

At Tabsyir Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam

IAIN Kudus

ISSN : 2338-8544

E-ISSN : 2477-2046

DOI : <http://dx.doi.org/10.21043/at-tabsyir.v6i2.6437>

Vol. 6 No. 2, 2019

<http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/komunikasi>

FENOMENA PERUNDUNGAN DI SOSIAL MEDIA: TELAAH DAMPAK PERUNDUNGAN BAGI REMAJA

Hasan Bastomi

IAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

bastommy@stainkudus.ac.id

Sri Noor Mustaqimatul Hidayah

IAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

hidayahbastomy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki fenomena perundungan di media sosial dan pengaruhnya terhadap remaja. Penelitian ini termasuk jenis penelitian penelitian kepustakaan (library research), yaitu, dengan mencatat semua temuan dan memadukan segala temuan baik teori atau temuan baru tentang perundungan di media sosial bagi remaja, menganalisis segala temuan dari berbagai bacaan dan memberikan gagasan kritis tentang dampak perundungan di media sosial bagi remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, tidak sedikit kasus yang pernah terjadi terhadap remaja berkenaan dengan perundungan di media sosial. Fenomena perundungan di media sosial mempengaruhi jiwa remaja yang menghasilkan konsekuensi negatif pada kinerja akademik, gangguan emosional dan kesenjangan dalam hubungan. Dalam perundungan di media sosial terjadi perbedaan dampak yang signifikan berhubungan dengan gender, bagi anak perempuan cenderung lebih menderita dan lebih terpengaruh dalam perundungan di media sosial dibandingkan dengan anak laki-laki.

Kata Kunci: Perundungan, Sosial Media, Remaja

Pendahuluan

Masa remaja merupakan masa transisi periode dari tahap perkembangan manusia. Masa remaja dapat diartikan sebagai masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa (Rumini & Sundari, 2004: 118). Perubahan-perubahan tersebut meliputi perubahan biologis, perubahan sosial, dan perubahan psikologis. Dimasa remaja, seseorang akan menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terbawa arus pergaulan, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya.

Dalam perkembangan dari masa remaja menuju dewasa, remaja harus siap dalam menghadapi perubahan-perubahan bukan hanya bentuk fisik tetapi juga emosional atau mental. Menurut (2009: 411) emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecendrungan untuk bertindak. Jenis emosi yang secara normal dialami remaja adalah cinta/kasih sayang, gembira, amarah, takut dan cemas, cemburu, sedih, dan lain-lain.

Tidak hanya subjek kemarahan yang berkembang tetapi juga ada sikap-sikap kemarahan dalam bentuk permusuhan. Sikap-sikap permusuhan tersebut meliputi dendam, kesedihan, prasangka, atau kecendrungan untuk merasa tersiksa (Sunarto & Hartanto, 2002: 154). Dan kebanyakan para remaja meluapkan segala amarahnya dengan cara melakukan penyerangan yang tidak dalam bentuk kekerasan fisik dan tidak secara langsung tetapi remaja lebih menunjukkan keinginannya yang sangat besar, dengan cara melakukan kejahatan di media sosial yang berbentuk perundungan di media sosial (cyberbullying).

Perkembangan teknologi Informasi yang semakin pesat mampu mengubah pola kehidupan masyarakat dalam hal pemenuhan informasi. Segala bentuk informasi dapat menyebar secara cepat bahkan sulit untuk dikontrol. Tidak dapat dipungkiri saat ini manusia semakin “dimanjakan” dengan berbagai kecanggihan teknologi, mulai dari munculnya alat komunikasi handphone sampai smartphone yang dilengkapi dengan berbagai fitur dan teknologi internet. Internet dapat memudahkan penggunaannya untuk bertukar informasi tanpa harus bertatap muka satu sama lain. Selain itu adanya internet juga mendorong munculnya berbagai media sosial seperti facebook, twitter, instagram, dan sebagainya (Rifauddin, 2016).

Internet adalah media yang dianggap tepat sebagai wadah ekspresi mereka karena netizen mempunyai pandangan yang luas dan bebas untuk melakukan apapun di dunia internet. Peran remaja tidak bisa dilepaskan dari perkembangan teknologi terutama internet, termasuk di dalamnya sosial media. Tidak seperti orang dewasa yang pada umumnya sudah mampu membedakan hal-hal baik ataupun buruk dari internet, remaja sebagai salah satu pengguna internet justru sebaliknya. Selain belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial mereka tanpa mempertimbangkan terlebih dulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet tertentu (Qomariyah, 2011).

Media sosial memiliki kekuatan pada user-generated content (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa (Nasrullah, 2015: 11). Sedangkan DR. Rose Mini A.P., M. PSI, mengemukakan saat ini media sosial kerap dijadikan sarana untuk katarsis, yaitu upaya untuk menyalurkan emosi dan mendapatkan perhatian (Nasrullah, 2015: 66). Dengan munculnya media sosial di kalangan remaja juga membawa dampak negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah perundungan (bullying). perundungan (bullying) dalam bahasa Indonesia berarti mengintimidasi atau mengganggu orang yang lemah baik secara individu ataupun secara berkelompok. bullying dapat dilakukan secara verbal, psikologis dan fisik (Adilla, 2009).

Perilaku perundungan cyber di Indonesia sebenarnya adalah masalah baru seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Belum banyak penelitian yang memfokuskan diri untuk mengangkat masalah ini sehingga kasus cyberbullying ini juga tidak dapat terungkap kepermukaan seluruhnya, padahal dampak kasus ini cukup berbahaya. Dampak perundungan cyber (cyberbullying) hampir sama dengan tradisional bullying bahkan dampaknya bisa lebih dari tradisional bullying (Akbar & Utari, 2014).

Perundungan cyber (Cyberbullying) adalah tindakan yang sama dengan tindakan bullying pada umumnya, yaitu mengintimidasi, mencemooh, atau mengganggu orang lain, namun dilakukan melalui internet atau dunia cyber. Walaupun tidak terjadi secara langsung atau face-to-face, cyberbullying juga bisa memakan korban. Hujatan yang diterima seseorang melalui dunia maya bisa mengganggu kondisi psikis seseorang. Sebagai contoh, kasus cyberbullying adalah kasus Katie Web, remaja

asal Inggris yang bunuh diri akibat tidak kuat menerima cacian dari teman-temannya hanya karena dia tidak memiliki gaya rambut yang keren dan tidak memakai pakaian bermerek. Lalu di Indonesia, ada kasus Yoga Cahyadi, pria asal Yogyakarta yang nekat bunuh diri akibat menerima tekanan dan hujatan dari orang-orang akibat gagalnya acara music Locstock Fest 2 (Natalia, 2016). Selain itu baru-baru ini seorang artis Korea Choi Jin-ri atau lebih dikenal dengan nama panggung Sulli ditemukan meninggal dalam kondisi tergantung di apartemennya yang di duga akibat perundungan cyber (cyberbullying) pada Minggu (13/10/2019) (Kartikawati, 2019).

