

**CYBERBULLYING AMONG STUDENTS
(ETNOMETODOLOGY STUDY INVOLVING STUDENTS OF SMAN 2
SURAKARTA)**

Muhamad Najib Shofy¹⁾, Siti Rochani²⁾, Sigit Pranawa³⁾

¹⁾ Education Program of Sociology-Anthropology, FKIP UNS, e-mail:

najibshofy@gmail.com

²⁾ Education Program of Sociology-Anthropology, e-mail: srochani13@ymail.com

³⁾ Education Program of Sociology-Anthropology, FKIP UNS, e-mail:

sigit_pranawa@yahoo.com

Education Program of Sociology-Anthropology

Teacher Training and Education Faculty Sebelas Maret University

ABSTRACT

This study aims to determine the cyberbullying problems among the students. This research is conducted by qualitative approach with the use of simulacra and hyperreality to analyze the occurrence of cyberbullying among the students. Cyberbullying that occurred in SMAN 2 Surakarta is indicated by the findings of the research showing the existence of subject, victim as well as subject, and the victims itself. Victims who giving responds to certain forms of cyberbullying will get psychological effects and also the daily life of the students. In facing of the cyberbullying, victims are expected to always be opened, both with close friends and school educators. The school is expected to direct well the use of smartphones during school hours.

Key words: Cyberbullying, Victims, Students.

**CYBERBULLYING DI KALANGAN PESERTA DIDIK
(STUDI ETNOMETODOLOGI DI KALANGAN PESERTA DIDIK
SMA 2 KOTA SURAKARTA)**

Muhamad Najib Shofy¹⁾, Siti Rochani²⁾, Sigit Pranawa³⁾

¹⁾Pendidikan Sosiologi Antropologi, FKIP UNS, e-mail: najibshofy@gmail.com

²⁾Pendidikan Sosiologi Antropologi, FKIP UNS, e-mail: srochani13@ymail.com

³⁾Pendidikan Sosiologi Antropologi, FKIP UNS, e-mail:

sigit_pranawa@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Sebelas Maret

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji permasalahan *cyberbullying* yang terjadi di kalangan peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan teori simulakra dan hiperrelitas untuk menganalisis terjadinya *cyberbullying* yang terjadi di kalangan peserta didik. *Cyberbullying* terjadi di SMAN 2 Kota Surakarta ditunjukkan dengan adanya temuan penelitian yang menunjukkan adanya pelaku, korban sekaligus pelaku dan hanya menjadi korban. Korban yang memberikan respon terhadap bentuk *cyberbullying* tertentu akan menimbulkan dampak psikis dan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dalam menghadapi *cyberbullying* korban diharapkan selalu terbuka baik dengan teman akrab maupun pada pihak pendidik di sekolah. Pihak sekolah diharapkan bisa mengarahkan penggunaan *smartphone* pada saat jam pelajaran.

Kata kunci : cyberbullying, korban, peserta didik

PENDAHULUAN

Perkembangan era teknologi informasi saat ini memudahkan kehidupan sehari-hari baik bagi masyarakat umum untuk berkomunikasi dan melakukan pekerjaan. Dalam dunia pendidikan teknologi informasi memberikan

pengaruh dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Mudahnya akses informasi dapat memberikan kemudahan bagi guru maupun peserta didik untuk mencari dan menemukan materi belajar.

Komunikasi melalui sosial media seringkali tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi

secara positif, namun juga dapat digunakan untuk perlakuan tidak menyenangkan. *Cyberbullying* adalah perlakuan dimana seseorang diintimidasi, diejek dihina, diintimidasi atau dipermalukan melalui media internet, teknologi digital atau telepon seluler.

Kasus *cyberbullying* pada kalangan peserta didik seringkali dilakukan pada saat berada di lingkungan sekolah, namun tidak jarang pula hal ini dilakukan di luar lingkungan sekolah. *cyberbullying* ini kerap terjadi. 55% siswa mengatakan *cyberbullying* terjadi pada saat mereka berada di lingkungan sekolah dan 45% mengatakan *cyberbullying* terjadi pada saat mereka berada di luar lingkungan sekolah. (Rahayu, 2012 : 25).

