



**GAMBARAN *CYBERBULLYING* PADA PENGGUNA
KASKUS DI FORUM BERITA DAN POLITIK**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

oleh

Fitri Oktafia

1511414139

**JURUSAN PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul "Gambaran Cyberbullying pada Pengguna Kaskus di Forum Berita dan Politik" ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip sesuai dengan kaidah yang berlaku.

Semarang, 17 Januari 2019

Yang Menyatakan,



Fitri Oktafia

1511414139

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Gambaran *Cyberbullying* Pengguna *Kaskus* di Forum *Berita* dan *Politik*” telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Skripsi Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, 17 Januari 2019.



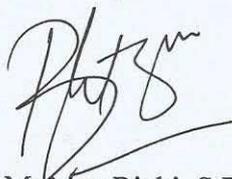
Ketua
Dr. Sungkowo Edy Mulyono, S.Pd., M.Si
NIP. 196807042005011001

Sekretaris



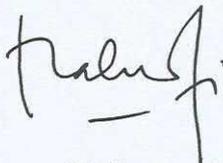
Rulita Hendriyani, S.Psi., M.Si
NIP. 197202042000032001

Penguji I,



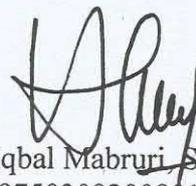
Binta Mu'tiya Rizki, S.Psi., M.A.
NIP. 198508252014042002

Penguji II



Rahmawati Prihastuty, S.Psi., M.Si.
NIP. 197905022008012018

Penguji III



Moh. Iqbal Mabruki, S.Psi., M.Si.
NIP. 197503092008011008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Dan ketika kamu menginginkan sesuatu, semua alam semesta berkonspirasi membantumu untuk mencapainya.

(Paulo Coelho)

Peruntukkan

Skripsi ini penulis peruntukkan kepada Ibu Kasmini, Bapak Sarno, serta adik Robi dan Rohim yang selalu mendoakan penulis dan selalu memberikan semangat.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang telah yang telah dilimpahkan selama menjalani proses pembuatan skripsi yang berjudul “Gambaran *Cyberbullying* pada Pengguna *Kaskus* di Forum Berita dan Politik” sampai dengan selesai.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka penulis mmenyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan besertajajaran pimpinan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Sugeng Hariyadi, S.Psi., M.S., selaku Ketua Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan arahan dan motivasi selama penyusunan hingga penyelesaian skripsi.
3. Anna Undarwati, S.Psi., M.A., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama penyusunan proposal skripsi.
4. Moh. Iqbal Mabruhi, S.Psi., M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama penyusunan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

5. Binta Mu'tiya Rizki, S.Psi., M.A., selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan saran dan berbagi ilmu sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
6. Rahmawati Prihastuty, S.Psi., M.Si., selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan saran dan berbagi ilmu sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Semua dosen Jurusan Psikologi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. Keluarga yang selalu memberikan semangat dan doa yang tiada henti kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Jurusan Psikologi Universitas Negeri Semarang angkatan 2014, khususnya untuk Rombel 4 yang telah mewarnai kisah selama di kampus.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Penulis mengharapkan saran maupun kritik yang membangun untuk skripsi ini dan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat.

Semarang, 17 Januari 2019

Penulis

ABSTRAK

Oktafia, Fitri.2018. Gambaran *Cyberbullying* Pengguna *Kaskus* di Forum Berita dan Politik. Skripsi. Jurusan Psikologi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Skripsi ini dibawah bimbingan, Pembimbing: Moh. Iqbal Mabruuri, S.Psi., M.Si.

Kata Kunci:*Cyberbullying, Kaskus*

Berbagai *platform* media sosial bermunculan dan menjadi kebutuhan masyarakat pada era sekarang, salah satunya adalah *Kaskus*. *Kaskus* hadir sebagai ruang diskusi secara online bagi siapa saja dengan forum yang beraneka ragam, salah satunya adalah Forum Berita dan Politik. Forum Berita dan Politik tersebut tidak terlepas dari kasus *cyberbullying* dengan berbagai macam bentuk. Komentar-komentar yang bersifat mengolok-olok, menyerang, dan merendahkan pengguna lain merupakan bentuk yang paling lazim ditemui di forum Berita dan Politik. Euforia menjelang pilpres 2019 menciptakan atmosfer persaingan antara pendukung masing-masing kubu politik tertentu menjadi lebih panas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran umum *cyberbullying* pengguna *Kaskus* di Forum Berita dan Politik.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif. Populasi penelitian merupakan pengguna *Kaskus* di Forum Berita dan Politik dengan jumlah *postingan* minimal satu. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *quota sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan skala *cyberbullying* yang terdiri dari 41 aitem dengan reliabilitas sebesar 0,937.

Hasil penelitian ini menunjukka gambaran umum *cyberbullying* pada pengguna *Kaskus* di Forum Berita dan Politik yang termasuk dalam kategori rendah yaitu sebanyak 88,89% pengguna. Sebanyak 9,21% termasuk dalam kategori sedang, dan sebanyak 1,9% termasuk dalam kategori tinggi. Gambaran spesifik berdasarkan aspek *cyberbullying* berada pada kategori rendah dengan presentase paling rendah yaitu *cyberstalking* sebanyak 64,44% dan paling tinggi yaitu *Impersonation* sebanyak 93,66%.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB	
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan	11
1.4 Manfaat	11
2. LANDASAN TEORI	
2.1 <i>Cyberbullying</i>	13
2.1.1 Definisi <i>Cyberbullying</i>	13
2.1.2 Aspek-aspek <i>Cyberbullying</i>	15
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Cyberbullying</i>	16
2.2 <i>Kaskus</i>	18

2.2.1	Gambaran <i>Kaskus</i>	18
2.2.2	Sejarah <i>Kaskus</i>	20
2.2.3	Fitur <i>Kaskus</i>	22
2.2.4	Kategori <i>Kaskus</i>	23
2.2.5	Forum Berita dan Politik	28
2.3	<i>Cyberbullying</i> pada Pengguna <i>Kaskus</i>	30
2.4	Kerangka Berpikir	32
3.	METODOLOGI PENELITIAN	
3.1	Jenis Penelitian	34
3.2	Desain Penelitian	34
3.3	Variabel Penelitian	35
3.4	Definisi Operasional	35
3.5	Populasi dan Sampel	36
3.5.1	Populasi	36
3.5.2	Sampel.....	36
3.6	Metode Pengumpulan Data	37
3.7	Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	40
3.7.1	Validitas	40
3.7.2	Reliabilitas	45
3.8	Analisis Data Penelitian	46
4.	PEMBAHASAN	
4.1	Persiapan Penelitian	48
4.1.1	Orientasi Kancah Penelitian	48

4.1.2	Penentuan Subjek Penelitian	49
4.1.3	Penyusunan Instrumen	49
4.1.4	Uji Coba Alat Ukur	50
4.2	Pelaksanaan Penelitian	50
4.2.1	Pengumpulan Data	50
4.2.2	Pemberian Skoring	51
4.2.3	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala <i>Cyberbullying</i>	51
4.3	Hasil Penelitian	54
4.3.1	Data Demografi	54
4.3.1.1	<i>Data Pengguna Kaskus berdasarkan Jenis Kelamin</i>	54
4.3.1.2	<i>Data Pengguna Kaskus berdasarkan Usia</i>	55
4.3.1.3	<i>Data Pengguna Kaskus berdasarkan Tingkatan Pengguna</i>	56
4.3.2	Analisis Deskriptif	57
4.3.2.1	<i>Gambaran Umum Cyberbullying Pengguna Kaskus</i>	57
4.3.2.2	<i>Gambaran Spesifik Cyberbullying Pengguna Kaskus</i>	60
4.3.2.2.1	<i>Gambaran Aspek Flaming</i>	60
4.3.2.2.2	<i>Gambaran Aspek Harassment</i>	62
4.3.2.2.3	<i>Gambaran Aspek Denigration</i>	65
4.3.2.2.4	<i>Gambaran Aspek Impersonation</i>	67
4.3.2.2.5	<i>Gambaran Aspek Outing</i>	70
4.3.2.2.6	<i>Gambaran Aspek Trickery</i>	72
4.3.2.2.7	<i>Gambaran Aspek Exclusion</i>	75
4.3.2.2.8	<i>Gambaran Aspek Cyberstalking</i>	77

4.3.2.3	<i>Gambaran Cyberbullying berdasarkan Usia</i>	80
4.3.2.3.1	<i>Gambaran Cyberbullying pada Remaja Akhir</i>	80
4.3.2.3.2	<i>Gambaran Cyberbullying pada Dewasa Awal</i>	82
4.3.2.3.3	<i>Gambaran Cyberbullying pada Dewasa Menengah</i>	83
4.3.2.4	<i>Gambaran Cyberbullying berdasarkan Jenis Kelamin</i>	85
4.3.2.4.1	<i>Gambaran Cyberbullying pada Laki-laki</i>	86
4.3.2.4.2	<i>Gambaran Cyberbullying pada Perempuan</i>	87
4.3.2.5	<i>Gambaran Cyberbullying berdasarkan Tingkatan Pengguna</i>	89
4.3.2.5.1	<i>Gambaran Umum Cyberbullying pada Tingkatan Newbie</i>	90
4.3.2.5.2	<i>Gambaran Umum Cyberbullying pada Tingkatan Kaskuser</i>	91
4.3.2.5.3	<i>Gambaran Umum Cyberbullying pada Tingkatan Aktivis Kaskus</i>	93
4.3.2.5.4	<i>Gambaran Umum Cyberbullying pada Tingkatan Kaskus Holic</i>	94
4.3.2.5.5	<i>Gambaran Umum Cyberbullying pada Tingkatan Kaskus Addict</i>	96
4.3.2.5.6	<i>Gambaran Umum Cyberbullying pada Tingkatan Kaskus Maniac</i>	98
4.3.2.5.7	<i>Gambaran Umum Cyberbullying pada Tingkatan Kaskus Geek</i>	99
4.3.2.5.8	<i>Gambaran Umum Cyberbullying pada Tingkatan Kaskus Freak</i>	101
4.3.2.5.9	<i>Gambaran Umum Cyberbullying pada Tingkatan Made in Kaskus</i>	102
4.4	<i>Pembahasan</i>	105
4.4.1	<i>Pembahasan Analisis Cyberbullying</i>	105
4.5	<i>Keterbatasan Penelitian</i>	113

5.	PENUTUP	
5.1	Simpulan.....	115
5.2	Saran	116
	DAFTAR PUSTAKA	117

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Forum dan Sub-Forum <i>Kaskus</i>	26
2.2 Forum Jual Beli <i>Kaskus</i>	28
2.3 Tingkatan Pengguna <i>Kaskus</i>	31
3.1 <i>Blueprint Cyberbullying</i>	38
3.2 Skor Skala <i>Cyberbullying</i>	40
3.3 Hasil Uji Coba Skala <i>Cyberbullying</i>	41
3.4 Sebaran Baru Aitem skala <i>Cyberbullying</i>	43
3.5 Interpretasi Reliabilitas	45
3.6 Hasil Uji Reliabilitas Skala <i>Cyberbullying</i>	46
3.7 Penggolongan Kriteria Analisis Berdasarkan Mean Teoritis	47
4.1 Hasil Uji Validitas Skala <i>Cyberbullying</i>	52
4.2 Hasil Uji Reliabilitas Skala <i>Cyberbullying</i>	53
4.3 Data Pengguna <i>Kaskus</i> berdasarkan Jenis Kelamin	54
4.4 Data Pengguna <i>Kaskus</i> berdasarkan Usia.....	55
4.5 Data Pengguna <i>Kaskus</i> berdasarkan Tingkatan Pengguna	56
4.6 Gambaran Umum <i>Cyberbullying</i>	58
4.7 Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	59
4.8 Statistik Deskriptif Gambaran Spesifik <i>Cyberbullying</i> Aspek <i>Flaming</i>	60
4.9 Distribusi Frekuensi Aspek <i>Flaming</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	61
4.10 Statistik Deskriptif Gambaran Spesifik <i>Cyberbullying</i> Aspek <i>Harassment</i>	63

