

**PENGARUH *CYBERBULLYING* DI MEDIA SOSIAL *ASK.FM*  
TERHADAP GANGGUAN EMOSI REMAJA  
(STUDI PADA SISWA-SISWI SMAN 10 BANDARLAMPUNG)**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**INDAH SETYAWATI**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## Abstrak

### **PENGARUH CYBERBULLYING DI MEDIA SOSIAL ASK.FM TERHADAP GANGGUAN EMOSI REMAJA (Studi Pada Siswa-Siswi SMAN 10 Bandarlampung)**

Oleh

**Indah setyawati**

*Cyberbullying* adalah tindakan yang dimaksudkan untuk mempermalukan, mengintimidasi, menyebar keburukan dan kebencian di media *cyber*. Salah satu media *cyber* adalah media sosial *ask.fm*. *Cyberbullying* banyak terjadi pada remaja, hal ini dapat berpengaruh terhadap emosi remaja yang masih cukup labil dalam mengontrol emosi dalam dirinya. Pada penelitian ini masalah yang dirumuskan yakni adakah pengaruh *cyberbullying* di Media Sosial *ask.fm* terhadap perkembangan emosi remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *cyberbullying* di Media Sosial *ask.fm* terhadap gangguan emosi remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian survey dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya. Teori katarsis yang digunakan dalam penelitian ini menyatakan bahwa katarsis adalah suatu pembersihan konflik emosional dalam diri melalui berbicara tentangnya dan teori deindividuasi yang menyatakan bahwa suatu perasaan hilangnya identitas pribadi dan munculnya anonimitas dalam kelompok. Dengan adanya fitur *anonim* di media sosial *ask.fm* memberikan peluang bagi para pelaku dalam melakukan *cyberbullying* di *ask.fm*. Sampel pada penelitian ini sebanyak 100 siswa, yang pernah menjadi korban serta pelaku dalam tindakan *cyberbullying*. Pengujian hipotesis menunjukkan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $3.049 > 1,660$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, Jadi artinya kedua variabel tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan. Penelitian ini menghasilkan bahwa remaja berani melakukan penyerangan hanya melalui media sosial *ask.fm*, dengan fasilitas *anonim* yang membuat para pelaku mudah mengekspresikan segala kekesalannya tanpa diketahui identitas nya. Dan sebagai korbannya para remaja rata-rata melakukan penolakan dengan menanggapi secara emosi.

Kata kunci : *Cyberbullying*, *Ask.fm*, Remaja

## ***Abstract***

### ***THE EFFECT OF CYBERBULLYING IN SOCIAL MEDIA ASK.FM TOWARDS THE EMOTIONAL DISTURBANCES OF TEENAGERS (study in SMAN 10 Bandar Lampung)***

***by :***

***Indah Setyawati***

*Cyberbullying is an act intended to humiliate, intimidate, spread hatred and resentment in cyber media. Social media is the place for doing cyberbullying. One of which is ask.fm. Currently cyberbullying occurs especially among the teenagers. It obviously can affect the emotion of the teenagers who still get problem to control it. The formulation of this research is what cyberbullying influential in social media ask.fm in emotional disturbances of teenagers. The purpose of the study is to knowing influence of cyberbullying in media social ask.fm towards the emotional disturbances of teenagers. In this study, the researcher used survey research methods. This research used questionnaires as the data collection instruments. Catharsis theory used in this study stated that catharsis is a cleaning of emotional conflicts within themselves through talking about it. And deindividuasi theory which states that the loss of a sense of personal identity and the emergence of anonymity in groups. The feature of anonymity in social media ask.fm provides opportunities for bullies in doing cyberbullying. The samples used in this study were 100 students, who had ever been victims and bullies in the act of cyberbullying. The hypothesis testing showed Thitung Ttabel (3,049 .1,660) so that H0 rejected and Ha accepted, so that means the two variables have a significant influence. this research resulted in that teenagers dare to attack only through social media ask.fm, with anonymous facilities that make the doer easily express their emotions without any unidentified. And as a victim the average teenager respond emotional.*

*Key words: cyberbullying, ask.fm, teenagers.*

**PENGARUH *CYBERBULLYING* DI MEDIA SOSIAL *ASK.FM*  
TERHADAP GANGGUAN EMOSI REMAJA  
(STUDI PADA SISWA-SISWI SMAN 10 BANDARLAMPUNG)**

**Oleh**

**INDAH SETYAWATI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

**Judul Skripsi**

**: Pengaruh *Cyberbullying* di Media Sosial  
*Ask.fm* Terhadap Gangguan Emosi  
Remaja  
(Studi Pada Siswa-Siswi SMAN 10  
Bandarlampung)**

**Nama Mahasiswa**

**: Indah Setyawati**

**Nomor Pokok Mahasiswa** : 1216031049

**Program Studi**

**: Ilmu Komunikasi**

**Fakultas**

**: Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik**



**1. Komisi Pembimbing**

**Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si**  
NIP. 19800728 200501 2 001

**2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dhanik S.', is positioned above the name and title of the second supervisor.

**Dhanik S, S.Sos, M.Comm&MediaSt**  
NIP. 19760422 200012 2 001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

Ketua : **Wulan Suciska, S.I.Kom.,M.Si.**



Penguji Utama : **Dra. Ida Nurhaida, M.Si.**



**2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**Dr. Syarif Makhya, M.Si.**  
**NIP. 19590803 198603 1 003**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 Desember 2016**

## PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Setyawati

Npm : 1216031049

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Alamat rumah : jl. Sultan Haji No.65, RT 006 Kedaton Bandarlampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengaruh Cyberbullying di Media Sosial Ask.fm Terhadap Gangguan Emosi Remaja (Studi Pada Siswa-Siswi SMAN 10 Bandarlampung)**" adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuatkan oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam tekanan pihak manapun.

Bandarlampung, 3 Januari 2017

g menyatakan



Indah Setyawati  
NPM.1216031049

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Indah setyawati. Dilahirkan di Bandarlampung pada tanggal 23 Februari 1995. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, buah hati dari pasangan Syahrudir Achyad dan Siti Yulianti. Penulis menempuh pendidikan formal diawali di Taman Kanak-

Kanak Adhyaksa Jambi pada tahun 2000, SD Al-Azhar 1 Bandarlampung pada tahun 2006, SMP Kartika Jaya II-2 Bandarlampung pada tahun 2009, SMAN 10 Bandarlampung pada tahun 2012.

Pada tahun 2012 penulis terdaftar sebagai mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Semasa menjadi mahasiswa, penulis aktif sebagai anggota HMJ Ilmu Komunikasi sebagai anggota bidang Public Relation. Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Radio Republik Indonesia (RRI) pada bulan Februari 2015 dan mengabdikan ilmu serta keahlian yang dimiliki kepada masyarakat dengan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Marga Jaya Indah, Kecamatan Pagar Dewa, Kabupaten Tulang Bawang Barat pada Juli 2015.



## MOTTO

*"Janganlah kamu berduka cita, sesungguhnya Allah  
bersama kita"*

*(QsS. At Taubah (9) : 40)*

*Jangan pernah takut untuk bermimpi, tapi takutlah  
jika kamu memiliki mimpi hanya sekedar mimpi yang  
tidak pernah kamu wujudkan menjadi nyata!*

*-Indah Setyawati-*

## PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan skripsiku ini untuk.....*

*Papaku dan mamaku tersayang yang diciptakan Allah SWT sebagai anugerah terindah yang ku miliki.*

## SANWACANA

Bismillahirrahmanirrahim...

Puji syukur Penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada Penulis, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh *cyberbullying* di Media Sosial *Ask.fm* Terhadap Perkembangan Emosi Remaja” sebagai salah satu persyaratan untuk kelulusan dalam meraih gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan. Namun berkat bantuan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu.

Oleh karena itu pada kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan rasa hormat dan menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah memberikan kenikmatan yang begitu luar biasa, kesehatan jasmani dan rohani sehingga penulis dapat mengerjakan penelitian ini tanpa terkendala dengan keadaan sehat hingga saat ini. terimakasih yaAllah atas segala bantuan, kemudahan dan kelancaran yang telah diberikan. Tanpa bantuan Mu hamba tidak dapat sampai ketahap penyelesaian penelitian ini.
2. Kedua orang tua, Papa yang tidak pernah mengenal lelah bekerja untuk membiayai pendidikan hingga dibangku kuliah, yang selalu mengajarkan kedisiplinan kepada anak-anaknya. Mama yang selalu memberikan

semangat saat proses pengerjaan penelitian ini. Mama yang selalu memberikan nasehat dan pandangan untuk masa depan penulis. Terimakasih untuk support yang telah mama papa berikan, hingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Gelar sarjana yang akan penulis dapatkan, penulis persembahkan untuk mama dan papa. Terimakasih maa paa, tidak ada kata lain selian ucapan terimakasih yang begitu besar.

3. Ibu Dhanik S. S.Sos, M.Comn and Media St., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
4. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si., selaku Dosen Pembimbing, terimakasih atas kesabaran,waktunya dan masukan serta saran yang selalu diberikan kepada penulis selama penelitian dan penyusunan skripsi ini. Terimakasih Ibu Wulan yang selalu memberikan bantuan, kemudahan dan kelancaraan kepada penulis selama proses bimbingan skripsi.
5. Dra. Ida Nurhaida, M.Si., selaku Dosen Pembahas, terimakasih atas segala masukan, kritik dan saran yang membangun saat seminar usul dan seminar hasil untuk penulis.
6. Ibu Dr. Tina Kartika, S.Pd., M.Si., selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu penulis dalam urusan akademik selama perkuliahan di Jurusan Ilmu Komunikasi.
7. Seluruh dosen, staff, administrasi dan karyawan FISIP Universitas Lampung, khususnya Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membantu penulis demi kelancaran skripsi ini.
8. Ayuk Andjani, adik Tiara, serta keponkan penulis Shafiyya yang memberikan support kepada penulis untuk segera menyelesaikan

penelitian ini. Dan terimakasih karna telah menghadirkan kehangatan canda tawa didalam dirumah.

9. sahabat-sahabat penulis semasa perkuliahan yang menemani penulis dari awal dibangku perkuliahan, Gadis, Zulfa, Widya, Amel, Nuy dan Eno. Kita berjuang sama-sama dalam kesusahan mengerjakan tugas-tugas kampus, urusan-urusan nilai sampai kepermasalahan skripsi, canda tawa, tangis, keseruan, kebahagiaan, dan banyak hal yang telah kita lewati bersama-sama begitu banyak yang dapat dikenang semasa perkuliahan ini. hingga akhirnya sekarang kita akan berpisah untuk mengejar segala impian dimasa depan masing-masing. Terimakasih karna telah memberikan warna semasa dibangku perkuliahan. Sukses untuk kita semua!!
10. teman-teman yang memberikan masukan semasa pengerjaan penelitian ini, Murti, Dita, Yessy, Ika terimakasih karna kalian telah berbaik hati memberikan pencerahan kepada penulis.
11. Teman-teman semasa SMA Any, Athina, dan Lutfi. Selamat buat Any dan Athina yang telah mendapatkan pekerjaan. InsyaAllah penulis akan segera menyusul.
12. Teman-teman semasa SMP Dwi, Silvina, dan Reni. Terimakasih karna sampai saat ini kalian masih selalu menemani penulis dalam keadaan susah dan senang.
13. Teman-teman Ilmu Komunikasi 2012 dini, okke, maliakisaft, riva, nisa, selly, mamot, cita, muntia, pujay, hanief, abi, isma, fani, mahda, rizki, naufal, dan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya, terimakasih karna telah menjadi bagian didalam masa perkuliahan penulis.

Semoga kita tetap dapat menjalin silaturahmi kedepannya walaupun nanti kita telah memiliki jalan hidup masing-masing. Sukses buat kita semua! Semangat mengejar masa depan!! Dan raihlah segala impian yang ingin diwujudkan!

14. Untuk semua pihak yang nama nya tidak bisa dituliskan satu per satu, penulis sangat berterima kasih telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis, mungkin tidak dapat penulis balas secara langsung. Semoga Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 29 November 2016  
Penulis,

Indah Setyawati

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	i
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	iv
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	10
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu .....	11
2.2 Media Sosial .....	16
2.3 Remaja .....	19
2.4 Aplikasi <i>ask.fm</i> .....	27
2.5 <i>Cyberbullying</i> .....	29
2.6 Teori katarsis .....	34
2.7 Teori deindividuasi .....	35
2.8 Kerangka Pemikiran .....	38
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Tipe Penelitian .....	42
3.2 Definisi Konsep dan Operasional Variabel .....	43
3.3 Populasi dan sampel .....	48
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	54
3.4.1 Penelitian Lapangan .....	54
3.4.2. Penelitian Kepustakaan.....	55

3.5 Metode Analisis Data.....	55
3.5.1 Analisis Data Kuantitatif .....	55
3.5.2 Uji Instrumen Penelitian .....	56
3.5.2.1 Uji Validitas .....	56
3.5.2.2 Uji Realibilitas .....	57
3.5.3 Pengujian Hipotesis .....	58
<b>IV. Gambaran Umum</b>	
4.1 Gambaran Umum Media Sosial <i>ask.fm</i> .....	60
4.2 Gambaran Umum SMAN 10 Bandar Lampung .....	62
<b>V. Hasil dan Pembahasan</b>	
5.1 Uji Validitas dan Uji Realibilitas .....	
5.1.1 Uji Validitas .....	77
5.1.2 Uji Realibilitas .....	80
5.2 Identitas Responden .....	82
5.3 Deskripsi Hasil Penelitian .....	83
5.4 Analisis Regresi .....	136
5.4.1 Uji normalitas .....	136
5.4.2 Hasil Olah Data Spss .....	138
5.5 Analisis Pengaruh Antara Variabel .....	138
5.6 Pembahasan .....	141
<b>VI. Kesimpulan dan Saran</b>	
6.1 Kesimpulan .....	154
6.2 Saran .....	155

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	14
Tabel 2. Definisi Operasional .....	46
Tabel 3. <i>Passing Grade</i> SMAN Tertinggi di Bandar Lampung Tahun 2015 ...	49
Tabel 4. Data Prariset Tiga SMAN di Bandar Lampung .....	50
Tabel 5. Jenis Laboratorium SMAN 10 Bandar Lampung .....	66
Tabel 6. Uji Validitas .....	78
Tabel 7. Uji Realibilitas .....	81
Tabel 12. Identitas Responden .....	82
Tabel 13. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> di Lakukan Tanpa Memandang Status Sosial .....	84
Tabel 14. Pernyataan <i>cyberbullying</i> Terjadi Tanpa Memandang SARA (suku, Ras, Agama) .....	85
Tabel 15. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> Terjadi Tidak Memandang Usia .....	86
Tabel 16. Pernyataan Pelaku <i>Cyberbullying</i> Lebih Kuat dan Mahir Secara Verbal .....	87

Tabel 17. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> di Lakukan Karna Pelaku Menganggap Korban Memiliki Kualitas Diri Yang Lebih Baik Dibanding Pelaku .....	88
Tabel 18. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> di Lakukan Sebagai Bentuk Pembunuhan Karakter .....	90
Tabel 19. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> Bertujuan Untuk Merusak Nama Baik ....	91
Tabel 20. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> di Lakukan Atas Unsur Kesengajaan Yang Bertujuan Untuk Mengucilkan Korban .....	92
Tabel 21. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> Merupakan Tindakan Melukai Korban Yang Menimbulkan Rasa Senang di Hati Sang Pelaku .....	93
Tabel 22. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> di Lakukan Secara Berulang Kali .....	94
Tabel 23. Pernyataan Pelaku Meluapkan segala Emosi di Media Sosial <i>Ask.fm</i> Dengan Cara Melakukan <i>Cyberbullying</i> Terus Menerus .....	95
Tabel 24. Pernyataan Melakukan <i>cyberbullying</i> Secara Berkelanjutan Merupakan Kepuasan Bagi Pelaku .....	96
Tabel 25. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> Adalah Kekerasan Sistematis Yang Digunakan Untuk Mengintimidasi Korban .....	98
Tabel 26. Pernyataan Teror Merupakan Tujuan Dari <i>Cyberbullying</i> .....	99
Tabel 27. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> di Lakukan Untuk Menciptakan Rasa Takut Pada Korban .....	100

Tabel 28. Pernyataan Pelaku Melakukan <i>Cyberbullying</i> Kepada Korban Tidak Hanya di Media Sosial <i>Ask.fm</i> Tetapi di Media Sosial Lainnya Juga .....	101
Tabel 29. Pernyataan Pelaku Tidak Hanya Melakukan <i>Cyberbullying</i> di Media Sosial <i>Ask.fm</i> Saja Tetapi, Juga Melakukan <i>Bully</i> di Kehidupan Nyata .....	102
Tabel 30. Distribusi Frekuensi .....	103
Tabel 31. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> Dapat Menimbulkan Kepedihan Secara Emosional Bagi Korban .....	105
Tabel 32. Pernyataan Korban Memiliki Keinginan Untuk Membalas Pelaku <i>Cyberbullying</i> .....	106
Tabel 33. Pernyataan Korban Merasa Tidak Tenram Atas Perlakuan <i>Cyberbullying</i> Terhadap Dirinya .....	107
Tabel 34. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> Terjadi Berulang Kali Dan Membuat Korban Merasa Tidak Tenang .....	108
Tabel 35. Pernyataan Korban merasa Tidak Aman Akibat <i>Cyberbullying</i> Yang Terjadi Berulang Kali .....	109
Tabel 36. Pernyataan Korban Merasa Terancam Akibat <i>Cyberbullying</i> Yang Terjadi Berulang Kali .....	110
Tabel 37. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> Yang di Dapatkan Korban Berdampak Pada Rasa Takut di dunia Nyata .....	111
Tabel 38. Distribusi Frekuensi .....	113

Tabel 39. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> Memiliki Tujuan Untuk Menyerang Dan Menyakiti korban .....	114
Tabel 40. Pernyataan Pelaku Selalu Mencari-cari Kejelekan Korban Sebagai bahan Untuk Melakukan <i>Cyberbullying</i> .....	115
Tabel 41. Distribusi Frekuensi .....	117
Tabel 42. Pernyataan Korban Melakukan Perlawanan Saat Menerima <i>Cyberbullying</i> di Media Sosial <i>Ask.fm</i> .....	118
Tabel 43. Pernyataan Korban Mencari Tahu Pelaku <i>Cyberbullying</i> di dunia Nyata .....	119
Tabel 44. Pernyataan Korban Memblokir Setiap Pertanyaan di Media Sosial <i>Ask.fm</i> Yang Mengarah Pada <i>Cyberbullying</i> .....	120
Tabel 45. Pernyataan Tidak Menghiraukan Pertanyaan di Media Sosial <i>Ask.fm</i> Yang Mengarah Pada <i>Cyberbullying</i> .....	122
Tabel 46. Pernyataan Menutupi Kepedihan Secara Emosional di Dunia Nyata .....	123
Tabel 47. Pernyataan Korban Senang Menyendiri Saat Menerima Perilaku <i>Cyberbullying</i> di Media Sosial <i>Ask.fm</i> .....	124
Tabel 48. Pernyataan Korban Menjadi pendiam Saat Menerima Perilaku <i>Cyberbullying</i> .....	125
Tabel 49. Pernyataan Korban Menjadi Suka Melamun Saat Menerima <i>Cyberbullying</i> .....	126
Tabel 50. Pernyataan <i>Cyberbullying</i> Menjadi Bahan Intropeksi Diri .....	127

Tabel 51. Pernyataan Menanggapi <i>Cyberbullying</i> di Akun Media Sosial <i>Ask.fm</i> Sebagai Masukan Untuk Memperbaiki Diri .....	128
Tabel 52. Pernyataan Tidak Terpancing Emosi Saat Menerima <i>Cyberbullying</i> di Media Sosial <i>Ask.fm</i> .....	129
Tabel 53. Pernyataan Menanggapi <i>Cyberbullying</i> Secara Bijak .....	130
Tabel 54. Pernyataan Tidak Mudah Tersinggung Ketika Menerima <i>Cyberbullying</i> .....	131
Tabel 55. Pernyataan Dapat Menanggapi <i>Cyberbullying</i> Dengan Tenang Dan Tidak Meledak-ledak .....	133
Tabel 56. Distribusi Frekuensi .....	134
Tabel 57. Model Summary .....	138
Tabel 58. Coefficients .....	138
Tabel 59. Perhitungan Regresi Linier .....	138

**DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Empat Negara Terbesar Terjadinya <i>Cyberbullying</i> di Indonesia .....	7
Gambar 2. Akibat deindividuasi .....	36
Gambar 3. Kerangka Pemikiran .....	40
Gambar 4. Uji Normalitas .....	137

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Masa remaja merupakan masa transisi periode dari tahap perkembangan manusia. Masa remaja dapat diartikan sebagai masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa (Rumini dan Sundari, 2004:118). Perubahan-perubahan tersebut meliputi perubahan biologis, perubahan sosial, dan perubahan psikologis. Dimasa remaja, seseorang akan menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terbawa arus pergaulan, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya.

