

Pengaruh Lingkungan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Generasi Z

The Effect Of Peer Association On Cyberbullying Behavior In Generation Z

Annisa Nurfitriani¹, Sardin², dan Nindita Fajria Utami³

- 1) Universitas Pendidikan Indonesia, (Pendidikan Sosiologi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Bandung, 40154, Indonesia)
- 2) Universitas Pendidikan Indonesia, (Pendidikan Sosiologi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Bandung, 40154, Indonesia)
- 3) Universitas Pendidikan Indonesia, (Pendidikan Sosiologi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Bandung, 40154, Indonesia)

Abstrak

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memudahkan kita untuk melakukan komunikasi, mencari serta memberikan informasi sehingga interaksi yang terjadi sangat mudah tanpa perlu bertatap muka secara langsung yaitu melalui media sosial. Namun dibalik kemudahan yang ditawarkan, perkembangan IPTEK juga menimbulkan dampak negatif atau tidak baik dimana pada sosial media terdapat fenomena *Cyberbullying*. Fenomena ini adalah suatu bentuk perilaku bullying yang terjadi dalam sosial media dan tak jarang pelaku serta korbannya merupakan teman sebaya. Pada artikel akan diketahuinya pengaruh lingkungan pergaulan teman sebaya terhadap perilaku cyberbullying yang terjadi pada kalangan generasi Z. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif serta pengumpulan data dengan penyebaran kuesioner dari google form, dan juga melewati serangkaian pengujian yaitu pengujian validitas, reliabilitas, normalitas serta linearitas dengan memanfaatkan atau menggunakan Microsoft Excel, didapat hasil bahwa lingkungan pergaulan teman sebaya berpengaruh 37,1% terhadap perilaku *cyberbullying* pada kalangan generasi Z sedangkan sisanya yaitu sebesar 62,9% dipengaruhi oleh faktor lain seperti pelaku berasal dari keluarga yang broken home, ingin membuktikan diri dan anggapan bahwa pelaku lebih baik daripada korban serta emosi yang tidak stabil dan rendah dalam mengontrol emosi dan kurangnya edukasi.

Kata Kunci : Cyber-bullying, Media Sosial, Teman Sebaya

Abstract

Advances in Science and Technology (IPTEK) make it easier for us to communicate, find and share information so that interactions occur very easily without the need to meet face to face, namely through social media. However behind this convenience the development of science and technology also has a negative impact where on social media there is the phenomenon of cyberbullying. This phenomenon is a form of bullying behaviour that occurs in social media and not infrequently the perpetrators and victims are peers. In this article, we find out the influence of the peer social environment on cyberbullying behaviour that occurs in generation Z. Using quantitative research methods, and collecting data through questionnaires from the Google form, and also passing a series of tests, namely validity, reliability, normality and linearity tests utilising Microsoft Excel, the results show several findings. The social environment of peers influences 37.1% of cyberbullying behaviour among generation Z while the remaining 62.9% is influenced by other factors such as perpetrators coming from broken homes, wanting to prove themselves and assumptions that perpetrators are better than victims as well as unstable emotions and low emotional control and lack of education.

Keywords : Cyber-bullying, Social Media, Friends of the same age

¹ Korespondensi Penulis
Email: annisanur@upi.edu

1. PENDAHULUAN

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi atau yang sering disingkat dan disebut sebagai IPTEK memberikan akses yang sangat memudahkan bagi masyarakat penggunanya dalam proses pencarian dan dalam memberikan informasi, selain kemudahan tersebut perkembangan IPTEK juga memberikan kemudahan dalam proses interaksi tanpa perlu bertatap muka secara langsung dan tanpa perlu berada disuatu tempat yang sama. Yang menjadi wadah untuk mencari, mengetahui dan pemberian informasi serta sebagai tempat berkomunikasi adalah media sosial (Chris, 2016).

