

Persepsi Remaja Perumahan Saninten Kota Semarang terhadap Fenomena *Cyberbullying* di *WhatsApp* berdasarkan Kemampuan Literasi Mediana

Firdaus Arya Widyatama^{1*)}, Joko Wasisto¹

¹*Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia)*

*) Korespondensi: firdaus.arya95@gmail.com

Abstract

[Perceptions of Adolescents in Saninten Housing Semarang City towards the Cyberbullying Phenomenon on WhatsApp Based on Their Media Literacy Abilities] This research discusses teenagers at Saninten Housing Semarang City's perceptions about the phenomenon of cyberbullying in WhatsApp based on their media literacy skills. The research aims to determine the perceptions of teenagers at the Saninten Housing in Semarang City regarding cyberbullying via WhatsApp based on their media literacy skills. Qualitative methods with a phenomenological approach were implemented in this research. Data was collected through observation, semi-structured interviews, and documentation. Informants were recruited by nonprobability sampling using purposive sampling techniques. This research shows that teenagers have awareness regarding the basic elements of media literacy. WhatsApp is often used by teenagers for communication purposes, sharing files, and expressing thoughts through the WhatsApp story feature. Each teenager has different experiences and roles when cyberbullying occurs on WhatsApp, namely as a victim, witness, or perpetrator. Teenagers' experiences of cyberbullying are caused by the habit of commenting on the lives of other teenagers, joking activities, and the influence of other teenagers' provocations. Cyberbullying is also caused by the poor implementation of a culture of filtering before sharing. The impact of cyberbullying on the perpetrator is that it sometimes gives rise to feelings of guilt. The impact on the victim is situational, namely when cyberbullying occurs when the victim's mood is normal and, at the right time, it does not have a bad impact on the victim. Cyberbullying that occurs when the victim is in a bad mood and at the wrong time can make the victim feel annoyed, stressed, and inferior.

Keywords: media literacy; cyberbullying; whatsapp; teenagers at saninten housing semarang city

Abstrak

Penelitian ini membahas persepsi remaja Perumahan Saninten Kota Semarang terhadap fenomena *cyberbullying* di *WhatsApp* berdasarkan kemampuan literasi mediana. Penelitian bertujuan untuk mengetahui persepsi remaja Perumahan Saninten Kota Semarang terhadap *cyberbullying* di *WhatsApp* berdasarkan kemampuan literasi mediana. Metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi diimplementasikan dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Informan direkrut dengan cara *nonprobability sampling* menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa kalangan remaja memiliki kesadaran terkait elemen-elemen dasar literasi media. *WhatsApp* sering digunakan kalangan remaja tersebut untuk keperluan komunikasi, berbagi berkas, dan menuangkan pikiran melalui fitur *WhatsApp story*. Masing-masing remaja memiliki pengalaman dan peran yang berbeda ketika terjadi *cyberbullying* di *WhatsApp*, yakni sebagai korban, saksi, atau pelaku. Pengalaman *cyberbullying* remaja diakibatkan faktor kebiasaan mengomentari kehidupan remaja lain, aktivitas bercanda, serta pengaruh provokasi remaja lain. *Cyberbullying* juga disebabkan oleh kurang baiknya implementasi budaya saring sebelum *sharing*. Dampak *cyberbullying* bagi pelaku yaitu terkadang memunculkan perasaan bersalah. Dampak bagi korban bersifat situasional, yakni ketika *cyberbullying* terjadi di saat suasana hati korban normal dan di waktu yang tepat, tidak berdampak buruk bagi korban. *Cyberbullying* yang terjadi pada saat suasana hati korban sedang buruk dan di waktu yang tidak tepat dapat membuat korban merasa kesal, stres, dan minder.

Kata kunci: literasi media; *cyberbullying*; *whatsapp*; remaja perumahan saninten kota semarang

1. Pendahuluan

Fenomena *cyberbullying* adalah salah satu fenomena sosial yang saat ini sering terjadi. Fahlevi (2023) menjelaskan bahwa pada penelitian berjudul “*Teenager-Related Cyberbullying Case in Indonesia*”, terdapat siswa sebanyak 45,35 persen yang pernah mengalami *cyberbullying* sebagai korban dan sebanyak 38,41 persen siswa merupakan pelakunya. Fenomena tersebut adalah evolusi dari tindakan perundungan pada umumnya, namun yang menjadi perbedaan yakni *cyberbullying* dilakukan melalui media sosial yang didukung oleh jaringan internet (Dewi dan Affifah, 2019). Berbagai kemudahan yang ada di media sosial seringkali disalahgunakan sehingga menjadi pemicu masalah yang tidak diinginkan, seperti *cyberbullying*.

