

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi informasi di dunia sekarang ini digambarkan seperti koin yang memiliki sisi yang berbeda satu dengan yang lainnya. Di satu sisi memiliki banyak keuntungan dan manfaat yang bisa kita dapatkan, diantaranya teknologi informasi dapat mempermudah manusia dalam menjalani tugas kehidupannya serta dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Namun di sisi lain terdapat kerugian yang menanti dalam bentuk hal-hal negatif yang akan mengikuti penggunaan teknologi informasi saat ini. Dengan adanya perubahan yang cepat bagi masyarakat dalam perkembangan teknologi saat ini memudahkan masyarakat untuk bisa mengikuti dan diaplikasikan langsung dalam kehidupan sehari-hari. Kecanggihan teknologi memudahkan kita dalam berkomunikasi, baik komunikasi secara langsung maupun tidak langsung dan pastinya sangat memudahkan dalam pekerjaan kita sehari-hari.

Perkembangan teknologi saat ini mampu untuk bisa mendeskripsikan dan menjelaskan setiap fenomena yang terjadi saat ini. Baik berkaitan dengan kejadian alam maupun yang berkaitan dengan kehidupan sosial manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat adalah perkembangan informasi melalui internet yang mudah diakses melalui media sosial saat ini. Informasi yang didapat berupa informasi intelektual, bencana alam maupun sosial di masyarakat. Teknologi informasi dapat membawa dampak positif dan negatif bagi kehidupan masyarakat. salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi informasi di media sosial adalah munculnya *cyberbullying*.

Cyberbullying adalah perlakuan yang ditujukan untuk mempermalukan, mengintimidasi, melukai, menghina, menyebar keburukan dan kebecian, atau menyebabkan kerugian kepada pihak yang lemah dengan menggunakan sarana media sosial yang mudah di akses menggunakan internet saat ini. Salah satu media sosial yang menjadi akses untuk *cyberbullying* adalah media sosial instagram. Saat ini media sosial instagram sudah hampir digunakan oleh lebih dari 200 juta orang yang ada di dunia. Dan di Indonesia masyarakatnya mayoritas

menggunakan instagram untuk sekedar sebagai hiburan dan membagikan informasi berupa kegiatan maupun keadaan sosial yang ada di sekitar. *Cyberbullying* melalui instagram sudah banyak dilakukan baik hanya melalui komentar maupun *memposting* sebuah objek yang bisa merugikan pihak yang menjadi korban *cyberbullying*.

Cyberbullying merupakan hal baru dari perilaku *bullying* dengan karakteristik dan akibat yang sama (Narpaduhita & Suminar, 2014). *Cyberbullying* merupakan kegiatan mengirim atau mengunggah materi yang berbahaya atau melakukan agresi sosial dengan menggunakan internet dan teknologi lainnya. Patchin dan Hinduja (2012) menjelaskan *cyberbullying* terjadi ketika seseorang berulang kali melecehkan, menghina, atau mengejek orang lain menggunakan media internet melalui ponsel atau perangkat elektronik lainnya. Contohnya seperti mengunggah gambar seseorang yang memalukan dan menyebarluaskan melalui media sosial, mengirimkan ancaman melalui pesan singkat berulang-ulang, dan menggunakan akun palsu atau akun asli namun digunakan untuk mengomentari yang bertujuan menghina atau menjelekkan orang lain melalui unggahan pribadi orang tersebut.

Fenomena *cyberbullying* sudah terjadi sebelum adanya media sosial. dimulai dari perilaku *bullying*, yang berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2014, jumlah kasus *bullying* di Indonesia menduduki peringkat teratas dan total pengaduan yang dilaporkan oleh masyarakat. data pada tahun 2014-2016 memperlihatkan terjadi peningkatan penindas, korban atau yang tertindas, dan penonton atau orang yang tidak terlibat secara langsung tapi turut menyaksikan kejadian tersebut.