Media sosial adalah salah satu bukti nyata bentuk dari teknologi yang menyediakan serta memfasilitasi berbagai informasi dan juga komunikasi. Dengan media sosial ini juga segala jenis informasi dapat menyebar secara luas dan cepat dan juga dalam komunikasi sangat memudahkan dan sangat simple dan tidak menyusahkan. Dari media sosial ini dapat digunakan sebagai tempat untuk membagikan informasi, tempat untuk mencari dan menambah teman agar relasi yang terbangun menjadi sangat luas karena pengguna media sosial merupakan masyarakat seluruh dunia, di media sosial juga kita dapat membagikan cerita baik itu berupa foto maupun video dan kita juga dapat memberikan komentar atau mengemukakan pendapat atau pandangan dari diri sendiri. Namun, perlu difahami lagi bahwa media sosial digunakan oleh banyak orang, sehingga apapun yang di unggah kepada sosial media maka akan mengundang beberapa cara pandang dan tanggapan yang tentunya beragam.

Pengguna media sosial berasal dari segala kalangan, tetapi kalangan remaja lah yang paling sering mengakses media sosial ini. Media sosial di gandrungi para remaja karena menyediakan berbagai fasilitas yang menghibur dan juga dapat menggunakan media sosial sebagai sarana untuk belajar karena di media sosial juga banyak yang memberikan informasi yang sangat edukatif sehingga dapat menambah wawasan dan juga dapat membantu dalam pembelajaran.

Apapun yang akan di unggah dan dalam menyatakan pendapat atau komentar perlulah menggunakan kata yang sopan dan baik. Di Indonesia sendiri sudah terdapat Undang-Undang yang mengatur akan penggunaan media sosial ini (Risqi Hana et al., 2019). Namun kenyataannya, banyak sekali orang yang masih menyalahgunakan media sosial untuk dijadikan tempat untuk melakukan penyimpangan dan penyelewengan

sehingga menimbulkan suatu keributan dan permasalahan. Salah satu yang sering terjadi sebagai bentuk dari penyimpangan di sosial media adalah pembullyingan.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan, didapat hasil yang menyatakan bahwa satu dari delapan orang tua menyatakan atau mengatakan bahwa anaknya pernah mengalami atau yang menjadi korban dari pelecehan serta penghinaan yang dilakukan lewat media online atau media sosial. Penelitian yang pernah dilakukan juga mengemukakan bahwa sebanyak 55% dari orangtua mengetahui salah seorang anaknya mengalami perundungan di sosial media (Sartana & Afriyeni, 2017).

Berdasarkan penelitian lainnya, para pelaku memanfaatkan media sosial untuk membully adalah karena adanya fitur anonym sehingga identitas pelaku tidak dapat diketahui dan juga dengan adanya fitur yang memungkinkannya untuk membuat identitas palsu (Hidajat et al., 2015). Hal ini menyebabkan pelaku lebih leluasa karena identitasnya tidak terekspos, sehingga akan menimbulkan pelaku lebih seenaknya dalam memberikan komentar jahat yang menyudutkan atau dalam melancarkan aksinya yang bertujuan agar sang korban menderita. Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa sekitar 42% anak-anak mengalami pembullyingan di media sosial, 35% anak menerima ancaman dari media sosial, dan 58% anak menerima dan bahkan sering mengalami pelecehan dan penghinaan di media sosial, dan 58% diantara anak-anak tersebut tidak berani untuk mengakui, menceritakan atau melaporkan kepada orangtua mereka bahwa mereka mengalami tindakan *cyber bullying* (Sekaran et al., 2018).

Tindakan bullying adalah bentuk dari suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang yang bertujuan untuk memfitnah, mencemooh, menghina, melecehkan dan mengancam. Tindakan bully ini sangat mengintimidasi, menyakiti dan sangat mengganggu bagi korban, sehingga korban merasa tertekan dan sangat depresi. Tindakan bully memang sudah seharusnya menjadi perhatian dari semua kalangan dan semua pihak, karena tindakan ini akan berdampak sangat buruk kepada korban. Terlebih pada bully di media sosial ini dapat terjadi selama 24 jam karena sifat media sosial yang tidak terbatas dan tidak perlu untuk berada dalam suatu tempat yang sama untuk melakukan komunikasi. Dengan ini juga, para pelaku bully akan lebih gencar dalam mengintimidasi korban (Anwar, 2017). Selain itu tindakan bullying ini juga dapat terjadi antara lingkungan pertemanan sebaya dari sang korban sendiri.

Kebebasan berpendapat di media sosial malah disalahgunakan dengan memberikan komentar jahat dan membully orang lain dengan kata-kata yang dikatakan tidak sopan dan terkesan kasar dan meledek. Sehingga hal ini menyebabkan media sosial menjadi tempat yang membuat beberapa orang merasa tidak nyaman dan merupakan sumber dari trauma yang dimilikinya. Media sosial yang seharusnya dapat dijadikan tempat untuk seseorang menambah teman dan membangun relasi serta tempat untuk berbagi cerita serta untuk mempermudah komunikasi dalam keseharian, malah menjadi tempat pembullyan bagi sebagian orang dan menjadi tempat yang sangat menyedihkan hingga menimbulkan depresi dan tertekan bagi seorang korban.

Kejadian dan fenomena seperti ini memang seharusnya menjadi perhatian karena merupakan sebuah masalah bagi semua pihak, tidak seimbanginya pendidikan akademis dengan pendidikan etika berimbang kepada kepribadian seseorang. Kurangnya pengawasan dan penerapan pendidikan dalam beretika di lingkungan masyarakat menimbulkan hilangnya kesadaran sosial, hingga walaupun pendidikan etika telah disampaikan namun banyak dalam kehidupan bermasyarakat mereka tidak menerapkan etika tersebut (Sekaran et al., 2018).

2. METODE

Pada artikel ini akan membahas mengenai pengaruh lingkungan pergaulan teman sebaya terhadap perilaku *cyberbullying* pada generasi Z, sehingga tujuan akhir dari artikel ini adalah untuk mengetahui apakah lingkungan teman sebaya generasi Z mempengaruhi perilaku *cyberbullying*. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dari google form yang nantinya kuesioner ini akan disebar dan kemudian diisi oleh para responden. Kuesioner ini berisikan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang mana menyangkut dengan pembahasan yang berguna untuk menjawab apa yang menjadi permasalahan didalam penelitian ini (Isti Pujihastuti, 2010).

Pada penelitian ini akan menguji dua jenis variabel, variabel yang pertama yaitu variabel x yaitu *cyberbullying* kemudian variabel yang kedua yaitu variabel y yaitu teman sebaya. Yang menjadi target atau populasi pada artikel ini adalah para generasi Z atau para remaja yang dimulai umur 13 tahun sampai umur 23 tahun yang dominan berdomisili di Kota Bandung. Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu

non probability sampling dan dengan menggunakan *accidental sampling* dimana pengambilan atau pengumpulan sampel dilakukan dengan cara bertemu responden secara kebetulan dan dipandang cocok atau sesuai dijadikan sebagai informan sehingga dijadikan sampel. Yang menjadi perwakilan sampel berjumlah 77 yang dimana jawaban informan terkumpul melalui kuesioner google form.

Item pertanyaan dan juga jawaban telah melalui uji asumsi klasik dengan menggunakan 4 uji, yang pertama uji validitas data yaitu untuk memastikan bahwa instrumen yang ada pada penelitian ini valid dan juga terpercaya, yang kedua adalah uji reliabilitas yaitu untuk memastikan bahwa instrumen pada penelitian ini reliabel dan juga konsisten, yang ketiga adalah uji normalitas yaitu untuk memastikan sebaran data normal, dan yang terakhir adalah uji linearitas yaitu untuk memastikan variabel x dan y dalam penelitian memiliki hubungan. Pengujian serta analisis data yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan menggunakan Microsoft excel.

