

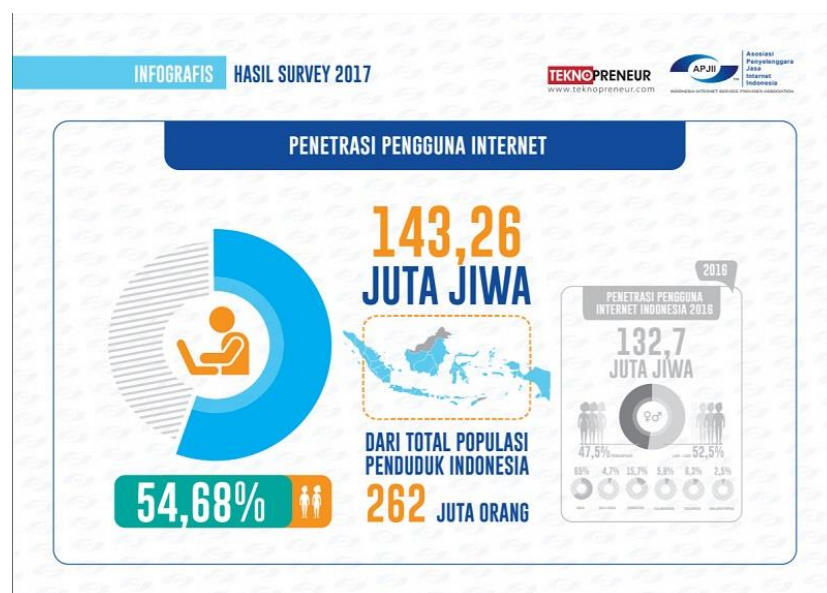
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet merupakan salah satu perkembangan teknologi yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. Internet tidak hanya memberikan berbagai informasi saja, tetapi juga menjadi salah satu sarana komunikasi saat ini. Masyarakat di Indonesia yang tergantung dengan internet membuktikan bahwa internet sudah menjadi sebuah kebutuhan dasar bagi masyarakat. Seperti hasil survey yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2017 pengguna internet di Indonesia.

Diagram 1.1 Hasil Survei Pengguna Internet 2017



Sumber : <https://kominfo.go.id/> (Diakses pada 25 November 2018, 16.03 WIB)

Angka tersebut menunjukkan bahwa lebih dari setengah populasi penduduk Indonesia menggunakan internet. Banyaknya pengguna internet di Indonesia juga dibuktikan pada data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia yang mengatakan bahwa Indonesia menduduki urutan ke-6 di dunia dengan negara pengguna internet terbanyak setelah negara China, Amerika Serikat, India, Brazil dan Jepang terhitung dari tahun 2013-2018. https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media (Diakses pada 26 November 2018, 19.30 WIB)

Salah satu aplikasi dari internet yang banyak digunakan adalah sosial media. seperti hasil dari Laporan Tetra Pak Index 2017 yang belum lama diluncurkan, tercatat bahwa hampir setengah dari jumlah pengguna internet adalah pengguna media sosial, atau berkisar di angka 40%. Sosial media itu merupakan medium di internet untuk merepresentasikan diri untuk berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya, dan untuk membentuk ikatan secara virtual (Nasrullah, 2015 : 11). Sosial media memfasilitasi komunikasi dari yang dulunya *face to face* menjadi *virtual communication* bagi pengguna media sosial itu sendiri. Salah satu alasan fundamental mengapa media sosial sangat siap disambut oleh masyarakat umum adalah bahwa media sosial membantu untuk menghubungkan orang satu sama lain dengan cara yang berharga, berarti dan mudah, dengan cara mereka sendiri, dalam skala yang belum pernah ada sebelumnya (Blanchard, 2015 : 2). Situs jejaring sosial bisa merawat keterhubungan dengan cara tetap menjalin hubungan dengan orang-orang

yang kita kenal – atau dengan orang yang baru kita kenal (Fahmi, 2011 : 183). Karena itulah banyak orang rela mencurahkan waktu, tenaga, pikiran dan emosinya untuk menggunakan situs jejaring sosial. Mereka berpandangan ada banyak manfaat yang bisa diperoleh dari menggunakan situs jejaring sosial yang tidak hanya sekedar menghabiskan waktu atau tujuan bersenang-senang semata (Fahmi, 2011 : 182).

Selain membawa banyak manfaat, pada kenyataannya masih banyak juga orang yang masih menyalahgunakan adanya sosial media. Sosial media menimbulkan dampak-dampak negatif. Seperti yang dikatakan oleh Angela Kearney, UNICEF *Country Representative of Indonesia* dalam publikasi Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia: "*Kaum muda selalu tertarik untuk belajar hal-hal baru, namun terkadang mereka tidak menyadari resiko yang dapat ditimbulkan*" <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834.html>. (Diakses pada 27 November 2018, 11.07 WIB).

Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan dari sosial media adalah *cyberbullying*. Kata *bullying* itu sendiri seolah-olah tidak bisa dipisahkan dari pergaulan saat ini, terlebih dengan adanya sosial media dimana orang bebas untuk melakukan *bullying* tanpa harus bertatap muka secara langsung, tindakan semacam ini dinamakan *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan suatu tindakan intimidasi atau kekerasan verbal yang dilakukan seseorang melalui internet atau jejaring sosial. Willard dalam (Feinberg dan Robey 2010) mengklasifikasikan beberapa jenis *cyberbullying*, yaitu : (1) *Flaming*,

mengirimkan pesan elektronik dengan amarah dan bahasa yang kasar dan vulgar (berapi-api), (2) *Harrasment*, secara berulang-ulang mengirimkan pesan yang berisi kata-kata kasar, gangguan dan bahkan ancaman, (3) *Denigration*, mengirim atau mengunggah gossip atau rumor mengenai seseorang untuk merusak reputasinya, (4) *Impersonation*, membajak akun seseorang dan mengirimkan atau mengunggah pesan-pesan yang tidak senonoh, (5) *Outing & Trickery*, menjalin hubungan baik dengan seseorang dan membujuknya untuk memberikan informasi yang sifatnya pribadi, lalu menyebarkan, (6) *Exclusion*, secara sengaja mengeluarkan seseorang dari grup online. Kasus *cyberbullying* khususnya di Indonesia menunjukkan angka yang cukup fantastis, hal ini dibuktikan dari hasil survey yang dilakukan oleh Kementerian Sosial yang menyebutkan bahwa pada anak berusia 12-17 tahun, 84 persen mengalami kasus *bullying*. Kebanyakan kasus *bullying* yang ditemukan adalah *cyberbullying*. <https://news.detik.com/berita/d-3568407/mensos-84-anak-usia-12-17-tahun-mengalami-bullying> (Diakses pada 27 November 2018, 20.11 WIB).

Dari banyaknya kasus *cyberbullying* yang terjadi, hampir sebagian besar dilakukan oleh anak-anak dan remaja, hal ini terbukti dari data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), sejak tahun 2011 hingga tahun 2016 ditemukan sekitar 253 kasus *bullying*, terdiri dari 122 anak yang menjadi korban dan 131 anak menjadi pelaku. Selain itu, berdasarkan data UNICEF, sebanyak 41% hingga 50% remaja di Indonesia dalam rentang usia 13 sampai 15 tahun pernah mengalami tindakan *bullying*. www.unicef-

irc.org/article/1350-world-experts-make-recommendations-for-childrens-protection-from-bullying. (Diakses pada 11 Februari 2019, 23.26 WIB)

Namun, selain anak-anak dan remaja ada juga dari kalangan selebriti yang menjadi korban tindakan *cyberbullying*. Seperti dalam hasil penelitian Jacek Pyzalski (2013) yang mengatakan bahwa ada kelompok-kelompok lain selain teman sebaya yang sering dibully atau menjadi korban dari tindakan agresi online. Salah satunya adalah agresi terhadap selebriti (misalnya aktor, penyanyi, dll). Selain itu, dalam penelitian Hildawati (2018) mengemukakan bahwa pembenci itu muncul di sosial media yang sering sekali korbannya adalah selebriti, bahkan beberapa orang sampai membuat akun haters di sosial media untuk menjelek-jelekkkan selebriti.

