau bahkan sebagai sarana untuk menemukan teman-teman lama yang sudah lama tidak diketahui kabarnya hingga dapat berkomunikasi kembali. Pemakaian situs *facebook* ini pun dibatasi pada usia minimal 13 tahun jika ingin mendaftar menjadi salah satu penggunanya.

B. Karakteristik Pengguna *Facebook*

Seperti yang dikutip dalam Waty (2010), disebutkan beberapa karakteristik dari pengguna *facebook*, yaitu:

1. Manusia super *update*

Kapanpun, dimanapun *update* status.

2. Manusia melankolis

Biasanya individu tersebut *curhat* di status. Baik karena ingin diberi komentar oleh teman-temannya, atau hanya sekedar menuangkan keluh kesahnya ke *facebook*, tetapi biasanya orang tipe ini menceritakan kisahnya dan terkadang menanyakan solusi yang terbaik kepada yang lain.

3. Manusia suka mengeluh

Biasanya individu tersebut selalu mengeluhkan hal-hal yang terjadi padanya di status.

4. Manusia sombong

Individu yang sering memamerkan hartanya melalui status *facebook*, misalnya baru membeli suatu barang yang mahal ataupun *update* tentang lokasi-lokasi yang dianggap mahal dan terkenal.

5. Manusia puitis

Statusnya selalu diisi dengan kata-kata mutiara, tapi tidak jelas apa maksudnya.

6. Manusia dengan bahasa Inggris

Biasanya individu tersebut menulis statusnya dalam bahasa Inggris agar terlihat lebih *keren*.

7. Berlebihan

Biasanya ejaan di statusnya dilebih-lebihkan, tulisannya aneh, dan *updatenya gaul-gaul*.

8. Sok tahu

Biasanya individu tersebut *update* status tentang suatu fakta atau ilmu pengetahuan yang belum tentu jelas sumbernya darimana.

9. Tipe misterius

Tipe yang biasanya membuat banyak orang bertanya-tanya atas apa maksud dari status orang tersebut.

10. Pengamat

Tipe yang biasanya hanya buka tutup *facebook* untuk melihat *update* status pengguna lainnya.

11. Penghilang jejak

Tipe yang biasanya hanya *update* status setelah itu ditinggal pergi tanpa mempedulikan komentar-komentar pengguna *facebook* lainnya atas *update* statusnya.

C. Aplikasi Facebook

Menurut Arifin (dalam Waty, 2010), ada beberapa aplikasi yang disediakan oleh *facebook* yang dapat digunakan oleh penggunanya, antara lain:

a. Menulis di dinding

Dinding (*wall*) digunakan sebagai informasi kegiatan pengguna saat itu. Informasi yang ditulis di dinding dapat langsung dilihat dan diberi komentar oleh pengguna lain.

b. Mencari dan menambahkan teman

Dunia jejaring sosial tidak lepas dari pencarian teman baru maupun teman lama asalkan sudah terdaftar di *facebook*.

c. Membuat dan mengirim pesan

Pesan di *facebook* berupa teks catatan yang dikirim dan diterima antarteman. Seperti halnya surat, pesan yang dikirim dapat dibalas oleh teman. Perbedaan antara pesan dan komentar di dinding adalah pesan yang diterima dari teman tidak dapat dibaca oleh teman lainnya, sedangkan komentar di dinding dapat dibaca oleh semua teman.

d. Permainan

Permainan merupakan salah satu aplikasi *facebook*.

e. Halaman

Facebook menyediakan aplikasi bisnis untuk membuat halaman yang memuat informasi tentang suatu profil. Halaman yang dibuat akan dipublikasikan ke teman-teman dan pengguna *facebook* lainnya. Halaman banyak digunakan oleh artis, politisi, pemusik, tempat wisata, dan instansi untuk mempublikasikan diri serta mencari penggemar sebanyak-banyaknya.

Selanjutnya Nugroho dan Suwindri (dalam Waty, 2010) mengatakan bahwa aplikasi *facebook* yang dapat digunakan oleh penggunanya adalah sebagai berikut:

- a. Mengatur profil
- b. Membuat catatan
- c. Mencari teman
- d. Mengakses beranda
- e. Menulis di dinding dan antardinding
- f. Berkirim pesan khusus

- g. Membuat album foto dan membaginya dengan teman
- h. Memasang video pribadi dan membaginya dengan teman
- i. Mengobrol langsung lewat *chatting*

Arisandy (dalam Waty, 2010) juga menambahkan aplikasi yang ada di *facebook*, yaitu:

- a. Mencari teman dan bergabung dengan komunitas
- b. Membuat profil
- c. Membuat album foto
- d. *Class*
- e. Menulis di dinding
- f. Membuat catatan

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang terdapat di *facebook* adalah berguna untuk mencari dan menambahkan teman, menulis di dinding, membuat album foto, memasang video pribadi, membuat dan mengirim pesan, mengobrol langsung (*chatting*), membuat catatan, permainan *online*, dan bergabung dalam grup atau komunitas.

D. Dampak Penggunaan Facebook dalam Kehidupan

Dikutip dari situs (<http://www.anneahira.com/penggunaan-facebook.htm>), saat ini, kehidupan dari sebagian besar orang di dunia tidak lepas dari penggunaan *facebook*. Baik para remaja, pelajar sekolah, bahkan para pelaku bisnis pun semuanya memanfaatkan teknologi yang satu ini. *Facebook* adalah salah satu jenis jejaring sosial di dunia maya yang sudah marak digunakan beberapa tahun

belakangan ini. Dengan segala kelebihan fiturnya, ia mampu menggeser jejaring sosial lain yang juga sempat populer di dunia maya, contohnya *friendster*. Karena kelebihan dari segi fitur inilah, banyak orang kemudian berbondong-bondong mendaftar dan menjadi *member* di *facebook*. Sampai saat ini, penggunaan *facebook* terus berkembang, bahkan mulai banyak jejaring sosial yang meniru-niru fitur *facebook*. Jejaring sosial terdahulu seperti *friendster* pun, mulai mengikuti jejak *facebook* dengan menambah fitur “*update status*”.

Jejaring sosial *facebook* ternyata memiliki dampak tertentu dalam kehidupan sehari-hari. Selain memiliki manfaat, penggunaan *facebook* pun bisa menimbulkan pengaruh buruk, terutama bagi seseorang yang sudah ketagihan atau kecanduan *facebook*. Berikut ini adalah dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *facebook* yang dikutip dari situs (<http://www.anneahira.com/>), yaitu:

a. Dampak Positif Penggunaan Facebook

Dampak positif dari penggunaan *facebook* antara lain:

- a. *Facebook* bisa meningkatkan perkembangan sosialisasi seseorang, baik dengan teman maupun keluarga. Komunikasi pun tidak akan terputus dan selalu terjalin walau hanya lewat dunia maya.
- b. Seseorang bisa menambah banyak teman baru dari *facebook*, berkenalan dan berteman dengan orang asing yang belum pernah dikenal.
- c. Penggunaan *facebook* bisa membuat seseorang selalu “*up to date*” tentang info-info terbaru. Selain karena *facebook* memiliki fitur untuk memberitahukan suatu berita, kemungkinan untuk mendapatkan informasi bisa terbuka lebih lebar apabila seseorang memiliki daftar pertemanan yang cukup banyak.

Misalnya, apabila seseorang membutuhkan informasi tentang sekolah di luar negeri, maka dapat bertanya pada teman-teman *facebook* atau bahkan mencari informasi langsung dari situs *facebook* tersebut.

- d. Pengaruh positif penggunaan *facebook* juga bisa dilihat dari salah satu fitur "*group*", ini dapat dijadikan sebagai tempat berdiskusi bagi suatu komunitas tertentu.
- e. *Facebook* juga dapat dijadikan sebagai sarana atau media untuk melakukan transaksi jual beli, misalnya jual beli *online*. Tak hanya para pebisnis yang sudah berpengalaman, tapi siapapun bisa menjual atau membeli sesuatu lewat *facebook*.
- f. Tak hanya untuk transaksi jual beli secara langsung, tapi *facebook* juga dapat menjadi media promosi yang bagus, karena bisa hemat biaya dan cakupan promosinya bisa sangat luas.

b. Dampak Negatif Penggunaan Facebook

Dampak negatif dari penggunaan *facebook* antara lain:

- a. Walaupun sangat baik untuk perkembangan sosialisasi, namun orang yang kecanduan *facebook* dapat menjadi seorang penyendiri yang akan tidak peduli dengan orang-orang sekitar.
- b. Karena tidak peduli dengan orang-orang sekitar, seseorang yang sudah ketagihan *facebook* dapat saja akan dijauhi oleh teman-temannya. Ini merupakan hal yang tidak bagus dan dapat berdampak pada mental/kejiwaan seseorang.

- c. Penggunaan *facebook* yang terus-menerus dapat membuat seseorang lupa waktu. Bagi pelajar, prestasinya dapat menurun. Bagi seorang pekerja, pekerjaannya tentu tidak akan maksimal. Tak hanya itu, bila seseorang sudah ketagihan *facebook*, maka dapat pula lupa untuk beribadah.
- d. *Facebook* dapat merenggangkan silaturahmi secara langsung. Karena *facebook*, seseorang lebih memilih menyapa, mengobrol, atau menyampaikan sesuatu lewat jejaring sosial ini daripada bertemu langsung dengan orang lain.
- e. Tak sedikit rumah tangga yang berselisih bahkan terjadi perpecahan hanya karena salah satu pasangannya selalu menyibukkan diri dengan *facebook*. Beberapa kasus malah menyebutkan bahwa *facebook* bisa menjadi sarana perselingkuhan yang dapat membuat rumah tangga berantakan.