3. PEMBAHASAN

Pada tahapan awal penelitian, peneliti membuat instrumen penelitian berupa membuat beberapa item pertanyaan. 13 item pertanyaan dibuat kemudian peneliti melakukan uji validitas untuk instrumen penelitian item pertanyaan dengan cara *expert judgment* yang dilakukan oleh tujuh orang untuk memastikan apakah item pertanyaan yang sudah dibuat valid atau tidak.

Nomor soal	r xy	r tabel	status
1	28	0,785714	Valid
2	28	0,857143	Valid
3	28	0,821429	Valid
4	28	0,892857	Valid
5	28	0,821429	Valid
6	28	0,821429	Valid
7	28	0,821429	Valid
8	28	0,821429	Valid
9	28	0,821429	Valid
10	28	0,892857	Valid
11	28	0,857143	Valid
12	28	0,785714	Valid
13	28	0,928571	Valid

Tabel 1. Tabel Hasil Pengujian Validitas Item Pertanyaan

Dari tabel 1 hasil pengujian validasi item pertanyaan didapat hasil bahwa item pertanyaan sudah valid, dengan ketentuan apabila nilai item pertanyaan lebih dari 0,75

maka item pertanyaan tersebut dinyatakan valid, dan apabila nilai item pertanyaan kurang dari 0,75 maka dinyatakan tidak valid.

Setelah menguji validitas instrumen penelitian, selanjutnya peneliti melakukan uji validitas tabulasi kuesioner dengan menggunakan metode *Pearson Product Moment* dimana pada metode ini akan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Dengan ketentuan apabila nilai r hitung lebih besar dari pada nilai r tabel maka data tersebut dinyatakan valid, sedangkan kebalikannya apabila nilai r hitung lebih kecil dari nilai r tabel maka data tersebut dinyatakan tidak valid.

No Soal	r hitung	r tabel	status
1	0,419945	0,2242	Valid
2	0,712242	0,2242	valid
3	0,565308	0,2242	valid
4	0,663178	0,2242	valid
5	0,729683	0,2242	valid
6	0,803765	0,2242	valid
7	0,614278	0,2242	valid
8	0,645598	0,2242	valid
9	0,700552	0,2242	valid
10	0,652117	0,2242	valid
11	0,506937	0,2242	valid
12	0,694565	0,2242	valid
13	0,560245	0,2242	valid

Tabel 2. Tabel Uji Validitas

Dari tabel 2 menunjukkan bahwa jawaban responden atas pertanyaan yang ditanyakan melalui kuesioner google form semua itemnya valid, dimana setiap soal nilai r hitungnya lebih besar dibandingkan dengan nilai r tabelnya.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu, uji reliabilitas. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui dan menentukan apakah data yang ada reliabel dan terpercaya atau tidak, dengan menggunakan *cronbach alpha*.

jumlah varians butir	8,196
variens total	42,595
r11	0,875
Reliabilitas	sangat tinggi

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,875	sangat reliabel

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas *Cronbach Alpha*

Dari tabel 3 dan 4 menunjukkan bahwa reliabilitas kedua variabel sangat tinggi dan sangat reliabel.

Tahapan selanjutnya yaitu uji normalitas data, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang bersangkutan terdistribusi dengan normal atau tidak.

rata-rata	39,50649351
simpangan baku	6,526511474
D	0,076383631
K	0,154

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa data sudah berdistribusi dengan normal, dengan menggunakan metode *Liliefors* dan dengan taraf signifikansi 0,05 dengan menggunakan Microsoft Excel semua hasilnya telah melebihi 0,05.

Setelah uji normalitas, peneliti melakukan uji terakhir yaitu uji linearitas. Terdapat dua variabel dalam pengujian ini yaitu variabel independennya (x) teman sebaya serta variabel dependennya (y) *cyberbullying*. Hipotesis dari uji linear tersebut yakni apabila taraf signifikansi kurang dari 0,05 maka disimpulkan bahwa variabel x berpengaruh terhadap variabel y. Sebaliknya apabila taraf signifikansinya lebih dari 0,05 maka variabel x tidak berpengaruh terhadap variabel y.

	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Significance F</i>
Regression	1	277,5686	277,5686	46,0049	2,365E-09
Residual	75	452,5093	6,033457		
Total	76	730,0779			

Tabel 6. Hasil Signifikansi

Dari tabel 6 menunjukkan nilai signifikansi 2,365E-09 yang berarti 0,000000002365 yang berarti kurang dari taraf signifikansi yang bernilai 0,05. Maka disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel yaitu variabel x dan variabel y.

<i>Regression Statistics</i>	
Multiple R	0,616596
R Square	0,38019
Adjusted R Square	0,371926
Standard Error	2,45631
Observations	77
kategori korelasi	
0,00-0,199	sangat rendah
0,20-0,399	rendah
0,40-0,599	sedang
0,60-0,799	kuat
0,80-1,00	sangat kuat

Tabel 7. Tabel Korelasi dan Koefisien Determinasi

Dari tabel 7 diketahui bahwa nilai Multiple R sebesar 0,616596 yang artinya nilai korelasi antara x dengan y termasuk kedalam kategori kuat. Selanjutnya nilai Adjusted R Square nya sebesar 0,371 atau 37,1% angka ini menunjukkan bahwa x dapat menjelaskan y sebesar 37,1% sedangkan sisanya yaitu 62,9% dipengaruhi oleh faktor lain. Sehingga dapat dijelaskan bahwa lingkungan pergaulan teman sebaya berpengaruh 37,1% terhadap perilaku *cyberbullying* pada kalangan generasi Z, dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Dari hasil kuesioner 70,1% setuju bahwa tindakan *cyberbullying* ini sering terjadi dalam lingkungan teman sebaya, 3,9% tidak setuju sedangkan sisanya 26% memilih untuk netral. Selain itu, 59,8% setuju bahwa kelompok pergaulan teman sebaya memiliki pengaruh terhadap kecenderungan menjadi pelaku *cyberbullying*. 85,8% setuju apabila lingkungan pertemanan yang *toxic* lah yang dapat menyebabkan seseorang melakukan tindakan *cyberbullying*, 3,9% tidak setuju sedangkan sisanya 10,4% memilih untuk netral. 66,3% setuju bahwa yang sering menjadi pelaku dalam tindakan *cyberbullying* adalah dari kelompok dominan atau kelompok penguasa, 13% tidak setuju dan 20,7% netral. Selain lingkungan pertemanan yang *toxic* dan kelompok penguasa, 87% setuju *cyberbullying* dapat berkembang akibat dari emosi yang tidak stabil dan lemahnya seseorang dalam mengontrol emosinya, 2,6% tidak setuju dan 10,4% memilih untuk netral.

Faktor lain yang menjadi pendorong pelaku melakukan tindakan bullying adalah keluarga, dimana pelaku biasanya berasal dari keluarga dimana orangtuanya sering

menghukum dengan berlebihan sehingga tindakan bully ini dijadikan sebagai sebuah pelarian dan melampiaskan amarah serta kekesalan atas situasi dalam keluarganya atau bisa dibidang dengan *broken home*. Faktor lainnya adalah faktor dari lingkungan pertemanan atau teman sebaya, dalam faktor ini biasanya seseorang melakukan tindakan tersebut karena terpaksa karena hanya untuk sebuah pembuktian bahwa dirinya itu layak untuk bergabung dengan mereka yang “berkuasa” (Febriana, 2019). Faktor yang turut mendorong pelaku melakukan tindakan tersebut adalah anggapan bahwa dirinya lebih baik daripada sang korban serta emosi yang tidak stabil dan rendah dalam mengontrol emosi dan kurangnya edukasi.

Menurut pada hasil kuesioner pun 71,4% setuju bahwa kemajuan media sosial menjadi wadah untuk melakukan tindakan perundungan secara online atau *cyberbullying* sedangkan 5,2% tidak setuju dan sisanya yaitu 23,4 memilih untuk netral.