Kasus yang dialami oleh Yoga Cahyadi dan Sulli ini semakin menjadi bukti bahwa kasus perundungan cyber (cyberbullying) juga telah sampai atau terjadi di Indonesia. Tindakan cyberbullying menandakan bahwa tidak ada halhal yang mengontrol atau mengawasi kegiatan di media sosial. Setiap orang berhak mengutarakan isi hatinya tanpa memikirkan dampak atau efek akibat postingannya tersebut. Remaja sebagai sosok yang paling sering menggunakan media sosial dan memiliki peluang besar menjadi pelaku atau korban cyberbullying. Oleh karena itu, yang menjadi problem adalah bagaimana dampak fenomena perundungan di sosial media (cyberbullying) pada remaja.

Metode

Artikel tentang Urgensi Tahfizh al-Qur'an dan Strategi Pembelajarannya di Pondok Pesantren Subulussalam Domenggalan Bintoro Demak menempuh metode kualitatif. Penelitian kualitatif pada hakikatnya adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka (secara langsung ataupun tidak langsung), berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya (Sugiyono, 2005: 9). Metode pengumpulan datanya menggunakan dokumentasi, wawancara, dan observasi, lalu dianalisis secara deskriptif.

Adapun lokus penelitian yang peneliti ambil adalah Pondok Pesantren Subulussalam Domenggalan Bintoro Demak. Ini didasarkan bahwa Pondok Pesantren ini membelajarkan tahfizh baik bagi santri muqim yang khusus tahfizh maupun santri muqim yang melakukan tahfizh sambil sekolah.

Pembahasan

Perundungan Di Media Sosial

Menurut Rigby dalam Nasrullah (2015: 187) Cyberbullying adalah perundungan atau yang lebih dikenal dengan istilah bullying merupakan tindakan negatif yang dilakukan oleh orang lain secara terus menerus atau berulang. Tindakan ini kerap kali menyebabkan korban tidak berdaya, terluka secara fisik maupun mental. Istilah cyberbullying pertama kali digunakan bisa ditarik refrensi akademisnya melalui dua nama, yakni Bill Balsey atau Nancy Willard. Sedangkan menurut Balsey dalam Nasrullah (2015: 188) Cyberbullying adalah perundungan atau yang lebih dikenal dengan istilah bullying merupakan tindakan negatif yang dilakukan oleh orang lain secara terus menerus atau berulang. Tindakan ini kerap kali menyebabkan korban tidak berdaya, terluka secara fisik maupun mental.

Istilah cyberbullying pertama kali digunakan bisa ditarik refrensi akademisnya melalui dua nama, yakni Bill Balsey atau Nancy Willard. Menurut Balsey cyberbullying adalah kesenjangan, perulangan perilaku, maupun kebiasaan negatif dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, seperti email, pesan instan, serta situs personal oleh individu maupun kelompok dengan maksud menyakiti orang lain. Sementara Willard, Direktur Center for Safe and Responsible Internet Use di Amerika, mendefinisikan cyberbullying sebagai perbuatan fitnah, penghinaan, diskriminasi, pengungkapan informasi atau konten yang bersifat privasi dengan maksud mempermalukan, atau juga bisa dimaknai dengan komentar yang menghina menyinggung secara vulgar (Nasrullah, 2015: 188).

Berdasarkan beragam terminologi cyberbullying yang telah dipaparkan, penulis mendefinisikan cyberbullying sebagai tindakan penghinaan, kekerasan psikis, atau intimidasi yang dilakukan seseorang, kelompok, atau institusi melalui perangkat teknologi dan informasi di media cyber terhadap orang, kelompok, atau institusi lain. Tindakan tersebut dimaksudkan untuk mempermalukan, mengintimidasi, menyebar keburukan dan kebencian di media cyber, baik ditunjukkan secara khusus kepada korban maupun dengan cara diketahui publik. Pada intinya, perundungan cyber bisa disebut sebagai teror sosial melalui teknologi (Kowalski & Limber, 2008: 41).

Menurut Coloroso (2006: 44–45) yang mengemukakan bahwa bullying akan selalu melibatkan keempat unsur berikut :

1. Menunjukkan Ketidaksetaraan kekuatan (*imbalance power*).

Bullying bukan persaingan antara saudara kandung, bukan pula perkelahian yang melibatkan dua pihak yang setara. Pelaku bullying bisa saja orang yang lebih tua, lebih besar, lebih kuat, lebih mahir secara verbal, lebih tinggi secara status sosial, atau berasal dari ras yang berbeda

2. Keinginan untuk mencederai (*desire to hurt*).

Dalam bullying tidak ada kecelakaan atau kekeliruan, tidak ada ketidaksengajaan dalam pengucilan korban. Bullying berarti menyebabkan kepedihan emosional atau luka fisik, melibatkan tindakan yang dapat melukai, dan menimbulkan rasa senang di hati sang pelaku saat menyaksikan penderitaan korbannya.

3. Ancaman agresi lebih lanjut.

Bullying tidak dimaksudkan sebagai peristiwa yang hanya terjadi sekali saja, tapi juga repetitif atau cenderung diulangi.

4. Teror

Bullying adalah kekerasan sistematis yang digunakan untuk mengintimidasi dan memelihara dominasi. Teror bukan hanya sebuah cara untuk mencapai bullying tapi juga sebagai tujuan bullying.

Perilaku cyberbullying di Indonesia sebenarnya adalah masalah baru seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Belum banyak penelitian yang memfokuskan diri untuk mengangkat masalah ini sehingga kasus cyberbullying ini juga tidak dapat terungkap kepermukaan seluruhnya, padahal dampak kasus ini cukup berbahaya. Dampak cyberbullying hampir sama dengan tradisional bullying bahkan dampaknya bisa lebih dari tradisional bullying (Akbar & Utari, 2014).

Beberapa penelitian juga menemukan bahwa pemakaian internet yang berlebihan dan tingkat pengetahuan dalam berinternet (internet skill) yang rendah merupakan penyebab munculnya cyberbullying (Oetomo & Sutedjo, 2007: 12). Bentuk dan macam-macam tindakan cyberbullying sangat beragam, mulai dari mengunggah foto atau membuat postingan yang mempermalukan korban, mengolok-olok korban

hingga mengakses akun jejaring sosial orang lain untuk mengancam korban dan membuat masalah seperti ancaman melalui e-mail dan membuat situs web untuk menyebar fitnah. Motivasi pelakunya juga sangat beragam, terkadang hanya karena iseng atau sekedar main-main (bercanda), ingin mencari perhatian, ada juga karena marah, frustrasi dan ingin balas dendam.

Menurut Willard dalam Wiyani (2012: 20) menyebutkan macam-macam jenis cyber bullying 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 email, 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. (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. (9) Cyberstalking: mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens sehingga membuat ketakutan besar pada orang tersebut.

Perundungan Cyber (*Cyberbullying*) dilakukan dengan menggunakan alat teknologi elektronik, termasuk di dalamnya juga alat komunikasi seperti aplikasi media sosial, pesan, chat, dan website. Biasanya mereka yang menjadi korban cyberbullying adalah mereka yang juga biasa di-bully di dunia nyata. Berikut beberapa perbedaan antara cyberbullying dengan bullying yang biasa terjadi di dunia nyata:

1. Cyberbullying dapat terjadi 24 jam sehari, 7 hari seminggu, dan menjangkau anak-anak saat mereka sendirian. Cyberbullying dapat terjadi kapan saja waktu siang atau malam hari.
2. Pesan dan gambar cyberbullying dapat diposting tanpa nama atau tidak dikenali dan didistribusikan secara cepat ke khalayak yang sangat luas. Terkadang sangatlah sulit dan tidak mungkin untuk menelusuri sumbernya.

3. Sangat sulit untuk menghapus pesan, teks, dan gambar yang tidak pantas dan mengganggu setelah diposting atau dikirim.

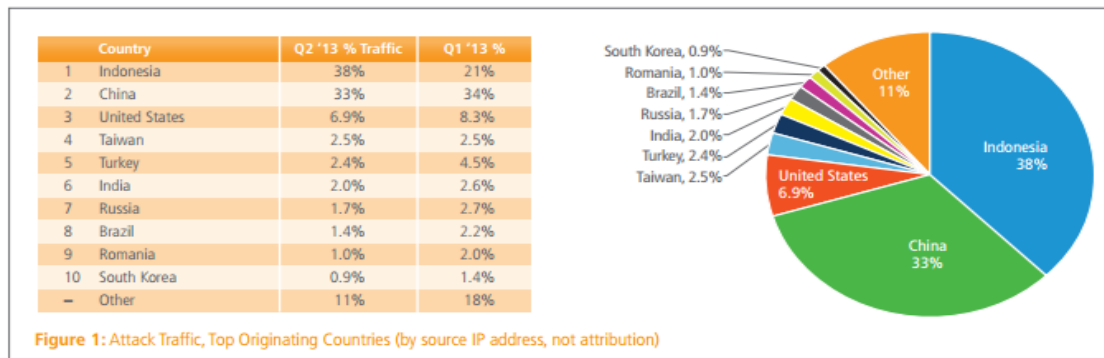
Sangatlah penting bagi seseorang untuk memikirkan terlebih dahulu apa yang hendak ia posting untuk disebarluaskan ke masyarakat. Ketika berbicara mengenai dunia internet, perlu diperhatikan bahwa kita tidak hanya berinteraksi dengan benda-benda mati, seperti teks dan gambar. Kita juga berinteraksi dengan orang lain. Begitu kita memposting sesuatu, setiap orang dimana saja dan kapan saja bisa membaca/melihat postingan tersebut. Bahkan tidak menutup kemungkinan postingan kita akan dishare/ disebarluaskan oleh orang lain. Kita tidak mungkin bisa menghapus semua yang berkaitan dengan postingan tersebut setelah postingan kita disebarluaskan oleh orang lain. Dunia internet bisa jadi alat yang berbahaya jika kita tidak berhati-hati dalam memposting teks/ gambar. Terlebih sekarang ini muncul media sosial, seperti Facebook, Path, Twitter dan lainnya yang ‘mendorong’ seseorang untuk memposting berbagai hal dengan bebas.

Media sosial sekarang ini selalu hadir atau berada di sekitar kita. Berdasarkan data sudah banyak pengguna media sosial di Indonesia dan kemungkinan besar akan semakin bertambah di tahun-tahun mendatang. Tidak menutup kemungkinan juga akan semakin sering komunikasi dilakukan di dunia maya dibandingkan di dunia nyata. Tindakan-tindakan yang biasa dilakukan di dunia nyata (*real*) bisa dilakukan di dunia maya (*cyber*).

Di dunia nyata, mungkin kita pernah mengalami, melihat, atau mengetahui terdapat segelintir orang yang melakukan tindakan mencemooh/ memfitnah/menghina orang lain secara langsung. Namun sekarang ini, kemunculan internet dan adanya media sosial membuat orang dengan mudahnya melontarkan rasa kesal atau menuangkan perasaannya begitu saja di media sosial tanpa berpikir panjang mengenai dampaknya. Sering kita lihat terjadi ‘perang’ komentar atau debat di bagian “comment” pada sebuah media sosial. Bagi mereka yang menganggap postingan seseorang itu tidak penting atau aneh, atau mungkin bahkan seseorang tersebut dianggap tidak layak atau tidak berhasil dalam sesuatu hal, maka komentar-komentar sinis dan berbagai cacian akan bermunculan di wall orang tersebut. Berbagai hujatan/ hinaan/sindiran itu lama kelamaan bisa membuat seseorang merasa malu, semakin tertekan atau frustrasi, dan bahkan ada beberapa yang memilih untuk mengakhiri hidupnya (Natalia, 2016).

Gambar 1

Data Grafik Kasus Cyberbullying di Dunia



Data KPAI sepanjang tahun 2016 menunjukkan terdapat lebih 3500 kasus bullying dan sebesar 14% adalah kasus cyberbullying. Pada tahun 2013 sebuah lembaga yang bernama Akamai mengeluarkan laporan bahwa Indonesia memiliki prosentase kasus cyberbullying terbesar di dunia yaitu sebesar 34% menyusul negara cina dengan prosentase 33%. Hal ini sungguh sangat memprihatinkan, mengingat dampak cyberbullying tidak bisa dipandang sebelah mata (Kawilarang, 2016).

Remaja Dan Media Sosial

Perkembangan teknologi informasi termasuk internet telah menghadirkan berbagai macam media sosial. Media sosial mampu menghadirkan sebuah forum yang dapat membentuk suatu komunitas online. Kaplan dan Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok jaringan yang berbasiskan aplikasi dalam internet yang dibangun berdasar teknologi dan konsep web 2.0, sehingga dapat membuat pengguna (users) menciptakan dan mengganti konten yang disebar. Pada dasarnya media sosial merupakan perkembangan mutakhir dari teknologiteknologi Web baru berbasis internet, yang memudahkan semua orang untuk dapat berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi dan membentuk sebuah jaringan secara online, sehingga dapat menyebarluaskan konten mereka sendiri. Post di blog, tweet, atau video YouTube dapat direproduksi dan dapat dilihat secara langsung oleh jutaan orang secara gratis (Kaplan & Haenlein, 2010: 61).

Media sosial merupakan website yang ditujukan untuk menjalin pertemanan dan sosialisasi di internet. Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi

menjadi dialog interaktif. Perkembangan media sosial berdampak pada berkomunikasi kita saat ini. Munculnya web 2.0 memungkinkan orang membangun hubungan sosial serta berbagi informasi (Nasrullah, 2015: 7).

Media sosial menurut Paramitha dalam Andreani (2013: 12) media sosial adalah media yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial yang bersifat interaktif atau dua arah. Media sosial berbasis pada teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi dari yang sebelumnya bersifat satu ke banyak audiens, banyak audiens ke banyak audiens. Secara garis besar media sosial bisa dikatakan sebagai sebuah media online, dimana para penggunanya (*user*) dapat berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan akun berupa blog, forum, dan jejaring sosial menggunakan aplikasi berbasis internet yang didukung oleh teknologi Informasi untuk menciptakan ruang dunia virtual (Rifauddin, 2016).

Menurut Purnama (2011: 116) media sosial mempunyai beberapa karakteristik khusus diantaranya: (1) Jangkauan (*reach*): daya jangkauan media sosial dari skala kecil hingga khalayak global. (2) Aksesibilitas (*accessibility*): media sosial lebih mudah diakses oleh publik dengan biaya yang terjangkau. (3) Penggunaan (*usability*): media sosial relatif mudah digunakan karena tidak memerlukan keterampilan dan pelatihan khusus. (4) Aktualitas (*immediacy*): media sosial dapat memancing respon khalayak lebih cepat. (5) Tetap (*permanence*): media sosial dapat menggantikan komentar secara instan atau mudah melakukan proses pengeditan.

Menurut Puntoadi (2011: 24), media sosial berfungsi sebagai (1) media sosial memberikan keunggulan dalam membangun personal branding, yaitu tidak mengenal trik atau popularitas semu, karena dalam hal ini audienslah yang akan menentukan media sosial dapat digunakan orang untuk berkomunikasi, berdiskusi, dan bahkan mendapatkan popularitas di media sosial; (2) dalam pemasaran, media sosial memberikan kesempatan untuk berinteraksi lebih dekat dengan konsumen.

Fungsi media sosial yang pertama adalah membantu seseorang dalam membangun personal branding. Banyak orang yang membentuk self-image melalui media sosial untuk mendapatkan ketenaran. Sebagai contoh, akun instagram @dijjah_yelloww yang menarik perhatian banyak orang karena konten instagramnya yang selalu membuat sensasi. Postingan-postingan heboh dan penuh sensasi dari perempuan yang asli bernama Hodijah itu justru membuatnya menjadi terkenal dimana

ia telah memiliki banyak followers di akun instagramnya. Media sosial bisa menjadi ajang bagi seseorang dalam membentuk self-image seperti yang diinginkannya. Selain untuk membangun image yang bagus dan mendapatkan popularitas, fungsi yang kedua dari media sosial adalah memasarkan suatu produk. Saat ini media sosial adalah alat yang paling sering digunakan oleh para wirausahawan dalam memasarkan produknya. Tanpa perlu bertatap muka satu per satu dengan konsumennya, para pemasar bisa melakukan interaksi dengan lebih dekat dan personal dengan para konsumennya melalui media sosial. Mereka bisa menjawab setiap pertanyaan atau pernyataan yang dikemukakan oleh para konsumen.

Melalui media sosial, para pemasar dapat mengetahui kebiasaan konsumen mereka dan melakukan interaksi secara personal serta membangun keterikatan yang lebih dalam. Fungsi media sosial tersebut menggambarkan bahwa media sosial adalah sebuah alat atau wadah untuk menyampaikan informasi dimana proses penyampaian informasi tersebut bisa dilakukan dengan lebih mudah, cepat, dan bersifat personal (Natalia, 2016).

Saat ini ada tujuh jenis social media, namun inovasi dan perubahan terus terjadi. Social media yang ada saat ini:

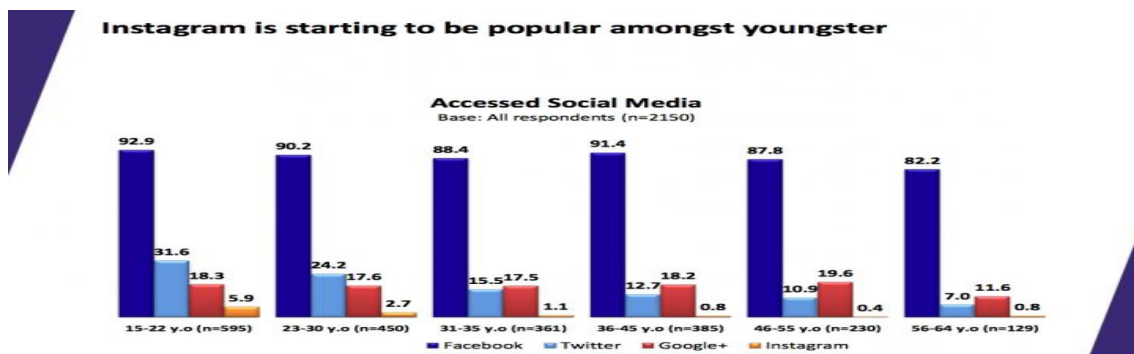
1. Jejaring sosial seperti facebook, myspace dan bebo. Situs ini memungkinkan orang untuk membantu halaman web pribadi dan terhubung dengan teman-temannya untuk berbagi konten komunikasi.
2. Blog, merupakan bentuk terbaik dari media sosial, berupa jurnal online dengan pemuatan tulisan terbaik, yaitu tulisan terbaru ada di halaman terdepan.
3. Wikis seperti Wikipedia dan ensiklopedia online website. Wikis memperoleh siapa saja untuk mengisi atau mengedit informasi didalamnya, bertindak sebagai sebuah dokumen atau database komunal.
4. Podcasts, menyediakan file-file audio dan video dengan berlangganan melalui layanan seperti Itunes dari Apple.
5. Forum, area untuk diskusi online, seputar topik dan minat tertentu. Forum sudah ada sebelum media sosial dan menjadi komunitas online yang kuat dan populer.
6. Komunitas konten seperti *flickr* (untuk berbagi foto), *del.icio.us* (link bookmarked) dan youtube (video). Komunitas ini mengatur dan berbagi jenis konten tertentu.

7. *Microblogging*, situs jejaring sosial dikombinasikan blog, dimana sejumlah kecil konten (update) didistribusikan secara online dan melalui jaringan mobile phone, twitter adalah pemimpin layanan ini.

Berdasarkan berita yang dimuat oleh Kompas.com (19 Februari 2014), hasil penelitian yang dilakukan oleh UNICEF, bersama para mitra, termasuk Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Universitas Harvard, AS mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia yang berasal dari kalangan anak-anak dan remaja diprediksi mencapai 30 juta.

Gambar 2

Pengguna Media Sosial di Indonesia

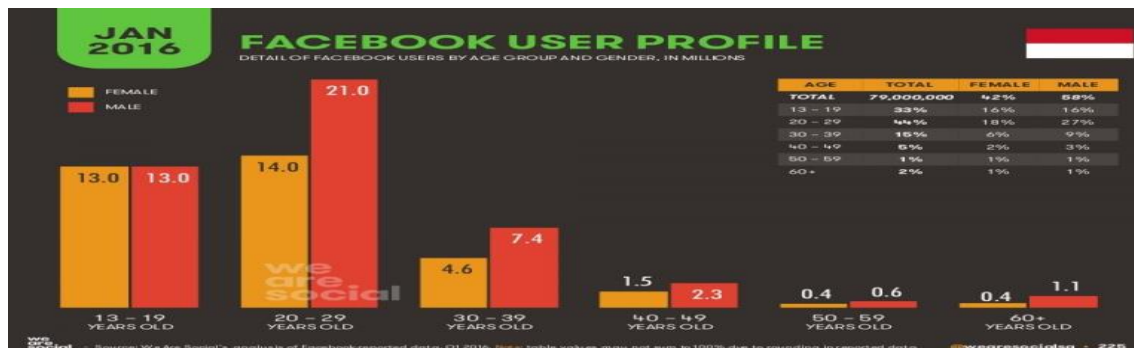


Sumber: <https://id.techinasia.com/tingkahlaku-pengguna-internet-indonesia>

Grafik hasil survei yang dilakukan oleh perusahaan riset pemasaran Markplus Insight dan majalah online Marketeers di atas tersebut menunjukkan bahwa media sosial lebih sering diakses oleh remaja berumur 15-22 tahun. Survei tersebut juga memperlihatkan bahwa media sosial Instagram sudah mulai populer di kalangan remaja. Perhatikan juga gambar hasil survei berikut:

Gambar 2

Pengguna Facebook di Indonesia



Sumber: WeAreSosial

Grafik pada gambar tersebut menunjukkan bahwa remaja (13-19 tahun) merupakan pengguna media sosial Facebook terbanyak kedua setelah orang dewasa dengan rentang umur 20-29 tahun. Kedua grafik tersebut memperlihatkan bahwa tidak menutup kemungkinan remaja lebih sering menghabiskan waktunya di media sosial.

Seorang pemerhati tren dan digital remaja, Peg Streep (dikutip dari tempo.co, 2013) mengatakan ada empat alasan utama remaja menjadi maniak media sosial, yaitu:

1. Mendapatkan perhatian. Hasil penelitian dari Pew Research Center Study, AS menunjukkan bahwa sebagian besar remaja berbagi informasi di media sosial. Berbagi informasi tersebut merupakan cara bagi mereka untuk mendapatkan perhatian bagi diri mereka sendiri. Mereka sering berbagi banyak hal (bahkan yang bersifat pribadi) di dalam media sosial.
2. Meminta pendapat. Remaja seringkali meminta pendapat dan persetujuan temantemannya dalam memutuskan sesuatu. Kemunculan media sosial membuat mereka justru meminta pendapat untuk sesuatu yang tidak penting. Sebagai contoh, remaja sering mengunggah foto mereka di Facebook hanya sekedar mengentahui komentar teman-temannya. Semakin banyak pujian atau semakin banyak "Like" di Facebook membuat mereka merasa populer. Media sosial menjadi indikator kepopuleran mereka. Bahkan bukan hanya melalui foto, remaja juga sering menuliskan status untuk meminta saran pada teman-temannya.
3. Menumbuhkan citra. Media sosial tidak akan mampu mendeskripsikan pribadi seseorang secara utuh. Oleh karena itulah media sosial akan membantu dalam

menumbuhkan citra yang positif dari diri pribadi seseorang. Remaja cenderung memberikan kesan yang baik di media sosial. Mereka berharap orang lain melihat mereka seperti apa yang mereka harapkan.

4. Kecanduan. Media sosial membuat para remaja menjadi kecanduan. Mereka “terjebak” dalam lingkaran drama media sosial, meskipun mereka terus mengeluh tentang “drama” dalam media sosial, namun pada kenyataannya mereka juga pelaku drama tersebut.

Media sosial selalu menjadi alat untuk membuat self-image atau citra yang baik. Remaja biasanya sengaja memilah-milah postingan terkait diri mereka di dalam media sosial. Sebagai contoh, tak sedikit dari mereka yang meminta kepada rekan-rekannya di Facebook untuk meng-*like* atau men-*share* postingan-postingan mereka. Semakin banyak yang meng-*share* atau menglike, maka akan semakin terkenal mereka. Contoh lain adalah di media sosial Instagram, remaja sering memposting foto-foto yang menunjukkan bahwa mereka sedang berwisata atau berbelanja barang-barang bagus. Follower mereka akan memberikan like atau komen terhadap foto-foto tersebut dan mereka berharap orang akan memberikan komentar yang sesuai harapan mereka. Para tokoh terkenal atau artis juga sering membuat status atau memposting foto yang mengundang banyak komentar dari orang-orang. Ada citra positif yang mereka buat melalui postingan tersebut. Contohnya, postingan dalam akun Instagram @aurelie.hermansyah. Aurelie Hermansyah adalah anak dari pasangan artis Krisdayanti dan Anang Hermansyah. Aurelie sekarang menjadi sosok artis remaja yang menarik perhatian banyak pihak. Postingan-postingan dirinya di Instagram menunjukkan image yang cantik dan menarik. Banyak orang memberikan komentar terhadap postingan-postingannya itu, baik komentar yang positif maupun yang negatif (Natalia, 2016).

Dampak Perundungan Media Sosial Bagi Remaja

Masa remaja merupakan periode kehidupan yang penuh dinamika karena pada masa tersebut terjadinya transisi dari masa kanak-kanak ke masa remaja sehingga masa remaja ini bisa dikatakan sebagai masa labil. Sedangkan penggunaan teknologi informasi di kalangan remaja semakin meningkat dari tahun ke tahun. Remaja dapat menghabiskan waktu selama 5 jam dalam satu minggu untuk membuka internet.

Remaja laki-laki menggunakan internet untuk online, membuka web dan bermain game online sedangkan remaja perempuan menggunakan internet untuk

membuka jejaring sosial, chatting, dan berbelanja lewat online shop. Peningkatan waktu dalam menggunakan internet memungkinkan remaja untuk memiliki pengalaman yang lebih luas di luar batasbatas rumah, sekolah dan masyarakat lokal, namun juga mengakibatkan adanya kenakalan-kenakalan yang dilakukan dalam internet. Kenakalan-kenakalan yang dilakukan oleh remaja tersebut misalnya perundungan pada media sosial.

Perilaku perundungan pada media sosial dapat memberikan dampak negatif, antara lain korban mengalami depresi, kecemasan, ketidaknyamanan, prestasi di sekolah menurun, tidak mau bergaul dengan teman-teman sebaya, menghindari lingkungan sosial, dan adanya upaya bunuh diri. Perundungan pada media sosial yang dialami remaja secara berkepanjangan akan menimbulkan stres berat, melumpuhkan rasa percaya diri sehingga memicunya untuk melakukan tindakan-tindakan menyimpang seperti mencontek, membolos, kabur dari rumah, bahkan sampai minum minuman keras atau menggunakan narkoba. Perundungan pada media sosial juga dapat membuat mereka menjadi murung, dilanda rasa khawatir, dan selalu merasa bersalah atau gagal. Sedangkan dampak yang paling menakutkan adalah apabila korban perundungan pada media sosial sampai berpikir untuk mengakhiri hidupnya (bunuh diri) oleh karena tidak mampu menghadapi masalah yang tengah dihadapinya (Rifauddin, 2016).

Media sosial adalah media yang sering dijadikan tempat untuk melakukan perundungan; contohnya seperti Twitter, Instagram, Path, Ask.fm, Facebook dan sebagainya. Sebagai mana yang sudah di ketahui media-media yang menjadi tempat berakarnya perundungan (cyberbullying) sangat familiar dengan remaja dan tentu saja remaja itu juga yang akan melakukan perundungan (cyberbullying) dan menjadi sasaran kejahatan di media sosial. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa para korban dari perundungan (cyberbullying) tersebut akan merasa rendah diri, mengalami kecemasan sosial.

Remaja yang melakukan perundungan di media sosial adalah remaja yang mempunyai kepribadian otoriter dan kebutuhan yang kuat untuk menguasai dan mengontrol korban yang ingin di bully. Remaja tersebut hanya mementingkan kepuasan dirinya sendiri setelah melakukan cyberbullying dibandingkan diri orang lain dan seringkali ia menganggap orang lain tidak ada artinya. Selain itu, hasil dari penelitian pada 30 sekolah menengah atas di Amerika Serikat dengan menggunakan

random sampling, juga menekankan pada self-esteem seorang remaja dalam melakukan perundungan di media sosial, yang mana seseorang yang melakukan perundungan di media sosial cenderung mempunyai self-esteem yang rendah karena hal ini merupakan suatu perilaku yang tidak menguntungkan bagi dirinya sendiri dan hanya akan mengarah pada perilaku agresif seseorang. Perilaku tidak terpuji ini juga sangat berdampak pada pelaku perundungan di media sosial itu sendiri, yang mana dengan memiliki self esteem yang rendah akan berdampak pada prestasi akademiknya di sekolah, perilaku kriminal, dan kesehatan yang buruk (Jalil, 2015).

Sebagian besar responden (80%) menggunakan internet untuk mencari data dan informasi, khususnya untuk tugas-tugas sekolah, atau untuk bertemu teman di dunia maya (70%) melalui platform media sosial. Kelompok besar lain menggunakan internet untuk mengunduh musik (65%) atau video (39%). Dapat dilihat dari hasil penelitian tersebut, sebanyak 70% menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Dari hasil penelitian banyak remaja sebagai pengguna media sosial sekaligus sebagai pelaku dari cyberbullying karena di masa remaja ini mereka mempunyai jiwa yang ekspresif untuk menyampaikan sesuatu sampai tidak disadari bahwa yang mereka lakukan sangat berlebihan tidak lagi melihat dampak negatif yang akan timbul dari perlakuan cyberbullying (UNICEF Indonesia, 2016).

Dampak perundungan di media sosial juga dapat bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia cyber". Karena terpancing rasa keingintahuan yang besar, para remaja memang dapat dikatakan sangat rawan melakukan cyberbullying dalam penggunaan jejaring sosial (Maya, 2015).

Perundungan di media sosial menyebabkan peningkatan emosional dan efek psikologis di kalangan anak muda. Dampak negatif Penggunaan sosial media di antara anak-anak muda yaitu menyebabkan masalah perundungan cyber, yang pada akhirnya mempengaruhi psikologi remaja seperti gangguan emosional dan akademik serta juga menciptakan kesenjangan hubungan sosial (Bauman, 2010; Juvonen, Graham, & Schuster, 2003; Kowalski & Limber, 2008).

Penyalahgunaan materi pribadi dan menciptakan ancaman perasaan tidak aman, depresi, iritasi dan ketegangan di antara anak-anak muda. Situs jejaring sosial menyediakan forum diskusi yang bermanfaat bagi kaum muda untuk memperoleh dan meningkatkan pengetahuan dan tingkat informasi mereka. Selain itu, orang menggunakan situs ini untuk memuaskan kebutuhan mereka yang secara langsung

memengaruhi kinerja akademik para korban perundungan di sosial media (Balding, 2004; Postmes, Spears, & Lea, 1998) dan kehilangan konsentrasi dalam studi karena pesan amoral di situs jejaring sosial yang mengganggu mereka secara mental (Noret & Rivers, 2006; Smith, Pepler, & Rigby, 2004).

Dampak perundunga media sosial madalah remaja mengisolasi diri dengan teman-teman mereka karena rumor tentang mereka di sosial media. Media sosial berdampak pada sulitnya untuk percaya pada teman-teman ketika tahu orang yang melecehkan mereka adalah teman mereka. Terdapat perbedaan dampak media sosial berdasarkan pada jenis kelamin (gender) yaitu anak perempuan lebih cenderung menjadi penderita dan lebih terpengaruh oleh dunia maya intimidasi dibandingkan dengan anak laki-laki (Li, 2006; Smith et al., 2004).

Kekerasan perundungan pada media sosial pada remaja apabila tidak segera diselesaikan dengan baik di khawatirkan akan muncul perilaku negatif yang berakibat fatal. Maka tindakan-tindakan preventif harus segera dilakukan untuk menanggulangi masalahmasalah tersebut. Tindakan preventif bisa dilakukan mulai dari diri sendiri, misalnya menambah wawasan tentang penggunaan teknologi informasi, memperkaya kreatifitas, dan mulai menanamkan sikap kearifan sejak dini. Peran keluarga dan bimbingan orang tua juga sangat diperlukan misalnya dengan mendampingi anak saat menggunakan alat komunikasi serta membiasakan untuk bersikap terbuka antar masing-masing anggota keluarga. Di samping dimulai dari diri sendiri dan peran orang tua, tindakan preventif akan berjalan dengan baik atas dukungan pemerintah.

Revolusi mental yang dicanangkan oleh pemerintah sejak pertengahan tahun 2015 lalu diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan mental masyarakat di Indonesia. Pada saat ini Indonesia tengah dihadapkan oleh krisis mental atas perilaku yang dilakukan remajanya, digambarkan pada data survey global yang diadakan oleh Latitude News, Negara Indonesia merupakan Negara dengan kasus perundungan pada media sosial tertinggi di dunia setelah Jepang. Revolusi Mental merupakan upaya/solusi tepat yang dilakukan oleh pemerintah untuk memperbaiki kepribadian bangsa yang sudah mulai rusak. Melalui revolusi mental diharapkan masyarakat kembali memiliki nilai-nilai positif yang dianut oleh generasi sebelumnya, dan tentunya program pemerintah ini harus didukung oleh segenap masyarakat dalam segala aspek kehidupan (Rifauddin, 2016).

Terdapat aturan untuk berkomunikasi dengan baik dan benar di internet (netiket). Dunia online atau cyber memiliki standarnya mengenai etika. Craig (2005) memaparkan mengenai 10 “Core Rules of Netiquette” dari penulis Virginia Shea (1994). Menurut Shea, ada 10 netiket yang harus diperhatikan, yaitu:

1. *Remember the human.*

Saat berada di dunia online, manusia tidak hanya berinteraksi dengan gambar-gambar, video atau tulisan, tetapi manusia juga berinteraksi dengan manusia. Manusalah yang memasukkan gambar atau video, membuat tulisan. Manusalah yang memuat berbagai pesan ke dalam berbagai media online.

2. *Adhere to the same standards of behavior online that you follow in real life.*

Netiket kedua ini masih berkaitan dengan netiket yang pertama namun lebih mengarah pada standar etis dan hukum. Walaupun berada di dunia online, bukan berarti bisa seenaknya bisa mengganggu, mengancam atau menakuti orang lain. Etika dan hukum juga berlaku di dunia online seperti di dunia nyata. Maka tidak bisa bertindak sesuka hati yang bisa merugikan orang lain. Hindarilah netiket yang buruk.

3. *Know where you are in cyberspace.*

Kenalilah tidak semua komunikasi sama dalam dunia online. Kita perlu mengingat bahwa sangat berbeda saat kita mengirim email pribadi kepada teman dengan memberikan komen pada suatu halaman web yang bisa dibaca oleh orang banyak harus memahami lingkungan dimana ber-operasi secara online, seperti peraturan dan kebiasaan sebelum memposting sesuatu.

4. *Respect other people's time and bandwidth.*

Seringkali orang mengirimkan email dengan isi pesan yang berukuran besar dan berada dalam mailing list orang tersebut. Isi pesan tersebut bahkan berupa hal-hal yang tidak tepat, misalnya iklan atau jokes yang tidak penting. Hal seperti ini disebut sebagai *spamming* atau *trolling*. *Spamming* atau *trolling* tentu mengganggu waktu orang lain.

5. *Make yourself look good online.*

Kita perlu belajar bagaimana menulis sesuatu dan berperilaku yang baik secara online. Jangan membuat tulisan atau mengomentari sesuatu yang membuat Anda terlihat bodoh karena Anda tidak mengetahui atau menguasai topik tersebut. Terlebih, jangan membuat informasi hoax. Berikanlah informasi yang benar dan sesuai dengan fakta.

6. *Share expert knowledge.*

Para pengguna online muncul dengan berbagai latar belakang dan juga beragam kemampuan. Dari beragam pengguna online, pasti terdapat pemula yang belum tahu banyak informasi tentang dunia online atau etika dalam beraktivitas secara online. Oleh karena itu, seharusnya para pengguna internet yang sudah ahli atau lebih dulu memahami tentang dunia online hendaknya membantu atau membimbing para pemula tersebut. Janganlah menghina atau membully mereka yang baru. Namun, bagaimanapun juga sebaiknya kita jangan mengklaim bahwa diri kita adalah seorang yang sangat ahli di suatu bidang yang tidak kita kuasai.

7. *Help keep flame wars under control.*

Api peperangan biasanya terjadi saat orang-orang tidak setuju atau tidak menyukai topik, komentar atau perbincangan yang terjadi di sebuah forum diskusi online. Biasanya yang sering terjadi dalam diskusi online adalah perdebatan yang mengandung unsur makian atau hinaan. Seharusnya jika terjadi hal-hal peperangan seperti itu, sebaiknya kita justru membantu meredam perang tersebut. Kita bisa menjadi penengah dengan memberikan pemahaman atau alternatif solusi. Kegiatan cyberbullying muncul dari komentar-komentar pedas atau hinaan yang begitu banyak terhadap seseorang. Alih-alih memadamkan atau menghentikan komentar yang merendahkan tersebut, beberapa orang justru semakin memperkeruh suasana dengan menuliskan komentar yang buruk.

8. *Respect other people's privacy.*

Menghormati privasi orang lain dalam dunia online ini terkait dengan istilah 'hack'. Banyak hacker yang membajak akun orang lain hanya untuk kesenangan semata. Mereka yang melakukan hacking tersebut biasanya adalah orang-orang yang lebih maju dan sangat menguasai teknologi. Tindakan seperti itu sungguh tidak sopan dan mengganggu privasi orang lain.

9. *Don't abuse your power.*

Jangan pernah salahgunakan kekuasaan. Internet menawarkan kita untuk menciptakan sebuah *web page* yang bisa dilihat dimana saja di seluruh dunia. Page Anda dapat dibaca atau dilihat oleh jutaan orang. Para pengguna online atau web tersebut memiliki kekuasaan dan mereka bisa saja menyalahgunakan kekuasaannya itu, misalnya untuk menunjukkan ke orang banyak bahwa kemampuan teknologi atau informasi yang dimilikinya melebihi rata-rata. Dalam dunia cyber, orang juga bisa menyalahgunakan kekuasaannya untuk tujuan kriminal. Inilah yang dinamakan *cyber crime*. Penyalahgunaan kekuasaan sangat mungkin terjadi di dunia online karena orang dapat melakukan apa saja yang diinginkan dan tidak dapat dikontrol. Penyalahgunaan kekuasaan ini juga berkaitan dengan perundungan di media sosial. Para pelaku perundungan di media sosial menganggap diri mereka lebih berkuasa atau ahli dibandingkan orang-orang yang mereka bully.

10. *Be forgiving of other people's mistakes.*

Aturan ke-10 ini terkait dengan aturan yang ke-9. Biasanya, para pengguna internet yang sudah ahli seringkali complain terhadap para pendatang baru di dunia internet. Salah satu hal menakutkan yang sering terjadi saat berinteraksi di internet adalah ketakutan akan dipermalukan atau dihina saat melakukan sesuatu yang salah. Cobalah untuk lebih sopan dan informatif ketika kita menemukan suatu kesalahan dan maafkanlah para pengguna internet baru atau pemula yang tidak tahu bagaimana cara berinteraksi yang baik di internet. Kesepuluh aturan yang dibuat oleh Shea tersebut sebenarnya membantu kita para pengguna internet untuk mengontrol perilaku kita saat terjun ke dunia online. Aturan tersebut pastinya juga berlaku dalam dunia media sosial dimana membantu kita untuk memahami bagaimana sebaiknya kita berinteraksi di media sosial dengan orang lain. Perundungan di media sosial bisa terjadi karena mereka yang terlibat di dalamnya, baik korban maupun pem-bully tidak memahami bagaimana beretika yang baik di internet. Tidak sedikit orang yang suka memposting sesuatu secara semena-mena, tanpa memikirkan etika (Natalia, 2016).

Simpulan

Tidak sedikit kasus yang pernah terjadi terhadap remaja berkenaan dengan perundungan di media sosial. Fenomena perundungan di media sosial mempengaruhi jiwa remaja yang menghasilkan konsekuensi negatif pada kinerja akademik, gangguan

emosional dan kesenjangan dalam hubungan. Dalam perundungan di media sosial terjadi perbedaan dampak yang signifikan berhubungan dengan gender, bagi anak perempuan cenderung lebih menderita dan lebih terpengaruh dalam perundungan di media sosial dibandingkan dengan anak laki-laki.

Referensi

- Adilla, N. (2009). Pengaruh Kontrol Sosial Terhadap Perilaku Bullying Pelajar Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kriminologi Indonesia*, 5 (1), 56–66.
- Akbar, M. A., & Utari, P. (2014). Cyberbullying Pada Media Sosial. *Jurnal Komunikasi Massa*, 3 (2), 1–20.
- Andreani, Grace. (2013). *Pengaruh Promosi Melalui media Sosial terhadap Minat Beli Samsung Berbasis Android pada Mahasiswa* (Skripsi). Universitas Sumatera Utara, Sumatra Utara.
- Balding, J. (2004). Young People in 2004: The health-related behavior questionnaire results for 40,430 young people between the ages of 10 and 15. *Schools Health Education Unit, Exeter*.
- Bauman, S. (2010). Cyberbullying in a Rural Intermediate School: An Exploratory Study. *The Journal of Early Adolescence*, 30(6), 803–833. <https://doi.org/10.1177/0272431609350927>
- Coloroso, B. (2006). *Penindas, Tertindas, dan Penonton. Resep Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah Hingga SMU*. Jakarta: Serambi.
- Goleman, D. (2009). *Emotional Intelligence* (terjemahan). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Jalil, A. (2015). Cyberbullying. *Ugm.Ac.Id*. Retrieved from <http://abduljalil.web.ugm.ac.id/2015/02/12/cyberbullying/>
- Juvonen, J., Graham, S., & Schuster, M. A. (2003). Bullying among young adolescents: the strong, the weak, and the troubled. *Pediatrics*, 112(6 Pt 1), 1231–1237. <https://doi.org/10.1542/peds.112.6.1231>
- Kaplan, M., & Haenlein, M. (2010). Users Of The World, Unite! The Challenges And Opportunities Of Social Media. *Business Horizons*, 53. (1).

- Kartikawati, E. (2019). *Sedihnya Kisah Sulli, Melawan Bullying Tapi Depresi karena Di-bully*. Retrieved from <https://wolipop.detik.com/entertainment-news/d-4747050/sedihnya-kisah-sulli-melawan-bullying-tapi-depresi-karena-di-bully>
- Kawilarang, R. (2016). Ancaman Cyberbullying Kian Meningkat. *Viva.Co.Id*. Retrieved from <http://dunia.news.viva.co.id/news/read/279410-survei--ancaman-cyberbullying-kian-meningkat>
- Kowalski, R. ., & Limber, S. P. (2008). *Cyberbulling: Bullying In the Digital Age*. New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Li, Q. (2006). Cyberbullying in Schools: A Research of Gender Differences. *School Psychology International*, 27(2), 157–170. <https://doi.org/10.1177/0143034306064547>
- Maya, N. (2015). Fenomena Cyberbullying di Kalangan Pelajar. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Tribhuwana Tungadewi*, 5 (2).
- Nasrullah, R. (2015). *Media sosial (perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi)*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media.
- Natalia, E. C. (2016). REMAJA, MEDIA SOSIAL DAN CYBERBULLYING. *Komunikatif: Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 5, No. 2, 119–139.
- Noret, N., & Rivers, I. (2006). The prevalence of bullying by text message or email: Results of a four year study. *Poster Presented at British Psychological Society Annual Conference*.
- Oetomo, D., & Sutedjo, B. (2007). *Pengantar Teknologi Informasi Internet, Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Postmes, T., Spears, R., & Lea, M. (1998). Breaching or Building Social Boundaries?: SIDE-Effects of Computer-Mediated Communication. *Communication Research*, 25(6), 689–715. <https://doi.org/10.1177/009365098025006006>
- Puntoadi, D. (2011). *Menciptakan Penjualan Melalui Sosial Media*. Jakarta: Elex Komputindo.

- Purnama, H. (2011). *Media Sosial Di Era Pemasaran 3.0. Corporate and Marketing Communication*. Jakarta: Pusat Studi Komunikasi dan Bisnis Program Pasca Sarjana Universitas Mercu Buana.
- Qomariyah, A. N. (2011). Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan. Surabaya. *Jurnal Palimpsest*, 1 / No. 1, 87–100.
- Rifauddin, M. (2016). Fenomena Cyberbullying Pada Remaja. *Khizanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 4 (1), 35-44.
- Rumini, S., & Sundari, S. (2004). *Perkembangan Anak dan Remaja: Buku Pegangan Kuliah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smith, P. K., Pepler, D. J., & Rigby, K. (2004). *Bullying in schools: How successful can interventions be?* Cambridge: Cambridge University Press.
- Sunarto, & Hartanto, A. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Erlangga.
- UNICEF Indonesia. (2016). Kebanyakan Anak Indonesia Sudah Online, Namun Masih Banyak yang Belum Menyadari Potensi Resikonya. *Unicef.Org*. Retrieved from http://www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html,
- Wiyani, A. (2012). *Save Our Children From School Bullying*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.