

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan waktu, media telah mengalami perkembangan yang signifikan. Pada awalnya, komunikasi melalui media hanya berlangsung satu arah, yang berarti bahwa penonton hanya dapat mengonsumsi konten yang disajikan oleh penyedia media. Namun, seiring berjalannya waktu, individu sebagai konsumen media tidak lagi terbatas hanya pada mengonsumsi konten yang diberikan oleh media, melainkan mereka juga dapat berperan aktif dalam menciptakan konten di media tersebut (Azhar et al., 2013). Berdasarkan data survei yang didapatkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dari Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023, perilaku penggunaan internet oleh Masyarakat Indonesia 63.5% menggunakan internet 1-5 jam, 22.44% menggunakan internet 6-10 jam, 7.14% menggunakan internet lebih dari 10 jam, dan 6.68% menggunakan internet kurang dari 1 jam. Dari data survei dapat kita lihat bahwa Masyarakat Indonesia sangat aktif dalam penggunaan media internet.

Media sosial telah muncul dan mengubah cara masyarakat berkomunikasi pada saat ini. Menghilangkan pembatasan jarak, waktu, dan ruang dalam komunikasi. Bahkan, media sosial dapat mengatasi perbedaan status sosial yang seringkali menjadi hambatan dalam komunikasi. Dengan adanya platform seperti WhatsApp, Facebook, Instagram, dan sejenisnya, Seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain tanpa perlu berhadapan secara langsung. Jarak bukan lagi hambatan dalam proses komunikasi (Watie, 2016). Media sosial adalah alat yang memungkinkan interaksi sosial melalui platform berbasis web, mentransformasikan komunikasi menjadi dialog interaktif yang mudah diakses dan dapat diukur, media sosial memfasilitasi kolaborasi, partisipasi, dan penciptaan konten, didukung oleh teknologi multimedia yang semakin canggih. Selain itu, media sosial memungkinkan penyebaran informasi yang cepat dan mudah, yang dapat memengaruhi pandangan, gaya hidup, dan budaya manusia. (Kumala & Sukmawati, 2020).

Berdasarkan data survei yang didapatkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dari Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023, Masyarakat Indonesia ketika menggunakan media internet untuk hiburan lebih cenderung

mengarah dalam bentuk Video Online dengan tingkat persentase 55.06% disusul oleh Musik Online 48.29%, Game *Online* 23.02%, layanan TV berbasis internet 12.17%, Radio *Online* 3.24%, dan lain-lain 0.97%. Beberapa platform media sosial yang fokus pada konten video online termasuk Youtube, Instagram, dan TikTok. TikTok, khususnya telah mengalami pertumbuhan yang sangat cepat dan signifikan di seluruh dunia. TikTok memberikan akses kepada pengguna membuat video pendek dengan durasi 15 detik atau lebih, seringkali menyertakan musik, filter, dan berbagai fitur kreatif lainnya. Kesuksesan TikTok mencapai tingkat popularitas yang signifikan di Indonesia dan seluruh dunia pada tahun 2020. Pada bulan Juni 2020, TikTok menempati posisi sebagai salah satu aplikasi non-gaming paling populer (Valiant, 2020). Berdasarkan data yang disajikan oleh We Are Social, aplikasi buatan China ini memiliki pengguna aktif di Indonesia dengan 109.9 juta pengguna berumur 18 tahun ke atas pada awal tahun 2023 ini, Persentase pengguna yang naik sebesar 19.4% dibandingkan dengan awal tahun 2022.