4.11	Distribusi Frekuensi Aspek <i>Harassment</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	64
4.12	Statistik Deskriptif Gambaran Spesifik <i>Cyberbullying</i> Aspek <i>Denigration</i>	65
4.13	Distribusi Frekuensi Aspek <i>Denigration</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	66
4.14	Statistik Deskriptif Gambaran Spesifik <i>Cyberbullying</i> Aspek <i>Impersonation</i>	68
4.15	Distribusi Frekuensi Aspek <i>Impersonation</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	69
4.16	Statistik Deskriptif Gambaran Spesifik <i>Cyberbullying</i> Aspek <i>Outing</i>	70
4.17	Distribusi Frekuensi Aspek <i>Outing</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	71
4.18	Statistik Deskriptif Gambaran Spesifik <i>Cyberbullying</i> Aspek <i>Trickey</i>	73
4.19	Distribusi Frekuensi Aspek <i>Trickery</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	74
4.20	Statistik Deskriptif Gambaran Spesifik <i>Cyberbullying</i> Aspek <i>Exclusion</i>	75
4.21	Distribusi Frekuensi Aspek <i>Exclusion</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	76
4.22	Statistik Deskriptif Gambaran Spesifik <i>Cyberbullying</i> Aspek <i>Cyberstalking</i>	77
4.23	Distribusi Frekuensi Aspek <i>Cyberstalking</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	79
4.24	Gambaran Spesifik <i>Cyberbullying</i> berdasarkan Aspek <i>Cyberbullying</i>	80
4.25	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada Remaja Akhir	80
4.26	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Remaja Akhir.....	81
4.27	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada Dewasa Awal	82
4.28	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Dewasa Awal	83
4.29	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada Dewasa Menengah.....	84

4.30	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Dewasa Menengah.....	84
4.31	Gambaran <i>Cyberbullying</i> berdasarkanUsia	85
4.32	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada Laki-laki	86
4.33	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Laki-laki.....	87
4.34	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada Perempuan.....	88
4.35	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Perempuan	88
4.36	Gambaran <i>Cyberbullying</i> berdasarkan Jenis Kelamin.....	89
4.37	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Newbie</i>	90
4.38	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Newbie</i>	91
4.39	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Kaskuser</i>	92
4.40	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Kaskuser</i>	92
4.41	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada <i>Aktivis Kaskus</i>	93
4.42	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Aktivis Kaskus</i>	94
4.43	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Kaskus Holic</i>	95
4.44	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Kaskus Holic</i>	95
4.45	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Kaskus Addict</i>	96
4.46	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Kaskus Addict</i>	97
4.47	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Kaskus Maniac</i>	98
4.48	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Kaskus Maniac</i>	99
4.49	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Kaskus Geek</i>	100

4.50	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Kaskus Geek</i>	100
4.51	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Kaskus Freak</i>	101
4.52	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Kaskus Freak</i>	102
4.53	Statistik Deskriptif Gambaran <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Made in Kaskus</i>	103
4.54	Distribusi Frekuensi <i>Cyberbullying</i> pada Tingkatan <i>Made in Kaskus</i>	103
4.55	Gambaran <i>Cyberbullying</i> berdasarkan Tingkatan Pengguna	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 <i>Top Thread</i> di Forum Berita dan Politik	8
1.2 <i>Popular Thread</i> di Sub-Forum Pilkada	8
1.3 <i>Thead</i> dengan Rating Tinggi di Sub-Forum Pilih Capres	9
2.1 Halaman Utama <i>Kaskus</i>	19
2.2 Halaman Forum <i>Kaskus</i>	24
2.3 Halaman Utama Forum Jual Beli <i>Kaskus</i>	27
2.4 Halaman Utama Forum Berita dan Politik <i>Kaskus</i>	29
2.5 Kerangka Berpikir Gambaran <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Kaskus</i> di Forum Berita dan Politik	33
4.1 Data Pengguna <i>Kaskus</i> berdasarkan Jenis Kelamin	55
4.2 Data Pengguna <i>Kaskus</i> berdasarkan Usia.....	56
4.3 Data Pengguna <i>Kaskus</i> berdasarkan Tingkatan Pengguna	57
4.4 Diagram Presentase Gambaran Umum <i>Cyberbullying</i>	59
4.5 Diagram Presentase Aspek <i>Flaming</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	62
4.6 Diagram Presentase Aspek <i>Harassment</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	64
4.7 Diagram Presentase Aspek <i>Denigration</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	67
4.8 Diagram Presentase Aspek <i>Impersonation</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	69
4.9 Diagram Presentase Aspek <i>Outing</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	72
4.10 Diagram Presentase Aspek <i>Trickery</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	74
4.11 Diagram Presentase Aspek <i>Exclusion</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	77
4.12 Diagram Presentase Aspek <i>Cyberstalking</i> Pengguna <i>Kaskus</i>	79

4.13	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Kaskus</i> Usia Remaja Akhir.....	82
4.14	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Kaskus</i> Usia Dewasa Awal.....	83
4.15	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Kaskus</i> Usia Dewasa Menengah.....	85
4.16	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Kaskus</i> Laki-laki.....	87
4.17	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Kaskus</i> Perempuan	89
4.18	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Newbie</i>	91
4.19	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Kaskuser</i>	93
4.20	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Aktivis Kaskus</i>	94
4.21	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Kaskus Holic</i>	96
4.22	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Kaskus Addict</i>	97
4.23	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Kaskus Maniac</i>	99
4.24	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Kaskus Geek</i>	101
4.25	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Kaskus Freak</i>	102
4.26	Diagram Presentase <i>Cyberbullying</i> Pengguna <i>Made in Kaskus</i>	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Skala Uji Coba	122
2. Tabulasi Uji Coba	129
3. Validitas dan Reliabilitas Skala Uji Coba.....	136
4. Skala Penelitian.....	139
5. Tabulasi Penelitian.....	146
6. Validitas dan Reliabilitas Skala Penelitian	173
7. Hasil Olah Data.....	176
8. Kamus Besar Bahasa <i>Kaskus</i>	201
9. Komentar Pengguna Kaskus di Forum Berita dan Politik	210

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin modern merupakan kondisi yang lumrah terjadi seiring dengan berkembangnya berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya adalah teknologi informasi dan komunikasi. Bukti perkembangannya teknologi dan informasi di era modern ini adalah semakin mudahnya individu memperoleh informasi dari berbagai media digital seperti televisi dan internet, berinteraksi satu sama lain baik jarak jauh maupun dekat dengan menggunakan berbagai media sosial seperti *Kaskus*, *Facebook*, *Youtube*, *Twitter*, *Instagram*, dan lain sebagainya.

Internet menjadi kebutuhan tambahan bagi masyarakat pada era sekarang. Sebagian besar penduduk di dunia menggunakannya. Jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 mencapai 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,68% dari total jumlah penduduk Indonesia (APJII, 2017). Jumlah tersebut menunjukkan kenaikan sebesar 10,56 juta jiwa dari hasil survei pada tahun 2016.

Menurut Hartono (2011), ada tujuh jenis aktivitas yang paling banyak dilakukan di dunia maya, diantaranya yaitu *dating* dengan teman, melihat-lihat profil orang lain, mengomentari pernyataan orang lain dalam situs media sosial, menyampaikan *uneg-uneg*, mencari teman lama, mengundang maupun menerima orang lain menjadi tema, dan mengunggah foto diri sendiri.

Media sosial menawarkan segudang manfaat, namun kemunculannya membawa kerugian bagi beberapa pihak. Pihak-pihak yang dirugikan ini merupakan korban dari ulah pengguna jejaring sosial yang tidak bertanggung jawab. Kasus yang sering bermunculan adalah *cyberbullying*. Media sosial digunakan oleh pelaku *cyberbullying* untuk melancarkan aksinya karena di dunia maya identitas seseorang dapat dimanipulasi sedemikian rupa sehingga para pelaku *cyberbullying* tidak merasa khawatir identitas aslinya akan diketahui oleh korban maupun saksi.

Idealnya, *netizen* menggunakan media sosial dengan bijaksana dan bertanggung jawab. Hal ini dapat ditunjukkan dengan berkomentar menggunakan bahasa yang baik, tidak menyinggung pihak yang bersangkutan, serta saling menghargai pendapat *netizen* lain yang berbeda, sehingga tercipta perdamaian dan terhindar dari terganggunya kondisi psikologis pihak-pihak yang bersangkutan. Hanya saja kasus-kasus *cyberbullying* semakin marak dan membawa dampak buruk khususnya kondisi psikologis korban bahkan yang paling parah adalah bunuh diri.

Cyberbullying sering dianggap lebih berbahaya dibandingkan dengan *bullying* tradisional. Hal ini terjadi karena *cyberbullying* mudah untuk dimulai. Bentuk *cyberbullying* seperti komentar yang kejam, gambar maupun video yang memalukan mengenai korban, dapat dengan cepat menyebar dan sulit untuk dihapus. Remaja yang menjadi korban *cyberbullying* juga biasanya tidak memberitahu orang dewasa mengenai apa yang mereka alami (Willard, 2007).

Bullying tradisional dan *cyberbullying* sebenarnya tidak jauh berbeda. Smith dkk. (2008) menemukan bahwa *cyberbullying* memang lebih jarang terjadi daripada *bullying* tradisional, namun cukup banyak dilaporkan di luar sekolah daripada di dalam. Tidak seperti *bullying* tradisional, *cyberbullying* memungkinkan pelaku menyembunyikan identitasnya di balik komputer dan anonimitas ini mempermudah pelaku untuk menyerang korban tanpa harus melihat respon fisik korban (Donegan, 2012).

Kasus-kasus *bullying* tradisional pada biasanya terjadi di lingkungan sekolah maupun lingkungan pertemanannya. *Bullying* dilakukan secara *face to face* atau langsung dengan cara tradisional dimana adanya upaya sistematis dan berulang dari agresi yang melibatkan *peers* (Marini dkk. dalam Burton dkk., 2013). Namun, seiring dengan perkembangan teknologi seperti internet dan alat elektronik muncul *bullying* jenis baru yaitu *cyberbullying* (Mason, 2008).

Hackett, dkk. (2013) mengungkapkan sebanyak 54% pengguna *Facebook* pernah mengalami *cyberbullying*, *Youtube* sebanyak 21%, *Twitter* menyumbang korban sebanyak 28%, sejumlah 26% dari *Ask.fm*, *Instagram* sebanyak 24%, pengguna *Bebo* 14%, pengguna *Tumblr* 22%, terakhir *Myspace* dengan pengalaman *cyberbully* sebanyak 89%.

Juvonen dan Gross (2008) menyatakan bahwa *cyberbullying* tidak mengenal jenis kelamin. Perilaku *cyberbullying* di media sosial tidak hanya mengarah kepada perempuan, tetapi juga pada laki-laki. Pengguna internet di Indonesia juga beragam. Berdasarkan hasil survei dari APJII (2017) mengenai penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia, menunjukkan komposisi

pengguna internet berdasarkan jenis kelamin, terdiri dari perempuan sebanyak 48,57%, dan lelaki sebanyak 51,43%. Sedangkan komposisi berdasarkan rentang usia, angka terbesar ditunjukkan oleh masyarakat berumur 19 sampai dengan 34 tahun, yaitu sebesar 49,52% dan untuk penetrasi terbesar berada pada rentang usia 13 sampai dengan 18 tahun, yaitu sebesar 75,50%.

