

BAB II

CYBERBULLYING TERHADAP PEREMPUAN

2.1 Perilaku *Cyberbullying* Terhadap Perempuan

Seiring dengan berjalannya pengguna internet, pasti menimbulkan dampak negatif bagi orang yang menggunakannya, salah satunya adalah *cyber crime*. Dimana bentuk penyalahgunaan sosial media atau internet, bentuk dari penyalahgunaanya terus berkembang dalam bentuk yang berbeda – beda. Salah satu jenis kejahatan siber atau *cyber crime* adalah *cyberbullying*. sejatinya sama dengan perundungan yang dilakukan secara langsung, yang membedakan dengan *cyberbullying* didukung karena adanya teknologi yang maju yaitu internet. Gender diprediksikan sebagai predictor dari keterlibatan dari remaja dalam *cyberbullying*. Remaja perempuan mempunyai presentase yang lebih sering menjadi korban daripada pelaku *cyberbullying*. Patchin dan Hinduja (2011) mengatakan bahwa korban yang terkenal perundungan akan mempunyai perasaan takut, marah, sedih, dan tertekan. Korban perundungan juga terganggu pada bidang Pendidikan yang mengakibatkan kegagalan dalam proses pembelajaran. Data dari ChildFund menjelaskan bahwa sebanyak 60% anak sampai remaja adalah korban dari *cyberbullying*. Lalu sebanyak 50% pernah menjadi pelaku dari perilaku *cyberbullying*. Dalam penelitiannya yang berjudul “Memahami Perundungan Online dan Eksploitasi Seksual dan Kekerasan Online Terhadap Anak dan Orang Muda di Indonesia” ChilFund melakukan survei ini pada tahun 2022, dimana 1610 anak hingga remaja berpartisipasi dari umur 13 – 24 tahun. Hasil dari riset tersebut, menjelaskan bahwa 5 dari 10 anak dan remaja mengaku menjadi pelaku perundungan. Dan, 6 – 10 anak

yang menjadi korban perundungan online. Angka *cyberbullying* yang terjadi pada umur 15 tahun kebawah presentasinya lebih tinggi. 64,5% menyebutkan bahwa mereka menjadi korban *cyberbullying*, lalu 53,5% menjadi pelaku.

Cyberbullying merupakan salah satu bentuk dampak negatif adanya internet, perilaku ini tidak mengharuskan korban dan pelaku bertemu langsung. Maka dari itu, perilaku *cyberbullying* bisa dilakukan kapan saja dan tanpa ada Batasan apapun. Menurut Kowalski, dkk (2008:68), *cyberbullying* memiliki elemen – elemen yang terlibat ketika perilaku *cyberbullying* itu terjadi :

1. Pelaku: mereka yang melakukan tindakan kekerasan atau intimidasi, pelaku dari perilaku *cyberbullying* merupakan individu yang mempunyai karakteristik atau kepribadian yang dominan, yang dimaksud adalah pribadi yang susah untuk menaati peraturan yang ada. Pribadi tersebut lebih suka melakukan hal apa yang dia sukai, dan tidak suka hidupnya diatur oleh orang. Pro terhadap kekerasan, tidak memiliki rasa simpati, tidak bisa mengatur emosi, dan sering merasa dirinya frustrasi.
2. Korban: adalah orang yang sudah ditargetkan untuk aksi intimidasi yang dilakukan oleh pelaku. Korban yang menerima perilaku *cyberbullying* biasanya memiliki sebuah perbedaan didalam kelompok tersebut. Entah itu perbedaan secara fisik atau perbedaan yang tidak terlihat, seperti obrolan atau candaan. Biasanya korban dari perilaku *cyberbullying* merupakan orang yang lemah dan tidak mempunyai keberanian untuk melawan seseorang.
3. Saksi: merupakan seseorang yang menyaksikan ketika perilaku *cyberbullying* sedang terjadi. Tapi kebanyakan saksi biasanya ikut

melakukan tindakan perundungan karena adanya hasutan atau provokasi dari orang – orang yang sudah melakukan *cyberbullying*. Tapi juga ada beberapa saksi yang netral atau justru tidak peduli dengan apa yang sedang terjadi.

