

Cyberbullying di Kalangan Remaja
(Studi tentang Korban *Cyberbullying* di Kalangan Remaja di Surabaya)

Oleh: Yana Choria Utami
NIM: 071014058

Program Studi Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga
Semester Genap/Tahun 2013/2014

Abstrak

Cyberbullying adalah intimidasi yang terjadi di dunia maya terutama pada media sosial. Bentuk dari *cyberbullying* adalah ejekan, ancaman, hinaan, ataupun *hacking*. Fenomena *cyberbullying* banyak bermunculan dan akibat fatal dari tindakan ini adalah bunuh diri. Akan tetapi *cyberbullying* yang terdapat di Indonesia masih menjadi hal yang sepele.

Permasalahan tersebut dianalisa menggunakan teori kekerasan simbolik dari Pierre Bourdieu. Bourdieu menyebutkan terdapat tiga konsep dalam teorinya, yaitu *Habitus*, *Lingkungan(field)*, dan modal. Metodologi yang digunakan adalah metodologi kualitatif, dengan tipe penelitian deskriptif dan berparadigma fenomenologi. Informan yang diambil dalam penelitian ini berjumlah empat remaja, dengan karakteristik informan di bawah 18 tahun. Penelitian ini dilakukan di Surabaya yang dipilih secara *snowball*. Pengumpulan data diambil dengan menggunakan *indept interview* dan studi pustaka. Sementara itu, teknik analisis data menggunakan transkrip, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa, *habitus* dan lingkungan siswa mempunyai pengaruh dalam penggunaan media sosial di kalangan remaja, serta didukung oleh modal atau alat untuk mengakses dunia maya. Keberadaan *habitus* dan lingkungan yang mendukung, menyebabkan munculnya kekerasan simbolik yang dilakukan di media sosial atau disebut sebagai *cyberbullying*. *Cyberbullying* tersebut didapatkan melalui *direct attack* dan *by proxy*. *Direct attack*, yaitu berbentuk pesan langsung/ hinaan, ejekan, dan ancaman. Sedangkan *by proxy* adalah pengambilan alih *account*. Dampak dari *cyberbullying* mengakibatkan perubahan sikap dan timbulnya pengucilan terhadap korban.

Kata Kunci: *Remaja, Dunia Maya, Bullying, Cyberbullying, dan Kekerasan Simbolik.*

Abstract

Cyberbullying is bullying happens in cyberspace mainly on social media. A form of cyberbullying is ridicule, threats, insults, or hacking. The phenomenon of cyberbullying and fatal consequences emerging from this action was suicidal. But cyberbullying that occur in Indonesia is still a trivial thing.

These problems were analyzed using the theory of symbolic violence of Pierre Bourdieu. There were three mentions of Bourdieu's concept of *Habitus* in

theory, namely, the environment (field), and capital. The methodology used is the methodology of qualitative, descriptive research with type berparadigma and Phenomenology. Informants are taken in this research totalled four teens, with the characteristics of the informant under 18 years of age. This research was conducted in Surabaya who is selected by a snowball. Data collection taken using indept interview and study of literature. Meanwhile, data analysis techniques using the transcript, the reduction of the data, the presentation of data, and conclusions.

The results of this research say that environmental and habitus, students have an influence in social media usage among teenagers, as well as supported by capital or tools to access the virtual world. The existence of the habitus and supportive environment, causing the emergence of symbolic violence committed in social media or so-called cyberbullying. Cyberbullying is obtained through direct attack and by proxy. Direct attack, namely direct mail/form of insults, ridicule, and threats. Whereas by proxy is the acquisition of an account. The effects of cyberbullying resulting in a change in attitude and the incidence of exclusion against the victim.

Keywords: Teen, Virtual World, Bullying, Cyberbullying, and Symbolic Violence.

Pendahuluan

Pada jaman yang serba moderen dan canggih ini, kurikulum menuntut para remaja yang masih duduk dibangku sekolah untuk lebih aktif dalam pelajaran, sehingga mereka dapat mengetahui hal-hal lebih luas sebelum atau sesudah guru terangkan di dalam kelas. Kurikulum yang ada tersebut membutuhkan refrensi-refrensi buku, artikel atau jurnal-jurnal yang dapat mendukung kegiatan belajar para siswa. Oleh karena itu untuk mempersingkat waktu, siswa menggunakan *internet* untuk mendapatkan materi-materi pelajaran yang dikuti dengan mudah. Internet adalah singkatan dari *Interconnected Network*. Pada tahun 1972, kemudian *e-mail* diperkenalkan. Penggunaan *e-mail* ini dapat mempermudah para peneliti untuk mengirim data dan informasi (Darma Dkk, 2009:2).