Hackett, dkk. (2013) mensurvei anak-anak muda dari UK sebanyak 67%, dari USA 17%, Australia 12%, dan sisanya dari negara lain dengan rentang usia 13-22 tahun yang berjumlah lebih dari 10.000, ditemukan sebanyak 75% sebagai pengguna *Facebook*, *Youtube* sebanyak 66%, *Twitter* menyumbang sebanyak 43%, 36% menggunakan *Ask.fm*, 24% sebagai pengguna *Instagram*, 19% menggunakan *Bebo*, 24% diantaranya sebagai pengguna *Tumblr*, terakhir 4% merupakan pengguna *MySpace*.

Menurut survei global yang dilakulan Latitude News pada tahun 2012 (dalam Putri dkk., 2013) Indonesia merupakan negara dengan kasus *bullying* tertinggi kedua di dunia setelah Jepang. Kasus *bullying* di Indonesia menempati posisi ketiga. Faktanya, kasus *bullying* di Indonesia lebih banyak terjadi di media sosial yang disebut sebagai *cyberbullying*. Badan Pusat Statistik mencatat pada tahun 2006 (dalam Satalina, 2014) angka *cyberbullying* di Indonesia mencapai 25 juta kasus, mulai dari kasus dengan skala ringan sampai dengan skala berat.

Setidaknya ada beberapa kasus bunuh diri remaja akibat *cyberbullying* yang menggemparkan dunia maya, diantaranya yaitu Amanda Todd, gadis asal Kanada yang saat itu berusia 15 tahun dan menjadi korban *cyberbullying* karena foto-foto vulgar dirinya yang diunggah oleh temannya (Kompasiana, 2012). Ryan

Patrick Halligan seorang siswa SD di Amerika Serikat yang berusia 13 tahun, nekat melakukan bunuh diri karena ia mengalami *bullying* di sekolah dan di dunia maya (Wikipedia, 2012). Kasus *cyberbullying* juga dialami oleh Yoga Cahyadi, pria asal Yogyakarta ini melakukan tindakan nekat dengan menabrakkan diri ke kereta api yang tengah melintas. Yoga memilih mengakhiri hidupnya karena tekanan dan hujatan akibat gagalnya acara hiburan *Lockstock Fest#2* (cnnindonesia, 2014). Disamping itu, kasus bunuh diri artis dan pembawa acara terkenal Australia, Charlotte Dawson yang menerima serbuan pelecehan secara online di *Twitter*, salah satu pembencinya mendesak Dawson untuk menggantung dirinya sendiri (Wikipedia, 2017). Liputan6 (2014) juga memuat berita mengenai kasus *cyberbullying* yang menimpa seorang remaja perempuan berusia 17 tahun di India. Ia nekat mengakhiri hidupnya dengan cara bunuh diri karena salah seorang temannya mem- *bully* dirinya di situs jejaring sosial *Facebook*.

Banyak dampak yang ditimbulkan akibat *cyberbullying*. Ang & Goh (2010) yang menyatakan bahwa *bullying* di dunia maya memiliki konsekuensi luas dan berpotensi parah seperti penolakan sekolah, gejala depresi, dan bunuh diri. Hackett, dkk. (2013) dengan hasil surveinya juga mengatakan bahwa *cyberbullying* akan berdampak buruk terhadap korban seperti rendahnya harga diri (*self esteem*), *social life* yang kurang, optimisme rendah, menghambat proses belajar, hubungan dengan keluarga yang buruk, dan berdampak pada perencanaan karir masa depan.

Dilansir dari Tirto.id (2016), menunjukkan 7 dari 10 kasus penindasan di dunia maya berakibat traumatis pada anak-anak. Sebanyak 37% diantaranya

mengalami penurunan tingkat kepercayaan diri, 30% mengalami penurunan belajar di sekolah, 28% menderita depresi, 25% anak-anak mengalami gangguan pola tidur, 21% diantaranya kerap bermimpi buruk, 26% menghindari kontak dengan anak-anak lain, dan 20% anak-anak mengidap anoreksia.

Seseorang melakukan *cyberbullying* karena berbagai faktor. Menurut Pratiwi (2011), faktor-faktor tersebut diantaranya yaitu *bullying* tradisional, karakteristik kepribadian, persepsi terhadap korban, *strain*, dan peran orang tua dengan anak. Perilaku *cyberbullying* juga berkorelasi dengan empati kognitif dimana semakin tinggi pemahaman terhadap perasaan orang lain maka akan semakin tinggi pula kecenderungan melakukan *cyberbullying* (Ramdhani, 2016). Emilia & Leonardi (2013) mengungkapkan bahwa semakin tinggi kompetensi sosial individu, maka semakin rendah perilaku *cyberbullying*, begitu pula sebaliknya. Hoff & Mitchell (dalam Notar dkk., 2013) menyatakan bahwa alasan seseorang melakukan *cyberbullying* adalah karena cemburu, *prejudice and intolerance disability*, jenis kelamin, rasa malu, kesombongan, rasa bersalah, dan kemarahan. Berdasarkan artikel yang dimuat Tirto.id (2016), faktor yang melahirkan budaya kebencian di internet yaitu anonimitas pengguna, ketidaktampakan *netizen*, minimnya otoritas, dan tidak bertemu secara langsung.

Media sosial tidak hanya sebagai media untuk berkomunikasi dua arah, tetapi dapat juga digunakan sebagai media diskusi, seperti *Kaskus*. *Kaskus* yang memiliki kepanjangan *Kasak Kusuk* ini diklaim sebagai forum komunitas maya terbesar di Indonesia yang jumlah penggunanya terakhir pada tahun 2015 tercatat lebih dari 8 juta. Menurut Alexa.com (2014), *Kaskus* berada di peringkat 285

dunia dan menduduki peringkat 7 situs yang paling banyak dikunjungi di Indonesia. *Kaskus* hadir sebagai ruang diskusi secara online bagi siapa saja dengan forum yang beraneka ragam, salah satunya adalah Forum Berita dan Politik.

Kaskus memiliki berbagai jenis forum, salah satunya adalah Forum Berita dan Politik yang digunakan sebagai tempat diskusi mengenai berita dari dalam maupun luar negeri. Mulai dari ideologi, politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Pengguna *Kaskus* bebas membuat tulisan yang harus disertai sumber, tulisan ini biasanya disebut sebagai *Thread*. *Thread* merupakan sebuah artikel yang ditulis oleh Pengguna *Kaskus* yang kemudian dipublikasikan di salah satu forum di *Kaskus* dan Pengguna lain bebas mengomentari maupun mendiskusikan isi *thread* tersebut. Pro maupun kontra tidak bisa dihindari, hal ini berimbas pada perilaku *cyberbullying* menyerang Pengguna *Kaskus* lain secara verbal yang dianggap kontra dengannya. Diskusi yang sehat jarang ada di Forum ini. Pengguna *Kaskus* yang menyerang pengguna lain sering menggunakan kata-kata kasar, menghina, bahkan menghujat untuk menjatuhkan lawan.

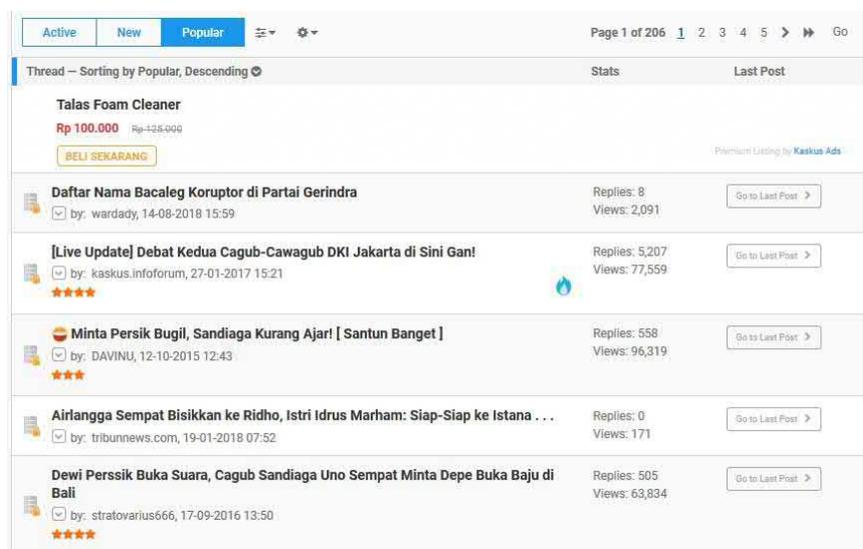
Fakta yang ditemukan dilapangan cukup mengejutkan, *thread* yang banyak menuai hujatan adalah *thread* yang mengandung unsur politik khususnya di Indonesia. Seperti kita tahu, euforia pemilihan presiden 2019 menjadi topik yang menarik di Forum Berita dan Politik. Menurut kaskus.co.id (2017), forum Berita dan Politik merupakan sebuah forum diskusi dan berbagi berita dari dalam maupun luar negeri. Mulai dari ideologi, politik, ekonomi, sosial dan budaya. *Thread* yang membahas seputar isu-isu politik selalu menjadi *Top Thread*, yaitu

istilah yang biasa digunakan di *Kaskus* untuk *thread* yang banyak dikunjungi dan dikomentari. Jenis *thread* yang cukup populer di Forum Berita dan Politik *Kaskus* dapat dilihat pada gambar berikut ini:



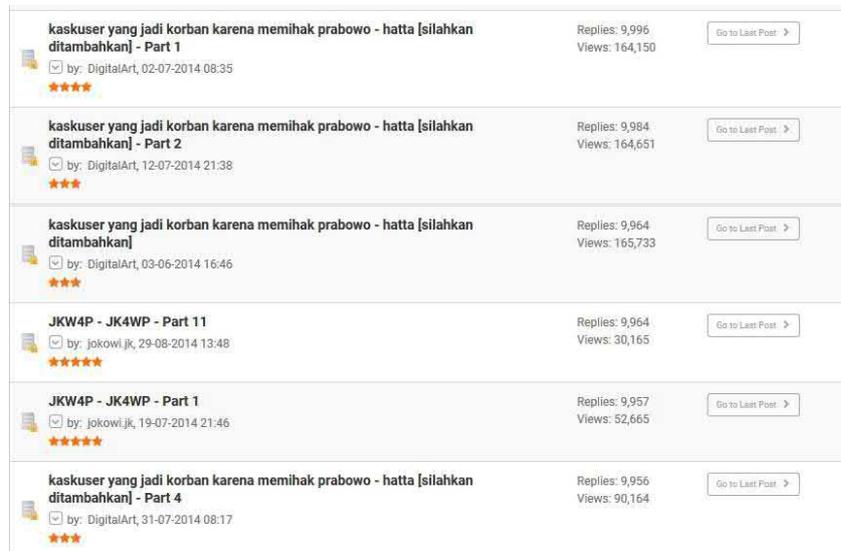
Gambar 1.1 *Top Thread* di Forum Berita dan Politik

Selain *Top Thread* di Forum Berita dan Politik, ada beberapa *Popular Thread* di sub-forum Pilkada yang tampak seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 1.2 *Popular Thread* di Sub-Forum Pilkada

Sub-forum Pilih Capres di Forum Berita dan Politik Kaskus memiliki *thread* dengan rating yang tinggi seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 1.3 *Thread* dengan Rating Tinggi di Sub-Forum Pilih Capres

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada 12 orang pengguna *Kaskus* khususnya di Forum Berita dan Politik, diperoleh hasil sebagai berikut: sebesar 91,7% merupakan pengguna berjenis kelamin laki-laki. Selain itu dari 12 orang yang diberi kuesioner, 58,3% diantaranya sering berpartisipasi di dalam forum ini. Sebesar 33,3% dari subjek pernah membuat *thread* dan 75% diantaranya membuat *thread* mengenai kinerja pemerintahan. Menariknya, semua pembuat *thread* pernah diserang atas *thread* yang dibuat. Dari 12 responden yang bersedia mengisi kuesioner, 83,3% diantaranya pernah kontra terhadap *thread* orang lain. Jenis *thread* yang paling banyak tidak disukai adalah *thread* yang menjelek-jelekkan tokoh politik yang dikukung yaitu sebanyak 33% dan sebanyak 16% *thread* yang membahas mengenai kelebihan tokoh politik yang tidak disukai, sisanya merupakan *thread* yang membahas hal lain.

