

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media Sosial**

##### 2.1.1 Pengertian media sosial

Istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi sebagaimana definisi yang selama ini diketahui. Kata sosial secara sederhana merujuk pada relasi sosial. Media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara *virtual* (Nasrullah, 2015).

Media sosial adalah sebuah media daring yang para penggunanya dapat berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, wiki, forum dan dunia virtual. media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan peraturan *user-generated content* (Nurhalimah, 2019).

##### 2.1.2 Karakteristik media sosial

Menurut Sulianta (2015) karakteristik yang dijumpai pada media sosial yaitu:

###### 2.1.2.1 Transparansi

Transparansi adalah keterbukaan informasi karena konten media sosial ditunjukkan untuk konsumsi publik untuk sekelompok orang.

#### 2.1.2.2 Dialog dan komunikasi

Ketika ada sebuah komunikasi maka akan terjalin hubungan dan komunikasi interaktif menggunakan ragam fitur. Misalnya media sosial seperti *facebook*, para penggunanya bisa saling berkomunikasi lewat *chat inbox* maupun saling memberi komentar pada foto yang terpasang di akun *facebook* yang muncul di *time line* penggunanya.

#### 2.1.2.3 Jejaring relasi

Hubungan antara pengguna layaknya jarring-jaring yang terhubung satu sama lain dan semakin kompleks seraya mereka menjalin komunikasi dan terus membangun pertemanan. Komunitas jejaring sosial memiliki peranan kuat yang akan mempengaruhi *audiens*.

#### 2.1.2.4 *Multi opini*

Setiap orang yang menggunakan media sosial dengan mudahnya berargumen dan mengutarakan pendapatnya misalnya dalam *instagram*. Seseorang yang menggunakan *instagram* dapat memberi komentar pada foto yang diupload oleh teman sesama *instagram*.

#### 2.1.2.5 *Multi form*

Informasi disajikan dalam ragam konten dan ragam *channel*, wujudnya dapat berupa sosial media *press release*, *video news release*, *portal web* dan elemen lainnya.

#### 2.1.2.6 Kekuatan promosi *online*

Media sosial dapat dipandang sebagai *tool* yang memunculkan peluang-peluang guna mewujudkan visi misi organisasi.

Menurut Mayfield (2008) dalam Nurjannah (2014) yang menyatakan indikator dari sebuah sosial media yaitu:

#### 2.1.2.1 Partisipasi

Media sosial mendorong kontribusi dan umpan balik (*feedback*) dari setiap orang yang tertarik.

#### 2.1.2.2 Keterbukaan

Hampir semua pelayanan social media terbuka untuk umpan balik (*feed back*) dan partisipasi. Mendorong untuk melakukan pemilihan, berkomentar, dan berbagai informasi.

#### 2.1.2.3 Percakapan

Komunikasi yang terjalin terjadi dua arah, dan dapat didistribusikan ke khalayak tentunya melalui social media tersebut.

#### 2.1.2.4 Komunitas

Sosial media memberi peluang komunitas terbentuk dengan cepat dan berkomunikasi secara efektif. Komunitas saling berbagi minat yang sama, misalnya fotografi, isu-isu politik atau program televisi dan radio favorit.

#### 2.1.2.5 Saling terhubung

Hampir semua social media berhasil pada saling terhubung, membuat link pada situs-situs, sumber-sumber lain dan orang-orang.

### 2.1.3 Klasifikasi media sosial

Klasifikasi media sosial menurut Nugraheni (2016) antara lain:

#### 2.1.3.1 *Collaborative blogs or collaborative projects*

Media sosial jenis ini mengizinkan peserta untuk bekerja sama dalam suatu proyek misalnya penelitian atau penulisan kamus, dimana seluruh partisipan diperbolehkan untuk menulis atau mengedit kapanpun dan dimanapun untuk melengkapinya.

#### 2.1.3.2 *Blogs and microblogs*

Jenis media *blogs and microblogs* merupakan situs pribadi yang dibuat oleh individu untuk berkomunikasi melalui tulisan atau

media lain seperti video, audio, atau gambar. Forum *blog* yang paling umum antara lain *blogger.com*, *wordpress.com* dan *Yahoo!groups.com* (Nugraheni, 2016).

*Yahoo* memiliki ragam layanan dan dikenal sebagai mesin pencari atau portal berita, banyaknya orang yang memiliki akun di *yahoo*, otomatis akan tergabung dengan jejaring *Yahoo*. Salah satunya *yahoo answer* yang memberikan layanan tanya/jawab pada komunitas *Yahoo* (Sulianta, 2015).

#### 2.1.3.3 *Content communities*

*Content communities* ialah jenis media sosial yang berfungsi untuk berbagi konten-konten media seperti video, gambar, atau suara. Situs paling umum untuk jenis media sosial ini adalah *YouTube*, *Flickr*, and *Slideshare* (Nugraheni, 2016).

*YouTube* merupakan sebuah layanan video yang menjelma menjadi jejaring sosial sekaligus sarana promosi luar biasa yang menyita perhatian banyak orang. Berbagai *brand* papan atas kerap kali mendistribusikan iklan-iklannya via *YouTube* (Sulianta, 2015).

#### 2.1.3.4 *Social networking site*

Situs paling umum untuk jenis ini adalah *Facebook*, *Twitter*, *MySpace*, *LinkedIn*. Disebut situs jaringan sosial, karena situs ini memang berfungsi untuk komunikasi sosial. Aplikasi yang digunakan juga menawarkan pengguna untuk membuat profil yang umumnya terdiri dari nama, umur, lokasi, *gender*, bahkan dapat mengunggah foto sebagai foto profil (Nugraheni, 2016).

Karakter utama dari situs jejaring sosial adalah setiap pengguna membentuk jaringan pertemanan, baik terhadap pengguna yang sudah diketahuinya dan kemungkinan sering bertemu di dunia nyata (*offline*) maupun membentuk jaringan pertemanan baru. Dalam banyak kasus, pembentukan pertemanan baru ini berdasarkan pada sesuatu yang sama, misalnya hobi atau

kegemaran, sudut pandang politik, asal sekolah/universitas atau profesi pekerjaan (Nasrullah, 2015).

#### 2.1.3.5 *Virtual game world*

*Virtual game world* merupakan suatu program dimana pengguna dapat berpartisipasi dalam sebuah *game* secara *virtual*.