Fenomena *cyberbullying* pada umumnya dapat terjadi di kalangan mana saja. Meskipun demikian, fenomena tersebut lebih sering terjadi di kalangan remaja, khususnya remaja-remaja Perumahan Saninten Kota Semarang. Menurut Halimin (2020) secara umum remaja memiliki pola pikir yang labil, sehingga hal tersebut memungkinkan remaja gemar melakukan hal-hal berisiko tinggi. Mayoritas remaja di perumahan tersebut telah melek teknologi informasi sehingga selain sering berkomunikasi secara langsung, remaja-remaja tersebut juga sering berkomunikasi melalui *WhatsApp*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2023) menyatakan bahwa 78,19 persen dari seluruh masyarakat Indonesia telah memanfaatkan layanan internet, khususnya untuk mengakses media sosial. *WhatsApp* memungkinkan terjadinya komunikasi yang bersifat lebih pribadi yakni hanya diketahui orang-orang yang terlibat saja. Selain itu *WhatsApp* juga terus dikembangkan sehingga fitur-fiturnya juga akan terus bertambah. Kemudahan berkomunikasi pada *WhatsApp* tidak selalu dimanfaatkan kalangan remaja perumahan tersebut untuk berkomunikasi secara positif, namun ada kalanya remaja-remaja tersebut berkomunikasi secara negatif sehingga saling merugikan. Hal tersebutlah yang memungkinkan di *WhatsApp* terjadi *cyberbullying* dalam berbagai bentuk, seperti pesan kata-kata, pesan berbentuk foto, video, maupun *cyberbullying* yang dilakukan melalui fitur *WhatsApp story*.

Setiap remaja Perumahan Saninten Kota Semarang tentunya mempunyai perbedaan kemampuan literasi media. *Cyberbullying* yang dilakukan remaja perumahan tersebut sejatinya memiliki keterkaitan dengan kemampuan literasi medianya. Literasi media bermanfaat sebagai tameng, khususnya untuk kalangan remaja ketika mengakses media sosial. Literasi media dapat membantu pemuda-pemudi untuk menyaring informasi yang didapat dan yang akan dibagikan melalui tindakan penilaian secara kritis (Xiao dkk., 2021). Oleh karena itu, setiap remaja perumahan tersebut perlu meningkatkan kemampuan literasi medianya demi mengurangi intensitas terjadinya *cyberbullying*. Berdasarkan penjabaran latar belakang yang disampaikan, penulis bertujuan untuk mengetahui persepsi remaja Perumahan Saninten Kota Semarang terhadap fenomena *cyberbullying* di *WhatsApp* berdasarkan kemampuan literasi medianya pada penelitian ini. Dengan demikian, penulis berharap ke depannya penelitian ini dapat menjadi evaluasi, khususnya bagi kalangan remaja Perumahan Saninten Kota Semarang guna meminimalkan terjadinya *cyberbullying*.

2. Landasan Teori

2.1. Persepsi

Menurut Saleh (2018) persepsi merupakan tahapan yang dibuka dengan proses pengindraan berupa masuknya sinyal suatu objek pada indra manusia melalui intuisinya. Seorang individu bisa memiliki perbedaan persepsi dengan individu lain. Perbedaan sudut pandang setiap orang terhadap objek yang sama adalah salah satu faktornya. Setiap orang mempersepsi suatu objek dengan mengandalkan panca inderanya. Yulianti dan Meutia (2020) memiliki pemikiran yang sejalan dengan hal tersebut dengan menyatakan bahwa sejatinya persepsi ialah tahapan kognitif manusia dalam memaknai lingkungannya dengan memanfaatkan indra penglihatan, perasa, pendengar, pencium, serta penghayatannya. Indra manusia sanggup mendeteksi sinyal dalam diri manusia maupun dari luar diri manusia. Sinyal yang berhasil dideteksi selanjutnya dikirim menuju otak yang menjadi sumber kesadaran. Otak akan mengolah sinyal tersebut sehingga pada akhirnya menghasilkan suatu pemahaman.

Yulianti dan Meutia (2020) mengungkapkan beberapa faktor yang membentuk persepsi manusia ialah faktor psikologi, keluarga, dan kebudayaan. Adapun faktor lain pembentuk persepsi yaitu seberapa selektifnya fokus seseorang terhadap objek, karakteristik sinyal yang diterima, nilai kebutuhan seseorang, serta pengalaman pribadinya (Muhid dkk., 2013). Di sisi lain, Saleh (2018) mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan metode seseorang dalam mengelola persepsinya, yakni sebagai berikut:

1.) Persepsi primer

Persepsi primer adalah penilaian seseorang terhadap suatu objek dengan lebih memfokuskan pada keseluruhan objeknya daripada elemen-elemen yang ada di dalamnya.

2.) Persepsi sekunder

Persepsi sekunder adalah penilaian seseorang terhadap suatu objek dengan lebih memfokuskan pada bagian-bagian objek daripada keseluruhannya.

2.2. Cyberbullying

Cyberbullying adalah salah satu kerugian yang ditimbulkan akibat pemanfaatan media sosial. *Cyberbullying* tidak melibatkan kekerasan fisik, namun tindakan tersebut secara sadar dijalankan pelaku melalui media sosial untuk menjatuhkan mental korbannya (Jubaidi dan Fadilla, 2020). Meskipun tidak menyerang fisik korban, pada kenyataannya *cyberbullying* dapat membuat korbannya menderita dan yang terburuk dapat mengakibatkan korban bunuh diri. Berdasarkan penuturan Karyanti dan Aminudin (2019) *cyberbullying* di kalangan remaja modern muncul karena gaya hidup yang terkesan serba daring. Oleh karena itu, *cyberbullying* biasanya melibatkan pelaku virtual, korban virtual, bahkan terkadang juga terdapat saksi virtual.