Cyberbullying di Forum Berita dan Politik memiliki berbagai bentuk, salah satunya yaitu berkomentar secara frontal, penuh amarah, dan berapi-api. Komentar yang frontal ini merupakan respon terhadap *thread* seseorang yang membahas isu politik terkini. Bentuk komentar frontal di Forum Berita dan Politik Kaskus seperti yang ditulis oleh akun *MarlboroRedRush* berikut ini (bentuk komentar asli dapat dilihat pada lampiran 9.):

“Udah jelas kok kalau deklarasi ganti presiden ini bertujuan untuk mendukung paslon prabowo-sandi. mau ngeles bagaimana coba? Kampret kalau punya otak di pakai lah jangan cuman tau nya di subsidi kardus mulu”

Pernyataan serupa juga disampaikan oleh akun *resi.dorna* yang menulis:

”Kenapa orang goblok seperti abu janda ucapannya sering dijadikan referensi sama nastaik”

Akun *wasntmee* juga menyampaikan kalimat yang sejenis:

“Baru sadar gw kenapa kondom harus dibuat, ternyata untuk mencegah lahirnya orang-orang tolol kayak abu janda lahir dimuka bumi ini.”

Komentar frontal lainnya disampaikan oleh akun *IvanbukanIpan* yang menulis:

“Diamkan, bukan dihalangi, kenapa mikir yang begini aja susah ya nasbung GOBLOK. Itu gereja dibubarkan nasbung, pernahkah yang dibubarin Massa pembubarannya? Kagak, yang dibubarkan yang beribadah, dengan alasan keamanan. GOBLOK GOBLOK.

Kaskus sebagai salah satu forum besar di Indonesia tidak lepas dari perilaku *cyberbullying* penggunanya khususnya di Forum Berita dan Politik. Di Forum ini, *thread-thread* yang selalu ramai adalah *thread* mengenai isu politik Indonesia. Pengguna *Kaskus* yang kontra dengan isi *thread* menggunakan kata-kata kasar untuk menyerang pembuat *thread* atau biasa disebut *Thread Starter*.

Dengan demikian, penulis ingin mengungkap lebih dalam lagi mengenai *cyberbullying* khususnya di *Kaskus* dan mengangkat judul “Gambaran *Cyberbullying* pada Pengguna *Kaskus* di Forum Berita dan Politik.

Penelitian ini diharapkan mampu mendeskripsikan secara mendalam bagaimana *cyberbullying* Pengguna *Kaskus* khususnya di Forum Berita dan Politik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber untuk pengembangan penelitian-penelitian yang relevan serta menambah pengalaman peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dengan kondisi sebenarnya di lapangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran *cyberbullying* pada Pengguna *Kaskus* di Forum Berita dan Politik.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran yang mendalam mengenai *cyberbullying* pengguna *Kaskus* yang terjadi di Forum Berita dan Politik.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat teoritis

Sebagai salah satu sumbangan pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang psikologi khususnya masalah *cyberbullying* di forum dunia maya.

1.4.2 Manfaat praktis

1.4.2.1 Bagi Penulis

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai pengalaman dan menambah wawasan mengenai tindak perilaku *cyberbullying*.

1.4.2.2 Bagi Kaskus

Sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam menangani masalah *cyberbullying* di *Kaskus*.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 *Cyberbullying*

2.1.1 Definisi *cyberbullying*

Sejiwa (2008:2) menyatakan *bullying* merupakan kondisi dimana terjadi penyalahgunaan kekuatan maupun kekuasaan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok. Sedangkan Sullivan, dkk. (2007:3) mengatakan *bullying* sebagai rangkaian tindakan negatif serta agresif yang dilakukan oleh individu maupun sekelompok orang terhadap orang lain dalam beberapa periode waktu tertentu.

Murphy (2009:16) menyebut *bullying* sebagai keinginan untuk menyakiti dan sebagian besar tindakan tersebut melibatkan ketidakseimbangan kekuatan dimana individu atau kelompok yang menjadi korban merupakan pihak yang tidak memiliki kekuatan dan perlakuan ini terjadi secara berulang sekaligus diserang secara tidak adil.

Cyberbullying merupakan perilaku agresif dan disengaja yang dilakukan secara berkelompok maupun individu dengan menggunakan media elektronik sebagai penghubungnya, serta dilakukan secara berulang-ulang dan tanpa batas waktu terhadap seseorang sebagai korban yang tidak bisa membela dirinya sendiri (Smith, 2008:376).

Menurut Patchin dan Hinduja (2011), *cyberbullying* dapat dikatakan sebagai bentuk perilaku seseorang maupun sekelompok orang yang dengan

sengaja dan secara terus menerus menyakiti orang lain melalui media komputer, telepon seluler, maupun alat elektronik lainnya.

Cyberbullying adalah tindakan mengirim atau mengunggah teks atau gambar berbahaya atau kejam menggunakan internet atau perangkat komunikasi digital lainnya. *Cyberbullying* dapat diposting di situs web pribadi, blog, dan situs web (Willard, 2007:28). Pesan teks *cyberbullying* dapat disebarkan melalui *e-mail*, *online group*, *chatting*, *instant messaging* dan pesan teks atau pesan gambar digital melalui perangkat telepon seluler (Kowalski dkk, 2012). Menurut Sheri Bauman (2008) alat yang digunakan untuk melakukan *cyberbullying* yaitu *Instant Message (IM)*, *Chatroom*, *Trash Polling Site*, *Blog*, *Bluetooth bullying*, dan situs-situs jejaring sosial lainnya.

Cyberbullying juga dinilai sebagai bentuk *bullying* yang terjadi ketika seseorang maupun sekelompok orang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti email, ponsel atau pager, pesan teks, pesan singkat, website pribadi, situs jejaring sosial, dan game online yang digunakan secara sengaja, berulang-ulang serta berperilaku tidak ramah yang bertujuan untuk merugikan orang lain (Belsey dalam Mawardah & Adiyanti, 2014).

Berdasarkan definisi-definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* merupakan salah satu tindakan agresif seseorang terhadap orang lain dalam bentuk tulisan yang bersifat menghina, mengolok-olok, dan menyakiti, yang ditujukan langsung kepada orang lain di media sosial, maupun pengambilan alih akun media sosial seseorang tanpa sepengetahuan pihak yang bersangkutan dan pelaku menggunakan akun tersebut sesuka hatinya.

2.1.2 Aspek-aspek *cyberbullying*

Willard (2007:5) menyebutkan delapan jenis *cyberbullying* dimana jenis-jenis *cyberbullying* tersebut digunakan sebagai aspek dari perilaku *cyberbullying*, diantaranya yaitu:

a. *Flaming* (terbakar)

Flaming atau terbakar merupakan perilaku mengirimkan pesan teks yang berisi kata-kata maupun kalimat yang penuh amarah dan frontal. Istilah “flame” ini sendiri merujuk pada kata-kata dalam pesan yang bersifat berapi-api.

b. *Harassment* (gangguan)

Harassment atau gangguan mengacu pada pesan-pesan yang berisi gangguan pada email, sms, maupun pesan teks di jejaring sosial lainnya yang dilakukan secara terus menerus terhadap seseorang sebagai korban.

c. *Denigration* (pencemaran nama baik)

Denigration merupakan proses mengumbar keburukan seseorang di internet atau media sosial dengan tujuan merusak reputasi dan nama baik orang yang bersangkutan.

d. *Cyberstalking*

Cyberstalking mengacu pada kegiatan mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens sehingga menimbulkan ketakutan besar pada orang yang bersangkutan.

e. *Impersonation* (peniruan)

Impersonation adalah berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik seolah-olah memang orang yang bersangkutan yang mengirimkan pesan-pesan tersebut.

f. *Outing*

Outing yaitu menyebarkan rahasia orang lain maupun foto-foto pribadi orang lain secara sengaja.

g. *Trickery*

Trickery atau tipu daya yaitu membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia maupun foto pribadi orang tersebut melalui media sosial.

h. *Exclusion* (pengeluaran)

Exclusion yaitu tindakan yang secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari grup online. Pengeluaran disini merupakan pengeluaran atas keanggotaan suatu *chat group* atau komunitas tertentu.

2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying*

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi *cyberbullying* pada remaja. Menurut Pratiwi (2011: 4), faktor-faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* yaitu:

a. *Bullying* Tradisional

Peristiwa *bullying* yang dialami di dunia nyata memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap kecenderungan individu untuk menjadi *cyberbullies* (pelaku *cyberbullying*). Penelitian yang dilakukan Riebel, dkk (2009:305) menunjukkan dari 77 pelaku *cyberbullying*, 63 sampel diantaranya melaporkan bahwa mereka juga melakukan *bullying* di kehidupan nyata. Hasil penelitian Ingke (2010), di

Indonesia juga menunjukkan bahwa dari seluruh responden pernah terlibat dalam tindakan *bullying* tradisional baik menjadi korban maupun pelaku dan responden yang terlibat dalam *cyberbullying* sebanyak 82,55 %.

b. Karakteristik kepribadian

Salah satu faktor *cyberbullying* adalah karakteristik kepribadian. Menurut Camodeca & Goossens (dalam Kowalski, 2008), karakteristik remaja pelaku *bullying* adalah sebagai berikut:

1. Memiliki kepribadian yang dominan dan senang melakukan kekerasan.
2. Cenderung temperamental, impulsive, dan mudah frustrasi.
3. Memiliki sikap positif terhadap kekerasan dibandingkan anak lainnya.
4. Kesulitan mengikuti peraturan.
5. Terlihat kuat dan menunjukkan sedikit rasa empati atau belas kasihan kepada mereka sebagai korban.
6. Sering bersikap secara agresif ke orang dewasa.
7. Pandai berkelit pada situasi sulit.
8. Terlibat dalam agresi proaktif (seperti agresi yang disengaja untuk meraih tujuan tertentu) dan agresi reaktif (seperti reaksi defensive ketika diprovokasi).

c. Persepsi terhadap korban

Sebagian besar dari pelaku *cyberbullying* mengungkapkan alasan mereka melakukan *bullying* terhadap korban adalah karena sifat atau karakteristik dari korban yang mengundang dibully dan orang yang kontroversial atau kurang disukai cenderung mengundang orang lain untuk melakukan *bullying* terhadap

dirinya, tidak peduli lagi apapun yang dilakukan korban benar atau salah (Pratiwi, 2011:7).

d. *Strain*

Strain merupakan suatu kondisi ketegangan psikis yang ditimbulkan dari hubungan negatif (terutama rasa marah dan frustrasi) yang mengarah pada kenakalan (Agnew, 1992:49). *Cyberbullying* dapat terjadi karena pelaku ingin mengurangi ketegangan, membalas dendam, atau meringankan emosi negatif terutama ketika pelaku tidak memiliki kemampuan dan sumber-sumber untuk mengatasi peristiwa penuh stres karena dukungan sosial dan control dirinya rendah (Agnew, 1992)

e. Peran interaksi orangtua dan anak

Peranan orangtua untuk mengawasi aktivitas anak dalam berinteraksi di internet merupakan faktor yang cukup berpengaruh pada kecenderungan anak untuk terlibat dalam aksi *cyberbullying* (Pratiwi, 2011:7). Orangtua yang tidak terlibat dalam aktivitas online anak menjadikan anak lebih rentan terlibat tindak *cyberbullying* (Willard, 2007). Menurut Marden (2010), anak-anak pelaku *bullying* cenderung agresif, mempunyai sedikit simpati moral, dan mengalami banyak konflik dalam hubungan dengan orang tuanya.