Dalam perkembangan dari masa remaja menuju dewasa, remaja harus siap dalam menghadapi perubahan-perubahan bukan hanya bentuk fisik tetapi juga emosional atau mental. Menurut Goleman (2009:411) emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecendrungan untuk bertindak. Jenis emosi yang secara normal dialami remaja adalah cinta/kasih sayang, gembira, amarah, takut dan cemas, cemburu, sedih, dan lain-lain.

Tidak hanya subjek kemarahan yang berkembang tetapi juga ada sikap-sikap kemarahan dalam bentuk permusuhan. Sikap-sikap permusuhan tersebut meliputi

dendam, kesedihan, prasangka, atau kecendrungan untuk merasa tersiksa (Sunarto, 2002:154). Dan kebanyakan para remaja meluapkan segala amarah nya dengan cara melakukan penyerangan yang tidak dalam bentuk kekerasan fisik dan tidak secara langsung tetapi remaja lebih menunjukkan keinginannya yang sangat besar, dengan cara melakukan kejahatan di media sosial yang berbentuk *cyberbullying*.

Internet adalah media yang dianggap tepat sebagai wadah ekspresi mereka karena netizen mempunyai pandangan yang luas dan bebas untuk melakukan apapun di dunia internet. Peran remaja tidak bisa dilepaskan dari perkembangan teknologi terutama internet, termasuk di dalamnya sosial media. Tidak seperti orang dewasa yang pada umumnya sudah mampu membedakan hal-hal baik ataupun buruk dari internet, remaja sebagai salah satu pengguna internet justru sebaliknya. Selain belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat, mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial mereka tanpa mempertimbangkan terlebih dulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet tertentu (Qomariyah, 2011:121).

Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa (Nasrullah 2015:11). Sedangkan DR. Rose Mini A.P., M. PSI, mengemukakan saat ini media sosial kerap dijadikan sarana untuk katarsis, yaitu upaya untuk menyalurkan emosi dan mendapatkan perhatian (Nasrullah, 2015: 66).



Dengan munculnya media sosial di kalangan remaja juga membawa dampak negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah *bullying*. *Bullying* dalam bahasa Indonesia berarti mengintimidasi atau mengganggu orang yang lemah baik secara individu ataupun secara berkelompok. *bullying* dapat dilakukan secara verbal, psikologis dan fisik (Adilla, 2009:57)

Di dalam sebuah penelitian mengenai *Cyberbullying and Self Esteem* mengemukakan bahwa para remaja yang melakukan *cyberbullying* adalah remaja yang mempunyai kepribadian otoriter dan kebutuhan yang kuat untuk menguasai dan mengontrol korban yang ingin di *bully*. Remaja tersebut hanya mementingkan kepuasan dirinya sendiri setelah melakukan *cyberbullying* dibandingkan diri orang lain dan seringkali ia menganggap orang lain tidak ada artinya.

Selain itu, hasil dari penelitian pada 30 sekolah menengah atas di Amerika Serikat dengan menggunakan *random sampling*, juga menekankan pada *self-esteem* seorang remaja dalam melakukan *cyberbullying*, yang mana seseorang yang melakukan *cyberbullying* cenderung mempunyai *self-esteem* yang rendah karena hal ini merupakan suatu perilaku yang tidak menguntungkan bagi dirinya sendiri dan hanya akan mengarah pada perilaku agresif seseorang. Perilaku tidak terpuji ini juga sangat berdampak pada pelaku *cyberbullying* itu sendiri, yang mana dengan memiliki *self esteem* yang rendah akan berdampak pada prestasi akademiknya di sekolah, perilaku kriminal, dan kesehatan yang buruk<sup>1</sup>.

Sebagian besar responden (80%) menggunakan internet untuk mencari data dan informasi, khususnya untuk tugas-tugas sekolah, atau untuk bertemu teman di

---

<sup>1</sup> Abdul Jalil, "cyberbullying" di akses dari <http://abduljalil.web.ugm.ac.id/2015/02/12/cyberbullying/> pada tanggal 29 Januari 2016

dunia maya (70%) melalui platform media sosial. Kelompok besar lain menggunakan internet untuk mengunduh musik (65%) atau video (39%). Dapat dilihat dari hasil penelitian tersebut, sebanyak 70% menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Dari hasil penelitian banyak remaja sebagai pengguna media sosial sekaligus sebagai pelaku dari *cyberbullying* karena di masa remaja ini mereka mempunyai jiwa yang ekspresif untuk menyampaikan sesuatu sampai tidak disadari bahwa yang mereka lakukan sangat berlebihan tidak lagi melihat dampak negatif yang akan timbul dari perlakuan *cyberbullying*<sup>2</sup>.

Perilaku *cyberbullying* di Indonesia sebenarnya adalah masalah baru seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Belum banyak penelitian yang memfokuskan diri untuk mengangkat masalah ini sehingga kasus *cyberbullying* ini juga tidak dapat terungkap kepermukaan seluruhnya, padahal dampak kasus ini cukup berbahaya. Dampak *cyberbullying* hampir sama dengan tradisional *bullying* bahkan dampaknya bisa lebih dari tradisional *bullying* (Ayuningtyas, 2013:76 dalam akbar dan utari 2014:3).

Media sosial adalah media yang sering dijadikan tempat untuk melakukan *cyberbullying*; contohnya seperti *Twitter, Instagram, Path, Ask.fm, Facebook* dan sebagainya. Sebagai mana yang sudah di ketahui media-media yang menjadi tempat berakarnya *cyberbullying* sangat familiar dengan remaja dan tentu saja remaja itu juga yang akan melakukan *cyberbullying* dan menjadi sasaran kejahatan di media sosial. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa para korban dari *cyberbullying* tersebut akan merasa rendah diri, mengalami kecemasan sosial,

---

<sup>2</sup> UNICEF Indonesia, "Kebanyakan anak Indonesia sudah online, namun masih banyak yang belum menyadari potensi resikonya". Di akses dari [http://www.unicef.org/indonesia/id/media\\_22169.html](http://www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html), pada tanggal 29 Januari 2016

konsentrasi yang menurun, perasaan terasing, bahkan pada tahap yang ekstrem, dapat mengakibatkan depresi dan berkeinginan untuk bunuh diri (Ardhiati, 2014:42)<sup>3</sup>.

*Ask.fm* merupakan media sosial baru yang kerap menjadi biang keladi dari beberapa peristiwa yang mengarah kepada *cyberbullying*, *cyberbullying* tidak dapat dianggap remeh karena dampak terburuk dari *cyberbullying* dapat berujung pada kematian. *Ask.fm* merupakan situs yang digunakan sebagai sarana tanya jawab. Di *ask.fm* layanan yang disajikan sangatlah sederhana. Para pengguna media sosial *ask.fm* percaya bahwa pertanyaan dan jawaban adalah suatu kunci dari sebuah percakapan, ekspresi diri dan pemahaman yang lebih dalam.

*Ask.fm* sedikit berbeda dari layanan atau media sosial yang mungkin sudah digunakan sebelumnya di internet. Pada *ask.fm*, para pengguna dapat terlibat dengan teman-temannya sebagai wadah ekspresi diri didunia maya melalui pertukaran pertanyaan dan jawaban yang diinginkan. *Ask.fm* dapat menjaga identitas para penggunanya kepada seseorang yang ingin ditanyakan yang disebut dengan *anonymous*. Dengan seperti ini *ask.fm* menjadi tempat media sosial yang menyenangkan dan menjadi tempat yang menarik untuk mengetahui kegiatan seseorang yang ingin diketahui<sup>4</sup>.

*Ask.fm* memiliki pengguna lebih dari 60 juta orang dan memungkinkan siapa saja dapat melihat nama, foto, dan informasi pribadi seseorang. Oleh karena fungsinya sebagai wadah yang dapat bertanya dan menjawab secara bebas dengan menggunakan fitur *anonymous*, *ask.fm* sering disalahgunakan pengguna yang

---

<sup>3</sup> Yohanes Widodo, "Cyberbullying dan pilpres 2014" di kutip dari <http://fisip.uajy.ac.id/2014/07/08/cyberbullying-dan-pilpres-2014/> pada tanggal 9 Januari 2016

<sup>4</sup> *Ask. Fm*, "about *Ask.Fm*" diakses dari <http://about.ask.fm/about/> pada tanggal 30 Januari 2016

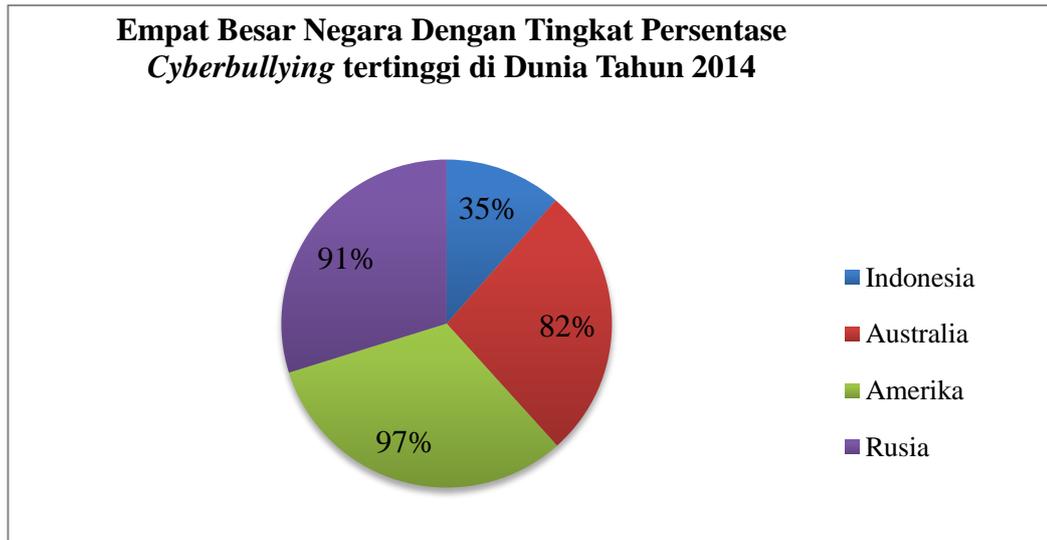
tidak bertanggung jawab dengan melakukan *cyberbullying* dengan pertanyaan atau kata-kata yang kasar<sup>5</sup>.

Ada beberapa kasus *cyberbullying* khususnya yang terjadi di media sosial *ask.fm* berujung pada tindakan bunuh diri yang dilakukan korban *cyberbullying* tersebut. Seperti berita yang dilansir oleh [www.beritasatu.com](http://www.beritasatu.com)<sup>6</sup>, bahwa ada seseorang remaja yang bernama Hannah yang menjadi korban *cyberbullying* di media sosial *ask.fm*. Hannah memutuskan untuk mengakhiri hidupnya setelah mendapatkan beberapa ejekan dari para *anonim* yang tidak bertanggung jawab dengan mengatakan kalau Hannah adalah seorang yang jelek dan bertubuh gemuk. Hal tersebut mengindikasikan jika pengaruh yang ditimbulkan dari tindakan seseorang yang kurang bertanggungjawab di media sosial mempunyai sentiment negatif terhadap pengguna media sosial lainnya.

---

<sup>5</sup> Liputan 6, "Ask.Fm" diakses dari <http://www.liputan6.com/tag/askfm> pada tanggal 9 januari 2016

<sup>6</sup> Berita satu, "Di bully di dunia maya, seorang remaja habisi nyawanya sendiri" di akses dari <http://www.beritasatu.com/dunia/130339-dibully-akun-anonim-gadis-14-tahun-gantung-diri.html> pada tanggal 9 Januari 2016



Gambar 1. Empat Besar Negara dengan Tingkat Persentase *Cyberbullying* Tertinggi di Dunia pada Tahun 2014<sup>7</sup>.

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa Indonesia menempati urutan pertama dalam persentase *cyberbullying* tertinggi di dunia. Hal ini salah satunya dikarenakan tingkat kesadaran masyarakat Indonesia masih dibawah rata-rata dan tingkat penggunaan internet di Indonesia sangat besar. Dengan tingkat penggunaan internet yang sangat besar, sangat memungkinkan timbulnya banyak kasus *cyberbullying*.

Di Indonesia sendiri telah banyak terjadi kasus kejahatan atau *cyberbullying* yang menyebabkan para korbannya mengalami gangguan secara mental. Salah satunya yang dialami oleh seseorang yang bernama Yoga Cahyadi pada tahun 2012 di Yogyakarta. Yoga Cahyadi dianggap telah gagal menjadi ketua panitia salah satu *event* besar di daerahnya. Banyak tekanan yang didapatkan olehnya baik secara langsung maupun melalui media sosial yang dimiliki olehnya. Karena merasa

<sup>7</sup> Renne Kawilarang, "Ancaman *Cyberbullying* kian meningkat" di akses dari <http://dunia.news.viva.co.id/news/read/279410-survei--ancaman-cyberbullying-kian-meningkat> pada tanggal 9 Januari 2016

banyak tekanan yang didapat dari luar pihak, Yoga Cahyadi memutuskan untuk bunuh diri dengan menabrakan dirinya di kereta api. Hal ini mengindikasikan adanya pengaruh besar yang ditimbulkan *cyberbullying*<sup>8</sup>

*Cyberbullying* di anggap *valid* bila pelaku dan korban berusia dibawah 18 tahun dan secara hukum belum dianggap dewasa<sup>9</sup>. Seperti yang dikutip dalam jurnal Akbar dan Utari (2014:3) Juvonen (2008:68) mengungkapkan bahwa berkembangnya penggunaan teknologi komunikasi khususnya pada remaja, dunia maya menjadi wadah baru yang beresiko bagi aksi kekerasan. Mengacu pada fenomena-fenomena yang terjadi dikalangan remaja tentang *cyberbullying* maka penulis berniat melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *cyberbullying* di Media Sosial *Ask.fm* Terhadap Gangguan Emosi Remaja ”.

Dalam artikel Info Psikologi yang ditulis oleh Alamsyah dalam jurnal maya (2015:2), ”*cyberbullying* merupakan bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia *cyber*”. Karena terpancing rasa keingintahuan yang besar, para remaja memang dapat dikatakan sangat rawan melakukan *cyberbullying* dalam penggunaan jejaring sosial. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui bagaimana pengaruh *cyberbullying* di media sosial *ask.fm* terhadap gangguan emosi remaja yang terjadi di kalangan pelajar, khususnya pelajar SMA dikarenakan usia para pelajar SMA masih tergolong remaja yang masuk kedalam kategori kejahatan *cyberbullying*.

---

<sup>8</sup> Julian edward,”Penampilan lockstock 2 sesali tragedi bunuh diri Yoga Cahyadi” di akses dari <http://showbiz.liputan6.com/read/596732/penampil-lockstock-2-sesali-tragedi-bunuh-diri-yoga-cahyadi> di akses pada tanggal 9 januari 2016

<sup>9</sup> Pusat Penerangan Hukum Kejaksaan Agung Republik Indonesia, “Kenali Hukum Jauhkan Hukum” di akses dari [www.kejaksaan.go.id/uplimg/cyber\\_bullying%2520final%2520baru.ppt+%&cd=14&hl=en&ct=clnk&gl=id](http://www.kejaksaan.go.id/uplimg/cyber_bullying%2520final%2520baru.ppt+%&cd=14&hl=en&ct=clnk&gl=id) pada tanggal 16 Maret 2016

Sebelumnya penulis telah melakukan prariset menggunakan *Metode Random Sampling* dengan 100 responden. Penulis melakukan prariset di tiga SMAN Bandar Lampung, diantaranya SMAN 1 Bandar Lampung, SMAN 3 Bandar Lampung dan SMAN 10 Bandar Lampung. Pemilihan dari tiga Sekolah Menengah Atas ini diambil dari sekolah yang merupakan masuk kedalam 5 besar sekolah terfavorit di Bandar Lampung berdasarkan *Passing Grade* Tahun 2015.

Dilihat dari hasil prariset yang penulis lakukan maka penulis memilih SMAN 10 Bandar Lampung sebagai lokasi penelitian, dengan tingkat pengguna *ask.fm* yang masih aktif sebesar 98% memudahkan penulis untuk mengetahui perkembangan *cyberbullying* yang terjadi di media sosial *ask.fm*. Dan tingkat *cyberbullying* tertinggi di SMAN 10 Bandar Lampung yang memudahkan peneliti untuk menanyakan pandangan siswa-siswi yang pernah mengalami *cyberbullying* di media sosial *ask.fm*.

Selain itu SMAN 10 Bandar Lampung memberikan fasilitas *wifi* gratis di lingkungan sekolah dan membolehkan siswa-siswanya untuk membawa *smartphone* ke lingkungan sekolah sehingga memudahkan siswa-siswi mengakses internet kapan saja tanpa didukung adanya pengetahuan tentang penggunaan internet yang baik dan benar. Tidak adanya kurikulum sekolah tentang literasi media membuat siswa-siswi sangat kurang pengetahuannya tentang dampak negatif dari penggunaan internet. Dampak negatif yang ditimbulkan adalah kejahatan di dunia maya. Salah satu bentuk kejahatan tersebut yaitu *cyberbullying*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus masalah yang akan dibahas peneliti adalah: adakah pengaruh *cyberbullying* di Media Sosial *ask.fm* terhadap gangguan emosi remaja ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *cyberbullying* di Media Sosial *ask.fm* terhadap gangguan emosi remaja

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya remaja dalam pemanfaatan media sosial di internet agar dalam penggunaannya lebih bijak dan terhindar dari segala jenis kejahatan dunia maya.
2. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi dalam hal pengembangan internet di jejaring sosial dan juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan kejahatan yang terjadi di media sosial.



## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Kajian Penelitian Terdahulu**

Di dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai perbandingan dan tolak ukur serta mempermudah penulis dalam menyusun penelitian ini. Tinjauan pustaka menguraikan tentang literatur yang relevan dengan bidang atau topik tertentu secara lebih mendalam agar proses dan hasil penelitian yang dilakukan benar-benar dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, untuk menghindari duplikasi dan pengulangan penelitian atau kesalahan yang sama seperti yang dibuat oleh peneliti sebelumnya.

Bahan penelitian pertama yang dilakukan oleh Muhammad Alam Akbar, Prahastiwi Utari (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi Universitas Sebelas Maret, Tahun 2015) yang berjudul “*Cyberbullying* Pada Media Sosial”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian tersebut membahas tentang karakteristik seorang remaja yang menjadi pelaku *cyberbullying* di media sosial *Facebook* dan karakteristik seorang remaja yang menjadi korban *cyberbullying* di media sosial *Facebook*. Kesimpulan yang didapatkan adalah terdapat jenis-jenis *cyberbullying* yang dilakukan pelaku, yaitu pelaku kerap memanggil nama korban dengan panggilan atau sebutan negatif, pelaku mengirimkan atau menyebarkan foto

pribadi korban sehingga menjadi bahan lelucon oleh teman *Facebook* korban, pelaku mengancam keselamatan korban melalui pesan *cyberbullying* -nya, serta pelaku juga memberikan opini-opini yang merendahkan korban.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Salshabila Putri Persada (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro, Tahun 2014) yang berjudul “Fenomena Perilaku *cyberbullying* di dalam Jejaraing Sosial Twitter”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menjelaskan tentang apa yang memotivasi seseorang melakukan perbuatan *cyberbullying* di media sosial Twitter.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah perilaku *cyberbullying* di *Twitter* digerakan oleh motivasi yang terdapat pada setiap informan. Motivasi itu meliputi motif sosiogenis yaitu motif cinta dimana informan ingin membalas perbuatan orang yang dituju karena rasa sakitnya, motif kompetensi yaitu dimana informan menginginkan orang yang menjadi target sadar atas kesalahan yang diperbuat, dan motif harga diri dan kebutuhan untuk mencari identitas, dimana keinginan informan untuk mencari perhatian dari orang lain di *Twitter*. Selain itu terdapat motivasi afektif yang menjadi penggerak informan untuk bertindak, yaitu reduksi dimana informan ingin menyampaikan perasaan kesalnya, motif peneguhan merupakan keinginan informan mencari kesenangan melalui perilaku *cyberbullying* di *Twitter* dan penonjolan dimana keinginan informan untuk menjatuhkan dan mempermalukan orang yang dituju.

Dan penelitian yang dilakukan oleh Yana Choria Utami (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Sosiologi Universitas Airlangga, Tahun 2014) yang berjudul “*Cyberbullying* di Kalangan Remaja”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini membahas tentang *cyberbullying* yang terjadi dikalangan remaja kota Surabaya, para remaja surabaya tidak melaporkan kepada pihak yang berwajib ataupun ke orang tua karena *cyberbullying* yang mereka alami di media sosial *Facebook* atau *Twitter* masih menjadi konflik laten, yaitu konflik yang masih tersembunyi oleh orang tua mereka. Karena mereka menganggap konflik tersebut hanyalah hal sepele.

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

Berikut tabel mengenai penelitian terdahulu dan bagaimana perbedaannya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan :

**Tabel 1. Tinjauan Penelitian Terdahulu**

1.	Judul	<i>Cyberbullying</i> pada Media Sosial
	Penulis	M. Alam Akbar (Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2015)
	Kontribusi bagi Peneliti	Penelitian ini memberikan kontribusi kepada peneliti mengenai pengertian dan pemahaman tentang <i>cyberbullying</i> .
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian.
	Resume Penelitian	Pada penelitian yang telah dilakukan menyimpulkan bahwa remaja yang berperan sebagai pelaku memiliki karakteristik agresif dan intimidatif. Sebaliknya, pada penelitian yang telah dilakukan menyimpulkan bahwa remaja yang berperan sebagai korban memiliki karakteristik pasif dan defensif. Karakteristik pada pelaku dan korban ini mencerminkan bahwa <i>cyberbullying</i> memang kerap terjadi walaupun tidak disadari oleh kedua belah pihak. Pada penelitian yang dilakukan terkait pesan <i>cyberbullying</i> dengan jenis <i>cyberbullying</i> meyimpulkan terdapat jenis-jenis <i>cyberbullying</i> yang dilakukan pelaku, yaitu pelaku kerap memanggil nama korban dengan panggilan atau sebutan negatif, pelaku mengirimkan atau menyebarkan foto pribadi korban sehingga menjadi bahan lelucon oleh teman Facebook korban, pelaku mengancam keselamatan korban melalui pesan <i>cyberbullying</i> nya, serta pelaku juga memberikan opini-opini yang merendahkan korban.
2.	Judul	Fenomena Perilaku <i>Cyberbullying</i> di dalam Jejaring Sosial Twitter.
	Penulis	Shalsabila Putri Persada (Universitas Diponegoro Tahun 2014)
	Kontribusi bagi Peneliti	Penelitian ini memberikan kontribusi kepada peneliti mengenai motif pelaku dalam melakukan <i>cyberbullying</i> di media sosial.
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan antara penelitian penulis dengan penelitian ini adalah jenis penggunaan media sosial yang berbeda.

	Resume Penelitian	Hasil penelitian yang diperoleh adalah perilaku <i>cyberbullying</i> di Twitter digerakan oleh motivasi yang terdapat pada setiap informan. Motivasi itu meliputi motif sosiogenis yaitu motif cinta dimana informan ingin membalas perbuatan orang yang dituju karena rasa sakitnya, motif kompetensi yaitu dimana informan menginginkan orang yang menjadi target sadar atas kesalahan yang diperbuat, dan motif harga diri dan kebutuhan untuk mencari identitas, dimana keinginan informan untuk mencari perhatian dari orang lain di <i>Twitter</i> . Selain itu terdapat motivasi afektif yang menjadi penggerak informan untuk bertindak, yaitu reduksi dimana informan ingin menyampaikan perasaan kesalnya, motif peneguhan merupakan keinginan informan mencari kesenangan melalui perilaku <i>cyberbullying</i> di <i>Twitter</i> dan penonjolan dimana keinginan informan untuk menjatuhkan dan mempermalukan orang yang dituju.
3.	Judul	<i>Cyberbullying</i> di Kalangan Remaja
	Penulis	Yana Choria Utami (Universitas Airlangga Tahun 2014)
	Kontribusi bagi Peneliti	Penelitian ini memberikan kontribusi kepada peneliti mengenai analisis perilaku remaja dalam menyikapi kecanggihan teknologi khususnya dalam dunia maya atau internet terkait dengan penggunaan media sosial.
	Perbedaan Penelitian	Penelitian yang dilakukan Yana Choria memfokuskan pada pengaruh lingkungan yang akan menyebabkan terjadinya <i>cyberbullying</i> dikalangan remaja. Penelitian yang dilakukan penulis fokus pada persepsi remaja tentang <i>cyberbullying</i> di <i>Ask.Fm</i> .
	Resume Penelitian	Temuan data di lapangan menunjukkan bahwa, terdapat bentuk-bentuk <i>cyberbullying</i> yang diterima mulai facebook di-hack sampai diolok-olok atau dihina di media sosial. Bentuk-bentuk <i>cyberbullying</i> tersebut, yaitu <i>cyberbullying direct attack</i> dan <i>Cyberbullying by proxy</i> . Bentuk <i>cyberbullying</i> disini berbentuk tulisan yang langsung ditujukan terhadap korban, bisa melalui pesan langsung atau pun timeline di <i>facebook</i> atau <i>twitter</i> . <i>Cyberbullying by proxy</i> bentuk <i>cyberbullying</i> ini berbeda dengan yang pertama pada bentuk ini account seseorang diambil alih dan semua informasi bisa diganti-ganti tanpa sepengetahuan pemilik account. Dapat dilihat di sini bahwa <i>cyberbullying</i> yang diperoleh siswa remaja tidak hanya dalam bentuk <i>direct attack</i> . Mereka juga mendapatkan <i>bullying</i> dalam bentuk <i>proxy</i> .

## 2.2 Tinjauan Tentang Media Sosial

Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah, 2015:13).

Sesuai dengan namanya, media yang tergolong dalam media sosial ini memiliki fungsi untuk mendukung interaksi sosial penggunanya. Dalam konteks ini, media sosial bisa digunakan untuk mempertahankan/mengembangkan relasi atau interaksi sosial yang sudah ada dan bisa digunakan untuk mendapatkan teman-teman yang baru. Karakter media sosial adalah membentuk jaringan di antara penggunanya. Tidak peduli apakah di dunia nyata (*offline*) antar pengguna itu saling kenal atau tidak, namun kehadiran media sosial memberikan medium bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi. (nasrullah 2015 : 16-17).

*Social media* atau dalam bahasa Indonesia disebut media sosial adalah media yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial yang bersifat interaktif atau dua arah. Media sosial berbasis pada teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi dari yang sebelumnya bersifat satu ke banyak audiens, banyak audiens ke banyak audiens (Paramitha, 2011: 42 dalam jurnal Andreani 2013:12). Menurut Gunelius (2011: 10) dalam jurnal Andreani (2013:12) media sosial adalah penerbitan online dan alat-alat komunikasi, situs, dan tujuan dari Web 2.0 yang berakar pada percakapan, keterlibatan, dan partisipasi.

Di Majalah Business Horizons Andreas M Kaplan dan Michael Haenlein (2010 69-68) dalam buku Media Sosial Kementerian Perdagangan (26-27:2015) membuat klasifikasi untuk berbagai jenis medsos yang ada berdasarkan ciri-ciri penggunaannya. Menurut mereka, pada dasarnya medsos dapat dibagi menjadi enam jenis, yaitu:

1. Proyek kolaborasi *website*, di mana user-nya diizinkan untuk dapat mengubah, menambah, atau pun membuang konten-konten yang termuat di *website* tersebut, seperti Wikipedia.
2. Blog dan *microblog*, di mana *user* mendapat kebebasan dalam mengungkapkan suatu hal di blog itu, seperti perasaan, pengalaman, pernyataan, sampai kritikan terhadap suatu hal, seperti *Twitter*.
3. Konten atau isi, di mana para *user* di website ini saling membagikan konten-konten multimedia, seperti *e-book*, video, foto, gambar, dan lain-lain seperti *Youtube*.
4. situs jejaring sosial, di mana *User* memperoleh izin untuk terkoneksi dengan cara membuat informasi yang bersifat pribadi, kelompok atau sosial sehingga dapat terhubung atau diakses oleh orang lain, seperti misalnya *Facebook*.
5. *Virtual game world*, di mana pengguna melalui aplikasi 3D dapat muncul dalam wujud avatar-avatars sesuai keinginan dan kemudian berinteraksi dengan orang lain yang mengambil wujud avatar juga layaknya di dunia nyata, seperti online game.

6. *Virtual social world*, merupakan aplikasi berwujud dunia virtual yang memberi kesempatan pada pengguna nya berada dan hidup di dunia virtual untuk berinteraksi dengan yang lain. *Virtual social world* ini tidak jauh berbeda dengan *virtual game world*, namun lebih bebas terkait dengan berbagai aspek kehidupan, seperti *Second Life*<sup>10</sup>.

Terdapat enam kategori besar untuk melihat pembagian media sosial, yakni :

1. Media jejaring sosial (*social networking*)
2. Jurnal online (*blog*)
3. Jurnal *online* sederhana atau mikroblog (*micro-blogging*)
4. Media berbagi (*media sharing*)
5. Penanda sosial (*social bookmarking*)
6. Media konten atau *Wiki*. (nasrullah 2015 : 39 )

Tatanan sosial yang terbangun dari komunikasi era digital melalui Media Sosial sebagai tulang punggungnya akan rusak dan destruktif apabila penggunaan Media Sosial tidak di dasarkan pada etika berkomunikasi yang baik. Ketika masyarakat berkomunikasi, pada dasarnya mereka sedang menciptakan sendi-sendi trust atau rasa saling percaya. Hal itu muncul dengan sendirinya karena pihak-pihak yang berkomunikasi menjunjung tinggi nilai-nilai etika, dalam buku Media Sosial Kementerian Perdagangan (44:2015).

---

<sup>10</sup> Kementerian Perdagangan Indonesia, “*Media Sosial*”, di akses dari <http://www.kemendag.go.id/files/pdf/2015/01/15/buku-media-sosial-kementerian-perdagangan-id0-1421300830.pdf> pada tanggal 2 Juni 2016



### 2.3 Tinjauan Tentang Remaja

Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004: 53) masa remaja adalah peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria.

*World Health Organization* (WHO) mendefinisikan remaja dalam (Sarlito Wirawan Sarwono, 2006: 7) adalah suatu masa ketika:

1. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
2. Individu mengalami perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
3. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri. Berdasarkan beberapa pengertian remaja yang telah dikemukakan para ahli, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa remaja adalah individu yang sedang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan yang sangat cepat dari aspek fisik, psikis dan sosial.

### 2.3.1 Perkembangan dan Gangguan emosi Remaja

Perkembangan (development) adalah bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya<sup>11</sup>

Hall membagi perkembangan manusia dalam empat tahap yang mencerminkan tahap-tahap perkembangan umat manusia sebagai berikut :

1. Masa kanak-kanak (*infancy*): 0-4 tahun, mencerminkan tahap hewan dari evolusi umat manusia
2. Masa anak-anak (*childhood*): 4-8 tahun mencerminkan masa manusia liar, manusia yang masih mengembangkan hidupnya pada berburu atau mencari ikan.
3. Masa muda (*youth* atau *preadolescence*): 8-12 tahun, mencerminkan era manusia sudah agak mengenal kebudayaan, tetapi masih tetap setengah liar (semi-barbarian)
4. Masa remaja (*adolescence*) 12-25 tahun, yaitu masa topan-badai, yang mencerminkan kebudayaan modern yang penuh gejolak akibat pertentangan nilai-nilai.

Hall berpendapat bahwa mendidik anak harus dengan cara memberinya kebebasan seluas-luasnya, karena perkembangan jiwa manusia tidak banyak dipengaruhi oleh lingkungannya, melainkan sudah digariskan oleh alam sendiri. Hall bahkan

---

<sup>11</sup> Perkembangan emosi, dikuti dari <http://digilib.unimus.ac.id/files/disk1/110/jtptunimus-gdl-jumiatig2a-5475-3-babii.pdf> pada tanggal 23 Desember 2016

mengatakan bahwa remaja boleh mencari jalannya sendiri dan boleh mengkritik orang dewasa (Jensen, 1985 dalam buku Sarwono, 2012: 29).

### **Konsep remaja dan tugas perkembangannya**

Remaja adalah individu yang terentang pada periode perkembangan sejak berakhirnya masa anak sampai datangnya awal masa dewasa. Tugas perkembangan adalah suatu tugas pada periode perkembangan tertentu yang harus diselesaikan dengan baik. Sumber tugas perkembangan sebagai berikut :

- a. Tuntutan masyarakat
- b. Sosial-budaya
- c. Kematangan fisik
- d. Norma agama

Sedangkan tugas perkembangan remaja yang seharusnya dimiliki pada remaja untuk kehidupan kedepannya, adalah sebagai berikut :

- a. Kematangan hidup religius
- b. Kematangan perilaku etis
- c. Kematangan emosional
- d. Kematangan intelektual
- e. Kesadaran tanggung jawab
- f. Peran sosial sebagai pria atau wanita
- g. Penerimaan diri dan pengembangannya
- h. Kemandirian perilaku ekonomis
- i. Wawasan dan persiapan karir

- j. Kematangan hubungan dengan teman sebaya
- k. Persiapan diri untuk pernikahan dan hidup berkelanjutan

Emosi dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian, yaitu emosi sensoris dan emosi kejiwaan (psikis).

- a. Emosi Sensoris yaitu emosi yang ditimbulkan oleh rangsangan dari luar terhadap tubuh, seperti rasa dingin, manis, sakit, lelah, kenyang dan lapar.
- b. Emosi Psikis, yaitu emosi yang mempunyai alasan – alasan kejiwaan. Yang termasuk emosi jenis ini diantaranya adalah :
  - 1. Perasaan Intelektual, yaitu yang mempunyai sangkut paut dengan ruang lingkup kebenaran. Perasaan ini diwujudkan dalam bentuk :
    - a. Rasa yakin dan tidak yakin terhadap suatu hasil karya ilmiah
    - b. Rasa gembira karena mendapat suatu kebenaran
    - c. Rasa puas karena dapat menyelesaikan persoalan – persoalan ilmiah yang harus dipecahkan
  - 2. Perasaan Sosial, yaitu perasaan yang menyangkut hubungan dengan orang lain, baik bersifat perorangan maupun kelompok. Wujud perasaan ini seperti :
    - a. Rasa solidaritas
    - b. Persaudaraan (ukhuwah)
    - c. Simpati
    - d. Kasih sayang, dan sebagainya
  - 3. Perasaan Susila, yaitu perasaan yang berhubungan dengan nilai-nilai baik dan buruk atau etika (moral). Contohnya :

- a. Rasa tanggung jawab (responsibility)
  - b. Rasa bersalah apabila melanggar norma
  - c. Rasa tenang dalam mentaati norma
4. Perasaan Keindahan (estetis), yaitu perasaan yang berkaitan erat dengan keindahan dari sesuatu, baik bersifat kebendaan ataupun kerohanian
5. Perasaan Ketuhanan, yaitu merupakan kelebihan manusia sebagai makhluk Tuhan, dianugrahi fitrah (kemampuan atau perasaan) untuk mengenal Tuhannya. Dengan kata lain, manusia dianugerahi insting religius (naluri beragama). Karena memiliki fitrah ini, maka manusia di juluki sebagai “Homo Divinans” dan “Homo Religius” atau makhluk yang berke-Tuhan-an atau makhluk beragama (Syamsu, 2008:116-117).

Menurut Havighurst, tugas-tugas perkembangan seorang remaja adalah sebagai berikut :

1. Menerima keadaan fisik dirinya sendiri dan menggunakan tubuhnya secara lebih efektif. Walaupun kedengarannya sederhana dan mudah diucapkan, menerima keadaan fisik diri sendiri sering kali menjadi masalah yang cukup besar bagi remaja. Perasaan tidak puas itu kemudian membuat remaja selalu dilanda perasaan minder, sehingga malas bergaul.
2. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya. Usaha untuk mencapai kemandirian emosional bisa membuat remaja melawan keinginan atau bertentangan pendapat dengan orangtuanya. Dengan ciri khas remaja yang penuh gejolak dan emosional, pertentangan pendapat ini sering kali

membuat remaja menjadi pemberontak di rumah. Apabila masalah ini tidak terselesaikan, terutama apabila orangtua bersikap otoriter, remaja cenderung untuk mencari jalan keluar di luar rumah, yaitu dengan cara bergabung dengan teman-teman sebaya yang senasib.

3. Mencapai suatu hubungan dan pergaulan yang lebih matang antara lawan jenis yang sebaya. Sehingga, remaja akan mampu bergaul secara baik dengan kedua jenis kelamin, baik laki-laki maupun perempuan. Kemampuan untuk mencapai tugas perkembangan ini juga dipengaruhi oleh banyaknya interaksi yang dialami seorang remaja dengan orang-orang dari kedua jenis kelamin.
4. Dapat menjalankan peran sosial maskulin dan feminin. Peran sosial yang dimaksud di sini adalah seperti yang diharapkan masyarakat, dan bergeser sesuai dengan peralihan zaman.
5. Berperilaku sosial yang bertanggung jawab. Idealnya, seseorang tentu diharapkan untuk berpartisipasi demi kebaikan atau perbaikan di lingkungan sosialnya, namun bila hal itu belum bisa dijalankan, minimal yang harus dilakukan adalah tidak menjadi beban bagi masyarakat atau lingkungan sosialnya. Karena itulah, remaja yang terlibat tawuran sampai menghancurkan fasilitas umum tentu tidak dapat dianggap telah melampaui tugas perkembangan yang satu ini dengan sukses.
6. Mempersiapkan diri untuk memiliki karier atau pekerjaan yang mempunyai konsekuensi ekonomi dan finansial. Setelah melepaskan diri dari ketergantungan emosional dengan orangtua atau orang dewasa lain, tugas yang menanti remaja adalah juga melepaskan diri dari ketergantungan finansial dari mereka.

7. Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku sesuai dengan norma yang ada di masyarakat. Keberhasilan remaja melaksanakan tugas perkembangan ini ditandai dengan, misalnya, kesuksesannya meredam serta mengendalikan gejala emosi maupun seksualnya sehingga dapat hidup sesuai dengan norma dan etika yang berlaku. Untuk dapat memperoleh konsep diri yang memegang seperangkat nilai ini, remaja dapat memiliki role model atau seseorang yang dijadikan tokoh idola yang tingkah lakunya kemudian diteladani.<sup>12</sup>

Remaja yang diberi kesempatan untuk mempertanggungjawabkan perbuatan mereka, akan tumbuh menjadi orang dewasa yang lebih berhati-hati, lebih percaya-diri, dan mampu bertanggung jawab. Rasa percaya diri dan rasa tanggung jawab inilah yang sangat dibutuhkan sebagai dasar pembentukan jati diri positif pada remaja. Kelak, ia akan tumbuh dengan penilaian positif pada diri sendiri dan rasa hormat pada orang lain dan lingkungan.

Perubahan yang terjadi pada remaja seperti yang telah dijelaskan diatas maka terdapat kemungkinan-kemungkinan perilaku yang bisa terjadi pada masa ini. Diantaranya adalah perilaku yang mengundang risiko dan berdampak negatif pada remaja. Rasa takut dianggap hal yang dinilai rendah, perlu untuk menegaskan identitas maskulin dan dinamika kelompok seperti tekanan teman sebaya. Dalam keadaan serba tanggung ini seringkali memicu terjadinya konflik antara remaja dengan dirinya sendiri (konflik internal), maupun konflik lingkungan sekitarnya (konflik eksternal).

---

<sup>12</sup> Forum sejawat “Dinamika Perilaku Remaja” diakses dari <https://forumsejawat.wordpress.com/2010/10/28/dinamika-perilaku-remaja/> pada tanggal 23 July 2016

Apabila konflik ini tidak diselesaikan dengan baik maka akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan remaja tersebut di masa mendatang, terutama terhadap pematangan karakternya dan tidak jarang memicu terjadinya gangguan mental.

Remaja yang berkembang di lingkungan yang kurang kondusif, kematangan emosionalnya terhambat. Sehingga sering mengalami akibat negatif, berupa tingkah laku agresif dan regresif :

1. Agresif : melawan, keras kepala, berkelahi, suka mengganggu dan lain-lainnya
2. Lari dari kenyataan (regresif) : suka melamun, pendiam, senang menyendiri, mengkonsumsi obat penenang, minuman keras, atau obat terlarang

Sedangkan remaja yang tinggal di lingkungan yang kondusif dan harmonis dapat membantu kematangan emosi remaja menjadi :

1. Adekuasi (ketepatan) emosi : cinta, kasih sayang, simpati, altruis (senang menolong), respek (sikap hormat dan menghormati orang lain), ramah, dan lain-lainnya
2. Mengendalikan emosi : tidak mudah tersinggung, tidak agresif, wajar, optimistik, tidak meledak-ledak, menghadapi kegagalan secara sehat dan bijak.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Hariyanto, S.Pd. "Perkembangan Psikologis Remaja. 2011" di akses dari <http://belajarpikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/> pada tanggal 14 Agustus 2016



## 2.4 Tinjauan Tentang Ask.Fm

*Ask.fm* adalah salah satu *web social network*. *Ask.fm* didirikan dua bersaudara Ilya dan Mark Terebin pada Juni tahun 2010. Saat itu, perusahaan rintisan ini membangun kantornya di *Saint Petersburg*, Rusia, dengan jumlah 75 karyawan. Kegunaan dari Media Sosial *ask.fm* adalah untuk Saling berbalas pertanyaan dan jawaban dengan menggunakan fasilitas *anonim*<sup>14</sup>.

*Ask.fm* merupakan situs yang digunakan sebagai sarana tanya jawab. Di *ask.fm* layanan yang disajikan sangat sederhana, para pengguna percaya bahwa pertanyaan dan jawaban adalah suatu kunci dari percakapan, ekspresi diri dan pemahaman yang lebih dalam. *Ask.fm* sedikit berbeda dari layanan atau media sosial yang mungkin sudah digunakan sebelumnya di internet.

Pada *ask.fm*, para pengguna dapat terlibat dengan teman-temannya sebagai wadah ekspresi diri didunia maya melalui pertukaran pertanyaan dan jawaban yang diinginkan. *Ask.fm* dapat menjaga identitas para penggunanya kepada seseorang yang ingin ditanyakan dan saat menjawab pertanyaan dapat menjawab tanpa mengetahui identitas orang tersebut yang disebut dengan *anonymous*. Dengan seperti ini *ask.fm* menjadi tempat media sosial yang menyenangkan dan menjadi tempat yang menarik untuk mengetahui kegiatan seseorang yang ingin diketahui<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> Susetto Dwi Prihadi, "Jadi Tempat Mengejek, *ask.fm* Berencana di Tutup" di akses dari <http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150210070430-185-30863/jadi-tempat-mengejek-askfm-berencana-ditutup/> pada tanggal 9 Januari 2016

<sup>15</sup> Ask.Fm, "about Ask.Fm" di akses dari <http://about.ask.fm/about/> pada tanggal 30 Januari 2016

### 2.4.1 Fitur-fitur *ask.fm*

*Ask.fm* memiliki beberapa fitur yang disediakan dan dapat dinikmati oleh para penggunanya, diantaranya :

1. Background profile

Background profile di *ask.fm* dapat diubah sesuai dengan yang pengguna inginkan.

2. *Swipe*

Fitur ini dibuat karena telah banyak sekali pengguna yang terdaftar jadi jika pengguna sedang melihat postingan pengguna lainnya yang terlalu banyak mudah bisa langsung ke atas tanpa geser keatas berulang kali.

3. *Anonymous*

*Ask.fm* memiliki satu fitur yang membuatnya beda dengan media sosial lainnya yaitu *anonymously*. Fitur tersebut menjadi nilai tambah bagi media sosial *ask.fm* yang membuat penggunanya lebih leluasa memberikan pertanyaan. *Ask.fm* berhasil menggemparkan seluruh jagat raya dengan fitur *anonymous* nya. Dengan fitur ini, para pengguna bisa bertanya apapun kepada orang lain, tanpa diketahui identitasnya oleh banyak orang. Dengan adanya fasilitas *anonim* mengakibatkan para pengguna menjadi lebih suka berbicara dari hati ke hati ataupun meminta pendapat di media sosial kepada orang di dunia maya dibandingkan dengan orang-orang pada kehidupan nyatanya. Karena ketika ia ingin melakukan obrolan dengan fitur *anonim*, maka para

penggunanya (*user*) tidak perlu merasa malu atau khawatir jika identitasnya akan diketahui orang lain<sup>16</sup>

Dengan adanya *ask.fm* pembatas keingintahuan para pengguna tentang seseorang yang selama ini terbatas menjadi terbuka lebar. Mereka sama sekali tidak perlu malu untuk bertanya, mereka bisa menjadi diri mereka sendiri ketika bertanya dan mereka bisa menanyakan hal-hal yang mungkin tidak akan pernah bisa mereka tanyakan dalam kehidupan nyata pada seseorang. Tetapi bisa juga jika pengguna ingin memperlihatkan identitas dengan cara menonaktifkan *annonim* nya. Di *ask.fm* kita hanya bisa melihat profil, pertanyaan-pertanyaan yang dijawabnya, dan *like* dari setiap pertanyaan yang telah dijawab. Kita tidak bisa melihat *followers*, *following*, maupun *friends* yang ada. Tidak seperti *instagram*, *twitter*, *facebook* dan lain-lain (dikutip dalam jurnal Elza, 2015:4).

## 2.5 Tinjauan Tentang *Cyberbullying*

*Cyberbullying* adalah perundungan atau yang lebih dikenal dengan istilah *bullying* merupakan tindakan negatif yang dilakukan oleh orang lain secara terus menerus atau berulang. Tindakan ini kerap kali menyebabkan korban tidak berdaya, terluka secara fisik maupun mental (Rigby, 2002:27 dalam Nasrullah 2015 :187).

Istilah *cyberbullying* pertama kali digunakan bisa ditarik refrensi akademisnya melalui dua nama, yakni Bill Balsey atau Nancy Willard. Menurut Balsey

---

<sup>16</sup> Diakses pada <http://Library.binus.ac.id/eColls/sThesisdoc/Bab1DOC/2014-2-00054-PS%20BAB10001.doc> pada tanggal 15 september 2016

*cyberbullying* adalah kesenjangan, perulangan perilaku, maupun kebiasaan negatif dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, seperti *email*, pesan instan, serta situs personal oleh individu maupun kelompok dengan maksud menyakiti orang lain. Sementara Willard, Direktur *Center for Safe and Responsible Internet Use* di Amerika, mendefinisikan *cyberbullying* sebagai perbuatan fitnah, penghinaan, diskriminasi, pengungkapan informasi atau konten yang bersifat privasi dengan maksud memermalukan, atau juga bisa dimaknai dengan komentar yang menghina menyinggung secara vulgar (Nasurallah 2015: 188).

Berdasarkan beragam terminologi *cyberbullying* yang telah dipaparkan, peneliti mendefinisikan *cyberbullying* sebagai tindakan penghinaan, kekerasan psikis, atau intimidasi yang dilakukan seseorang, kelompok, atau institusi melalui perangkat teknologi dan informasi di media *cyber* terhadap orang, kelompok, atau institusi lain. Tindakan tersebut dimaksudkan untuk memermalukan, mengintimidasi, menyebar keburukan dan kebencian di media *cyber*, baik ditunjukkan secara khusus kepada korban maupun dengan cara diketahui publik. Pada intinya, perundangan *cyber* bisa disebut sebagai teror sosial melalui teknologi (Kowalski et al., 2008: 41 dalam Nasurallah 2015: 189)

*Cyberbullying* itu berlaku untuk anak-anak di bawah usia 18 tahun. Apabila salah satu pihak pelaku maupun korban ada yang sudah dianggap dewasa atau di atas 18 tahun, maka kasus tersebut akan dikategorikan kepada *cybercrime* atau *cyberstalking*.

*Cyberbullying* sering kali bermula dari hanya sekedar candaan yang menjadi terlalu menyerang dan terjadi berulang-ulang<sup>17</sup>.

Menurut Coloroso (2006, 44 - 45) dalam Nuha (2014:26) yang mengemukakan bahwa *bullying* akan selalu melibatkan keempat unsur berikut :

a. Menunjukkan Ketidaksetaraan kekuatan (*imbalance power*).

*Bullying* bukan persaingan antara saudara kandung, bukan pula perkelahian yang melibatkan dua pihak yang setara. Pelaku *bullying* bisa saja orang yang lebih tua, lebih besar, lebih kuat, lebih mahir secara verbal, lebih tinggi secara status sosial, atau berasal dari ras yang berbeda

b. Keinginan untuk mencederai (*desire to hurt*).

Dalam *bullying* tidak ada kecelakaan atau kekeliruan, tidak ada ketidaksengajaan dalam pengucilan korban. *Bullying* berarti menyebabkan kepedihan emosional atau luka fisik, melibatkan tindakan yang dapat melukai, dan menimbulkan rasa senang di hati sang pelaku saat menyaksikan penderitaan korbannya.

c. Ancaman agresi lebih lanjut.

*Bullying* tidak dimaksudkan sebagai peristiwa yang hanya terjadi sekali saja, tapi juga repetitif atau cenderung diulangi.

---

<sup>17</sup> Jemima Isakh, "Anak di Bully di Internet, Kenali Tanda-Tanda nya" di akses dari <http://student.cnnindonesia.com/pelajar/20151112163557-327-91291/anak-di-bully-di-internet-kenali-tanda-tandanya/> pada tanggal 9 Januari 2016

d. Teror

*Bullying* adalah kekerasan sistematis yang digunakan untuk mengintimidasi dan memelihara dominasi. Teror bukan hanya sebuah cara untuk mencapai *bullying* tapi juga sebagai tujuan *bullying*.

Perilaku *cyberbullying* di Indonesia sebenarnya adalah masalah baru seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Belum banyak penelitian yang memfokuskan diri untuk mengangkat masalah ini sehingga kasus *cyberbullying* ini juga tidak dapat terungkap kepermukaan seluruhnya, padahal dampak kasus ini cukup berbahaya. Dampak *cyberbullying* hampir sama dengan tradisional *bullying* bahkan dampaknya bisa lebih dari tradisional *bullying* (Ayuningtyas, 2013:76 dalam Akbar dan Utari 2014:3).

Beberapa penelitian juga menemukan bahwa pemakaian internet yang berlebihan dan tingkat pengetahuan dalam berinternet (*internet skill*) yang rendah merupakan penyebab munculnya *cyberbullying* (Sutedjo dan Oetomo, 2007: 12). Terdapat beberapa tindakan yang termasuk *cyberbullying* yakni :

- a. *Flaming* (perselisihan yang menyebar), yaitu ketika suatu perselisihan yang awalnya terjadi antara dua orang atau lebih (dalam skala kecil) dan kemudian menyebarluas sehingga melibatkan banyak orang (dalam skala besar) sehingga menjadi suatu kegaduhan dan permasalahan besar.
- b. *Harrasment* (pelecehan), yaitu upaya seseorang untuk melecehkan orang lain dengan mengirim berbagai bentuk pesan baik tulisan maupun gambar yang bersifat menyakiti, menghina, memalukan, dan mengancam.

- c. *Denigration* (fitnah), yaitu upaya seseorang menyebarkan kabar bohong yang bertujuan merusak reputasi orang lain.
- d. *Impersonation* (meniru), yaitu upaya seseorang berpura-pura menjadi orang lain dan mengupayakan pihak ketiga menceritakan hal-hal yang bersifat rahasia.
- e. *Outing and trickery* (penipuan), yaitu upaya seseorang yang berpura-pura menjadi orang lain dan menyebarkan kabar bohong atau rahasia orang lain tersebut atau pihak ketiga.
- f. *Exclusion* (pengucilan), yaitu upaya yang bersifat mengucilkan atau mengecualikan seseorang untuk bergabung dalam suatu kelompok atau komunitas atas alasan yang diskriminatif.
- g. *Cyber-stalking* (penguntitan di dunia maya), yaitu upaya seseorang menguntit atau mengikuti orang lain dalam dunia maya dan menimbulkan gangguan bagi orang lain tersebut.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Abdul jalil, “cyberbullying” di akses dari <http://abduljalil.web.ugm.ac.id/2015/02/12/cyberbullying/> pada tanggal 29 Januari 2016

## 2.6 Teori Katarsis

Freud dan Breurer dalam bukunya *Study in Hysteria* mengungkapkan bahwa catartic method atau katarsis adalah suatu pembersihan konflik emosional dalam diri melalui berbicara tentangnya (Graf, 2004). Freud berpandangan bahwa emosi yang tertahan bisa menyebabkan ledakan emosi berlebihan sehingga diperlukan sebuah penyaluran atas emosi yang tertahan tersebut (Qonitatin,Widyawati,Asih, 2011). Sedangkan Wibisono dalam kaitanya dengan menulis menyebutkan bahwa katarsis adalah kelegaan jiwa ketika penulis berhasil merampungkan tulisannya. (Hidayah, 2011)<sup>19</sup>.

sama hal nya seperti yang terjadi dalam penelitian ini, para remaja yang ingin melampiaskan segala emosinya tidak melampiaskan secara langsung lewat kekerasan fisik tetapi mereka memilih media sosial sebagai tempat pelampiasan segala emosi yang mereka rasakan dengan melakukan kejahatan di media sosial atau yang disebut dengan *cyberbullying*. Media sosial *ask.fm* memberikan fitur yang memudahkan para pelaku *cyberbullying* untuk melampiaskan segala emosi nya yaitu, fitur *anonim*. Dengan begitu para pelaku dapat *membully* korban secara berulang kali hingga merasa puas.

---

<sup>19</sup> Amilda Putri. "Menulis Buku Harian Sebagai Media Katarsis Stres Remaja" diakses dari [http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33167592/MENULIS\\_BUKU\\_HARIAN\\_SEBAGAI\\_MEDIA\\_KATARSIS\\_STRES\\_REMAJA\\_OLEH\\_AMILDA\\_PUTRI\\_A\\_0811233006.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1482520056&Signature=ldgukgMKdYRWnat2weVSncXRP00%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DMENULIS\\_BUKU\\_HARIAN\\_SEBAGAI\\_MEDIA\\_KATARS.pdf](http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33167592/MENULIS_BUKU_HARIAN_SEBAGAI_MEDIA_KATARSIS_STRES_REMAJA_OLEH_AMILDA_PUTRI_A_0811233006.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJ56TQJRTWSMTNPEA&Expires=1482520056&Signature=ldgukgMKdYRWnat2weVSncXRP00%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DMENULIS_BUKU_HARIAN_SEBAGAI_MEDIA_KATARS.pdf), pada tanggal 24 Desember 2016

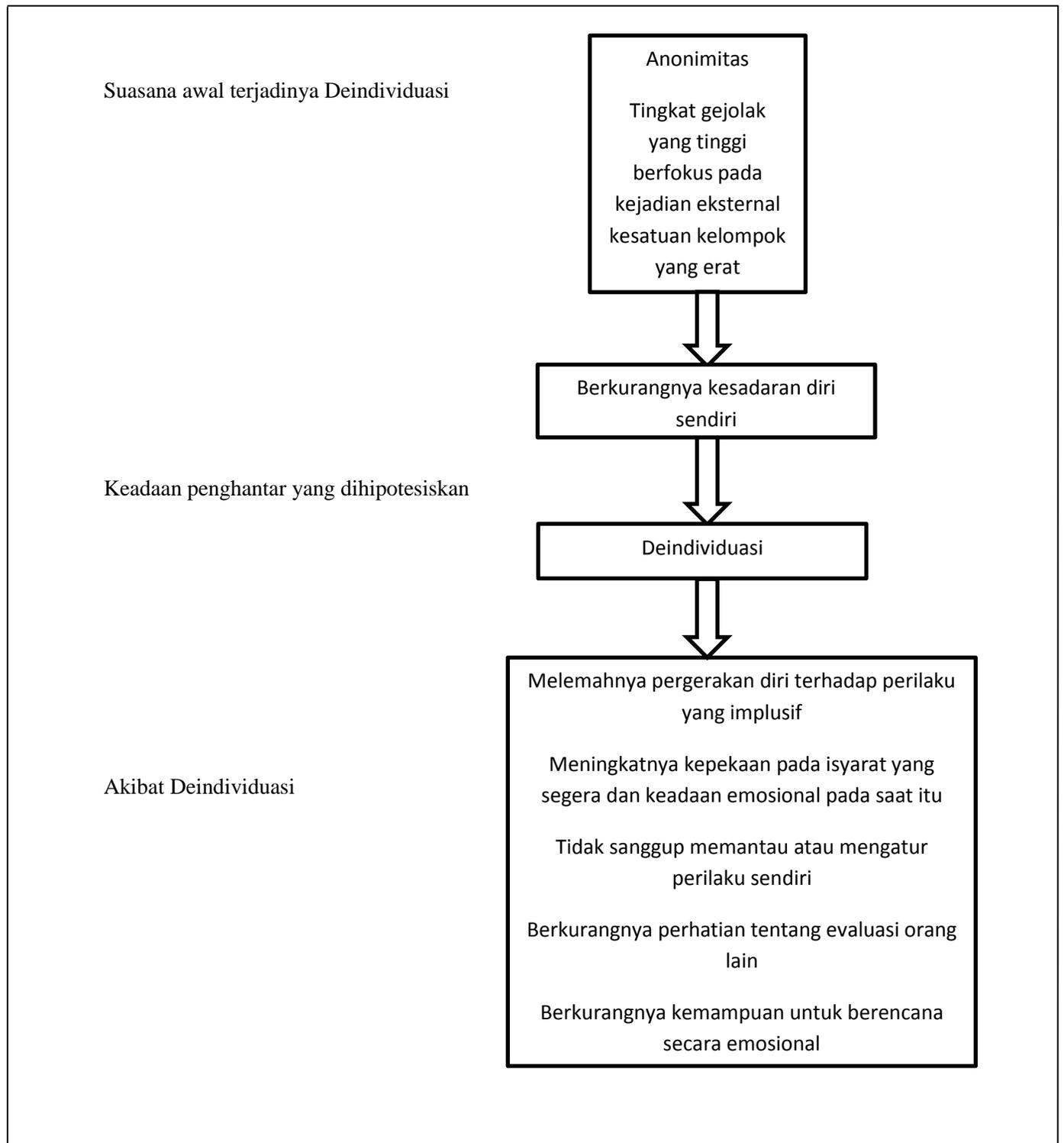


## 2.7 Teori Deindividuasi

Lebon mengambil sikap yang tidak memihak mengenai koaksi kelompok. Dalam bukunya *The crowd* (1895), ia mengemukakan bahwa “kelompok selalu lebih rendah secara intelektual dibandingkan dengan individu. Orang dalam kelompok atau kerumunan bersifat berubah-ubah, mudah hanyut, dan tidak toleran, menunjukkan kekerasan dan kemarahan orang-orang primitif. Para wanita, anak-anak, orang-orang liar, dan kelas bawah yang bekerja dibawah pengaruh saraf tulang belakang”. Lebon yakin bahwa perilaku agresif dan tidak bermoral yang diperlihatkan oleh gerombolan yang main hakim sendiri (Rita L. Atkinson 1993: 399).

Walaupun jelas terdapat prasangka, pengamatan Lebon tampaknya mengandung kesahihan. Imbangan yang modern pada teorinya didasarkan pada konsep *deindividuasi*, suatu gagasan yang semula dikemukakan oleh Festinger, Pepitone, dan Newcomb (1952) dan diperluas oleh Zimbardo (1970) dan yang seringkali muncul dalam kelompok dapat menyebabkan orang-orang mengalami suatu keadaan psikologis *deindividuasi*, yaitu suatu perasaan hilangnya identitas pribadi dan munculnya anonimitas dalam kelompok. Hal ini mengakibatkan kendurnya kekangan terhadap perilaku impulsif serta kondisi kognitif dan emosional lainnya, yang menyatu dengan perilaku kelompok yang tidak beraturan (Rita L. Atkinson 1993: 400).

Kebanyakan telaah tentang deindividuasi telah mengkaji adanya variabel awal anonimitas (keadaan tanpa nama). Seperti pada gambar awal dan akibat deindividuasi menurut Diener berikut ini :



Gambar 2. Akibat deindividuasi

contoh kasus dalam teori ini adalah, dalam satu telaah, para mahasiswi, yang ikut serta dalam beberapa kelompok yang terdiri atas empat orang, diminta untuk memberi sengatan pada wanita lain yang juga berpartisipasi dalam eksperimen belajar. Separuh dari wanita itu dideindividuasi dengan memmbuat mereka merasa anonim. Mereka memakai jas laboratorium yang membuat mereka merasa anonim. Mereka memakai jas laboratorium yang longgar dan penutup kepala yang dapat menyembunyikan wajah mereka, dan peneliti menyapa mereka dengan nama kelompok, tidak pernah menyebut nama sebenarnya. Wanita lain diindividuasi dengan cara tetap berpakaian seperti biasa dan memakai kartu pengenal yang besar. Lebih lanjut mereka diperkenalkan satu dengan yang lain dengan menyebutkan nama masing-masing.

Selama percobaan tersebut di depan setiap wanita terdapat tombol penghantar aliran listrik yang harus mereka tekan apabila siswa membuat kesalahan. Hasil eksperimen ini menunjukkan bahwa para wanita yang deindividuasi memberikan sangatan listrik pada siswa dua kali lebih banyak dibanding dengan kelompok individuasi. Di samping itu para wanita yang mengalami deindividuasi memberi sengatan listrik yang sama banyaknya, baik pada siswa yang mereka kira jujur, tulus, dan ramah maupun pada siswa yang dianggap angkuh dan kritis sedangkan para wanita yang diindividuasi memberi sengatan listrik yang tidak begitu sering pada siswa yang lebih ramah (Zimbardo, 1970 dalam Rita L. Aktinson, DKK 1993: 400-401).

Pada penelitian ini *cyberbullying* di media sosial *ask.fm* terjadi karna adanya aplikasi *anonim*. Membuat pengguna media sosial *ask.fm* dapat dengan mudah melakukan

kejahatan di dunia maya. Karna aplikasi *anonim* dapat membantu para pelaku menutupi identitas dirinya, sehingga para korban dari *cyberbullying* tidak mengetahui identitas pelaku. Berbeda dari media sosial lain nya, *anonim* membuat media sosial *ask.fm* jadi tempat paling banyak terjadi nya *cyberbullying*.

## 2.8 Kerangka Pemikiran

Perkembangan teknologi khususnya di bidang internet atau dunia maya membuat dunia seakan lebih dekat dengan para penggunanya. Para remaja merupakan pelaku utama dalam pemanfaatan kecanggihan teknologi di dunia internet. Karena begitu pesatnya pengguna internet dewasa ini, menimbulkan banyak kejahatan. Kejahatan di dunia internet itulah yang sering disebut *cybercrime*. *Cybercrime* adalah istilah yang mengacu pada aktifitas kejahatan yang dilakukan di media internet yang menjadi alat, sasaran atau tempat terjadinya kejahatan.

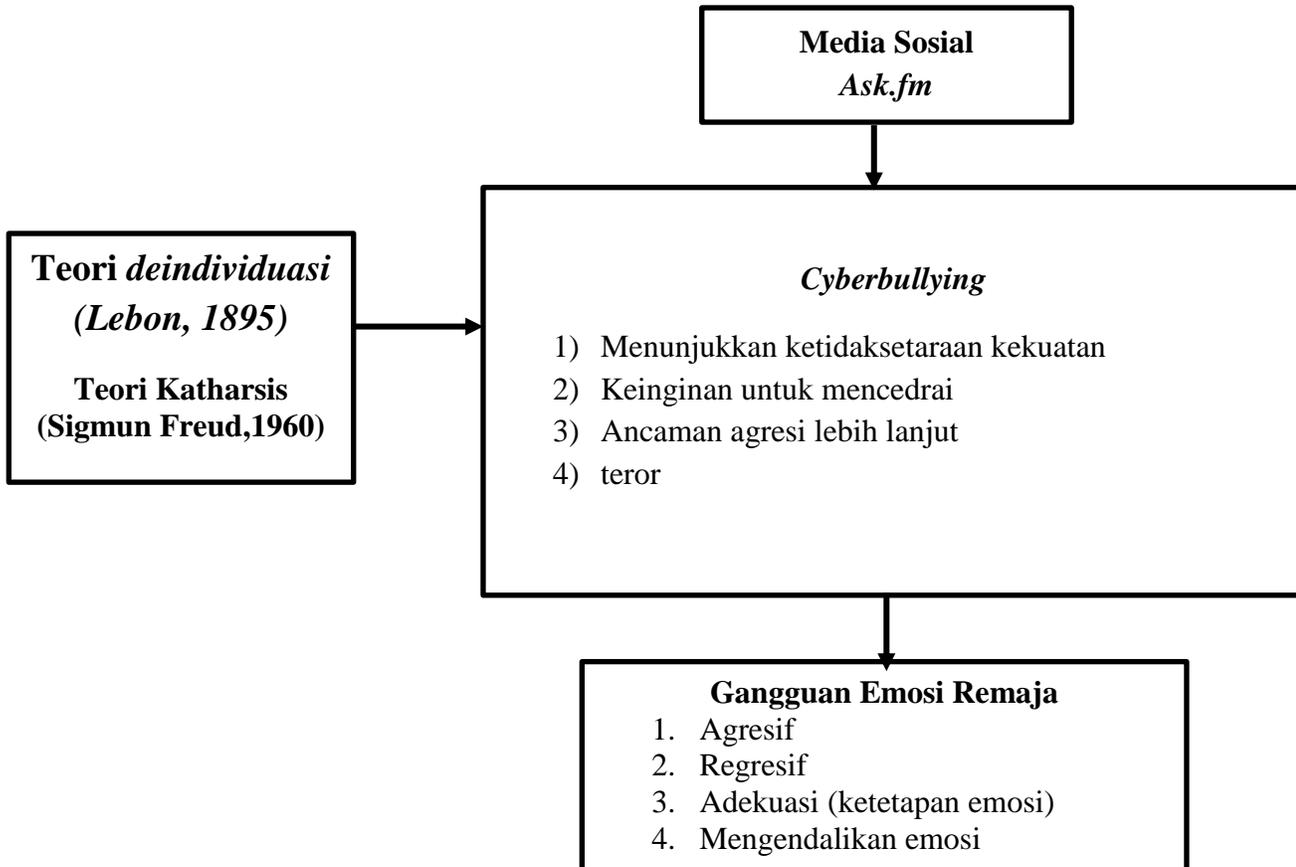
*Cybercrime* terbagi atas beberapa jenis berdasarkan karakteristiknya salah satunya adalah *cyberbullying* . Dan penelitian ini difokuskan pada bentuk kejahatan didunia maya yang sering disebut *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah salah satu bentuk penindasan atau kekerasan dengan mengejek, mengatakan kebohongan, melontarkan kata-kata kasar, menyebarkan rumor maupun melakukan ancaman atau berkomentar negatif yang dilakukan melalui media yang akan menyebabkan korban merasa dirugikan.

Pelaku dan korban *cyberbullying* biasanya berasal dari kalangan remaja karena persentase terbesar pengguna media sosial adalah remaja. Dewasa ini banyak media

sosial baru bermunculan diantaranya adalah *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Path*, *ask.fm* dan sebagainya. Remaja merupakan individu yang sedang berkembang dengan rasa ingin tahu yang begitu besar. Dengan banyaknya bermunculan media sosial, banyak dari remaja tersebut ingin memiliki akun media sosial tersebut dengan alasan hanya ingin memuaskan rasa ingin tahunya. Salah satu media sosial yang sedang diminati para remaja adalah media sosial *ask.fm*.

Media sosial *ask.fm* merupakan salah satu media sosial yang paling rentan dalam terjadinya *cyberbullying* karena dalam penggunaan media sosial *ask.fm* seseorang dapat menanyakan atau menyatakan sesuatu yang tidak diketahui identitasnya oleh pengguna *ask.fm* tersebut (*anonim*). Hal inilah yang membuat pelaku kejahatan lebih leluasa dalam melakukan *cyberbullying* kepada korban. Hal inilah yang membuat penulis ingin mengetahui persepsi para remaja tentang *cyberbullying* yang terjadi di media sosial *ask.fm*. Berikut adalah kerangka pemikiran dari penelitian ini:

Gambar 3. Kerangka Pikir



## 2.9 Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah taksiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta-fakta maupun kondisi yang sedang diamati sebagai petunjuk dan langkah penelitian selanjutnya. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak ada pengaruh *cyberbullying* di Media Sosial *ask.fm* terhadap gangguan emosi remaja

Ha: Ada pengaruh *cyberbullying* di Media Sosial *ask.fm* terhadap gangguan emosi remaja.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang ditujukan untuk membuktikan hipotesis penelitian yang telah dijabarkan di bab sebelumnya yaitu hipotesis pengaruh *cyberbullying* di media sosial *ask.fm* terhadap perkembangan emosi remaja, *cyberbullying* di media sosial *ask.fm* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap perkembangan emosi remaja.

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian kausal. Desain penelitian kausal merupakan desain penelitian yang tujuan utamanya membuktikan hubungan sebab–akibat atau hubungan mempengaruhi dan dipengaruhi dari variabel–variabel yang diteliti. Variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas, sedangkan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terikat.



### 3.2 Definisi Konsep dan Operasionalisasi Variabel

Definisi konsep adalah pemaknaan dari konsep yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti untuk mengoperasikan konsep tersebut dilapangan (Singarimbun dan Effendi, 2006:121).

Definisi konsep dalam penelitian ini adalah:

#### 1. *Cyberbullying* di Media Sosial *ask.fm*

*Cyberbullying* adalah perundungan yang berupa tindakan negatif yang dilakukan oleh orang lain secara terus menerus atau berulang. Yang menyebabkan korban tidak berdaya, terluka baik secara fisik maupun mental.

Terdapat 4 faktor yang mendukung terjadinya *cyberbullying* diantaranya :

##### a. Menunjukkan Ketidaksetaraan kekuatan

Menunjukkan ketidaksetaraan kekuatan adalah suatu kegiatan negatif tidak memandang akan status sosial, SARA, dan usia. Yang berarti *cyberbullying* dilakukan tanpa adanya batasan.

##### b. Keinginan untuk mencedrai

Keinginan untuk mencedrai adalah tindakan melukai dan mencedrai yang menyebabkan kepedihan secara emosional bagi pelaku *cyberbullying*. Dalam *bullying* tidak ada istilah kata ketidak sengajaan, kecelakaan, dan kekeliruan dalam pengucilan korban.

##### c. Ancaman regresi lebih lanjut

Ancaman regresi lebih lanjut adalah suatu tindakan *cyberbullying* yang dilakukan oleh korban berulang kali sebagai bentuk pengungkapan emosional. *Bullying* yang dilakukan secara berkelanjutan akan

menimbulkan kepuasan bagi pelaku. Hal ini dapat menyebabkan perasaan tidak tenang pada korban, dan keinginan untuk membalas tindakan *bullying* yang didupatkannya.

d. Teror

Teror adalah bentuk ancaman kekerasan sistematis yang digunakan pelaku *cyberbullying* untuk mengintimidasi korban. Teror menimbulkan rasa takut kepada korban dan suatu ancaman. Sehingga menimbulkan perasaan terancam dan kecemasan bagi sang korban.

2. Perkembangan Emosi Remaja

Emosi remaja merupakan bentuk dari sebuah perasaan dan tindakan yang dilakukan remaja dalam merespon suatu kejadian yang diterimanya. Emosi yang secara normal dialami remaja adalah cinta/kasih sayang, gembira, marah, takut dan cemas, cemburu, sedih, dan lain-lain. Tidak hanya subjek kemarahan yang berkembang tetapi juga ada sikap-sikap kemarahan dalam bentuk permusuhan. Sikap-sikap permusuhan tersebut meliputi dendam, kesedihan, prasangka, atau kecenderungan untuk merasa tersiksa.

Remaja yang berkembang dilingkungan yang kurang kondusif maka kematangan emosionalnya akan terhambat. Sehingga sering mengalami tingkah laku berupa agresif dan regresif. Agresif adalah sebuah respon tindakan perlawanan yang memicu emosi kearah negatif. Seperti, berkelahi, melakukan perlawanan dan menghadapi permasalahan dengan keras kepala. Sedangkan regresif adalah sebuah respon tindakan yang lebih memilih untuk lari dari kenyataan. Tingkah laku yang dilakukan oleh remaja cenderung lebih

suka melamun, pendiam, senang menyendiri, dan melakukan hal-hal negatif lainnya yang dapat merugikan diri sendiri.

Remaja yang berkembang dilingkungan yang kondusif dan harmonis dapat membantu kematangan emosi remaja. Remaja cenderung mengatasi emosinya dengan adekuasi (ketetapan) emosi dan dapat mengendalikan emosi.

Adekuasi (ketetapan) emosi yang berarti remaja dapat merespon tindakan *cyberbullying* sebagai bahan intropeksi diri, memperbaiki diri, dan lebih tenang dalam menyikapi *cyberbullying*. Mengendalikan emosi yang berarti remaja dapat menanggapi *cyberbullying* secara bijak, tidak mudah tersinggung, dan tidak meledak-ledak dalam menyikapi *cyberbullying*.

Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau kontrak dengan cara memberikan arti, atau memspesifikasikan kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur kontrak atau variabel tersebut (Nazir, 2005:126). Berikut ini definisi operasional yang disajikan dalam bentuk tabel :

Tabel 2. Definisi dan Operasional Variabel

No.	Variabel	Dimensi	Indikator
1	Variabel <i>cyberbullying</i> di media sosial <i>Ask.fm</i> (X)	<p>a. Menunjukkan ketidaksetaraan kekuatan</p> <p>b. Keinginan untuk mencedraai</p> <p>c. Ancaman agresi lebih lanjut</p> <p>d. teror</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Cyberbullying</i> tidak memandang status sosial</li> <li>- <i>Cyberbullying</i> tidak memandang SARA (Suku, Agama, Ras)</li> <li>- <i>Cyberbullying</i> terjadi tanpa memandang usia</li> <li>- Pelaku <i>cyberbullying</i> lebih kuat dan lebih mahir secara verbal</li> <li>- <i>Cyberbullying</i> dilakukan karna pandangan kualitas diri sang korban</li> <li>- <i>Cyberbullying</i> merupakan pembunuhan karakter</li> <li>- <i>Cyberbullying</i> bertujuan untuk merusak nama baik</li> <li>- <i>Cyberbullying</i> merupakan unsur kesengajaan</li> <li>- <i>Cyberbullying</i> merupakan kesenangan bagi sang pelaku</li> <li>- <i>Cyberbullying</i> menimbulkan kepedihan secara emosional bagi korban</li> <li>- <i>Cyberbullying</i> dilakukan secara berulang kali</li> <li>- <i>Cyberbullying</i> sebagai sarana meluapkan segala emosi</li> <li>- <i>cyberbullying</i> secara berkelanjutan membuat korban merasa tidak tenang dan berdampak pada rasa takut di dunia nyata</li> <li>- <i>Cyberbullying</i> adalah kekerasan sistematis yang digunakan untuk mengintimidasi korban</li> <li>- Teror merupakan tujuan dari <i>cyberbullying</i></li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Cyberbullying</i> dilakukan untuk menciptakan rasa takut pada korban</li> <li>- <i>Cyberbullying</i> dilakukan dimedia sosial lainnya dan dikehidupan nyata</li> </ul>
2.	Variabel terikat: Perkembangan Psikologi Emosi Remaja (Y)	1. Agresif	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Cyberbullying</i> memiliki tujuan untuk menyerang dan menyakiti korban</li> <li>- melakukan perlawanan saat menerima <i>cyberbullying</i> di media sosial <i>ask.fm</i></li> <li>- mencari tahu pelaku <i>cyberbullying</i> di dunia nyata</li> <li>- memblokir setiap pertanyaan di media sosial <i>ask.fm</i> yang mengarah pada <i>cyberbullying</i></li> </ul>
		2. Lari dari kenyataan (regresif)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak menghiraukan pertanyaan di akun media sosial <i>ask.fm</i> yang mengarah pada <i>cyberbullying</i></li> <li>- Menutupi kepedihan secara emosional di dunia nyata</li> <li>- senang menyendiri, melamun dan menjadi pendiam saat menerima perilaku <i>cyberbullying</i> di media sosial <i>ask.fm</i></li> </ul>
		3. Adekuasi (ketepatan) Emosi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Cyberbullying</i> menjadi bahan intropeksi diri dan memperbaiki diri</li> <li>- respon emosi saat menerima <i>cyberbullying</i> di media sosial <i>ask.fm</i></li> </ul>

		4. Mengendalikan emosi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menanggapi <i>cyberbullying</i> secara bijak</li> <li>- Tidak mudah tersinggung ketika menerima <i>cyberbullying</i></li> <li>- Dapat menanggapi <i>cyberbullying</i> dengan tenang tidak meledak-ledak</li> </ul>
--	--	------------------------	---

Variabel yang digunakan dalam penelitian dapat diklasifikasikan menjadi dua variabel, yaitu :

1. Variabel pengaruh/bebas (*independent variabel*) yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2011:39). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *cyberbullying* di Media Sosial *ask.fm* (X).
2. Variabel terikat (*dependen variabel*) yaitu variabel yang memberikan reaksi/respon jika dihubungkan dengan variabel bebas (Sugiyono, 2011:39). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Perkembangan Psikologi Emosi Remaja (Y).

### 3.3. Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Menurut Sugiyono (2011:94) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dari karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SMAN 10 yang berjumlah 1000 siswa. Sebelumnya penulis telah melakukan prariset menggunakan *Metode*

*Random Sampling* dengan 100 responden. Penulis melakukan prariset di tiga SMAN Bandar Lampung, diantaranya SMAN 1 Bandar Lampung, SMAN 3 Bandar Lampung dan SMAN 10 Bandar Lampung. Pemilihan dari tiga Sekolah Menengah Atas ini diambil dari sekolah yang merupakan masuk kedalam 5 besar sekolah terfavorite di Bandar Lampung berdasarkan *Passing Grade* Tahun 2015. Berikut adalah data *Passing Grade* SMA Negeri di Bandar Lampung pada Tahun 2015 :

Tabel 3. Statistik Pendaftar PPDB Online Tahun 2015 Kota Bandar Lampung.

No	Nama Sekolah	Daya Tampung	Nilai Min	Nilai Max	Terisi
1	SMAN 01 BANDAR LAMPUNG	105	34.850	37.900	105
2	SMAN 02 BANDAR LAMPUNG	160	36.100	40.500	160
3	SMAN 03 BANDAR LAMPUNG	170	33.950	37.700	170
4	SMAN 04 BANDAR LAMPUNG	130	32.450	35.100	130
5	SMAN 05 BANDAR LAMPUNG	170	33.500	36.460	170
6	SMAN 06 BANDAR LAMPUNG	133	29.450	34.250	133
7	SMAN 07 BANDAR LAMPUNG	160	32.400	35.500	160
8	SMAN 08 BANDAR LAMPUNG	128	30.650	35.600	128
9	SMAN 09 BANDAR LAMPUNG	114	35.500	39.550	114
10	SMAN 10 BANDAR LAMPUNG	180	33.400	38.350	180
11	SMAN 11 BANDAR LAMPUNG	99	26.900	36.350	99
12	SMAN 12 BANDAR LAMPUNG	182	32.000	35.100	182
13	SMAN 13 BANDAR LAMPUNG	155	30.050	36.170	155
14	SMAN 14 BANDAR LAMPUNG	218	30.050	35.500	218
15	SMAN 15 BANDAR LAMPUNG	74	32.150	38.350	74
16	SMAN 16 BANDAR LAMPUNG	127	29.950	34.250	127

	LAMPUNG				
17	SMAN 17 BANDAR LAMPUNG	54	37.850	35.700	54

Berdasarkan data statistik PPDB tahun 2015 SMAN 1 Bandar Lampung menerima siswa-siswi baru dengan nilai minimal rata-rata 34.900 dan maksimal rata-rata 37.900. SMAN 3 Bandar Lampung dengan penerimaan siswa-siswi baru dengan jumlah nilai minimal 33.950 dan nilai maksimal 37.700, dan SMAN 10 Bandar Lampung yang menerima siswa-siswi baru pada Tahun 2015 dengan rata-rata nilai minimal 33.400 dan rata-rata nilai maksimal 38.350. Dilihat dari data *Passing Grade* diatas SMAN 1 Bandar Lampung, SMAN 3 Bandar Lampung dan SMAN 10 Bandar Lampung masuk kedalam 5 besar SMAN terfavorite di Bandar Lampung. Dan berikut adalah data yang penulis dapatkan setelah melakukan prariset :

Tabel 4. Data Pengguna Media Sosial *ask.fm*

	Jumlah Siswa	Persentase Pemilik Akun <i>Ask.fm</i>	Persentase Pengguna <i>Ask.fm</i> yang Masih Aktif	Persentase Korban <i>Bully</i> di <i>Ask.fm</i>	Pengguna media sosial <i>Ask.fm</i> ± 1 Tahun
<b>SMAN 10 Bandar Lampung</b>	1.082	98 %	98 %	97%	86%
<b>SMAN 3 Bandar Lampung</b>	873	89%	75%	72%	89%
<b>SMAN 1 Bandar Lampung</b>	1.095	99%	65%	80%	90%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah siswa-siswi SMAN 10 Bandar Lampung yang memiliki akun media sosial *ask.fm* dan masih aktif menggunakan media sosial *ask.fm* sebesar 98%. Dari jumlah pengguna tersebut 97% siswa-siswi



SMAN 10 Bandar Lampung pernah menjadi korban *cyberbullying*, kemungkinan peluang terjadinya *cyberbullying* dapat selalu meningkat jika pengguna media sosial *ask.fm* masih aktif dan tidak mengerti manfaat kegunaan media sosial *ask.fm* sehingga menimbulkan dampak negative dari *cyberbullying*. Siswa-siswi yang pernah menjadi korban *cyberbullying* rata-rata sudah menggunakan media sosial *ask.fm* ±1 tahun dengan persentase 86%.

Sedangkan pengguna media sosial *ask.fm* di SMAN 3 Bandar Lampung dan telah memiliki akun *ask.fm* ±1 sebesar 89% dengan pengguna yang masih aktif 75%, karena tidak semua siswa-siswi yang memiliki media sosial akan aktif menggunakan media sosial tersebut. Sehingga tingkat *cyberbullying* yang terjadi di SMAN 3 Bandar Lampung terbilang cukup rendah pada media sosial *ask.fm* dibandingkan dengan SMAN 10 Bandar Lampung dengan persentase 72%. Dan prariset yang dilakukan di SMAN 1 Bandar Lampung mendapatkan hasil 99% dari 100 responden menggunakan media sosial *ask.fm* tetapi, yang masih aktif menggunakan media sosial *ask.fm* tersebut hanya 65%. Dari 99% siswa-siswi yang mempunyai akun media sosial *ask.fm* selama masih aktif menggunakannya yang pernah mengalami *cyberbullying* sebesar 80% dan yang telah menggunakan akun media sosial *ask.fm* selama ±1 tahun adalah 90%.

Jika dilihat dari hasil prariset dari 3 sekolah tersebut maka SMAN 10 Bandar Lampung merupakan pengguna media sosial *ask.fm* yang masih aktif dengan tingkat persentase 98% tertinggi dibandingkan dengan SMAN 3 dengan tingkat persentase 75% dan SMAN 1 Bandar Lampung 65%, maka rata-rata yang masih mengetahui perkembangan yang ada di media sosial *ask.fm* hingga saat ini adalah

siswa-siswi SMAN 10 Bandar Lampung. Dari tingkat *cyberbullying* yang pernah dialami siswa-siswi SMAN 10 Bandar Lampung menduduki tingkat teratas dibandingkan dengan SMAN 3 dan SMAN 1 Bandar Lampung, dengan tingkat persentase 97% yang pernah mengalami kejahatan dunia maya di media sosial *ask.fm* yaitu kejahatan yang berbentuk *cyberbullying*.

Dilihat dari hasil prariset yang penulis lakukan maka penulis memilih SMAN 10 Bandar Lampung sebagai lokasi penelitian, dengan tingkat pengguna *ask.fm* yang masih aktif sebesar 98% memudahkan penulis untuk mengetahui perkembangan *cyberbullying* yang terjadi di media sosial *ask.fm*. Dan tingkat *cyberbullying* tertinggi di SMAN 10 Bandar Lampung yang memudahkan peneliti untuk menanyakan pandangan siswa-siswi yang pernah mengalami *cyberbullying* di media sosial *ask.fm*.

Selain itu SMAN 10 Bandar Lampung memberikan fasilitas *wifi* gratis di lingkungan sekolah dan membolehkan siswa-siswanya untuk membawa *smartphone* ke lingkungan sekolah sehingga memudahkan siswa-siswi mengakses internet kapan saja tanpa didukung adanya pengetahuan tentang penggunaan internet yang baik dan benar. Tidak adanya kurikulum sekolah tentang literasi media membuat siswa-siswi sangat kurang pengetahuannya tentang dampak negatif dari penggunaan internet. Dampak negatif yang ditimbulkan adalah kejahatan di dunia maya. Salah satu bentuk kejahatan tersebut yaitu *cyberbullying*.

## b. Sampel

Sugiyono (2011:62) mengelompokkan teknik *sampling* menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *probability sampling*. *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2011: 63). Metode *probability sampling* dengan tipe *random sampling*. *Random sampling* dikatakan *Simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2011:64).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMAN 10 Bandar Lampung yang berjumlah 1.082 siswa-siswi. Untuk penarikan sampel maka jumlahnya harus representative untuk hasilnya bisa digeneralisasikan. Untuk memenuhi persyaratan tersebut maka dalam penentuan jumlah sampel penulis menggunakan rumus perhitungan Taro Yamane (rakhmat, 2005:82). Dimana rumus Taro Yamane adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{Nd^2+1}$$

Keterangan:

n : jumlah sampel yang dicari

N : jumlah populasi

d : jumlah presisi

$$n = \frac{1082}{1082 (0.1^2) + 1}$$

$$n = \frac{1082}{10.84}$$

$$n = 99,81 = 100 \text{ sampel}$$

Sehingga didapatkan besar sampel adalah 100 sampel.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Terdapat beberapa metode dalam pengumpulan data penelitian, berikut ini terdapat cara yang peneliti lakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan peneliti, di antaranya adalah :

#### **3.4.1 Penelitian Lapangan**

Penelitian lapangan dilakukan untuk memperoleh data dan informasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

##### **1. Kuesioner**

Dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. (Arikunto, 2010: 194). Pengukuran kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala ordinal. Pengukuran kuesioner pada penelitian ini menggunakan Skala Likert, di mana skor yang diberikan pada setiap jawaban responden adalah :

1. Jawaban Sangat Setuju diberi skor 5
2. Jawaban Setuju diberi skor 4
3. Jawaban Netral diberi skor 3
4. Jawaban Tidak Setuju diberi skor 2

5. Jawaban Sangat Tidak Setuju diberi skor 1.

## 2. Observasi

Observasi yang dilakukan dengan melihat kondisi dan situasi siswa-siswi SMAN 10 Bandar Lampung.

### 3.4.2 Penelitian Kepustakaan

Dalam kegiatan penelitian ini bahan–bahan yang digunakan adalah yang berkaitan dengan penelitian yang berasal dari jurnal–jurnal ilmiah, literatur, penelitian terdahulu, buku bacaan dan publikasi lainnya yang layak dijadikan sumber penelitian yang berhubungan dengan penulisan ini.

## 3.5 Metode Analisis Data

Analisis data untuk mengetahui dugaan pengaruh *cyberbullying* di media sosial *ask.fm* (variabel bebas) terhadap perkembangan emosional remaja (variabel terikat) Analisis data kuantitatif :

### 3.5.1 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif merupakan perhitungan matematis menggunakan rumus tertentu yang digunakan untuk mengetahui hasil yang diteliti. Pada penelitian ini menggunakan uji instrumen penelitian uji validitas dan realibilitas, serta menggunakan Analisis Regresi Linier Sederhana untuk mengetahui pengaruh *cyberbullying* di media sosial *ask.fm* terhadap persepsi remaja SMAN 10 Bandar Lampung. Analisis regresi linier sederhana ini digunakan untuk mengukur pengaruh *cyberbullying* di media sosial *ask.fm* terhadap persepsi remaja SMAN

10 Bandarlampung. Persamaan regresi linier sederhana dirumuskan sebagai berikut: (Sugiyono 2011:261)

$$Y = \alpha + \beta X$$

Keterangan :

Y = Variabel yang dijelaskan (*dependent* variabel)

X = Variabel yang menjelaskan (*independent* variabel)

a = Konstanta

b = Koefisien regresi.

### **3.5.2 Uji Instrumen Penelitian**

Uji instrumen penelitian adalah uji pendahuluan yang berguna untuk mengetahui validitas dan reliabilitas data yang diperoleh dan tiap item kuesioner yang diisi responden dengan tujuan data tersebut dapat digunakan sebagai alat pembuktian hipotesis.

#### **3.5.2.1 Uji Validitas**

Menurut Sugiyono (2011:121) validitas adalah ketepatan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Teknik uji yang digunakan adalah teknik korelasi melalui koefisien korelasi *product moment*. Skor ordinal dari setiap item pertanyaan yang diuji validitasnya dikorelasikan dengan skor ordinal keseluruhan item, jika koefisien korelasi tersebut positif, maka item tersebut valid sedangkan jika negatif maka item yang

tersebut tidak valid dan akan dikeluarkan dari kuesioner atau digantikan dengan pernyataan perbaikan. Untuk mengukur tingkat validitas instrument, maka digunakan rumus korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{XY}$  = nilai korelasi antara variabel X dan Y

X = nilai dari setiap item pertanyaan variable X

Y = nilai dari setiap item pertanyaan variable Y

N = jumlah sampel atau responden

Apabila nilai  $r_{XY}$  ( $r$  hitung)  $>$   $r$  tabel, maka item pertanyaan dari kuisisioner tersebut dinyatakan alat tes yang valid. Sebaliknya apabila nilai  $r_{XY}$  ( $r$  hitung)  $<$   $r$  tabel, maka item pertanyaan dari kuisisioner tersebut dinyatakan tidak valid.

### 3.5.2.2 Uji Reliabilitas

Hasil penelitian yang reliabel, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda (Sugiyono 2011:121). Pengujian reliabilitas instrumen dengan rentang skor antara 1-5 menggunakan rumus *Croanbach Alpha* adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{a^2} \right] \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Realibilitas instrumen

$k$	= Banyak butir pertanyaan
$\sigma t^2$	= Varians total
$\sum \sigma b^2$	= Jumlah varians butir

(Arikunto 2010:239).

Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

1. Jika nilai *Cronbach's Alfa* secara keseluruhan  $>$  *Cronbach alfa If item deleted*, maka dinyatakan reliabel.
2. Jika nilai *Cronbach's Alfa* secara keseluruhan  $<$  *Cronbach alfa If item deleted*, maka dinyatakan tidak reliabel.

Setelah hasil uji validitas dan realibilitas variabel *cyberbullying* di media sosial *Ask.fm* (X), dan variabel gangguan emosi remaja (Y) semua item yang tidak valid dan tidak realibel dikeluarkan sehingga hanya item pernyataan yang valid dan realibel yang diolah.

### 3.5.3 Pengujian Hipotesis

Tahap pertama untuk menguji hipotesa adalah mengetahui nilai  $T_{hitung}$  ( $T_{hit}$ ) atau *student test*, adapun rumus statistik t adalah sebagai berikut :

$$t = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

$t$  = Nilai uji t

$r$  = Nilai korelasi



N = Jumlah sampel

Tahap kedua dalam pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%. Ketentuan yang dipakai dalam perbandingan adalah :

1. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% maka koefisien regresinya signifikan, yang berarti hipotesis diterima.
2. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% maka koefisien regresinya tidak signifikan, yang berarti hipotesis ditolak.

## **BAB IV**

### **GAMBARAN UMUM TEMPAT PENELITIAN**

#### **4.1 Gambaran Umum Media Sosial *Ask.fm***

##### **4.1.1 Sejarah Media Sosial *Ask.fm***

*Ask.fm* merupakan sebuah situs jejaring sosial. Layanan ini diluncurkan pada 16 Juni 2010 di Latvia. *Ask.fm* perusahaan swasta eropa yang kantornya didirikan di Irlandia yang terletak di lantai 6, *South Bank House, Barrow Street, Dublin 4, Irlandia*. Jumlah karyawan dari *ask.fm* ditahun 2016 adalah 75 karyawan. Mark Terebin adalah pendiri dari media sosial *ask.fm*, slogan dari *ask.fm* adalah *when the world wants to know about you*. Jenis layanan yang diberikan pada *ask.fm* yaitu *question and answer website*, dengan 50 bahasa yang terdapat dalam fitur media sosial *ask.fm*.

##### **4.1.2 Layanan Media Sosial *Ask.Fm***

*Ask.fm* merupakan situs yang digunakan sebagai sarana tanya jawab. Di *ask.fm* layanan yang disajikan sangat sederhana, para pengguna percaya bahwa pertanyaan dan jawaban adalah suatu kunci dari percakapan, ekspresi diri dan pemahaman yang lebih dalam. *Ask.fm* sedikit berbeda dari layanan atau media sosial yang mungkin sudah digunakan sebelumnya di internet. Pada *ask.fm*, para pengguna dapat terlibat dengan teman-temannya sebagai wadah ekspresi diri di dunia maya melalui pertukaran pertanyaan dan jawaban yang diinginkan. *Ask.fm* dapat menjaga identitas para penggunanya kepada seseorang yang ingin ditanyakan dan saat menjawab pertanyaan dapat menjawab tanpa mengetahui

identitas orang tersebut yang disebut dengan *anonymous*. Dengan seperti ini *ask.Fm* menjadi tempat media sosial yang menyenangkan dan menjadi tempat yang menarik untuk mengetahui kegiatan seseorang yang ingin diketahui<sup>18</sup>.

#### 4.1.3 Fitur-fitur *ask.fm*

*Ask.fm* memiliki beberapa fitur yang disediakan dan dapat dinikmati oleh para penggunanya, diantaranya :

1. Background profile

Background profile di *ask.fm* dapat diubah sesuai dengan yang pengguna inginkan.

2. *Swipe*

Fitur ini dibuat karena telah banyak sekali pengguna yang terdaftar jadi jika pengguna sedang melihat postingan pengguna lainnya yang terlalu banyak mudah bisa langsung ke atas tanpa geser keatas berulang kali.

3. *Anonymous*

*Ask.fm* memiliki satu fitur yang membuatnya beda dengan media sosial lainnya yaitu *anonimously*. Fitur tersebut menjadi nilai tambah bagi media sosial *ask.fm* yang membuat penggunanya lebih leluasa memberikan pertanyaan. *Ask.fm* berhasil menggemparkan seluruh jagat raya dengan fitur *anonymous* nya. Dengan fitur ini, para pengguna bisa bertanya apapun kepada orang lain, tanpa diketahui identitasnya oleh banyak orang. Dengan adanya fasilitas *anonim* mengakibatkan para pengguna menjadi lebih suka berbicara dari hati ke hati ataupun meminta pendapat di media sosial kepada orang di dunia maya dibandingkan dengan orang-orang pada

---

<sup>18</sup> Ask.Fm, "about Ask.Fm" di akses dari <http://about.ask.fm/about/> pada tanggal 30 Januari 2016

kehidupan nyatanya. Karena ketika ia ingin melakukan obrolan dengan fitur *anonim*, maka para penggunanya (*user*) tidak perlu merasa malu atau khawatir jika identitasnya akan diketahui orang lain<sup>19</sup>.

Dengan adanya *ask.fm* pembatas keingintahuan para pengguna tentang seseorang yang selama ini terbatas menjadi terbuka lebar. Mereka sama sekali tidak perlu malu untuk bertanya, mereka bisa menjadi diri mereka sendiri ketika bertanya dan mereka bisa menanyakan hal-hal yang mungkin tidak akan pernah bisa mereka tanyakan dalam kehidupan nyata pada seseorang. Tetapi bisa juga jika pengguna ingin memperlihatkan identitas dengan cara menonaktifkan *annonim* nya. Di *ask.fm* kita hanya bisa melihat profil, pertanyaan-pertanyaan yang dijawabnya, dan *like* dari setiap pertanyaan yang telah dijawab. Kita tidak bisa melihat *followers*, *following*, maupun *friends* yang ada. Tidak seperti *instagram*, *twitter*, *facebook* dan lain-lain (Elza, 2015:4).

#### **4.2 SMA Negeri (SMAN) 10 Bandar Lampung**

Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Lampung, Indonesia. Sama dengan SMA pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMAN 10 Bandar Lampung ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. SMA Negeri 10 Bandarlampung juga merupakan Sekolah Standar Nasional di Indonesia. serita memiliki 2 mata pelajaran bahasa asing yakni, bahasa Jerman dan bahsa Arab.

---

<sup>19</sup> Diakses pada <http://Library.binus.ac.id/eColls/sThesisd/doc/Bab1DOC/2014-2-00054-PS%20BAB10001.doc> pada tanggal 15 september 2016

#### **4.2.1 Sejarah Berdirinya SMA Negeri 10 Bandar Lampung**

SMA Negeri 10 Bandar Lampung memiliki nomor statistik sekolah 301126005036, beralamat di Jalan Gatot Subroto No.81 Kelurahan Tanjung Gading, Kecamatan Tanjung Karang Timur, Kota Bandar Lampung, Propinsi Lampung Kode Pos 35128, telepon (0721)262516/241613, email sman10bdl@gmail.com. Luas Lahan yang dimiliki 5909 m<sup>2</sup>. SMA Negeri 10 Bandar Lampung terletak pada tempat yang strategis dengan luas hanya 790 meter persegi. SMA Negeri 10 Bandar Lampung merupakan Lembaga Pendidikan yang didirikan dari alih fungsi Sekolah Pendidikan Guru Negeri 2 Tanjungkarang berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 0363/0/1991 Tanggal 21 Juli 1991 dengan Nomor Statistik Sekolah 30112600222090 tanggal 1 Maret 1992.

Pimpinan Sekolah :

1. Sejak Tahun pelajaran 1989/1990 s.d 1990/1991 berstatus SMA Negeri 1 Tanjungkarang Kelas Jauh di Tanjung Gading sebagai persiapan berdirinya SMA Negeri 10 Bandar Lampung dengan pelaksana harian Bapak Drs. Amami Amilla.
2. Dari tahun pelajaran 1991/1992 s.d 1997/1998 dengan Surat Keputusan Mendikbud RI nomor 0368/0/1991 tanggal 20 Juni 1991 SMA Negeri 10 Bandar Lampung secara resmi berdiri dengan Kepala Sekolah Ibu Dra. Hj. Sri Sukei LE.
3. Dari Tahun Pelajaran 1998/1999 s.d 2004/2005 berdasarkan surat keputusan Mendikbud RI Nomor 7593/I12.C1/KP/1998 tanggal 1 April 1998 ditugaskan

sebagai Kepala Sekolah adalah Dra. Hj. Fatma Asri menggantikan Ibu Dra. Hj. Sri Sukesi LE yang bertugas sebagai Widyaiswara di LPMP Lampung.

4. Dari Tahun Pelajaran 2004/2005 s.d 2008/2009 yang bertugas menjadi Kepala Sekolah adalah Bapak Drs. Zulfuad Zahary dengan Surat Keputusan Walikota Bandar Lampung nomor 824/10/25/2004 tanggal 3 Desember 2004 menggantikan Ibu Dra. Hj. Fatma Asri yang ditugaskan sebagai Pengawas SMP/SMA di Dinas Pendidikan Kota Bandar Lampung.
5. Dari Tahun Pelajaran 2008/2009 s.d sekarang yang bertugas sebagai Kepala Sekolah Adalah Bapak Drs. Izmir Hasan dengan Surat Keputusan Walikota Bandar Lampung nomor 821.29.4/01/25/2008 tanggal 1 Agustus 2008 menggantikan Bapak Drs. Zulfuad Zahary.
6. Dari Tahun Pelajaran 2015/2016 s.d sekarang yang bertugas sebagai Kepala
7. Sekolah Adalah ibu Dra.Zusmizawati dengan Surat Keputusan Walikota Bandar Lampung nomor 821.29.4/01/25/2008 tanggal 2 Juni 2014 menggantikan Bapak Drs. Izmir Hasan.

#### **4.2.2 Situasi dan Kondisi Sekolah**

Secara Umum SMA Negeri 10 Bandar Lampung terletak di Jalan Gatot Subroto No 81, Kelurahan Tanjung Gading, Kecamatan Tanjung Karang Timur Bandar Lampung sarana transportasi yang melintas di lokasi ini sudah cukup baik dengan jalan beraspal, dan dilalui oleh kendaraan umum. Ruang teori atau tempat belajar (kelas) yang tersedia di SMA Negeri 10 Bandar Lampung sebanyak 28 ruang kelas.

## 1. Fasilitas di SMAN 10 Bandar Lampung

SMA Negeri 10 Bandar Lampung mempunyai fasilitas yang sudah memadai , misalnya gedung kelas, mushola, koperasi sekolah, perpustakaan, dan laboratorium, dan juga SMAN 10 Bandar Lampung mempunyai fasilitas wifi yang dapat memudahkan siswa-siswi, guru, dan para karyawan sekolah untuk mengakses internet, adapun fasilitas yang mendukung dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 10 Bandar Lampung yaitu:

- a. 1 ruang Kepala Sekolah
- b. 1 ruang Wakasek
- c. 1 ruang TU
- d. 1 ruang guru
- e. 18 ruang kelas
- f. 5 ruang laboratorium
- g. 1 ruang perpustakaan
- h. 1 ruang BP
- i. 1 ruang UKS
- j. 1 ruang mushola
- k. 1 ruang OSIS
- l. 1 ruang wc guru
- m. 4 ruang wc siswa
- n. 4 kantin
- o. 1 gudang
- p. 1 lapangan upacara rangkap lapangan olahraga
- q. 1 lapangan parkir

## 2. Keadaan Laboratorium Sekolah

Laboratorium dikelola oleh pengelola laboratorium yang bertugas membantu kepala sekolah dalam kegiatan-kegiatan sebagai berikut:.

- a. Perencanaan dan pengadaan alat dan bahan laboratorium
- b. Menyusun jadwal dan tata tertib penggunaan laboratorium
- c. Mengatur penyimpanan dan daftar alat-alat laboraurium
- d. Memelihara dan perbaikan alat-alat laboratorium
- e. Inventarisasi dan pengadministrasian peminjaman alat-alat laboratorium
- f. Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan laboratorium

Tabel 5. Jenis Laboratorium di SMAN 10 Bandar Lampung

No.	Jenis laboratorium	Kondisi	Keterangan
1.	Bahasa	Baik	-
2.	Biologi	Baik	-
3.	Kimia	Baik	-
4.	Fisika	Baik	-
5.	Komputer	Baik	-

Sumber : Data SMA Negeri 10 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016

Berdasarkan tabel 1, jenis laboratorium di SMA Negeri 10 Bandar Lampung dalam kondisi yang baik sehingga ruangan laboratorium dapat digunakan untuk para siswa praktek. Ruangan laboratorium sudah memiliki jadwal masing-masing untuk memakai ruangan laboratorium yang akan dipakai.

## 3. Keadaan Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan SMA NEGERI 10 Bandar Lampung, memiliki fasilitas buku-buku pelajaran yang lengkap. Selain buku-buku yang dapat dipinjam oleh siswa-siswi, perpustakaan SMA NEGERI 10 Bandar Lampung dapat



dimanfaatkan sebagai tempat membaca, mengerjakan tugas, mengerjakan LKS, tempat untuk rapat OSIS dan lain sebagainya. Manajemen pengelolaannya pun sudah terbilang cukup baik, dimana para siswa-siswi yang akan meminjam buku di perpustakaan ini diwajibkan mempunyai kartu perpustakaan. Demikian pula dengan para guru telah memanfaatkan perpustakaan ini tersusun rapi dalam rak buku dan lemari kaca sehingga terhindar dari debu. Buku yang tersedia di perpustakaan SMA N 10 Bandar Lampung berasal dari :

- a. Sumbangan para siswa/i yang sudah lulus sekolah (alumni).
- b. Departemen Pendidikan Nasional.
- c. Pihak sekolah membeli sendiri

#### 4. Tata Usaha

Bagian Tata Usaha di SMA Negeri 10 Bandar Lampung di ketuai oleh Yundarseh, dibantu oleh 3 staf Tata Usaha. Kegiatan administrasi surat menyurat dilakukan oleh tata usaha sekolah dan pelaksanaan meliputi:

- a. Pendistribusian surat yang masuk dan surat keluar
- b. Pembuatan konsep-konsep surat
- c. Membantu pelaksanaan tata usaha
- d. Pekerjaan Insidental.

#### 5. Penyusunan Kurikulum

- a. Penyusunan Program per Semester

Pada setiap semester dilaksanakan penyusunan program untuk satu semester yang akan dijalani. Program semester ini dilanjutkan dengan

menentukan banyaknya pekan efektif selama satu semester, dilanjutkan dengan menentukan distribusi waktu untuk setiap materi yang akan diberikan. Yang terakhir adalah menentukan materi yang akan diberikan pada setiap pertemuan dalam setiap minggu.

b. Pembuatan Satuan Pelajaran

Sebelum melaksanakan proses belajar mengajar, setiap guru harus membuat persiapan mengajar yang dituangkan dalam satuan pelajaran. Pembuatan satuan pelajaran ini dimaksudkan untuk mengefektifkan pelaksanaan proses belajar mengajar sehingga tujuan yang diinginkan tercapai.

c. Kegiatan Ko-Kurikuler dan Ekstrakurikuler

1) Kegiatan Ko-Kurikuler yang ada di SMA Negeri 10 Bandar Lampung adalah tugas individu dan tugas kelompok. Macam-macam tugas tersebut terdiri dari pekerjaan rumah, membuat resume, membuat kliping, dan membuat paper.

2) Kegiatan Ekstrakurikuler yang ada di SMA Negeri 10 Bandar Lampung antara lain:

a) Pramuka SMA Negeri 10 Bandar Lampung memiliki kegiatan Pramuka Kegiatan kepramukaan ini dikondisikan oleh guru dewan ambalan yang melaksanakan Program Kerja Gugus Depan (Gudep).

b) Olahraga Kegiatan olahraga di SMA Negeri 10 Bandar Lampung meliputi beberapa cabang olahraga yaitu futsal dan basket.

- c) Palang Merah Remaja (PMR) PMR SMA Negeri 10 Bandar Lampung mendapat sambutan yang positif dari siswanya, terbukti dengan banyaknya jumlah anggota PMR yang terus bertambah dan seiring dengan sejumlah prestasi yang diraih.
- d) Rohis Kegiatan ini merupakan kegiatan khusus bagi siswa yang beragama Islam, kegiatan ini rutin dilakukan setiap hari setelah selesai jam sekolah. Selain itu diadakan juga peringatan hari-hari besar umat Islam yang diikuti oleh seluruh warga sekolah ini.
- e) Paskibra Kegiatan ini merupakan kegiatan baris berbaris yang dipersiapkan sebagai petugas pengibar bendera pada peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia di lingkungan SMA Negeri 10 Bandar Lampung.
- f) Drum band  
DrumBand SMA Negeri 10 Bandsar Lampung merupakan salah satu kegiatan ekstra kulikuler di sekolah yang merupakan kebanggaan bagi sekolah, drumband SMA Negeri 10 Bandar Lampung ini banyak mendapat prestasi dalam berbagai lomba juga kerap menisi acara-acara pada tingkat provinsi.

Saat ini 2016 cabang eskul di bawah pimpinan Dra. Zusmizawati selaku kepala sekolah SMA Negeri 10 Bandar Lampung, melanjutkan kepala sekolah sebelumnya. Juga dilatih oleh Bapak MURSIDI, Amd, juga di bantu oleh para guru selaku tim pengembang eskul.

## 6. Observasi Kegiatan Administrasi Sekolah

Kegiatan administrasi sekolah diatur oleh tata usaha yang diketuai oleh koordinator tata usaha dan mempunyai tugas melaksanakan ketatausahaan sekolah dan bertanggung jawab kepada sekolah dalam kegiatan sebagai berikut:

- a. Penyusunan program kerja tata usaha sekolah
- b. Penyelesaian administrasi keuangan sekolah
- c. Pengurusan administrasi ketenagakerjaan dan siswa
- d. Pembinaan dan pengembangan karir pegawai tata usaha sekolah
- e. Penyusunan administrasi perlengkapan sekolah
- f. Penyusunan dan penyajian data/statistik sekolah
- g. Mengkoordinasikan dan melaksanakan 7K
- h. Penyusunan dan penyampaian laporan pelaksanaan kegiatan pengurusan ketatausahaan sekolah secara berkala.

Administrasi Kepegawaian mengurus masalah kepegawaian yaitu mengurus jumlah pegawai tetap dan tidak tetap. Daftar pegawai (guru) di SMA Negeri 10 Bandar Lampung di lampiran. Jumlah pegawai yang bekerja di SMA Negeri 10 Bandar Lampung 66 orang guru tetap dan 11 orang pada bagian staf.

## 7. Prestasi Siswa

Prestasi yang diraih siswa-siswi SMA Negeri 10 Bandar Lampung Sepanjang periode 2014/2015 ada 2 Prestasi Akademik dan Prestasi Non Akademik diantaranya:

Prestasi Akademik:

- a. Juara II Pelajar Teladan Tingkat Kota
- b. Juara I Debat Bahasa Inggris Tingkat Kota
- c. Juara I Siswa Berprestasi Tingkat Kecamatan
- d. Juara I O2SN Geografi

Prestasi Non Akademik:

- a. Juara III Senam ABB Tingkat Kota
- b. Juara III Basket Putra Tingkat Kota
- c. Juara I Koperasi Siswa Tingkat Kota
- d. Juara I Band Tingkat Kota Bandar Lampung
- e. Juara I Futsal Kota Bandar Lampung
- f. Juara III O2SN Karate 53kg
- g. Juara II O2SN Karate 53kg
- h. Juara III O2SN Silat

#### **4.2.3 Peraturan Tata Tertib Sekolah**

Peraturan tata tertib dibuat untuk dipelajari dan dipahami siswa agar mengetahui peraturan yang dibuat oleh pihak sekolah.

- Kewajiban Bagi Siswa:

1. Siswa harus hadir minimal 5 (lima) menit sebelum pelajaran pertama dimulai.
2. Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 07.00 dan berakhir pukul 14.00 WIB.

3. Setelah Bel berbunyi tanda masuk jam pertama, siswa berbaris didepan kelas sambil menunggu guru, kecuali tanda masuk setelah istirahat siswa langsung masuk kelas.
4. Pada saat pelajaran berlangsung, apabila guru berhalangan hadir maka siswa tidak boleh gaduh atau rebut di kelas, dan Ketua Kelas harus segera melapor kepada Guru Piket untuk meminta tugas.
5. Siswa harus membawa tas sekolah dan alat tulis/buku pelajaran yang diperlukan.
6. Siswa harus mengerjakan tugas PR/LKS yang diberikan guru baik bersifat Intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.
7. Siswa diharuskan mengikuti dan melaksanakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler seperti Rohis, SKR, Olahraga Prestasi, Pakibra, Rokris, SSS, Pramuka, Swidipala, KIR, PMR, Koperasi Siswa, YEC selain Komputer yang merupakan kewajiban setiap siswa dimana nilai dari hasil ekstrakurikuler yang diambil akan diberikan khusus dalam raport.
8. Siswa harus mengikuti setiap upacara bendera setiap hari senin dan hari-hari besar lainnya.
9. Siswa memakai seragam sesuai dengan ketentuan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah pemakaian seragam tersebut yang dimaksud adalah:
  - a. Baju putih celana abu-abu untuk Putra (hari senin-kamis)
  - b. Baju putih dan rok abu-abu untuk Putri (hari senin-kamis)
  - c. Pakaian seragam batik di SMA N 10 Bandar Lampung untuk kelas X, XI, XII dipakai hari jum'at

- d. Pakaian dilengkapi dengan atribut Badge Osis, Lokasi sekolah, Nama siswa serta ikat pinggang warna hitam, baju masukkan kedalam dengan rapi
  - e. Pakaian seragam pramuka dan kaos kaki hitam dipakai har sabtu
  - f. Sepatu hitam dan kaos kaki putih baik putra maupun putrid (hari senin-kamis)
10. Siswa diharuskan melunasi kewajiban/iuran dan DPP, Bahasa dan Komputer selambat-lambatnya tanggal 10 tiap bulannya.
  11. Siswa diharuskan berlaku sopan terhadap siapa saja baik didalam maupun diluar sekolah terutama yang lebih tua.
  12. Siswa diharuskan turtut serta menjaga dan memelihara serta mengusahakan/menjaga nama baik sekolah baik diluar maupun didalam sekolah.
  13. Siswa diharuskan menaati dan menjalankan serta menjaga seluruh peraturan/tata tertib sekolah yang berlaku.
  14. Apabila siswa berhalangan hadir ke sekolah harus ada keterangan tertulis dan harus ditandatangani orangtua/wali murid ditunjukan kepada Wali Kelas atau Kepala Sekolah.
  15. Apabila siswa tidak masuk karena sakit lebih dari tiga hari harus ada Surat Keterangan dari Dokter.
  16. Apabila siswa berhalangan tidak hadir karena izin lebih dari tiga hari, orangtua/wali murid harus hadir kesekolah dan meminta izin kepada Wali Kelas/ Kepala Sekolah.

17. Apabila siswa tidak bisa hadir tanpa keterangan/ Alpha selama tiga hari atau lebih maka orangtua dipanggil, dan jika terulang sampai ketiga kalinya, siswa akan dikembalikan kepada orangtuanya (dikeluarkan dari sekolah).

- Larangan Bagi Siswa:

1. Pada waktu pelajaran berlangsung siswa-siswi dilarang untuk mengganggu siswa-siswi lain yang sedang belajar, keluar dari halaman sekolah tanpa seizin guru piket, dan mengendarai sepeda, sepeda motor, mobil di halaman sekolah.
2. Pada waktu istirahat seluruh siswa-siswi dilarang berada didalam kelas, kecuali petugas piket yang bertanggung jawab atas keamanan kelas.
3. Dilarang pulang atau meninggalkan sekolah sebelum jam sekolah berakhir atau sebelum bel terakhir dibunyikan, kecuali atas izin guru piket atau kepala sekolah
4. Dilarang memakai pakaian sekolah yang tidak sesuai dengan ketentuan seperti tercantum dalam Dirjen Dikdasmen diatas.
5. Bagi putra dilarang berambut panjang dan berkuku panjang, dan bagi putri dilarang untuk berkuku panjang, memakai perhiasan dan bersolek berlebihan.
6. Dilarang membawa buku bacaan seperti komik, majalah, CD yang tidak berhubungan dengan pelajaran pada saat sekolah, kecuali yang disediakan di perpustakaan atau disuruh membawa oleh guru.
7. Dilarang menikah atau mengadakan perkawinan selama bersekolah.
8. Dilarang membawa rokok, minuman keras(berakohol), narkoba dan sejenisnya, meminum minuman keras, dan menggunakan narkoba di dalam sekolah maupun luar sekolah serta dilarang membawa senjata tajam atau



senjata api atau alat lain yang dapat membahayakan orang lain pada saat sekolah.

9. Dilarang bertengkar atau berkelahi satu sama lain, baik dengan kawan satu sekolah atau dengan siswa-siswi lain. Segala persolan yang sekiranya tidak dapat diatasi oleh siswa sendiri serta dapat membahayakan diri sendiri maupun orang lain harus segera dilaporkan kepada guru, guru piket, guru BK maupun wali kelas.
10. Dilarang mengganggu siswa-siswi sekolah lain atau dengan sengaja mendatangi dan mengganggu sekolah lain atau sengaja bolos atau minggat pada saat jam belajar.
11. Pada saat kenaikan kelas atau kelulusan siswa-siswi dilarang mengadakan corat-coret baik di baju, di meja kursi, di tembok sekolah dan tempat-tempat umum lainnya.
12. Siswa-siswi dan orangtua atau wali dilarang mengadakan protes terhadap keputusan-keputusan yang diambil dalam rapat Dewan Guru atau Rapat DPP.

Sanksi-sanksi bagi siswa:

Bagi siswa siswi yang tidak dapat memenuhi tata tertib diatas akan dikenakan sanksi dari sekolah sebagai berikut:

1. Membersihkan halaman atau lingkungan sekolah dan lain-lain yang dianggap perlu.
2. Diberi peringatan secara lisan berupa teguran atau pembinaan.
3. Diberi peringatan tertulis dan membuat surat pernyataan.
4. Penerapan sanksi disesuaikan kredit point yang berlaku.
5. Dikenakan skorsing (tidak boleh belajar).

6. Dipanggil orangtua atau walinya untuk dipindahkan ke sekolah lain.
7. Dikeluarkan tidak hormat dari sekolah khusus yang melanggar larangan 7, 8, 9, 10.

- Tata tertib membawa *smartphone*

Di dalam aturan tata tertib SMAN 10 Bandar Lampung tidak tertulis larangan untuk membawa dan menggunakan *smartphone* saat berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas. Di dukung dengan adanya fasilitas *Free wifi* yang dapat memudahkan para siswa-siswi mengakses internet di lingkungan sekolah. Sampai saat ini SMAN 10 Bandar Lampung tidak menerapkan mata pelajaran tentang literasi media. Karna tidak adanya tata tertib larangan membawa *smartphone* dan tidak adanya pengetahuan tentang literasi media, maka siswa-siswi SMAN 10 Bandar Lampung dapat dengan mudah mengakses internet tanpa dibekalnya pengetahuan tentang dampak negatif dari penggunaan internet.

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

1. Berdasarkan hasil regresi yang menunjukkan bahwa  $T_{hitung}$  lebih besar dari  $T_{tabel}$  ( $3.049 \geq 1,660$ ). Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi kedua variabel tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh antara *cyberbullying* di media sosial *Ask.fm* terhadap perkembangan psikologi emosi remaja. Dan pengaruh *cyberbullying* di media sosial *Ask.fm* terhadap perkembangan psikologi emosi remaja berada dalam kategori “kuat”.
2. Besarnya pengaruh *cyberbullying* di media sosial *ask.fm* terhadap perkembangan psikologi emosi remaja adalah sebesar 31,36%. Maka sisanya 68,64% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.
3. Berdasarkan hasil dari perhitungan regresi linier, didapatkan hasil bahwa emosi remaja masih tergolong cukup tinggi dalam melakukan *bully*, terlebih dengan adanya media sosial *ask.fm* yang mendukung para remaja dapat lebih leluasa melakukan *cyberbullying*.

4. Berdasarkan hasil data yang ada dari 100 responden keseluruhannya pernah menjadi pelaku dan korban *cyberbullying* dikarenakan emosi yang sulit dikendalikan.

## 6.2 Saran

1. Diharapkan bagi penelitian selanjutnya menggunakan variabel bebas yang berbeda dari variabel pengaruh *cyberbullying* di media sosial. Hal ini dikarenakan agar penelitian mengenai *cyberbullying* lebih beragam.
2. diharapkan kepada pihak otoritas-otoritas yang bersangkutan dalam penangan *cyber* di media sosial agar dapat mengontrol akan hal yang dapat ditimbulkan dari dampak negatif penggunaan media sosial.
3. Diharapkan untuk pihak sekolah agar dapat memberikan pelajaran tambahan yang mengenai pengenalan media, seperti literasi media.
4. Berdasarkan hasil data penelitian, remaja cenderung melakukan *cyberbullying* secara berkelanjutan dan bertujuan untuk mengintimidasi korban. Remaja melakukan *cyberbullying* cenderung melakukan nya di media sosial *ask.fm*. hal ini terbukti dengan hasil persentase yang sangat tinggi pada indikator tersebut. Saran saya agar remaja bisa berpikir lebih panjang untuk efek kedepan nya, dampak apa yang akan dirasakan kepada korban setelah menerima *cyberbullying*. Dan diharapkan kepada para remaja untuk dapat menggunakan kecanggihan teknologi yang ada khususnya media sosial dengan bijak tanpa harus melakukan tindakan yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

5. Berdasarkan hasil data penelitian, remaja yang menjadi korban *cyberbullying* cenderung melakukan perlawanan kepada pelaku dan menanggapi *cyberbullying* dengan meledak-ledak. Terbukti dengan hasil persentase pada indikator korban melakukan perlawanan yang begitu tinggi, dan persentase yang rendah pada indikator dapat menanggapi *cyberbullying* dengan tenang tidak meledak-ledak. Saran saya kepada remaja yang menjadi korban *cyberbullying*, agar korban dapat lebih tenang menanggapi *cyberbullying* di media sosial *ask.fm*. Dapat menggunakan media sosial untuk hal yang lebih kearah positif tidak untuk meladeni hal-hal yang hanya merugikan diri sendiri seperti pertanyaan-pertanyaan di Media Sosial *ask.fm* yang mengarah ke *cyberbullying* dengan penggunaan fitur *anonim*.

## Daftar Pustaka

### Buku

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian : suatu pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi). Jakarta: Rineke Cipta
- Goleman, Daniel. 2009. *Emotional intelligence* (terjemahan). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Moh. Nazir. Ph.D, 2005, *Metode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Rakhmat, Jalaludin. 2005. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Rumini S, Sundari S. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja: Buku Pegangan Kuliah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sarwono, Sarlito Wirawan, 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta : Rajawali Pers
- Singarimbun, M. Dan Sofian Effendi. 2006. *Metode penelitian survai*. Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia
- Sunarto dan Agung, Hartanto. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Yusuf, Syamsu. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: Remaja Rosdakarya

### Jurnal

- Adilla, N. (2009). *Pengaruh kontrol sosial terhadap perilaku bullying pelajar di sekolah menengah pertama*. Jurnal Kriminologi Indonesia
- Akbar dan Utari. 2014. *Cyberbullying pada Media Sosial*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Andreani, Grace. 2013. *Pengaruh Promosi Melalui media Sosial terhadap Minat Beli Samsung Berbasis Android pada Mahasiswa*. Universitas Sumatera Utara
- Elza, Putri. 2015. *Kontruksi Makna Media Sosial ASK.FM Bagi Pengguna di kota Pekanbaru*. Universitas Riau

Kuswahyuni, Sri. (2009). Pengaruh Bimbingan Kelompok terhadap Kesiapan Menghadapi Ujian Akhir pada Siswa Kelas VI A3 SDN Sendang Mulyo 03 Semarang Tahun Ajaran 2008/2009. Skripsi. Semarang : IKIP PGRI Semarang

Maya, Nur. 2015. *Fenomena cyberbullying di kalangan remaja*. Universitas Tribhuwana Tungadewi. Malang

Nuha, Ibtisam Salimatun. 2014. *Hubungan Antara Perilaku Bullying Dengan Perilaku Asertif Pada Santriwati*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Salshabila Putri Persada. 2014. *Fenomena Perilaku Cyberbullying di dalam Jejaraing Sosial Twitter*. Universitas Diponegoro

Utami, Yana Choria. 2014. *Cyberbullying di Kalangan Remaja*. Universitas Airlangga.

Qomariyah, Astutik Nur. 2011. *Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan. Surabaya*. Universitas Airlangga

### **Internet**

Polda Metro Jaya, "Presentase Jenis *Cyberbullying* yang terjadi di Indonesia tahun 2014" di akses [www.interpool.co.id](http://www.interpool.co.id) pada tanggal 18 November 2015

Abdul Jalil, "cyberbullying" di akses dari <http://abduljalil.web.ugm.ac.id/2015/02/12/cyberbullying/> pada tanggal 29 Januari 2016

Forum sejawat "Dinamika Perilaku Remaja" diakses dari <https://forumsejawat.wordpress.com/2010/10/28/dinamika-perilaku-remaja/> pada tanggal 23 July 2016

UNICEF Indonesia, "Kebanyakan anak Indonesia sudah online, namun masih banyak yang belum menyadari potensi resikonya". Di akses dari [http://www.unicef.org/indonesia/id/media\\_22169.html](http://www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html), pada tanggal 29 Januari 2016

Yohanes Widodo, "Cyberbullying dan pilpres 2014" di kutip dari <http://fisip.uajy.ac.id/2014/07/08/cyberbullying-dan-pilpres-2014/> pada tanggal 9 Januari 2016

*Ask. Fm*, "about *Ask.Fm*" diakses dari <http://about.ask.fm/about/> pada tanggal 30 Januari 2016

Liputan 6, "*Ask.Fm*" diakses dari <http://www.liputan6.com/tag/askfm> pada tanggal 9 januari 2016

Berita satu, "Di bully di dunia maya, seorang remaja habisi nyawanya sendiri" di akses dari <http://www.beritasatu.com/dunia/130339-dibully-akun-anonim-gadis-14-tahun-gantung-diri.html> pada tanggal 9 Januari 2016

Renne Kawilarang, “Ancaman *Cyberbullying* kian meningkat” di akses dari <http://dunia.news.viva.co.id/news/read/279410-survei--ancaman-cyberbullying-kian-meningkat> pada tanggal

Julian edward,”Penampilan lockstock 2 sesali tragedi bunuh diri Yoga Cahyadi” di akses dari <http://showbiz.liputan6.com/read/596732/penampil-lockstock-2-sesali-tragedi-bunuh-diri-yoga-cahyadi> di akses pada tanggal 9 Januari 2016

Kementrian Perdagangan Indonesia, “*Media Sosial*”, di akses dari <http://www.kemendag.go.id/files/pdf/2015/01/15/buku-media-sosial-kementerian-perdagangan-id0-1421300830.pdf> pada tanggal 2 Juni 2016

Pusat Penerangan Hukum Kejaksaan Agung Republik Indonesia, “Kenali Hukum Jauhkan Hukum” di akses dari [www.kejaksaan.go.id/uplimg/cyber\\_bullying%2520final%2520baru.ppt+&cd=14&hl=en&ct=clnk&gl=id](http://www.kejaksaan.go.id/uplimg/cyber_bullying%2520final%2520baru.ppt+&cd=14&hl=en&ct=clnk&gl=id) pada tanggal 16 Maret 2016 9 Januari 2016

Susetto Dwi Prihadi, “Jadi Tempat Mengejek, *ask.fm* Berencana di Tutup” di akses dari <http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150210070430-185-30863/jadi-tempat-mengejek-askfm-berencana-ditutup/> pada tanggal 9 Januari 2016

Jemima Isakh, “Anak di Bully di Internet, Kenali Tanda-Tanda nya” di akses dari <http://student.cnnindonesia.com/pelajar/20151112163557-327-91291/anak-di-bully-di-internet-kenali-tanda-tandanya/> pada tanggal 9 Januari 2016