Pada tahun 1972 internet diperkenalkan untuk menyebarkan informasi, Internet merupakan

sebuah sistem komunikasi yang mampu menghubungkan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Beberapa bentuk jaringan yang berbeda dapat bertukar informasi melalui perangkat yang disebut protokol TCP/IP (Ramadhan, 2005:1). Para remaja dapat berselancar mencari informasi, data-data atau materi-materi pelajaran secara mudah dengan menggunakan internet.

Pengguna internet di Indonesia pada tahun 2012 mencapai 63 juta orang atau 24,23 persen dari total populasi negara ini. Tahun depan, angka tersebut diprediksi akan naik sekitar 30 persen menjadi 82 juta pengguna, dan terus tumbuh menjadi 107 juta pada 2014, dan 139 juta atau 50 persen total populasi pada 2015 (Kompas.com, Diakses 12 Juni 2013). Kenaikan pengguna internet ini akan semakin bertambah banyak seiring bergantinya jaman, karena manusia tidak akan berhenti membuat inovasi-inovasi baru.

Sebagian besar pengguna internet di Indonesia ternyata berusia muda. Hasil penelitian Yahoo dan Taylor Nelson Sofres (TNS) Indonesia menunjukkan bahwa, pengakses terbesar di Indonesia adalah mereka yang berusia antara 15-19 tahun. Hasil survei ini menyebutkan bahwa sebanyak 64 persen adalah anak muda, dari 2.000 responden yang mengikuti survei. Sementara pada peringkat kedua ditempati oleh pengguna berusia 20-24 tahun dengan prosentase 42 persen dan urutan terakhir ditempati usia 45-50 tahun. Sumber : kompas.com (penelitian oleh yahoo dan TNS)

Munculnya internet merupakan salah satu penemuan yang berharga, karena dengan menggunakan internet kita bisa mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan, dan seseorang dapat berkomunikasi dengan menggunakan internet walaupun jaraknya jauh. Seiring berjalannya waktu, akses internet menjadi semakin mudah. Hal ini didukung dengan banyaknya tempat-tempat dengan fasilitas wi-fi serta kartu provider yang menawarkan paket internet lewat *handphone* dengan harga yang terjangkau. Jadi, mereka dapat mengakses situs-situs apapun termasuk media sosial dengan mudah.

Adanya media sosial di kalangan remaja membuat mereka dapat berhungan dengan teman-teman lamanya. Namun dengan munculnya media sosial di kalangan remaja juga membawa dampak negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah *bullying*. *Bullying* dalam bahasa Indonesia berarti mengintimidasi atau mengganggu orang yang lemah baik, secara

individu ataupun secara berkelompok. Menurut Kim (2006) dalam Adilla (2009:57) *bullying* dapat dilakukan secara verbal, psikologis dan fisik.

Sebagian besar dari kita hanya mengetahui *bullying* yang dilakukan secara langsung atau bertemu langsung dengan target (sebutan untuk seorang korban) *bullying* menggunakan kontak fisik maupun verbal. Namun sekarang ini, *bullying* tidak hanya terjadi di kehidupan nyata saja, *bullying* sekarang juga terjadi di dunia internet atau *cyber*. *Bullying* yang terjadi di internet atau *cyber* dijuluki dengan *cyberbullying*. *Cyberbullying* sama dengan *bullying* yang terjadi pada umumnya, yaitu sama-sama mengintimidasi ataupun mengganggu orang yang lemah, *cyberbullying* ini pada umumnya banyak terjadi di media sosial. Perbedaan antara *Cyberbullying* dengan *bullying* adalah tempat di mana seorang pembully atau *mobbing* (julukan untuk satu kelompok pem-bully) melakukan intimidasi, ancaman, pelecehan, dll terhadap target. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seorang anak atau remaja diejek, dihina, diintimidasi, atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet, teknologi digital atau telepon seluler. *Cyberbullying* dianggap valid bila pelaku dan korban berusia di bawah 18 tahun dan secara hukum belum dianggap dewasa. Apabila salah satu pihak yang terlibat (atau keduanya) sudah berusia di atas 18 tahun, maka kasus yang terjadi akan dikategorikan sebagai *cybercrime* atau *cyberstalking* (sering juga disebut *cyber harassment*) (Potret-Online.Com, 12 Agustus 2013).