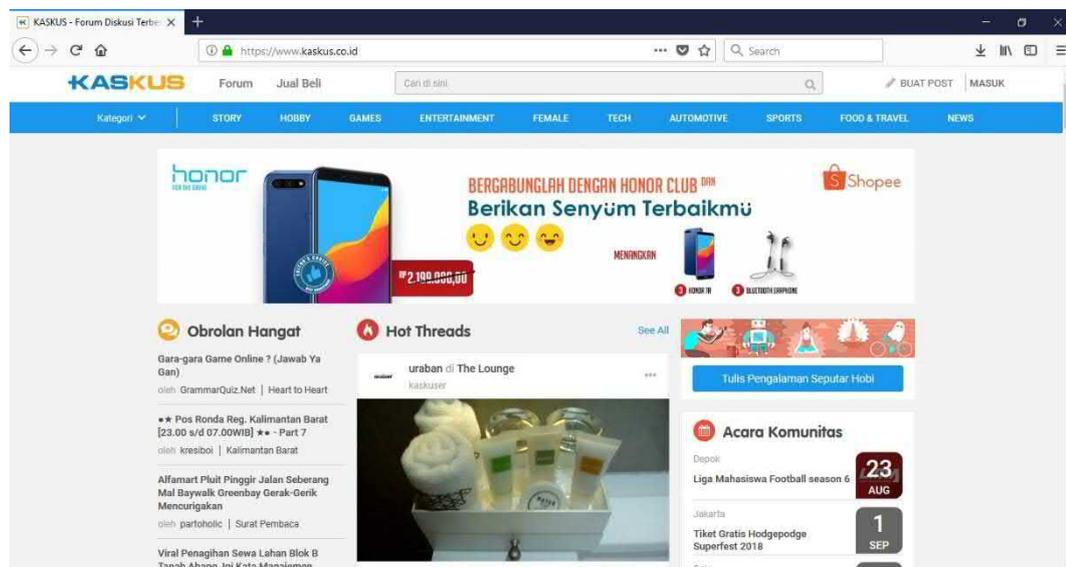
2.2 Kaskus

2.2.1 Gambaran Kaskus

Kaskus disebut sebagai salah satu sosial media yang berbentuk forum di internet dan sekarang berkembang menjadi salah satu situs yang menerapkan konsep *e-commerce* terbesar di Indonesia (Saragih dan Ramdhany, 2012:101).

Kaskus lahir pada tanggal 6 November 1999, didirikan oleh tiga pemuda asal Indonesia yaitu Andrew Darwis, Ronald Stephanus, dan Budi Dharmawan. Saat itu mereka sedang melanjutkan studi di Seattle, Amerika Serikat. Situs ini dikelola oleh PT Darta Media Indonesia. *Kaskus* memiliki lebih dari 6 juta pengguna terdaftar yang pada umumnya berasal dari kalangan remaja hingga orang dewasa dan berdomisili di Indonesia maupun di luar Indonesia (*Kaskus*, 2018).

Kaskus sendiri singkatan dari *Kasak Kusus*, berawal dari sekadar hobi komunitas kecil yang kemudian berkembang sampai saat ini. *Kaskus* dikunjungi paling sedikit 900 ribu orang, dengan jumlah *page view* lebih dari 15 juta setiap harinya. Hingga bulan Juli 2012, *Kaskus* sudah mempunyai lebih dari 601 juta *post*. Dilansir dari *Alexa.com*, pada bulan Juli 2014 *Kaskus* berada di peringkat 285 dunia dan peringkat 7 situs yang paling banyak dikunjungi di Indonesia.



Gambar 2.1 Halaman Utama *Kaskus*

2.2.2 Sejarah *Kaskus*

Kaskus didirikan pada tanggal 6 November 1999 oleh tiga pemuda asal Indonesia yang sedang melanjutkan studi di Seattle, Amerika Serikat. Awal mulanya Andrew Darwis, Ronald, dan Budi membuat *Kaskus* hanya untuk memenuhi tugas kuliah mereka dan bertujuan untuk mengobati kerinduan mahasiswa Indonesia di luar negeri akan Indonesia melalui berita-berita Indonesia yang diterjemahkan.

Pada tahun 2006, *Kaskus* terpaksa berubah domain dari .com menjadi .us karena penyebaran virus *Brontok* yang menyerang situs-situs besar Indonesia salah satunya adalah *Kaskus*. Sejak saat itulah alamat situs *Kaskus* berubah menjadi *Kaskus.us*, yang diartikan juga bahwa *Kaskus* adalah us atau kita.

Pada tahun 2008, Andrew Darwis dan Ken Dean Lawadinata memutuskan untuk mengelola *Kaskus* secara profesional. Situs *Kaskus*, personel, serta infrastruktur yang berkaitan akhirnya diboyong ke Indonesia dan mulai dikembangkan secara serius. Kantor *Kaskus* pertama di Indonesia berlokasi di daerah Mangga Besar, yang dibantu dengan 2 orang tenaga profesional. Dibawah naungan PT. Darta Media Indonesia, langkah pertama yang dilakukan oleh *Kaskus* adalah melakukan *rebranding*. Mematuhi UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) yang berlaku dan mendorong perilaku berinternet sehat, *Kaskus* mengambil langkah serius untuk menutup dua forum kontroversial yaitu BB17 (Buka-Bukaan 17 Tahun) dan *Fight Club*. Langkah tersebut diapresiasi baik oleh pengguna internet Indonesia, hal ini ditandai dengan

peningkatan member *Kaskus* hingga tiga kali lipat dengan jumlah member sebanyak 1,2 juta.

Pada tahun 2009, kantor *Kaskus* pindah ke daerah Melawai. Disini tenaga profesional *Kaskus* bertambah hingga lebih dari 60 orang. Di tahun ini, *Kaskus* menjadi pemain penting di ranah online Indonesia. *Kaskus* menerima banyak penghargaan diantaranya yaitu “*The Best Innovation in Marketing*” dan “*The Best Market Driving Company*” oleh *Marketing Magazine*, dan “*The Greatest Brand of the Decade*” (2009-2010) oleh *Mark Plus Inc.*

Pada tahun 2011 *Kaskus* memulai kemitraannya dengan Global Digital Prima yang merupakan sebuah perusahaan Indonesia yang berfokus untuk mengembangkan industri digital dan konten lokal Indonesia. Kemitraan ini mendorong pertumbuhan *Kaskus* yang lebih besar lagi, baik dari sisi infrastruktur, tenaga profesional, serta jaringan bisnisnya dalam usaha menjadi situs lokal nomor satu di Indonesia serta pemain global online di dunia. Mengimbangi ekspansi, *Kaskus* akhirnya memindahkan kantor utama ke Menara Palma dan menamakannya *KASKUS Playground*.

Tanggal 26 Mei 2012 *Kaskus* kembali menggunakan alamat situs resmi yaitu *Kaskus.com* dan *Kaskus.co.id*, hal ini dilakukan untuk memperkuat kembali citra *Kaskus* sebagai situs yang bervisi global namun tetap memiliki identitas Indonesia.

Pada Mei 2014 *Kaskus* kembali meluncurkan versi baru yang dinamakan *Kaskus Evolution*. Pada versi ini *Kaskus* dianggap tampil lebih *fresh*, *classy* dan

clean. Membuat navigasi yang lebih intuitif, fitur *search* yang lebih berkualitas di Forum serta Forum Jual Beli (FJB).

2.2.3 Fitur *Kaskus*

Sejarah *Kaskus* (*Kaskus.co.id*) menyebutkan bahwa *Kaskus* memiliki beberapa fitur yang dapat dinikmati oleh penggunanya, diantaranya yaitu:

a. *KasPay*

Ada sebuah layanan *Kaskus* yang menyediakan sistem pembayaran secara *online* yang disebut *KasPay*. Layanan tersebut telah diluncurkan pada Jumat 6 November 2009, tepatnya pada acara Perayaan Ulang Tahun ke-10 *Kaskus* di *Poste, The East Euilding*, Kuningan, Jakarta. Layanan transaksi ini dapat digunakan di *Kaskus* dan dapat digunakan dengan situs-situs lain yang berafiliasi dengan *KasPay*.

KasPay beroperasi layaknya *E-wallet* yang akan dijadikan alat untuk transaksi jual beli di seluruh transaksi *online*. Seluruh proses transaksi *KasPay* dilakukan melalui transfer sejumlah uang, dan diklaim aman dari modus penipuan dan pemalsuan kartu kredit serta keamanan transaksi selalu dipastikan dengan konfirmasi melalui e-mail dan catatan transaksi.

b. *E-pulsa*

E-pulsa merupakan sebuah layanan dari *Kaskus* yang menyediakan fasilitas pengisian pulsa bagi pengguna *Kaskus*. Apabila pengguna ingin membeli pulsa maka mereka harus membayar menggunakan *KasPay*. *E-pulsa* ini mendukung semua layanan operator.

c. *Kaskus Ads*

Kaskus Ads atau KAD merupakan fitur iklan dimana pengguna dapat memasang iklan di *Kaskus* dengan membayar sejumlah biaya. *Kaskus Ads* banyak diminati karena dianggap lebih murah dari situs lainnya.

d. *Kaskus Radio*

Kaskus Radio merupakan sebuah Radio Internet Indonesia dinaungi oleh komunitas *Kaskus*. *Kaskus radio* yang biasa disingkat KR memiliki lebih dari dua puluh penyiar. Radio ini memutar lagu selama 24 jam dan lagu yang diputarkan bervariasi asalnya.

e. *Kaskus Mobile*

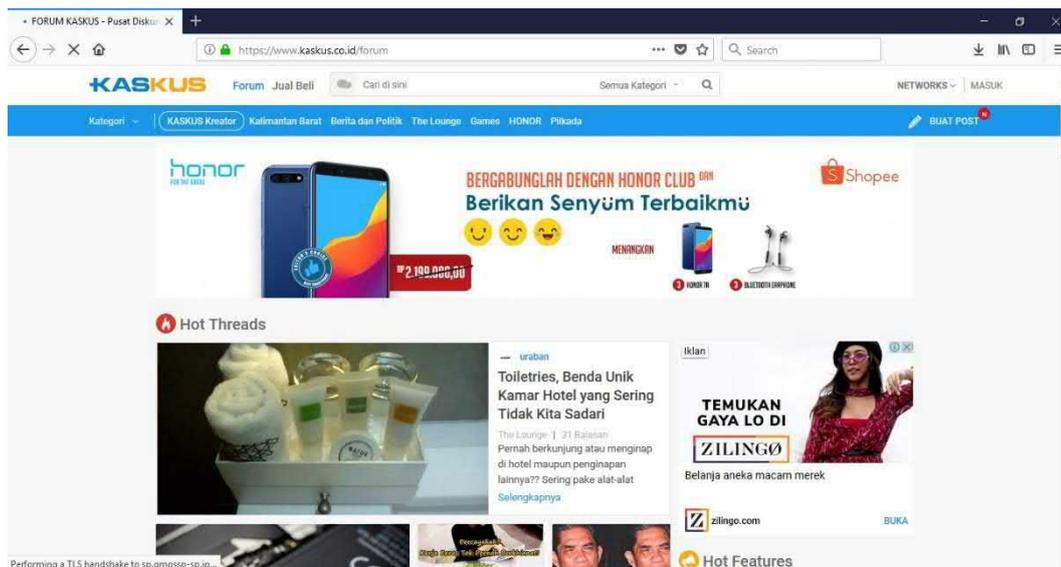
Kaskus Mobile merupakan situs *Kaskus* yang sudah diubah tampilannya menjadi minimalis sehingga sesuai dengan layar perangkat telepon genggam. Alamat *Kaskus mobile* adalah *m.Kaskus.co.id* atau *kask.us*. Fitur di versi ini bersifat terbatas.

2.2.4 Kategori *Kaskus*

Kaskus memiliki dua kategori yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya untuk berdiskusi maupun jual beli, diantaranya yaitu:

a. Forum

Menurut Saragih dan Ramdhany (2012:103), forum adalah salah satu wadah untuk berinteraksi maupun berpartisipasi dalam komunitas dunia maya. Kegunaan forum sebagai wadah diskusi dianggap lebih kental dibandingkan jenis-jenis sosial media lainnya.



Gambar 2.2 Halaman Forum *Kaskus*

Saragih dan Ramdhany (2012:103) berpendapat bahwa:

“Interaksi yang dihasilkan forum lebih banyak karena tidak hanya melibatkan 2 orang tetapi dapat melibatkan banyak orang dalam satu wadah diskusi. Dan biasanya forum memiliki sekat-sekat berdasarkan suatu topik yang dibahas sehingga diskusi yang dilakukan didalamnya tidak keluar dari topik tersebut. Bisa dibilang forum berkerja seperti layaknya bulletinboard yang ada di masyarakat.”

Saragih dan Ramdhany (2012:103) juga mengemukakan istilah-istilah

yang biasa digunakan dalam sebuah forum, diantaranya yaitu:

1. *Threads*, yaitu suatu sekat atau batasan dalam sebuah forum agar diskusi yang berlangsung tidak keluar dari konteks pembahasan.
2. *Posting*, yaitu cara anggota dalam forum untuk berkomunikasi dalam suatu *Threads*. Anggota forum menuliskan informasi, menanggapi maupun berkomentar terhadap suatu *Thread* diskusi
3. Sub-forum, yaitu sekumpulan *Thread* yang memiliki arah diskusi sejenis dan dapat membentuk suatu komunitas didalamnya.

4. *Moderator*, yaitu anggota suatu forum yang ditunjuk atau mengajukan diri kepada admin, untuk mengawasi jalannya diskusi.
5. *Administrator (Admin)*, yaitu pemegang kuasa atas suatu forum dan bertugas mengawasi, mengontrol, serta mengatur kebijakan dalam suatu forum secara menyeluruh.
6. *Signature*, yaitu teks maupun pesan singkat yang dapat melekat di setiap *posting-an* anggota forum.
7. *Reputation*, yaitu sebuah fitur yang berfungsi untuk mengetahui seberapa besar kontribusi suatu anggota dalam suatu forum baik reputasi yang positif maupun negatif yang diperoleh dari anggota lainnya.
8. *Lurking*, yaitu kegiatan membaca atau sekedar melihat-lihat dalam sebuah forum tanpa memberikan komentar maupun tanggapan terhadap diskusi yang diikuti.

Istilah-istilah yang sering muncul di forum *Kaskus* tidak hanya delapan hal di atas. Ada lebih dari 50 istilah yang sering muncul di *Kaskus* yang terangkum dalam Kamus Bahasa *Kaskus* dan dikelompokkan berdasarkan urutan abjad (*Kaskus.co.id*, 2018) dan dapat dilihat pada Lampiran 8.

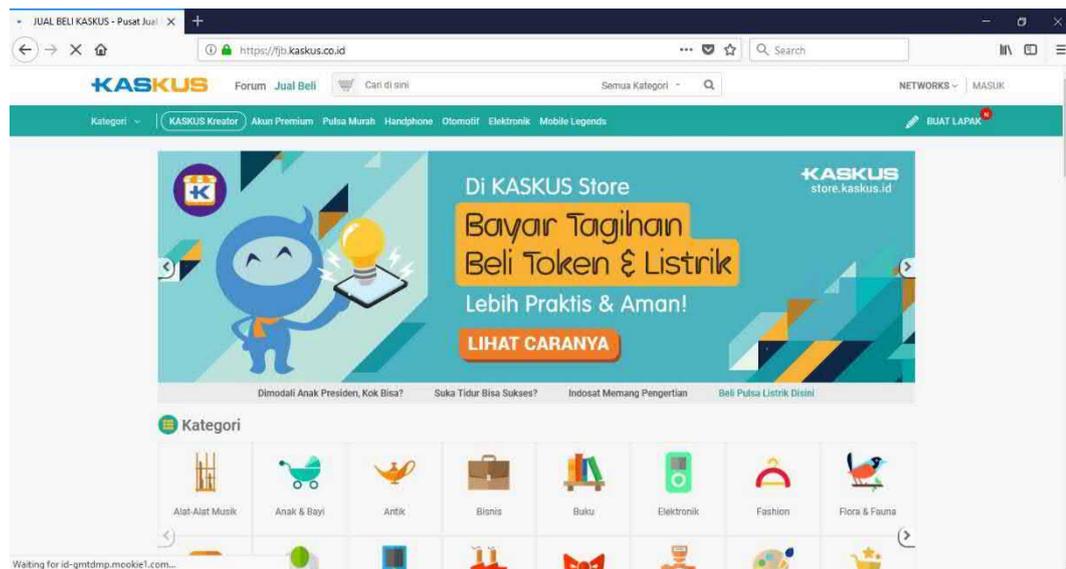
Kaskus memiliki 60 jenis forum yang sebagian besar diantara memiliki beberapa sub-forum, mulai dari forum *All About Design* dengan dua sub-forum sampai dengan forum *Young on Top KASKUS Community*. Daftar forum dan sub-forum *Kaskus* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Forum dan Sub-Forum *Kaskus*

No.	Forum	Jumlah Subforum	No.	Forum	Jumlah Subforum
1	All About Design	2 Subforum	31	Indonesia	7 Subforum
2	America	2 Subforum	32	Jokes & Cartoon	2 Subforum
3	Anime & Manga Haven	6 Subforum	33	<i>KASKUS</i> Corner	8 Subforum
4	Asia	6 Subforum	34	Lifestyle	3 Subforum
5	Australia	5 Subforum	35	Liga Mahasiswa (Lima)	
6	Berita dan Politik	12 Subforum	36	Magento	1 Subforum
7	Bisnis	10 Subforum	37	Melek Hukum	
8	Buku		38	Militer dan Kepolisian	2 Subforum
9	Can You Solve This Game?		39	Mobile Broadband	
10	Computer Stuff	7 Subforum	40	Model Kit & R/C	3 Subforum
11	Cooking & Resto Guide	5 Subforum	41	Movies	6 Subforum
12	Deals		42	Music	5 Subforum
13	Debate Club		43	Otomotif	3 Subforum
14	Disturbing Picture		44	Outdoor Adventure & Nature Clubs	2 Subforum
15	Do It Yourself		45	Pajak	
16	Education	3 Subforum	46	Perencanaan Keuangan	
17	Electronics	2 Subforum	47	Photography	
18	English	2 Subforum	48	POLYTRON	
19	Europe	4 Subforum	49	Regional Lainnya	2 Subforum
20	Event from <i>Kaskuser</i>		50	Sista	3 Subforum
21	Games	7 Subforum	51	Sports	10 Subforum
22	Gemstone		52	Supranatural	2 Subforum
23	Girls & Boys's Corner	2 Subforum	53	Surat Pembaca	
24	Green Lifestyle		54	Tanaman	
25	Handphone & Tablet	6 Subforum	55	Teknik	2 Subforum
26	Health	4 Subforum	56	The Lounge	4 Subforum
27	Heart to Heart	3 Subforum	57	Travellers	2 Subforum
28	Hewan Peliharaan	5 Subforum	58	Wedding & Family	1 Subforum
29	Hobby & Community	7 Subforum	59	Welcome to <i>KASKUS</i>	5 Subforum
30	Ilmu Marketing	1 Subforum	60	Young on Top <i>KASKUS</i> Community (YOTKC)	

b. Forum Jual Beli

Forum Jual Beli atau FJB ini merupakan forum tempat para pengguna *Kaskus* dapat menjual maupun membeli suatu barang atau jasa yang diinginkan. Produk yang dijual tidak hanya produk baru, produk bekas juga tersedia di forum ini.



Gambar 2.3 Halaman Utama Forum Jual Beli *Kaskus*

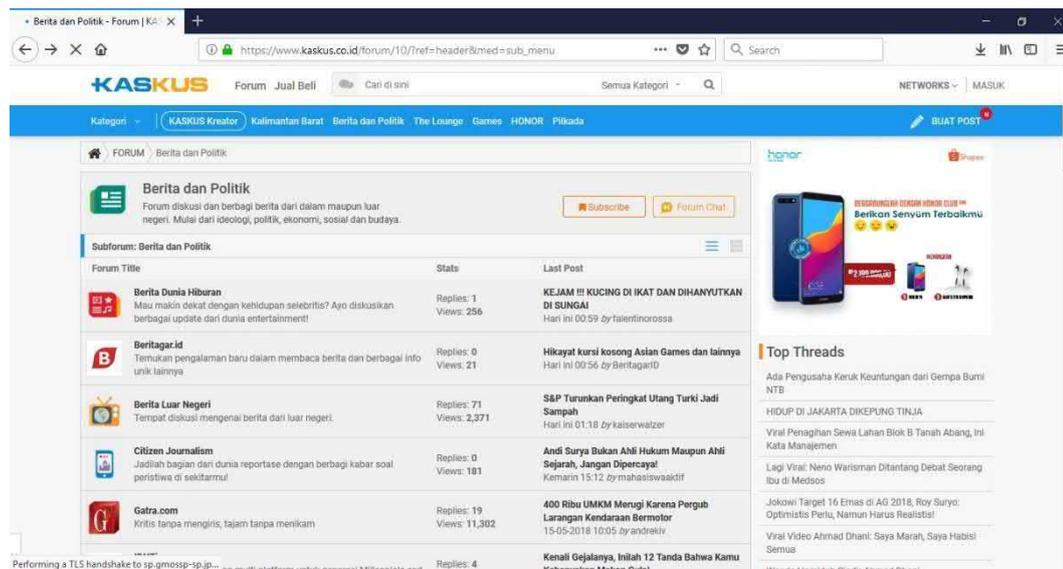
Forum ini merupakan salah satu forum utama *Kaskus*, dapat dilihat dari banyaknya subforum yang terdapat di forum ini. Barang dan jasa yang dijual di forum ini sangat beragam dan dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 2.2 Forum Jual Beli *Kaskus*