Menggunakan aplikasi ini memberikan manfaat berupa variasi hiburan, peningkatan daya ingat, dan juga dapat memacu gerakan tubuh. Di sisi lain, jika penggunaan TikTok tidak bijak dapat mengurangi produktivitas dalam pekerjaan, terpapar konten yang tidak pantas, dan adanya kemungkinan memicu tindakan penindasan atau intimidasi secara terbuka (Devasari et al., 2022). Internet merupakan sumber beragam informasi, termasuk yang bersifat sosial dan lainnya. Informasi ini dapat memiliki dampak positif, tetapi juga ada yang negatif, yang bisa memiliki konsekuensi serius dan memicu perilaku negatif. Dampak negatif dari penggunaan internet ini mencakup kecanduan internet, perundungan daring (*cyberbullying*), konten pornografi daring, ancaman terhadap kesehatan, penipuan, dan perilaku kekerasan (Bauman et al., 2013). *Bullying* adalah perilaku agresif yang mengganggu kenyamanan dan merugikan individu lain, seringkali terjadi ketika adanya perbedaan kekuatan atau daya tahan emosional antara pelaku dan korban serta tindakan ini sering terjadi berulang kali (Kowalski et al., 2012). Dalam konteks *bullying*, ada dua jenis utama yang dapat dibedakan berdasarkan mediumnya, yaitu *bullying* tradisional dan *cyberbullying*. *Bullying* konvensional terjadi melalui interaksi langsung antara pelaku dan korban, sedangkan *cyberbullying* terjadi melalui platform media sosial atau platform *online* di mana korban mengalami pelecehan atau penindasan (Modecki et al., 2014).

Hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa korban bullying cenderung menghadapi tantangan dalam aspek kesehatan fisik, kesehatan mental, dan pencapaian akademis mereka. Secara umum, korban bullying dilaporkan memiliki tingkat kecemasan yang meningkat, mengalami depresi, dan mengalami penurunan kepercayaan diri (Kowalski et al., 2012). Menurut studi lain, insiden bullying dalam metode tradisional berkisar antara 9,68% hingga 89,6%, dengan tingkat korban bullying berkisar antara 9% hingga 97,9%. Sementara dalam metode cyberbullying, tingkat insiden bullying berkisar antara 5,3% hingga 31,5%, dengan tingkat korban bullying berkisar antara 2,2% hingga 56,2% (Modecki et al., 2014).

Cyberbullying adalah tindakan yang disengaja dan berulang-ulang dalam pemanfaatan teknologi informasi yang merugikan, menyakiti, dan merendahkan orang lain. Kejadian cyberbullying bisa terjadi antara individu yang saling kenal maupun antara individu yang tidak saling kenal. Pelaku cyberbullying seringkali menggunakan identitas palsu untuk menghindari aturan dan norma sosial yang berlaku. Tempat terjadinya cyberbullying bisa di media sosial seperti Twitter, Myspace, dan Facebook (Slonje & Smith, 2008).

Pemahaman tentang cyberbullying menjadi lebih kompleks karena kenyataannya, cyberbullying bisa muncul dalam berbagai bentuk dan terjadi melalui berbagai platform yang berbeda (Willard, 2007a). Beliau telah membuat taksonomi yang mencakup berbagai jenis cyberbullying, termasuk flaming (Emosi), harassment (pengiriman pesan ofensif kepada seseorang), outing and trickery (meminta informasi pribadi dan membagikannya tanpa izin), exclusion (penyudutan pada seseorang), impersonation (berpura-pura menjadi korban dan mengirimkan informasi negatif kepada orang lain seolah-olah dari korban), cyber-stalking (menguntit seseorang melalui komunikasi elektronik), dan denigration (pencemaran nama baik).

Cyberbullying merupakan masalah serius yang mendapat perhatian besar di Indonesia. Terdapat berbagai insiden cyberbullying yang semakin meluas, baik di tingkat pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi, serta melibatkan berbagai kalangan masyarakat. Kegiatan cyberbullying ini seringkali dipermudah dengan adanya kepemilikan smartphone oleh individu (Nurhadiyanto, 2020).

Di kutip dari (Dewi, 2023) laporan di Bernas.id, Menurut Dr. Lintang Ratri Rahmiaji, seorang dosen di Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro (UNDIP) dan juga anggota JAPELIDI, hasil penelitian dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet

Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa Indonesia menghadapi permasalahan cyberbullying yang cukup besar di tingkat global. Dalam penelitian tersebut, 49% dari 5.900 responden mengungkapkan bahwa mereka pernah mengalami kasus cyberbullying di internet. Sementara itu, 47,2% responden menyatakan belum pernah mengalami cyberbullying, dan 2,8% tidak memberikan jawaban.