Namun, apabila anak tersebut belum mencapai 18 tahun, maka hal ini termasuk dalam perkara anak nakal. Menurut Undang-Undang nomor 3 tahun 1997 tentang peradilan anak menyebutkan bahwa, orang yang dalam perkara anak nakal adalah anak yang telah mencapai umur 8 (delapan) tahun tetapi belum mencapai 18(delapan belas) tahun dan belum pernah kawin.

Cyberbullying lebih mudah dilakukan daripada kekerasan konvensional karena si pelaku tidak perlu berhadapan muka dengan orang lain yang menjadi targetnya. Korban yang terkena *cyberbullying* juga jarang yang melaporkan kepada pihak yang berwajib, sehingga banyak orang tua yang tidak mengetahui bahwa anak-anak mereka terkena *bullying* di dalam dunia maya. Para peneliti melakukan analisis terhadap 4.500 remaja, dan anak-anak menyatakan memiliki tingkat depresi yang lebih tinggi dari kelompok lain yang hanya dipukuli atau diejek. (inet.detik.com, 24 september 2010). Bentuk-bentuk *cyberbullying* yang banyak terjadi seperti mengganti foto *account* seseorang, menghina seseorang, dan membajak *account* seseorang dengan mengganti *password*.

Beberapa penjelasan di atas dapat diketahui bahwa *cyberbullying* sudah banyak terjadi di beberapa negara termasuk Indonesia. Namun, anak-anak yang menerima *cyberbullying* di Indonesia hampir tidak ada yang menceritakan hal tersebut ke orang tua atau melaporkannya ke pihak yang berwajib. Jadi, *cyberbullying* di Indonesia masih tidak muncul di kalangan masyarakat awam yang tidak mengetahui dan mempunyai media sosial. Oleh karena itu, sampai

saat ini belum ada data statistik yang konkret tentang anak yang terkena kasus *cyberbullying* di Indonesia.

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan maupun merangsang bagi penelitian-penelitian yang relevan. Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan yang sangat berguna bagi peneliti, yaitu berupa pengalaman, di samping membandingkan antara ilmu yang diperoleh selama kuliah dengan kenyataan yang ada di masyarakat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada mahasiswa dan mahasiswi sebagai sumbangan pemikiran dan sebagai bahan pertimbangan dalam mengatasi permasalahan yang penulis kemukakan.

Kajian Teori dan Metode Penelitian

Kajian Teori

Habitus yaitu kebiasaan yang digunakan oleh aktor untuk menghadapi kehidupan sosial (Ritzer & Goodman, 2004:552). Setiap individu mempunyai habitus atau kebiasaan yang berbeda-beda, di mana mereka bisa mendapatkan kebiasaan tersebut melalui pengalaman maupun sejarah yang sudah ada. Kebiasaan ini juga muncul karena lamanya kehidupan sosial seorang individu di suatu tempat dan posisi apa yang dimilikinya. Misalnya dalam kasus *cyberbullying*, seorang individu lebih sering bertemu dengan dunia maya daripada dengan dunia nyata, dan di lingkungannya seorang individu tersebut mempunyai sifat pemarah karena ia merupakan anak tunggal. Seseorang yang sifatnya pemarah selalu mengungkapkan kemarahan

secara langsung maupun tidak langsung di dunia maya, dengan menghina atau mengolok-olok orang yang ia tidak suka. Jadi, habitus atau kebiasaan merupakan tindakan dan perilaku yang diciptakan oleh kehidupan sosial.