Salah satu tantangan yang harus dihadapi remaja saat menggunakan internet tersebut adalah mereka rentan untuk menjadi pelaku atau korban perundungan maya atau *cyberbullying*. Survey yang dilakukan oleh PEW Internet (2013) pada remaja di Amerika menemukan bahwa satu dari tiga remaja menjadi korban perundungan di dunia maya. Sementara itu, kajian *American Medical Association* (2013) melaporkan bahwa ada 3,7 juta anak-anak menjadi pelaku perundungan, sedangkan 3,2 juta anak menjadi korban. Hasil penelitian *Center for Disease Control* (2014), yang dilakukan secara longitudinal selama satu tahun pada remaja

di Amerika Serikat, juga menunjukkan bahwa 20% siswa sekolah menengah di Amerika Serikat melaporkan pernah dirundung dan 15% melaporkan dirundung di dunia maya.

Kondisi yang tidak jauh beda juga di Indonesia. Survey yang dilakukan oleh *ipssos* pada 18.687 warga di 24 negara, termasuk Indonesia, juga menemukan bahwa satu dan delapan orang tua menyatakan anak mereka pernah menjadi korban pelecehan dan penghinaan melalui media *online*. Lebih jauh, penelitian tersebut mengungkapkan bahwa sebanyak 55% orang tua menyatakan mereka mengetahui seorang anaknya mengalami perundungan di dunia maya (Napitupulu, 2012). Hal lain yang menyebabkan perundungan maya menjadi masalah yang serius karena pada perundungan tradisional, biasanya ia terjadi pada waktu jam sekolah, sementara untuk perundungan maya, ini bisa terjadi selama 24 jam.

Remaja dapat menjadi korban *cyberbullying* kapan saja dan di mana saja semenjak internet mulai ada dan berkembang sampai saat ini. Baik remaja maupun orang dewasa tidak akan lepas dari bentuk penghinaan atau keburukan dari orang lain baik yang mengenal mereka maupun tidak mengenal mereka dengan bermodalkan media sosial untuk bisa menghina maupun untuk memperburuk suatu kondisi dan keadaan pada saat itu. Termasuk perundungan di dunia maya bisa terjadi saat mereka berada di rumah yang mereka tinggali maupun saat berada di dalam kamar mereka sendiri.

Dari aneka macam bentuk *cyberbullying* di media sosial tersebut dapat menimbulkan dampak secara fisik, psikis, maupun sosial bagi remaja. Kajian meta-analisis Bottino, Bottino Regina dan Correia (2015) menemukan bahwa *cyberbullying* berhubungan dengan stress emosional, kecemasan sosial, penggunaan obat terlarang, gejala depresi serta ide dan usaha untuk bunuh diri. Penelitian Zalaquett dan Chatters (2014) pada 613 mahasiswa di sebuah Universitas juga menemukan bahwa 45% dari responden merasa marah, 41% merasa sedih, 32% mengalami peningkatan stres, 9% mengalami penurunan produktivitas, dan hanya 6% responden yang mengaku bahwa *cyberbullying* tidak memiliki dampak khusus.

Hasil penelitian Gini dan Pozzoli (2013) juga mengungkapkan bahwa remaja yang mengalami *cyberbullying* di media sosial memiliki kemungkinan dua kali lebih besar untuk mengalami dampak kesehatan negatif, seperti sakit kepala dan sakit perut dibandingkan mereka yang tidak mengalami. Korban *cyberbullying* juga cenderung menderita frustrasi, mengalami gangguan kecemasan dan depresi (Center for Disease Control, 2015 dalam Donegan, 2012).

Saat ini banyak sekali jejaring sosial berbentuk sebuah aplikasi yang menggolongkan fitur-fitur yang dikhususkan, misalnya *whatsapp*, *line*, *facebook*, *twitter*, *youtube* dan *instagram*. Aplikasi tersebut dilengkapi dengan fitur audio visual, aplikasi ini mengirimkan pesan langsung dan pesan suara yang menyajikan fitur pengunggahan gambar atau ditujukan kepada pengguna sosial media lainnya. Dan yang paling mendominasi dalam penggunaan fitur tersebut adalah *instagram*.

Instagram mampu memberikan fitur yang menarik, selain itu *instagram* dilengkapi dengan fitur *story* atau biasa disebut *instastory*, fitur yang diluncurkan pertama kali pada Agustus 2016, fitur ini bisa didapatkan melalui *update* aplikasi *instagram* di toko aplikasi *android* dan *ios*. Kebiasaan dalam pengunggahan suatu aktivitas sehari-hari inilah yang bisa menimbulkan suatu perilaku yang akan disukai maupun tidak disukai oleh pengguna *instagram* lainnya. Dan hal tersebut yang juga akan memicu orang lain untuk bisa melakukan *cyberbullying* baik dalam bentuk tulisan maupun gambar yang diunggah nantinya, dan hal tersebut akan berdampak nantinya kepada orang yang di *bully* maupun yang menjadi *pembully* di media sosial.

Cyberbullying di lingkungan mahasiswa juga sering terjadi melalui media sosial yang sering digunakan. Di *instagram*, *cyberbullying* kerap dilakukan untuk bisa memuaskan dalam perspektif diri sebagai seorang *pembully* atau membuat eksistensi diri untuk bisa dikenal dengan cara *membully* orang lain melalui media sosial. Dan saat ini pengguna *instagram* yang banyak *membully* melalui *instagram* adalah para remaja berusia 17 tahun keatas yang sudah mengerti akan kehidupan dunia maya seperti anak SMA maupun yang masih berada di bangku kuliah yakni mahasiswa.

Opini adalah suatu pernyataan mengenai sesuatu yang sifatnya bertentangan. Opini merupakan ” *expressed statement* ” yang bisa diucapkan dengan kata – kata, isyarat atau cara lain yang mengandung arti dan dapat dipahami maksudnya (Meinanda, 1980, 29). Ini berarti opini harus dinyatakan, dengan demikian pengertian opini atau pendapat mempunyai dua unsur yakni :

1. Ada pernyataan
2. Mengenai masalah yang bertentangan

Disamping itu juga, opini dapat dinyatakan melalui media massa seperti televisi, radio maupun surat kabar atau majalah. Karena opini mempunyai ciri-ciri antara lain :

1. Mempunyai pendukung dalam jumlah besar.
2. Selalu diketahui dari pernyataan – pernyataan.
3. Merupakan sinthesa atau kesatuan dari banyak pendapat.

Dalam penggunaan media sosial juga akan memicu terjadinya *cyberbullying* dengan kita memberitahukan setiap aktivitas kita sehari-hari, dan akan membuat identitas kita akhirnya akan dikenal oleh khalayak luas. Dan bagi para mahasiswa saat ini yang sudah mengalami masa remaja tentu juga akan mengalami hal yang serupa. Tentunya akan berkaitan dengan penemuan unik dan menarik yang akan diteliti mengenai opini yang terjadi dikalangan mahasiswa dengan maraknya *cyberbullying* saat ini. Sehingga peneliti membuat penelitian dengan judul “Opini Mahasiswa Terhadap *Cyberbullying* Di Media Sosial Instagram”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana opini mahasiswa terhadap *cyberbullying* di media sosial instagram ?

1.3. Tujuan

Dengan mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk bisa mengetahui bagaimana mengidentifikasi opini mahasiswa terhadap *cyberbullying* di media sosial instagram.

1.4. Manfaat Penelitian

hasil dari penelitian ini nantinya akan dapat mengubah literatur dan wawasan bacaan ilmiah terkait dengan teori *new media*, media sosial, tentang *cyberbullying* dan teori opini publik. Serta dalam riset ini berkaitan dengan opini mahasiswa terhadap *cyberbullying* di media sosial instagram.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi pengembangan Ilmu Komunikasi, terutama dalam teori tentang opini publik dan teori media baru, sehingga kita bisa mengetahui dampak media itu sendiri dalam kehidupan kita sehari-hari dan mengetahui dampak dari *cyberbullying* terhadap kehidupan kita.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan menjadi referensi praktis dalam memahami opini mahasiswa terhadap *cyberbullying* di media sosial instagram dan mengetahui bagaimana mempraktekkan media baru dalam kehidupan sehari-hari. Dan penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran, maupun referensi dan evaluasi bagi semua pihak yang membutuhkan informasi tentang opini publik, terutama dalam opini dari seorang mahasiswa.