Cyberbullying sejatinya berbeda dari perundungan biasa karena terjadi di ruang virtual yang tidak mempertemukan pelaku dengan korban secara tatap muka. Meskipun demikian, pelaku sangat menyadari latar belakang korbannya, begitu juga sebaliknya bahwa korban juga paham siapa pelakunya (Rice dkk.,

2015). Remaja-remaja yang gemar berlama-lama menggunakan waktu daringnya di media sosial lebih rentan terlibat *cyberbullying* dibandingkan remaja-remaja yang tidak terlalu gemar melakukan hal tersebut. *Cyberbullying* bisa terjadi karena adanya perasaan tidak suka dengan tingkah laku calon korban di media sosial yang dianggap mengganggu atau dianggap memancing pelakunya untuk melakukan *cyberbullying*. Secara umum *cyberbullying* dapat berupa penghinaan, pelecehan secara verbal, serta mengunggah foto atau video aib dari orang lain tanpa izin dan sepengetahuan orang yang bersangkutan.

2.3. Remaja

Menurut Hardiyanto dan Romadhona (2018) penetapan rentang usia seseorang yang memasuki masa remajatergolong sulit karena ibarat musim pancaroba di mana orang tersebut tidak bisa dikatakan lagi sebagai anak-anak, namun juga belum dapat disebut sebagai orang dewasa. Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (2019) menyatakan bahwa seseorang tergolong remaja apabila berusia antara sepuluh sampai dua puluh empat tahun dengan status belum menikah. Masa remaja adalah masa yang rawan karena merupakan masa-masa mencari jati diri. Pada diri remaja juga umumnya terdapat rasa keingintahuan yang tinggi terhadap hal-hal baru tanpa menghiraukan akibatnya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Umami (2019) bahwa pada masa remaja sangat umum ditemui adanya kegelisahan, rasa ingin memberontak, rasa ingin diakui orang-orang sekitarnya, dan sifat labil yang dipengaruhi setiap perlakuan yang diperoleh remaja dari lingkungannya.

Menurut Fatimah dan Umuri (2014) masa remaja sebagai masa yang rawan sangat memungkinkan terjadinya beraneka penyimpangan yang pada kejadian tertentu dapat bersifat mengganggu masyarakat. Penyimpangan yang dilakukan tidak terpisahkan dari faktor perkembangan pribadi remaja seperti kematangan seksual, mengejar jati diri, ambisi materil yang tidak terkontrol, serta minimnya sikap disiplin (Kartini, 2014). Kunandar (2014) menyatakan bahwa remaja membutuhkan berbagai panutan yang dapat dijadikan acuanya dalam bertindak. Dengan demikian, orang tua remaja beserta orang-orang dewasa terdekatnya harus mampu menjadi panutan dalam memandu remaja melewati masa tersebut demi terciptanya kenyamanan bersama. Hal tersebut dapat dimulai dari hal kecil seperti memberikan navigasi kepada remaja untuk bersikap bijak dalam memanfaatkan media sosial. Remaja sejatinya adalah generasi yang kelak menjadi penerus bangsa sehingga remaja harus dapat bersikap bijak dalam memanfaatkan media sosial (Aziz dkk., 2020).

2.4. Literasi Media

Literasi merupakan aktivitas manusia yang melibatkan keterampilan membaca dan menulis. Seiring perjalanan waktu, literasi memiliki berbagai jenis, salah satunya literasi media. Menurut Silverblatt (2014) literasi media memiliki pengertian sebagai keterampilan dalam memilah, memahami, mendiskusikan, serta menanggapi suatu informasi dalam media. Sari (2019) juga menambahkan bahwa literasi media ialah *skill* berbentuk teknis dan kognitif dari seseorang ketika menggunakan media sosial dan melakukan filter terhadap informasi. Oleh karena itu, literasi media bermakna sebagai tindakan

kontrol seseorang dalam menggunakan media sosial (Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung, 2019).

Tripambudi dan Novianti (2018) mengungkapkan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan literasi media seseorang, yaitu faktor ekonomi, keluarga, usia, jenjang pendidikan, proses mengenali internet sekaligus orang yang pertama memperkenalkannya, serta frekuensi akses internet. Tujuan khusus literasi media menurut Silverblatt (2014) adalah untuk menciptakan masyarakat berpikiran kritis dalam menghadapi realita di media sosial. Silverblatt (2014) juga mengungkapkan elemen-elemen penting dalam literasi media yakni sebagai berikut:

1.) Pemahaman alur komunikasi di media sosial

Komunikasi di media sosial dapat ditinjau dari dua sudut pandang yaitu sudut pandang komunikator yang berkaitan dengan proses produksi informasi dan sudut pandang komunikan yang berkaitan dengan kegiatan mencari dan memaknai informasi.

2.) Strategi berdiskusi dan menganalisis pesan di media sosial

Elemen ini berguna bagi seseorang untuk mengetahui validitas informasi melalui kegiatan analisis dan berdiskusi.

3.) Kegemaran merespon pesan di media sosial

Pesan di media sosial dapat berbentuk tulisan, gambar, atau video. Tingkat kegemaran seseorang dalam memberikan respon terhadap pesan tersebut menentukan efektivitas suatu komunikasi yang terjadi di media sosial karena komunikasi yang efektif berawal dari pesan komunikator yang tersampaikan dan mendapatkan respon dari komunikan.

4.) Kesadaran bahwa pesan di media sosial mencerminkan sikap dan kebudayaan

Adanya kesadaran bahwa pesan yang dibagikan di media sosial menggambarkan sikap dan kebudayaan sehari-hari hendaknya dapat digunakan sebagai evaluasi bagi komunikator untuk lebih selektif dalam mengirim pesan di media sosial.