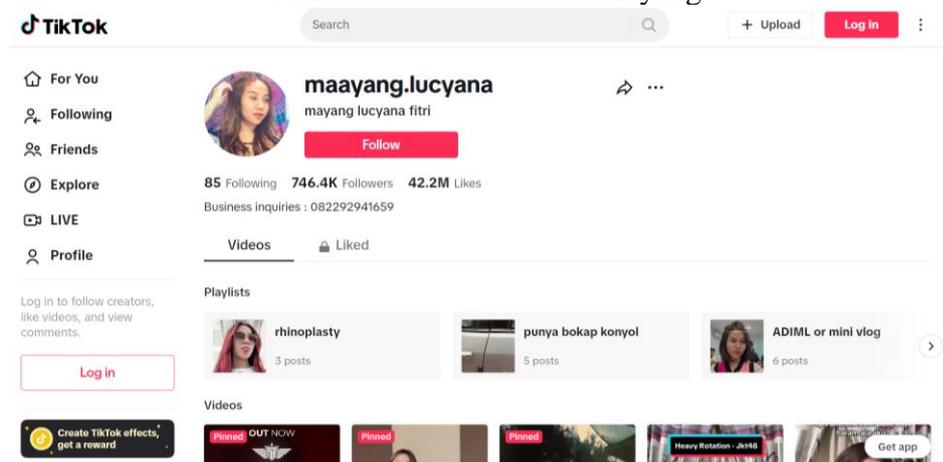
Pada tanggal 8 Mei 2021, berita melaporkan bahwa sebanyak 419 konten di media sosial mendapatkan peringatan dari Kepala Kepolisian Republik Indonesia (Kapolri), jumlah yang signifikan. Sayangnya, cyberbullying tetap menjadi masalah yang belum terselesaikan sepenuhnya di masyarakat Indonesia. Salah satu elemen di platform TikTok yang dapat mendorong individu untuk melakukan cyberbullying adalah kolom komentar. Kolom komentar di aplikasi TikTok seharusnya berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan interaksi antara pembuat konten dan penonton. Namun, belakangan ini beberapa individu menyalahgunakannya untuk melakukan cyberbullying (Monica Hartono et al., 2022). Dalam penelitian yang diselenggarakan oleh (Annissa et al., 2022) yang melakukan penelitian tentang akun TikTok dengan nama @DeniseChariesta ia menemukan bahwa terjadi cyberbullying yang terjadi pada kolom komentar di akun tersebut. Annisa menemukan 7 komentar penghinaan, 4 komentar penistaan, 11 komentar perbuatan tidak menyenangkan, 4 komentar provokasi, 5 komentar menyebarkan Hoax atau berita yang tidak benar, dan 1 komentar pencemaran nama baik.

Beberapa contoh kasus cyberbullying yang terjadi di Indonesia di dalam media sosial TikTok adalah kasus perundungan siber yang menimpa Arya Febrian Dwi Rossap, yang dikenal dengan nama panggilan Arya. Meskipun Arya menjadi terkenal di platform TikTok dan menghasilkan penghasilan dari sana, popularitasnya juga membawanya pada risiko sering dirundung dan dicap sebagai individu yang tidak konvensional atau menyimpang (Moh.Khoironi & Siska Diana Sari, 2021). Kasus lain yang terjadi seperti Seorang istri dari seorang anggota polisi menghardik seorang siswi yang sedang menjalani Praktek Kerja Lapangan (PKL) di sebuah pasar swalayan, kemudian merekam insiden tersebut dan membagikannya di TikTok. Kejadian ini menjadi viral di kalangan masyarakat Indonesia dan mengakibatkan dampak yang sangat negatif bagi korban (Prasetiyo, 2023). Kasus cyberbullying juga telah menimpa Seorang tenaga pengajar les yang telah berusia 44 tahun, yang merupakan sosok terkenal dan berpengaruh di TikTok, dilaporkan telah meninggal dunia akibat dugaan

tindakan mencabut nyawanya sendiri di Subang Jaya pada Sabtu, 6 Agustus 2022. Menurut laporan dari World of Buzz, Kapolres Subang Jaya, Ajun Komisaris Besar Abd. Khalid Othman, menjelaskan bahwa anggota keluarga menemukan korban ketika masih bernapas dan segera membawanya ke rumah sakit. Diduga kuat bahwa perempuan tersebut telah menjadi korban komentar ujaran kebencian yang dilontarkan dari pelaku cyberbullying sebelum beliau meninggal dunia (Fundrika, 2023).

Penulis memilih akun TikTok sosial media @mayang.lucyana sebagai fokus penelitian dikarenakan pemilik akun yang bernama lengkap Mayang Lucyana Fitri ini dikenal sebagai selebritas yang baru terkenal dengan hal-hal yang cukup kontroversial. Dikutip dari beritasatu.com bahwa ada tujuh hal yang di nilai menjadi kontroversi di Masyarakat Indonesia terhadap Mayang seperti tertawa pada saat upacara HUT Ke-78 RI, Berkonflik dengan selebritas lain yang Bernama Fuji yang kebetulan merupakan saudara iparnya, bernyanyi pada saat acara pengajian 40 harian Vanessa Angel, Klaim beasiswa yang dipertanyakan, lamaran dari pengusaha Turki, perselisihan dengan brand *skincare*, dan operasi plastik hidung (Destiana Putri, 2023). Dari hal kontroversi tersebut juga dia mendapat perhatian serta hujatan dari banyak Masyarakat Indonesia di platform sosial media nya, salah satunya adalah akun Tiktok dari @mayang.lucyana.

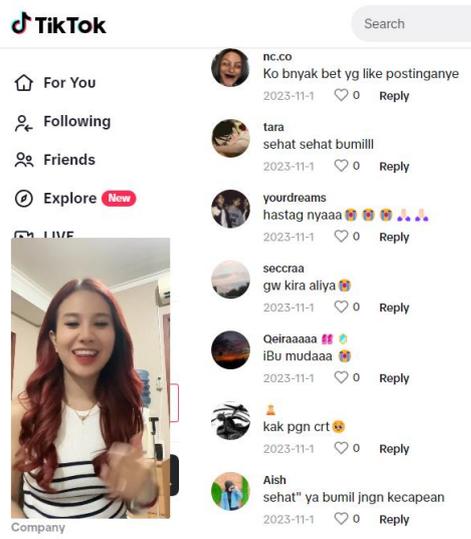
Gambar 1.1 Profil Tiktok Mayang



Sumber: Akun Tiktok @mayang.lucyana

Profil Tiktok Mayang Memiliki 746.4 ribu pengikut, 85 mengikuti dan total 42.2 juta likes dari semua konten yang telah diunggah. Akun Tiktok Mayang merupakan kanal media social yang berfokus kepada kehidupan pribadi dari mayang, konten pada akun Tiktok Mayang berisi mulai dari kegiatan keseharian, hobby, endorsement, mempromosikan pekerjaannya, dan mengikuti konten yang sedang trend di Tiktok.

Gambar 1.2 Komentar Netizen



Sumber: Akun Tiktok @mayang.lucyana

Namun, dengan dikenalnya mayang sebagai *public figure* yang kontroversial ia pada platform media sosialnya menerima banyak sekali perlakuan atau diberikan komentar-komentar yang tidak baik atau dapat disebut sebagai salah satu bentuk cyberbullying.

Penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya yang telah dilaksanakan “PERILAKU CYBERBULLYING DALAM MEDIA SOSIAL INSTAGRAM @SOBAHRAJAAA_”. Penelitian ini menjadi acuan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian ini. Perbedaannya adalah penelitian ini hanya berfokus pada seorang Beauty Vlogger yang berasal dari Malaysia dan tempat penelitiannya merupakan fitur live di Instagram. Penelitian kedua yang menjadi acuan peneliti dalam skripsi ini adalah pada penelitian yang berjudul “BENTUK BUDAYA CYBERBULLYING PADA AKUN INSTAGRAM MAYYANGIF_ (Analisis Metode Netnografi)” perbedaan pada penelitian ini adalah pada penelitian ini menggunakan metode netnografi serta tempat penelitian yaitu media sosial Instagram.