No.	Kategori	Jumlah Subforum	No.	Kategori	Jumlah Subforum
1	Alat-Alat Musik	5 Subforum	20	Kesehatan	4 Subforum
2	Anak & Bayi	7 Subforum	21	Komputer	13 Subforum
3	Antik	5 Subforum	22	Mainan & Hobi	12 Subforum
4	Bisnis	1 Subforum	23	Makanan & Minuman	6 Subforum
5	Buku	10 Subforum	24	Merchandise	
6	Elektronik	8 Subforum	25	Mobile Games	5 Subforum
7	Fashion	11 Subforum	26	Musik & Film	4 Subforum
8	Flora & Fauna	3 Subforum	27	Olahraga	13 Subforum
9	Furniture	8 Subforum	28	Otomotif	12 Subforum
10	Gemstone	4 Subforum	29	PC Games	5 Subforum
11	Handphone	11 Subforum	30	Perlengkapan Kantor	3 Subforum
12	Industri	7 Subforum	31	Promo & Voucher	7 Subforum
13	Jasa	5 Subforum	32	Properti	6 Subforum
14	Jual Beli Latihan Posting		33	Rumah Tangga	8 Subforum
15	Kamera & Aksesoris	6 Subforum	34	Serba Serbi	
16	Karya Seni	3 Subforum	35	Tiket Tur & Paket Perjalanan	3 Subforum
17	<i>KASKUS</i> Online Bazaar		36		
18	Kecantikan	5 Subforum	37	Video Games	3 Subforum
19	Kerajinan Tangan				

2.2.5 Forum Berita dan Politik

Forum Berita dan Politik merupakan forum diskusi dan berbagi berita dari dalam maupun luar negeri. Mulai dari ideologi, politik, ekonomi, sosial dan budaya (www.*Kaskus.co.id*, 2018). Forum berita dan politik ini memiliki 12 subforum, diantaranya yaitu: Berita Dunia Hiburan, Beritagar.id, Berita Luar Negeri, Citizen Journalism, Gatra.com, IDNTimes, Kumparan, Media Indonesia, Medcom.id, Tribunnews.com, Pilkada, dan PILIH CAPRES.



Gambar 2.4 Halaman Utama Forum Berita dan Politik *Kaskus*

Media online turut meramaikan sebagian besar sub-forum di Berita dan Politik sebagai sumber berita di forum ini seperti *Beritagar.id*, *Gatra.com*, *IDNTimes*, *Kumparan*, *Media Indonesia*, *Medcom.id*, dan *Tribunnews.com*. Sub-forum *Berita Dunia Hiburan* mendiskusikan berbagai *update* kalangan selebritis dari dunia *entertainment*. Sub-forum *Berita Luar Negeri* tentu saja mendiskusikan mengenai berita-berita dari luar negeri. *Citizen Journalism* sebagai wadah pengguna *Kaskus* untuk menjadi bagian dari dunia reportase dengan berbagi kabar peristiwa di sekitar. Sub-forum *Pilkada* merupakan forum khusus untuk berbagi informasi dan berdiskusi mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan Pemilihan Kepala Daerah dan Wakil Kepala Daerah (www.Kaskus.co.id, 2018). Sedangkan sub-forum *PILIH CAPRES* adalah ruang utama untuk mendiskusikan calon-calon presiden PEMILU 2019 yang merupakan lanjutan dari PEMILU 2014.

2.3 *Cyberbullying* pada Pengguna *Kaskus*

Indonesia merupakan negara dengan kasus *bullying* tertinggi kedua di dunia setelah Jepang dan kasus *bullying* di Indonesia menempati posisi ketiga Menurut Latitude News (2012). Faktanya, kasus *bullying* di Indonesia lebih banyak terjadi di media sosial yang disebut sebagai *cyberbullying*. Badan Pusat Statistik mencatat pada tahun 2006 (Kompasiana.com, 2013) angka *cyberbullying* di Indonesia mencapai 25 juta kasus, mulai dari kasus dengan skala ringan sampai dengan skala berat.

Kaskus merupakan salah satu forum diskusi maya terbesar di Indonesia yang penggunanya lebih dari enam juta. Salah satu forum yang populer adalah Berita dan Politik. Forum ini semakin ramai sejak Pemilu dan Pilpres 2014 hingga saat ini menjelang Pilpres 2019. Berita-berita yang berkaitan dengan politik sampai saat ini masih menjadi perbincangan menarik di forum tersebut. Mulai dari Pilkada, Pemilu, Pilpres, isu politik terhangat, kinerja pemerintahan, maupun tokoh politik. Setiap *thread* yang dibuat selalu menuai pro maupun kontra khususnya berkaitan dengan politik di Indonesia. Diskusi yang berjalan di *Kaskus* yang merupakan salah satu Forum terbesar di Indonesia, pada kenyataannya tidak berjalan sebagaimana mestinya diskusi yang baik. Tidak sedikit pengguna *Kaskus* yang kontra menyerang *Thread Starter* dengan bahasa kasar bahkan mengumpat. Komentar-komentar seperti ini banyak ditemukan di Forum Berita dan Politik daripada forum yang lain. Menghina atau mengolok-olok melalui media online ini merupakan salah satu ciri dari perilaku *cyberbullying*.

Pengguna *Kaskus* memiliki beberapa tingkatan. Tingkatan ini didasarkan pada jumlah *postingan* atau komentar yang telah diposting ke suatu *thread*. Sebagai pengguna awal dengan jumlah *postingan* 0 sampai dengan 99 merupakan tingkatan yang paling rendah yaitu *Newbie*. Pengguna *Kaskus* dengan *postingan* yang mencapai 50000 lebih dikategorikan dalam tingkatan yang paling tinggi yaitu *Made in Kaskus*. Forum Berita dan Politik beranggotakan Pengguna *Kaskus* dari berbagai tingkatan. Maka dari itu penulis ingin menggambarkan kategori tingkatan Pengguna *Kaskus* yang melakukan *cyberbullying*. Tingkatan pengguna *Kaskus* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.3 Tingkatan Pengguna *Kaskus*

No.	Jumlah <i>Postingan</i> atau Komentar	Tingkatan
1.	0 sampai dengan 99	<i>Newbie</i>
2.	100 sampai dengan 499	<i>Kaskuser</i>
3.	500 sampai dengan 749	<i>Aktivis Kaskus</i>
4.	750 sampai dengan 999	<i>Kaskus Holic</i>
5.	1000 sampai dengan 3999	<i>Kaskus Addict</i>
6.	4000 sampai dengan 9999	<i>Kaskus Maniac</i>
7.	10000 sampai dengan 24999	<i>Kaskus Geek</i>
8.	25000 sampai dengan 49999	<i>Kaskus Freak</i>
9.	Lebih dari 50000	<i>Made in Kaskus</i>

Pengguna *Kaskus* juga memiliki usia yang beragam, namun kebanyakan adalah dari kaum remaja sampai dengan dewasa. Tidak berbeda di Forum Berita dan Politik, siapa saja bebas mengakses dan turut berdiskusi di dalamnya. Tidak ada batasan atau patokan usia untuk bergabung di dalam *Kaskus* termasuk Forum Berita dan Politik. Penulis ingin menganalisis lebih lanjut mengenai kategori usia para Pengguna *Kaskus* yang melakukan *Cyberbullying*.

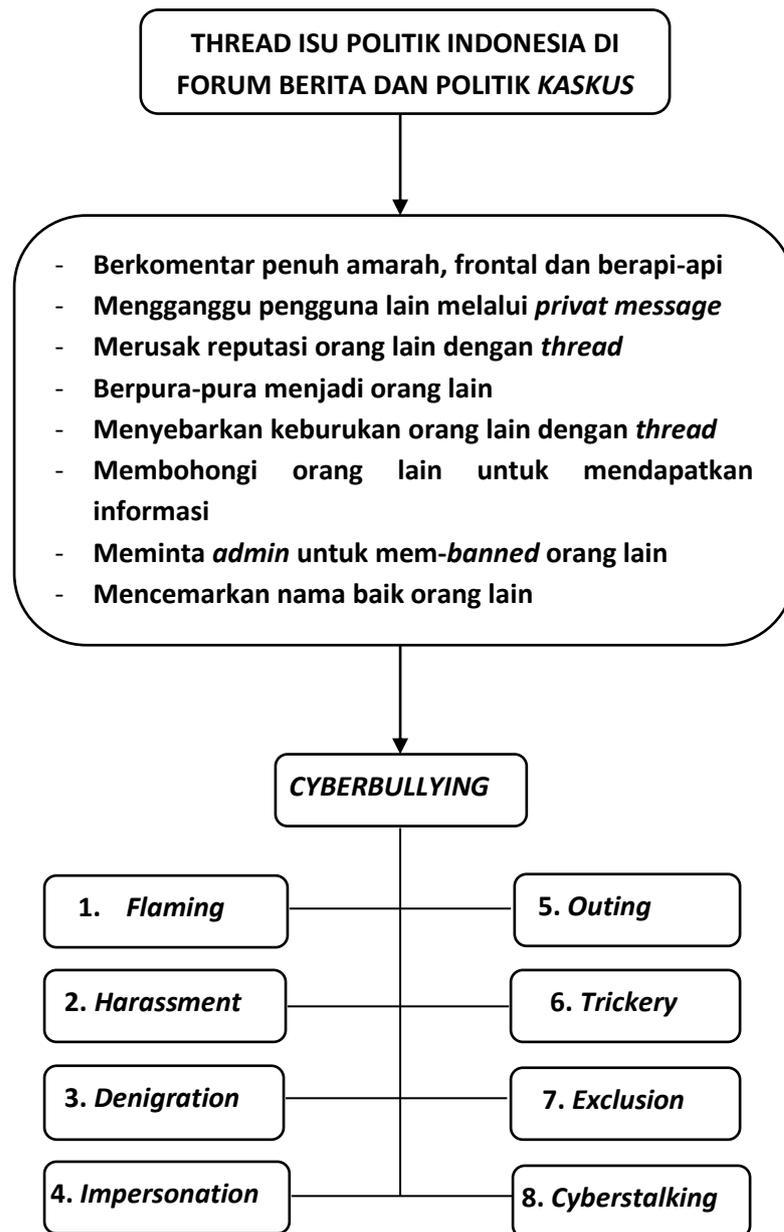
Kaskus juga tidak memberikan batasan jenis kelamin untuk menjadi anggotanya. Laki-laki maupun perempuan boleh ikut serta dan tidak dibedakan, memiliki hak yang sama sebagai pengguna *Kaskus*. Tidak ada angka yang jelas berapa persen jumlah Pengguna *Kaskus* di Forum Berita dan Politik baik Laki-laki maupun perempuan. Penulis juga tertarik untuk mengungkap persentase Pengguna *Kaskus* laki-laki dan perempuan yang melakukan *cyberbullying* di Forum Berita dan Politik.

Cyberbullying pada pengguna *Kaskus* di forum Berita dan Politik merupakan salah satu tindakan agresif seseorang terhadap orang lain berupa komentar, pesan, sindiran, dan pencemaran nama baik yang bersifat menghina, mengolok-olok, dan menyakiti, yang ditujukan langsung kepada pengguna lainnya di forum Berita dan Politik, maupun pengambilan alih akun *Kaskus* seseorang tanpa sepengetahuan pihak yang bersangkutan dan pelaku menggunakan akun tersebut sesuka hatinya di forum Berita dan Politik.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada pengukuran perilaku *cyberbullying* di Forum Berita dan Politik *Kaskus* serta diharapkan mampu memberikan gambaran deskriptif mengenai hal tersebut.