5.) Kesadaran terhadap dampak penggunaan media sosial

Adanya kesadaran seseorang terkait dampak positif dan negatif media sosial diharapkan dapat menciptakan masyarakat yang bijak bermedia sosial.

3. Metode Penelitian

Penulis menyusun penelitian ini dengan metode kualitatif serta pendekatan fenomenologi. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa metode kualitatif biasa diterapkan untuk mengeksplorasi makna perasaan manusia dalam melakukan interaksi sosial. Metode kualitatif juga berguna untuk memperoleh makna mendalam dari permasalahan yang dikaji melalui data kualitatif (Yusuf, 2017). Sementara itu, Salim dan Syahrums (2012) mengungkapkan bahwa fenomenologi berfokus terhadap beraneka aspek tindakan manusia. Pendekatan tersebut berfokus pada keterangan-keterangan yang diungkapkan oleh informan berdasarkan pengalamannya.

Penulis menentukan informan secara *purposive sampling*. Informan diambil dari remaja-remaja Perumahan Saninten Kota Semarang yang pernah mengalami *cyberbullying*, aktif menggunakan *WhatsApp*, dan bersedia menjadi informan. Penulis melakukan wawancara semi-terstruktur, observasi, dan dokumentasi sebagai proses perolehan data. Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk mendapatkan keterangan yang lebih mendalam dari informan berdasarkan pengalamannya. Observasi dilakukan secara non-partisipatif untuk mengetahui gambaran perilaku informan ketika terjadi *cyberbullying*. Dokumentasi bermanfaat untuk mendukung hasil analisis yang penulis lakukan. Data penelitian ini diproses menggunakan analisis Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang terdiri dari proses mereduksi data, menyajikan data, serta melakukan penarikan kesimpulan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Komunikasi Remaja Perumahan Saninten Kota Semarang Melalui *WhatsApp*

Remaja di Perumahan Saninten Kota Semarang masih sering bergaul dan berkumpul meskipun memiliki kesibukan masing-masing. Sebagian remaja juga aktif dalam organisasi karang taruna. Oleh karena itu, wajar jika dalam kesehariannya sering terjadi komunikasi antar remaja, baik secara langsung maupun dengan memanfaatkan media sosial pesan instan seperti *WhatsApp*. Fenomena tersebut berbanding lurus dengan temuan penelitian Sakurai dkk. (2021) bahwa layanan media sosial menyajikan beraneka macam kemudahan kepada masyarakat dalam proses hubungan sosial, seperti berkomunikasi jarak jauh, mengutarakan aspirasi, dan *sharing* pengetahuan. Kondisi remaja perumahan tersebut yang sangat melek teknologi informasi membuat para remaja dalam memanfaatkan *WhatsApp* dengan beragam fiturnya seakan tanpa kendala. Hal tersebut juga didukung dengan infrastruktur di Perumahan Saninten Kota Semarang yang memungkinkan akses jaringan internet secara lancar.

Remaja-remaja Perumahan Saninten Kota Semarang gemar memanfaatkan *WhatsApp* karena mengikuti tren masyarakat Indonesia yang memang saat ini banyak memilih *WhatsApp* sebagai media sosial pesan instan untuk berkomunikasi. Selain itu hadirnya banyak fitur pada media sosial tersebut juga dinilai mampu mempermudah aktivitas remaja sehari-hari, seperti menghubungi teman, mengirim berkas, membagikan informasi, serta mengekspresikan diri melalui status *WhatsApp*. Meskipun demikian, remaja-remaja perumahan tersebut juga menyadari bahwa selain menyajikan keuntungan, pemanfaatan media sosial tersebut juga menyajikan kerugian, seperti mendapatkan pesan yang tidak diinginkan dari orang yang tidak dikenal. Kerugian lain yang dialami yaitu seringnya menemui informasi dengan validitas tidak jelas yang dibagikan orang lain melalui *broadcast* atau fitur meneruskan pesan. Dengan kondisi yang demikian, diketahui bahwa remaja-remaja perumahan tersebut telah memenuhi elemen literasi media terkait pemahaman dampak penggunaan media sosial.

Kemudahan yang dirasakan remaja-remaja di Perumahan Saninten Kota Semarang terkait pemanfaatan *WhatsApp* seperti memudahkan komunikasi dan membantu mengekspresikan diri ternyata juga diikuti dengan kesadaran para remaja terkait salah satu elemen literasi media bahwa pesan yang dibagikan masing-masing remaja dapat menggambarkan sikap dan kebudayaan remaja sehari-hari.

Terdapat remaja yang meyakini bahwa sikap dan kebiasaan seseorang dapat dilihat dari tulisannya. Gaya bahasa pada tulisan yang dibagikan oleh seseorang dinilai dapat menjadi kunci untuk mengetahui seperti apa sikap dan kebiasaan pengirimnya. Meskipun demikian, sebagian remaja perumahan tersebut juga mengakui bahwa mereka belum menerapkan budaya saring sebelum sharing ketika akan mengirim pesan sehingga terkadang pesan yang dikirimkan terkesan *blak-blakan* dan bisa menyinggung remaja lain. Remaja-remaja perumahan tersebut juga memberikan pandangannya terkait elemen literasi media yaitu alur komunikasi media sosial dari sudut pandang komunikator dan komunikan. Pada sudut pandang komunikator, remaja menilai bahwa pesan yang baik adalah pesan yang berbobot sehingga ketika dibagikan dapat bermanfaat bagi pembacanya. Sementara dari sudut pandang komunikan, remaja menilai bahwa komunikasi yang baik adalah ketika pesan yang disampaikan komunikator dapat dipahami dan direspon oleh penerimanya.