#### 2.1.3.6 *Virtual social worlds*

*Virtual social world* merupakan tipe media sosial dimana individu dapat membuat profil, tindakan, mengenai kehidupan, dan perbuatan.

### 2.1.4 Fungsi media sosial

Penggunaan media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *linkedin*, *twitter*, *YouTube*, *path* dan sebagainya maka pertemanan dan persahabatan menjadi sangat mudah untuk diakses. Demikian pula untuk saling berkomunikasi dan berhubungan sosial juga menjadi sangat gampang. Dengan *YouTube*, *twitter*, *facebook* atau *instagram* maka kemudahan untuk memperoleh informasi dan juga membangun jaringan sosial akan sangat mudah. Melalui media sosial maka jejaring sosial baik yang bercorak individu maupun berkelompok telah menjadi komoditas sosial yang tak terelakkan. Sesungguhnya kemudahan demi kemudahan untuk berkomunikasi juga menjadi kenyataan sosial. Orang bisa memperoleh dan mengakses informasi apa saja yang dibutuhkan di dalam konteks relasi sosial tersebut. *Twiter* misalnya telah menjadi media komunikasi yang lintas jabatan, usia dan juga politik (Alyusi, 2018).

Muqaffi (2017) mengemukakan bahwa sosial media memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

2.1.4.1 Sosial media adalah media yang didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia menggunakan internet dan teknologi *web*.

2.1.4.2 Sosial media berhasil mentransformasi praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak *audience (one to many)* menjadi praktik komunikasi dialogis antar banyak *audience (many to many)*.

2.1.4.3 Sosial media mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi. Mentransformasi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri.

## 2.1.5 Dampak media sosial

Penggunaan media sosial memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaannya.

### 2.1.5.1 Positif

Menurut Sinaga (2017) dampak positif media antara lain:

#### a. Sebagai tempat promosi

Media sosial dapat digunakan bagi seseorang ataupun kelompok yang bergelut di bidang usaha untuk mempromosikan produk/jasa yang ditawarkan.

#### b. Ajang memperbanyak teman

Penggunaan media sosial membuat seseorang bisa berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan dengan orang yang belum dikenal sekalipun dari berbagai penjuru dunia. Kelebihan ini bisa kita manfaatkan untuk menambah wawasan, bertukar pikiran, saling mengenal budaya dan ciri khas daerah masing-masing, dan lain-lain. Hal ini dapat pula mengasah kemampuan berbahasa seseorang. Misalnya, belajar bahasa inggris dengan memanfaatkan fasilitas *call* atau *video call* yang disediakan di situs jejaring sosial.

#### c. Sebagai tempat penyebaran informasi

Informasi yang *up to date* sangat mudah menyebar melalui situs media sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi

tersebut. Ini sangatlah bermanfaat bagi kita sebagai manusia yang hidup di era digital seperti sekarang ini.

d. Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial

Mengasah keterampilan teknis dan sosial merupakan kebutuhan yang wajib dipenuhi agar bisa bertahan hidup dan berada dalam neraca persaingan di era modern seperti sekarang ini. Ha ini sangatlah penting, tidak ada batasan usia, semua orang butuh untuk berkembang (Sinaga, 2017).

#### 2.1.5.2 Negatif

Kebebasan berpendapat tanpa ada batasan dan aturan yang memiliki efek jera membuat media sosial begitu rentan dengan komunikasi yang tidak terarah. etika berkomunikasi yang sepertinya Terlupakan oleh para pemuda atau memang tidak pernah diajarkan sama sekali kepada mereka membuat bahasa kasar bentuk cacian dan makian menjadi hal yang lumrah dan konsumsi sehari-hari. Cacian dan makian yang berbentuk intimidasi terhadap seseorang dalam akun media sosialnya dengan tujuan menjatuhkan harga diri atau merendahnya merupakan suatu bentuk dari pembullying yang jarang disadari oleh para pengguna media sosial. pem-bully-an dalam dunia maya ini kemudian dikenal dengan istilah cyberbullying (Gunawan dkk, 2018).

Adanya media sosial sebagai media baru tentu dapat merubah pola hidup masyarakat. dewasa ini media sosial seolah menjadi dunia lain tersendiri bagi penggunanya, terkadang kondisi asli seseorang sangat berbanding jauh dengan dirinya di media sosial. Dunia media sosial tak selamanya indah seperti yang dibayangkan ada pula sisi-sisi gelap akibat media sosial mulai dari cyberbullying, penyebaran hoax, ujaran

kebencian atau dikenal dengan hate speech dan lain-lain (Anggriawan, 2020).

#### 2.1.6 Lama penggunaan media sosial

Survei oleh *Global Web Index* tahun 2016 menunjukkan rata-rata orang menghabiskan waktu dua jam setiap hari hanya untuk membuka media sosial. Padahal, terlalu banyak menggunakan media sosial tak baik untuk kesehatan. Survei lain yang diselenggarakan oleh *Retrevo* menguak bahwa 11% dari peserta penelitian mengaku tak bisa menahan diri untuk membuka media sosial setiap dua jam. Angka ini tentu tidak begitu mengejutkan, melihat kebiasaan orang-orang yang tak bisa lepas dari ponselnya masing-masing. Menurut sejumlah penelitian, terlalu sering menggunakan media sosial berdampak buruk pada kesehatan mental seseorang. Salah satunya adalah penelitian dari *University of Pittsburgh*. Penelitian ini membuktikan bahwa orang yang terlampau aktif menggunakan media sosial setiap hari memiliki risiko depresi hingga tiga kali lebih besar dibandingkan mereka yang jarang pakai media sosial (Ruhana, 2018).

Penelitian lain oleh *Case Western Reserve School of Medicine* juga mengaitkan kecanduan media sosial dengan perilaku sembrono, khususnya pada remaja. Menurut penelitian tersebut, remaja yang ketagihan media sosial 3,5 kali lebih mungkin melakukan hal-hal berisiko tanpa pikir panjang. Misalnya merokok, minum alkohol, dan berhubungan seks bebas. Seorang psikoterapis dari *California School of Professional Psychology*, Philip Cushman, menganjurkan supaya kita membatasi penggunaan media sosial setengah jam hingga satu jam per hari. Nanti bila sudah terbiasa lepas dari media sosial, kita bisa membatasinya lebih ketat lagi, yaitu hanya ketika punya waktu luang. Ingat, bukan berarti dilarang menggunakan media sosial sama sekali. Media sosial juga bisa memberikan berbagai manfaat seperti menjaga

tali silaturahmi. Maka, kunci dari penggunaan media sosial yang wajar adalah keseimbangan. Maksudnya, jangan sampai media sosial jadi mengganggu produktivitas dan pergaulan sehari-hari (Ruhana, 2018).