Itulah beberapa dampak penggunaan *facebook* dalam kehidupan. Ada banyak hal positif maupun negatif yang dapat ditemukan dari jejaring sosial yang satu ini. Kesimpulannya, *facebook* dapat memberi keuntungan apabila seseorang dapat menggunakannya secara positif, misalnya sebagai sarana untuk mempromosikan usaha ataupun jual beli *online*, serta untuk menambah teman baru. Tetapi, sebaliknya, *facebook* akan menimbulkan kerugian bagi diri sendiri dan orang lain apabila seseorang menggunakannya secara negatif dan tidak sewajarnya, misalnya *facebook* digunakan sebagai tempat adu mulut, sehingga menimbulkan kesalahpahaman atau bahkan sebagai sarana untuk berselingkuh bagi seseorang yang telah berkeluarga.

E. Facebook di Indonesia

Pengguna *facebook* di Indonesia masih didominasi oleh kaum kelas menengah ke atas yang memiliki akses internet (yang masih tergolong mahal di Indonesia). Kebanyakan mereka adalah pelajar, mahasiswa, dosen, pekerja, politisi serta beberapa tokoh-tokoh nasional. Terhitung sampai 22 Februari 2009, 1.333.649 *user* Indonesia telah terdaftar di *facebook* dan sekitar 73% (976.372 orang) diantaranya adalah *user* usia produktif (18-34 tahun). Dilihat dari *gender*, 688.306 *user* laki-laki dan 600.045 *user* perempuan (*Allfacebook.com*, 2009).

Demam *facebook* adalah kelanjutan dari keberhasilan situs komunitas *friendster* yang berhasil menjaring 12 juta “*registered users*” atau sekitar 60% pengguna internet di Indonesia (*Friendster.com*; Juli 2008). Bahkan banyak pengguna *friendster* yang melakukan migrasi ke *facebook* karena layanan yang diberikan lebih lengkap dan mengikuti selera masyarakat. *Facebook* memiliki sederet fitur yang memungkinkan penggunanya berinteraksi langsung (*real time*), seperti *chatting*, *tag* foto, *blog*, *game*, dan *update status* “*what are you doing now*” yang dinilai lebih keren dari *friendster*.

Kesimpulannya adalah, *facebook* di Indonesia saat ini cukup banyak digunakan dibandingkan situs jejaring sosial yang lain. Hal ini dikarenakan fitur dan layanannya yang cukup lengkap dan mengikuti selera masyarakat. Pengguna *facebook* di Indonesia masih didominasi oleh kaum kelas menengah ke atas yang memiliki akses internet (yang masih tergolong mahal di Indonesia). Kebanyakan mereka adalah pelajar, mahasiswa, dosen, pekerja, politisi serta beberapa tokoh-tokoh nasional. Tetapi, seiring dengan berjalannya waktu dan layanan akses

internet yang sudah semakin terjangkau dari beberapa penyedia layanan, bahkan ada yang menyediakan akses *facebook* secara gratis, maka pengguna *facebook* di Indonesia semakin bertambah.

3. Cyberbullying

A. Definisi Cyberbullying

Sebelum membahas mengenai *cyberbullying*, ada baiknya bila menelaah terlebih dahulu akar dari *cyberbullying*, yaitu *bullying*. *Bullying* adalah sebuah bentuk perilaku agresif yang terwujud dalam sebuah penyiksaan. *Bullying* melibatkan penghinaan secara verbal, serangan atau kekerasan fisik dan ditujukan pada korban tertentu atas dasar suku bangsa, agama, jenis kelamin, orientasi seksual, atau kemampuan diri (Wikipedia, 2011).

Cyberbullying menurut situs (<http://stopcyberbullying.org>, 2010), didefinisikan sebagai situasi dimana seorang anak, praremaja, atau remaja secara berulang-ulang disiksa, diancam, dilecehkan, dihina, dipermalukan atau dijadikan target oleh anak-anak atau remaja lainnya menggunakan SMS, *email*, *instant messaging*, atau berbagai macam tipe media komunikasi digital lainnya. Menurut Kowalski (2008), *cyberbullying* mengacu pada *bullying* yang terjadi melalui *instant messaging*, *email*, *chat room*, *website*, *video game*, atau melalui gambar atau pesan yang dikirim melalui telepon selular.

Cyberbullying merupakan salah satu jenis *bullying*. Seperti yang dikutip dari <http://silmya.wordpress.com> (2011), intimidasi dalam dunia *cyber* meliputi bentuk agresi dalam hubungan dan segala bentuk-bentuk ancaman elektronik, dan

ini terjadi dimana-mana (Parsons, 2005). Istilah *cyberbullying* dikenalkan oleh Bill Belsey dari Kanada, dan istilah ini berkembang begitu cepat. *Cyberbullying* memiliki definisi yang berbeda-beda. Berikut adalah definisi *cyberbullying* menurut para ahli (Pratiwi, 2011):

1. *Cyberbullying is the use of technology to intimidate, victimize, or bully an individual or group, cyberbullying* adalah penggunaan teknologi untuk mengintimidasi, menjadikan korban, atau mengganggu individu atau sekelompok orang (Bhat, 2008).
2. *Cyberbullying is an individual or a group willfully using information and communication involving electronic technologies to facilitate deliberate and repeated harassment or threat to another individual or group by sending or posting cruel text and/or graphics using technological means”* (Mason, 2008).

Definisi *cyberbullying*, menurut Piotrowski dalam bukunya, *Information for Educators*, adalah segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seantaran melalui media *cyber* atau internet (www.cyberbullying.blogspot.com). *Cyberbullying* dianggap valid bila pelaku dan korban berusia di bawah 18 tahun dan secara hukum belum dianggap dewasa. Bila salah satu pihak yang terlibat (atau keduanya) sudah berusia diatas 18 tahun, maka kasus yang terjadi akan dikategorikan sebagai *cyber crime* atau *cyber stalking* (sering juga disebut *cyber harassment*).

Bullying (English) jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti intimidasi, pelecehan, ancaman yang dilangsungkan baik secara verbal maupun fisik. *Cyberbullying* bisa diartikan sebagai pelecehan dan penghinaan yang

dilakukan pelaku (*bully*) kepada korban di dunia maya (internet). Mediana bisa berupa sms, *e-mail*, status *facebook*, *twitter*, *chat room* dan sebagainya, baik yang melalui komputer ataupun ponsel. Dan *cyberbullying* berlaku ketika pelaku menyerang secara eksplisit (tegas) pada si korban. Misalnya pelaku dengan sengaja dan sadar *memposting* di *facebook* atau *mention* ke *twitter* lawan untuk mencomoooh atau mengintimidasi.

Lebih sering pelaku *cyberbullying* yang disebut *bulliest* ini dapat ditemui di forum-forum bebas dan di jejaring sosial, seperti *facebook* dan *twitter*. Media *chat box* dan *group facebook* juga menjadi sasaran yang mudah bagi pelaku *cyberbullying*. Awalnya memang berdiskusi baik-baik, namun pada akhirnya berakhir dengan percekcoakan. Bisa pula langsung murka dan memaki-maki karena tidak setuju dengan tema diskusi atau teks bacaannya.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* merupakan salah satu bentuk dari *bullying* secara verbal dan nonverbal yang dilakukan melalui media elektronik seperti komputer atau telepon selular, seperti mengirimkan pesan singkat yang berisi kebencian terhadap seseorang, mengatakan hal-hal yang menghina perasaan orang lain dalam sebuah *chat*, atau menyebarkan isu yang tidak benar mengenai seseorang melalui internet. Mengacuhkan seseorang dalam sebuah *chat room*, atau mengejek seseorang melalui media *online* juga merupakan salah satu bentuk dari *cyberbullying*.

B. Elemen *Cyberbullying*

Umumnya terdapat 3 elemen baik dalam setiap praktek *bullying* dan *cyberbullying* (Pratiwi, 2011), yaitu:

1. Pelaku (*bullies*), yaitu orang yang melakukan tindakan *cyberbullying*.
2. Korban (*victims*), yaitu orang telah menjadi korban kejahatan *cyberbullying*.
3. Saksi peristiwa (*bystander*), yaitu orang yang berada atau mengetahui dan menjadi saksi atas terjadinya tindakan *cyberbullying* di dunia maya, baik itu teman korban ataupun orang lain yang belum pernah dikenal sebelumnya, tetapi ikut melihat korban di-bully di dunia maya.

Kesimpulannya adalah *cyberbullying* dapat terjadi dikarenakan adanya pelaku (*bullies*), korban (*victims*) dan saksi peristiwa (*bystander*) sebagai saksi terjadinya perilaku *cyberbullying* tersebut.

C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Cyberbullying* pada Remaja

Kebanyakan perilaku *bullying* berkembang dari berbagai faktor lingkungan yang kompleks. Tidak ada faktor tunggal menjadi penyebab munculnya *bullying*. Faktor-faktor penyebabnya antara lain keluarga, sekolah dan kelompok teman sebaya. Penyebab terjadinya *cyberbullying* ini bisa jadi karena dendam, kemarahan atau perasaan frustrasi. Bisa juga karena pelaku memang hanya sekedar iseng dan menjadi suatu kebiasaan untuk melakukannya. Atau bisa jadi, pelaku adalah orang-orang yang di kehidupan nyatanya termasuk golongan yang tidak dianggap atau tidak punya kekuatan. Dengan

melakukan *cyberbullying*, mereka merasakan bagaimana rasanya menjadi orang yang berkuasa.

Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* menurut Pratiwi (2011), yaitu:

a. *Bullying* Tradisional

Penelitian yang dilakukan oleh Riebel, et al (2009), menunjukkan bahwa ada hubungan antara *bullying* dalam kehidupan nyata dan dalam *cyberspace*. Hanya 3,96% anak dari keseluruhan sampel yang melaporkan bahwa mereka melakukan tindakan *cyberbullying*. Dari 77 pelaku *cyberbullying* ada sebanyak 63 sampel (81,81%) yang melaporkan bahwa mereka juga menjadi *bullies* dalam kehidupan nyata. *Bullying* tradisional adalah perilaku agresif yang berulang-ulang dan sengaja dilakukan terhadap korban tak berdaya (Olweus 1993).

Di Indonesia, penelitian serupa dilakukan oleh Ingke (2010). Hasil penelitian menunjukkan dari keseluruhan responden pernah terlibat dalam tindakan *bullying* tradisional baik menjadi korban ataupun pelaku, sedangkan responden yang terlibat dalam tindakan *cyberbullying* sebanyak 82,55% berasal dari remaja berusia 12-15 tahun. Peristiwa *bullying* yang dialami di dunia nyata memiliki pengaruh besar pada kecenderungan individu untuk menjadi *cyberbullie* (pelaku *cyberbullying*). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa mereka yang terbiasa menjadi pelaku *bullying* di kehidupan nyata dapat dengan mudah menjadi pelaku *cyberbullying* di dunia maya (Pratiwi, 2011).

b. Karakteristik Kepribadian

Karakteristik anak yang menjadi pelaku *bullying* seperti yang dipaparkan oleh Camodeca & Goossens (2005; Kowalski, et al., 2008) adalah sebagai berikut:

1. Memiliki kepribadian yang dominan dan senang melakukan kekerasan.
2. Cenderung temperamental, impulsif, dan mudah frustrasi.
3. Memiliki sikap positif terhadap kekerasan dibandingkan anak lainnya.
4. Kesulitan mengikuti peraturan.
5. Terlihat kuat dan menunjukkan sedikit rasa empati atau belas kasihan kepada mereka yang di *cyberbully*.
6. Sering bersikap secara agresif ke orang dewasa.
7. Pandai berkelit pada situasi sulit.
8. Terlibat dalam agresi proaktif (seperti agresi yang disengaja untuk meraih tujuan tertentu) dan agresi reaktif (seperti reaksi defensif ketika diprovokasi).

Sedangkan karakteristik yang membuat anak menjadi target para pelaku *cyberbullying* (Demeray & Brown, 2009; Marden, 2010 dalam Pratiwi, 2011) adalah:

- a. Remaja yang rapuh, belum dewasa, dan secara sosial naif yang kemampuan dan pengetahuannya masih belum cukup untuk membuat keputusan secara efektif.
- b. Remaja lebih muda yang memiliki orangtua yang overprotektif atau naif namun cenderung memiliki hubungan teman sebaya yang sehat dan memiliki nilai-nilai yang bagus.
- c. Pemuda yang hubungan dengan orangtuanya dan/atau teman sebayanya sedang melemah dan sedang dalam emosi yang kalap. Dalam penelitian lain, korban

cyberbullying cenderung memiliki harga diri yang lebih rendah diantara rekan sebayanya. Hal itu menjadikan dirinya mengalami kecemasan sosial dan cenderung menghindari kontak sosial sehingga mempengaruhi kemampuan mereka untuk membentuk suatu hubungan (Campfield, 2006).

Namun, meskipun remaja yang menjadi target terbukti memiliki tingkat kecemasan sosial yang tinggi, ternyata pelaku *cyberbullying*-lah yang memiliki tingkat kecemasan sosial paling tinggi (Kowalski, dalam Pratiwi, 2011). Seorang anak biasanya menjadi target apabila mereka berbeda dalam hal tertentu berdasarkan pendidikan, ras, berat badan yang berlebih, memiliki kecacatan atau yang sejenisnya, agama, dan lain-lain. Mereka juga cenderung sensitif, pasif, dan berasal dari keluarga yang penuh kasih dan saling peduli. Mereka dianggap 'lemah' oleh para pelaku *cyberbullying* dan dengan mudah menjadi sasaran (Marden dalam Pratiwi, 2011).

Tidak dipungkiri bahwa karakteristik kepribadian cukup memainkan peran dalam kecenderungan seseorang dalam melakukan tindakan *cyberbullying*. Orang dengan harga diri yang tinggi cenderung sering berperilaku agresif untuk membuktikan dirinya lebih berkuasa daripada yang lain. Salah satu cara mempertahankan kondisi tersebut adalah dengan melakukan tindakan *cyberbullying*.

c. Persepsi Terhadap Korban

Segala hal yang dipersepsikan mengenai manusia, seperti tanggapan seseorang pada orang-orang terdekatnya, bagaimana seseorang mengambil keputusan tentang karakteristik orang lain, atau bagaimana menjelaskan mengapa



seseorang melakukan hal tertentu, disebut dengan persepsi interpersonal. Persepsi interpersonal adalah pemberian makna terhadap stimulus inderawi yang berasal dari seseorang, yang berupa pesan verbal dan nonverbal (Rakhmat, 2007).

d. Strain

Strain adalah suatu kondisi ketegangan psikis yang ditimbulkan dari hubungan negatif dengan orang lain yang menghasilkan efek negatif (terutama rasa marah dan frustrasi) yang mengarah pada kenakalan (Agnew, 1992). Teori *strain* menitikberatkan pada hubungan yang negatif dengan orang lain, hubungan dimana seseorang tidak diperlakukan sebagaimana dirinya ingin diperlakukan. Remaja yang mengalami *strain* memiliki kecenderungan untuk mem-*bully* atau men-*cyberbully* orang lain daripada remaja yang tidak mengalami *strain* (Hinduja & Patchin, 2010).

Cyberbullying dapat terjadi karena ingin mengurangi ketegangan, membalaskan dendam, atau meringankan emosi negatif terutama ketika pelaku *bullying* tidak memiliki kemampuan dan sumber-sumber untuk mengatasi peristiwa penuh stres karena dukungan sosial dan kontrol dirinya rendah (Agnew, 1992).

e. Peran Interaksi Orangtua dan Anak

Peranan orangtua dalam mengawasi aktivitas anak dalam berinteraksi di internet merupakan faktor yang cukup berpengaruh pada kecenderungan anak untuk terlibat dalam aksi *cyberbullying*. Orangtua yang tidak terlibat dalam aktivitas *online* anak menjadikan anak lebih rentan terlibat dalam aksi *cyberbullying* (Willard, 2005).

Menurut Li&Lambert (2012) dalam jurnal *Cyberbullying Behavior*, sebuah tinjauan literatur menunjukkan bahwa penelitian saat ini telah menemukan bahwa keparahan *cyberbullying* mungkin akibat dari dampak dari banyak faktor yang berkontribusi terhadap prevalensi (kelaziman) dan maka efek psikologis dan emosional pada kedua *cyberbullies* dan korban mereka. Paling menonjol diantara faktor-faktor ini meliputi faktor sosio-demografis, seperti jenis kelamin, usia, status sosial ekonomi dan faktor yang berkaitan dengan teknologi, yaitu anonimitas.

1. Jenis Kelamin

Penelitian telah menunjukkan bahwa ada jelas kualitatif (dan/atau kuantitatif) perbedaan antar jenis kelamin dalam pengalaman aktual menjadi *cyberbullied* (Burgess-Proctor et al. dalam Li&Lambert, 2012). Menurut Li&Lambert (2012) dalam jurnal *Cyberbullying Behavior*, beberapa studi penelitian menunjukkan bahwa anak perempuan lebih cenderung untuk *online* dan *cyberbully* (Beale&Hall, 2007; Kowalski&Limber, 2007; Li, 2006, 2007). Temuan ini adalah "kebalikan dari apa yang terjadi *off-line*," dimana anak laki-laki lebih mungkin untuk menggertak dibandingkan anak perempuan (Beale&Hall dalam Li&Lambert, 2012). Banyak penelitian baru pada *cyberbullying* menunjukkan bahwa anak perempuan lebih mungkin untuk terlibat dalam kegiatan *cyberbullying* baik sebagai korban dan pelaku (Campbell, 2005; Hinduja dan Patchin, 2008; Keith dan Martin, 2005; Lenhart, 2007; Smith et al, 2008). Tidak hanya anak perempuan yang lebih sering berkomunikasi secara *online*, tetapi *cyberbullying* juga telah dikaitkan dengan agresi perempuan, yang dikenal

sebagai agresi langsung dan relasional, dimana manipulasi digunakan untuk menggertak rekan-rekan mereka.

Dalam penelitian mereka, Hinduja dan Patchin (2008) melaporkan bahwa wanita terlibat dalam kegiatan *cyberbullying* untuk jangka waktu jauh lebih lama daripada laki-laki. Mereka mengungkapkan bahwa perempuan cenderung untuk mengambil gambar korban-korban mereka tanpa sepengetahuan mereka dan *posting* secara *online* lebih dari laki-laki lakukan. Mereka lebih lanjut mengungkapkan bahwa meskipun secara tradisional laki-laki cenderung untuk menggertak dengan cara yang lebih luar dan publik, perempuan lebih mungkin untuk memastikan bahwa korban-korban mereka malu di hadapan penonton yang lebih besar karena mereka lebih sering menggunakan situs jejaring sosial daripada laki-laki lakukan. Sebagai korban *cyberbullying*, perempuan juga cenderung 6% lebih mungkin telah *cyberbullied* (pelaku *cyberbullying*) dalam hidup mereka dibandingkan laki-laki.

Dalam penelitian mereka, Hinduja dan Patchin (2008) juga membahas alasan mengapa perempuan berpartisipasi dan mengalami *cyberbullying* lebih sering daripada laki-laki. Mereka menemukan bahwa sejak perempuan lebih verbal dan *cyberbullying* adalah yang lebih didasarkan pada teks, itu lebih mungkin bagi perempuan untuk berpartisipasi dalam *cyberbullying*. Mereka cenderung untuk menggertak dengan cara yang lebih emosional dan psikologis, seperti bergosip dan menyebarkan desas-desus. Mereka juga cenderung kurang konfrontatif dalam situasi tatap muka dan, sebagai hasilnya, anonimitas komunitas online mungkin lebih menarik bagi mereka. Di sisi lain, "*happy slapping* (bahagia

menampar", bentuk fisik *cyberbullying*, tampaknya lebih menarik bagi pria. *Happy slapping* dimulai sebagai lelucon di London pada tahun 2004 (Kraft dalam Li&Lambert, 2012), dan melibatkan serangan fisik, yang biasanya tak terduga, pada orang lain. Serangan ini direkam pada perekam video atau ponsel dengan komplotan dan kemudian didistribusikan ke internet bagi orang lain untuk melihat. Responden dalam survei yang dilakukan oleh Smith, Mahdavi, Carvalho, & Tippett (2006) tentang *cyberbullying* di Inggris sangat sering disebutkan "*happy slapping*". Sampai saat ini, ada sedikit penelitian dalam kaitannya dengan bahagia menampar (Li&Lambert, 2012).

2. Usia

Dalam penelitian mereka, Beale dan Hall (dalam Li&Lambert, 2012) melaporkan bahwa *cyberbullying* naik di tahun sekolah dasar (SD), puncaknya selama tahun-tahun sekolah menengah, dan penurunan di tahun-tahun sekolah tinggi. Peneliti lain juga menemukan keprihatinan berkembang di kalangan anak-anak usia sekolah menengah (Hinduja&Patchin, 2008; Kowalski&Limber, 2007; Li, 2007; Pelligrini&Bartini, 2000; Smith, Mahdavi, Carvalho, dan Tippett, 2008; Williams&Guerra 2007). Kowalski & Limber melaporkan bahwa Siswa kelas 6 biasanya yang paling korban di kelas-kelas sekolah menengah, sedangkan siswa kelas 8 tampaknya mengalami persentase tertinggi *cyberbullying* (Kowalski&Limber, Smith, et al, 2006; Williams&Guerra, 2007). Penelitian terbaru lainnya menunjukkan bahwa pertengahan remaja lebih cenderung sebagai *cyberbullies* (Smith et al, 2008; Williams&Guerra, 2007) dan usia (mulai 13-18)

berkorelasi dengan kemungkinan untuk terlibat dalam pelecehan secara *online* (Raskauskas dan Stoltz, 2007).

Dalam studi surveinya dari 177 siswa kelas tujuh, usia 12-13 tahun di perkotaan, Li (2007) mengeksplorasi sifat dan tingkat pengalaman *cyberbullying* remaja. Hasil survei itu menunjukkan bahwa lebih dari 25% dari siswa korban *cyber* dan hampir 15% adalah pelaku *cyber* (*cyberbullies*). Tentang 31,8% dari korban *cyber* diganggu oleh teman sekolah, sementara lebih dari 40% tidak tahu siapa yang melakukan *cyberbullying* kepada mereka. Dia juga menemukan siklus pengganggu-*cyberbully*-korban yang mana pelaku *bullying* tradisional, dibandingkan nonpengganggu, lebih mungkin menjadi *cyberbullies*.

3. Status Sosial Ekonomi dan *Cyberbullying*

Dalam penelitiannya, Li (2005) menemukan korelasi positif antara orang-orang yang menggunakan komputer lebih sering dan mereka yang tidak memiliki banyak akses. Temuan ini paralel apa yang peneliti lain seperti Guillen dan Suarez (2005) dan Ybarra dan Mitchell (2004) telah menemukan dalam studi mereka dari internet dan *cyberbullying*. Ybarra dan Mitchell (2004) mengungkapkan bahwa remaja yang berasal dari rumah tangga yang rata-rata pendapatan tahunan sebesar \$ 75.000 atau lebih adalah 45% lebih mungkin untuk melaporkan *bullying* orang lain secara *online* daripada yang dari rumah tangga dengan pendapatan tahunan lebih rendah.

4. Anonimitas

Meskipun faktor-faktor sosio-demografis yang signifikan dalam prevalensi *cyberbullying*, faktor teknologi terkait anonimitas tampaknya cukup efektif.

Hinduja dan Patchin (dalam Li&Lambert, 2012) berkomentar bahwa ide anonimitas membuat lebih sulit untuk menentukan agresor dalam *cyberbullying*. Mereka menyatakan bahwa *account email* sementara dan nama samaran di ruang *chatting*, program pesan instan, dan tempat-tempat lainnya di internet membuatnya sangat sulit bagi remaja untuk menentukan identitas penyerang mereka. "Individu dapat bersembunyi di balik beberapa ukuran anonimitas saat menggunakan komputer pribadi mereka atau telepon seluler untuk menggertak orang lain".

Cameron (dalam Li&Lambert, 2012) juga percaya bahwa anonimitas ini mendorong orang untuk bertindak agresif, mendorong mereka untuk melakukan hal-hal yang mereka tidak akan mencoba dalam situasi kehidupan nyata. "Internet tidak hanya memperkuat efek bullying... Banyak pilihan untuk tetap anonim ketika *online*, dengan menggunakan nama samaran untuk pesan instan, misalnya, berarti orang dapat menulis hal-hal yang mereka tidak akan berani jika identitas mereka diketahui. Kurangnya kontak tatap muka mungkin menggoda pengganggu ke tingkat baru kekejaman".

Li (dalam Li&Lambert, 2012) diusulkan dalam penelitiannya bahwa tampaknya anonimitas yang bekerja untuk *cyberbullies* tetapi melawan korban *cyber*. Dia mengungkapkan bahwa hal itu memungkinkan perlindungan pengganggu ini dengan menyembunyikan identitas mereka sementara mereka rentan meninggalkan korban. Ini, katanya, menjelaskan mengapa siswa dalam penelitiannya khawatir, sehingga membuat pertempuran melawan *cyberbullying* jauh lebih menantang.

Beberapa faktor resiko lainnya dari orangtua termasuk: kurangnya kehangatan dan keterlibatan orangtua, pola asuh orangtua yang terlalu permisif, kurangnya pengawasan, pendisiplinan fisik dan kasar, dan/atau model perilaku *bullying* yang dicontohkan (umumnya secara tidak sadar) oleh orangtua (Marden, 2010). Anak-anak yang menjadi pelaku *bullying* cenderung agresif dan mempunyai sedikit simpati moral dan mereka mengalami banyak konflik dalam hubungan mereka dengan orangtuanya (Marden, 2010).

Karakteristik kepribadian cukup memainkan peran dalam kecenderungan seseorang dalam melakukan tindakan *cyberbullying*. Peran orangtua sangat penting untuk menghindari terjadinya *cyberbullying*. Orangtua yang memberikan kehangatan dan perhatian penuh terhadap anaknya dapat mengurangi emosi negatif pada diri anak, sehingga anak dapat terhindar dari hal-hal negatif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penyebab terjadinya *cyberbullying* ini bisa jadi karena dendam, kemarahan atau perasaan frustrasi. Bisa juga karena pelaku memang hanya sekedar iseng dan menjadi suatu kebiasaan untuk melakukannya. Atau bisa jadi, pelaku adalah orang-orang yang di kehidupan nyatanya termasuk golongan yang tidak dianggap atau tidak punya kekuatan. Dengan melakukan *cyberbullying*, mereka merasakan bagaimana rasanya menjadi orang yang berkuasa. *Cyberbullying* juga dapat terjadi karena ingin mengurangi ketegangan, membalaskan dendam, atau meringankan emosi negatif terutama ketika pelaku *bullying* tidak memiliki kemampuan dan sumber-sumber untuk mengatasi peristiwa penuh stres karena dukungan sosial dan kontrol dirinya rendah.

D. Bentuk-bentuk *Cyberbullying*

Konselor di sekolah perlu memahami bentuk-bentuk *cyberbullying* untuk dapat mendeteksi kapan siswa benar-benar menjadi korban *cyberbullying*. Willard (2007, dalam Pratiwi 2011) menyebutkan macam-macam bentuk *cyberbullying* sebagai berikut:

1. *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.
2. *Harassment* (gangguan): pesan-pesan yang berisi gangguan pada *e-mail*, sms, maupun pesan teks di jejaring sosial dilakukan secara terus menerus.
3. *Denigration* (pencemaran nama baik): yaitu proses mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang tersebut.
4. *Impersonation* (peniruan): berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik. Biasanya ini digunakan untuk mengirim dan menampilkan kata-kata atau hal-hal yang buruk agar seolah-olah orang yang digunakan namanya tersebut yang berbuat salah.
5. *Outing*: menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi orang lain.
6. *Trickery* (tipu daya): membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut.
7. *Exclusion* (pengeluaran): secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari grup *online*.

8. *Cyberstalking*: mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens (berapi-api) sehingga membuat ketakutan besar pada orang tersebut. *Cyberstalking* dilakukan orang dewasa untuk kepentingan tertentu dan dapat dikategorikan sebagai kriminalitas.

Kesimpulan dari bentuk-bentuk *cyberbullying* di atas, yaitu konselor di sekolah perlu memahami bentuk-bentuk *cyberbullying* untuk dapat mendeteksi kapan siswa benar-benar menjadi korban *cyberbullying*. *Flaming*, *harassment*, *denigration* (pencemaran nama baik), *impersonation* (peniruan), *outing*, *trickery* (tipu daya), *exclusion* (pengeluaran), dan *cyberstalking* merupakan jenis-jenis *cyberbullying* yang banyak terjadi dunia maya.

E. Alat yang Digunakan dalam *Cyberbullying*

Dikutip dari <http://silmya.wordpress.com> (2011), Sheri Bauman menjelaskan beberapa alat yang dijadikan perantara *cyberbullying* sebagai berikut:

1. *Instant Message (IM)*

Instant Message ini meliputi email dan akun tertentu di internet yang memungkinkan penggunanya mengirimkan pesan atau teks ke pengirim lainnya yang memiliki ID di website tersebut.

2. *Chatroom*

Masih berhubungan dengan IM sebelumnya, *chatroom* merupakan salah satu fasilitas website tertentu dimana pengguna yang memiliki ID disana dapat bergabung dalam satu kelompok *chatting*. Disini pelaku *cyberbullying* dapat

mengirimkan kata-kata gertakan dimana orang lain dalam grup *chatting* tersebut dapat membaca dengan mudah, dan korban merasa tersudutkan.

3. *Trash Polling Site*

Mungkin ini masih jarang di Indonesia, ada beberapa pelaku *cyberbullying* yang membuat *polling* tertentu dengan tema yang diniatkan untuk merusak reputasi seseorang.

4. Blog

Blog merupakan website pribadi yang bisa dijadikan seperti buku harian atau *diary*. Disini pelaku *bullying* bebas *memposting* apa saja termasuk konten yang mengintimidasi seseorang.

5. *Bluetooth bullying*

Praktiknya dengan mengirimkan gambar atau pesan yang mengganggu kepada seseorang melalui koneksi *bluetooth* yang sedang aktif.

6. Situs jejaring sosial

Ini yang paling marak di Indonesia, situs jejaring sosial yang berisi banyak fitur banyak disalahgunakan pelaku *bullying* dengan *memposting status*, komentar, *posting* dinding, testimoni, foto, dan lain-lain yang mengganggu, mengintimidasi, menyinggung, dan merusak citra seseorang.

Cyberbullying juga banyak ditemukan pada *game online*. *Cyberbullying* dapat terjadi pada *software game* di PC dengan koneksi internet seperti *Nintendo*, *Xbox 360*, and *Playstation 3* dan *cyberbullying* dilakukan pada pemain yang kalah yang biasanya pemain baru dan muda (Priyatna, 2010). Bhat (2008) dalam *Australian Journal of Guidance & Counselling* menyebutkan salah

satu alat *cyberbullying* adalah *mobile phone*. Fitur yang digunakan dalam mengintimidasi adalah mengirimkan pesan teks atau sms, gambar, ataupun video yang mengganggu korban.

Dikutip dari jurnal *Cyberbullying Behavior* oleh Li&Lambert (2012), penelitian telah mengungkapkan banyak data tentang jenis komunikasi yang digunakan dalam *cyberbullying*. The National Children's Home Study, yang dilakukan di Inggris pada tahun 2002, melaporkan bahwa satu dari empat anak-anak mengalami *cyberbullying* (*The National Children's Home Study*, 2002). Demikian pula, *bullying* pada ponsel atau internet menjadi masalah yang meningkat di kalangan pemuda usia sekolah di Australia, dimana 11% dari siswa Australia mengidentifikasi diri mereka sebagai *cyberbullies* dan 14% sebagai korban dalam studi yang dilakukan oleh Beckerman & Nocero, (2003) dan Campbell & Gardener (2005). Mahasiswa Kanada menunjukkan kecenderungan yang sama, dimana 3% remaja mengaku *cyberbullying* dan hampir seperempat (23%) menyatakan bahwa mereka telah menjadi korban *cyberbullying* dalam survei 2005 (Beran & Li).

Dari uraian di atas, alat yang digunakan sebagai perantara untuk melakukan *cyberbullying* terdiri dari banyak jenis, mulai dari melalui *instant message (IM)*, *chat room*, *trash polling site*, blog, *bluetooth*, dan situs jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, dan situs jejaring sosial lainnya, bahkan *cyberbullying* juga banyak ditemukan pada *game online*. Alat lainnya adalah melalui telepon genggam (*mobile phone*). Fitur yang digunakan dalam

mengintimidasi adalah mengirimkan pesan teks atau sms, gambar, ataupun video yang mengganggu korban.

F. Alasan dan Motivasi Seseorang Melakukan *Cyberbullying*

Berikut ini alasan seseorang melakukan *cyberbullying* (Priyatna, 2010):

1. Memiliki masalah diri

Orang tersebut memiliki masalah mendalam terhadap dirinya sendiri. Mungkin ia adalah anak yang memiliki masalah di keluarga, tidak berprestasi di sekolah. Jadi mereka ada kecenderungan 'ingin tampil' dengan berbagai cara untuk menonjolkan dirinya. Bisa jadi ia terlihat seperti anak biasa, namun sesungguhnya sangat kesepian, yang kemudian juga bisa berujung pada perilaku menyakiti diri sendiri setelah ia mengganggu orang lain. Bahkan ada juga pelaku *bullying* yang dulunya justru adalah korban *bullying*, jadi semacam ada rasa ingin membalas pada pihak lain atas apa yang pernah menimpanya di masa silam.

2. Dianggap keren

Banyak dari para pelaku yang menganggap perilaku mengganggu orang lain adalah sebuah hal yang keren. Ada kebanggaan tersendiri ketika mampu tampak hebat di hadapan teman-temannya sebagai orang yang berkuasa. Tak jarang pelaku terkadang berasal dari geng populer di sekolah yang menindas anak-anak yang dianggap kurang pergaulan.

3. Kurang pemahaman dari keluarga

Pelaku *bullying* biasanya kurang mendapat pemahaman penuh dari keluarga perihal perbedaan dan toleransi untuk menghargai orang lain. Mereka kerap

belajar jadi agresif untuk mendapat apa yang mereka inginkan dan cenderung ingin mengontrol orang lain.

Motivasi seseorang melakukan *cyberbullying* diantaranya adalah:

- a. Marah, sakit hati, balas dendam atau karena frustrasi.
- b. Haus kekuasaan dengan menonjolkan ego dan menyakiti orang lain.
- c. Merasa bosan dan memiliki kepandaian melakukan *hacking*.
- d. Untuk hiburan, menertawakan atau mendapatkan reaksi.
- e. Ketidaksengajaan, misalnya berupa reaksi/komentar impulsif dan emosional.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah alasan dan motivasi seseorang melakukan *cyberbullying* tersebut dapat disebabkan karena pelaku memiliki masalah mendalam terhadap dirinya sendiri. Mungkin ia adalah anak yang memiliki masalah di keluarga, tidak berprestasi di sekolah. Jadi mereka ada kecenderungan 'ingin tampil' dengan berbagai cara untuk menonjolkan dirinya, dan akan menimbulkan kesenangan tersendiri untuk pelakunya. Tetapi dapat juga terjadi karena adanya ketidaksengajaan, misalnya berupa reaksi/komentar impulsif dan emosional dari si pelaku, sehingga menimbulkan salah paham dan sakit hati terhadap korbannya.

G. Hukum tentang *Cyberbullying*

Hukuman di Indonesia untuk kejahatan serius di dunia maya sepertinya kurang memberi efek jera. Namun demikian, Potensi serius dari kejahatan ini dimasa depan membuat divisi *cybercrime* Kepolisian Republik Indonesia harus terus meningkatkan kualitas layanannya. Selain dijerat dengan pasal hukuman

pidana, para penjahat dunia maya ini juga bisa dikenai pasal Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah disahkan pada tanggal 25 Maret 2008 yang lalu. Dengan demikian, mereka yang mengalami kasus *cyberbullying* bisa dijerat pasal 27, dalam bab perbuatan yang dilarang. Mereka yang melanggar bisa dikenakan hukuman pidana hingga lebih dari 5 tahun.

Menurut Priyatna (2010), segala bentuk *bullying* menimbulkan efek serius terhadap kesehatan mental, kinerja akademis, dan kesehatan fisik pada korbannya. Semua masyarakat harus selalu berusaha mengakhiri segala bentuk *bullying*, khususnya problem *cyberbullying* yang baru populer sekarang ini, karena:

1. *Cyberbullying* dapat terjadi setiap saat, siang ataupun malam.
2. Pesan-pesan dan gambar dalam *cyberbullying* dapat tersebar sedemikian cepat dan luas kepada berbagai kalangan—bahkan tersebar ke orang-orang yang tidak dikenal baik pelaku maupun korbannya.
3. Anak dan remaja dapat dengan mudah menggunakan nama samaran (*anonymus*) saat mereka melakukan *cyberbullying*—sehingga lebih sulit untuk menemukan mereka.

Kesimpulannya adalah dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak buruk dari *cyberbullying* sama dengan *bullying* tradisional—bahkan, penyebaran gambar dan video di internet dianggap lebih berbahaya dari *bullying* tradisional. Tetapi, hukuman di Indonesia untuk kejahatan serius di dunia maya sepertinya kurang memberi efek jera. Untuk itu, pihak berwenang harus dapat memikirkan

kembali hukuman apa yang paling tepat untuk pelaku *cyberbullying* yang tidak dapat dianggap remeh tersebut.

H. Tanda Anak Suka Melakukan *Cyberbullying*

Setiap orangtua pasti tidak ingin jika anaknya menjadi pelaku *cyberbullying*. Tetapi, bagi sebagian anak, *cyberbullying* adalah salah satu metode efektif dalam memperoleh “kekuatan” dan “kekuasaan”.

Berikut tanda-tanda umum seorang anak gemar melakukan *cyberbullying* menurut Priyatna (2010):

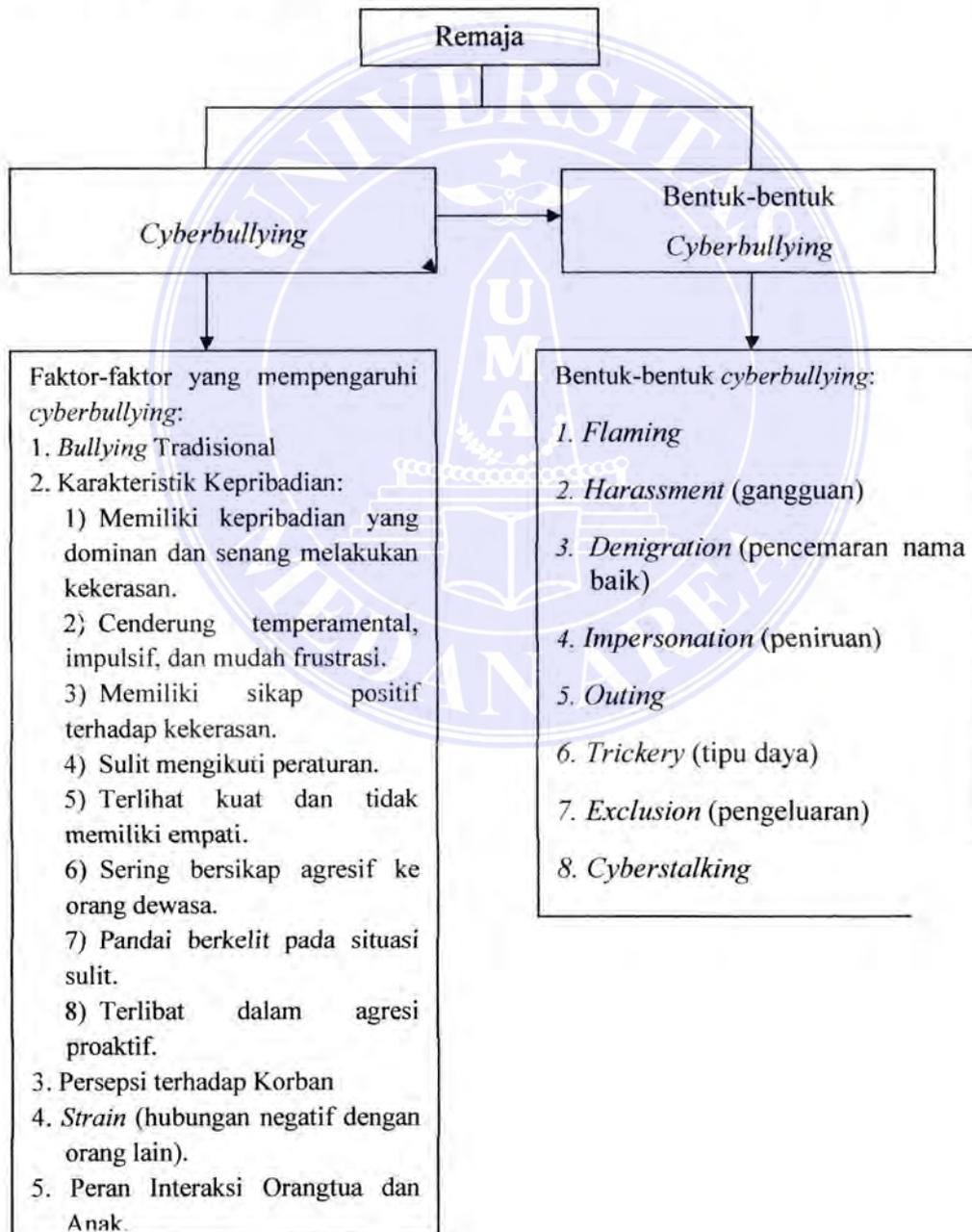
1. Sebelumnya pun pernah melakukan *bullying* di sekolah, ataupun pernah menjadi korban *bullying*.
2. Selalu menghindar bila diajak bicara mengenai komputer dan telepon genggam.
3. Dengan cepat mengubah layar komputer atau menutup program yang sedang dipergunakannya saat seseorang menghampirinya.
4. Tampak sering tertawa sendiri pada saat menggunakan komputer atau telepon genggam.
5. Mempunyai banyak *account* di internet, atau punya *account* yang sama sekali bukan miliknya.
6. Marah-marah apabila akses komputer atau telepon genggamnya dilarang.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah peran orangtua sangat penting untuk menghindari terjadinya *cyberbullying*. Orangtua harus selalu memperhatikan

perubahan-perubahan sikap yang terjadi pada anaknya, dan kemudian dapat mengarahkan anak agar terhindar dari perilaku negatif.

I. Kerangka Konseptual

Kerangka konsep dari penelitian ini akan dibentuk menjadi suatu model teoritis sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Definisi Operasional

Definisi operasional yang dijelaskan adalah operasionalisasi konsep agar dapat diteliti atau diukur melalui gejala-gejala yang ada. Definisi operasional merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur.

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook*.

Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* menurut Pratiwi (2011), yaitu:

a. *Bullying* Tradisional

Penelitian yang dilakukan oleh Riebel, et al (2009), menunjukkan bahwa ada hubungan antara *bullying* dalam kehidupan nyata dan dalam *cyberspace*. *Bullying* tradisional adalah perilaku agresif yang berulang-ulang dan sengaja dilakukan terhadap korban tak berdaya (Olweus, 1993).

b. Karakteristik Kepribadian

Karakteristik anak yang menjadi pelaku *bullying* seperti yang dipaparkan oleh Camodeca & Goossens (2005; Kowalski, et al., 2008), yaitu memiliki kepribadian yang dominan dan senang melakukan kekerasan, cenderung temperamental, impulsif, dan mudah frustrasi, memiliki sikap positif terhadap kekerasan dibandingkan anak lainnya, kesulitan mengikuti peraturan, terlihat kuat dan menunjukkan sedikit rasa empati atau belas kasihan kepada mereka yang di *cyberbully*, sering bersikap secara agresif ke orang dewasa, pandai berkelit pada

situasi sulit, terlibat dalam agresi proaktif (seperti agresi yang disengaja untuk meraih tujuan tertentu) dan agresi reaktif (seperti reaksi defensif ketika diprovokasi).

c. Persepsi Terhadap Korban

Segala hal yang dipersepsikan mengenai manusia, seperti tanggapan seseorang pada orang-orang terdekatnya, bagaimana seseorang mengambil keputusan tentang karakteristik orang lain, atau bagaimana menjelaskan mengapa seseorang melakukan hal tertentu, disebut dengan persepsi interpersonal. Persepsi interpersonal adalah pemberian makna terhadap stimulus inderawi yang berasal dari seseorang, yang berupa pesan verbal dan nonverbal (Rakhmat, 2007).

d. *Strain*

Strain adalah suatu kondisi ketegangan psikis yang ditimbulkan dari hubungan negatif dengan orang lain yang menghasilkan efek negatif (terutama rasa marah dan frustrasi) yang mengarah pada kenakalan (Agnew, 1992). Teori *strain* menitikberatkan pada hubungan yang negatif dengan orang lain, hubungan dimana seseorang tidak diperlakukan sebagaimana dirinya ingin diperlakukan.

e. Peran Interaksi Orangtua dan Anak

Orangtua yang tidak terlibat dalam aktivitas *online* anak menjadikan anak lebih rentan terlibat dalam aksi *cyberbullying* (Willard, 2005). Beberapa faktor risiko lainnya dari orangtua termasuk: kurangnya kehangatan dan keterlibatan orangtua, pola asuh orangtua yang terlalu permisif, kurangnya pengawasan, pendisiplinan fisik dan kasar, dan/atau model perilaku *bullying* yang dicontohkan (umumnya secara tidak sadar) oleh orangtua (Marden, 2010).

2. Untuk mengetahui bentuk-bentuk *cyberbullying* yang dilakukan, pengukuran variabelnya melalui jumlah skor pada skala yang dibuat berdasarkan bentuk-bentuk perilaku *cyberbullying* menurut Willard (2007, dalam Pratiwi 2011), yaitu:

- 1) *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.
- 2) *Harassment* (gangguan): pesan-pesan yang berisi gangguan pada *e-mail*, sms, maupun pesan teks di jejaring sosial dilakukan secara terus menerus.
- 3) *Denigration* (pencemaran nama baik): yaitu proses mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang tersebut.
- 4) *Impersonation* (peniruan): berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik. Biasanya ini digunakan untuk mengirim dan menampilkan kata-kata atau hal-hal yang buruk agar seolah-olah orang yang digunakan namanya tersebut yang berbuat salah.
- 5) *Outing*: menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi orang lain.
- 6) *Trickery* (tipu daya): membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut.
- 7) *Exclusion* (pengeluaran): secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari grup *online*.
- 8) *Cyberstalking*: mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens (berapi-api) sehingga membuat ketakutan besar pada orang tersebut.

Cyberstalking dilakukan orang dewasa untuk kepentingan tertentu dan dapat dikategorikan sebagai kriminalitas.

B.Subjek Penelitian

Populasi dan sampel merupakan unsur yang penting yang harus diperhatikan dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2008), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek/objek itu. Dalam penelitian ini, jumlah populasinya ialah 275 remaja di SMK Swasta Muhammadiyah-8, Tanjung Sari, Medan.

Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi karena ia memiliki ciri-ciri yang dimiliki populasinya (Azwar, 2007). Metode *sampling* yang digunakan di dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2008). Besar sampel ditentukan oleh pertimbangan tertentu dan disesuaikan dengan kebutuhan. Pemilihan subjek didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang diteliti dan menghasilkan sampel yang sudah diketahui sebelumnya (Hadi, 2004). Dalam penelitian ini populasi berjumlah 275 orang, dan dari usia 14-18 tahun yang diteliti, menghasilkan 115 sampel responden. Kategori dan batasan responden

yang diambil, yaitu remaja di SMK Muhammadiyah-8 yang bersedia mengisi kuesioner/angket.

Adapun ciri-ciri subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Remaja
2. Usia 14-18 tahun
3. Pengguna *facebook*
4. Pernah melakukan *cyberbullying*

Hasil *screening* di awal kuesioner dimana remaja yang dijadikan responden adalah pengguna *facebook* dan terindikasi pernah melakukan salah satu bentuk dari *cyberbullying*. Sehingga dipastikan responden adalah pengguna *facebook* dan pernah melakukan *cyberbullying* di *facebook*.

C. Alat Pengumpulan Data

Data adalah sesuatu yang diperoleh melalui suatu metode pengumpulan data yang akan diolah dan dianalisis dengan suatu metode tertentu yang selanjutnya akan menghasilkan suatu hal yang dapat menggambarkan atau mengindikasikan sesuatu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan skala. Skala merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Setelah diisi, skala dikirim kembali atau dikembalikan ke petugas atau peneliti. Bentuk umum sebuah angket terdiri dari bagian pendahuluan berisikan petunjuk pengisian skala, bagian identitas berisikan identitas responden seperti nama,

alamat, umur, jenis kelamin, pekerjaan, status pribadi dan sebagainya, kemudian baru memasuki bagian isi angket (Burhan, 2005).

Skala sebagai alat pengumpulan data karena skala berisi sejumlah pernyataan yang mampu mengungkapkan unsur-unsur variabel seperti harapan, sikap, perasaan dan minat. Menurut Arikunto (1999) skala menunjuk pada sebuah instrumen pengumpul data yang bentuknya seperti daftar cocok tetapi alternatif yang disediakan merupakan sesuatu yang berjenjang. Skala banyak digunakan untuk mengukur aspek-aspek kejiwaan yang lain.

Sebelum menyusun skala, terlebih dahulu dibuat konsep alat ukur yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Konsep alat ukur ini berupa kisi-kisi angket. Kisi-kisi angket dijabarkan kedalam variabel dan indikator atau definisi operasional, selanjutnya dijadikan landasan dan pedoman dalam menyusun item-item pernyataan atau pernyataan sebagai instrumen penelitian. Pernyataan yang diajukan harus sesuai dengan kisi-kisi yang telah disusun. Skala yang digunakan adalah skala *Guttman*.

Menurut Sugiyono (2008), skala *Guttman* adalah skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas, tegas, dan konsisten. Jenis skala ini hanya mengukur satu dimensi dari satu variabel yang memiliki beberapa dimensi. Adapun penilaian skala *Guttman* dengan dua pilihan jawaban yaitu “Ya” dan “Tidak”, dan responden diminta untuk memilih salah satu dari dua alternative jawaban tersebut. Penyusunan aitem disusun dalam bentuk aitem *favourable* dan *unfavourable*. Penilaian terhadap jawaban bergerak dari nol dan satu. Butir-butir pertanyaan disajikan dalam bentuk pertanyaan yang bersifat *favourable* dan

unfavourable. Pada pertanyaan yang bersifat *favourable*, nilai 1 (satu) akan diberikan apabila subjek menjawab “Ya” dan nilai 0 (nol) diberikan untuk jawaban “Tidak”. Sebaliknya, untuk pertanyaan yang bersifat *unfavourable*, nilai 1 (satu) akan diberikan apabila subjek menjawab “Tidak” dan nilai 0 (nol) diberikan untuk jawaban “Ya”.

Dalam penelitian ini, ada dua skala yang akan dibuat, yaitu:

1. Skala Faktor yang Mempengaruhi *Cyberbullying*

Skala faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* diukur menggunakan skala *Guttman* untuk mengetahui faktor apakah yang paling dominan yang mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook* pada remaja yang diukur berdasarkan definisi operasional faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *cyberbullying*, yaitu: *bullying* tradisional, karakteristik kepribadian, persepsi terhadap korban, *strain* (hubungan negatif dengan orang lain), dan peran interaksi orangtua dan anak.

2. Skala Bentuk *Cyberbullying*

Skala Bentuk *Cyberbullying* diukur menggunakan skala *Guttman* yang disusun berdasarkan bentuk-bentuk *cyberbullying*, yaitu:

flaming, *harassment*, *denigration* (pencemaran nama baik), *impersonation* (peniruan), *outing*, *trickery* (tipu daya), *exclusion* (pengeluaran), dan *cyberstalking* untuk mengetahui bentuk *cyberbullying* mana yang sering dilakukan remaja di *facebook*.

... dan kecermatan suatu instrument pengukuran yang dapat memberikan gambaran mengenai perilaku yang dapat dinyatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dikenakannya alat ukur tersebut. Suatu alat pengukur untuk suatu sifat misalnya, maka alat itu dikatakan valid jika yang diukurnya adalah memang sifat X tersebut dan bukan sifat-sifat yang lain.

(Suryabrata, 2005).

Menguji validitas suatu alat ukur dapat mempergunakan kriteria dalam dan kriteria luar. Kriteria dalam adalah kriteria yang diambil dari alat ukur itu sendiri, sedangkan kriteria luar adalah kriteria yang diambil dari luar alat ukur itu.

Cara yang dipergunakan untuk mengukur validitas skala dalam penelitian ini adalah menggunakan kriteria pembandingan yang berasal dari dalam alat ukur itu sendiri.

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran tersebut dapat diandalkan, artinya apabila dalam beberapa kali pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama. Pengertian relatif menunjukkan adanya toleransi terhadap perbedaan-perbedaan kecil diantara hasil

pengukuran (Azwar, 2006). Jadi, alat yang reliabel secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama.

Ada beberapa metode pengujian reliabilitas, diantaranya adalah metode *Alpha Cronbach's*. Rumus reliabilitas dengan metode *Alpha Cronbach's* adalah:

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

- r : Koefisien reliabilitas yang dicari
- k : Jumlah butir pernyataan
- $\sum \sigma_i^2$: Jumlah varian butir
- σ_i^2 : Varians butir-butir pernyataan
- σ^2 : Varians skor tes

E. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis *cross tabulation* dengan SPSS 16, teknik *chi square*, dan metode deskriptif untuk melihat kontribusi masing-masing indikator dalam variabel utama.

Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur dalam hal ini adalah angket, yang dilakukan dengan menggunakan teknik *chi square*. *Chi square* adalah suatu teknik statistik yang memungkinkan penyelidikan menilai probabilitas memperoleh perbedaan frekuensi yang nyata (yang diobservasi dengan frekuensi yang diharapkan dalam kategori-kategori tertentu sebagai akibat dari kesalahan *sampling* (Hadi, 2004).

Rumus bangun untuk *Chi-Square* adalah sebagai berikut:

$$x^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

x^2 : Nilai *chi square*

f_o : Frekuensi yang diperoleh berdasarkan data

f_h : Frekuensi yang diharapkan

Kemudian metode analisis statistik, karena statistik dapat mengartikan suatu kesimpulan penelitian. Adapun pertimbangan-pertimbangan dengan menggunakan metode analisis statistik menurut Hadi (2004) adalah:

- a) Statistik bekerja dengan angka-angka,
- b) Statistik bekerja dengan objektif,
- c) Statistik bersifat universal dalam semua penelitian.

Penelitian ini bersifat deskriptif (deskriptif artinya bersifat memberi gambaran). Statistik deskriptif adalah metode yang berkaitan dengan pengumpulan, peringkasan, penyajian data sehingga memberikan informasi. Analisis deskriptif dalam penelitian ini menggunakan teknik tabulasi silang (*cross tabulation*), dengan pengkategorian menggunakan analisis deskriptif modus. Untuk mendapatkan signifikansi kontribusi dari masing-masing faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook* menggunakan analisis *chisquare* dan disusun berdasarkan frekuensi dalam bentuk persentase. Seluruh data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik komputer program SPSS 16.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil-hasil yang telah diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Dari jumlah populasi sebanyak 275 remaja, diperoleh sampel responden sebanyak 115 orang, sehingga dapat diketahui bahwa jumlah *cyberbullying* di tempat penelitian tersebut adalah sebesar 60,52%.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook* pada remaja yang pertama adalah faktor peran interaksi orangtua dan anak (34,8%), selanjutnya faktor *bullying* tradisional (29,6%), faktor *strain* (hubungan negatif dengan orang lain (18,3%)), faktor karakteristik kepribadian (14,8%), dan faktor persepsi terhadap korban (13,9%).
3. Peran interaksi orangtua dan anak tergolong cukup dominan berpengaruh terhadap tingginya perilaku *cyberbullying* di *facebook* pada remaja, dan dapat dikatakan bahwa faktor peran interaksi orangtua dan anak berkontribusi terhadap terjadinya *cyberbullying* di *facebook*. Sesuai dengan hasil penelitian diperoleh gambaran umum faktor peran interaksi orangtua dan anak dinyatakan 34,8% dominan mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook*.
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook* pada remaja apabila dilihat dari jenis kelamin, yaitu faktor yang paling dominan pada

anak perempuan adalah *bullying* tradisional (32,7%), *strain* (20,0%), dan persepsi terhadap korban (14,5%). Sedangkan pada anak laki-laki, faktor-faktor yang paling dominan adalah peran interaksi orangtua dan anak (35,0%), dan karakteristik kepribadian (18,3%).

5. Dari 115 subjek yang diteliti, dapat diketahui bahwa bentuk *cyberbullying* di *facebook* menurut jenis kelamin secara keseluruhan, yang paling banyak dilakukan oleh anak laki-laki adalah *flaming*, yaitu sebanyak 43 orang (37,3%), dan pada anak perempuan sebanyak 40 orang (34,7%). Sedangkan pada anak perempuan, bentuk *cyberbullying* yang paling banyak dilakukan adalah *exclusion* (pengeluaran), yaitu sebanyak 27 orang (23,4%), dan pada anak laki-laki sebanyak 22 orang (19,1%).
6. Bentuk-bentuk *cyberbullying* apabila dilihat dari faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook*, bentuk yang paling dominan adalah bentuk *flaming*. Bentuk *flaming* yang paling dominan ada pada faktor peran interaksi orangtua dan anak, yaitu berjumlah 32 orang (27,8%). Sedangkan bentuk *flaming* yang paling dominan ke dua adalah pada faktor *bullying* tradisional, berjumlah 25 orang (21,7%). Selanjutnya, bentuk *flaming* pada faktor *strain* (hubungan negatif dengan orang lain), yaitu berjumlah 17 orang (14,7%). Kemudian, bentuk *flaming* pada faktor karakteristik kepribadian, yaitu berjumlah 13 orang (11,3%), dan yang terakhir adalah bentuk *flaming* pada faktor persepsi terhadap korban, yaitu berjumlah 12 orang (10,4%).

B. Saran

Sejalan dengan kesimpulan yang telah dibuat, maka berikut ini dapat diberikan beberapa saran:

1. Saran Kepada Subjek Penelitian

Kepada subjek penelitian diharapkan agar dapat mengontrol emosi dan sebaiknya lebih banyak berbagi (*sharing*) kepada orangtua dan orang-orang terdekat dan dapat dipercaya agar dapat terhindar dari hal-hal negatif, serta dapat terhindar dari perilaku *cyberbullying*.

2. Saran Kepada Orangtua

Masa remaja merupakan masa transisi. Oleh karena itu, remaja lebih banyak menghabiskan waktunya di luar rumah bersama teman-temannya, maka kepada orangtua juga diharapkan agar terus memantau aktivitas anak di luar rumah maupun memantau aktivitas *online* anak melalui *handphone* atau *gadget* yang dimilikinya, memberikan kasih sayang dan perhatian yang cukup kepada anak, serta orangtua juga perlu memahami apa itu *cyberbullying* dan bentuk-bentuk umumnya agar dapat memberikan pengarahan kepada anak tentang bahaya internet sehingga anak dapat terhindar dari hal-hal negatif.

3. Saran Kepada Peneliti Berikutnya

Menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan, maka disarankan kepada peneliti selanjutnya yang ingin melanjutkan penelitian ini untuk dapat menambahkan faktor-faktor lain yang juga mempengaruhi *cyberbullying* di *facebook* pada remaja, seperti faktor dukungan sosial,

kontrol emosi, dan faktor lainnya. Diharapkan juga dapat meneliti tentang hubungan tipe kepribadian dengan *cyberbullying* pada remaja.

4. Saran kepada Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemenkominfo) beserta pihak yang berwenang

Kepada Kemenkominfo beserta pihak-pihak yang berwenang agar dapat terus memantau dan menindaklanjuti secara serius laporan yang berkaitan dengan segala bentuk kekerasan yang terjadi di dunia maya agar dapat mencegah bertambahnya pelaku maupun korban *cyberbullying*.



DAFTAR PUSTAKA

- Abarokah, 2012. *Perkembangan Emosi Remaja Target*. Dalam <http://abarokah18.blogspot.com/2012/02/perkembangan-emosi-remaja-target.html> (diakses 13 Maret 2013)
- Achsin. 2012. *Setiap 40 Menit Terjadi Kejahatan Di Facebook*. Diunduh 5 april 2013. Dalam <http://www.itoday.co.id/tekno/setiap-40-menit-terjadi-kejahatan-di-facebook>.
- Ahira, Anne. 2013. *Pengaruh Penggunaan Facebook Dalam Kehidupan*. Diunduh 5 April 2013. Dalam <http://www.anneahira.com/penggunaan-facebook.htm>.
- Ali, Mohammad & Asrori, M. (2004). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arifin, Kafi. 2011. *Definisi Cyber-bully*. Diakses 3 April 2013. Dalam <http://abangkafi.blogspot.com/2011/10/definisi-cyber-bully.html>.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian*. PT. Bina Aksara. Jakarta.
- Azwar, Saifudin. 2006. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bungin Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Kencana. Jakarta.
- Bigswamp. 2011. *Kasus-Kasus Cyber Crime Part 4*. Di unduh pada 4 April 2013. Dalam <http://bigswamp.wordpress.com/2011/03/04/kasus-kasus-cyber-crime-part-3-cyber-bullying/>
- Gunawan. 2009. *Fenomena Facebook Di Indonesia*. Diunduh 5 April 2013. Dalam <http://grelovejogja.wordpress.com/2009/03/29/fenomena-facebook-di-indonesia/>
- Hadi, S. 2002. *Metodologi Ressearch*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Hurlock, Elizabeth. B. 1980. *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth. B. 1991. *Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih Bahasa Istiwidayanti. Jakarta: Erlangga.
- Kowalski, R. M, Limber, S. P., & Agatston, P. W. 2008. *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age*. Malden, MA: Blackwell.

- Li, Qing., Lambert, Deborah. 2012. *Cyber-bullying Behaviors*. Journal: Paper published in Y. Zhen (ed.), *Encyclopedia of Cyber Behavior*, pp. 918-930. PA: Hershey, IGI Global Publisher.
- Mappiare, A. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Monks, dkk. 1982. *Psikologi Perkembangan (Pengantar dalam Berbagai Bagian)*. UGM: University Press.
- Nazir, Irfan. (2009, Desember). *Situs Facebook dan Tindakan Menggunakan (Studi Korelasional antara Situs Facebook dengan Tindakan Menggunakan Mahasiswa FISIP USU Medan)*. Skripsi. (online), dalam (<http://www.repository.usu.ac.id/handle/123456789/14808>, diakses pada 7 November 2012).
- Olweus, D. (1993). *Bullying In Schools. What We Know And What We Can Do*. Oxford: Blackwell.
- Pratiwi, Maulida. D. 2011. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Cyberbullying pada Remaja*. Artikel. (online). Dalam <http://id.scribd.com/doc/106227383/Faktor-Faktor-Yang-Mempengaruhi-Cyberbullying>.
- Priyatna, Andri. 2010. *Let's End Bullying: Memahami, Mencegah, dan Mengatasi Bullying*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Putri, Silmya. 2011. *Cyberbullying, are u?*. Diakses pada 24 Desember 2012. Dalam <http://silmya.wordpress.com/2011/12/29/cyberbullying-are-u/>.
- Rahmat, Mas. 2012. *Inilah Arti Cyberbullying Dan Tips Mencegah Cyberbullying*. Diunduh pada 4 April 2013. Dalam <http://www.masrahmat.com/2012/10/Arti-Cyber-Bullying-Dan-Tips-Mencegah-Cyberbullying.html>.
- Rachmatunnisa. 2010. *Kejahatan Akibat Facebook Meningkat 346%*. Diunduh pada 4 april 2013. Dalam <http://www.jualbeliforum.com/berita/39583-kejahatan-akibat-facebook-meningkat-346-a.html>.
- Rudi, Tisna. 2010. *Informasi Perihal Bullying*. Diunduh pada 4 April 2013. Dalam http://bigloveadagio.files.wordpress.com/2010/03/informasi_perihal_bullying.pdf.
- Santrock, J. W. 2007. *Remaja. Edisi Kesebelas*. Jakarta: Erlangga.

- Simanjuntak, Tigor. A. 2012. *Peringatan Bahaya Internet Kepada Remaja, Perlukah?*. Diunduh 4 April 2013. Dalam <http://lifestyle.kompasiana.com/catatan/2012/11/05/peringatan-bahaya-internet-kepada-remaja-perlukah-506612.html>.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Waty, Artika. G. 2010. *Gambaran Perilaku Narsistik pada Pengguna Facebook. Medan: Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Medan Area*.
- Wikipedia. 2013. *Facebook: Sejarah Facebook dan Garis waktu Facebook*. Diunduh 5 April 2013. Dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook>.
- _____. 2012. *Cyber Bullying*. Diunduh pada 4 April 2013. Dalam <http://cyberbullying126e27.blogspot.com/>
- _____. *Remaja* – Wikipedia bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Remaja>), diakses pada 13 November 2012.
- <http://www.belajarpsikologi.com>
- <http://politik.kompasiana.com/2010/05/06/kejahatan-menggunakan-media-facebook-terus-meningkat/>
- www.winona.edu/counseloreducation/images/crystal_salus_capstone.pdf