Untuk bentuk perundungan yang terjadi di media sosial, 85,7% setuju bahwa berdebat dengan saling merendahkan merupakan bentuk *cyberbullying* di media sosial, 2,6% tidak setuju sedangkan sisanya yaitu 11,7% memilih untuk netral. Selanjutnya 90,9% setuju bahwa komentar pelecehan, ujaran kebencian dan juga fitnah yang bertujuan untuk mencemarkan nama baik merupakan salah satu bentuk dari *cyberbullying* di media sosial, 2,6% tidak setuju sedangkan sisanya yaitu 6,5% memilih untuk netral.

76,6% setuju apabila postingan foto aib merupakan salah satu bentuk *cyberbullying* di media sosial, 2,6% tidak setuju sedangkan sisanya yaitu 20,8% memilih untuk netral. 81,9% setuju bahwa ancaman yang dikirim secara berulang atau terus-menerus merupakan salah satu bentuk dari *cyberbullying* di media sosial, 1,3% tidak setuju sedangkan sisanya 16,9% memilih untuk netral.

Seperti yang diketahui bahwa tindakan bully yang dilakukan di media sosial banyak ditemukan dalam bentuk *bullying verbal*, yang dimana memuat perkataan yang mengandung julukan nama, celaan, penghinaan, fitnah, kritik, berbagai pertanyaan yang mengandung ajakan seksual yang melecehkan, terror dan juga makian yang mengolok-olok korban (Suciartini & Sumartini, 2018). Lebih lanjut ada tujuh bentuk dari *cyberbullying* yaitu (Denanda & Rismaningtyas, 2021):

1. *Flaming*. Hal ini dapat ditemukan apabila ada sebuah war yang terjadi di media sosial, war merupakan suatu perang atau perkelahian di media sosial. Pada bentuk ini akan ditemukan beberapa perdebatan yang kata-katanya mengandung kemarahan, saling merendahkan dan bahkan mengandung suatu ancaman.
2. *Harassment*. Yang termasuk ke dalam bentuk ini adalah gangguan dan pelecehan. Dimana ujaran yang diterima korban melecehkan dan merendahkan bentuk tubuh dan juga kemampuan yang dimiliki korban secara terus-menerus berulang.
3. *Denigration*. Berbentuk fitnah dan pencemaran nama baik, bentuk ini sering terjadi kepada kalangan yang sangat terkenal atau yang mempunyai kedudukan penting karena hal ini bertujuan untuk menurunkan dan merusak reputasi sang korban.
4. *Impersonating* atau *Fake account*. Dilakukan dengan cara membuat akun baru namun menggunakan identitas palsu, mengingat di media sosial memang sangat memungkinkan seseorang untuk membuat beberapa akun yang tidak menggunakan identitas aslinya. Pada akun palsu ini, pelaku akan mengirimkan ujaran kebencian atau memposting sesuatu yang sifatnya negatif dan dapat merusak nama baik korban.
5. *Trickey*. Menggunakan tipu daya untuk mempengaruhi korban untuk memberikan sesuatu hal yang sangat rahasia, hal ini dapat berupa foto atau video. Ketika pelaku sudah mendapatkan apa yang diinginkan, maka sang pelaku akan memposting foto atau video yang didapat ke media sosial. Hal ini akan membuat malu sang korban.
6. *Exclusion*. Dengan mengasingkan korban dengan mengucilkan korban, hal ini dilakukan juga bersamaan dengan banyaknya berbagai hasutan agar orang lain atau pengguna media sosial lain percaya dan juga ikut menjauhi korban.
7. *Cyber stalking*. Penguntit, dengan terus-menerus mengirimkan pesan ataupun gambar yang berisikan ancaman dan juga intimidasi. Hal ini akan sangat mengganggu korban dan juga menimbulkan ketakutan pada korban.