## **2.2 Instagram**

### **2.2.1 Pengertian instagram**

Instagram adalah aplikasi untuk memotret mengedit dan menyebarkan foto tersebut ke komunitas pengguna Instagram lainnya. Instagram adalah komunitas yang saling berbagi foto antara satu anggota dengan anggota lainnya dari seluruh dunia. Instagram menyerupai *gallery* berukuran raksasa di mana setiap orang bisa melihat hasil karya pengguna Instagram yang lain dan menciptakan jaringan pertemanan (Intreprise, 2012).

Secara sederhana instagram merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk berbagi foto dan video yang memungkinkan penggunanya untuk mengambil gambar dan video lalu menerapkan filter yang merupakan fitur dalam instagram dan hasilnya dapat dibagikan melalui akun instagram itu sendiri maupun layanan media sosial lainnya seperti Facebook Twitter dan sebagainya (Saleh dkk, 2020).

### **2.2.2 Fitur-fitur instagram**

Menurut Saleh dkk (2020) instagram sangat digemari oleh masyarakat Indonesia. Hal ini dikarenakan fitur-fitur yang diberikan sangat menarik, terdapat beberapa fitur Instagram yang berbeda dengan jejaring sosial lainnya, fitur-fitur tersebut ialah:

2.2.2.1 *Followers* (pengikut), sistem sosial yang berada di dalam Instagram adalah dengan menjadi pengikut akun pengguna lainnya atau memiliki pengikut dalam akun Instagramnya sendiri, dengan demikian terbentuklah komunikasi antara sesama pengguna Instagram dengan memberikan tanda suka

dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya.

- 2.2.2.2 Upload foto (mengunggah foto), kegunaan utama Instagram adalah sebagai tempat untuk mengunggah atau mengunggah foto dan berbagi foto kepada pengguna lainnya, foto yang akan diunggah dapat diperoleh melalui kamera *iDevice* ataupun foto-foto yang berada di dalam album HP itu sendiri.
- 2.2.2.3 Efek foto, Instagram memiliki 19 efek berbeda yang dapat digunakan untuk memberikan filter pada foto yang akan diunggah sehingga membuat foto tersebut menjadi semakin menarik.
- 2.2.2.4 Judul foto (*caption*), setelah foto tersebut disunting, maka foto akan dibawa ke halaman selanjutnya dimana didalamnya tidak hanya ada pilihan untuk mengunggah saja, tetapi juga ada pilihan untuk memasukkan jodoh foto atau *caption* foto serta menambahkan lokasi pada foto tersebut.
- 2.2.2.5 Arroba, Instagram memiliki fitur yang penggunaannya dapat menyinggung pengguna lain juga, dengan menambahkan tanda arroba (@) di depan *username* pengguna lain yang akan di *tag* atau di singgung. Para pengguna foto tidak hanya dapat menyinggung pengguna lainnya dalam judul foto, tetapi juga pada bagian kolom komentar foto untuk menanggapi ataupun memberikan *feedback* terhadap foto pengguna lainnya yang telah diunggah.
- 2.2.2.6 *Geotagging*, setelah memasukkan judul foto tersebut, bagian selanjutnya adalah bagian *Geotek*. Bagian ini muncul ketika para pengguna *iDevice* mengaktifkan Map atau peta mereka di dalam *iDevice* mereka, demikian *iDevice* lokasi para pengguna Instagram tersebut berada.

2.2.2.7 Jejaring sosial, dalam berbagai foto para pengguna tidak hanya dapat memberikannya didalam Instagram saja. foto tersebut juga dapat dibagikan melalui jejaring sosial lainnya seperti *Facebook*, *Twitter*, *Foursquare*, *Tumblr* dan *Flickr* yang tersedia di halaman Instagram untuk membagi foto tersebut.

2.2.2.8 Tanda suka (*like*). Instagram memiliki fitur tanda suka yang fungsinya sama dengan yang disediakan dalam fitur Facebook yaitu sebagai pertanda bahwa pengguna Instagram lainnya menyukai foto yang telah diunggah. Berdasarkan dengan waktu dan jumlah suka pada foto di dalam Instagram hal ini menjadi faktor khusus yang mempengaruhi potensi tersebut terkenal atau tidak.

2.2.2.9 Halaman *Explore* (populer). Bila suatu foto masuk kedalam halaman populer, yang merupakan tempat kumpulan dan dan foto-foto populer dari seluruh dunia pada saat itu. Secara tidak langsung foto tersebut akan menjadi suatu hal yang dikenali oleh masyarakat mancanegara sehingga jumlah pengikut juga dapat bertambah lebih banyak

### 2.2.3 Kelebihan instagram

Instagram memiliki banyak kelebihan di dalamnya seperti akun bersifat privasi sehingg ketika pengguna tidak ingin akunnya dilihat orang lain yang tidak ia ikuti maka orang tersebut tidak dapat melihat akun pengguna. Instagram memperlihatkan jumlah orang yang mengikuti akun kita dan juga jumlah orang yang kita ikuti, hal ini tentu mempermudah pengguna Instagram untuk mengetahui jumlah hukum dan bisa mengikuti akun lain sampai tak terhingga jumlahnya. Instagram juga menghadirkan fitur Instagram Stories yang memudahkan pengguna menyebarkan ceritanya kepada pengikutnya dengan durasi 15 detik pada setiap cerita (Sari, 2020).

Menurut Interprise (2012) kelebihan instagram antara lain:

- 2.2.3.1 Instagram di distribusikan secara gratis sehingga semua orang dapat memasangnya ke dalam Iphone, Ipad dan iPod tanpa terkena biaya sama sekali.
- 2.2.3.2 Instagram memiliki editor foto yang secara umum mampu mengubah foto biasa menjadi foto *vintage* (antik) dengan memanfaatkan distorsi warna, fokus dan lain sebagainya.
- 2.2.3.3 Komunitas instagram terdiri dari jutaan orang sehingga apabila seseorang telah berhasil menciptakan foto yang menarik, maka akan berpotensi mendapatkan jalinan pertemanan baru dengan skala yang lebih luas. Seseorang juga bisa menjalin koneksi dengan banyak orang dengan minat sama sehingga dengan begitu, seseorang bisa mengubahnya menjadi basis konsumen yang potensial untuk masa depan.

## **2.3 Bullying**

### 2.3.1 Pengertian *Bullying*

*Bullying* adalah kekerasan fisik dan psikologis jangka panjang yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok terhadap seseorang yang tidak mampu mempertahankan dirinya dalam situasi dimana ada hasrat untuk melukai atau menakuti orang itu atau membuat dia tertekan (Sapitri, 2020).

Menurut Priyatna (2013) *bullying* itu ialah :

- 2.3.1.1 Tindakan yang disengaja oleh si pelaku pada korbannya yang bukan sebuah kelalaian.
- 2.3.1.2 Tindakan itu terjadi berulang-ulang. *Bullying* tidak pernah dilakukan secara acak atau cuma sekali saja.

2.3.1.3 Didasari perbedaan *power* yang mencolok. Jadi, perkelahian diantara anak yang lebih kurang seimbang dari segi ukuran fisik maupun usia bukanlah kasus *bullying*. Dalam *bullying* si pelaku benar-benar sangat berkuasa atas korbannya.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *bullying* ialah suatu tindakan agresi yang dilakukan oleh seseorang/kelompok yang merasa atau memiliki kekuatan dan juga kekuasaan lebih terhadap korbannya yang dilakukan secara berulang-ulang tanpa ada perlawanan dari korban.

### 2.3.2 Unsur-unsur *bullying*

Menurut Wibowo (2019) unsur-unsur *bullying* dapat dirincikan sebagai berikut:

- 2.3.2.1 Terdapat perilaku agresif yang berulang kali dari pelaku.
- 2.3.2.2 Perilaku agresif tersebut dimaksudkan untuk menyebabkan orang lain (korban) menderita luka atau merasa tidak nyaman.
- 2.3.2.3 Perilaku agresif tersebut dapat berupa kata-kata, tindakan atau kontak fisik secara langsung dengan atau pada korban.

Menurut Keke dkk (2019) terdapat empat unsur perilaku *bullying* kepada seseorang yaitu sebagai berikut:

- 2.3.2.1 Ketidakseimbangan kekuatan  
Perundung dapat saja orang yang lebih tua, lebih besar, lebih kuat, lebih mahir secara *verbal*, lebih tinggi dalam status sosial, berasal dari ras yang berbeda atau tidak berjenis kelamin yang sama. sejumlah besar kelompok anak melakukan gerakan dapat menciptakan kesan ketidakseimbangan.
- 2.3.2.2 Niat untuk mencederai

Menyakiti berarti menyebabkan kepedihan emosional dan atau luka fisik, memerlukan tindakan untuk dapat melukai dan menimbulkan rasa senang di hati sang pelaku saat menyaksikan luka tersebut.

#### 2.3.2.3 Ancaman agresi lebih lanjut

Baik pihak pelaku maupun pihak korban mengetahui bahwa risak dapat kemungkinan akan terjadi kembali punding tidak dimaksudkan sebagai peristiwa yang terjadi sekali saja.

#### 2.3.2.4 Teror

*Bullying* adalah kekerasan sistematis yang digunakan untuk mengintimidasi dan memelihara dominasi. Teror yang menusuk tepat di jantung korban bukan hanya merupakan sebuah cara untuk mencapai tujuan tindakan rundung. Teror itulah yang merupakan tujuan tindakan *bullying* tersebut.

### 2.3.3 Macam-macam perilaku *bullying*

Menurut Wibowo (2019) perilaku *bullying* dikategorikan sebagai berikut:

2.3.3.1 Fisik: memukul, mendorong, menggigit, menjambak, menendang, mengunci seseorang dalam ruangan, mencubit, mencakar juga termasuk memeras dan merusak barang-barang yang dimiliki orang lain.

2.3.3.2 Verbal: mengancam, mempermalukan, merendahkan, mengganggu memberi panggilan nama (*name-calling*), sarkasme (*vote-down*), mencela atau mengejek, mengintimidasi, memaki, menyebarkan gosip.

2.3.3.3 Perilaku *non-verbal* langsung: menempelkan ekspresi muka yang merendahkan, mengejek atau mengancam biasanya disertai oleh *bullying* fisik atau verbal.

- 2.3.3.4 Perilaku *non verbal* tidak langsung; mendiamkan seseorang, memanipulasi persahabatan sehingga menjadi retak, sengaja mengucilkan atau mengabaikan, mengirimkan surat kaleng.
- 2.3.3.5 Pelecehan seksual kadang dikategorikan perilaku agresif fisik atau perubahan

Menurut Astuti (2017) *bullying* mempunyai dua bentuk, sebagai berikut:

#### 2.3.3.1 Fisik

Contohnya adalah menggigit, menarik rambut, memukul, menendang, dan mengintimidasi korban di ruangan atau dengan mengitari, memelintir, menonjok, mendorong, mencakar, meludahi, mengancam, dan merusak kepemilikan (*property*) korban, penggunaan senjata dan perbuatan kriminal.

#### 2.3.3.2 Non fisik

*Bullying* non fisik terbagi dalam bentuk verbal dan nonverbal yaitu:

- a. *Verbal* Contohnya, panggilan telepon yang meledek, pemalakan, pemerasan, mengancam, atau intimidasi, menyebar luaskan kejelekan korban.
- b. *Non verbal* terbagi menjadi langsung dan tidak langsung yaitu:
  - 1) Tidak langsung adalah manipulasi pertemanan, mengasingkan, tidak mengikutsertakan, mengirim pesan menghasut, curang, dan sembunyi-sembunyi.
  - 2) Langsung contohnya gerakan (tangan, kaki, atau anggota badan lain) kasar atau mengancam, menatap, muka mengancam, hentkan mengancam, atau menakuti.

Menurut Gunawan dkk (2018) perilaku seseorang atau kelompok secara sengaja dan berulang kali melakukan tindakan yang menyakiti orang lain melalui komputer telepon seluler dan alat elektronik lainnya disebut *cyberbullying*. secara singkat dapat dikatakan bahwa *cyberbullying* adalah bentuk tindak kejahatan yang berlangsung di dunia maya yang bertujuan untuk merendahkan menghancurkan harga diri mengintimidasi atau mencemarkan nama baik dengan memberikan komentar-komentar kasar dan sebagainya tindakan *bullying* yang biasanya terjadi di dunia maya bersifat *verbal* yaitu pelaku *bullying* melakukan ancaman penindasan cacian pelecehan dan sebagainya tanpa berhadapan langsung dengan korban. macam-macam jenis *cyberbullying* sebagai berikut:

- 2.3.3.1 *Flanning* (terbakar) yaitu mengirimkan pesan teks yang isinya merupakan kata-kata yang penuh amarah dan frontal. istilah “*Flame*” Ini pun merujuk pada kata-kata di pesan yang berapi-api.
- 2.3.3.2 *Harassment* (gangguan) yaitu pesan-pesan yang berisi gangguan pada email, SMS maupun pesan teks di jejaring sosial yang dilakukan secara terus-menerus.
- 2.3.3.3 *Denigration* (pencemaran nama baik) yaitu proses menggambar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang tersebut.
- 2.3.3.4 *Impersonation* (peniruan) yaitu berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik.
- 2.3.3.5 *Outing* dan *Trickery* yaitu *outing* menyebarkan rahasia orang lain atau foto-foto pribadi orang lain, sedangkan *trickery* (tipu daya) membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut.

2.3.3.6 *Exclusion* (pengeluaran) yaitu secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari *grup online*.

#### 2.3.4 Faktor-faktor *bullying*

Menurut Kafaby (2015) ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku *bullying* diantaranya adalah:

##### 2.3.4.1 Media

Media mempunyai dampak yang signifikan di kalangan anak-anak saat ini, anak-anak yang melihat banyak kekerasan di televisi video game dan film lebih sering agresif dan kurang empati terhadap lingkungan. Individu yang melihat kekerasan di televisi terdapat peningkatan perilaku agresif, televisi telah mempromosikan konflik banyak video game dirancang dengan tema kekerasan sehingga dapat mendorong anak untuk melakukan atau meniru tindakan kekerasan.

##### 2.3.4.2 Keluarga

Keluarga juga biasanya mempengaruhi perilaku pada anak-anak. Orang tua menjadi *role model* pertama bagi anak-anak mereka, tidak sedikit dari munculnya perilaku *bullying* dipengaruhi oleh orang tua. Meskipun orang tua punya wewenang untuk mengendalikan anak-anak tetapi seringkali orang tua menggunakan kekerasan agar dipatuhi oleh anak-anak. Apabila orang tua mengekspresikan amarahnya dengan menggunakan fisik kepada anak-anak, dilakukan terus-menerus dan sering dilihat oleh anak-anak mereka, sehingga anak-anak berpikir bahwa tindakan kekerasan kekerasan diperbolehkan seperti apa yang dilakukan orang tua terhadap anak-anak. Lingkungan keluarga yang dapat mempengaruhi tindakan *bullying* di antaranya: kurangnya kehangatan dan

penerimaan, kegagalan untuk menetapkan batas yang jelas terhadap perilaku *bullying* terhadap teman sebaya saudara ataupun orang dewasa, kurangnya cinta dan perhatian serta memberikan kebebasan yang berlebihan, menggunakan hukuman fisik dan kekerasan emosi seperti meledek, selain itu orang tua juga terlalu permisif atau tidak mengetahui bahwa anak-anak mereka melakukan *bullying*, orang tua juga tidak mengembangkan sikap empati sopan santun kebaikan dan karakter penting lainnya kepada anak-anak mereka.

#### 2.3.4.3 Teman sebaya

Teman sebaya juga bisa menjadi pengaruh dalam melakukan tindakan *bullying*. Anak-anak ditolak bukan karena perilaku karakteristik yang mereka miliki, namun karena *peer group* membutuhkan target untuk ditolak, penolakan tersebut dapat membuat kelompok dalam menentukan batas-batas penerimaan dengan membawa kesatuan ke dalam kelompok dengan kata lain individu-individu ditargetkan menjadi kambing hitam yang berfungsi untuk kepentingan kebersamaan. Kelompok ini adalah salah satu alasan siswa untuk bergabung ke dalam kelompok, meskipun mereka tidak sama seperti yang ada di dalam salah satu aturan yang dilakukan dalam satu kelompok atau geng adalah mereka harus melakukan seperti yang kelompok lakukan. Kebutuhan mereka untuk merasa bersatu dengan teman-teman merupakan motivasi yang kuat. Anak-anak yang ditolak akan melakukan tindakan yang lebih agresif, lebih menarik diri kurang mudah bergaul dan kurang terampil dalam kognitif dibandingkan dengan teman-teman mereka yang diterima.

#### 2.3.4.4 Lingkungan masyarakat

Salah satu lingkungan yang berpengaruh besar bagi bagi anak adalah masyarakat, karena bagaimanapun masyarakat

merupakan tempat dan tumbuh kembangnya anak. Apa yang terjadi di masyarakat tempat tinggal anak akan berpengaruh sangat signifikan, anak akan belajar bagaimana berperilaku seperti orang-orang yang ada di sekitar, jika anak dibesarkan di lingkungan masyarakat yang keras maka anak akan tumbuh menjadi masyarakat yang keras, begitu juga ketika anak dibesarkan di lingkungan masyarakat yang bermoral dan baik maka anak akan tumbuh menjadi pribadi yang bermoral dan baik. Lingkungan yang memperlihatkan kekerasan kepada anak akan mengajarkan kepada anak bahwa perilaku itu diperbolehkan untuk dilakukan.

#### 2.3.4.5 Sekolah

Kondisi sekolah juga dapat berpengaruh terhadap perilaku *bullying* pada anak. Ada beberapa faktor yang terkait dalam tindakan *bullying* di antaranya; rendahnya moral staf, ketidakjelasan standar perilaku, tidak konsisten dalam menerapkan metode kedisiplinan, buruknya organisasi, anak-anak tidak diperlakukan sebagai individu, fasilitas yang tidak memadai, kurang perhatian terhadap murid baru, tidak ada kebijakan anti *bullying*, tidak ada prosedur yang jelas dalam menangani dan menyelesaikan kejadian *bullying*, kurangnya perhatian kepada murid yang berkebutuhan khusus serta tidak ada ruang untuk aktivitas yang tenang, warga sekolah menggunakan sindiran yang menyakitkan dan warga sekolah menghina murid di depan teman-teman.

Menurut Dhiyaulhaq (2018) faktor-faktor terjadinya *bullying*:

##### 2.3.4.1 Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan faktor terbesar dalam terbentuknya suatu sikap. Seorang yang bergaul di dalam lingkungan yang buruk tanpa *self-defence* yang kuat, dia lebih besar peluang

atau pengaruh sesuatu yang buruk, sebaliknya seseorang yang bergaul dalam lingkungan yang baik maka lebih besar peluang atau pengaruh sesuatu yang baik. Oleh karena itu lingkungan menjadi salah satu *agent of change*.

#### 2.3.4.2 Faktor media

Media menjadi salah satu penyumbang besar dalam terbentuknya suatu sikap, di Indonesia sendiri masih banyak tontonan yang tidak mengajarkan perilaku yang baik atau dampak yang baik bagi penontonnya, lebih-lebih tayangan tersebut ditayangkan pada *prime time*, perlu dilakukan moratorium terhadap tayangan di Indonesia, bukan hanya TV internet menjadi ladang subur penyebaran sikap buruk. Internet yang kita gunakan selama ini belum sepenuhnya *safety* masih banyak konten yang perlu diteliti lebih lanjut agar tidak berdampak buruk pada masyarakat.

#### 2.3.4.3 Hubungan keluarga

Keharmonisan keluarga juga berpengaruh pada terbentuknya sikap seseorang. Jika kondisi keharmonisan suatu keluarga sedang buruk maka anggota keluarga yang lain berpotensi mencari pelampiasan salah satunya dengan melakukan *bullying*.

#### 2.3.5 Dampak / akibat *bullying*

Dampak *bullying* diantaranya dapat menyebabkan harga diri rendah, sehingga mereka tidak baru berani melapor, walaupun orang tua dan guru ada disamping mereka. Inilah penyebab utama banyak kasus *bullying* yang tidak terlihat di antara mereka. Perilaku *bullying* juga dapat menyebabkan perubahan sikap, perilaku kebiasaan dan kebiasaan, selain itu juga dapat menyebabkan lecet dan luka di tubuh (Ghifari, 2018).

Dampak *bullying* tidak hanya merusak korban tetapi juga lingkungan sekitar mereka. *Bullying* dapat menyebabkan seseorang berhenti sekolah, karena setiap ke sekolah dia merasa tidak nyaman karena selalu mendapat ejekan dan perlakuan buruk anak lainnya. Dampak lainnya dari korban *bullying* adalah merasa rendah diri. *Bullying* berhubungan dengan meningkatnya tingkat depresi, agresi, penurunan nilai akademik dan tindakan bunuh diri. *Bullying* juga dapat menurunkan tingkat tes kecerdasan dan kemampuan analisis. Korban *bullying* biasanya juga merasakan banyak emosi negatif seperti takut, dendam, malu, marah, sedih, sampai rendah diri. Bahkan para pelaku *bullying* berpotensi sebagai pelaku kriminal jika dibandingkan dengan anak-anak bukan pelaku *bullying* (Purnama, 2010).

Perilaku *bullying* memberikan dampak psikologis pada korban seperti timbul perasaan kesal, sedih, tidak percaya diri, tidak nyaman, tidak konsentrasi belajar dikelas. Secara psikis, *bullying* akan mempengaruhi kecerdasan emosional anak yang menjadi korban, sehingga anak rentan menjadi pencemas dan mengalami depresi dan menarik diri dari pergaulan sehingga dapat menyebabkan dampak sosial pada anak, yang dapat dilihat pada penurunan keterampilan sosial yang dikuasai siswa atau menurunnya kecakapan-kecakapan yang dimilikinya ketika berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Perlakuan *bullying* maka berpengaruh terhadap keterampilan sosial yang akan cenderung rendah. Keterampilan sosial merupakan salah satu kecakapan dalam menangani emosi (EQ) (Latifah, 2018).

## **2.4 Remaja**

### **2.4.1 Pengertian remaja**

Menurut Jahja (2013) kata remaja berasal dari bahasa Latin yaitu *adolescence* yang berarti *go grow* atau *to grow maturity*. Banyak tokoh

yang mendefinisikan remaja seperti Debrun mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan natur masa kanak-kanak dan dewasa. Menurut Papalia dan Olds masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun sedangkan menurut Sa'id (2015) remaja (*al-murahaqah*) dalam bahasa Arab berasal dari kata "*rahaqa*" yang berarti mendekati, sehingga dari segi bahasa masa remaja berarti usia meninggalkan masa anak-anak dan mendekati masa dewasa. Sedangkan menurut ilmu psikologi, remaja adalah munculnya kematangan fisik, intelektual, psikologis dan sosial seorang anak.

Masa remaja dibedakan menjadi masa remaja awal (10-13 tahun), masa remaja tengah (14-16 tahun) dan masa remaja akhir (17-19 tahun). masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, yang meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa (Rohan & Siyoto, 2013).

#### 2.4.2 Karakteristik masa remaja

Menurut Mansur (2009) karakteristik masa remaja antara lain:

##### 2.4.2.1 Pertumbuhan fisik

Pertumbuhan fisik mengalami perubahan dengan cepat, lebih cepat dibandingkan dengan masa anak-anak dan masa dewasa. Untuk mengimbangi pertumbuhan yang cepat itu, remaja membutuhkan makan dan tidur yang lebih banyak.

##### 2.4.2.2 Perkembangan fungsi organ seksual

Fungsi organ seksual mengalami perkembangan yang kadang-kadang menimbulkan masalah dan menjadi penyebab timbulnya perkelahian, bunuh diri dan sebagainya. Tanda-tanda perkembangan fungsi organ seksual pada anak laki-laki diantaranya adalah alat reproduksi spermannya mulai

berproduksi, ia mengalami masa mimpi yang pertama, yang tanpa sadar mengeluarkan sperma. Sedangkan pada anak perempuan, rahimnya sudah bisa dibuahi karena ia sudah mendapatkan menstruasi (datang bulan) yang pertama.

#### 2.4.2.3 Cara berpikir kausalitas

Yaitu menyangkut hubungan sebab dan akibat. Remaja sudah mulai berpikir kritis sehingga ia akan melawan bila orang tua, guru, lingkungan masih menganggapnya sebagai anak kecil. Bila guru dan orang tua tidak memahami cara berpikir remaja, akan timbul perilaku menyimpang seperti kenakalan remaja yang berwujud perkelahian antarpelajar yang sering terjadi di kota-kota besar.

#### 2.4.2.4 Emosi yang meluap-luap

Keadaan emosi remaja masih labil karena hal ini erat hubungannya dengan keadaan hormon. Emosi remaja lebih mendominasi dan menguasai diri mereka daripada pikiran yang realistis. Remaja mudah terjerumus ke dalam tindakan tidak bermoral, misalnya sebelum menikah, bunuh diri karena putus cinta, membunuh orang karena marah dan sebagainya. Hal ini terjadi karena ketidakmampuan mereka memahami emosinya yang meluap-luap.

#### 2.4.2.5 Mulai tertarik terhadap lawan jenisnya

Dalam kehidupan sosial remaja, mereka mulai tertarik kepada lawan jenisnya dan mulai berpacaran. Jika dalam hal ini orang tua kurang mengerti, kemudian melarangnya, akan menimbulkan masalah dan remaja akan bersikap tertutup terhadap orang tuanya.

#### 2.4.2.6 Menarik perhatian lingkungan

Pada masa ini remaja mulai mencari perhatian dari lingkungannya, berusaha mendapatkan status dan peran seperti

kegiatan remaja di kampung-kampung yang diberi peranan, misalnya mengumpulkan dana atau sumbangan kampung.

#### 2.4.2.7 Terkait dengan kelompok

Remaja dalam kehidupan sosial sangat tertarik pada kelompok sebayanya sehingga tidak jarang orang tua dinomorduakan sedangkan kelompoknya dinomorsatukan. Hal tersebut terjadi karena dalam kelompok itu remaja dapat memenuhi kebutuhannya, seperti kebutuhan dimengerti, kebutuhan dianggap, diperhatikan, mencari pengalaman baru dan sebagainya. Kelompok atau geng sebenarnya tidak berbahaya asal saja orang tua dapat mengarahkannya pada hal-hal yang bersifat positif.

### 2.4.3 Perkembangan masa remaja

Menurut Sa'id (2015) perkembangan remaja terdiri dari:

#### 2.4.3.1 Perkembangan fisik

*Baliq* yaitu berubahnya kondisi fisik seorang anak menjadi lebih sempurna. Pada masa ini, organ reproduksi anak menjadi lebih matang dan seorang anak memiliki hormon-hormon seksualitas baru yang mengantarkannya menjadi dewasa. Berikut ini hal-hal yang berkaitan dengan persoalan *balig*:

- a. Rata-rata umur *balig* bagi anak perempuan adalah 12-13 tahun dan rata-rata umur *baliq* bagi anak laki-laki adalah 11-15 tahun.
- b. Organ-organ reproduksi bertambah besar sekitar 50%.
- c. Ukuran dada anak perempuan bertambah besar
- d. Tinggi badan bertambah 15-20 cm selama satu tahun dan berat badan bertambah 18-22 kg selama satu tahun.
- e. Bertambahnya ukuran organ-organ seksual bagian tengah dan dalam.
- f. Mimpi basah bagi laki-laki dan menstruasi bagi perempuan.

- g. Munculnya rambut di berbagai tempat di badan seorang remaja
- h. Bertambahnya gelegar suara pada laki-laki dan ekspresi pada anak perempuan.
- i. Bertambahnya kemampuan bergerak seperti melompat kemampuan merespons sesuatu, kemampuan beradaptasi serta kemampuan berkonsentrasi.

#### 2.4.3.2 Perkembangan intelektual

Perkembangan intelektual yang terjadi pada remaja, antara lain:

- a. Matangnya kemampuan berpikir dan berkembangnya kecerdasan secara umum
- b. Kemampuan menafsirkan kejadian yang dia hadapi dan memberi penilaian terhadap kejadian tersebut.
- c. Munculnya kemampuan beradaptasi antara dirinya dengan lingkungan yang ada disekitarnya.
- d. Bertambahnya potensi untuk mengerjakan tugas intelektual yang berat.
- e. Bertambahnya kemerdekaan dalam berpikir secara detail dan matang.
- f. Imajinasi remaja pada usia ini sangat luas dan tinggi yang mengakibatkan munculnya apa yang disebut dengan mimpi dalam kesadaran.
- g. Berkembangnya kemampuan mengingat berdasarkan pemahaman dan pengalaman.
- h. Munculnya batasan-batasan dan prinsip-prinsip terhadap pemikirannya
- i. Munculnya respons terhadap perilaku orang lain dengan cepat dan segera ingin mengetahui hasil dari responsnya tersebut.
- j. Pada perkembangan usia ini, remaja cenderung menyukai cerita-cerita, kisah-kisah dan berita-berita yang populer.

#### 2.4.3.3 Perkembangan bahasa

Perubahan yang nampak pada masa usia remaja dalam hal perkembangan bahasa antara lain:

- a. Kemampuan untuk mengungkapkan pendapat dan perasaan semakin baik, saat dalam kondisi susah maupun senang.
- b. Remaja menghabiskan waktu yang lama ketika berbicara, khususnya saat berbicara tentang sesuatu yang berkaitan dengannya.
- c. Berkembangnya kemampuan untuk berbicara dengan diri sendiri, baik setuju atau tidak setuju atau hanya berbicara dengan dirinya tentang apa yang terjadi dengannya sepanjang hari.
- d. Kata-kata yang diucapkan tidak selalu mewakili apa yang ada di pikirannya.
- e. Sering memakai ungkapan-ungkapan yang pendek dan tanggapan yang tidak tenang ketika ia tidak suka terhadap sesuatu.
- f. Topik pembicaraan yang sering diungkapkan adalah tentang teman-teman dan keluarganya.

#### 2.4.3.4 Perkembangan psikologis

Perubahan yang nampak pada usia remaja dalam hal perkembangan psikologis yaitu:

- a. Mampu mengungkapkan emosi positif (gembira) dan emosi negatif (sedih) dengan jelas.
- b. Menyukai kebebasan, mengacuhkan nasihat kedua orang tua dan muncul kepercayaan diri.
- c. Bertambahnya rasa kekhawatiran atau perasaan cemas.
- d. Bertambahnya ekspresi emosi secara umum, terutama saat merasa terancam (kekerasan yang mungkin terjadi di sekolah, rumah, atau bersama teman-temannya) atau tidak suka seperti menggigit kuku atau menggigit bibir.

#### 2.4.3.5 Perkembangan sosial

Perubahan yang nampak pada usia remaja dalam hal perkembangan sosial antara lain:

- a. Munculnya seseorang sebagai sahabat dekat yang sangat mungkin untuk berubah dari waktu ke waktu
- b. Cenderung terpengaruh oleh komunitas remaja di mana ia berinteraksi, baik pengaruh positif dan negatif.
- c. Suka terlibat dengan tanggung jawab orang tua, seperti urusan kantor bagi remaja putra dan urusan rumah tangga bagi remaja putri.
- d. Memiliki kecenderungan yang kuat untuk berkelompok dan suka bergabung dengan kelompok remaja yang sejenis
- e. Hubungan yang baik atau tidak dengan orang dewasa tergantung dari jenis pengalaman dan keadaan yang terjadi antara mereka
- f. Memiliki kecenderungan terlibat dengan orang tua dalam mengambil keputusan, seperti untuk menentukan tempat-tempat yang akan dituju ketika piknik, jalan-jalan dan sebagainya.

#### 2.4.4 Tugas-tugas perkembangan masa remaja

Menurut Ali & Asrori (2014) tugas-tugas perkembangan masa remaja antara lain:

- 2.4.4.1 Mampu menerima keadaan fisiknya
- 2.4.4.2 Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa
- 2.4.4.3 Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis
- 2.4.4.4 Mampu mencapai kemandirian emosional
- 2.4.4.5 Mencapai kemandirian ekonomi
- 2.4.4.6 Mengembangkan konsep keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat

- 2.4.4.7 Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua
- 2.4.4.8 Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa
- 2.4.4.9 Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan
- 2.4.4.10 Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

## **2.5 Keterkaitan Media Sosial Instagram dengan Perilaku *Bullying***

Media sosial memiliki karakteristik yang berbeda dengan teknologi komunikasi lainnya. Beberapa karakteristik yang berbeda adalah *updating* secara *real-time*, informasi yang tersebar secara luas, memiliki titik kumpul untuk melihat informasi, memiliki fitur yang memungkinkan pengguna situs media sosial dapat menanggapi dan memberi masukan. Kemampuannya dalam menanggapi dan memberi masukan dapat menyebabkan *cyber bullying*. Kemampuan tersebut semakin meningkat ketika digabungkan dengan teknologi mobile yang memiliki kemampuan untuk menyebarkan informasi kapan dan dimana pun. Dengan kemampuan teknologi mobile tersebut, maka tindakan *cyber bullying* pun semakin sering terjadi (Hidayat, 2015).

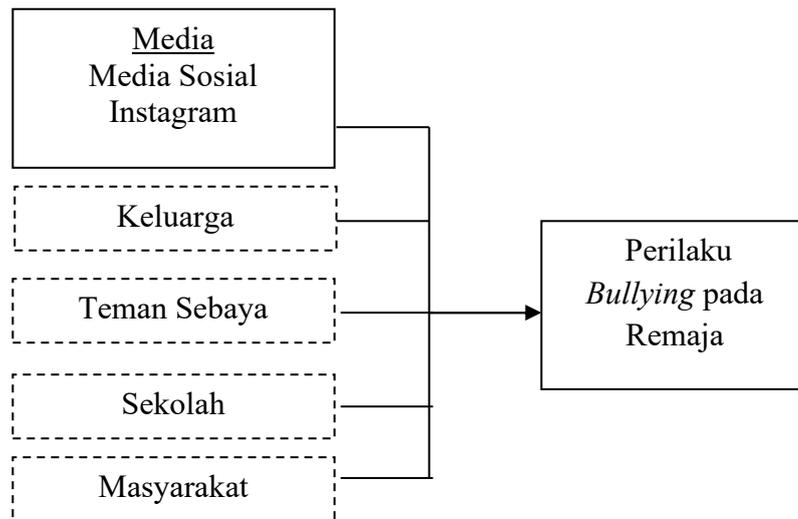
Media sosial sekarang ini telah menjadi bagian dari kehidupan remaja. Media sosial menjadi wadah bagi para remaja untuk berinteraksi. Terlebih lagi, remaja berada pada usia dimana mereka senang mencari perhatian dan membangun pencitraan diri yang baik. Tidak adanya pengontrolan terhadap interaksi dan aktivitas yang dilakukan para remaja tersebut di media sosial bisa menjadi masalah. Setiap orang dengan bebasnya dapat melakukan aktivitas apapun di media sosial. *Cyberbullying* menjadi salah satu dampak yang muncul dari aktivitas *online*. *Cyberbullying* diartikan secara umum sebagai tindakan *bully* yang dilakukan seseorang terhadap orang lain dalam dunia *online*. Dampak negatif dari *cyberbullying* dapat dilihat baik secara

psikologis maupun fisik. Bahkan ada juga korban yang melakukan bunuh diri akibat *cyberbullying*. Remaja dengan jiwa yang rentan dapat menjadi pelaku atau korban dari *cyberbullying*. Mereka yang tidak mengerti tentang etika yang baik secara *online* biasanya sulit untuk mengontrol perilaku mereka di dunia online (Natalia, 2016).

Internet menyediakan segala macam informasi, baik informasi sosial maupun informasi yang lain. Informasi tersebut ada yang mengandung muatan positif, tetapi juga ada yang mengandung muatan negatif dan berdampak serius serta menjadi pemicu kenakalan pada kalangan remaja. Dampak negatif internet tersebut diantaranya *cyberbullying*. *Cyberbullying* yang terjadi pada kalangan remaja merupakan bentuk baru dari *bullying*. Hal tersebut terjadi karena rasio remaja pengguna internet telah meningkat dengan cepat, terutama di situs jaringan sosial, chat room, dan aplikasi pesan instan. Salah satu faktor dominan atau menjadi penyebab utama terjadinya *cyberbullying* adalah Masquerading. Dalam *cyberbullying* seseorang sangat mudah untuk membuat identitas palsu atau yang lebih dikenal dengan *anonymous*. Fenomena *anonymous* menjadikan *cyberbullying* lebih berbahaya daripada *bullying* yang sebenarnya. *Anonymous* mengincar seseorang yang ia sendiri tidak tahu siapa orang tersebut. Di sisi lain, mudahnya *anonymous* memalsukan identitasnya menyebabkan mereka sulit untuk dikenali dan dilacak sehingga mereka dengan leluasa melakukan *bullying* di dunia maya yang tidak terbatas ruang lingkungannya (Syah, 2018).

## 2.6 Kerangka Konsep

Adapun kerangka konsep penelitian dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini



Keterangan:

 = tidak diteliti       = diteliti

Gambar 2.1 Kerangka Konsep

## 2.7 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ada hubungan penggunaan media sosial instagram dengan perilaku *bullying* pada remaja di SMP Negeri 01 Kurau Kabupaten Tanah Laut