Gambar 1. Pesan motivasi melalui status *WhatsApp* (Sumber Dokumentasi Pribadi)

Gambar 1 merupakan salah satu contoh pesan motivasi yang pernah dibagikan seorang remaja di Perumahan Saninten Kota Semarang satu bulan sebelumnya melalui status *WhatsApp*. Pada gambar tersebut terdapat kalimat “Sebuah kesempatan bisa hilang seketika kalau kita melewatkannya” yang diikuti dengan nama pengarangnya. Pada gambar tersebut juga tertulis *caption* “sedikit motivasi” yang disertai emotikon senyum. Status *WhatsApp* tersebut merupakan contoh pesan yang berbobot dari sudut pandang remaja perumahan tersebut sebagai komunikator. Status *WhatsApp* tersebut secara khusus bermanfaat sebagai *reminder* sekaligus motivasi bagi pengirimnya sendiri, sedangkan secara umum berfungsi sebagai motivasi bagi yang membacanya.

4.2. Remaja Perumahan Saninten Kota Semarang dalam Menyikapi Pesan di Media Sosial

Pada pembahasan sebelumnya diketahui bahwa salah satu kerugian pemanfaatan *WhatsApp* adalah ditemuinya pesan yang menyajikan informasi tidak jelas validitasnya. Oleh karena itu, respon remaja-remaja Perumahan Saninten Kota Semarang terhadap pesan yang belum jelas validitasnya sangatlah penting untuk mengetahui kemampuan literasi medianya. Remaja-remaja perumahan tersebut lebih memilih untuk tidak seratus persen mempercayai pesan yang dirasa masih meragukan. Sebagai langkah

lanjutan, sebagian remaja memilih untuk melakukan *cross check* informasi serupa pada sumber-sumber lain. Sumber lain yang digunakan bisa melalui media sosial selain *WhatsApp* ataupun melalui berita dan artikel di internet yang memiliki reputasi baik. Sebagian remaja lain memilih untuk mendiskusikan informasi yang belum jelas tersebut kepada orang lain yang dianggap lebih memiliki pemahaman terhadap informasi tersebut. Terdapat pula remaja yang memiliki prinsip bahwa pesan yang mengandung informasi meragukan apabila tidak disertai dengan foto atau video yang relevan bisa dianggap *hoax*. Langkah-langkah yang diambil remaja perumahan tersebut berhubungan dengan elemen literasi media yang dikemukakan Silverblatt (2014) yaitu terkait strategi berdiskusi dan menganalisis pesan di media sosial.

Kalangan remaja Perumahan Saninten Kota Semarang juga mengungkapkan kegemarannya dalam memberikan tanggapan terhadap konten media sosial. Sebagian remaja sangat gemar untuk memberikan tanggapannya terhadap pesan yang dikirim oleh orang lain baik secara personal maupun di grup *WhatsApp*. Selain gemar menanggapi pesan, remaja-remaja tersebut juga gemar mengomentari status *WhatsApp* remaja lain, terlebih jika status tersebut dirasa menarik. Meskipun demikian, sebagian remaja yang lain tidak terlalu gemar menanggapi pesan di grup *WhatsApp* sehingga lebih memilih menjadi *silent reader*. Selain itu remaja-remaja tersebut juga kurang gemar mengomentari status *WhatsApp* remaja lain dan lebih memilih untuk sekadar menonton. Perbedaan kegemaran remaja perumahan tersebut dalam menanggapi konten media sosial merupakan fakta yang ada di kalangan remaja tersebut terkait elemen literasi media, yaitu kegemaran dalam mengapresiasi isi media. Kondisi tersebut juga sesuai dengan pernyataan Martin dkk. (2021) bahwa fokus utama dalam kemampuan literasi media berkaitan dengan penelusuran informasi, menggunakan informasi, mengelola informasi, menilai informasi, serta menindaklanjuti informasi.



Gambar 2. Aktivitas remaja menonton status *WhatsApp* tanpa memberi komentar
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2 menunjukkan contoh aktivitas salah satu remaja di Perumahan Saninten Kota Semarang, yaitu menonton status *WhatsApp* tanpa mengomentarkannya. Aktivitas tersebut biasa dilakukan ketika remaja memiliki waktu senggang. Aktivitas tersebut juga umumnya dilakukan oleh

remaja-remaja yang kurang gemar mengomentari kehidupan orang lain yang dibagikan melalui status *WhatsApp*. Oleh karena itu, remaja-remaja tersebut lebih memilih untuk sekadar menonton.