Lingkungan yaitu suatu tempat berinteraksi antar individu maupun antar kelompok untuk menjalin kebersamaan. Menurut Bourdieu, lingkungan merupakan tempat pertarungan dan perjuangan, tempat beradu kekuatan, dan tempat di mana adanya konflik individu atau konflik antar kelompok untuk mendapatkan suatu posisi. Akan tetapi, keberadaan seseorang dalam lingkungan ditentukan oleh modal. Contohnya dalam *cyberbullying*, seorang individu mempunyai pengetahuan lebih tentang dunia maya (dalam hal ini anak tersebut bisa membobol akun seseorang) dari pada individu lain di lingkungannya. Ketika terjadi masalah, individu tersebut menggunakan kelebihanya untuk mengalahkan orang lain. Individu tersebut menang dalam sebuah pertarungan dunia maya, dan individu yang kalah tersebut menjadi pihak yang terintimidasi, karena ia kurang berjuang dan beradu kekuatan untuk mempertahankan akun yang dimilikinya.

Modal yaitu sejenis pasar kompetisi yang ada dalam lingkungan untuk mempertahankan posisi seorang individu. Menurut Bourdieu ada 4 jenis modal yaitu modal ekonomi, modal kultural, modal sosial, dan modal simbolik. Keempat modal ini mempengaruhi nasib setiap individu baik diri sendiri maupun orang lain. Modal merupakan aspek pendukung dari lingkungan. Jika seseorang individu mempunyai kekuatan untuk

bertarung dan berjuang di arena, akan tetapi tidak mempunyai modal, maka prosentase individu itu sangat kecil untuk menang.

Kekerasan simbolik adalah bentuk kekerasan yang dilakukan dengan cara-cara halus melalui mekanisme tertentu, misalnya kekuasaan, sehingga tidak nampak sebagai kekerasan (Anwar Dan Adang, 2008:199). Kekerasan simbolik menurut Bourdieu adalah tindakan tidak langsung yang umumnya melalui mekanisme kultural (Ritzer & Goodman, 2004:526). *Cyberbullying* bukan kekerasan yang bisa membuat orang terluka fisik akibat pukulan atau hantaman yang dilakukan oleh seseorang. Sedangkan kekerasan *cyberbullying* lebih kepada kekerasan yang menuju kepada psikis seseorang, sehingga orang tersebut menjadi malu dan tersudutkan. Kekerasan simbolik jauh lebih kuat dari pada kekerasan fisik, maka dari itu kekerasan simbolik menjadi hal yang menakutkan bagi setiap kehidupan setiap individu.

Metode Penelitian

Tipe Penelitian

Tipe penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian tentang data yang dikumpulkan dan ditanyakan dalam bentuk kata-kata dan gambar. Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 1989:3).

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, karena ingin memperoleh informasi selengkap mungkin tentang *cyberbullying* yang

terjadi di kalangan remaja dengan penggalan informasi menggunakan wawancara mendalam atau *indept interview*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologis. Pandangan fenomenologis berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang biasa dalam situasi tertentu (Moleong, 1989:9).

Informan Penelitian

Pemilihan informan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik pengambilan bola salju (*snowball*), alasan pengambilan informan dengan *snow ball* karena dalam penelitian ini belum banyak mengetahui populasi informan yang menerima *cyberbullying* dan peneliti hanya mendapatkan satu informan kunci. Informan memiliki usia di bawah 18 tahun, dan penelitian ini dilakukan di Surabaya. Jumlah informan yang sesuai dengan kriteria sebanyak empat informan. Tiga informan adalah perempuan dan satu informan laki-laki.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam atau *indept interview*. Hal tersebut digunakan agar informasi yang diperoleh mengenai dapat lebih terperinci. Informan dapat menceritakan semua informasi yang diketahui dengan secara jelas dan lengkap sehingga mendapatkan jawaban yang akurat dan unik, dengan melakukan wawancara mendalam atau *indepth interview*. Selain itu, menurut Spardley 1979 dalam (Denzin Dan Lincoln, 2009:508) untuk mengukuhkan hubungan antara manusia dengan responden dan hasrat untuk

memahami lebih dari pada sekedar menjelaskan. Ketika melakukan wawancara mendalam, peneliti menggunakan acuan pertanyaan yaitu pedoman wawancara agar saat wawancara berlangsung tidak melebar ke masalah-masalah yang lain.

Selain menggunakan wawancara mendalam penelitian ini juga menggunakan studi pustaka atau literatur. Studi pustaka yang dimaksud merupakan data skunder. Data skunder sendiri adalah data yang diperoleh dari penelitian terdahulu seperti, artikel, jurnal, serta internet yang dapat mendukung data pada topik permasalahan.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis transkrip, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi. Pertama mentranskrip semua data yang diperoleh saat melakukan wawancara mendalam, studi literatur, dan dokumentasi atau potret yang didapat. Kedua melakukan reduksi data atau *mapping*, dalam proses ini peneliti dapat melanjutkan ringkasan, pengkodean, menemukan tema, dan reduksi data berlangsung selama penelitian di lapangan sampai pelaporan selesai (Iskandar, 2008:223). Ketiga penyajian data, saat melakukan reduksi data, data yang diperoleh mulai dianalisis dan memberikan hasil wawancara di lapangan. Keempat mengambil kesimpulan/verifikasi data yang merupakan proses terakhir dari data yang telah diperoleh.

Pembahasan

Intensitas Pemakaian di Dunia Maya

Intensitas penggunaan di dunia maya semakin lama semakin bertambah, terlihat dengan maraknya penjualan *handphone* atau tablet yang dijual. Selain itu, aplikasi-aplikasi yang mendukung di dalamnya semakin banyak, bervariasi dan lebih muda untuk digunakan. Hal ini yang membuat kalangan muda tertarik untuk menggunakannya. Intensitas penggunaan dunia maya dalam sehari minimal bisa 6 jam, entah itu digunakan untuk *browsing* atau untuk membuka *account* media sosial yang mereka miliki.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan para informan RR, AG, AC dan MD, intensitas mereka menggunakan dunia maya dalam satu hari minimal 6 jam. Alat yang sering mereka gunakan untuk mengakses dunia maya adalah *handphone*. Selain itu, intensitas penggunaan dunia maya yang dilakukan memiliki motif tersendiri seperti, pernyataan RR, yang setidaknya RR harus absen di dunia maya dalam sehari.

Intensitas dan motif ini merupakan kebiasaan (*habitus*) yang dilakukan oleh remaja dalam kehidupan sehari-hari mereka. *Habitus* adalah struktur untuk menghadapi kehidupan sosial. Menurut Bourdieu *habitus* merupakan produk historis yang menciptakan tindakan individu maupun kelompok. Tindakan ini terbentuk karena adanya pola yang ditimbulkan oleh sejarah atau masa lalu.

Kita dapat melihat bahwa *habitus* atau kebiasaan dapat menghasilkan kehidupan sosial dan *habitus* juga dapat dihasilkan dari

kehidupan sosial. *Habitus* atau kebiasaan muncul di bawah tingkat kesadaran menyediakan prinsip-prinsip yang digunakan dalam kehidupan sosial. Remaja di bawah kesadarannya mereka membentuk sendiri *habitusnya* dengan cara melihat realita yang ada disekitarnya, maupun usaha redefinisi ekspresi terhadap nilai yang selama ini diyakini sebagai kebenaran. Ini terlihat ketika mereka memutuskan untuk membuat *account* media sosial, secara tidak langsung ia pasti mempunyai intensitas yang lebih untuk memeriksa *account* yang dimilikinya. *Habitus* atau kebiasaan remaja ini terbentuk karena lamanya posisi siswa tersebut dalam kehidupan dunia maya.

Identifikasi di Dunia Maya

Bourdieu melihat lingkungan bukan sebagai interaksi atau ikatan lingkungan Bourdieu melihat lingkungan sebagai arena pertarungan. Lingkungan digunakan sebagai tempat untuk melindungi atau meningkatkan posisi mereka untuk mendapatkan pengakuan. Lingkungan di sekitar mereka yang menyebabkan mereka membuat *account* media sosial. Selain itu, siswa-siswa ini ingin meningkatkan posisi mereka juga di media sosial agar tidak dikatakan *gaptek* ataupun ketinggalan jaman.

Lingkungan seseorang yang terkena *cyberbullying* juga didukung oleh keadaan lingkungan sekitarnya, baik di dunia nyata ataupun di media sosial. Jika di lingkungannya korban terbiasa untuk tetap berontak terhadap kesalahan, maka saat ia mendapatkan intimidasi di manapun, ia akan berontak dan berusaha menjaga harga dirinya. Jika sebaliknya korban merupakan orang

yang *simple* atau orang yang tidak mau memperpanjang masalah, maka dia akan mendapatkan intimidasi yang lebih intens. Seperti yang terjadi pada AG, AG tidak mau berontak terhadap *cyberbullying* yang diterimanya AG lebih memilih diam, sehingga ia mendapatkan ejekan dan tuduhan-tuduhan terus menerus dari temannya.