Selebriti adalah individu yang sering didokumentasikan oleh media yang mendorong seseorang itu mendapatkan popularitas. Selain itu, Mills (1956), Bell (1958), Bottomore (1993) mengatakan bahwa selebriti adalah contoh yang jelas dari kelompok elit. Dalam artian, selebriti menempati elit baru yang tidak hanya dari ekonomi dan kekuatan sosial, tetapi juga mampu untuk menarik penggemar dan publik untuk memperkuat dan menegaskan posisinya sebagai selebriti. (dalam Gilad Ravid & Elizabeth Currid-Halkett, 2013). Lebih lanjut, Gilad Ravid & Elizabeth Currid-Halkett (2013) melihat dualitas selebriti sebagai individu dan kelompok. Sebagai individu (seperti Angelina Jolie, Princess Diana) mereka adalah individu yang memiliki kepopuleran, dalam artian dikenal oleh banyak orang. Sebagai kelompok, mereka adalah sekelompok orang yang ada di dalam kategori sosial eksklusif

yang terlihat mendatangi atau terlibat berbagai macam aktivitas yang *highclass* atau eksklusif (seperti Grammy, Oscar) dimana dalam aktivitas tersebut selebriti didokumentasikan oleh media. Dengan dokumentasi visual selebriti, mereka cenderung dianggap yang paling menonjol atau mempunyai nilai tertentu khususnya di budaya populer. Selain itu, Rai (2018) mengatakan bahwa selebriti mempunyai kekuasaan yang sangat efektif dalam budaya konsumen, dimana khalayak yang menjadi penentu. Selebriti telah memasuki dunia sosial kita sampai tingkat yang tinggi, seperti apa yang kita lakukan adalah berdasarkan lensa selebriti (dalam Marshall 2014).

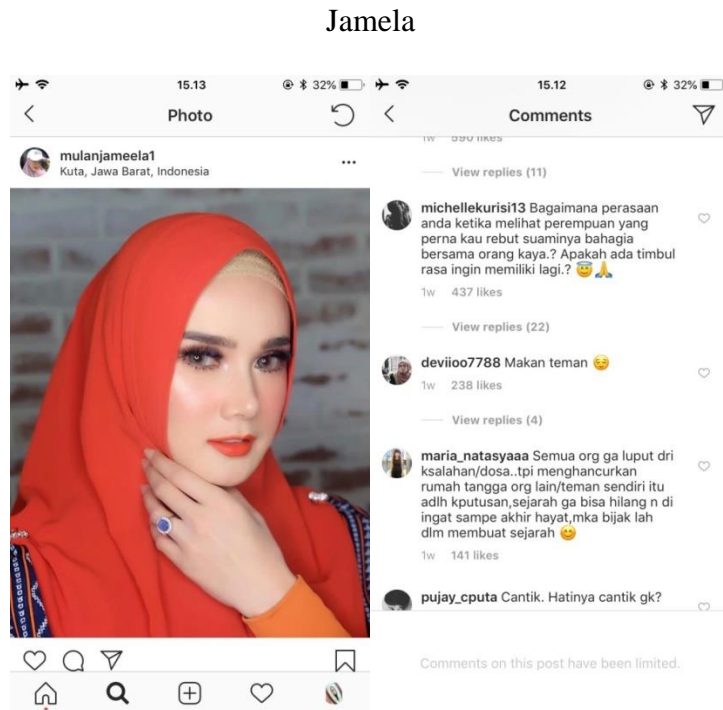
Sekarang ini, banyak kasus *cyberbullying* di Indonesia yang menyeret kalangan selebriti sebagai korbannya, mereka sebagai pelaku tidak segan menyerang selebriti yang dibencinya secara verbal dengan kata-kata kotor, melecehkan hingga menghina, seperti beberapa kasus berikut yang menimpa selebriti Indonesia :

- a. Syahirini, pelantun lagu semua karena cinta itu pernah menjadi korban *bully* lantaran mengunggah video dirinya yang tengah berbaring diatas rumput di pegunungan Sappada yang terkenal sebagai salah satu arena ski paling digemari di Italia.
- b. Luna Maya, mantan kekasih Ariel 'Noah' ini juga pernah menjadi korban *bully* pada 2009 lalu. Pasalnya, artis 31 tahun itu membuat pernyataan di akun Twitter-nya yang menyebut infotainment derajatnya lebih hina daripada Pekerja Seks Komersial (PSK).

- c. Agnes Monica, penyanyi kelahiran 1 Juli ini juga pernah menjadi korban *bully* di Instagram. Mirisnya, Agnes hanya salah menulis Prambanan untuk foto berlatar belakang stupa Borobudur.
- d. Mulan Jameela, istri dari Ahmad Dhani ini juga pernah menjadi korban *bullying*. Saat itu, Mulan yang dianggap sebagai perusak hubungan Maia dan Dhani menjadi olok-olok masyarakat di Twitter.
- e. Nikita Mirzani, aktris kontroversial ini menjadi korban *bullying* di Twitter lantaran kepergok berbohong kepada *follower*-nya sedang berada di Singapura, namun lokasi *tagging* di Twitter-nya menunjukkan jika Nikita tengah berada di Grogol.

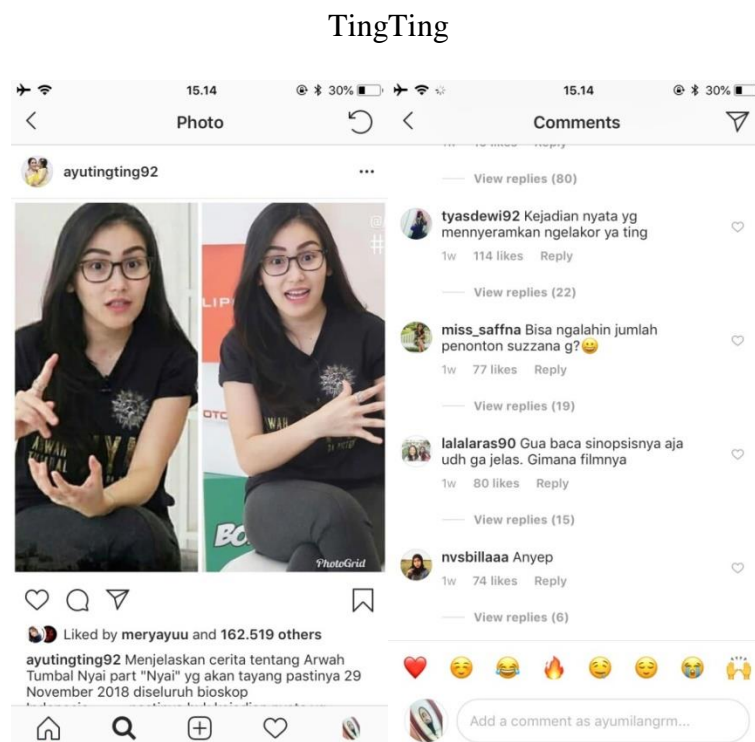
[https://www.republika.co.id/berita/senggang/blitz/14/10/15/ndh9by-ini-
artis-yang-pernah-jadi-korban-bullying](https://www.republika.co.id/berita/senggang/blitz/14/10/15/ndh9by-ini-artis-yang-pernah-jadi-korban-bullying) (Diakses 28 November 2018,
19.55 WIB)

Gambar 1.2 Contoh *Cyberbullying* di kolom komentar akun Instagram Mulan



Sumber : akun Instagram @mulanjameela1

Gambar 1.3 Contoh *Cyberbullying* di kolom komentardi akun Instagram Ayu



Sumber : akun Instagram @ayutingting92

Pada salah satu artikel dari Robert Slonje, Peter K. Smith, Ann Frisé (2012) mengatakan bahwa motif *cyberbullying* yang diselidiki oleh Varjas, Talley, Meyers, Parris, dan Cutts (2010) dikategorikan menjadi internal dan eksternal. Faktor internal itu meliputi balas dendam, rasa bosan, rasa cemburu, mencoba hal yang baru atau hanya mengarahkan perasaan mereka saja. Faktor eksternal itu sendiri mereka melakukan tindakan *cyberbullying* karena mereka tidak ingin memiliki pertemuan tatap muka dengan korban atau mengungkapkan ketakutan sebenarnya menghadap orang tersebut, atau bahwa targetnya berbeda dari beberapa orang misalnya dari segi penampilan. Semua tindakan *cyberbullying* baik internal maupun eksternal memiliki dampak yang negatif pada korbannya, bahkan juga pada pelaku.