Dari kedua penelitian tersebut penulis menemukan gap penelitian dimana belum ditemukanya hasil perilaku cyberbullying yang berfokus pada konten yang diberikan. Dari sini, peneliti ingin melihat bagaimana perilaku cyberbullying yang terjadi berfokus pada konten yang dibuat pemilik akun TikTok seperti bentuk konten yang dibuat contohnya pada konten Endorsement, Lip-Sync, dan Mini Vlog. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah perilaku cyberbullying yang diterima akan berbeda tergantung dengan konten yang ditampilkan.

Berdasarkan dengan hal yang telah tersampaikan di latar belakang, cyberbullying

merupakan fenomena yang sangat berbahaya kepada para korbannya dan dengan tingkat penggunaan dan penetrasi internet yang tinggi di Indonesia dapat berkontribusi terhadap tingginya angka pertumbuhan cyberbullying di media sosial. TikTok merupakan media sosial yang paling cepat tumbuh di Indonesia, penulis menemukan masih sedikitnya studi mengenai cyberbullying di media sosial khususnya TikTok. Maka dari itu peneliti memiliki tujuan penelitian ini untuk dapat mengetahui bagaimana perilaku cyberbullying yang terjadi di akun media sosial tiktok @mayang.lucyana dan juga mengetahui apa perbedaan konten yang di tampilkan menerima perlakuan cyberbullying yang sama. Metode penelitian yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, dengan maksud untuk mendapatkan hasil yang terbaik agar penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi peneliti, industri, dan kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemahaman terhadap masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mendeskripsikan perilaku cyberbullying dalam media sosial TikTok @mayang.lucyana
- b. Untuk mengetahui apa bentuk konten yang berbeda menerima perilaku cyberbullying yang sama

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka pertanyaan pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana perilaku cyberbullying netizen yang terjadi pada akun tiktok @mayang.lucyana?
- b. Apakah bentuk konten yang berbeda menerima perilaku cyberbullying netizen yang sama?

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan penulis. Terdapat dua manfaat yang ada pada penelitian ini teoritis dan praktis yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi pada pengetahuan ilmiah, terutama dalam konteks permasalahan yang muncul di media sosial, terutama dalam hal cyberbullying di platform TikTok. Tujuan lainnya

adalah menyediakan sumber informasi yang berharga bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk menjelajahi topik sejenis.

2. Penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan teori dan pemahaman terkait keamanan dan perlindungan *online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini dapat mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya cyberbullying di media sosial TikTok. Faktor-faktor tersebut dapat berupa karakteristik pengguna, konten yang diunggah, dan interaksi antarpengguna. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, masyarakat dapat lebih waspada terhadap potensi terjadinya cyberbullying.
2. Penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan program edukasi pengguna tentang cyberbullying di media sosial TikTok. Program edukasi pengguna ini dapat membantu pengguna untuk memahami apa itu cyberbullying.

1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

Tabel 1.1 Waktu dan Periode Penelitian

| NO. | TAHAPAN | TAHUN 2023-2024 | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----------------------------------|-----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | MAR | APR | MAY | JUN | JUL | AGU | SEP | OKT | NOV | DES | JAN | FEB | MAR | APR | MAY |
| 1. | Pengajuan Tema dan Pencarian Data | ■ | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Review Artikel Jurnal | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Penyusunan dan Penulisan BAB 1 | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | |
| 4. | Review BAB 1 dan Penulisan BAB 2 | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 5. | Review BAB 2 dan Penulisan BAB 3 | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | |
| 6. | Review BAB 3 dan Revisi BAB 1-3 | | | | | | | | ■ | ■ | | | | | | |
| 7. | Pengajuan Desk Evaluation | | | | | | | | | | ■ | | | | | |
| 8. | Pengerjaan revisi Desk Evaluation | | | | | | | | | | | ■ | | | | |
| 9. | Penyusunan BAB 4 dan BAB 5 | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 10. | Pengajuan Skripsi | | | | | | | | | | | | | | | ■ |