4. KESIMPULAN

Media sosial merupakan bentuk dari hasil kemajuan IPTEK yang membuat manusia dapat dengan mudah mencari, menerima dan memberikan informasi dan mempermudah komunikasi karena dengan media sosial untuk berkomunikasi itu bisa dilakukan dimana saja dan tidak perlu ada di satu tempat yang sama. Dari media sosial juga kita dapat mencari dan menambah teman serta memperluas relasi. Namun, bagi sebagian orang media sosial hanyalah tempat yang sangat nyesakan dan tempat munculnya rasa trauma karena orang tersebut adalah korban pembullying yang terjadi di media sosial atau sering disebut dengan *cyber bullying*. Dari hasil penelitian lingkungan pergaulan teman sebaya memiliki pengaruh dan menjadi salah satu faktor dari timbulnya fenomena dan tindakan *cyberbullying* ini.

Cyber bullying ini dilakukan dalam bentuk *bullying verbal* yaitu kata-kata yang sifatnya menyindir, mengejek, menghina, mencaci maki, mengancam, melecehkan, mendiskriminasi dan ujaran kebencian lainnya dalam bentuk postingan foto atau video dan juga komentar. Hal ini dilakukan berulang dan terus-menerus sehingga membuat sang korban terganggu bahkan merasakan ketakutan. Pada tindakan bully di media sosial ini korban memang tidak merasakan sakit fisik namun secara psikis.

Meskipun sudah ada peraturan mengenai pemakaian internet dan bermedia sosial, para pelaku seolah tutup mata dan masih banyak yang melakukan aksi *cyber bullying* ini padahal ancaman pidana nya tidak main-main. Adanya fitur anonim dan dapat memalsukan identitas membuat para pelaku masih dengan berani melakukan pembullying di media sosial ini, dan anggapan bahwa sang korban tidak selevel dengannya dan pelaku lebih baik dari korban membuat pelaku sering berkomentar jahat di media sosial kepada korban. Tindakan bullying seperti ini dikarenakan kurangnya edukasi dan kurangnya kesadaran dari sang pelaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, F. (2017). Perubahan dan Permasalahan Media Sosial. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 1(1), 137. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i1.343>
- Chris, N. (2016). Remaja, Media Sosial dan Cyberbullying. *Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 5(2), 119–139.
- Denanda, N. P., & Rismaningtyas, F. (2021). Praktik Sosial Cyber Bullying Dalam Jaringan. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 10. <https://doi.org/10.20961/jas.v10i0.47641>
- Febriana, R. (2019). *Bullying Masa Kini : Cyber Bullying Di Media Sosial*. 1–9.
- Hidajat, M., Adam, A. R., Danaparamita, M., & Suhendrik, S. (2015). Dampak Media Sosial dalam Cyber Bullying. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 6(1), 72. <https://doi.org/10.21512/comtech.v6i1.2289>
- Isti Pujihastuti. (2010). Isti Pujihastuti Abstract. *Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian*, 2(1), 43–56.
- Risqi Hana, D., Psikologi, F., & Muhammadiyah Purwokerto, U. (2019). *Membangun Resiliensi di Era Revolusi Industri 4.0*. 1(11), 20–28.
- Sartana, & Afriyeni, N. (2017). Perilaku Perundung Maya(Cyberbulling) Pada Remaja Awal. *Journal Psikologis Insight*, 1(1), 25–39.
- Sekaran, Holliday, C. O. J., Schmidheiny, S., Watts, P., Schmidheiny, S., Watts, P., Montgomery, H., Pmi, University of Pretoria, Gentry, R. R., Lester, S. E., Kappel, C. V., White, C., Bell, T. W., Stevens, J., Gaines, S. D., Zavadskas, E. K., Cavallaro, F., Podvezko, V., ... Branch, B. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Pakistan Research Journal of Management Sciences*, 7(5), 1–2. <http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?EbscoContent=dGJyMNLe80Sep7Q4y9f3OLCmr1Gep7JSsKy4Sa6WxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGptk%2B3rLJNuePfgexy43zx1%2B6B&T=P&P=AN&S=R&D=buh&K=134748798%0Ahttp://amg.um.dk/~media/amg/Documents/Policies and Strategies/S>
- Sucitarti, N. N. A., & Sumartini, N. L. U. (2018). Verbal Bullying dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 6(2), 152–171.