4.3. Faktor Penyebab *Cyberbullying* di Kalangan Remaja Perumahan Saninten Kota Semarang

Komunikasi yang dilakukan oleh kalangan remaja di Perumahan Saninten Kota Semarang tidak selamanya menuju ke hal positif. Ada kalanya percakapan tersebut ditujukan untuk hal negatif seperti *cyberbullying*. Bentuk *cyberbullying* yang sering terjadi misalnya pesan kata-kata yang mengandung ujaran kebencian dan penghinaan. Kemudian *cyberbullying* juga sering terjadi dalam bentuk perang stiker. Konteks stiker di sini adalah stiker yang dibuat dari foto aib dari wajah korbannya. Selain diolah menjadi stiker, terkadang ada juga remaja yang langsung mengirim foto atau video kepada korbannya yang mana dalam foto atau video tersebut terdapat ekspresi wajah korban yang dianggap konyol. Foto atau video tersebut juga terkadang tidak dikirim langsung kepada korban yang bersangkutan, namun langsung dibagikan ke status *WhatsApp* tanpa seizin dari korban.

Cyberbullying di kalangan remaja Perumahan Saninten Kota Semarang yang terjadi melalui *WhatsApp* salah satu faktornya adalah adanya kegemaran mengomentari kehidupan remaja lain atau mengomentari konten status *WhatsApp*. Komentar yang diberikan seringkali tidak disaring terlebih dahulu antara mana yang pantas dibagikan dan mana yang tidak pantas dibagikan. Hal tersebut terkadang menjadikan komentar-komentar yang tidak pantas dilontarkan dan penerimanya menjadi korban *cyberbullying*. Faktor lain yang merupakan penyebab *cyberbullying* di kalangan remaja tersebut yaitu karena pengaruh satu remaja yang melakukan *cyberbullying* terlebih dahulu kepada korbannya sehingga terkadang memancing remaja lain untuk ikut menghina korban. Peristiwa tersebut biasanya terjadi pada grup *WhatsApp*. Faktor selanjutnya yang menyebabkan *cyberbullying* terjadi adalah kebiasaan bercanda pada obrolan *WhatsApp* secara berlebihan. Fenomena tersebut sejalan dengan pernyataan Halimin (2020) bahwa *cyberbullying* dapat ditimbulkan dari kebiasaan senda gurau remaja, sehingga *cyberbullying* yang terjadi dapat berbentuk unggahan foto aib korban, kejelekan perilaku korban, atau memanggil korban melalui nama orang tuanya. Terkadang korban memilih untuk tidak merespon pelaku, namun tidak jarang juga korban berbalik melakukan *cyberbullying* terhadap pelaku sebagai bentuk balasan.



Gambar 3. *Cyberbullying* berbentuk perang stiker yang diakibatkan aktivitas bercanda
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3 merujuk pada contoh *cyberbullying* antar remaja Perumahan Saninten Kota Semarang yang berbentuk perang stiker. *Cyberbullying* tersebut terjadi ketika pelaku berniat untuk bercanda. Pelaku pada awalnya melakukan spam yang membuat korban terganggu dan menanyakan tujuan pengiriman pesan spam tersebut. Pelaku secara tiba-tiba mengirim stiker wajah korban. Korban merasa tidak terima dan berbalik mengirim stiker wajah pelaku. Balasan tersebut justru direspon kembali dengan stiker wajah korban dan selanjutnya korban memilih untuk mengabaikan pesan tersebut.

4.4. Persepsi Pelaku terhadap *Cyberbullying* dan Dampaknya

Aktivitas *cyberbullying* dilakukan pelaku secara sadar. Remaja-remaja di Perumahan Saninten Kota Semarang yang pernah melakukan *cyberbullying* menilai bahwa tindakan tersebut tidak selalu bermakna negatif. Pelaku menilai bahwa terkadang *cyberbullying* dapat bermakna positif, misalnya sebagai sumber evaluasi bagi korbannya. Pelaku juga menilai bahwa *cyberbullying* memang terkadang perlu dilakukan sebagai bentuk sanksi sosial kepada korbannya. Hal tersebut dikarenakan terkadang seseorang sering tidak menyadari bahwa dirinya membuat orang lain terganggu apabila ditinggalkan. Pemikiran tersebut juga disetujui oleh korban yang berbalik menjadi pelaku untuk membalas *cyberbullying* yang diterimanya. Oleh karena itu peran *cyberbullying* dalam hal tersebut adalah sebagai bentuk teguran yang terkadang memang diperlukan. Meskipun demikian, pelaku juga menyadari bahwa *cyberbullying* yang berlebihan memiliki dampak yang buruk bagi korbannya.

Cyberbullying memiliki dampak yang serius terhadap kehidupan orang-orang yang terlibat di dalamnya. Salah satu pihak yang merasakan dampak *cyberbullying* adalah pelaku. Di satu sisi pelaku akan merasa puas karena apa yang dipikirkan tentang korbannya dapat tersampaikan. Selain puas karena pemikirannya tersampaikan, pelaku juga puas karena merasa terhibur dengan reaksi korbannya. Meskipun demikian, terkadang pada diri pelaku juga terdapat rasa bersalah terhadap korban. Pelaku merasa khawatir apabila ke depannya hubungan pertemanan dengan korban menjadi kurang harmonis. Apabila hubungan antar teman kurang harmonis, tentunya saat berkumpul bersama dapat memunculkan kesan yang

canggung. Selain itu jika ke depannya pelaku memerlukan sesuatu dari temannya yang menjadi korban, pelaku merasa tidak enak untuk meminta bantuan. Meskipun demikian, pelaku dapat merasa lega apabila ternyata korban memaklumi dan memaafkan tindakan *cyberbullying* yang dilakukannya.