Penelitian Decy Anggriani (2016) menjelaskan bahwa pembenci menggunakan bahasa ketidaksopanan di akun instagram selebriti. Penelitian ini menunjukkan bahwa alasan pembenci menggunakan bahasa ketidaksopanan adalah untuk melampiaskan perasaan negatif, untuk menghibur pemirsa, untuk menunjukkan ketidaksepakatan, menunjukkan ketidakpuasan, mengejek selebriti, serta memperjelas sesuatu.

Banyaknya kasus *cyberbullying* yang ada di Indonesia, kemudian pemerintah membentuk Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dalam Undang-undang ini, terdapat pasal-pasal yang sesuai untuk menjerat para pelaku *cyberbullying*. Misalnya dalam pasal 28 ayat 1 yang mengatur tentang orang yang dengan sengaja

menyebarkan berita bohong dan menyesatkan serta merugikan orang lain, ancaman pidana dalam pasal ini yaitu penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal 1 miliar rupiah. Selain itu, dalam pasal 28 ayat 2 yang mengatur tentang orang yang dengan sengaja menyebarkan informasi yang tujuannya untuk menimbulkan rasa kebencian dan permusuhan berdasarkan SARA antar individu atau kelompok, dengan ancaman pidana penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal 1 miliar rupiah.

Walaupun pasal-pasal tersebut mengatur tindakan-tindakan yang disebut sebagai ujaran kebencian atau *cyberbullying*, pasal-pasal ini juga digunakan untuk mengancam seseorang yang tidak bersalah atau digunakan untuk menjebak seseorang. Misalnya untuk mengancam wartawan ketika seseorang merasa dirinya diberitakan tidak sesuai dengan realitas. Pasal-pasal ini kerap kali disalahgunakan oleh seseorang meskipun tanpa permasalahan yang jelas dan diluar dari orang-orang yang bersalah.

<http://eptik-group8-ar.blogspot.com/2015/06/undang-undang-yang-mengatur.html> Diakses pada tanggal 3 Maret 2019 pukul 21.07 WIB

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Gilad Ravid & Elizabeth Currid Halkett (2013), Jacek Pyzalski (2013), Hildawati (2018) dan Decy Anggraini (2016) tentang tindakan *cyberbullying* kepada orang terkenal atau selebriti, tidak menjelaskan tentang bentuk, sudut pandang selebriti dan juga tanggapan atau respon selebriti terhadap tindakan *cyberbullying*. Maka dari itu peneliti dalam penelitian ini akan mencakup hal-hal yang lebih luas, yaitu untuk mendalami tentang alasan seseorang dan bentuk dari

cyberbullying itu sendiri, kemudian juga mendalami pandangan selebriti tentang *cyberbullying* dan respon yang diberikan oleh selebriti.

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan internet banyak dimanfaatkan untuk berkomunikasi dengan orang lain yang biasanya dilakukan melalui sosial media. Dalam berkomunikasi itu sendiri perlu adanya etika untuk mewujudkan kondisi yang ideal. Tidak berkata kasar, ramah dan sopan adalah komunikasi yang ideal. Selain itu, menganggap orang lain sebagai manusia dan menghargai orang lain adalah etika dalam berkomunikasi. Dalam menggunakan sosial media, ada etika yang harus dimengerti untuk mewujudkan kondisi yang ideal, seperti tidak membuat tulisan atau mengomentari sesuatu yang merugikan pihak tertentu dan tidak menyebarkan informasi yang tidak benar. Hal tersebut bahkan sudah ada larangannya secara formal yang mengatur bahwa dalam berkomunikasi dan bersosial media harus ada etika.

Namun pada kenyataannya, ada tindakan-tindakan berkata kasar atau melukai orang lain yang dikenal dengan *cyberbullying*. *Cyberbullying* itu sendiri bentuknya *harrasement, flaming, denigration, impersonation, exclusion dan outing & trickery*. *Cyberbullying* itu sendiri seringkali ditujukan pada khalayak tertentu atau satu golongan tertentu di masyarakat, yaitu selebriti. Selebriti adalah kelompok elit yang mempunyai kepopuleran. Selebriti merupakan seseorang yang mempunyai kekuasaan dalam budaya konsumen, dimana selebriti bisa mempengaruhi apa yang dilakukan oleh seseorang.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa ada beberapa alasan yang mendorong terjadinya *cyberbullying*, yaitu dari internal dan eksternal. Internalnya, para pelaku memiliki dendam, rasa bosan, rasa cemburu atau ingin mencoba hal yang baru untuk dilampiaskan kepada korban. Eksternalnya, pelaku merasa tidak ingin bertemu dengan korban untuk mengungkapkan rasa takutnya kepada korban, atau karena si korban berbeda dari beberapa orang misalnya dari segi penampilan. Tetapi, dalam hal ini peneliti ingin melihat lebih dalam dari dua sisi, yaitu sisi pelaku dan sisi selebriti.

Kasus *cyberbullying* selebriti yang semakin banyak ditemukan, memunculkan suatu pertanyaan apakah alasan seseorang melakukan *cyberbullying* kepada selebriti. Selain itu perlu diketahui apa saja bentuk dari *cyberbullying* yang dilakukan. Disisi lain, ingin diketahui bagaimana pandangan selebriti dalam memandang *cyberbullying* dan respon selebriti terhadap *cyberbullying* yang dialami.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui alasan seseorang melakukan *cyberbullying* kepada selebriti dan untuk menggambarkan bentuk-bentuk dari *cyberbullying* itu sendiri. Selain itu, juga untuk mengetahui pandangan selebriti tentang *cyberbullying* dan untuk mengetahui respon yang diberikan selebriti.

1.4 Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yakni :

1. Secara teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan pemikiran mengenai kajian ilmu komunikasi dengan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi mengenai peristiwa *cyberbullying* di kalangan selebriti.
2. Secara akademis, diharapkan dapat memberikan tambahan referensi dalam pengembangan riset komunikasi melalui pelaku dan korban tentang fenomena *cyberbullying* di kalangan selebriti dengan pendekatan fenomenologi.
3. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang alasan seseorang melakukan *cyberbullying* pada selebriti dan bentuk *cyberbullying* yang dilakukan meliputi pelaku, serta memberikan gambaran pandangan selebriti tentang *cyberbullying* dan respon yang diberikan selebriti meliputi korban.
4. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi bagi masyarakat, pendidik, pemangku kebijakan maupun pengguna sosial media terkait dengan tindakan *cyberbullying* pada kalangan selebriti.

1.5 Kerangka Penelitian Teoritis

1.5.1 State Of The Art

Penelitian tentang perilaku *cyberbullying* khususnya pada selebriti atau *public figure* telah banyak dilakukan oleh para peneliti, Debarati Halder dan Karuppanan Jaishankar pada tahun 2016 melakukan penelitian yang berjudul *Celebrities and Cyber Crimes: An Analysis of the Victimization of Female Film Stars on the Internet*. Penelitian ini membahas tentang kejahatan-kejahatan online

yang menargetkan aktris menjadi korban, karena artis hollywood dan Bollywood mempunyai daya tarik seks, gambar, video pribadi yang menarik dikomentari. Aktris Hollywood dan Bollywood seperti sudah ditakdirkan untuk menjadi korban online karena beberapa faktor. Kejahatan online yang dilakukan salah satunya pelanggaran privasi hak cipta oleh audiens internet. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *feminism*. Hasil dari penelitian tersebut adalah yang paling buruk yang dialami yaitu bisa mengganggu privasi aktris ketika dirumah, serangan fisik yang diakibatkan dari kejahatan online.

Penelitian yang berbeda dilakukan oleh Stane Eckert pada tahun 2017 yang berjudul *Fighting for recognition: Online Abuse Of Women Bloggers In Germany, Switzerland, The United Kingdom, And The United States*. Penelitian ini membahas tentang *blogger* wanita yang menulis tentang politik yang beresiko besar untuk menuai penyalahgunaan internet. Dari wawancara yang dilakukan 109 *blogger* di beberapa negara diantaranya 73% memiliki pengalaman negatif karena blog dan penggunaan sosial media. Pengalaman negatif yang didapat tidak hanya komentar negatif, tetapi juga mengintai, ancaman pemerkosaan, ancaman kematian. Penelitian ini menggunakan pendekatan teoritis feminis digital dan menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara.

Sementara itu, di Indonesia penelitian mengenai tindakan *cyberbullying* terhadap selebriti juga telah dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Sukma Ari Ragil Putri pada tahun 2015. Penelitian ini menggunakan teori Queer, dengan konsep kategorisasi dan oposisi,

penelitian ini berjudul *Minoritisasi LGBT Di Indonesia : Cyberbullying Pada Akun Instagram @denarachman*. Penelitian ini membahas tentang bagaimana orang menggunakan sosial media instagram untuk mengomentari orang lain, terutama LGBT, dimana foto-foto yang diunggah oleh LGBT menjadi sarana masyarakat untuk melakukan *bullying*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk *bullying* yang terjadi di instagram LGBT dan kebenaran dominan apa yang mendasari terjadinya *bullying* tersebut.

Penelitian lain dilakukan oleh Fat'khak Dwi Hinggarwati, Pamerdi Giri Wiloso, Dewi Kartika Sari yang berjudul *Cyber-Collective Action Netizen melalui Media Sosial Twitter dengan Hastag #ShameOnYouSBY* pada tahun 2016. Penelitian ini membahas tentang netizen Indonesia yang mengutarakan kekecewaan terhadap pemerintahan di Indonesia dengan hastag #ShameOnYouSBY di Twitter. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan membahas tentang bentuk aksi *cyber-collective* yang terjadi dalam protes netizen. Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mengungkapkan fakta yang akurat dan memberikan gambaran secara sistematis mengenai suatu fenomena. Teori yang digunakan adalah teori *colective action*. Dalam penelitian ini terdapat beberapa temuan yaitu: (1) Hastag #ShameOnYouSBY merupakan hastag yang sempat menjadi *trending topic* dunia; (2) hastag ini dibuat untuk menunjukkan protes masyarakat terhadap pemerintah akibat dikeluarkannya RUU Pilkada; (3) Masyarakat menuliskan kicauannya melalui media sosial twitter dan

mengunggah undangan demonstrasi secara langsung di beberapa tempat;

(4) Di Indonesia protes dilakukan melalui media sosial twitter dengan hastag #ShameOnYouSBY, dan *trending topic* selama beberapa hari; (5) hastag #ShameOnYouSBY terus meluas hingga ke berbagai negara, dan warga asing turut serta dalam protes atas kebijakan pemerintah tersebut;

(6) Protes ini akhirnya mengembalikan hak masyarakat dalam memilih dengan dibuatnya kebijakan baru; (7) media sosial memiliki peran yang penting dalam menyebarkan pesan dan protes yang dilakukan; (8) masyarakat dalam hal ini memiliki pandangan *tecnorealism*, mereka masih melakukan protes dengan turun ke jalan, walaupun telah menuliskan protes melalui media sosial; (9) Untuk menarik masyarakat melakukan protes, para aktivis media sosial menggunakan prinsip konsumsi budaya kontemporer yaitu : *light package*, *headline appetite*, dan *trailer vision*.

Penelitian-penelitian di atas secara jelas menunjukkan tindakan-tindakan, bentuk dari *cyberbullying*, motif seseorang melakukan *cyberbullying* dan pengalaman negatif dari *cyberbullying*. Namun, dari sejumlah penelitian tersebut belum ada yang melihat dari sisi sudut pandang selebriti dalam melihat *cyberbullying* dan juga respon yang diberikan selebriti. Maka penelitian ini akan melihat dan mencermati hal tersebut. Selain itu juga melihat dan mencermati bentuk-bentuk *cyberbullying* dan motif seseorang melakukan *cyberbullying* dari sisi yang berbeda.

1.5.2 Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan pola atau model tentang bagaimana sesuatu distruktur (bagian dan hubungannya) atau bagaimana bagian-bagian berfungsi (perilaku yang di dalamnya ada konteks khusus atau dimensi waktu) (Moleong, 2016:49). Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mendalami fenomena *cyberbullying* yang terjadi pada kalangan selebriti. Paradigma interpretif memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang utuh, tidak terpisah-pisah satu dengan yang lainnya, kompleks, dinamis, dan penuh makna. Pendekatan fenomenologi disini digunakan untuk memahami fenomena *cyberbullying* dari sudut pandang pelaku dan korban untuk menemukan fakta dari fenomena *cyberbullying* tersebut. Stanley Deetz, pendukung fenomenologi, seperti dikutip oleh Littlejohn (2002), mengidentifikasi tiga prinsip dasar yang menjadi pilar dari fenomenologi (dalam Pawito 2007: 56).

- a. Bahwa pengetahuan (*knowledge*) diperoleh secara langsung melalui pengalaman yang sadar atau disengaja. Hal ini memiliki arti bahwa pengetahuan tidak diperoleh dari (*is not inferred from*) pengalaman (*experience*), tetapi ditemukan (*is found*) secara langsung dari pengalaman secara sadar (*conscious experience*).
- b. Bahwa makna tentang sesuatu bagi seseorang sebenarnya terdiri dari atau terbangun oleh potensi pengalaman seseorang berkenaan dengan objek bersangkutan. Artinya, bagaimana

seseorang memiliki hubungan dengan objek akan menentukan makna objek bersangkutan bagi seseorang.

- c. Bahwa bahasa merupakan kendaraan yang mengangkut makna-makna. Orang memperoleh pengalaman-pengalaman melalui bahasa yang kita gunakan untuk mendefinisikan dan mengekspresikan pengalaman.

1.5.3 Kerangka Analisis

1.5.3.1 Fenomenologi

Salah satu cara untuk bisa sampai pada suatu pengetahuan adalah dengan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi adalah sebuah aliran pemikiran yang menganggap bahwa fenomena (gejala) adalah sumber pengetahuan dan kebenaran (Djamal, 2015: 106). Selain itu, menurut (Kuswarno, 2009 : 1) fenomenologi adalah studi tentang fenomena, dimana mempelajari tentang sesuatu yang tampak dan bagaimana penampakkannya. Sedangkan menurut (Moleong, 2002: 9) fenomenologi digunakan untuk memahami suatu peristiwa dan orang-orang yang terlibat dalam situasi tertentu. Jadi, dapat disimpulkan bahwa fenomenologi itu merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang fenomena atau tentang sesuatu yang nampak untuk menggali dan untuk memahami makna yang terkandung didalamnya.

Menurut Kuswarno (2009: 4) sebuah fenomenologi itu berasal dari pandangan-pandangan filsafat mengenai sebuah fenomena. Ada dua aliran yang mendasari pemikiran filsafat: (1) Aliran empirisme, aliran ini percaya bahwa pengetahuan itu berasal dari sebuah penginderaan, dimana kita

dapat memahami dan melihat dunia apa yang sedang terjadi secara langsung. Dalam artian sumber dari sebuah pengetahuan yang memadahi adalah sebuah pengalaman; (2) Aliran rasionalisme, aliran ini percaya bahwa pengetahuan itu berasal dari sebuah pemikiran manusia, dimana menurut aliran ini sebuah pengalaman digunakan untuk menguatkan kebenaran pengetahuan yang sudah diperoleh dari sebuah akal. Kemudian ditengah-tengah perbedaan pandangan ini muncul pendapat baru menurut Immanuel Kant yang menjembatani keduanya, dimana pengetahuan menurutnya adalah apa yang tampak kepada kita (fenomena), dan fenomena itu sendiri adalah sesuatu yang muncul dengan sendirinya.

Menurut Hasbiansyah (2005) dalam sebuah fenomenologi ada konsep-konsep yang harus dipahami : (1) Fenomena, ini adalah apa saja yang muncul dalam sebuah kesadaran (Moustakas, 1994: 26); (2) *Epoche*, merupakan cara pandang lain yang baru terhadap suatu objek tertentu. Dengan menggunakan *epoche* ini kita dapat menciptakan suatu gagasan, ide, pandangan yang baru yang berbeda dan dapat kita deskripsikan; (3) Konstisusi adalah suatu aktivitas kesadaran yang menampakkan sebuah fenomena. Dalam artian, kesadaran itu tidak memunculkan sebuah fenomena, tetapi dengan adanya aktivitas kesadaran inilah yang diperlukan untuk berlangsungnya sebuah fenomena; (4) Kesadaran adalah pemberian makna yang aktif. Dalam artian, kita merealisasikan diri kita sendiri dimana kita mempunyai pengalaman tentang diri kita sendiri, tentang kesadaran yang identik dengan diri sendiri; (5) Reduksi adalah kelanjutan

dari *ephoce*. Dimana tugas dari reduksi ini adalah menjelaskan suatu susunan bahasa bagaimana objek itu terlihat. Dalam artian, reduksi ini adalah sebuah cara untuk melihat dan mendengar dari sebuah fenomena beserta makna-makna yang terkandung didalamnya.

1.5.3.2 Media Baru

Media baru (*new media*) merupakan sebuah terminologi untuk menjelaskan konvergensi antara teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi serta terhubung ke dalam jaringan. Media Komunikasi Antarpribadi menjadi salah satu kategori dari media baru, ini meliputi telepon dan surat elektronik atau pesan elektronik dimana dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan seseorang, tetapi bisa juga digunakan untuk mengirimkan pesan-pesan bersifat negatif lewat pesan elektronik (McQuail, 2011: 156).

Internet merupakan salah satu bentuk dari adanya media baru. Suler (2004) mengatakan bahwa melalui internet seseorang bisa melakukan atau mengatakan apapun yang biasanya tidak bisa dilakukan ketika bertatap muka secara langsung. Dalam artian, seseorang biasanya kurang terkendali atau bahkan mengekspresikan diri mereka lebih terbuka. Inilah yang dinamakan *Online Disinhibition Effect* dimana seseorang mempunyai kepribadian ganda yang tidak punya kemampuan untuk mengendalikan perilaku, pikiran dan perasaannya di dunia maya yang kemudian menyebabkan seseorang melakukan kritik keras, mengungkapkan kemarahan, kebencian bahkan ancaman kepada orang lain. Suler (2004) mengatakan bahwa ada enam faktor yang menjadi

penyebab terjadinya *Online Disinhibition Effect* : (1) *Dissociative Anonymity*, yaitu ketika seseorang menggunakan internet, orang lain tidak bisa dengan mudah menemukan identitasnya. Informasi seperti nama pengguna atau alamat email mungkin akan terlihat, tetapi itu tidak bisa menggambarkan seseorang sepenuhnya. Jadi, anonimitas ini merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan terjadinya *online disinhibition effect* dimana melalui anonimitas ini seseorang bisa menyembunyikan sebagian atau seluruh identitasnya, bahkan bisa mengubah identitasnya; (2) *Invisibility*, dimana dalam lingkungan online terutama yang berbentuk teks, orang tidak bisa saling melihat satu sama lain. Tidak terlihatnya seseorang secara fisik di dunia maya memberikan keberanian seseorang untuk melakukan hal-hal yang biasanya tidak dia lakukan. Dalam artian seseorang tidak perlu khawatir akan terlihat atau akan terdengar ketika mereka mengetik pesan, dan tidak terlihatnya seseorang secara fisik inilah yang memperkuat adanya *online disinhibition effect*; (3) *Asynchronicity*, dimana pembicaraan yang terjadi melalui email atau dunia maya tidak sinkron. Dalam artian seseorang tidak berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain secara *real time*, tidak selalu terjadi di waktu yang bersamaan. Seseorang mungkin membutuhkan waktu beberapa menit, jam, hari atau bahkan minggu untuk membalasnya, sehingga seseorang akan lebih aman karena merasa memiliki waktu untuk “melarikan diri” setelah mengirim pesan yang bersifat pribadi, emosional atau bermusuhan; (4) *Solipsistic Introjection*, ketika seseorang membaca pesan dari orang lain,

maka dia akan membaca pesan tersebut dengan nada suara dirinya sendiri, dimana seseorang yang membaca pesan tidak tahu suara yang sebenarnya seperti apa. Hal inilah yang membuat seseorang secara tidak sadar berbicara dengan dirinya sendiri karena seseorang akan merasa lebih aman ketika berbicara dirinya sendiri; (5) *Dissociative Imagination*, yaitu suatu keadaan dimana seseorang dapat dengan mudah melarikan atau memisahkan diri dari apa yang terjadi di dunia maya dengan imajinasi yang diciptakan sendiri. Beberapa orang menganggap bahwa kehidupan di dunia maya itu adalah semacam permainan dengan aturan dan norma yang tidak berlaku di dunia nyata. Jadi, seseorang bisa melepaskan tanggung jawab atas apa yang terjadi dan atas apa yang mereka ciptakan di dunia maya yang tidak ada hubungannya dengan kehidupan nyata; (6) *Minimization of Status*, dimana dalam dunia maya terlepas dari status, ras, kekayaan dan jenis kelamin seseorang menganggap bahwa setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk menyuarakan dirinya, meskipun seseorang memiliki status yang lebih tinggi di dunia nyata, tetapi yang paling berpengaruh dalam dunia maya adalah ketrampilan seseorang dalam berkomunikasi. Dalam hal ini orang akan lebih berani dalam menyampaikan komentar atau pendapat tanpa melihat status.

1.5.3.3 Cyberbullying

Bullying sendiri merupakan tindakan intimidasi yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk menyakiti korbannya baik fisik atau psikis, biasanya *bullying* itu dilakukan secara langsung atau bertatap muka kepada korbannya.

Berbeda dengan *cyberbullying*, dimana *cyberbullying* melakukan tindakan intimidasi tidak secara langsung atau tidak bertatap muka secara langsung, *cyberbullying* ini biasanya dilakukan di sosial media.

Istilah *cyberbullying* tidak banyak orang yang mengenalnya, tetapi bagi yang mengalaminya kenangannya akan membekas sama seperti tindakan *bullying*, *cyberbullying* itu sendiri didefinisikan sebagai tindakan intimidasi melalui email, pesan instan, atau di ruang obrolan (Kowalski, Limber & Agatston, 2008: 42). Aftab (2006) mengatakan bahwa *cyberbullying* itu sendiri ada dua bentuk, yaitu secara langsung (*direct cyberbullying*) dan tidak langsung (*cyberbullying by proxy*), *cyberbullying* langsung itu secara langsung mengirimkan pesan bersifat intimidasi kepada korbannya, sedangkan tidak langsung itu menggunakan orang lain untuk melakukan tindakan intimidasi kepada korbannya (dalam Kowalski, Limber & Agatston, 2008).