Kita dapat melihat bahwa lingkungan juga membentuk karakter seseorang setelah habitus dari penjelasan di atas. Habitus dan lingkungan tidak dapat dipisahkan, karena lingkungan mengkondisikan habitus. Sedangkan habitus menyusun lingkungan sebagai sesuatu yang mempunyai arti dan mempunyai nilai.

Remaja membutuhkan modal untuk mempertahankan lingkungan dalam media sosial yang mereka miliki. Menurut Bourdieu ada 4 jenis modal yaitu modal ekonomi, modal kultural, modal sosial dan modal simbolik. Empat jenis modal yang dikemukakan oleh Bourdieu merupakan modal untuk mendukung seseorang agar bisa bertahan pada suatu lingkungan. Jika seorang siswa tidak memiliki modal ini, maka siswa tersebut tidak akan bisa bertahan dan meningkatkan posisinya. Habitus lingkungan dan modal merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan.

Gambaran Kekerasan Simbolik yang Terjadi Pada Anak Remaja di Dunia Maya

Kekerasan simbolik adalah kekerasan yang tidak nampak, kekerasan tidak menyebabkan luka secara fisik, melainkan luka secara psikis. Kekerasan simbolik dapat terjadi di mana saja, misalnya di sekolah guru tiba-tiba mengadakan

kuis mau tidak mau semua murid menuruti gurunya. seperti halnya dengan kekerasan simbolik yang terjadi di media social, kekerasan ini langsung menuju phisikis seseorang. Kekerasan di media sosial ini biasa disebut *cyberbullying*. Menurut keempat informan yang telah diwawancarai *cyberbullying* adalah mengolok-olok di dunia maya dan mengambil alih *account* atau bisa disebut dibajak

Perlakuan-perlakuan yang tidak sopan yang didapatkan oleh keempat informan adalah kekerasan simbolik, dan yang terkena pertama kali adalah mental. Kekerasan simbolik merupakan kekerasan yang lunak. Menurut Bourdieu kekerasan simbolik merupakan tindakan tidak langsung yang umumnya dalam bentuk kultural. Kekerasan simbolik ini terbentuk karena habitus dan lingkungan seseorang. Dikarenakan, kebiasaan dan sifat seseorang terbentuk dari kesehariannya dan lingkungan di sekitar mereka.

Hal yang telah disebutkan di atas dapat menyebabkan muncul kekerasan simbolik seperti yang dikatakan Bourdieu, kebiasaan individu diperoleh dari pengalaman hidupnya. Siswa yang terkena *cyberbullying* tidak memiliki kekuatan lebih untuk melindungi dirinya dan siswa yang terkena *cyberbullying* menjadi pihak yang terintimidasi.

Reaksi dan Dampak Dari Kekerasan Simbolik

Respon dan dampak yang diperlihatkan oleh keempat informan tersebut merupakan hasil dari kekerasan simbolik, yang menyerang langsung pada psikis atau mental seseorang. Hal tersebut mengakibatkan luka yang didapatkan

akan sulit hilang, karena membekas di pikiran dan perasaan seseorang tersebut. Sama halnya dengan keempat informan, mereka tidak mendapatkan luka yang nampak, akan tetapi mereka mendapatkan luka yang tersembunyi yang orang lain tidak dapat melihatnya.

Selain tidak melaporkan kepada pihak yang berwajib ke empat informan juga tidak menceritakan kejadian tersebut ke orang tua mereka. Alasannya karena hanya masalah *sepele* dan tidak perlu orang tua tahu, karena jika mereka tahu masalah akan menjadi besar. Masalah *sepele* ini muncul karena adanya konflik individu atau antar kelompok, di mana konflik tersebut hanya diketahui oleh orang-orang yang berkonflik saja, konflik ini bisa disebut dengan konflik laten. Konflik laten adalah konflik yang tidak muncul di permukaan konflik yang hanya diketahui orang tertentu. Sama halnya dengan konflik *cyberbullying*, yang tahu hanya teman-teman tertentu saja. *Cyberbullying* yang terjadi di kalangan remaja di Surabaya masih menjadi konflik laten, yaitu konflik yang masih tersembunyi oleh orang tua mereka.