4.5. Persepsi Korban terhadap *Cyberbullying* dan Dampaknya

Korban *cyberbullying* dapat muncul dari remaja yang memang mendapat serangan virtual terlebih dahulu maupun dari pelaku yang kalah saat diserang balik oleh korbannya. Menurut kalangan remaja Perumahan Saninten Kota Semarang yang pernah menjadi korban, *cyberbullying* memang tidak selalu bermakna negatif. Ada kalanya *cyberbullying* dapat menjadi peringatan bagi korban untuk memperbaiki diri. Selain itu *cyberbullying* juga terkadang dapat melatih kekuatan mental korban. Akan tetapi hal tersebut hanya berlaku bagi *cyberbullying* yang tidak dilakukan secara berlebihan. *Cyberbullying* yang berlebihan tetap dianggap membawa kerugian bagi korban dan mayoritas korban tidak menyukai *cyberbullying* secara berlebihan.

Dampak yang sering terjadi pada korban bersifat situasional karena menyesuaikan suasana hati. Selain itu waktu terjadinya *cyberbullying* juga mempengaruhi bagaimana dampak *cyberbullying* bagi korban. Korban merasa biasa saja apabila *cyberbullying* yang dialaminya terjadi di waktu yang tepat dan ketika suasana hati korban sedang baik. Waktu yang tepat menurut korban misalnya ketika memang waktunya bercanda, ketika sedang tidak banyak pikiran, ataupun ketika tidak pada waktu menjelang tidur. Sebaliknya, *cyberbullying* yang terjadi di waktu yang tidak tepat dan pada saat suasana hati korban tidak baik akan membuat korban minder, stres, dan sedih. Waktu yang tidak tepat menurut korban misalnya ketika sedang membahas hal serius, ketika sedang banyak pikiran, atau ketika jam-jam tidur.

4.6. Persepsi Saksi terhadap *Cyberbullying* dan Dampaknya

Cyberbullying di kalangan remaja Perumahan Saninten Kota Semarang tidak hanya melibatkan pelaku dengan korbannya saja. Terkadang *cyberbullying* juga disaksikan oleh remaja lain yang tidak terlibat secara langsung. Menurut remaja di perumahan tersebut yang pernah menjadi saksi, *cyberbullying* dinilai sebagai fenomena yang lazim terjadi di zaman sekarang. Penilaian lazim menurut saksi ada batasnya, yaitu selama *cyberbullying* tidak berlebihan dan tidak mengakibatkan kerugian yang serius pada korbannya. Meskipun demikian, apabila *cyberbullying* bersifat berlebihan atau sampai mengakibatkan kerugian yang tidak diinginkan bersama, remaja-remaja yang menjadi saksi sangat menyayangkan fenomena tersebut.

Berdasarkan persepsi saksi terkait fenomena *cyberbullying*, tentunya saksi juga merasakan dampak dari fenomena *cyberbullying* yang dilihatnya. Remaja-remaja Perumahan Saninten Kota Semarang yang pernah menjadi saksi *cyberbullying* mengungkapkan bahwa *cyberbullying* yang dilakukan secara berlebihan membuat saksi iba terhadap korbannya. Selain itu juga terdapat rasa prihatin apabila hal-hal buruk terjadi karena tindakan *cyberbullying* yang dirasa tidak perlu. Dampak lain bagi saksi yaitu adanya ketidaknyamanan saat berkumpul dengan para remaja apabila di dalamnya ada remaja yang berselisih akibat *cyberbullying* sehingga membuat suasana berkumpul menjadi tidak menyenangkan.

5. Simpulan

Penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa remaja-remaja Perumahan Saninten Kota Semarang telah memenuhi elemen-elemen literasi media. Remaja-remaja perumahan tersebut memahami proses komunikasi media sosial baik dari sudut pandang komunikator maupun komunikan. Selain itu terdapat pemahaman remaja terkait sikap yang harus diambil dalam menyikapi informasi yang belum jelas validitasnya, yaitu dengan berdiskusi bersama orang lain yang lebih mengerti validitas suatu informasi dan melakukan *cross check* ke sumber lain. Remaja-remaja tersebut juga menyadari bahwa setiap aktivitas yang dilakukan di media sosial, terlebih di *WhatsApp* merupakan gambaran sikap dan kebudayaannya dalam menjalani kehidupan. Sebagian remaja di perumahan tersebut senang memberi tanggapan terhadap pesan atau konten di media sosial, namun sebagian lainnya kurang senang melakukan hal tersebut. Remaja di perumahan tersebut juga menyadari dampak positif dan negatif dari pemanfaatan media sosial *WhatsApp*.

Setiap remaja Perumahan Saninten Kota Semarang memiliki persepsi yang berbeda terhadap fenomena *cyberbullying* karena menyesuaikan posisinya saat mengalami peristiwa tersebut. Pelaku menganggap bahwa *cyberbullying* terkadang perlu dilakukan sebagai bentuk sanksi sosial. Sementara itu korban menganggap bahwa *cyberbullying* selain merugikan kondisi psikis juga dapat menjadi evaluasi diri. Remaja yang pernah menjadi saksi menganggap *cyberbullying* sebagai sesuatu yang wajar terjadi di zaman sekarang yang serba digital selama tidak berlebihan, namun *cyberbullying* yang berlebihan dianggap sebagai hal yang memprihatinkan. *Cyberbullying* di kalangan remaja perumahan tersebut diakibatkan faktor kebiasaan mengomentari konten atau pesan yang dibuat remaja lain tanpa diikuti implementasi budaya saring sebelum *sharing* yang baik. *Cyberbullying* juga dapat diakibatkan oleh kebiasaan bercanda tanpa melihat situasi dan kondisi. Adanya remaja yang melakukan *cyberbullying* juga dapat memancing remaja lain untuk melakukan hal serupa pada korban yang sama. Pelaku sering merasa puas setelah melakukan *cyberbullying* meskipun terkadang juga merasa bersalah pada korbannya. Korban *cyberbullying* menerima dampak yang situasional yakni jika *cyberbullying* terjadi di waktu yang tepat, maka korban tidak merasa keberatan. Sebaliknya, jika *cyberbullying* terjadi di saat yang tidak tepat, dapat mengakibatkan korban merasa tertekan dan sedih. *Cyberbullying* yang berlebihan juga dapat membuat remaja-remaja yang pernah menyaksikan merasa risih dan prihatin.