Cyberbullying mencakup jaringan yang luas dengan melibatkan teknologi internet dan telepon seluler. Sama halnya seperti *bullying*, *cyberbullying* juga mempunyai tingkat keparahan hingga menyebabkan korbannya bunuh diri. Willard dalam (Feinberg dan Robey 2010) menguraikan beberapa perilaku yang dianggap sebagai tindakan *cyberbullying*, yaitu :

- a. *Flaming*, mengirimkan pesan elektronik dengan amarah dan bahasa yang kasar dan vulgar (berapi-api).

- b. *Harrasment*, secara berulang-ulang mengirimkan pesan yang berisi kata-kata kasar, gangguan dan bahkan ancaman.
- c. *Denigration*, mengirim atau mengunggah gossip atau rumor mengenai seseorang untuk merusak reputasinya.
- d. *Impersonation*, membajak akun seseorang dan mengirimkan atau mengunggah pesan-pesan yang tidak senonoh.
- e. *Outing & Trickery*, menjalin hubungan baik dengan seseorang dan membujuknya untuk memberikan informasi yang sifatnya pribadi, lalu menyebarkannya.
- f. *Exclusion*, secara sengaja mengeluarkan seseorang dari grup online.

Pelaku *cyberbullying* itu sendiri mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Menurut Olweus (dalam Kowalski, Limber & Agatston, 2008) mengasumsikan bahwa mereka yang melakukan *cyberbullying* biasanya mereka yang memiliki kepribadian dominan dan suka memaksakan sesuatu, mereka yang tempramen dan agresif, mereka yang aktif, mereka yang suka berbicara sendiri di luar situasi sulit dan mereka yang memiliki sikap positif terhadap kekerasan. Selain itu pelaku *cyberbullying* juga mempunyai motif atau faktor dalam melakukan *cyberbullying*, yaitu untuk menegaskan kekuasaan dan menyalurkan energi agresifnya, untuk mendapatkan kepuasan, prestis, motif lainnya yaitu rasa bosan, kekuatan, kekejaman, balas dendam, agar terlihat keren dan rasa cemburu, tetapi alasan utamanya yaitu karena *cyberbullying* lebih aman

daripada *bullying*, karena dengan *cyberbullying* pelaku tidak perlu bertatap muka secara langsung dengan korban. *Cyberbullying* ini juga mengakibatkan korbannya mengalami tingkat kecemasan sosial yang tinggi, semakin banyak tindakan *cyberbullying* maka akan semakin tinggi pula level tingkat kecemasan sosial (Kowalski, Limber & Agatston, 2008 : 58-59). *Cyberbullying* juga menyebabkan korbannya tidak ingin melakukan apapun atau berhadapan dengan orang lain, mempengaruhi *mood*, hubungan mereka serta mempengaruhi prestasi akademik. Salah satu teori yang menjelaskan tentang munculnya tindakan agresi adalah GAAM (*General Affective Aggression Model*). Teori ini dikemukakan oleh Anderson (dalam Baron & Byrne, 2003) yang dikenal dengan singkatan teori GAAM. Teori ini menjelaskan tentang sikap agresi yang dapat dipicu oleh banyak sekali variabel input, yaitu sebuah aspek dari situasi saat ini atau kecenderungan yang dibawa oleh individu ketika menghadapi situasi tertentu (Baron & Byrne, 2003 : 139). Baron & Byrne (2003) mengelompokkan bentuk variabel menjadi dua kategori :

- a. Variabel Situasional, meliputi frustrasi, bentuk serangan tertentu dari orang lain (penghinaan), pemaparan terhadap tingkah laku agresif orang lain (model agresif), munculnya tanda-tanda yang berhubungan dengan agresi lainnya, dan kondisi ketidaknyamanan (suhu udara atau kebosanan terhadap suatu hal misalnya kuliah).

- b. Variabel Individual, meliputi sifat yang mendorong individu untuk melakukan agresi (mudah sekali marah), sikap dan kepercayaan tertentu terhadap kekerasan (mempercayai bahwa hal tersebut diterima dan layak), nilai mengenai kekerasan (pandangan bahwa hal itu baik, mungkin untuk menunjukkan kebanggaan), dan ketrampilan spesifik yang terkait pada agresi (mengetahui cara-cara untuk melakukan kekerasan).

Variabel situasional dan individual ini yang kemudian akan dapat menimbulkan agresi terbuka melalui pengaruh masing-masing terhadap tiga proses dasar. (1) Keterangsangan, dimana variabel-variabel tersebut dapat meningkatkan keterangsangan antusiasme (2) Keadaan Afektif, dimana variabel-variabel tersebut dapat membangkitkan perasaan untuk bermusuhan dan tanda-tanda yang tampak pada hal ini adalah ekspresi wajah marah (3) Kognisi, dimana variabel-variabel tersebut dapat membuat individu memiliki pikiran bermusuhan atau membawa ingatan bermusuhan ke pikiran.

Dalam penelitian tentang *cyberbullying* di kalangan selebriti, dengan teori yang ada kita dapat melihat seseorang yang melakukan *cyberbullying* didasari oleh variabel situasional dan individual. Variabel situasional datang dari bagaimana individu secara kognisi diterpa oleh beberapa kasus yang sudah terjadi dan pada akhirnya memiliki motivasi untuk melakukan *cyberbullying*, sedangkan variabel individual datang

secara psikologis dari individu tersebut yang tidak bisa mengontrol emosi mereka secara personal.

1.5.3.4 Struktur Sosial Selebriti

Selebriti merupakan salah satu kelompok yang paling diminati kelompok kontemporer, jaringan selebriti itu sulit untuk dijangkau oleh masyarakat karena selebriti memiliki status industri yang lebih tinggi. Rindova & Turner dalam (Gilad Ravid & Elizabeth Currid-Halkett, 2013), memposisikan selebritis sebagai apa yang Thrift (2008) sebut “mekanisme daya tarik” dan Marshall (2010) “budaya presentasi” di pola jejaring sosial yang dapat diamati dari presentasi media yang digunakan selebriti, sebagaimana peristiwa-peristiwa yang mereka dokumentasikan atau konteks spesial terkait selebriti.

Adorno dalam (Gilad Ravid & Elizabeth Currid-Halkett, 2013) mengatakan bahwa sejarah selebriti dimulai dari individu yang telah mencapai kesuksesan karena bakat atau kesuksesan dalam industri budaya populer yang sangat terlihat seperti bintang film, musisi, tokoh TV dan sebagainya. Boorstin (1962) mengatakan bahwa selain dari bakat-bakat mereka, yang paling menentukan dan elemen yang konsisten dari seorang selebriti adalah bahwa individu semacam itu direkam secara visual dengan frekuensi besar oleh media dan bahwa mereka sering mendokumentasikan menghabiskan waktu dengan individu-individu lain yang sangat terlihat dalam apa yang disebut Marshall (2010) sebagai “kinerja” dan “dimensi ekstratekstual”, seorang selebriti menyodorkan berita tentang dirinya sendiri untuk membuatnya terkenal, dimana hal tersebut berada diluar

kendali industri seperti penghargaan, skandal dan reportase visual yang juga membantu membangun persona publik mereka. Littler (2014) mengatakan bahwa selebriti tidak akan ada artinya tanpa audiens atau penggemarnya untuk membangun dan menopangnya.

Gilad Ravid & Elizabeth Currid-Halkett (2013) mengatakan bahwa selebriti tidak akan bisa diamati tanpa tahu jenis struktur sosial mereka dan hubungan mereka yang membedakan mereka dengan orang lain, tapi hal ini dapat diamati melalui reportase media bahwa seorang selebriti di undang dalam acara besar dan orang lain tidak, hal itulah yang membedakan mana selebriti dan tidak. Selebriti itu diibaratkan seperti simbiosis, dimana antara selebriti hidup satu sama lain. Dari literatur sosiologis, peneliti melihat dualitas selebritis sebagai pribadi dan kelompok (Breiger 1974), dalam konteks yang lebih besar dari jejaring sosial mereka. Aspek yang paling penting bagi budaya selebriti adalah interaksi atau hubungan antara selebriti dengan penggemar atau penonton (Jenkins, 2006).

1.5.3.5 Fandom

Fandom berasal dari kata ‘fanatik’ dan ‘domain’ yang diartikan sebagai kumpulan orang yang memiliki ketertarikan yang sama. Jenkins (2005) menjelaskan bahwa penggemar diartikan sebagai sebuah kegilaan. Ia juga menjelaskan bahwa sebelumnya, fans diartikan sebagai pendukung tim olahraga tertentu, namun kemudian berkembang menjadi ‘pemuja’ (dalam Kusuma, 2011). Dibentuknya fandom yaitu untuk mengekspresikan diri para anggota fandom terhadap idola

atau bisa juga untuk mendukung karir sang idola. Bentuk-bentuk perilaku fandom menurut (Kusuma, 2011) antara lain :

- a. *Fansite*, adalah kegiatan mengakses situs online tertentu untuk memperoleh informasi, data dan berita seputar tokoh idola, *fansite* juga bisa dilakukan dengan mengikuti langsung akun pribadi idola.
- b. *Fangath*, merupakan kependekan dari *fan gathering* yaitu pertemuan yang diadakan oleh penggemar suatu fandom di suatu tempat.
- c. *Fanproject*, suatu kegiatan yang dilakukan oleh anggota fandom tertentu yang ditujukan untuk idola.
- d. *Fancover*, merupakan suatu kegiatan yang dilakukan penggemar seperti menyanyi atau menari yang meniru idola.
- e. *Fanfic*, merupakan sebuah cerita pendek fiksi yang dibuat oleh penggemar yang menjadikan idola sebagai tokoh utama. Fanfic ini bisa di konsumsi sendiri atau untuk dishare.
- f. *Fanart*, merupakan bentuk karya seni atau kreativitas dari penggemar berupa gambar dengan idola sebagai objeknya.
- g. *Fanchant*, biasanya disebut dengan yel-yel.
- h. *Fancam/Fanvid*, video yang dibuat oleh penggemar dimana isinya bisa berupa kumpulan foto-foto idola yang dijadikan video.

- i. *Fanwar*, merupakan perang antar penggemar untuk membela idola, hal ini biasanya dilakukan disosial media.

Sayangnya, popularitas selebriti tidak hanya identik dengan kesukaan publik terhadap mereka, beberapa dari mereka bahkan sampai membuat akun haters untuk menjelek-jelekkan selebriti yang dibenci (Hildawati, 2018). Larasati dan Nina (dalam Hildawati, 2018) mengatakan bahwa akun haters juga digunakan untuk tempat berkumpulnya para haters yang membenci selebriti yang sama. Hal-hal yang berkaitan dengan selebriti yang dibenci akan dipandang dengan cara negatif, baik itu fashion, gaya hidup, karya yang diluncurkan, hingga bisnis yang dijalankan.

1.5.3.6 Reaksi Korban dari Tindakan *Cyberbullying*

Beidel & Turner (2007) mengatakan bahwa kecemasan sosial didefinisikan sebagai ketidaknyamanan yang berlebihan karena ketakutan yang tinggi dari situasi sosial tertentu (dalam Subasi, 2013). Seseorang yang menjadi korban *cyberbullying* memiliki tingkat kecemasan sosial yang lebih tinggi dibandingkan dengan orang yang tidak terlibat dalam *cyberbullying* (Kowalski & Limber, 2008 : 84-85). Antara *cyberbullying* dan kecemasan sosial memiliki keterkaitan, dimana semakin sering tindakan *cyberbullying* yang dilakukan semakin tinggi juga kecemasan sosial dan tingkat kecemasan sosial korban lebih tinggi daripada pelaku (Kowalksi & Limber, 2008 : 58-59).

Kowalski & Limber (2008) mengemukakan reaksi atau tindakan yang diberikan korban ketika mengalami tindakan *cyberbullying*, yaitu

mereka memilih untuk menghindari teman-teman dan menarik diri dari situasi sosial, sebagai cara untuk menghindari perasaan cemas secara sosial terkait dengan situasi tertentu. Kemudian efek *cyberbullying* pada korban sangat bervariasi yaitu ada korban yang sampai melakukan bunuh diri hingga membalas dendam kepada pelaku. Selain itu, dalam intimidasi tradisional yang biasanya terjadi di halaman sekolah, korban melaporkan perasaan depresi, tidak percaya diri, ketidakberdayaan, kecemasan sosial, berkurangnya konsentrasi, keterasingan dan sampai mempengaruhi akademis korban yaitu korban memilih untuk berhenti sekolah dalam beberapa waktu. Data dari studi online Kowalski dan Witte (2006) menyoroti emosional korban *cyberbullying*, ketika ditanya “Bagaimana perasaannya ketika mengalami tindakan *cyberbullying*?” mereka mengungkapkan perasaan marah, sedih, tertekan, stress, kebingungan dan terluka.

Selain itu, Pandie & Weismann (2016) mengatakan hal yang sama tentang perilaku reaktif korban ketika mengalami *cyberbullying* yaitu takut, merasa disakiti, cemas, minder, depresi, sangat marah, frustrasi, stress, hilang kepercayaan, berkeinginan untuk bunuh diri dan membalas ancaman. Selain itu, faktor yang mendasari penyebab perilaku korban *cyberbullying* diantaranya adalah minimnya perlindungan sosial, faktor internal atau faktor dari dalam diri sendiri dan juga faktor dorongan keluarga.

1.5.4 Asumsi Penelitian

Penelitian ini mengasumsikan bahwa adanya *cyberbullying* di kalangan selebriti muncul karena adanya beberapa hal, yang pertama karena adanya penyalahgunaan sosial media sebagai wadah untuk melakukan *cyberbullying*. Selain itu, dilihat dari literatur yang ada saya menyimpulkan bahwa asumsi penelitian ini juga datang dari penggalian esensi pengalaman semua informan penelitian, dimana ada rasa iri, benci, dendam, kecemburuan sosial pelaku terhadap korbannya yaitu selebriti. Bentuk *cyberbullying* yang dilakukan juga berbagai macam yakni pelecehan online, menjelek-jelekkkan, menguntit, mengancam, membajak, dll. Selain itu, ada beberapa respon yang diberikan selebriti yaitu bisa pasrah, marah, membalas dendam, dan bisa juga menarik diri dari situasi sosial tertentu.

1.6 Operasional Konsep

1.6.1 Fenomena *Cyberbullying*

Fenomena adalah suatu peristiwa yang terjadi di masyarakat yang dapat dilihat, diamati dan dirasakan oleh seseorang sehingga menarik untuk dikaji atau menarik untuk diteliti oleh peneliti secara ilmiah. Fenomena ini biasanya terjadi dalam kehidupan sehari-hari dimana dapat dijadikan sebagai suatu pengalaman bagi seorang individu. *Cyberbullying* adalah tindakan intimidasi yang dilakukan tidak secara langsung atau tidak bertatap muka secara langsung, *cyberbullying* ini biasanya dilakukan di sosial media. Tindakan *cyberbullying* yang dilakukan berupa:

- a. Mengirim pesan yang mengganggu baik publik atau personal (komentar negatif, pesan bersifat olok-an, amarah).

- b. Pelecehan (pesan seksual)
- c. Intimidasi (pesan berisi ancaman, menakut-nakuti).
- d. Membajak (mengambil akun tanpa diketahui pemilik)
- e. *Exclusion* (secara sengaja mengeluarkan seseorang dari grup online).

1.6.2 Selebriti

Selebriti merupakan suatu kelompok yang paling diminati oleh masyarakat kontemporer misalnya seperti : bintang film, tokoh TV, musisi. Selebriti itu sendiri memiliki jaringan yang sulit untuk dijangkau karena memiliki status industri yang tinggi. Kesuksesan seorang selebriti bisa dilihat dari bakat yang dimiliki. Tetapi terlepas dari itu, seseorang bisa dikatakan sebagai selebriti apabila sering direkam oleh media dalam skala yang besar dan lama.