Pengetahuan peserta didik terhadap *cyberbullying* ini masih sangat kurang, seringkali apa yang dilakukan oleh para peserta didik ini yang secara tidak sadar adalah perlakuan *cyberbullying* mereka menganggap kondisi sedemikian sebagai kondisi yang biasa saja dan tidak menimbulkan apapun. Namun

kondisi seperti inilah yang malah membuat maraknya *cyberbullying* di kalangan peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengkaji (1) Kondisi *cyberbullying* yang terjadi di kalangan peserta didik; (2) Bagaimana *cyberbullying* dilakukan; (3) Bagaimana korban merespon tindakan *cyberbullying* yang mereka alami; dan (4) Bagaimana dampak yang dialami oleh korban *cyberbullying*.

Freinberg dan Robey (2009 : 10) mengatakan:

“...cyberbullying involves sending or posting harmful or cruel text and/or images using Internet or other digital communication device, such as cell phones. Cyberbullying may occur on personal website or it may be transmitted via e-mail, social networking sites, chat rooms, message board, instant messaging, or cell phones. Cyberbullying occurs most often when children at home, but it can also take place during scholl. To their credit, many scholl have good use of

filtering software that can often prevent cyberbullies from utilizing school computers to bully other students”

Cyberbullying biasanya dilakukan oleh orang yang sudah dikenal korban di dunia nyata, atau dapat dikatakan bahwa ada kemungkinan *cyberbullying* adalah perpanjangan dari tradisional *bullying* (Ningtyas, 2012: 36).

Perlakuan *cyberbullying* tidak dimaksudkan untuk melukai seseorang secara langsung, namun perlakuan ini seringkali dimaksudkan untuk menyakiti seseorang secara psikis sehingga orang tersebut menjadi malu dan tersudutkan.

Simulakra

Baudrillard, mendeskripsikan dunia postmodern sebagai dunia yang dicirikan oleh *simulasi*: kita hidup di “zaman simulasi” ... Proses simulasi mengarah pada penciptaan *simulacra* atau “reproduksi objek atau peristiwa” (Ritzer, 2012: 1087).

Simulakra tidak memiliki acuan, ia adalah duplikasi dari duplikasi, sehingga perbedaan antara duplikasi dan yang asli menjadi kabur. Dalam ruang ini tidak dapat

lagi dikelani mana yang asli dan mana yang palsu, mana hasil produksi dan mana hasil reproduksi, mana objek dan mana subjek, atau mana penanda dan mana petanda. (Hidayat, 2012: 75)

Simulakra dapat diartikan sebagai ruang yang dapat menjadi reduplikasi atas reproduksi suatu objek atau peristiwa, saat reduplikasi perbedaan yang asli dan yang palsu menjadi kabur, karena reduplikasi dalam simulakra tidak memiliki acuan, karena hasil reduplikasi merupakan duplikasi dari duplikasi.

Hiperrealitas

Hiperrealitas adalah sebuah gejala dimana banyak bertebaran realitas-realitas buatan bahkan nampak lebih real dibanding realitas sebenarnya... (Hidayat, 2012: 90). Baudrillard menyatakan bahwa realitas kebudayaan dewasa ini tengah merajalela sebuah gejala lahirnya realitas-realitas buatan yang bahkan lebih nyata dibanding realitas yang sebenarnya. Ia menyebut gejala itu sebagai *hiperealitas*. (Hidayat, 2012: 91)

Hiperrealitas merupakan kondisi buatan yang dirasa lebih

nyata dibandingkan dengan kondisi yang sesungguhnya, dimana kondisi ini dipengaruhi oleh peralihan dari era mekanik ke era teknologi, sehingga realitas media seakan menjadi realitas sesungguhnya atau bahkan individu dapat menjadi individu yang baru sesuai dengan yang dikehendaknya.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, penelitian ini menggunakan metode penelitian etnometodologi. Etnometodologi adalah penelitian empirik mengenai metode-metode yang digunakan individu untuk memaknai sekaligus melaksanakan kegiatan sehari-harinya: berkomunikasi, mengambil keputusan, penalaran (Coulon, 2004: 28).