2.2 Bentuk – Bentuk Perilaku *Cyberbullying* Yang Dialami Perempuan

Seperti yang banyak dibicarakan akhir – akhir bahwa tindakan perundungan pada saat ini hanya tidak terjadi disekolah saja, *cyberbullying* merupakan perilaku perundungan yang didukung oleh perkembangan teknologi yaitu internet. Muhadjir Effendy (Menko PMK) mengatakan berdasarkan data dari UNICEF pada tahun 2020, perundungan yang terjadi pada anak usia 14 sampai 24 tahun menyampai angka 45% (perundungan di media sosial) dan 20% perundungan yang terjadi di sekolah, rumah, dan tempat – tempat lainnya. Perundungan yang terjadi di sekolah biasanya menimpa anak – anak usia 13 sampai 17 tahun. Pada tahun 2020 KPAI menerima laporan perundungan (selama 9 tahun) sebanyak 37,381 kasus. Sementara perundungan di sosial media sebanyak 2,473 kasus.

Terdapat beberapa bentuk perilaku *cyberbullying* yang ada di media sosial Kowalsk,dkk (2008: 46 – 51) :

4. *Flaming*: pertukaran pesan antara dua individu melalui teknologi komunikasi. Namun biasanya *flaming* terjadi di ruang obrolan atau grup diskusi, sifatnya tidak pribadi. *Flaming* merupakan tindakan hina – menghina antar individu. Biasanya salah satu diantara individu akan dulu menyerang, ini biasanya dilakukan oleh individu yang sama – sama mempunyai kedudukan yang seimbang, *flaming* dilakukan untuk menciptakan ketidakseimbangan dalam sebuah organisasi atau grup.

5. *Harrasment*: pelecehan merupakan perilaku atau tindakan yang terjadi berulang kali dengan tujuan untuk mengganggu atau membuat tekanan emosional kepada orang tertentu. Pelecehan paling sering terjadi melalui saluran komunikasi seperti, email. Namun, pelecehan juga bisa dikomunikasi diruang public seperti di dalam grup obrolan.
6. *Denigration*: penyebaran informasi seseorang yang tidak sesuai dengan fakta, informasi tersebut bisa diposting di situs halaman web ataupun media sosial. Tindakan penindasan pada kategori merupakan memposting atau mengirimkan foto seseorang yang telah diubah menjadi suatu hal negatif seperti menggambarkan orang secara seksual atau berbahaya.
7. *Impersonation*: peniruan identitas, pelaku menyamar menjadi korban, pelaku akan menghack akun media sosial korban untuk menyampaikan informasi negatif, kejam, atau tidak pantas kepada orang lain seolah – olah targetnya sendiri yang menyuarakan pemikiran tersebut. Selain itu, pelaku akan mengganti semua identitas korban ketika sudah berhasil meretas akunnya.
8. *Outing and Trickery*: *outing* adalah menyebarkan informasi pribadi kepada orang lain dengan maksud tujuan yang tidak jelas. Pada kategori *cyberbullying* pelaku memiliki tujuan untuk menjatuhkan harga diri korban. Sementara, *trickery* adalah tindakan menipu seseorang dengan tujuan pelaku ingin mengetahui informasi pribadi korban dan dibagikan kepada orang lain.

9. *Exclusion*: biasanya kegiatan manusia secara online dan offline pasti melibatkan orang lain, dimana manusia akan ikut serta dikegiatan sosial dan menghindari yang namanya dikucilkan. Tidak heran bahwa pengucilan di dunia online atau dunia maya dapat menimbulkan dampak emosional yang serius. Pengecualian yang terjadi di dunia maya biasanya sudah ditargetkan, bahwa seseorang itu akan dikucilkan disebuah grup.
10. *Cyberstalking*: mengacu pada penggunaan komunikasi elektronik dengan tujuan memata – matai seseorang yang akan menjadi korban pelecehan secara berulang kali dengan cara mengancam. *Cyberstalking* mempunyai lebih banyak ancaman dibandingkan dengan kategori pelecehan lainnya.
11. *Happy Slapping*: merupakan metode *cyberbullying* yang baru – baru ini ditemukan, dimana kegiatan kekerasan tersebut direkam menggunakan ponsel pribadi.