2.4 Kerangka Berpikir

Gambar berikut ini menunjukkan kerangka berfikir yang disusun peneliti berdasarkan pemahasan dalam poin sebelumnya untuk mengungkap perilaku *cyberbullying* di Forum Berita dan Politik *Kaskus*:



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir Gambaran *Cyberbullying* Pengguna *Kaskus* di Forum Berita dan Politik

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa gambaran umum *cyberbullying* pengguna Kaskus di Forum Berita dan Politik termasuk dalam kategori rendah. Tidak berbeda ketiga dilihat secara spesifik berdasarkan delapan aspek *cyberbullying* yaitu *flaming*, *harassment*, *denigration*, *impersonation*, *outing*, *trickery*, *exclusion*, dan *cyberstalking* juga berada pada kategori yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna Kaskus di Forum Berita dan Politik memiliki kecenderungan perilaku *cyberbullying* namun masih pada taraf yang rendah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti mengusulkan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Subjek Penelitian

Subjek penelitian diharapkan mampu menyadari kecenderungan perilaku *cyberbullying* di media sosial dan berusaha untuk mengendalikan perilaku tersebut karena banyak dampak buruk yang ditimbulkan pada korban yang mengalami *cyberbullying*.

2. Bagi Kaskus

Berdasarkan hasil penelitian, meskipun perilaku *cyberbullying* pengguna Kaskus khususnya di Forum Berita dan Politik rendah, Kaskus sebagai forum

diskusi dunia maya terbesar di Indonesia menyadari hal ini dan memberikan kontrol lebih terhadap setiap diskusi yang berlangsung agar tetap berjalan dengan baik dan tidak terjadi *bullying* antar anggotanya. Mengingat *cyberbullying* ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi korbannya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan cara menambah variasi subjek khususnya jumlah subjek yang berjenis kelamin perempuan. Selain itu, peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan dengan menambahkan variabel-variabel terkait dengan *cyberbullying*, karena banyak faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya perilaku *cyberbullying*. Peneliti selanjutnya juga diharapkan untuk memperluas subjek penelitian dan memperbanyak serta memperkuat teori dari berbagai sumber.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnew, R. (1992).** *Foundation For A General Strain Theory of Crime and Delinquency*. *Criminology*, 30 (1), 47-87.
- Ang, R.P. & Goh, D.H. (2010). *Cyberbullying Among Adolescents: The Role of Affective and Cognitive Empathy, and Gender*. *Child Psychiatry & Human Development*. 41: 387-397.
- Alexa.com. (2014). *Kaskus.co.id Traffic Statistics*. <https://www.alexacom/siteinfo/kaskus.co.id> (diakses pada 25 Desember 2017).
- APJII. (2017).** *Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. <http://www.apjii.or.id> (diunduh pada 2 September 2018).
- Astuti, P.R. (2008). *Meredam bullying: 3 Cara efektif mengatasi kekerasan pada anak*. Jakarta: Grasindo.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi 2010 ed.)*. Jakarta: PT Rineika Cipta.
- Azwar, S. (2015). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2016). *Dasar-Dasar Psikometrika Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Burton, dkk. (2013). *The Role of Peer Attachment and Normative Beliefs about Aggression on Traditional Bullying and Cyberbullying*. *Psychology in the Schools*, 50(2), 103-115.
- Doane, dkk. (2014). *Predictors of Cyberbullying Perpetration Among College Students: An Application of The Theory of Reasoned. Comput. Human. Behav*, 36, 154–162.
- Donegan, R. (2012). *Bullying and Cyberbullying: History, Statistics, Law, Prevention and Analysis*. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, Vol. 3, No. 1, 33-42.
- Cnnindonesia. (2014). *Ketika Bullying Berujung Maut*. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20140910112008-255-2906/ketika-bullying-berujung-maut> (diakses pada 4 Maret 2018).
- Coloroso, B. (2003). ***The Bully, the Bullied and The Bystander***. Littleton, Colorado: Kids are Worth It! inc.

Emilia& Leonardi. (2013). *Hubungan antara Kompetensi Sosial dengan Perilaku Cyberbullying yang Dilakukan oleh Remaja Usia 15-17 Tahun*. Jurnal Psikologi Kepribadian dan Sosial, 79-89

- Hackett, dkk. (2013). *The Annual Bullying Survey*. www.DitchtheLabel.org (diunduh pada Januari 2017).
- Hadi, S. (2004). *Statistik: Jilid 2*. Yogyakarta: ANDI.
- Hartono, Y. (2011). *Aktifitas Komunikasi Masyarakat Melalui Situs Jejaring Sosial*. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 175-190.
- Hertinjung, dkk. (2012). *Profil Kepribadian 16 PF Pelaku dan Korban Bullying*. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi Islami*, 190-199.
- Ingke, P. (2010). *Hubungan Antara Peran Dalam Bullying Tradisional Dan Peran Dalam Cyberbullying Pada Remaja*. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Juvonen & Gross. (2008). *Extending the school grounds?—bullying experiences in cyberspace*. *J Sch Health*, 78: 496-505.
- Kaskus.co.id. (2018). *Berita dan Politik*. <https://www.kaskus.co.id/forum/10/berita-dan-politik/>(diakses pada 3 Januari 2018)
- Kaskus.co.id. (2018). *Sejarah Kaskus*. <https://bantuan.kaskus.co.id/hc/id/articles/214603738-Sejarah-KASKUS> (diakses pada 5 Januari 2018)
- Kaskus.co.id. (2018). *Sekilas Tentang Kaskus*. <https://bantuan.kaskus.co.id/hc/id/articles/214603718-Sekilas-Tentang-KASKUS>(diakses pada 5 Januari 2018).
- Kompasiana. (2012). Amanda Todd, Gadis Umur 15 Tahun Bunuh Diri Akibat Di-Bully. <https://www.kompasiana.com/claudeckenni/55189863813311a4689dea41/amanda-todd-gadis-umur-15-tahun-bunuh-diri-akibat-di-bully> (diakses pada 4 Maret 2018)
- Kowalski, dkk. (2012). *Cyberbullying: Bullying in The Digital Age*. New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Lee, C. (2004). *Preventing Bullying in School*. London : Paul Chapma.
- Li, Qing. (2007). *New Bottle But Old Wine: A Research of Cyberbullying in School*. *Journal of Computers in Human Behavior*.
- Liputan6.com. (2014). Remaja Nekat Gantung Diri Karena Di-bully di Facebook. <https://www.liputan6.com/tekno/read/2071860/remaja-nekat-gantung-diri-karena-di-bully-di-facebook>(diakses pada 5 Januari 2018).
- Marden, N.E. (2010). *Exposing the Cyberbully*. Thesis. http://library.wcsu.edu/dspace/bitstream/0/526/1/CYBERBULLYING_T_HESIS_%20FINAL.pdf(Diunduh pada 23November 2018).

- Mason, Kimberly L. (2008). *Cyberbullying: A Preliminary Assessment For School Personnel*. *Psychology in the Schools*, 45(4), 323-348.
- Mawardah & Adiyanti. (2014). *Regulasi Emosi dan Kelompok Teman Sebaya Pelaku Cyberbullying*. *Jurnal Psikologi*, Vol. 41, No. 1, 60–73.
- Mesch, GS. (2009). *Parental Mediation, Online Activities, and Cyberbullying*. *CyberPsychology & Behavior*, Vol.12, No. 4.
- Murphy, A.G. (2009). *Character Education: Dealing With Bullying*. New York: Chelsea House Publishers.
- Notar, dkk. (2013). *Cyberbullying: A Review of Literature*. *Universal Journal of Educational Research*, 1-9.
- Office for Internet Safety. (2008). *A guide to cyberbullying: Get with it! Understanding and identifying cyberbullying to help protect your children*. www.internetsafety.ie (diunduh pada tanggal 2 September 2017).
- Patchin & Hinduja. (2010). *Cyberbullying and self-Esteem*. *Journal of School Health*, Vol. 80, No. 12, 23-30.
- Patchin & Hinduja. (2012). *Cyberbullying Prevention And Response: Expert Perspectives*. New York: Routledge.
- Pratiwi, M. D. (2011). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Cyberbullying pada Remaja*. <http://www.scribd.com/doc/106227383/Faktor-Faktor-Yang-Mempengaruhi-Cyberbullying>. (diunduh pada Januari 2017)
- Price dan Dalgleish. (2010). *Cyberbullying: Experiences, Impacts and Coping Strategies as Described by Australian Young People*. *Youth Studies Australia*, Vol. 29, No. 2, 51-59.
- Putri H.N, dkk. (2015). *Faktor–Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Bullying Pada Remaja*. *JOM*, Vol.02, No.02, 1149-1159.
- Putri, S.C. (2016). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Perilaku Cyberbullying pada Remaja Berusia 15 sampai 19 Tahun*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya.
- Ramdhani, N. (2016). *Emosi Moral dan Empati pada Pelaku Perundungan-siber*. *Jurnal Psikologi Universitas Gadjah Mada*, 66-80.
- Raskauskas, J. and A.D. Stoltz. (2007). *Involvement in Traditional and Electronic Bullying among Adolescents*. *Journal of Developmental Psychology* 43(3), 564–75.

- Riebel, J., dkk. (2009). *Cyberbullying in Germany— an exploration of prevalence, overlapping with real life bullying and coping strategies*. *Psychology Science Quarterly*, 51(3), 298-314.
- Rigby, K. (2002). *New Perspectives on Bullying*. London : Jessica Kingsley.
- Saragih & Ramdhani. (2012). *Pengaruh Intensi Pelanggan Dalam Berbelanja Online Kembali Melalui Media Teknologi Informasi Forum Jual Beli (FJB) Kaskus*. *Journal of Information Systems*, 8(2), 100-112.
- Satalina, D. (2014). *Kecenderungan Perilaku Cyberbullying Ditinjau dari Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Introvert*. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 294-310.
- Schoffstall, C.L. & Cohen, R. (2011). *Cyber Aggression: The Relation between Online Offenders and Offline Social Competence*. *Journal of Social Development*.
- Sejiwa. (2008). *Bullying: Mengatasi kekerasan di sekolah dan lingkungan sekitar anak*. Jakarta: Grasindo.
- Sejarah Kaskus. <https://bantuan.kaskus.co.id/hc/id/articles/214603738-Sejarah-KASKUS> (diakses pada 18 Januari 2018)
- Setiatingrum, A. (2015). *Pengaruh Empati, Self-Control, dan Self Esteem terhadap Perilaku Cyberbullying pada Siswa SMAN 64 Jakarta*. Skripsi. Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Slonje, R. & Smith, P.K. (2008). *Cyberbullying: Another Main Type of Bullying?*. *Scandinavian Journal of Psychology*.
- Smith P.K., dkk. (2008). *Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils*. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* , 376–385.
- Sullivan, dkk. (2005). *Bullying in Secondary Schools: What It Looks Like and How To Manage It*. London : Paul Chapman Publishing.**
- Tirto.id. (2017). *Bullying dan Penindasan di Media Sosial*. <https://tirto.id/bullying-dan-penindasan-di-media-sosial-bVZj> (diakses pada 5 Januari 2018).**
- Wikipedia.com. (2012). *Suicide of Patrick Halligan*. https://en.wikipedia.org/wiki/Suicide_of_Ryan_Halligan(diakses pada 3 Januari 2018).
- Wikipedia.com. (2017). *Charlotte Dawson*. https://en.wikipedia.org/wiki/Charlotte_Dawson(diakses pada 3 Januari 2018).

- Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and Cyberthret: Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats, and Distress*. Washington: U.S Department of Education.
- Williams, K.R. & Guerra, N.G. (2007). *Prevalence and Predictors of Internet Bullying*. *Journal of Adolescent Health* 41(6): S14–21.
- Wong-lo, dkk. (2011). *Cyberbullying: Practices to face digital aggression*. *Emotional and Behavioural Difficulties*, 16(3), 317-325.