Etnometodologi dalam Coulon, (2004:49) seperti yang diutarakan Zimmerman (1976) adalah berurusan dengan :

“mengkaji ulasan tentang dunia sosial yang dilakukan para anggota sebagai pelaksanaan dalam situasi, bukan sebagai penanda dari yang sedang terjadi. Perhatian etnometodologi

secara umum adalah untuk menjelaskan tentang bagaimana ulasan, atau deskripsi suatu kejadian , suatu relasi, atau suatu yang dihasilkan dalam interaksi, mencapai suatu metodologi yang jelas, misalnya sebagai yang sesungguhnya atau semu, objektif atau subjektif, dan lain lain”.

Dari beberapa pendapat ahli dapat di ambil bahwa etnometodologi merupakan jenis penelitian empirik yang digunakan individu untuk memahami dan menjelaskan atas pemahaman subyek tentang dunia mereka.

Data dan Sumber Data

Data Primer

data primer diperoleh melalui kuisisioner dan wawancara yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti, Kuisisioner digunakan untuk mengetahui kondisi *cyberbullying* yang terjadi di lingkungan peserta didik SMAN Negeri 2 Surakarta. Wawancara pada informan kunci (*key informan*) yaitu peserta didik SMA Negeri 2 Surakarta yang memiliki pengalaman mengenai *cyberbullying*, baik secara parsial maupun penuh. Wawancara pada informan pendukung yaitu guru BK (Bimbingan Konseling) dan rekan

informan kunci yang dapat memberikan informasi tambahan.

Data Sekunder

Data sekunder dapat dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan maupun meramalkan tentang masalah penelitian. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: a). Berita di media elektronik, terutama yang terkait dengan persoalan *cyberbullying*. b). Literatur yang relevan dengan tema penelitian, meliputi buku, artikel jurnal, dan laporan penelitian yang pernah dilaksanakan.

Penentuan subjek penelitian, peneliti menggunakan teknik snowball, dengan teknik *snowball sampling* diharapkan informan dapat merujuk peneliti kepada orang lain yang lebih berpotensi berpartisipasi atau berkontribusi kepada peneliti. Dalam menentukan besaran subjek penelitian ini menggunakan desain *sequential sampling*, dimana mula-mula ditarik dari sampel kecil secara random dan dianalisis, untuk menentukan apakah perlu ditarik sample lain yang lebih besar. Analisis sampel kecil menentukan

penarikan sample besar (Nazir 2003 : 275) .

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu teknik pengumpulan data primer dan pengumpulan data bantu. Pengumpulan data primer dengan kuisisioner dan wawancara, Kuisisioner yang dibagikan digunakan untuk mengetahui kondisi ada atau tidaknya perlakuan *cyberbullying* yang terjadi di lingkungan peserta didik. Kuisisioner dibagikan secara bebas dan tidak terikat kelas maupun gender, kuisisioner ini dibagikan kepada peserta didik saat jam istirahat untuk mengisi kuisisioner tersebut. Pada penelitian ini wawancara dilakukan secara langsung penentuan subjek penelitian dilihat dari hasil angket yang mana pernah mengalami *bullying* di sosial media. peneliti mewawancarai informan dengan waktu yang fleksibel bagi subjek penelitian, saat waktu istirahat di lobi kelas.

Wawancara pada informan pendukung yakni guru mata pelajaran bimbingan konseling dilaksanakan pada saat guru mata

pelajaran tidak ada jam mengajar di kelas. Penentuan subjek penelitian diawali dengan memilih subjek yang pernah mengalami kasus *cyberbullying*.