Yang membedakan seseorang selebriti atau tidak itu bisa dilihat dari reportase media bahwa seorang selebriti di undang dalam acara besar dan orang lain tidak. Selebriti satu dengan yang lain itu hidup berdampingan, dengan kata lain selebriti itu seperti simbiosis dimana saling ada timbal balik antara selebriti satu dengan yang lainnya.

1.6.3 Agresi

Agresi merupakan siksaan yang disengaja dilakukan untuk menyakiti orang lain. Agresi itu sendiri berasal dari dorongan-dorongan yang ditimbulkan oleh faktor-faktor eksternal, misalnya frustrasi. Tetapi tidak semua agresi berasal dari frustrasi dan juga sebaliknya, tidak semua frustrasi menimbulkan sebuah agresi. Frustrasi menjadi pemicu kuat dari agresi namun hanya terjadi dalam beberapa kondisi

tertentu. Ada beberapa hal yang bisa dilakukan untuk mengurangi adanya agresi, yaitu dengan permintaan maaf, pengakuan kesalahan yang meliputi permintaan ampun dan dengan terlibat dalam aktivitas yang mengalihkan perhatian dari penyebab amarah. Selain itu, agresi juga dapat dikurangi dengan pelatihan dalam ketrampilan sosial seperti belajar untuk memiliki hubungan yang baik dengan orang lain.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Pendekatan yang digunakan adalah fenomenologi. Husserl dalam (Suyanto & Sutinah, 2008 : 178) memandang fenomenologi sebagai pengkajian terhadap cara manusia memberikan benda-benda dan hal-hal di sekitar, dan melalui indra-indranya. Fenomenologi digunakan untuk menjelaskan struktur dan hakikat pengalaman terhadap suatu peristiwa tertentu. Penelitian ini terdiri dari 2 bagian : (1) Melihat pelaku ujaran kekerasan atau tindakan *cyberbullying* kepada selebriti; (2) Melihat bagaimana reaksi selebriti atau influencer dalam menghadapi *cyberbullying*.

1.7.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari 2 kelompok informan : (1) Pelaku ujaran kekerasan atau *cyberbullying*. Pada awal proposal, penelitian ini akan mewawancari 10 orang yang terdiri dari 7 pelaku dan 3 selebriti. Namun secara teknis, karena beberapa informan susah untuk ditemui dan beberapa informan yang tidak mau menceritakan pengalamannya tentang *cyberbullying*, maka

penelitian ini akhirnya mewawancarai 6 orang informan yang terdiri dari 4 informan sebagai pelaku dan 2 informan sebagai korban atau selebriti. Kriteria pelaku diindikasikan melalui sosial media, dimana pernah melakukan atau terlibat tindakan *cyberbullying* kepada selebriti/ *influencer*. Sedangkan kriteria korban sedikit berbeda dengan proposal awal. Kriteria awal korban yaitu diindikasikan melalui sosial media dimana pernah mengungkapkan atau mem-*posting* suatu kekesalan tentang *cyberbullying* yang dialami. Kriteria tersebut diubah menjadi kriteria baru yaitu diindikasikan melalui sosial media dimana memiliki *follower* lebih dari 10.000, menjadi *endorser* dimana sudah mempromosikan beberapa produk tertentu dan pernah mengalami tindakan *cyberbullying*. Perubahan kriteria tersebut karena itu lebih memungkinkan untuk didapatkan.

Penelitian fenomena *cyberbullying* di kalangan selebriti ini mengambil lokasi di kota Semarang. Hal ini didasarkan pertimbangan yaitu karena peneliti bertempat tinggal di kota Semarang, maka dari itu peneliti akan mudah menjangkau lokasi tersebut.

1.7.3 Jenis dan Sumber Data

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan langsung di lapangan. Sumber data primer diperoleh dari subjek penelitian. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari wawancara mendalam (*indept interview*) pada narasumber tentang fenomena *cyberbullying*. Narasumber yang dipilih telah disesuaikan dengan kriteria subjek penelitian.

1.7.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam (*indept interview*) untuk memperoleh data tentang *cyberbullying* dikalangan selebriti. Dengan berbagai kesibukan, maka diantisipasi bahwa pengumpulan data juga dilakukan dengan wawancara telepon. Wawancara yang dilakukan sesuai dengan pertanyaan yang telah dirumuskan. Wawancara ini dilakukan dengan informan kunci (*key informants*) dan subjek penelitian yang dianggap dapat memberikan data yang berharga (Suyanto & Sutinah, 2008 : 189) yaitu langsung dari pelaku yang melakukan *cyberbullying* dan dari korban yang mengalami *cyberbullying*. Untuk memperoleh hasil wawancara yang utuh, peneliti menggunakan alat perekam.

1.7.5 Analisis dan Intepretasi Data

Menurut Mudjiarahardjo (dalam Sujarweni, 2014 : 34) analisis data merupakan suatu kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengkategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang ingin dijawab. Pada penelitian fenomena *cyberbullying* di kalangan selebriti, peneliti menggunakan analisis data fenomenologi. Menurut Van Kaam's (1959,1966) dalam Moustakas (1994), metode analisis data dalam penelitian fenomenologi, yakni :

1. *Listing and Preliminary Grouping*

Mendaftar setiap ekspresi yang relevan dengan pengalaman.

2. *Reduction and Elimination*

Untuk menentukan *invariant constituents*, menguji setiap ekspresi dengan persyaratan.

3. *Clustering and Thematizing the Invariant Constituents*

Mengelompokkan *invariant constituents* dari pengalaman yang terkait dengan label tematik. Konstituen yang dikelompokkan dan yang dilabel adalah tema inti dari pengalaman tersebut.

4. *Final Identification of the Invariant Constituents and Themes by Application : Validation*

Memeriksa *invariant constituents* dan tema yang meyertakan catatan lengkap responden penelitian.

5. *Individual Textural Description*

Dengan menggunakan *invariant constituents* dan tema yang relevan dan sudah divalidasi, peneliti dapat menyusun sebuah *individual textural description* dari pengalaman. Termasuk contoh kata demi kata dari wawancara yang ditranskripsikan.

6. *Individual Structural Description*

Setiap peneliti membangun sebuah *individual structural description* dari pengalaman yang berdasarkan pada *individual textural description* dan variasi imajinasi.

7. *Textural-Struktural Description*

Setiap peserta penelitian membangun sebuah *textural-structural description* dari makna dan esensi dari pengalaman, penggabungan antara *invariant constituents* dan tema.

Setelah *individual textural-structural description* tersusun, kemudian dikembangkan menjadi *Composite Description* dari makna dan esensi dari pengalaman, sehingga mewakili keseluruhan kelompok.

1.7.6 Goodness Criteria

Moleong (2002: 173) mengatakan bahwa dalam menentukan keabsahan data penelitian, diperlukan teknik pemeriksaan data yang didasarkan pada kriteria tertentu. Terdapat empat kriteria yang digunakan (dalam Djamal, 2015: 127):

1. Derajat Kepercayaan (*credibility*)

Kredibilitas digunakan untuk menjelaskan bahwa data hasil penelitian yang dilakukan benar-benar menggambarkan keadaan objek yang sesungguhnya.

2. Keteralihan (*transferability*)

Keteralihan berarti bahwa hasil penelitian dapat diterapkan atau digunakan pada situasi lain yang memiliki karakteristik dan konteks yang relatif sama.

3. Kebergantungan (*dependability*)

kebergantungan dapat dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses dan hasil penelitian, ketika hasil audit proses dan hasil audit produk benar maka penelitian tersebut sudah tidak diragukan lagi dependabilitasnya.

4. Kepastian (*confirmability*)

Uji konfirmasi dilakukan dengan menguji keseluruhan proses dan hasil penelitian sehingga diperoleh suatu kepastian.