2.3 Media Komunikasi Yang Digunakan Untuk Melakukan *Cyberbullying*

Semenjak internet muncul kemudahan dalam mencari informasi dan berkomunikasi semakin bisa dilakukan oleh siapapun. Dengan adanya internet semua penggunanya bisa berinteraksi kapan saja dan dimana saja, kita bisa bertatap muka tanpa harus bertemu secara langsung, salah satu trobosan dari munculnya internet adalah media sosial. APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) merupakan sebuah organisasi survei di bidang internet. Pada tahun 2023, sebanyak 78,19% atau 215.626.156 jiwa orang Indonesia telah menggunakan

internet. Pada tahun 2022, tingkat penetrasi pengguna internet menunjukkan peningkatan, dimana 79,32% laki – laki telah menggunakan internet, dan 77,36% perempuan. Media sosial merupakan salah satu trobosan dari munculnya internet, media sosial membantu penggunanya untuk beraktivitas tanpa ada Batasan apapun. Namun, ternyata itu menjadi salah satu dampak negatif bagi pengguna media sosial. Masyarakat yang menggunakan sosial media menjadi sangat mudah untuk mendapatkan informasi. Hingga saat ini, berita – berita yang biasanya hanya bisa kita dapatkan jika membeli atau berlangganan koran, sekarang sudah bisa diakses melalui sosial media. Tetapi, sosial media tidak hanya menjadi tempat mencari informasi bagi penggunanya, fitur – fitur yang semakin canggih mengakibatkan penggunanya bisa beraktivitas apa saja di dalam sosial media. Salah satunya menjalin hubungan pertemanan dengan orang yang belum pernah kita jumpai. Sosial media menunjukkan adanya fitur untuk berintraski oleh para penggunanya dengan cara berkomentar di akun sosial media orang lain. orang yang mempunyai postingan tersebut mendapatkan haknya untuk menghapus isi komentar jika tidak berkenan. Namun pada saat ini, banyak sekali pengguna yang menyalahgunakan media sosial. Seperti, melakukan tindakan negatif yang tidak sesuai dengan etika berkomunikasi, salah satunya adalah *cyberbullying*.

Fenomena *cyberbullying* di kalangan anak – anak dan remaja sebagai pengguna media sosial. *Cyberbullying* dapat diartikan sebagai tindakan pelevehan yang terjadi melalui media *cyber*, seperti email, pesan , telepon seluler, hingga media sosial. Kowalski, dkk (2008: 52 - 57) :

12. *Instant Messaging*: ini merupakan alat komunikasi yang paling sering digunakan kalangan remaja untuk melakukan intimidasi di dunia maya terhadap satu sama lain. Mengacu pada komunikasi realtime dimana dukung jejaring internet yang terkoneksi oleh daftar pertemanan atau kontak yang ada di *smartphone* tiap individu. Perundungan melalui *instant messaging* bisa terjadi kedalam beberapa bentuk, yang paling jelas ialah pelaku mengirimkan pesan kemarahan atau sebuah ancaman kepada korban yang dituju.

13. *Electronic Mail*: salah satu sarana komunikasi yang sering digunakan. *Email* sering menjadi metode penindasan maya terhadap orang lain karena dua alasan. Pertama, satu email yang dikirimkan ke ratusan atau bahkan ribuan orang dengan cara sekali kirim saja. seseorang yang ingin melecehkan atau mempermalukan orang lain dapat mengirimkan *email* foto atau video yang tidak pantas kepada ribuan penerima. Kedua, *email* sebenarnya mudah dilacak, namun belum ada kepastian bahwa orang dilacak merupakan orang yang sama identitasnya. Beberapa kasus *cyberbullying* mungkin mengedit foto atau video korban yang dituju dalam situ ponografi dengan tujuan melecehkan.

14. *Text Messaging*: meskipun bukan metode komunikasi *real time*, pesan menjadi metode komunikasi yang paling penting. Karena dengan menggunakan pesan kecurangan bisa terjadi setiap saat. Contohnya seperti saat ujian, siswa bisa mendapatkan jawaban dari *smartphone* yang dia punya. Diluar akademis, pesan teks biasanya digunakan untuk

melakukan penindasan maya terhadap orang lain. banya sekali cerita tentang remaja laki – laki dan perempuan yang menerima ratusan ahkan ribuan pesan teks karena membuat orang kesal.

15. *Social Networking Sites*: Situs jejaring sosial bisa disebut sebagai media sosial. Diantara yang paling populer saat ini adalah, *Facebook*, *Friendster*, *Twitter*, *Instagram*, dan masih banyak lagi. Sebagaimana yang didefinisikan oleh Federal Bureau of Investigation (*Social Networking Sites*, 2006). Jejaring sosial merupakan situs web yang mendorong orang untuk memposting profil diri mereka dengan lengkap (terdapat gambar, minat, bahkan informasi pribadi). Sehingga kita bisa menemukan orang – orang yang minatnya sama dengan kita. Media sosial memungkinkan kita melihat apa saja aktivitas yang dilakukan oleh penggunanya. Misalkan media sosial *facebook* kita dapat mengetahui ketika teman kita membuat status, mengganti foto profil atau sampul.

16. *Chat Rooms*: merupakan salah satu sarana individu untuk berbicara dengan orang lain. *Chat Rooms* biasanya dibuat tergantung topik yang ingin dibicarakan oleh pengguna, ketika pengguna memilih salah satu topik nanti akan terhubung dengan para pengguna lainnya yang juga memilih topik sama. Namun, *chat rooms* dirancang untuk menyediakan tempat orang dapat bertemu dengan orang lain secara *real time*. Seperti halnya komunikasi *virtual real time* pada umumnya pasti ada space dimana penindasan akan terjadi, tidak dapat dipungkiri kita tidak selalu

menggunakan media sosial untuk hal – hal yang baik saja, pengguna lain bahkan dengan menggunakan data atau informasi bisa saja melakukan penindasan melalui *chat rooms*.

17. *Blogs*: hampir sama dengan *web sites* tampilan *blog* biasanya berisi jurnal – jurnal yang diperbarui tiap detiknya (seperti kejadian yang terjadi setiap hari apa saja). Meskipun *blog* menjadi tempat penindasan yang jarang terjadi, tetapi ada saja yang memanfaatkan sarana komunikasi ini menjadi sebuah tempat untuk menindas seseorang. Anak – anak atau remaja (yang masih mengalami masa pendewasaan) biasanya menggunakan *blog* untuk merusak reputasi anak – anak lain atau melanggar privasi orang lain. Contohnya, dalam dunia percintaan, ketika seorang laki – laki ditolak oleh perempuan, dia akan memposting serangkaian *blog* yang berisikan informasi yang merendahkan perempuan, bahkan dia juga bisa menghasut teman – temannya untuk memposting, postingan yang sama.

18. *Web sites*: merupakan tempat atau lokasi *world wide web* yang berisi halaman beranda, selain link ke halaman selanjutnya. Banyak orang lain menggunakan *web sites* untuk mempromosikan atau menjual produk dari usaha yang sedang dibangun. Namun, bentuk penindasan yang ada di *web sites*, memposting informasi yang sifatnya menyinggung orang lain. Misalkan, gambar teman sekelas yang diunggah sudah dirubah sedemikian rupa menjadi sesuatu yang negatif, sehingga meng`gambarkan bahwa individu atau korban merupakan orang yang

tidak benar atau nakal. Parahnya lagi, di *web sites* kita bisa menyertakan informasi pribadi (nomor *handphone*, alamat rumah, dan nama).

19. *Bash Boards*: hampir sama dengan *chat rooms*, karena memberikan kesempatan kepada penggunanya untuk melakukan obrolan virtual satu sama lain. *Bash Boards* merupakan papan bulletin online dimana tempat orang – orang memposting informasi apapun yang mereka inginkan terkait apa yang mereka suka.

20. *Internet Gaming*: pada saat ini banyak sekali anak – anak yang bermain game seperti *play station*, *mobile legend*, *pubg*, dan masih banyak lagi *game – game* yang dimainkan. Dalam beberapa *game* kita wajib membayar atau berlangganan untuk menggunakan karakter yang lebih canggih. Beberapa *game* yang dimainkan bisa hanya menggunakan *teks* saja, namun ada beberapa *game virtual* yang *multicomplex*. Sisi negatif dari *game online* adalah dimana ketika seseorang kalah dia akan merasa tidak puas bahkan marah dengan pemain lainnya. Dimana kita bisa mengancam, mencaci maki seseorang, merendahkan karena merasa tersaingi. Selain itu, pemain dapat memblokir pemain lain dari permainan yang sedang berlangsung.