Pengumpulan data bantu atau data sekunder yang dimaksud adalah data-data yang berupa dokumen berisi data pendukung penelitian. Penggunaan pustaka jurnal digunakan karena referensi tentang *cyberbullying* ini masih kurang dalam buku cetak yang ada di lingkungan UNS, sehingga data pendukung berupa referensi jurnal sangat dibutuhkan dalam penelitian ini.

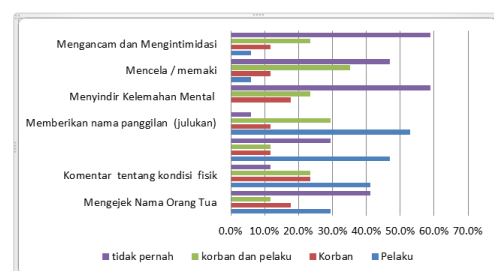
Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif validitas data sangatlah penting, karena penelitian kualitatif hanya peduli dengan validitas data (Afrizal, 2014 : 167). Uji validitas adalah cara untuk menunjukkan bagaimana data dan informasi yang telah diperoleh itu dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Banyak teknik yang dapat digunakan Peneliti mengambil teknik triangulasi sebagai alat untuk menunjukkan keabsahan dan kesahihan data.

Validitas data dalam penelitian ini dengan mencari hubungan simetris antar subjek. Menurut Nazir hubungan simetris bisa berbentuk indikator dari sebuah konsep yang dapat terjadi jika 1. Merupakan akibat dari suatu faktor yang sama; 2. Merupakan indikator dari sebuah konsep yang sama; 3. Hubungan yang terjadi disebabkan oleh kebetulan saja (Nazir 2003: 361) Dalam penelitian ini validitas data dengan melihat kondisi kesamaan subjek dimana masing-masing subjek pernah mengalami kondisi *bullying* di sosial media.

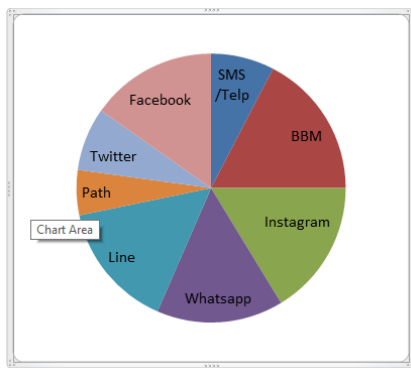
HASIL PENELITIAN

Deskripsi Temuan Data Penelitian

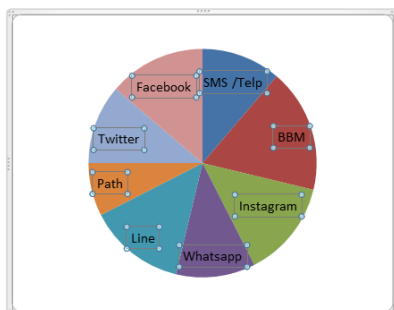


Berdasarkan temuan data tersebut, perlakuan yang paling sering digunakan untuk membuli orang lain melalui media sosial adalah dengan memberikan julukan dan mengunggah foto/video tentang orang lain.

Dalam melakukan *cyberbullying* terdapat banyak media sosial yang digunakan oleh pelaku. Berbagai jenis media sosial yang digunakan tersebut dapat dilihat seperti diagram di bawah ini:



Sosial media yang digunakan responden untuk memberikan perlakuan bullying melalui sosial media paling banyak pada aplikasi sosial media BBM, sedangkan aplikasi sosial media yang paling jarang digunakan untuk memberikan perlakuan bullying merupakan aplikasi sosial media Path.



Dari gambar diatas media sosial yang digunakan untuk

menerima *cyberbullying* tidak jauh berbeda dengan media sosial yang digunakan pelaku untuk memberikan perlakuan *cyberbullying*. Dalam hal ini responden menerima perlakuan *cyberbullying* paling banyak menggunakan aplikasi sosial media BBM dan paling sedikit menggunakan sosial media path.

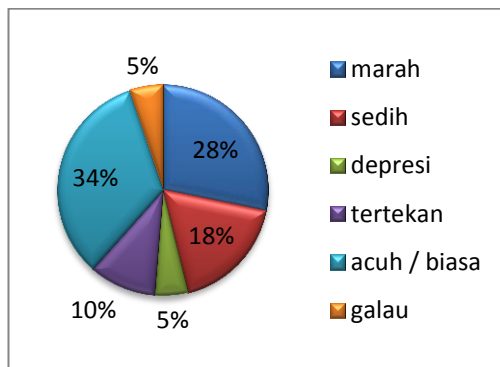
Pelaku *cyberbullying* di kalangan pelajar di lakukan dari berbagai kalangan. Untuk mengetahui siapa saja yang menjadi pelaku *cyberbullying* di kalangan pelajar SMAN 2 Surakarta dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Pelaku *bullying* paling banyak adalah teman dekat sementara pelaku *bullying* paling sedikit diterima dari adik kelas. Teman dekat memiliki kemungkinan paling besar dalam memberikan perlakuan bullying dalam sosial media karena mereka sudah saling

mengenal dan memiliki *account* sosial media dari masing masing pengguna.

Perlakuan *cyberbullying* yang terjadi tentu saja akan menimbulkan berbagai respon yang diberikan oleh korbannya. Berbagai respon yang diberikan oleh korban *cyberbullying* tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Berdasarkan diagram tersebut dapat dilihat jika respon paling umum yang diberikan oleh korban atas perlakuan *cyberbullying* yang diterimanya adalah acuh / biasa saja. Respon tersebut diberikan dengan harapan agar perlakuan *cyberbullying* tidak melanjutkan tindakannya.

Secara rinci hasil temuan penelitian yang didapatkan melalui wawancara dan angket dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

Kondisi Cyberbullying Yang Terjadi Di Lingkungan Peserta Didik.

Peserta didik di lingkungan SMAN 2 Surakarta mengalami kondisi *cyberbullying*. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket dimana terdapat beberapa yang menjadi pelaku, korban sekaligus pelaku dan korban *cyberbullying*.

Cyberbullying dilakukan dan diterima peserta didik melalui berbagai aplikasi media sosial yang terdapat di dalam *smartphone*. Media sosial yang paling sering digunakan subjek penelitian dalam melakukan maupun menerima *bullying* adalah aplikasi *Blackberry Messenger* (BBM). Sedangkan media sosial yang paling sedikit/jarang digunakan subjek penelitian dalam melakukan maupun menerima *bullying* adalah aplikasi *Path*.

Terdapat beranekaragam respon yang diberikan oleh korban dalam menghadapi perlakuan *cyberbullying*. Respon paling umum yang diberikan korban adalah dengan bersikap acuh. Hal ini dimaksudkan agar pelaku *bullying* menghentikan dan tidak mengulangi perlakuan *bullyingnya*.

Intensitas Penggunaan Sosial Media

Penggunaan *Smartphone* erat kaitannya dengan data seluler internet untuk penggunaan berbagai aplikasi. *Smartphone* tidak lagi digunakan sebagai komunikasi tetapi juga sebagai sarana hiburan dan edukasi.

Berbagai macam aplikasi sosial media tersedia di *play store* dan dengan mudah di *download*. Peserta didik hanya mendownload aplikasi sosial media, *photo editor*, dan *video editor*. Aplikasi sosial media tersebut seperti BBM, Line, dan Path. Namun pemilihan aplikasi sosial media sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dari pemilik *smartphone* sendiri, salah satu informan tidak tertarik untuk menggunakan aplikasi BBM karena menurutnya BBM membosankan.

Untuk menjalankan aplikasi sosial media yang hampir keseluruhan aplikasinya berbasis *on-line* responden memaparkan jumlah penggunaan data yang tidak menentu pada setiap *smartphone* yang dimilikinya. Penggunaan data seluler dari masing-masing individu berbeda

tergantung beberapa intensif mereka menggunakan *smartphone* mereka untuk *on-line*

Penggunaan *smartphone* dapat memberikan dampak bagi pengguna, dengan berbagai kemudahan yang diberikan oleh penyedia layanan aplikasi sebagian dari mereka tidak bisa terlepas dari keberadaan *smartphone* untuk keperluan sehari-hari.

Keberadaan *smartphone* yang sulit terlepas dari penggunaanya dirasa memberikan dampak baik itu dampak positif maupun negatif yang memang sudah dirasakan oleh setiap penggunaanya, seperti harus mengeluarkan uang lebih dengan berdasar intensitas penggunaan dari masing-masing pengguna.

Pelaku Cyberbullying

Pelaku *cyberbullying* yang didapatkan dari data primer dalam penelitian ini menunjukkan pelaku 49,7% merupakan teman dekat, 38,5% teman kelas, 2,6% adik kelas, 5,1% kakak kelas dan 5,1%” merupakan orang yang tidak dikenal.

Teman dekat menjadi orang yang lebih intensif berhubungan secara *on-line* dengan korban atau

penerima perlakuan *bullying*. Karena masing-masing dari individu yang menjadi korban dan pelaku sudah saling mengenal dan memiliki *account* dari kedua belah pihak.

Perlakuan *bullying* yang diberikan kepada teman dekat lebih kepada *bullying* yang tidak memberikan dampak mendalam pada korban yang dituju.

Sedangkan alasan masing-masing orang melakukan *bullying* di sosial media tidak hanya karena ada suatu hal yang dimaksudkan dengan jelas tujuan dari *bullying* itu sendiri. Alasan orang untuk membuli orang lain bisa saja karena membalas perlakuan, dan ataupun hanya ingin melampiaskan rasa yang ada pada dirinya.

Setiap orang memiliki alasan yang bebas dengan sosial media yang ia miliki, perlakuan *bullying* di sosial media seringkali menjadi perlakuan *bullying* tahap lanjut dari *bullying* konvensional (*bullying* dengan bertatap muka langsung), perlakuan buli yang terjadi waktu di kelas maupun di sekolah bisa menjadi bahan *bullying* di sosial media di waktu luar jam sekolah.

Setiap Individu yang menjadi pelaku *cyberbullying* dapat memberikan alasan yang berbeda-beda tergantung dari kondisi yang ada dalam kehidupan sehari-hari, yang mana hal ini dimaksudkan apa yang dilakukan dalam sosial media menjadi perpanjangan perlakuan dari apa yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Korban dan Media Cyberbullying

Undang-Undang No. 21 Tahun 2007, Pasal 1 angka 3 menyebutkan : Korban adalah seseorang yang mengalami penderitaan psikis, mental, fisik, seksual, ekonomi, dan/atau sosial yang diakibatkan oleh TPPO.

Korban juga dapat diartikan orang yang secara perseorangan atau kelompok menerima perlakuan merugikan dan atau tidak menyenangkan baik fisik, mental maupun emosional.

Aplikasi sosial media yang merupakan sarana komunikasi dan sarana berbagi informasi dalam hal ini bisa saja menjadi arena untuk perlakuan *cyberbullying*. Perlakuan yang diterima bisa saja berupa teks dalam bentuk komentar, maupun foto

yang diunggah dalam laman sosial media tertentu dengan maksud untuk memberikan tindakan negatif. Media yang digunakan dalam perlakuan *cyberbullying* umumnya dalam bentuk tulisan komentar maupun gambar dan ataupun foto yang diunggah melalui aplikasi sosial media yang ada.

Bentuk kemajuan teknologi memberi dampak perbedaan dimana sebelumnya bullying hanya menggunakan teks melalui sms, namun sekarang ini *bullying* dilakukan tidak hanya menggunakan teks, namun juga dapat menggunakan foto dan video melalui media aplikasi sosial media sesuai dengan perkembangan teknologi.

Simulakra dan Hiperrealitas Dalam Cyberbullying yang Terjadi Di Kalangan Peserta Didik SMAN 2 Surakarta.

Simulakra adalah ruang realitas yang oleh proses reduplikasi dan daur ulang berbagi fragmen kehidupan yang berbeda (dalam wujud komoditas citra, fakta, tanda, serta kode yang silang sengkabut), dalam satu dimensi. Simulakra tidak memiliki acuan, ia adalah duplikasi

dari duplikasi, sehingga perbedaan antara duplikasi dan yang asli menjadi kabur. Dalam ruang ini tidak dapat lagi dikelani mana yang asli dan mana yang palsu, mana hasil produksi dan mana hasil reproduksi, mana objek dan mana subjek, atau mana penanda dan mana petanda. (Hidayat, 2012: 75).

Kehidupan sehari-hari yang sekarang seakan tidak bisa dipisahkan dari penggunaan *smartphone* membuat perilaku dari pengguna berubah, sebelumnya seseorang untuk bertemu dengan saudara ataupun rekan diharuskan bertemu secara konvensional dengan bertatap muka langsung untuk membicarakan sesuatu sekarang dimudahkan dengan adanya berbagai aplikasi, mulai dari kebutuhan hanya untuk berkirim pesan berupa teks, hingga berbagi foto maupun video ke sosial media masing-masing hingga saat ini sudah banyak penyedia fitur panggilan video.

Candaan, gurauan hingga perasaan marah pun seakan bisa di wakikan oleh sebuah *emoticon* yang sudah tersedia di sosial media. Selain itu perilaku membuli orang yang

sebelumnya dilakukan dengan perlakuan fisik maupun celaan secara langsung sekarang bisa digantikan melalui teks dan emoticon maupun gambar yang dikirim melalui aplikasi sosial media.

Baudrillard, mendeskripsikan dunia postmodern sebagai dunia yang dicirikan oleh *simulasi*: kita hidup di “zaman simulasi” ... Proses simulasi mengarah pada penciptaan *simulacra* atau “reproduksi objek atau peristiwa” (Ritzer, 2012: 1087)

Perlakuan yang dilakukan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari diciptakan ulang dalam kehidupan sosial media, dimana sosial media menjadi ruang reproduksi peristiwa *bullying*. *Cyberbullying* dapat terjadi karena di internet semua orang bisa ‘menyembunyikan’ identitasnya, sehingga mereka dengan mudah mencaci maki tanpa merasa bersalah.

Menurut Utami Sebuah tindakan dapat dikatakan sebagai bullying apabila memenuhi tiga hal. Yakni ada korban, ada pelaku dan ada yang menonton (Rukhan, Parenting 2015). Karena akun sosial

media bersifat bebas, dan prifasi dapat di atur sesuai dengan keinginan pengguna.

Baudrillard menyatakan bahwa realitas kebudayaan dewasa ini tengah merajalela sebuah gejala lahirnya realitas-realitas buatan yang bahkan lebih nyata dibanding realitas yang sebenarnya. Ia menyebut gejala itu sebagai *hiperealitas*. (Hidayat, 2012 : 91).

Perlakuan yang diterima korban atas pengguna sosial media lain, dirasa memberi dampak langsung dalam kehidupan korban, seperti pernyataan Nazmi di atas hingga melakukan prifat akun sebagai bentuk melebih-lebihkan tanggapan orang lain yang ada dalam sosial media yang ia miliki.

Baudrillard mendeskripsikan dunia ini sebagai *hiperrealitas*. Sebagai contoh, media telah berhenti dari menjadi pantulan realitas, tetapi menjadi realitas itu sendiri, atau bahkan lebih nyata dari realitas itu sendiri. Karena kebohongan dan distorsi yang mereka jual pada pemirsa terasa lebih dari realitasnya – mereka adalah hiperrealitas (Ritzer, 2012

:1088). Tanggapan yang dilebih-lebihkan dalam penggunaan sosial media dapat dianggap sebagai simulakra yang terhipperrealitas.

Realitas yang terjadi dalam sosial media merupakan reduplikasi dari peristiwa seringkali ditanggapi dengan berlebihan. Dampak yang diterima responden setelah mendapat perlakuan *cyberbullying* ini dianggap lebih nyata daripada berbicara secara langsung. Dalam kehidupan sehari-hari mungkin orang yang tidak kenal akan merasa sungkan atau tidak akan melontarkan kalimat celaan kepada orang lain yang tidak ia kenalnya, namun dalam sosial media, setiap orang yang memiliki akun sosial media dapat secara bebas memberikan tanggapan kepada orang lain yang bahkan tidak dikenalnya dalam kehidupan sehari-hari.

Sosial media, dibalik keriuhanannya ternyata juga menyimpan sisi kelam. Salah satunya adalah adanya *cyberbullying*. Hal ini dimungkinkan karena di internet semua orang bisa 'meyembunyikan identitasnya, sehingga mereka dengan bebas dengan mudah mencaci tanpa merasa bersalah.

Sosial media digunakan sebagai sarana *bullying* yang terjadi ter-reproduksi melalui media yang dirasakan secara berlebihan bagi pengguna sosial media, sehingga dampak yang didapatkan dirasa sangat nyata dan dapat dianggap lebih nyata daripada perlakuan *bullying* yang didapatkan secara langsung. Sehingga dalam peristiwa ini tidak dapat lagi dibedakan antara mana perlakuan asli dan mana yang palsu.

Korban dari perlakuan tindakan *cyberbullying* pada umumnya memberikan respon hanya menerima perlakuan dari pelaku. Bentuk penerimaan perlakuan yang terjadi antara lain. Korban yang hanya menerima perlakuan dan ada pula korban yang memberikan balasan perlakuan yang sama dengan apa yang diberikan pelaku.

Korban *cyberbullying* bisa pula menjadi pelaku tindakan ketika korban saling mengenal dengan pelaku. dan keteraturan antara korban dengan pelaku tidak bisa dibatasi, dalam kondisi ini pelaku juga bisa menjadi korban dan korban bisa pula menjadi pelaku.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dapat ditarik kesimpulan terdapat kondisi cyberbullying yang terjadi dikalangan peserta didik dimana terdapat pelaku, pelaku sekaligus korban dan korban *cyberbullying*. Alasan pelaku dalam melakukan *cyberbullying* umumnya hanya alasan pribadi yang tidak mendasar. Korban *cyberbullying* dalam menanggapi perlakuan umumnya adalah acuh, hal ini dimaksudkan agar pelaku tidak memberikan umpan balik secara terus-menerus. Respon korban yang berlebihan dan atau menanggapi secara terus menerus akan memberikan dampak psikis pada korban, baik secara langsung maupun tidak langsung dapat memberikan dampak pada kehidupan sehari-hari bagi peserta didik.

Saran yang dapat diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian utamanya bagi peserta didik dalam menanggapi kasus cyberbullying adalah agar selalu terbuka baik dengan teman akrab maupun pada pihak pendidik di sekolah. Pihak sekolah diharapkan pula mampu

mengarahkan penggunaan *smartphone* pada saat jam pelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajagrafindo
- Coulon, Alan. (2004). *Etnometodologi*. Mataram : Yayasan Lengge
- Flourensia Sapti Rahayu. (2012). Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi. *Journal of Information System*. 8 (1), 22-31
- Freinberg, Ted and Nicole Robey. (2009). Cyberbullying : Intervention and Prevention Strategies. *NASP National Association Of School Psychologists – Communique*. 38 (4), 22-24
- Karina Ayu Ningtyas. (2012) *Hubungan Antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook dengan Kerentanan Victimisasi Cyber Harrasment Pada Anak*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Mehdy Aginta Hidayat. (2012) *MENGGUGAT POSMODERNISME: Mengenal Rentang Pemikiran Posmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta : Jalasutra
- Nazir, Mohammad. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Ritzer, George. (2012) *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.