Kesimpulan

Cyberbullying adalah tindakan yang merugikan orang lain baik secara mental maupun fisik. Akan tetapi *cyberbullying* lebih cepat menyerang pada mental seseorang karena mereka dipermalukan ataupun diolok-olok seandainya sendiri tanpa pandang bulu. Bentuk dari *cyberbullying* dikategorikan menjadi dua *cyberbullying direct attack* dan *cyberbullying by proxy*. *Cyberbullying* sebenarnya sama dengan *bullying* pada umumnya. Perbedaan antara *cyberbullying* dan

bullying adalah tempat melakukannya. *Cyberbullying* menggunakan alat perantara seperti *handphone*, atau media sosial untuk mengintimidasi seseorang, sedangkan *bullying* tidak menggunakan perantara namun langsung bertemu atau berhadapan dengan korban.

Masalah *cyberbullying* ini muncul dikarenakan intensitas penggunaan internet yang meningkat dan munculnya media sosial, yang sering diakses para siswa. Mengakses dunia maya merupakan sebuah habitus (kebiasaan) yang dilakukan para siswa selain mereka belajar. Intensitas penggunaan dunia maya para siswa dalam satu hari mereka mengakses minimal 6 jam. Mereka akan menerima dampak negatif akibat terlalu sering mengakses dunia maya, yaitu para remaja menjadi malas belajar, serta dampak paling buruk mereka akan menerima *cyberbullying*.

Temuan data di lapangan menunjukkan bahwa, terdapat bentuk-bentuk *cyberbullying* yang diterima mulai *facebook* di-*hack* sampai diolok-olok atau dihina di media sosial. Bentuk-bentuk *cyberbullying* tersebut, yaitu *cyberbullying direct attack* dan *Cyberbullying by proxy*. Bentuk *cyberbullying* disini berbentuk tulisan yang langsung ditujukan terhadap korban, bisa melalui pesan langsung atau pun *timeline* di-*facebook* atau *twitter*. *Cyberbullying by proxy* bentuk *cyberbullying* ini berbeda dengan yang pertama pada bentuk ini *account* seseorang diambil alih dan semua informasi bisa diganti-ganti tanpa sepengetahuan pemilik *account*.

Dapat dilihat di sini bahwa *cyberbullying* yang diperoleh siswa

remaja tidak hanya dalam bentuk *direct attack*. Mereka juga mendapatkan *bullying* dalam bentuk *proxy*. Hal tersebut menandakan bahwa pelaku lebih pintar dalam hal teknologi informasi, atau pengetahuan dalam dunia teknologi informasi mereka sudah di atas rata-rata daripada korban, sehingga mereka dengan mudah membobol *account*.

Daftar Pustaka

Buku

- Anwar, Y. Adang. (2008) *Pengantar Sosiologi Hukum*. Jakarta: Gramedia Widayarsana Indonesia.
- Darma et al. (2009) *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Jakarta: Mediakita.
- Denzin, K. N dan Lincoln, Y. S. (2009) *Qualitative research*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Iskandar. (2008) *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kualitatif dan Kuantitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Moleong, Lexy J. (1989) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ramadhan, Arief. (2005). *SQL Server dan Visual Basic 6.0*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ritzer dan Goodman. (2004) *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group

Jurnal

- Adilla, Nissa. (2009) *Pengaruh Kontrol Sosial Terhadap Prilaku Bullying Pelajar Di Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Kriminologi Indonesia, 5, (1). 56-66.

Web

- Yusuf, Oik. (2012) 2013, *Pengguna Internet Indonesia Bisa Tembus 82 Juta*. Diakses pada 12 Juni 2013. <http://tekno.kompas.com/read/2012/12/13/10103065/2013.pengguna.internet.indonesia.bisa.tembus.82.juta>
- Wahyudi, Reza. (2011) *Naik 13 Juta, Pengguna Internet Indonesia 55 Juta Orang*. Diakses pada 12 Juni 2013. <http://tekno.kompas.com/read/2011/10/28/16534635/Naik.13.Juta..Pengguna.Internet.Indonesia.55.Juta.Orang>
- Bemoe, Agnes. (2012) *Cyber Bullying Mengintip Sekolah*. Diakses pada 28 12 Agustus 2013. <http://potret-online.com/index.php/news-flash/852-cyber-bullying-mengintip-sekolah>
- Inet.detik.com