Daftar Pustaka

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. Jakarta: Penulis. Diakses dari <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Aziz, R. M., Sarwoprasodjo, S., & Wahyuni, E. S. (2020). Tingkat Literasi Media Remaja Desa dalam Pemanfaatan Media Sosial. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat*, 4(6), 810–823. <https://doi.org/10.29244/jskpm.v4i6.740>
- Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional. (2019). *Mengenal Remaja Generasi Z (dalam*

- Rangka Memperingati Hari Remaja Internasional*). Diakses dari <https://ntb.bkkbn.go.id/?p=1467>
- Dewi, N. K., & Affifah, D. R. (2019). Analisis Perilaku Cyberbullying ditinjau dari Big Five Personality dan Kemampuan Literasi Sosial Media. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 79–88. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v9i1.4301>
- Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung. (2019). *Pengertian Literasi Media*. Kabupaten Badung: Penulis. Diakses dari <https://diskominfo.badungkab.go.id/artikel/17916-pengertian-literasi-media>
- Fahlevi, F. (2023). 1.895 Remaja Alami Perundungan secara Siber, Pelakunya 1.182 Siswa. <https://m.tribunnews.com/nasional/2023/02/01/1895-remaja-alami-perundungan-secara-siber-pelakunya-1182-siswa>
- Fatimah, S., & Umuri, M. T. (2014). Faktor-faktor Penyebab Kenakalan Remaja di Desa Kemadang Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Citizenship*, 4(1), 87–95.
- Halimin, M. Y. (2020). Literasi Media dengan Perilaku Perundungan Dunia Maya dalam Penggunaan Media Sosial pada Remaja. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(3), 416. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i3.5360>
- Hardiyanto, S., & Romadhona, E. S. (2018). Remaja dan Perilaku Menyimpang (Studi Kasus Remaja di Kota Padangsidempuan). *Jurnal Interaksi*, 2(1), 23–32.
- Jubaidi, M., & Fadilla, N. (2020). Dampak Negatif Cyberbullying Sebagai C-Crime di Instagram. *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi*, 12(2), 117–134.
- Kartini, K. (2014). *Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kunandar, A. (2014). Model Literasi Media pada Anak dalam Mencegah Konflik Sosial. *Jurnal Komunikasi Profetik*, 7(1), 87–99.
- Martin, A. H., Pozo, M. M. del, & Rodriguez, A. I. (2021). Pre-adolescents' Digital Competences in the Area of Safety. Does Frequency of Social Media Use Mean Safer and More Knowledgeable Digital Usage? *Education and Information Technologies*, 26(1), 1043–1067. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10302-4>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Los Angeles: Sage Publication.
- Muhid, A., Fauziyah, N., Balgies, S., & Mukhoyyarah, T. (2013). *Psikologi Umum*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press.
- Rice, E., Petering, R., Rhoades, H., Winetrobe, H., Goldbach, J., Plant, A., Montoya, J., & Kordic, T. (2015). Cyberbullying Perpetration and Victimization Among Middle School Students. *American Journal of Public Health*, 105(3), e66–e72. <https://doi.org/10.2105/AJPH.2014.302393>
- Sakurai, R., Nemoto, Y., Mastunaga, H., & Fujiwara, Y. (2021). Who is Mentally Healthy? Mental Health Profiles of Japanese Social Networking Service Users with a Focus on Line, Facebook, Twitter, and Instagram. *Plos One*, 16(3 March), 1–16. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0246090>
- Saleh, A. A. (2018). *Pengantar Psikologi*. Makassar: Aksara Timur.

- Salim, & Syahrums. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sari, S. (2019). Literasi Media pada Generasi Milenial di Era Digital. *Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 6(2), 30–42. <https://doi.org/10.37676/professional.v6i2.943>
- Silverblatt, A. (2014). *Media Literacy: Keys to Interpreting Media Messages*. New California: Praeger.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tripambudi, S., & Novianti, D. (2018). Model Literasi Media di Lingkungan Rumah Panti Asuhan. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(2), 187–196.
- Umami, I. (2019). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: Idea Press.
- Xiao, X., Su, Y., & Lee, D. K. L. (2021). Who Consumes New Media Content More Wisely? Examining Personality Factors, SNS Use, and New Media Literacy in the Era of Misinformation. *Sage Journals: Social Media and Society*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.1177/2056305121990635>
- Yulianti, D., & Meutia, I. F. (2020). *Buku Ajar Perilaku dan Pengembangan Organisasi*. Bandarlampung: Pusaka Media.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana.