



AGRESI SIBER

MARAH & MENYERANG DI RUANG MAYA

AGRESI SIBER

MARAH & MENYERANG DI RUANG MAYA



Penerbit:

AFIFA UTAMA

Jl. Raya Limau Manik No. A13, Padang
Sumatera Barat 25164

cv.affautama@gmail.com
<http://www.affautama.com/>



NOMOR ISBN

978-623-5421-59-9

978-623-5421-59-9

Mardianto

AGRESI SIBER

MARAH & MENYERANG DI RUANG MAYA

Dr. Mardianto, S.Ag., M.Si.



Afifa Utama

Agresi Siber Marah dan Menyerang di Ruang Maya

Edisi Pertama

copyright © 2023

Penulis:

Dr. Mardianto, S.Ag., M.Si.

ISBN:

978-623-5421-59-9

Editor:

**Elrisfa Magistarina, S.Psi., M.Sc.
Ani Santika, S.Pd.**

Desain Sampul:

Jefri Capricon, S.Ds.

Penata Letak:

Jefri Capricon, S.Ds.

Sumber:

www.afifautama.com

Ukuran:

206 hlm. 14,8 x 21 cm

Cetakan ke-1, Januari 2023

Anggota IKAPI: 021/SBA/20

PENERBIT CV AFIFA UTAMA

Jl. Raya Limau Manis, Komplek Cimpago Permai II, Blok A 13, RT 005 RW 004,
Kel. Koto Luar, Kec. Pauh, Padang, Sumatera Barat.

Website: www.afifautama.com

facebook: [afifautama](https://www.facebook.com/afifautama)

Instagram: [@afifa_utama](https://www.instagram.com/afifa_utama)

E-mail: cv.afifautama@gmail.com

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun,
termasuk dengan cara menggunakan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit



Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadiran Allah swt. atas rahmat, dan karunia serta izin-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini dengan baik. Shalawat dan salam pada baginda Rasulullah Muhammad saw. yang selalu menjadi suluh penerang jiwa dan inspirasi ranah ideologis serta panutan umat sampai akhir zaman.

Perilaku penyerangan di dunia maya atau agresi siber yang dalam konteks Indonesia sering disebut sebagai ujaran kebencian di media sosial, sudah menjadi permasalahan sosial yang sangat meresahkan. Fenomena ini merupakan masalah interaksi antar individu maupun antar kelompok di dunia maya, yang secara teori memengaruhi dinamika dan pola interaksi sosial tradisional dalam masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung. Karakteristik komunikasi daring dan algoritma media sosial melahirkan polarisasi

kelompok sosial yang berpotensi melahirkan konflik interpersonal antar individu bahkan antar kelompok masyarakat.

Kehadiran buku *Agresi Siber* merupakan bentuk tanggung jawab ilmiah saya sebagai insan akademisi yang harus memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan perubahan perilaku sosial. Buku *Agresi siber* berisi tentang teori-teori perilaku sosial individu dalam ruang maya atau yang dikenal dengan ruang siber, khususnya yang berhubungan dengan konflik dan perilaku penyerangan di dunia maya lebih khusus lagi media sosial.

Buku ini disusun berdasarkan kajian literasi dari beberapa penelitian terbaru serta penelitian lapangan yang kami lakukan sendiri, dengan pendekatan kuantitatif survei, diperkuat dengan analisis faktor konfirmatori serta FGD dan observasi secara kualitatif dengan pelaku dan korban. Kehadiran buku ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam kajian ilmu perilaku sosial, khususnya tentang fenomena kekerasan dan agresi siber. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan buku ini ada kekurangan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharap-

kan masukan, kritikan serta saran yang membangun demi kebaikan dari materi buku ini kedepannya.

Pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada guru-guru, dosen-dosen dan teman-teman sejawat yang secara langsung maupun tidak langsung berkontribusi dalam memberikan inspirasi dan wawasan kepada penulis sehingga dapat melahirkan karya ini dengan baik. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tulus atas dukungan dari kedua orang tua, mertua, istri dan ketiga ananda tercinta; Rangkaian Sayap Djibril, Gebu Awan Putera Langit dan Bening Embun Kasih Aisyah, atas doa restu, cinta dan kasih sayang yang tulus mereka demi kelancaran karier penulis.

Akhirnya, penulis berharap semoga buku ini bermanfaat bagi masyarakat dan menjadi amal baik bagi penulis. Aamiin.

Padang, 14 April 2022

Penulis



Kata Sambutan

Perilaku Agresi adalah perilaku yang telah menjadi masalah dalam kehidupan masyarakat kita. Salah satu bentuk perilaku agresi di era milenium ketiga ini adalah perilaku agresi siber yang terjadi di dunia maya. Perilaku agresi siber di lingkungan kita perlu untuk dipahami dan selanjutnya perlu pula untuk dicari pemecahannya.

Buku ini sebagai salah satu produk penelitian yang dikembangkan berdasar bantuan dari berbagai pihak salah satunya pendanaan LPPM Universitas Negeri Malang cukup memberi wawasan tentang perilaku agresi siber dan pemecahannya. Buku ini cukup memberikan penjelasan tentang konsep dasar perilaku agresi, perilaku agresi siber, dampak, teori terbaru, penelitian terbaru, dan pemecahan masalah terkait reduksi perilaku siber.

Demikian, semoga buku ini memiliki manfaat yang bersifat kontributif bagi pemahaman tentang perilaku siber dari sudut psikologi sosial dan psikologi pendidikan. Selain itu buku ini diharapkan dapat dijadikan acuan pemecahan masalah di lingkungan sekitar kita.

Malang, 17 Mei 2022

Prof. Dr. Fattah Hanurawan, M.Si, M.Ed.



Daftar Isi

Kata Pengantar	ii
Kata Sambutan	v
Daftar Isi	vi
Pendahuluan	1
Bab 1. Psikologi Siber	9
A. Digital Natif dan Digital Immigrants	12
B. Media Sosial dan Karakteristiknya	18
C. Perilaku Siber Netizen	27
Bab 2. Agresi Siber	37
A. Apa itu Agresi Siber	37
B. Bentuk Agresi Siber	40
C. Mengapa ada Agresi Siber	46
Bab 3. Agresi Siber dalam Tinjauan Teori	
Psiko-Sosial	54
A. Teori Social Identity Model of Deindividuation Effect (SIDE)	55
B. Teori Social Dominance Theory (SDT)	57
C. Teori Model Perkembangan Sosio-Ekologis	63
D. Teori Social Learning	66
E. Theory Planned of Behavior	69
F. Teori Tipologi Kekerasan (violence)	73
Bab 4. Cyberbullying atau Perundungan Siber	79
A. Perundungan di Media Sosial	79

B. Bentuk-bentuk dari Perilaku Perundungan Siber.....	82
C. Faktor Penyebab dari Perundungan Siber	84
Bab 5. Cyber Hate atau Ujaran Kebencian.....	93
A. Cyber hate atau Ujaran Kebencian di Media Sosial.....	93
B. Kasus dan Bentuk Ujaran Kebencian di Media Sosial.....	97
C. Faktor Penyebab dan Sasaran dari Ujaran Kebencian	100
Bab 6. Dampak dan Konsekuensi Hukum	
Perilaku Agresi Siber	113
A. Dampak dari Perilaku Agresi Siber.....	113
B. Konsekuensi Hukum dari Perilaku Agresi Siber	127
Bab 7. Temuan dari Riset-riset Agresi Siber.....	130
A. Agresi Siber dan Kompetensi Sosio- Emosional Individu.....	130
B. Agresi Siber dan Prasangka kelompok.....	134
C. Agresi Siber dan Realitas Siber; Algoritma, Isyarat Sosial di Ruang Maya	138
D. Agresi Siber dan Lingkungan Sosial Individu...	143
Bab 8. Pencegahan dan Pengurangan Agresi Siber..	147
A. Pendidikan Berbasis Multikultural sebagai Pencegahan Perilaku Ujaran Kebencian.....	149
B. Mengembangkan Keterampilan <i>Softskill</i> dan <i>Hardskill</i> dalam Literasi Digital	153
C. Mengembangkan Keterampilan Cyber Wellness	155
Bab 9. Penutup	160
Glosarium	163
Daftar Referensi.....	171
Tentang Penulis	195



Pendahuluan

Teknologi internet dan media sosial telah membawa perubahan yang signifikan terhadap perilaku sosial individu, terutama dalam interaksi dan komunikasi bahkan transaksi. Keberadaannya menggantikan pola relasi sosial yang jauh berbeda dibandingkan dengan relasi sosial yang selama ini dipahami dan dijelaskan dalam teori teori sosiologis konvensional. Perkembangan media sosial merubah pola perilaku komunikasi antar individu, karena keberadaannya telah menggantikan peran surat, telepon dan komunikasi tatap muka dengan menciptakan ruang dimensi baru sebagai tempat interaksi sosial dalam jejaring melalui perangkat elektronik berupa gadget atau gawai seperti komputer, laptop ataupun telepon genggam yang terhubung dengan internet.

Para pengguna media sosial yang biasa disebut *netizen* atau warganet, dengan mudah dan cepat dapat mengakses informasi dari berbagai sumber dan berkomunikasi dengan semua orang dari berbagai belahan dunia hanya dengan alat telekomunikasi yang ada di tangannya di manapun berada (Abele, 2011; Ligget

dan Ueberall, 2016; Chukwuere dan Chukwuere, 2017).

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2018 pengguna internet di Indonesia saat itu sudah mencapai 143,26 juta orang, 87,13% dari jumlah tersebut mengakses jejaring sosial. Untuk sebaran data berdasarkan usia, angka terbesar ditunjukkan oleh masyarakat berumur 19-34, yakni sebesar 49,52 persen, dengan penggunaan intensif berada pada umur 13-18, yakni sebesar 75,50 persen (Tim APJII, 2018). Pengguna internet terbanyak ada di pulau Jawa sekitar 65% dari total pengguna Internet. Kalau dibedakan berdasarkan berprofesi sebagai Pekerja/Wiraswasta sebesar 82,2 juta atau 62%, urutan pengguna internet berikutnya berprofesi sebagai Ibu Rumah Tangga (IRT) sebesar 22 juta atau 16,6%, seterusnya mahasiswa dan pelajar 18,6 juta atau 14%.

Setiap jenis teknologi, termasuk teknologi informasi dan komunikasi memiliki karakteristik lingkungan sendiri yang melahirkan *value* atau nilai tertentu. Nilai-nilai tersebut secara tidak langsung merubah kebudayaan, dan norma-norma sosial, pola-pola interaksi, dan organisasi-organisasi masyarakat yang ada dalam lingkungan tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat McLuhan dalam (Richard West & Lynn H. Turner, 2010) mengenai hubungan antara teknologi, media, dan masyarakat atau yang sering disebut dengan *tehnological determinism*, yaitu pemahaman yang menyatakan bahwa

teknologi bersifat determinan atau menentukan dan mempengaruhi kehidupan manusia.

Teori ekologi media melihat hubungan lingkungan media dengan individu, bagaimana teknologi dan teknik, mode informasi dan kode komunikasi yang memainkan peran penting dalam kehidupan manusia. Asumsi dari teori ekologi media, di antaranya adalah bahwa:

1. Pertama media mempengaruhi setiap perbuatan atau tindakan masyarakat, karena pada saat ini manusia tidak dapat lepas dari media dan menjadi hal yang penting, bahkan individu dan masyarakat menjadi ketergantungan.
2. Kedua media membentuk persepsi dan mengelola pengalaman dimana media memiliki kekuatan besar dalam mempengaruhi pandangan kita terhadap dunia, dan skema sosial kita.
3. Ketiga media mengikat dunia secara bersama-sama menjadi satu warna budaya (globalism) karena dengan adanya media membuat keseragaman pola dan cara berpikir sehingga melahirkan satu sistem politik, ekonomi, sosial, dan budaya global, atau yang disebut dengan *global village* (Richard West & Lynn H. Turner, 2010).

Pada dasarnya dalam setiap perkembangan, penerapan dan penggunaan teknologi, akan selalu memiliki dua sisi yang berlawanan yaitu manfaat dan mudaratnya atau dampak positif dan negatif dari

teknologi tersebut, termasuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan pengamatan di lapangan dan dari beberapa hasil penelitian dikemukakan bahwa internet memberikan kemudahan bagi individu dalam mengakses pengetahuan dan informasi serta membantu individu dalam bekerja dan menyelesaikan tugasnya dalam berbagai setingan kehidupan.

Termasuk penelitian yang menjelaskan peranan dan manfaat internet khususnya yang berhubungan dengan teknologi informasi dan komunikasi pada seting pendidikan dan dunia akademik. Mulai dari membantu perkembangan literasi siswa, dengan menyediakan sumber informasi dan kepustakaan, dan sumber pembelajaran seperti; *e-library*, *e-learning*, *e-module*, sampai berbagi penggunaan *softwer* dan aplikasi untuk memudahkan pekerjaan siswa seperti; menulis laporan, mengerjakan hitungan statistik dan rancangan grafis dan animasi serta banyak lagi fasilitas aplikasi lainnya.

Namun kita juga tidak bisa menutup mata bahwa banyak juga dampak dan pengaruh negatif dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi tersebut khususnya pada remaja atau siswa terutama dalam perkembangan sosio-emosionalnya terutama yang berhubungan dengan penggunaan media sosial. Hasil penelitian (Challa & Madras, 2014) menemukan bahwa penggunaan komputer dan internet di kalangan siswa

lebih banyak dipakai untuk hiburan dan jejaring sosial daripada mengakuisisi atau berselancar mencari sumber materi ajar dan pengetahuan medis yang akan dapat membantu percepatan penguasaan ilmu dan studinya. Hal yang sama kita temui di kantor-kantor instansi pemerintah, apartur hukum dan pertahanan bahkan perguruan tinggi lebih banyak menggunakan jaringan komputer dan internet untuk hiburan dan media sosial pada saat-saat jam kerja.

Konflik antar individu maupun kelompok di jejaring sosial seringkali disebabkan oleh respon komunikasi yang tendensius dan penuh kebencian terhadap individu atau kelompok lain. Respon berupa komentar, pesan, *tweet* atau status di media sosial yang semula ditujukan untuk mengatakan opini atau kritik pada sebuah isu dengan cepat berubah menjadi perdebatan yang penuh ujaran kebencian (Martellozzo dkk., 2017). Ujaran kebencian di media sosial adalah bentuk dari agresi siber yang terjadi karena rasa tidak senang terhadap perilaku, pernyataan, aktivitas atau kinerja dan gaya hidup seseorang atau komunitas kelompok tertentu (*Bada dan Sasse, 2014*).

Fenomena ujaran kebencian di Indonesia muncul seiring penggunaan media sosial yang intensif di tengah masyarakat, dan eskalasinya terjadi secara masif pada momen politik seperti pemilihan kepala daerah atau pemilihan presiden. Seperti pada tahun 2015 ada 671 laporan yang masuk pada subdit IT dan *cyber crime*

direktorat tindak pidana ekonomi khusus bareskrim Polri terkait dengan ujaran kebencian, kemudian pada tahun 2016 sebanyak 199 kasus, bahkan 2017 meningkat menjadi 3.325 kasus (Movanita, 2017; Medistiara, 2017). Pada tahun pemilihan presiden 2019, Bareskrim Polri mencatat 3.429 kasus tindak pidana siber dari Januari hingga Agustus 2019, dengan kasus yang tertinggi adalah kasus penipuan dan penyebaran konten provokatif, yang mencakup tentang isu-isu negatif politik bernuansa SARA (CNN Indonesia, 2019).

Temuan beberapa kasus agresi siber juga melibatkan anak dan remaja baik sebagai pelaku maupun sebagai korban, hal ini karena mereka merupakan pengguna teknologi informasi yang intensif dan masif (Liggett dan Ueberall, 2016). Hampir setiap saat remaja menghabiskan waktu untuk mengakses, berinteraksi dan mencari informasi, di media sosial dan media digital lainnya. Selain itu, tahapan usia perkembangan remaja seringkali dihubungkan dengan perilaku agresif yang relevan dengan perilaku ujaran kebencian (Ortega-ruiz dan Gómez-ortiz, 2017).

Hasil penelitian tim peneliti dari Maarif Institut menjelaskan berita bohong dan sentimen SARA di media sosial banyak memengaruhi pola pikir dan sikap generasi muda terutama siswa SLTA sehingga menjadi intoleran dan diskriminatif terhadap kelompok yang berbeda (Erdianto, 2017). Remaja melakukan agresi siber berupa

ujaran kebencian karena beberapa alasan seperti sentimen terhadap agama atau etnis tertentu seperti yang dilakukan akun atas nama Gious Nainggolan, Seve van Houte, dan Vhia Valenvhi (TribunNews, 2015; Pojokpitu, 2016; Warsono, 2017), sentiment kecemburuan sosial seperti akun yudha_zoldyck_03, risa_chatyn, dan leza_zulkify yang menghina artis dan keluarganya (Romdlon, 2017) dan sentiment politik seperti yang dilakukan oleh akun Adrian Putra Pratama, M. Hisbun Payu dan yang lainnya (Terkininews.com, 2016; Gunawan, 2017; Ramadan, 2018; Farasonalia, 2020). Lembaga Perlindungan Anak Indonesia (LPAI) prihatin terhadap beberapa kasus ujaran kebencian yang melibatkan anak dan remaja, dimana mereka mengekspresikan perasaan dan pemikirannya dengan tindakan permusuhan secara terbuka melalui media sosial sebagai reaksi terhadap situasi dan kondisi sosialnya (Gunawan, 2017).

Kajian tentang perilaku penyerangan di internet, khususnya melalui media sosial beberapa tahun terakhir ini sangat intensif, sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terutama media sosial dan sejenisnya sangat pesat. Hal itu dapat dilihat dari banyaknya istilah-istilah seperti; ujaran kebencian (*cyber hate, hate speech online*), penyerangan atau agresi siber (*cyber aggression, cyberbullying, electronic aggression*), kekerasan siber (*cyber victimization, cyber*

harassment) (lihat: *Smith, 2013; Pyzalski, 2014; Jubany dan Roiha, 2015; Gagliardone, dkk., 2015; Corcoran, dkk., 2015; Walters dan Brown, 2016; Álvarez-García, dkk., 2017*). Secara umum istilah atau konsep-konsep yang di-gunakan itu sama-sama mengacu pada bentuk perilaku penyerangan secara daring yang didasari oleh sifat permusuhan, amarah, dan kebencian, terhadap individu atau kelompok lain yang berbeda dengan menggunakan teknologi informasi.

Bab 1.

Psikologi Siber

Ruang Siber atau Cyberspace

Cyberspace adalah ruang publik baru, kehadirannya melalui sosial media mentransformasi ruang publik tradisional dalam bentuk digital. *Cyberspace* memiliki algoritma yang membuat individu-individu yang terlibat di dalamnya dengan mudah dan cepat dapat membentuk *peer group* berdasarkan kesamaan minat, hobi, maupun isu spesifik tertentu (politik sosial ekonomi dan budaya).



Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, para ilmuwan psikologi juga mengembangkan dimensi kajian terapannya di bidang *cyber* atau siber, yang disebut dengan *cyberpsychology* atau psikologi siber. Psikologi adalah ilmu yang mengkaji tentang perilaku yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif dan pengalaman individu baik bersifat kesadaran ataupun bawah sadar yang diperoleh dari hasil interaksinya dengan lingkungan. Selama ini psikologi memiliki beberapa terapan kajian seperti; psikologi

kepribadian, psikologi klinis, psikologi perkembangan, psikologi pendidikan, psikologi sosial organisasi dan industri, serta psikologi lainnya yang berhubungan dengan gejala sosial dan non sosial lainnya, seperti politik, budaya, agama, gender, komunikasi dan lain sebagainya.

Psikologi siber juga disebut sebagai psikologi internet atau psikologi web. Kajian ini merupakan disiplin ilmu yang fokus pada kajian tentang interaksi manusia dengan perangkat digital atau gadget. Psikologi-*cyber* mempelajari bagaimana manusia dipengaruhi oleh teknologi, bagaimana mereka berinteraksi melalui media *online*, dan pengaruh interaksi dunia maya pada pikiran individu. Disiplin juga mempelajari bagaimana interaksi individu dengan, di dalam, dan setelah terpapar oleh realitas virtual atau dunia maya (Gordo-López & Parker, 1999; Norman, 2008; Ilic, 2015; Connolly, Palmer, Barton, & Kirwan, 2016).

Penelitian Ahuja & Alavi (2017), mengatakan bahwa remaja adalah individu paling yang banyak menghabiskan waktu untuk berkomunikasi di media sosial, bermain game *online* dengan teman sebaya mereka, dan berbelanja produk *online* lainnya. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa kebutuhan untuk memperoleh pengakuan dan aktualisasi diri pada remaja menjadikan mereka berusaha untuk membentuk dan membangun identitas diri *onlinenya*. Kebutuhan yang tinggi akan

penghargaan tersebut, ditambah dengan aktifitas intensitas frekuensi *online* yang tinggi juga menyebabkan beberapa masalah terhadap kesehatan dan kesejahteraan remaja. Menurutnya kondisi di atas membuat kepribadian remaja menjadi lebih ekspresif, tidak sabaran, selalu ingin terkoneksi, suka mencari perhatian, *impersonal*, selalu ingin populer, dan berpengetahuan atau literasi karena mudah untuk akses pada pengetahuan dan keterampilan serta teknologi yang baru.

Karakteristik remaja yang selalu tertarik kepada sesuatu yang baru dan ingin melakukan hal-hal yang baru menyebabkan dunia remaja tidak bisa dilepaskan dengan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Hampir seluruh waktu dan keseharian remaja khususnya yang berada di perkotaan bahkan tak sedikit juga di desa yang tidak terisolir remaja sudah memanfaatkan dan menggunakan internet atau media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tersebut. Penggunaan TIK yang berlebihan berpotensi terjadinya internet *abuse* pada remaja dan tidak jarang berujung pada perilaku agresi siber. Hal tersebut dikarenakan oleh faktor personal dari diri remaja yang secara perkembangan psikologis berada tahapan labil secara emosi dan gampang tersulut amarah.

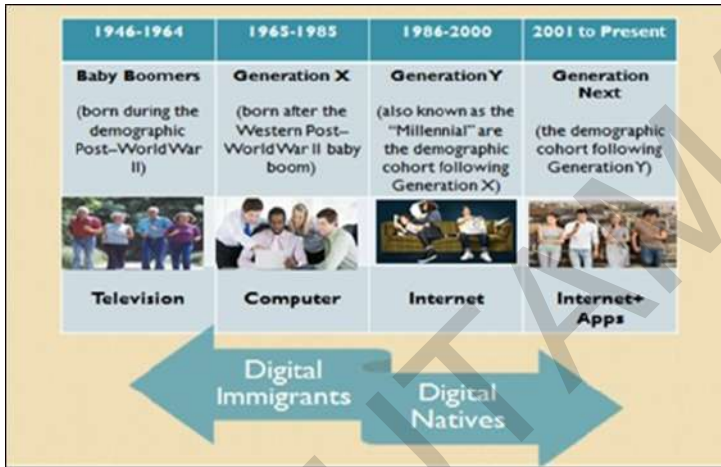
Penelitian yang dilakukan Runions, dkk. (2013) menguji sifat fungsional teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berpotensi mempengaruhi

pemrosesan informasi sosial atau *social information processing* (SIP) dan berkorelasi dengan peluang untuk kemungkinan terjadinya *cyber-aggression and victimization* (CAV). Menurutnya ada lima *features* atau karakteristik TIK yang mempengaruhi bagaimana individu memproses informasi sosial (sesuai model *social information processing/SIP*), dimana masing-masing dapat memegang konsekuensi penting untuk terjadinya *cyber-aggression and victimization* (CAV). Mulai dari kurangnya isyarat sosial, data yang permanen, media yang bersifat terbuka sehingga lemahnya pengaturan *privacy* oleh remaja, arah komunikasi yang bersifat dari satu ke banyak sampai jaringan yang luas yang memfasilitasi komunikasi impulsif, dengan mood negatif dan agresi (Runions dkk., 2013).

A. Digital Natif dan Digital Immigrants

Setiap generasi baru selalu dihubungkan dengan berbagai karakteristik dan sifat yang secara umum mendefinisikan mereka sebagai sebuah kelompok sosial yang kohesif satu sama lainnya. Karakteristik tersebut berkembang berdasarkan kondisi ekonomi, norma adat istiadat dan budaya, serta kemajuan teknologi, ataupun sebuah peristiwa, yang semuanya membantu membentuk pola pikir dan pandangan masing-masing generasi. Adanya perbedaan dan perkembangan teknologi yang terjadi antara generasi

melahirkan apa yang disebut dengan kesenjangan generasi.



Sumber: <https://www.rte.ie/brainstorm/2018/0904/991463-is-it-time-for-some-digital-wisdom-about-digital-natives>

Berdasarkan teori para sosiolog yang berkiblat kepada Amerika membagi masyarakat menjadi sejumlah generasi diantaranya; kaum tradisional (generasi era depresi, generasi perang dunia II, generasi pasca-PD II), generasi *Baby Boomer* I, Generasi X, Generasi Y alias Milenial, dan Generasi Z. Masing-masing kelompok ini sangat berbeda ketika mempertimbangkan nilai, tujuan, dan cita-cita. Setiap generasi baru telah dikaitkan dengan berbagai karakteristik dan sifat yang secara longgar mendefinisikan mereka sebagai kelompok yang kohesif. Karakteristik terkait ini didasarkan pada

kondisi ekonomi, norma dan adat istiadat budaya, kemajuan teknologi, dan peristiwa dunia, semuanya membantu membentuk pemikiran dan pandangan masing-masing generasi (Chun dkk., 2016). Menurut Cilliers (2017), secara karakter di dunia kerja kaum tradisional, lahir antara 1928 dan 1944, yang menghargai otoritas dan pendekatan manajemen *top-down*, sedangkan generasi *baby boomer*, lahir antara tahun 1945 dan 1965 yang cenderung gila kerja. Generasi X, lahir antara 1965 dan 1979, generasi yang nyaman dengan otoritas dan memandang keseimbangan kehidupan kerja sebagai hal yang penting. Generasi Y, lahir antara 1980 dan 1995 dan yang umumnya tumbuh dalam kemakmuran dan memiliki cerdas teknologi. Selanjutnya generasi Z, lahir setelah 1995, yang masih akan memasuki dunia kerja, cenderung menggunakan teknologi digital, pembuat keputusan yang cepat, dan sangat terhubung satu sama lain di dunia daring.

Renfro (dalam Chun dkk., 2016) menjelaskan bahwa generasi Z saat ini berusia antara lima dan dua puluh tahun, mereka sering disebut sebagai; *Digital Natives*, *Internet Generation* (IGen), dan *Screensters* karena mereka adalah generasi pertama yang lahir di lingkungan yang terhubung dengan internet dan sangat paham teknologi. Kalau di lihat dari rentang perkembangan usia saat ini, generasi Z adalah para

remaja dan para pelajar dalam kategori demografi kita. Cornu (2011) dan Rothman (2016) menjelaskan bahwa generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya, dalam perilaku belajar dan bagaimana mereka merespons setiap instruksi pembelajaran yang diberikan di kelas.

Menurut mereka generasi Z (*Gen Zers*) bukan hanya pembelajar yang berbeda, tetapi mereka juga memiliki nilai dan tujuan yang berbeda. Kemajuan teknologi digital juga memberikan masalah pada siswa generasi Z, sesuai dengan karakter pada era teknologi digital, semua serba cepat dan instan, individu yang hidup di era ini juga dimanjakan dengan semua fasilitas yang diberikan oleh teknologi digital, sehingga siswa Z juga terkesan manja memiliki minat yang rendah untuk belajar di sekolah khususnya di kelas yang masih menggunakan pendekatan tradisional dalam pembelajaran. Remaja lebih sibuk dan asik bermain game, membaca dari tablet/gadget miliknya, dan sulit untuk fokus pada papan tulis serta ceramah guru di depan kelas (Duse & Duse, 2016).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta digitalisasi yang luar biasa saat ini melahirkan sebuah kelompok generasi digital (*digital native*), yaitu *internet generation* (IGen), atau generasi internet, karena mereka adalah generasi pertama yang lahir dan hidup di lingkungan yang terhubung dengan

internet dan sangat paham teknologi tersebut. Secara tahapan perkembangan dan rentang usia generasi ini adalah sebagai pelajar yang aktif mulai dari tingkat sekolah dasar, sekolah menengah, sampai pendidikan tinggi. Mereka hidup di lingkungan digital, pengalaman hidup mereka dibentuk oleh pengalaman dengan teknologi digital, mereka larut dalam teknologi, dan mereka menggunakan alat-alat digital secara natural, tanpa memikirkan sifat dan karakteristik cara kerjanya. Otak mereka beralih secara spontan ke dunia digital, teknologi digital hadir secara alami, sehingga membentuk pribadi dan karakteristik mereka.

Generasi z sebagai *digital native* lebih mengandalkan kecepatan dalam menggunakan dan menerima informasi, ingin segera mendapatkan informasi, sehingga kurang mentolerir hal-hal yang bersifat lambat. Sehingga cenderung memproses informasi dengan jalan *nonlinear*, melompat lompat dari tugas satu ke tugas yang lain, *multitasking*, dan lebih mudah memahami gambar daripada teks. Selain itu mereka lebih menyukai belajar melalui aktivitas praktek langsung daripada membaca atau mendengarkan. Lebih suka dan mampu bekerja sama dalam jejaring, karena merasa teknologi adalah bagian dari kehidupannya, sehingga merasa kesulitan dan tidak nyaman tanpa adanya teknologi di sekitar mereka dan

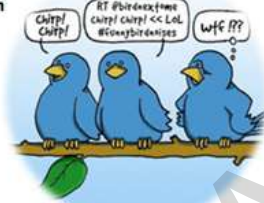
selalu menginginkan mendapatkan manfaat/ penghargaan segera atau serba instan.

Menurut (Chun dkk., 2016) beberapa penelitian mengilustrasikan bahwa otak Generasi Z secara struktural berbeda dari generasi sebelumnya, hal tersebut terjadi bukan sebagai hasil dari genetika, tetapi sebagai hasil dari lingkungan eksternal dan bagaimana otak kita meresponsnya. Otak Generasi Z telah terhubung dengan pencitraan visual yang canggih dan kompleks, sehingga akibatnya bagian otak yang bertanggung jawab atas kemampuan visual jauh lebih berkembang, membuat bentuk-bentuk pembelajaran visual yang lebih efektif.

Pembelajaran yang hanya mendengarkan, seperti ceramah dan diskusi, sangat tidak disukai, sedangkan permainan interaktif, proyek kolaborasi, penyelenggara tingkat lanjut, dan tantangan menjadi bagian dari keinginan mereka (Rothman, 2016). Ini juga berlaku untuk lingkungan pendidikan tinggi di mana mahasiswa Generasi Z mengandalkan rekaman PC dari pada mencatat, lebih cenderung untuk mengajukan pertanyaan secara *online*, melihat kuliah sebagai "datang dan hiburan aku" (*come and entertain me*) dan tidak suka menunggu tanggapan tetapi menuntut informasi dan komunikasi instan. Sehingga strategi dan metode pengajaran tradisional selama ini digunakan mungkin tidak lagi efektif.

Perilaku Online Digital Natif Vs Perilaku Online Digital Urban

- Digital (*digital native*), yaitu *internet generation* (IGen), atau generasi internet, karena mereka adalah generasi yang lahir dan hidup di lingkungan yang terhubung dengan internet dan sangat paham teknologi tersebut
- Digital Immigrants adalah generasi yang lahir sebelum perkembangan IT, generasi peralihan dari Maual (teknologi Analog) → Digital



Bentuk Perilaku Online	Digital Natif	Digital Imigran
Pilihan Jenis dan karakteristik Akun media sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Lebih banyak dan beragam - Lebih Ekspresif (kebutuhan aktualisasi diri) - Instagram, Youtube, Tik-Tok 	<ul style="list-style-type: none"> - Lebih sedikit - Lebih interaktif (kebutuhan relasi sosial) - Facebook, Whatshapp
Jenis Informasi yang diakses/diminati di media sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Hiburan - Gaya hidup - Traveling 	<ul style="list-style-type: none"> - Politik - Kesehatan - Kuliner
Frekwensi akses ke media sosial dalam sehari selama satu jam	- Lebih rendah	- Lebih tinggi
Membagikan informasi	- Lebih rendah	- Lebih tinggi
Update Informasi	- Lebih rendah	- Lebih tinggi
Membagikan konten kegiatan Sehari-hari	- Lebih tinggi	- Lebih rendah
Membagikan konten nasehat di Media sosial	- Lebih rendah	- Lebih tinggi
Belanja Online	- Lebih tinggi	- Lebih rendah

B. Media Sosial dan Karakteristiknya

Setiap jenis teknologi, termasuk teknologi informasi memiliki karakteristik lingkungan sendiri yang melahirkan nilai atau *value* tertentu. Nilai-nilai tersebut secara tidak langsung merubah kebudayaan, dan norma-norma sosial, pola-pola interaksi, dan organisasi-organisasi masyarakat yang ada dalam lingkungan tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat McLuhan dalam (Richard West & Lynn H. Turner, 2010) mengenai hubungan antara teknologi, media, dan masyarakat atau yang sering disebut dengan *tehnological determinism*, yaitu paham bahwa teknologi

bersifat determinan atau menentukan dalam membentuk kehidupan manusia.

Teori ekologi media melihat hubungan lingkungan media dengan individu. Bagaimana teknologi dan teknik, mode informasi dan kode komunikasi yang memainkan peran penting dalam kehidupan manusia. Asumsi dari teori ekologi media, di antaranya adalah bahwa pertama media mempengaruhi setiap perbuatan atau tindakan masyarakat, kedua media merubah persepsi dan mengelola pengalaman dimana media memiliki kekuatan besar dalam mempengaruhi pandangan kita terhadap dunia, dan ketiga media mengikat dunia bersama-sama dengan adanya media membuat keseragaman pola dan cara berpikir sehingga melahirkan satu sistem politik, ekonomi, sosial, dan budaya global, atau yang disebut dengan *global village*. (Richard West & Lynn H. Turner, 2010)

Media yang ada di internet atau yang juga sering disebut dengan jejaring sosial atau *Internet Connected Network* (ICN) adalah media yang banyak digunakan untuk mencari informasi, berkomunikasi, saling berinteraksi bahkan juga berbelanja. Teknologi dan media di internet, telah membawa perubahan yang dinamis terhadap perilaku dan komunikasi individu, dimana keberadaannya menggantikan fungsi surat, telepon, dan komunikasi langsung tatap muka dengan menciptakan jejaring komunikasi antar individu

melalui perangkat *softwer* yang diinstallkan pada peralatan eletronik seperti komputer yang terhubung dengan internet dan ponsel pribadi. Melalui media sosial para pengguna dapat berkomunikasi dengan keluarga, teman, atasan, idola, dan publik figur, bahkan dengan pejabat pemerintahan sekali pun. Para pengguna media sosial biasanya disebut *netizen*, dapat dengan mudah dan cepat mengakses informasi dari berbagai sumber dan berkomunikasi dengan semua orang dari berbagai belahan dunia hanya dengan alat telekomunikasi yang ada di tangannya dimana pun ia berada. Media sosial saat ini menjadi kebutuhan primer setiap orang termasuk remaja, bahkan pada individu tertentu ia bisa bersifat *addiction*, sehingga kasus ini apa bila sudah mengganggu aktifitas dan produktifitas seseorang dapat dikategorikan sebagai bentuk *internet abuse*, sama halnya dengan *game online*, pornografi dan sebagainya.

Parr (dalam Chen. L, 2014) mendefinisikan media sosial sebagai penggunaan alat-alat elektronik dan internet untuk tujuan berbagi dan mendiskusikan informasi dan pengalaman dengan manusia lain dengan cara yang lebih efisien. Singkatnya media sosial adalah bentuk komunikasi melalui elektronik dimana pengguna menciptakan komunitas *online* untuk berbagi informasi, ide, pesan pribadi dan

konten lainnya. Jantsch, (dalam Liwei Chen, 2014) menganggap media sosial sebagai penggunaan teknologi yang dikombinasikan dengan interaksi sosial untuk membuat atau menciptakan nilai sosial yang baru. Ada banyak jenis dan tipe dari media sosial yang ada diantaranya jejaring sosial seperti; *Facebook*, *Whatsapp*, *Line* dan yang sejenisnya, juga berbentuk *blog*, *wiki*, *podcast*, forum, komunitas konten, dan *microblogging* dan lain sebagainya.

Media sosial adalah media *online* yang digunakan sebagai sarana interaksi sosial *online* di internet dengan menggunakan teknologi atau aplikasi berbasis situs web yang dapat mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Melalui media sosial, pengguna dapat berkomunikasi dengan keluarga, teman, idola, dan figur publik bahkan dengan pejabat pemerintah. Pengguna media sosial biasanya disebut sebagai *netizen*, dapat dengan mudah dan cepat mengakses informasi dari berbagai sumber dan berkomunikasi dengan orang-orang dari seluruh penjuru dunia dengan hanya perangkat telekomunikasi di tangan mereka di mana pun mereka berada. Ada berbagai jenis dan bentuk media sosial dan masing-masing memiliki karakteristik yang terkadang berbeda satu sama lain seperti, *Facebook*, *Blog*, *Twitter*, *YouTube*, *WhatsApp* dan sebagainya.

Kita dapat mengenali sebuah media sosial melalui ciri-ciri yang dimilikinya. Beberapa karakteristik media sosial tersebut adalah:

- 1) Pertama *user-based* yaitu partisipasi pengguna semua media sosial mendorong penggunanya untuk berpartisipasi dan memberikan umpan balik terhadap suatu pesan atau konten di media sosial. Pesan yang dikirimkan dapat diterima atau dibaca oleh banyak orang.
- 2) Kedua adalah keterbukaan, secara umum media sosial memberikan kesempatan bagi penggunanya untuk memberikan komentar, melakukan voting, berbagi, dan lain-lain secara bebas.
- 3) Ketiga adanya perbincangan, media sosial memungkinkan adanya interaksi terhadap suatu konten, baik itu dalam bentuk reaksi ataupun perbincangan antar penggunanya, dan penerima pesan bebas menentukan kapan melakukan interaksi terhadap pesan tersebut.
- 4) Keempat adalah keterhubungan, melalui media sosial, para penggunanya dapat terhubung dengan pengguna lainnya melalui fasilitas tautan (*links*) dan sumber informasi lainnya. Proses pengiriman pesan ke media sosial yang lebih cepat dibandingkan dengan media lainnya membuat banyak informasi terhubung dalam satu media

sosial (Zourou, 2012; Chou, 2014; Cheng & Liang, 2015).

Keberadaan media sosial memberikan sarana baru bagi individu khususnya remaja untuk mengembangkan dan mengekspresikan identitas dirinya, namun kadang dalam mengekspresikan identitas dirinya tersebut baik secara sadar maupun tidak mereka khususnya para remaja terjebak dengan obsesi diri yang narsis dengan memainkan anonimitas. Hal tersebut dilakukan remaja untuk mengembangkan identitas dan kepribadian yang berbeda dengan saat mereka berada pada aktivitas daring. Sementara itu menurut penelitian psikologi siber, *anonym* merupakan sebuah kondisi yang mengikis empati dan mendorong orang untuk berperilaku anti sosial serta memfasilitasi keberanian virtual dengan emosi yang nyata.

Karakteristik dalam sistem pengolahan informasi di media sosial adalah dengan memiliki algoritma untuk menentukan arus informasi dan implikasi dari konten yang diproduksi. Pada awalnya algoritma di media sosial dibuat untuk memudahkan melacak data, dan tentu saja sebuah kemudahan untuk industri periklanan. Keberadaan algoritma juga mempermudah pengiklan untuk menyasar pasarnya. Namun Pariser (dalam Bozdog, 2015), melihat ada kejanggalan yang berbahaya dari sistem algoritma

yang ada dalam layanan media sosial. Menurutnya algoritma akhirnya akan menciptakan sebuah gelembung informasi yang membuat seseorang terisolasi secara intelektual. Maksudnya, ketika seseorang tak pernah melihat sudut pandang berbeda dari orang lain, maka kemungkinan ia untuk berlarut-larut dalam pandangannya sendiri sangat besar. Hal itu dikhawatirkan akan membuatnya mendefinisikan dunia hanya dari satu sudut pandang saja.

Algoritma media sosial membentuk personalisasi *online* dan menciptakan gelembung filter, yang mengarahkan individu ke ruang gema. Baik gelembung informasi dan ruang gema mewakili fungsi-fungsi penting dalam pembelajaran dan adopsi perilaku menyimpang. Salah satu efek samping negatif dari gelembung informasi adalah bahwa hal itu dapat menyebabkan pengguna terpapar secara tidak proporsional terhadap materi dan asosiasi yang mengkonfirmasi dan memperkuat bias yang sebelumnya mereka miliki (Hidayah, 2018; Amrollahi dan McBride, 2019).

Algoritma sepertinya dirancang untuk memberi seseorang lebih banyak dari apa yang mereka pikir dan inginkan dan menjadi personalisasi. Seperti fungsi pencarian Google yang dipersonalisasi, yang berarti bahwa tidak ada pencarian Google dua orang yang sama. Konsep gelembung informasi dan ruang gema

dalam algoritma media sosial mengacu pada dampak preferensi dan keinginan kita pada konten dan hasil yang kita lihat di mesin pencari, media sosial, dan platform *online* lainnya (Wolfowicz, 2015).

Filter bubble dan Echo chamber

Media sosial memiliki algoritma untuk menentukan arus informasi dan implikasi dari konten yang diproduksi. Algoritma → menciptakan sebuah gelembung informasi (*filter bubble*) dan ruang gema (*echo chamber*) yang membuat seseorang terisolasi secara intelektual.



(business.minutevideos.com/2016)

Perhatian yang signifikan di dunia akademis dan industri telah tertarik pada gagasan ini sejak perkembangannya. Secara khusus, risiko potensial untuk mempersempit sumber informasi untuk pengguna *online* dan mendorong pengguna ke zona kenyamanan psikologis konfirmasi diri dan mempertaruhkan polarisasi pada tingkat masyarakat telah disebutkan dalam literatur. Beberapa peneliti menganggap bahwa fenomena gelembung informasi (*filter bubble*) sebagai masalah serius bagi demokrasi dan kebebasan informasi di internet dan media sosial.

Fenomena ini dapat membatasi akses pengguna ke sumber informasi di luar zona nyaman mereka dan meningkatkan risiko polarisasi pendapat tentang berbagai topik yang banyak melahirkan perdebatan yang tidak sehat karena sangat sulit untuk ditemukan solusi dan titik temunya. Hal tersebut karena setiap kelompok hidup dalam ruang gema sendiri, yang ia yakini sebagai realitas 'benar', dan umumnya mereka berjuang untuk mempertahankan keyakinan diri dan kelompoknya dengan menjelek-jelekan kelompok lain.

Pada era media sosial dan konten yang gelembung informasi dan dipersonalisasi di ruang gema ini menjadikan individu lebih picik dalam berpikir karena kita semakin jarang mendapatkan informasi di luar grup pilihan kita sendiri (O'Hara dan Stevens, 2004; Menéndez, 2012). Ketika individu memutuskan untuk terus berada nyaman dalam literatur gelembung informasinya akan membuatnya semakin sulit untuk keluar dari dunia yang dipersonalisasi dan mengubah selera serta pendapat mereka. Bahkan konsekuensinya tidak jarang mereka akan gampang terjebak pada berita palsu, ketika mereka mereka menutup diri dari masuknya informasi baru ke dalam gelembung informasinya tersebut.

C. Perilaku Siber *Netizen*

Kehadiran media sosial telah membawa perubahan besar terhadap perilaku dan pola komunikasi individu, dimana keberadaannya menggantikan fungsi surat, telepon dan komunikasi langsung tatap muka dengan menciptakan jejaring komunikasi antar individu melalui perangkat aplikasi yang diinstallkan pada peralatan elektronik atau gawai seperti komputer yang terhubung dengan internet dan ponsel pribadi. Para pengguna media sosial biasanya disebut sebagai warga *netizen*, dapat berkomunikasi dengan keluarga, teman, atasan idola dan publik figur bahkan dengan pejabat pemerintahan sekali pun, selain itu juga dapat dengan cepat mengakses informasi dari berbagai sumber dari berbagai belahan dunia hanya dengan alat telekomunikasi yang ada di tangannya dimana pun ia berada.

Hootsuite (2017) menjelaskan pengguna internet pada tahun 2017 sudah mencapai sebanyak 3,8 miliar, dengan 2,9 milyarnya aktif menggunakan media sosial, tak kurang dari, pengguna media sosial terus meningkat sekitar 1 jutaan orang perhari pengguna media sosial terus meningkat dengan estimasi ada 14 orang yang bikin media sosial baru setiap detik di dunia. Sedangkan dari 2,9 miliar pengguna media sosial yang ada sekitar 2,6 milyarnya mengakses akun media sosial mereka melalui ponsel, sedangkan

penggunaan internet melalui laptop atau desktop terus menurun hampir 20% termasuk penggunaan media tablet, dimana jumlahnya penggunaannya hanya 43% dari jumlah keseluruhan pengguna internet, karena orang semakin terbiasa “*go online*” dengan layar *smartphone* yang lebih kecil. Sementara itu pengguna internet di Indonesia saat ini sudah mencapai 132,7 juta orang. Dari angka tersebut, 97 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Sedangkan situs jejaring sosial yang paling banyak diakses adalah Facebook dan Twitter. Indonesia menempati peringkat 4 pengguna Facebook terbesar setelah Brazil, India dan USA.

Berdasarkan data di atas tentu kita dapat membayangkan bagaimana media sosial khususnya jejaring sosial setiap saat dan setiap waktu tidak dapat tidak akan mempengaruhi pola dan dinamika perilaku penggunaannya baik melalui interaksi dan komunikasi yang dibangun dalam jejaring sosial tersebut, maupun pengaruh persuasif dari setiap berita dan informasi yang dikirim atau yang diakses melalui *blog*, *wiki*, *podcast*, forum *online* lainnya. Fungsi media sosial pada awal perkembangannya adalah bertujuan untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dan berbagi informasi, antar individu atau antar komunitas virtual, dalam forum diskusi *online* lainnya.

Followers Vs Haters

Ada dua tipe dari pola perilaku *online* (*online-disinhibition*) individu, yaitu:

- *Benign disinhibition* yaitu pola perilaku *online* yang menunjukkan sisi ramah, *altruistik* atau sifat *protagonist* (asosiatif) → saling suport dan empaty
- *Toxic disinhibition* yang menunjukkan sisi kasar atau sifat *antagonist* yang dimiliki individu (disosiatif) → agresi siber dan ujaran kebencian



Melalui jejaring sosial ini memungkinkan semua pengguna dapat menjadi konsumen maupun produsen dari sebuah informasi, dan menyajikannya di ruang terbuka. Semua orang punya kesempatan untuk merespon informasi yang disampaikan, dan pada akhirnya dapat membangun komunitas virtual yang melakukan diskusi di ruang maya dengan tema persoalan sosial, ekonomi, teknologi, budaya, agama maupun politik.

Ada dua tipe dari pola perilaku online (*online-disinhibition*) individu, yaitu:

- 1) *Benign disinhibition* yaitu pola perilaku *online* yang menunjukkan sisi ramah, *altruistik* atau sifat *protagonist* individu.

2) *Toxic disinhibition* yang menunjukkan sisi kasar atau sifat *antagonist* yang dimiliki individu (Suler, 2004).

Beberapa penelitian bahkan menemukan bahwa kadang perilaku komunikasi dan respon individu di media sosial jauh berbeda dari perilaku komunikasi kesehariannya seperti dalam interaksi langsung tatap muka. Individu pada media sosial dapat saja lebih bebas berekspresi, dan berpendapat, dalam mengungkapkan tentang apa yang mereka pikirkan, apa yang mereka rasakan, kadang malah terkesan tidak asertif, narsis, dan arogan, karena merasa tidak dibebani oleh keterikatan norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam interaksi langsung tatap muka. Sehingga tak jarang terjadi perdebatan yang tidak sehat sehingga berujung pada perilaku agresi siber dan ujaran kebencian.

Ahuja dan Alavi (2017) dalam penelitiannya mengkategorikan karakteristik individu berdasarkan gaya penulisan dan penggunaan *emoticons* atau *symbol* yang sering mereka gunakan di media sosial. Menurutnya perilaku *netizen* di media sosial secara tidak langsung telah memberikan kesan apa yang ingin ciptakan tentang dirinya dalam pikiran orang lain dan sekaligus itu menggambarkan kepribadiannya. Bahkan ruang maya memungkinkan individu dapat mendefinisikan ulang diri mereka sendiri dan di dunia maya, identitas individu berada dalam keadaan

terus menerus konstruksi dan rekonstruksi karena transformasi cepat. Berdasarkan penilaian penelitiannya remaja diklasifikasikan pada 5 kategori karakteristik yaitu, sebagai ekspresif, tidak sabaran, terhubung, *impersonal*, dan berpengetahuan luas, berdasarkan kehadiran media sosial mereka.

Pelepasan emosional di media sosial dapat mungkin menghasilkan dukungan sosial, seperti, emosi kesedihan, kebahagiaan, dan rasa frustrasi ringan, hal ini bermanfaat bagi mereka yang mengalami kesulitan mengekspresikan diri saat bertatap muka atau memandang media sosial sebagai cara lain untuk terhubung dengan orang lain. Namun, menggunakan media sosial sebagai pelampiasan kemarahan atau tingkat frustrasi yang berat dapat menjadi masalah baru, karena orang lain dapat menyulut kemarahan postingan tersebut dan memperkuat pikiran yang merusak dalam diri kita, sehingga kemarahan tersebut makin bertambah, pada hal niat utamanya adalah untuk melepaskannya (Liggett dan Ueberall, 2016).

Teori ekologi media sosial melihat hubungan lingkungan media dengan individu. Bagaimana teknologi dan teknik, mode informasi dan kode komunikasi yang memainkan peran penting dalam kehidupan manusia. Asumsi dari teori ekologi media, diantaranya adalah bahwa, media memengaruhi

setiap perbuatan atau tindakan individu dan masyarakat, karena pada saat ini manusia tidak dapat lepas dari media dan menjadi hal yang penting, bahkan menjadi ketergantungan. Media termasuk media sosial memperbaiki persepsi dan mengelola pengalaman individu dimana media memiliki kekuatan besar dalam memengaruhi pandangan individu terhadap dunianya. Media dapat mengikat dunia bersama-sama dengan membuat keseragaman pola dan cara berpikir sehingga melahirkan suatu sikap dan sistem politik, ekonomi, sosial, dan budaya global, atau yang disebut dengan *global village* (West dan Turner, 2010).

Konten-konten yang mengandung kekerasan di media sosial tidak hanya menimbulkan efek negatif bagi penggunanya, tetapi juga membuat mereka agak disfungsional. Sehingga penggunaan media sosial yang tidak terkontrol dapat menyebabkan penyebaran ujaran kebencian, pelanggaran hak pribadi, serangan psikologis, kekerasan simbolik, menyiarkan pandangan pribadi tanpa persetujuan pihak yang berkepentingan, menipu orang dengan akun palsu, menyebarkan wacana negatif yang bermaksud melakukan pelecehan, selain pengeroyokan, pelecehan dan penghinaan seiring dengan beredarnya pandangan dan informasi jahat di Internet (Mengü dan Mengü, 2015).

Selain itu layanan media sosial yang tidak membatasi penggunaannya, baik dari segi usia dan jenis kelamin, status sosial dan pendidikan mengakibatkan para *netizen* bebas mengekspresikan perasaannya di akun pribadinya masing-masing. Hal tersebut membuat gaya dalam proses bertutur mereka sering kali mewakili status dan identitas sosial masing-masing. Kondisi seperti ini kadang tidak disadari oleh para pengguna media sosial sehingga sengaja ataupun tidak banyak yang menggunakan kata-kata atau kalimat bernuansa menyindir, mencemooh, menghina, bahkan lebih parah lagi sampai menuduh, mengancam, menuntut, sehingga pernyataan tersebut menyinggung perasaan dan meyerang harga diri lawan bicara sehingga melahirkan konflik sosial karena melahirkan pengikut yang disebut dengan *lover* lawan pembenci yang disebut dengan *hater* (Bada dan Sasse, 2014).

Hal tersebut tidak jarang berujung pada konflik individu di dunia maya atau di jejaring sosial diakibatkan oleh respon komunikasi yang melahirkan emosi permusuhan atau provokatif yang tendensius kebencian terhadap satu individu atau kelompok lain. Respon-respon tersebut dapat berupa komentar, pesan, *twitan* di *Twitter*, *update status* di beranda *Facebook*, atau tulisan di laman web, bertujuan untuk mengkritik bahkan kadang menjatuhkan, termasuk

berbagai opini dan pemikiran serta sikap yang ditunjukkan sebagai tanggapan terhadap isu-isu yang sedang viral (Martellozzo dkk., 2017).

Menurut (Febriawan dkk., 2014) pernyataan atau ungkapan kritik yang bersifat merendahkan, menghina dan menghujat pada interaksi *online* antar individu di media sosial akan memancing situasi memanas, suasana itu disebut dengan istilah *flame*, sedang perilakunya disebut *flaming* dan orang-orang yang melakukannya disebut *haters*. Perilaku *haters* muncul akibat rasa tidak senang kepada seseorang atau kelompok tertentu dengan perilaku, gaya hidup, pernyataan dan kinerjanya ataupun aktivitas seseorang atau kelompok tersebut.

Ujaran kebencian siber dapat saja dilakukan oleh diri pribadi atau pun sekelompok orang yang membenci individu atau kelompok lainnya, bahkan dengan tujuan memengaruhi orang lain dan atau pun kelompok lainnya untuk merasakan hal yang sama yakni membenci serta berharap *figure* orang atau komunitas yang dibenci akan celaka, hina dan hancur kualitas dan harga dirinya. (Williams dan Pearson, 2016). Para pelaku ujaran kebencian siber melakukan penyebaran pesan, opini atau pun informasi baik yang berasal dari redaksi sendiri ataupun orang lain yang ia bagikan lagi sebagai bentuk dukungan dan pesan dan opini tersebut yang tujuannya adalah untuk

mempengaruhi, mengajak secara langsung ataupun tidak langsung untuk tidak menyukai ataupun membenci bahkan memusuhi seseorang atau kelompok tertentu yang dikategorikan sebagai musuh ataupun ancaman.

Hal di atas diperparah oleh algoritma-algoritma yang diterapkan pada platform-platform *mainstream* media sosial yang kerap di gunakan oleh *netizen*. Salah satu algoritma yang dapat berimplikasi pada terbentuknya situasi yang membuat individu terpolarisasi pada kelompok eksklusif yang kadang tertutup dalam gelombang informasi masing-masing atau biasa dikenal dengan *filter bubble*. *Netizen* akan diarahkan kepada keberpihakan terekstrim pada sesuatu hal karena algoritma yang ada pada fasilitas media sosial akan mengasumsikan bahwa seorang *netizen* akan suka terhadap hal tersebut. Algoritma ini merekam pola perilaku netizen melalui aktivitas *like*, *comment*, *dislike*, *reply*, *follow*, *unfollow* hingga *block* (Bozdag, 2015).

Berdasarkan hal tersebut media sosial menghadirkan dua bentuk pola interaksi warga *netizen*, yaitu selain mendekatkan antar sesama pengguna namun juga sekaligus dapat saja menjauhkan dan menjadikannya terkotak-kotak sesuai dengan karakteristik kelompok masing-masing. Polarisasi kelompok akan terbentuk oleh terpaan informasi yang

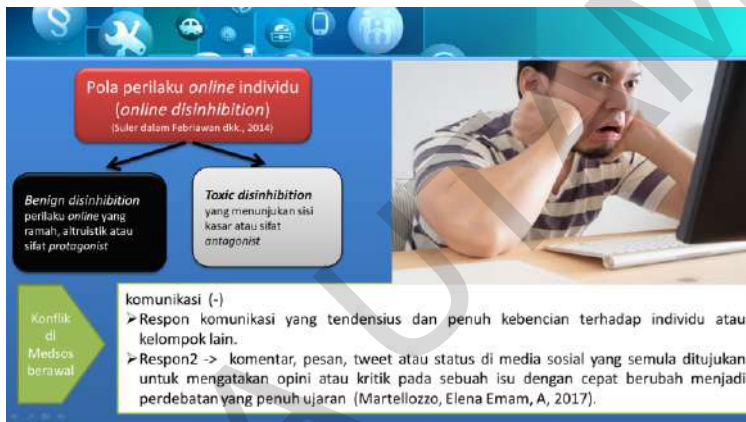
didapat oleh individu selama ia berselancar di dunia maya dan informasi itu bersifat hanya satu arah atau perspektif.

Warganet menyaring setiap informasi yang masuk baik dalam bentuk bacaan, visual, audio visual yang sesuai dengan apa yang sudah diyakininya, dan keyakinan itu semakin kuat ketika individu terpapar informasi yang sama dan berulang yang di sebut dengan *echo chamber* (Mortimer, 2017; Lane, dkk., 2017). Proses ini melahirkan pola baru *in-group* dan *out-group* dalam relasi sosial daring, dan seringkali digunakan oleh individu dan kelompok untuk saling menghujat, dan merendahkan satu sama lainnya (O'Hara dan Stevens, 2004; Menéndez, 2012).

Polarisasi warganet berawal dari perdebatan yang memanas (*flaming*) terhadap isu sosial atau opini yang viral di media sosial yang secara tidak sadar melahirkan di kotomi antara kami lawan mereka, kebenaran lawan kebatilan adalah akibat dari *favoritismen in-group* (Ardi, 2014). Pada tingkatan lebih tinggi polarisasi *in-group* dan *out-group* dapat memunculkan prasangka dan persepsi ancaman antara kelompok (Koudenburg, dkk., 2019).

Bab 2.

Agresi Siber



A. Apa itu Agresi Siber

Agresi siber pada dasarnya sama dengan perilaku agresi biasa yang dilakukan di dunia nyata atau agresi tradisional, karena agresi siber merupakan bentuk lain dari perilaku agresi. Menurut Vanzsonyi, dkk., (dalam Lerner, 2013) individu yang terlibat dalam agresi tradisional lebih cenderung menjadi pelaku agresi siber.

Agresi pada dunia nyata merupakan perilaku sengaja untuk melukai dan merugikan orang lain baik

secara fisik seperti memukul, menendang, menusuk, maupun kerugian secara psikologis dengan bentuk agresi verbal seperti mengancam, menghina, mengintimidasi, atau memaki (Hogg dan Vaughan, 2018). Teori agresi yang baik adalah yang dapat menjelaskan bagaimana pola agresif dikembangkan, apa yang memprovokasi orang untuk berperilaku agresif, dan apa yang menopang tindakan tersebut setelah mereka diinisiasi.

Secara umum pandangan psikolog sosial menjelaskan bahwa perilaku agresi itu merupakan ekspresi dari frustrasi yang diakibatkan oleh situasi-situasi eksternal atau stimulus dari luar. Sementara Dodge dan Crick (dalam Large dkk., 2012) menekankan persoalan agresivitas berhubungan dengan fungsi kognitif, dimana agresi terjadi akibat ketidakmampuan seseorang dalam memproses informasi sosial.

Bentuk perilaku agresi mengalami perkembangan sejalan dengan perubahan pola interaksi sosial pada masyarakat milenial yang dekat dengan teknologi informasi dan komunikasi yang disebut dengan agresi siber. Agresi siber adalah bentuk lain dari agresi verbal, yaitu perilaku penyerangan di dunia maya melalui postingan status, tautan berupa komentar yang menghina, mencela, mengancam, menyorot pribadi orang lain dengan bahasa kasar yang

melecehkan kelompok sosial tertentu, baik melalui tulisan, gambar, video, dan lain sebagainya yang merugikan orang atau kelompok sosial yang menjadi korbannya (Bennett, dkk., 2011).

Agresi siber adalah bentuk lain dari agresi verbal, penyerangan dalam dunia maya dilakukan melalui status, tautan berupa; komentar, ujaran yang bersifat menghina, mencela, mengancam, meneror, mengungkapkan informasi pribadi, bahasa kasar, pelecehan, penghinaan publik melalui postingan yang tidak diinginkan, lewat gambar, dan rekaman video serta lain sebagainya yang merugikan orang yang menjadi korbannya (Bennett dkk., 2011).

Hasil dari analisis faktor konfirmatori dari penelitian Lerner (2013) menunjukkan bahwa agresi siber secara signifikan terintegrasi dengan agresi tradisional, hal ini karena agresi siber dan tradisional memiliki dua dimensi yang sama yaitu agresi verbal langsung dan agresi relasional. Penelitian Lerner mengidentifikasi dua model yang digabungkan yaitu agresi cyber dan tradisional ke dalam kerangka kerja bersama yang menunjukkan kesesuaian yang sangat baik dengan data item. Lerner menegaskan bahwa semua bentuk agresi adalah fungsi dari kecenderungan agresif secara umum.

Menurut Dempsey, dkk. (dalam Lerner, 2013) konsep agresi siber lebih tepat digunakan daripada

istilah perundungan siber untuk menjelaskan perilaku penyerangan di media sosial. Agresi siber lebih luas dari pada perundungan siber berdasarkan karakteristik perilaku dan korbannya (Corcoran, dkk., 2015). Selain itu Nocentini, dkk, (2010) menjelaskan sangat sulit untuk mengidentifikasi niat dari perilaku agresi siber karena targetnya acak. Selanjutnya Goldstein (2016) dalam penelitiannya tentang perilaku siber remaja dan kekerasan juga menggunakan istilah agresi siber dengan membagi pada kategori agresi relasi, dan agresi terbuka.

Agresi siber adalah merupakan perbuatan menyerang orang lain yang dilakukan individu di dunia maya atau media *online*. Agresi siber atau *cyber aggression* pada dasarnya sama dengan perilaku agresi biasa yang dilakukan di dunia realita atau *tradisonal aggression*, karena agresi siber merupakan bentuk lain dari perilaku agresi itu sendiri. Bahkan keduanya saling berhubungan sangat erat, Vanzsonyi dkk., (dalam Lerner, 2013) mengatakan bahwa mereka yang terlibat dalam agresi tradisional lebih cenderung menjadi *cyber-agresor*.

B. Bentuk Agresi Siber

Ada banyak istilah yang digunakan untuk membahas perilaku kekerasan atau agresi siber dalam interaksi individu di dunia maya atau daring seperti; ujaran kebencian (*cyber hate, hate speech online*),

penyerangan atau agresi siber (*cyber aggression, cyberbullying, electronic aggression*), kekerasan siber (*cyber violence, cyber harassment*) (lihat., Smith, 2013; Pyzalski, 2014; Jubany dan Roiha, 2015; Gagliardone dkk., 2015; Corcoran dkk., 2015; Walters dan Brown, 2016; Álvarez-García dkk., 2017). Menurut penulis terjadinya perbedaan istilah yang digunakan dalam beberapa penelitian disebabkan masing-masing memiliki pertimbangan konseptual berdasarkan perbedaan pendekatan keilmuan dan penyusunan konstruk ukur dari variabel yang diteliti. Meskipun begitu konsep *cyberbullying* dinilai kurang tepat karena seringkali memasukkan kriteria perilaku *bullying* secara umum yaitu seperti; niat untuk menyakiti, perilaku bersifat *repetition* atau berulang, dan terjadi karena *imbalance of power* ketidakseimbangan kekuasaan (Corcoran dkk., 2015b; Smith, 2013; Lerner, 2013; Pyzalski, 2012).

Dempsey dkk., (dalam Lerner, 2013) mengatakan agresi siber adalah istilah yang lebih tepat daripada *cyberbullying* untuk menjelaskan perilaku penyerangan di media sosial tersebut, karena agresi siber lebih luas dari pada *cyberbullying* berdasarkan karakteristik perilaku dan korbannya (Corcoran dkk., 2015b). Goldstein (2016) dalam penelitiannya tentang perilaku *cyber* remaja dan kekerasan juga menggunakan istilah agresi siber dengan membagi pada

katategori *relational aggression*, dan *overt aggression*.

Sementara itu Bedrosova dkk.,(2022) mengatakan bahwa *Cyberhate* dan *cyberbullying* adalah dua kata yang memiliki kesamaan, dimana keduanya memiliki makna suatu tindakan yang merendahkan orang lain, menjatuhkan orang lain, menyepelkan orang lain, bahkan menghina orang lain baik secara individu maupun secara berkelompok, secara umum perilaku ini termasuk tindakan agresi siber. *Cyberhate* merupakan ujaran kebencian berupa intimidasi dan hinaan yang dilakukan secara *online*. Sedangkan *cyberbullying* adalah bentuk ujaran yang dilakukan secara berulang-ulang dari waktu ke waktu yang bertujuan untuk menyakiti korban. Perbedaan antara *cyberhate* dan *cyberbullying* adalah *cyberhate* dilakukan oleh pelaku yang mengungkapkan ujaran kebencian melalui media sosial secara langsung kepada target identitas korban. *Cyberbullying* atau perundungan siber dilakukan atas dasar ketidakseimbangan kekuatan dimana pelaku merasa paling berkuasa dan menindas yang lemah. *Cyberhate* atau ujaran kebencian berdampak negatif pada kesejahteraan, kepuasan hidup, kepercayaan sosial, dan motivasi akademik. Sedangkan dampak negatif dari perundungan siber adalah merugikan kesehatan dan kesejahteraan individu. Faktor-faktor yang menghubungkan *cyberhate* dan *cyberbullying* berdasarkan

penelitian yang sudah dilakukan disebabkan oleh tingginya online disinhibition (OD), diantara faktor faktor tersebut adalah:

1) Faktor individu

Berdasarkan faktor individu perilaku agresi siber dapat ditinjau dari atribut personal, mulai dari perbedaan jenis kelamin, tingkatan kematangan usia, perkembangan kemampuan kognitif, tingkat kematangan emosi, sifat karakter tempramen serta karakteristik kepribadian individu lainnya. Pada agresi tradisional laki-laki lebih berpotensi melakukan kekerasan fisik dibandingkan perempuan, namun pada konteks agresi siber perempuan juga dapat saja lebih berkemungkinan melakukan agresi siber, karena agresi siber lebih dekat dengan agresi verbal. Berdasarkan usia remaja lebih berisiko menjadi korban maupun sebagai pelaku penindasan dunia maya, hal ini disebabkan karena intensitas remaja mengakses dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi lebih sering dibandingkan tingkat usia lainnya. Individu yang berpendidikan dan memiliki literasi informasi yang luas, *open minded*, memiliki empati dan kematangan emosi yang baik serta berkepribadian dan integritas moral yang tinggi, kecil kemungkinan untuk terlibat dalam perilaku agresi siber.

2) Faktor sosial

Faktor sosial adalah berhubungan dengan pengaruh lingkungan sosial, tempat dimana individu belajar, bersosialisasi dalam menginternalisasikan nilai-nilai pada kelompok *in group*-nya, baik sebaya maupun kelompok masyarakat yang lebih luas. Kategorisasi sosial yang melahirkan polarisasi di tengah-tengah masyarakat berpotensi untuk saling serang dan menghujat antar kelompok di ruang maya. Seperti kelompok cebong dan kadrin, kelompok pro dan anti LGBT, pro dan oposisi pemerintah, kelompok geng, *follower* dan *hater* pada remaja, serta kelompok aliran idiologi dan sebagainya. Secara umum dapat disimpulkan bahwa kelompok yang bersifat diskriminasi berpotensi melakukan agresi siber, meskipun itu terkait dengan kecenderungan yang lebih besar untuk mengalami sesuatu yang agresif, dan diskriminasi berbasis kelompok terhubung dengan *cyberhate* dan *cyberbullying*. Dengan kata lain, mereka yang didiskriminasi karena keanggotaan kelompok/komunitas lebih cenderung terlibat dalam insiden *cyberhate* (sebagai penonton, korban, atau agresor) tetapi juga dalam *cyberbullying*.

3) Faktor realitas siber

Faktor realitas siber berhubungan dengan karakteristik komunikasi di ruang maya, yang sarat dengan anonimitas, kurangnya isyarat-isyarat sosial yang dalam komunikasi tradisional isyarat-isyarat tersebut sebagai pelengkap dan penguat makna dari pesan yang disampaikan, seperti *gesture*, gerakan tubuh, ekspresi wajah, gerakan mata, komunikasi ruang, sentuhan, parabahasa, dan komunikasi waktu dan lain sebagainya yang meminimalkan informasi kalau dalam interaksi di ruang maya.

Selain itu ruang maya khususnya media sosial memiliki algoritma yang mengiringi orang untuk terus berada dalam gelembung informasi yang sama, fenomena filter bubble yaitu ruang di mana perilaku online kita sebelumnya memengaruhi apa yang kita lihat di media sosial berikutnya dan echo chamber yaitu di mana kita hanya menemukan informasi dari orang-orang yang berpikiran sama, hal ini menyebabkan individu picik dan sempit dalam wawasan informasi sehingga memiliki pikiran tertutup

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa agresi siber masuk dalam kelompok kajian perilaku kekerasan di internet atau dunia maya

bersama dengan *cyberhate* dan *cyberbullying*. Ketiga istilah yang dipakai oleh masing-masing peneliti memiliki penekanan yang berbeda, baik dari dampak yang ditimbulkan maupun berdasarkan karakteristik pengulangan, ketiganya merupakan kontinum dari perilaku kekerasan siber tersebut. Hal itu dapat dijelaskan pada gambarkan berikut.



Gambar 1. Kontinum perilaku kekerasan siber

C. Mengapa Ada Agresi Siber

Menurut Walters dan Brown (2016) ada beberapa faktor internal yang memotivasi seseorang melakukan ujaran kebencian terhadap ras, agama, orientasi seksual, *disability* tertentu. Pertama adalah prasangka antar kelompok (*intersecting prejudices*) atau prasangka sosial yaitu setiap sikap, emosi atau

perilaku umumnya bersifat antipati terhadap anggota kelompok lain baik secara langsung atau tidak langsung. Stereotip yang merupakan *cognitive explanations* untuk menjelaskan bahwa prasangka berkaitan dengan kategorisasi kelompok dan stereotip keanggotaan individu di dalamnya. Individu cenderung dievaluasi berdasarkan generalisasi sikap karakteristik kelompoknya.

Kedua adalah faktor kepribadian (*personality explanations*) menurut teori *personality explanations* kepribadian otoriter cenderung memiliki prasangka yang tinggi terhadap individu lain. Hal yang sama dengan teori *social dominance* yang menjelaskan bahwa orang yang menginginkan tingkat dominasi sosial yang lebih tinggi cenderung lebih berprasangka terhadap kelompok lain, percaya bahwa *in-group* mereka lebih unggul dari orang lain. Ketiga adalah faktor keterancaman (*perceptions of threat*) dalam konteks sosial ekonomi, atau *intergroup threats* yaitu kehadiran orang lain atau kelompok lain yang dipersepsikan sebagai ancaman baik ancaman nyata maupun ancaman simbolik. Emosi antar kelompok (*intergroup emotions*), yaitu terkait dengan persepsi ancaman orang lain adalah emosi yang dapat ditimbulkan dari ancaman ini, berupa perasaan jijik atau muak, perasaan marah yang dapat menyebabkan reaksi bermusuhan terhadap *out-group*.

Penelitian yang dilakukan Runions, dkk. (2013) menguji sifat fungsional teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berpotensi memengaruhi pemrosesan informasi sosial atau *social information processing* (SIP) dan berkorelasi dengan peluang untuk kemungkinan terjadinya *cyber-aggression* and *victimization* (CAV). Menurutny ada lima *features* atau karakteristik TIK yang memengaruhi bagaimana individu memproses informasi sosial (sesuai model *social information processing /SIP*), dimana masing-masing dapat memegang konsekuensi penting untuk terjadinya *cyber-aggression* and *victimization* (CAV). Mulai dari kurangnya isyarat sosial, data yang permanen, media yang bersifat terbuka sehingga lemahnya pengaturan *privacy* oleh remaja, arah komunikasi yang bersifat dari satu kebanyakan sampai jaringan yang luas yang memfasilitasi komunikasi impulsif, dengan mood negatif dan agresi (Runions dkk., 2013).

Media sosial memiliki algoritma untuk menentukan arus informasi dan implikasi dari konten yang diproduksi. Algoritma yang membentuk personalisasi daring akan menciptakan gelembung informasi bagi pengguna dan mengarahkan warganet ke ruang gema. Secara tidak langsung gelembung informasi dan ruang gema menjadi media pembelajaran dan *modeling* dari

perilaku menyimpang warganet. Keberadaannya membuat warganet terpapar secara tidak proporsional terhadap materi dan asosiasi yang memperkuat bias persepsi yang sebelumnya mereka miliki. Hasilnya warganet menjadi bagian dari ruang gema daring yang ditandai dengan homogenitas dan polarisasi gagasan yang dapat mengarahkan pada sikap-sikap ekstrim (Hidayah, 2018; Amrollahi dan McBride, 2019).

Gelembung informasi yang ada pada algoritma media sosial membuat warganet menyaring setiap informasi hanya sesuai dengan apa yang sudah mereka yakini kebenarannya, dan keyakinan itu semakin kuat ketika mereka sering terpapar informasi yang sama dan berulang hal itu disebut dengan *echo chamber* (Mortimer, 2017; Lane, dkk., 2017). Proses ini melahirkan pola baru *in-group* dan *out-group* dalam relasi sosial daring, dan seringkali digunakan oleh individu dan kelompok untuk saling menghujat, dan merendahkan satu sama lainnya (O'Hara dan Stevens, 2004; Menéndez, 2012).

Paradigma adanya kelompok warganet menjadi pengikut atau menjadi pembenci dalam perspektif teori norma sosial dapat dipahami sebagai *setting* sosial-politik, muncul akibat ketidaksukaan, atau sifat permusuhan masyarakat atau individu terhadap perilaku kontroversial *publik figure* (Rost, dkk., 2016).

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dari Febriawan, dkk. (2014) yang menunjukkan terdapat korelasi yang signifikan antara frekuensi *flaming* dengan skor skala *trait aggressiveness* pada *antifans*, sedang *trait agresi verbal* merupakan bagian dari rasa permusuhan yang secara spesifik membahas kecenderungan perilaku dalam konteks verbal. *Haters* yang melakukan penyerangan terhadap orang lain di media sosial sebagai akibat dari perilaku, atau konten yang diposting di media sosial.

Dominansi sosial diasumsikan sebagai variabel penting dalam penjelasan perilaku prasangka sosial, serta adanya persepsi ancaman antar kelompok, ketika individu berinteraksi dalam masyarakat baik sebagai diri pribadi maupun sebagai *in-group* dalam kelompok sosialnya (lihat, Feshbach, 2001). Penelitian Bushman & Huesmann dalam (Liggett & Ueberall, 2016) menunjukkan bahwa paparan media kekerasan dapat meningkatkan perilaku *agresif*, pemikiran, dan emosi pada orang dewasa dan anak-anak. Media sosial memperburuk perilaku agresi dengan membuat konten kekerasan yang mudah diakses, sehingga makin memperkuat eksistensi perilaku agresi yang dilakukan remaja di dunia nyata.

Selain itu gaya komunikasi interpersonal berbasis virtual menghambat kemampuan individu secara fisik merasakan emosi atau kesusahan orang lain,

sehingga menurunkan kemampuannya untuk berempati dengan lawan bicara. Individu yang kurang empati, berpotensi melakukan agresi siber seperti berdebat, mempermalukan, atau mengekspos komentar yang diskriminatif. Komunikasi daring membuat individu mudah mengatasi tekanan pribadi dari orang lain, sehingga emosi seperti rasa bersalah dan rasa malu tidak ada pada diri individu. Media sosial menghilangkan perasaan malu dan bersalah, sehingga sulit untuk berempati dan menghargai orang lain. Hal ini yang menjadi alasan mengapa video kekerasan, *trolling*, *flaming* dan perilaku menghina, memaki atau membenci terus terjadi di media sosial (Liggett & Ueberall, 2016).

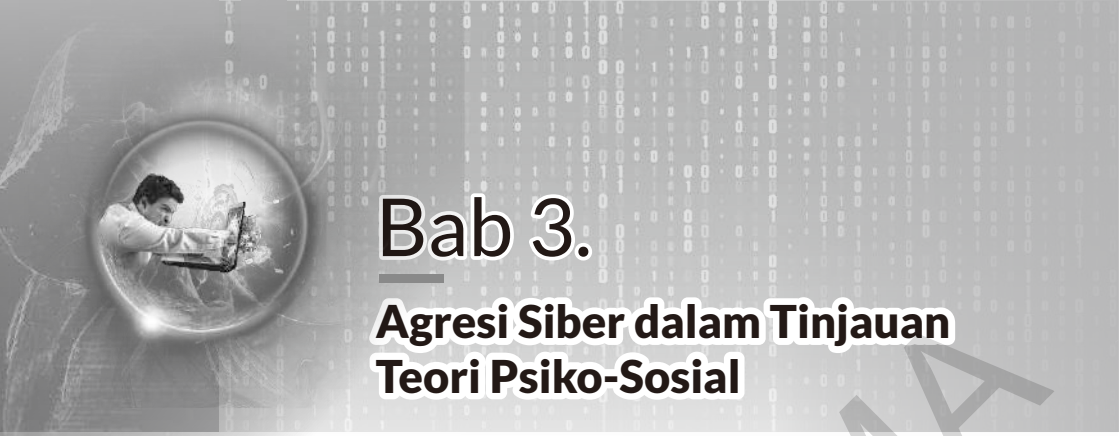
Faktor lainnya yang dapat menjelaskan perilaku penyerangan di dunia maya menurut Levin dan McDevitt (dalam Walters & Brown, 2016) dapat dilihat dari perbedaan tipologi pelaku kejahatan kebencian tersebut, yaitu :

- 1) Mencari sensasi dan dinamika kelompok (*thrill seekers and group dynamics*), McDevitt dkk, dalam (Walters & Brown, 2016). menemukan bahwa 66% pelaku ujaran kebencian adalah dalam rangka mencari sensasi dari pelanggaran, dan pelaku biasanya bertindak dalam kelompok yang terdiri dari satu atau dua pemimpin kelompok. Ada beberapa bukti yang menunjukkan bahwa

pelanggaran berbasis kelompok cenderung lebih umum dilakukan untuk jenis ujaran kebencian pada ras, agama, dan orientasi seksual, Roberts dkk, menemukan bahwa kejahatan rasial rasistis dan anti-LGBT pelakunya berbasis kelompok yaitu masing-masing 60% dan 52% sedang ujaran kebencian terhadap *disabilitas*, yang cenderung melibatkan pelaku tunggal yaitu 59%.

- 2) Membela diri (*defensive*), yaitu perilaku membenci dilakukan dengan alasan dalih pembenaran yang digunakan dalam rangka membela diri, Levin dan McDevitt menyatakan bahwa 25% pelaku diklasifikasikan sebagai bentuk 'defensif'. Pelaku ini kebanyakan termotivasi oleh ancaman yang dirasakan ke wilayah teritorial mereka yang harus dipertahankan. Banyak pelaku melihat kelompok identitas tertentu sebagai lokasi menyerang (Walters & Brown, 2016).
- 3) Bersifat pembalasan (*retaliatory*), yaitu ekspresi kebencian sebagai bentuk balas dendam terhadap perlakuan atau serangan dari out group terhadap *in-group*-nya yang dirasakannya selama ini, seperti peristiwa pemboman 11 September 2001, di Amerika atau 2015 di Paris, telah memicu reaksi keras dari sekelompok orang terhadap keberadaan Muslim, Feldman dan Littler dalam (Walters & Brown, 2016).

- 4) Misi dari sebuah ideologi kelompok pembenci (*mission offenders and hate groups*), menurut McDevitt dkk pelaku misi menjadikannya tujuan hidup untuk mengidentifikasi dan menargetkan kelompok tertentu. Pelaku jenis ini sering ingin menjadi anggota kelompok terorganisir (kelompok benci) yang mengkoordinasikan protes dan serangan terhadap kelompok tertentu. Kemungkinan orang didorong oleh ideologi kebencian dan oleh karena itu cenderung melakukan bentuk kekerasan paling ekstrem Dunbar dkk, dalam (Walters & Brown, 2016).



Bab 3.

Agresi Siber dalam Tinjauan Teori Psiko-Sosial

Ada banyak teori yang menjelaskan perilaku agresivitas individu, seperti; teori psikoanalisa dari Sigmund Freud yang beranggapan agresivitas sebagai perilaku bawaan yang didasari oleh insting kematian yang bersifat merusak. Teori lainnya dari Dollard dkk mendasari perilaku agresi itu merupakan ekspresi dari frustrasi yang diakibatkan oleh situasi-situasi eksternal atau stimulus dari luar. Sementara Dodge dan crick dalam (Large et al., 2012) menekankan persoalan *agresivitas* berhubungan dengan fungsi kognitif, dimana *agresivitas* terjadi akibat ketidakmampuan individu dalam memproses informasi sosial. Permusuhan (*hostility*), merupakan komponen kognitif dalam *agresivitas* yang terdiri atas perasaan ingin menyerang atau menyakiti karena merasa terancam atau di-perlakukan tidak adil.

Teori yang sejalan dengan teori kognitif dalam menjelaskan perilaku kekerasan atau agresi adalah teori belajar sosial. Perilaku agresi menurut teori ini adalah merupakan perilaku yang dipelajari baik melalui instrumental, maupun observasional. *Social learning*

theory lebih sering digunakan dalam menjelaskan perilaku agresi, karena merupakan perpaduan pendekatan aliran kognitif dan aliran behaviorisme dalam psikologi sosial.

Beberapa penelitian terbaru yang menjelaskan tentang perilaku agresi khususnya agresi siber dalam satu dekade terakhir ini banyak menggunakan pendekatan teori psikologi sosial, diantaranya seperti teori *social identity model of deindividuation effect* (SIDE), *social dominance theory* (SDT), teori norma sosial, teori model perkembangan sosio-ekologis, *theory of planned behavior* dan *theory of reasoned action*.

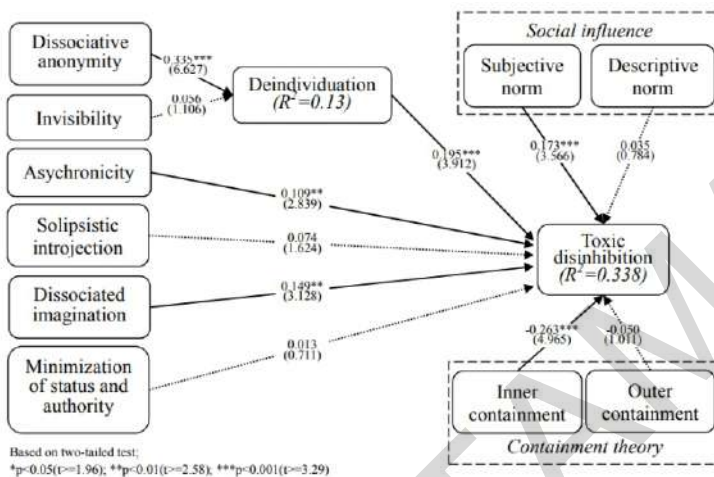
A. Teori *Social Identity Model of Deindividuation Effect* (SIDE)

Psikologi sosial menjelaskan perilaku agresi yang dilakukan oleh kerumunan massa menggunakan pendekatan teori *social identity model of deindividuation effect* (SIDE) yaitu penyebaran tanggung jawab atau deindividuasi dimana individu yang anarkis dalam kerusuhan massa larut dalam energi kebersamaan. Menurut Le Bon dalam Baron (2017) individu yang berada dalam kerumunan massa akan kehilangan kendali dalam dirinya dan kemudian memperoleh kekuatan yang luar biasa yang dapat mendorongnya untuk tunduk dan melebur pada emosi kelompok. Hal ini menyebabkan terjadinya proses berkurangnya

kesadaran terhadap identitas diri sehingga menjadi anonim yang akan membuat individu mengalami perubahan perilaku yang berbeda dibandingkan dengan perilaku kesehariannya.

Sama halnya dengan agresi tradisional, pada perilaku agresi siber Chang (2008) juga menggunakan perspektif anonim sebagai penyebab timbulnya dampak buruk dalam kaitannya penggunaan internet dan media sosial. Menurut teori ini pengguna akun yang berperilaku anonim memiliki peluang yang besar dalam menyampaikan ujaran kebencian dan menyerang orang lain secara brutal di *cyberspace* (Chang, 2008). Ketika pengguna media sosial bersifat anonim atau berada pada identitas yang samar yang akan membuat seseorang berada pada kondisi deindividualisasi, yakni menurunnya kesadaran diri.

Pelaku merasa dirinya tidak dikenali oleh pihak lawan dan merasa nyaman dalam kelompoknya. Selain itu, komentar yang menghina, merusak orang atau pihak lain dianggap sebuah hal yang biasa. Semakin kontroversial status yang ditulis, semakin panas ujaran kebencian yang dibagikan. Tidak sekedar memicu adrenalin masing-masing pihak yang merasa pendapatnya paling benar (Cohen-almagor, 2014).



Gambar 2. Analisis mediasi dari Deindividuasi dalam interaksi *online* dari (Wu dkk., 2017)

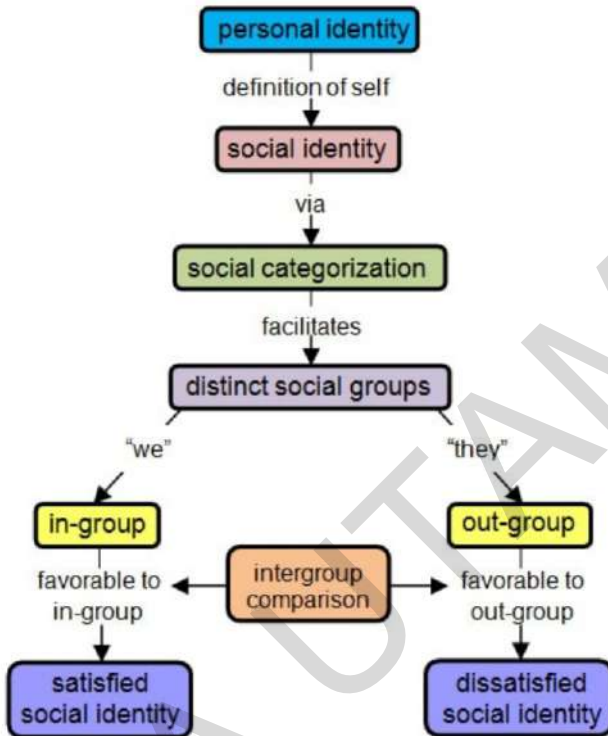
Hasil penelitian (Wu dkk., 2017) menjelaskan bahwa disosiatif anonimitas yang dimediasi oleh variable deindividuasi berpengaruh signifikan terhadap perilaku daring yang antagonis atau *toxic disinhibition*, selain variabel asinkronisitas dan imajinasi disosiatif yang memiliki efek langsung terhadap perilaku daring yang bersifat antagonis.

B. Teori *Social Dominance Theory* (SDT)

Sedang Spears (dalam O'Hara dan Stevens, 2004) menyatakan bahwa dalam interaksi siber identifikasi kelompok dapat diperkuat secara anonim, yang dimediasi oleh komunikasi *online* pada gilirannya dapat berkontribusi dalam meningkatkan prasangka

antar kelompok. Setiap kelompok mengembangkan identitas berdasarkan, perbedaan perspektif dan merasa lebih baik daripada kelompok lain. *Social dominance theory* (SDT) memandang konflik kelompok terjadi karena adanya dinding konseptual antara kelompok-kelompok yang mengarah pada polarisasi dan prasangka, hal ini sering mudah terjadi dalam masalah ideologi agama dan politik, bahkan dapat berkembang kepada semua bidang lainnya. Perkembangan teknologi informasi memberikan keleluasaan orang untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaannya melalui media sosial.

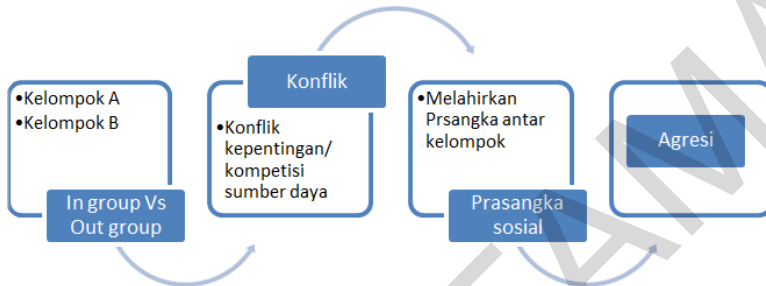
Seringkali terjadinya konflik di dunia maya diakibatkan oleh sikap negatif kepada kelompok lain yang didasarkan oleh persepsi *in-group*-nya oleh individu sebagai perwakilan dari *out-group*. Kehadiran atau eksistensi *out-group* dipersepsikan sebagai ancaman oleh individu sehingga melahirkan emosi negatif dan berujung pada ujaran kebencian dan perilaku agresi siber lainnya (Maxwell, 2016).



Gambar 3. Teori Identitas social dari Henri Tajfel, 1979

Paradigma *In group vs Out group Conflict*, menjelaskan bahwa perilaku agresi sering kali didasarkan atas konflik antar kelompok. Konflik antar kelompok sering kali dipicu oleh perasaan *in group vs out group* sehingga anggota kelompok diwarnai perasaan prasangka. Salah satu teori prasangka adalah *realistic conflict theory* yang memandang prasangka berakar dari kompetisi sejumlah kelompok sosial terhadap sejumlah komoditas maupun peluang.

Apabila kompetisi berlanjut maka masing-masing anggota akan memandang anggota kelompok lain sebagai musuh, sehingga jika terdapat isyarat agresi maka perilaku agresi akan muncul.



Gambar 4. Teori Konflik Realistik

Costello dkk, (2016) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa *haters* itu berawal dari seringnya individu terpapar oleh materi materi pe-mikiran radikal dan ujaran kebencian secara daring, dan sikap yang anti (prasangka, persepsi negatif terhadap kelompok/pemerintah) makin memperkuat orang untuk kian terpapar dengan ujaran kebencian. Materi paling umum digunakan para *haters* adalah stereotip kelompok karena hampir setengah dari materi negatif berpusat pada ras atau etnis, dan responden cenderung menemukan materi ujaran kebencian itu di situs media sosial (Costello dkk., 2016). Sejalan dengan itu Nitin dkk, (2012) melihat lebih dekat konteks sosial dimana *flaming* (komunikasi during yang menimbulkan emosi memanas) terjadi di media sosial, dengan

latar belakang sosial, agama, dan politik para pelaku. *Flaming* adalah salah satu bentuk dari komunikasi *online* di media sosial, yang bersifat ujaran kebencian atau komentar, postingan *twitan* yang memunculkan suasana emosi yang memanas bagi orang yang membacanya.

Paradigma *follower versus hater* dalam perilaku *cyberspace* jika dilihat dari perspektif teori norma sosial dapat dipahami bahwa agresi *online* dalam *setting online* sosial-politik, artinya agresi siber ini muncul akibat sikap ketidaksukaan, atau sifat permusuhan masyarakat atau individu lain terhadap perilaku kontroversial publik figur tersebut (Rost dkk., 2016). Teori norma sosial melihat seringkali remaja terjebak dalam perilaku bermasalah pada hubungan interpersonal, seperti *delinquency*, prasangka antar kelompok, perilaku agresi, atau *bullying*, terkait dengan atribut personal dan kompetensi sosial mereka seperti; sikap, empati, sosial *interest*, *self* regulasi emosi, dan keterampilan sosial yang rendah (lihat., Lesure-Lester, 2000; Ang dan Goh, 2010; Ueberall, 2016; Romera dkk., 2017). Festl dkk., (2015) mengatakan bahwa *cyberbullying* adalah fenomena psikososial, sehingga perlu untuk menyelidiki pengaruh dinamika variabel interaktif, di antaranya kompetensi sosial khususnya subvariabel keterampilan sosial.

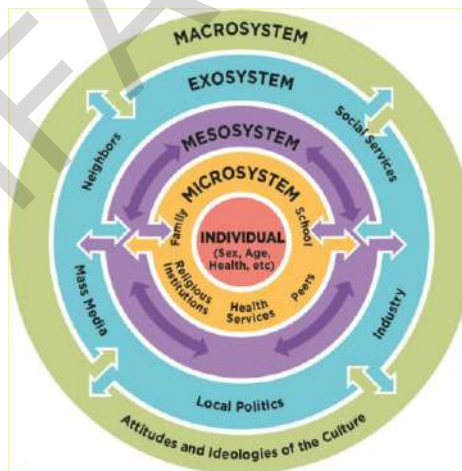
Gaya komunikasi berbasis virtual di media sosial menghambat kemampuan kita untuk secara fisik merasakan emosi atau kesusahan orang lain, sehingga menurunkan kemampuan kita untuk berempati dengan lawan bicara atau orang lain. Ketika individu tidak memiliki empati, ia akan mudah melakukan agresi dan penindasan di dunia maya, seperti; berdebat, memermalukan, atau mengekspos komentar yang diskriminatif. Komunikasi yang terputus-putus dan kurangnya kontak mata pada media sosial membuat seseorang mudah mengatasi tekanan pribadi dari orang lain, sehingga emosi seperti rasa bersalah dan rasa malu tidak terjadi. Kondisi seperti ini biasanya akan menimbulkan masalah dalam interaksi sosial dengan orang lain, karena emosi semacam itu sangat penting dalam hal menginternalisasi empati terhadap orang lain dan mencegah pelanggaran norma sosial (Bilton, Muris & Meesters, dalam Ueberall, 2016).

Ketika orang merasa tertekan secara pribadi karena menyakiti perasaan orang lain, mereka memikirkan akibat tindakan mereka dan termotivasi untuk mengubah perilakunya dengan menyesuaikan diri dengan norma. Media sosial menghilangkan proses yang memfasilitasi perasaan malu dan bersalah ini, sehingga sulit untuk berempati dengan orang lain dan belajar norma sosial yang bertujuan untuk bersikap

hormat dan baik terhadap orang lain. Hal ini mungkin dapat menjelaskan mengapa video kekerasan, *trolling*, *flaming* dan perilaku menghina, memaki atau membenci terus terjadi di media sosial (Liggett & Ueberall, 2016).

C. Teori Model Perkembangan Sosio-Ekologis

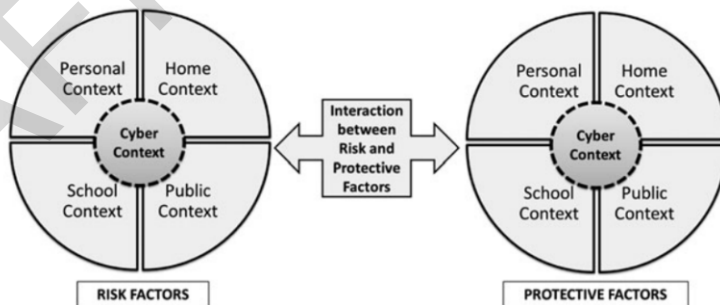
Teori ekologi dalam menekankan pada interaksi antara individu dengan lingkungan fisik dan sosialnya. Individu berkembang dan beradaptasi melalui interaksi dengan semua elemen lingkungannya. Teori ekologi memperhatikan faktor internal maupun eksternal yang mempengaruhi masalah perkembangan anak. Hubungan timbal balik antara individu dengan lingkungan yang akan membentuk tingkah laku individu tersebut.



Gambar 5. Perkembangan Sosio-Ekologis Individu

Terdapat lima sistem lingkungan yang mempengaruhi perkembangan perilaku individu dalam lingkungan sosialnya, mulai dari interaksi interpersonal sampai ke pengaruh budaya yang lebih luas. Adapun sistem-sistem lingkungan tersebut terdiri dari mikrosistem, mesosistem, eksosistem, makrosistem, dan kronosistem. Dalam pandangan teori ekologi dari model Bronfenbrenner ini menjelaskan semua sistem lingkungan bertanggung jawab terhadap perkembangan perilaku anak termasuk perilaku kekerasan dan agresi, mulai dari lingkungan keluarga, teman sebaya, sekolah, masyarakat, Negara dan media dengan nilai-nilai, norma sosial budaya, serta hukum, dan adat istiadat yang berlaku di lingkungan tempat tinggal.

Dalam konteks agresi siber kelima sistem tersebut secara bersama-sama dapat menjadi faktor penyebab (*risk factor*) juga sekaligus dapat juga sebagai faktor pencegahan (*protective factor*) munculnya perilaku kekerasan di dunia maya yang dilakukan oleh anak ataupun remaja (Papatraianou dkk., 2014).



Gambar 6. Konteks Lingkungan Siber Remaja

Eichhorn dalam (Williams & Pearson, 2016) pada penelitiannya menjelaskan bagaimana lingkungan *online* membuka kemungkinan untuk terjadinya rekontekstualisasi ucapan kebencian yang lebih cepat dan radikal. Sedang Leets dalam (Williams & Pearson, 2016a) pada sebuah studinya tentang dampak laman web terkait yang membenci menemukan bahwa responden menganggap konten situs ini memiliki ancaman tidak langsung namun berbahaya, sementara Oksanen menunjukkan bagaimana 67 persen anak berusia 15 sampai 18 tahun dalam penelitian mereka terkena materi kebencian di *Facebook* dan *YouTube*, dengan 21 persen menjadi korban materi tersebut. Studi akhir ini membuktikan bagaimana bangkitnya platform media sosial telah disertai dengan peningkatan eksponensial dalam *cyberhate*.

Hal ini sejalan dengan penelitian Vanderhoven dkk., (2016) menyimpulkan bahwa peran pendidikan di sekolah dalam mengajarkan kepada siswa untuk menggunakan media sosial yang aman sangat penting untuk dilakukan, mengingat banyaknya laporan hasil penelitian dan laporan pemerintah tentang perilaku beresiko yang dilakukan remaja dalam menggunakan media sosialnya. Iklim sekolah yang positif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan teman sebaya serta menurunkan agresi dalam interaksi antar siswa tersebut (Konold dkk., 2017).



Gambar 7. Lingkungan Sosial dan Kontekstual Siber Remajap

D. Teori *Social Learning*

Perilaku individu pada umumnya lahir dari hasil belajar atau merupakan aktivitas yang dipelajari, demikian juga halnya dengan perilaku agresi. Teori belajar sosial yang dipelopori oleh Albert Bandura menyatakan bahwa perilaku agresi merupakan perilaku yang dipelajari dari pengalaman masa lalu apakah melalui pengamatan langsung (imitasi), penguah positif, dan karena stimulus diskriminatif.

Teori *social learning* dari Bandura menjelaskan bahwa lingkungan sosial, dan atribut personal seperti; kognisi, persepsi dan sikap sosial individu juga berkontribusi terhadap perilaku agresi, termasuk agresi *online* yang dilakukan oleh remaja (Bo dkk., 2013). Hal ini sejalan dengan hasil survei yang dilakukan Canadian Awareness Network tentang

keterlibatan remaja dengan perilaku *cyberhate*. Berdasarkan hasil survei tersebut didapat bahwa 25% remaja mengatakan bahwa mereka telah mendapatkan kiriman materi yang bersifat kebencian, enam belas persen (16%) remaja pengguna internet mengatakan bahwa mereka telah memberi komentar di internet yang penuh kebencian terhadap seseorang atau sekelompok orang, dari jumlah tersebut, 60% adalah laki-laki (Titley et al., 2012).

Teori pembelajaran sosial dari Bandura menjelaskan dasar dan alasan mengapa individu berperilaku agresif. Menurut teori ini jika seorang anak mengamati perilaku agresif dari lingkungannya dan tidak mendapatkan konsekuensi hukum dari tindakan tersebut malah mungkin memberikan penguatan bahwa perbuatan tersebut adalah hal yang wajar maka kemungkinan besar lingkungan tersebut menjadi model pembelajaran bagi perkembangan perilaku agresi dari anak tersebut.

Teori belajar sosial pertama kali diperkenalkan oleh Albert Bandura pada tahun 1971, Berdasarkan teori ini, dijelaskan bahwa individu menyerang orang lain dapat dijelaskan dengan proses ketika individu mulai mencoba melakukan perilaku agresif dan mendapatkan kompensasi dari perbuatan itu maka ada kemungkinan, mereka akan melakukannya berulang kali. Sebaliknya jika individu tidak mendapatkan

kepuasan atau mendapatkan hukuman dari perbuatan tersebut maka kuat kemungkinan mereka tidak akan melakukan perbuatan itu lagi.

Lebih jauh menurut teori pembelajaran sosial, lingkungan eksternal berkontribusi pada munculnya dan pemeliharaan perilaku *cyber-agresif*, dan gaya pengasuhan membentuk model dasar untuk perilaku individu (Bandura, 2017). Analisis mediasi mengungkapkan bahwa gaya pengasuhan terkait dengan perilaku *cyber-agresif* melalui pelepasan moral. Analisis mediasi yang dimoderasi lebih lanjut menunjukkan bahwa efek tidak langsung dari gaya pengasuhan pada agresi *cyber* jauh lebih kuat pada mahasiswa dengan identitas moral yang lebih tinggi

Studi lain menggunakan teori pembelajaran sosial sesuai dengan *cyber offending*, memberikan dukungan untuk pengaruh lingkungan siber pada perilaku individu. Lebih khusus lagi, penelitian ini mendukung asumsi bahwa interaksi dengan teman sebaya virtual berkorelasi dengan perilaku individu. Selain itu perilaku agresi siber juga bergantung pada struktur pengetahuan kognitif (yaitu, skrip dan skema) individu yang mempengaruhi keadaan internal dan proses penilaian dan pengambilan keputusan yang mengarahkan perilaku.

E. *Theory Planned of Behavior (TPB)*

Agresi merupakan tindakan yang dilakukan dengan unsur dan niat kesengajaan untuk melukai orang lain. Dalam hal ini *Theory of Planned Behavior (TPB)* secara baik dapat menjelaskan tentang dorongan hasrat atau niat untuk menyerang atau perilaku agresi. Teori ini bertujuan untuk menjelaskan mengapa niat menghasilkan atau tidak menghasilkan perilaku yang diaktualisasikan pada peran (a) sikap terhadap perilaku (b) norma subjektif, atau penerimaan yang dirasakan dari tindakan dalam konteks atau pengaturan tertentu; dan (c) kontrol perilaku yang dirasakan, atau *self-efficacy*, untuk perilaku tersebut (Ajzen 1991).

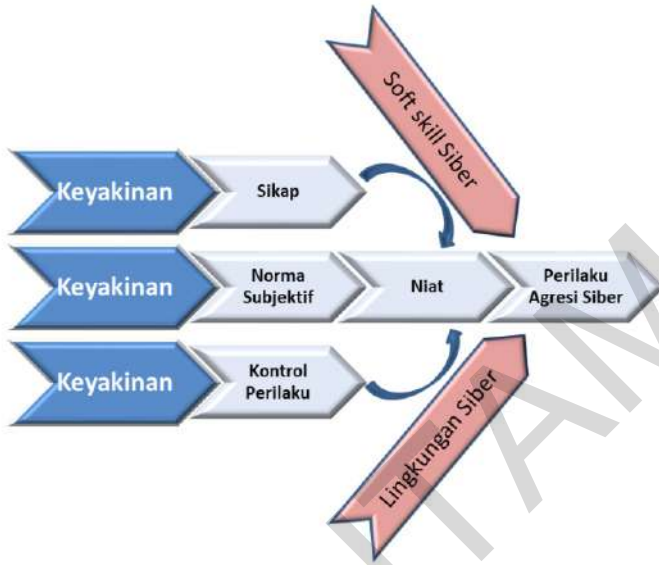
Menurut *theory planned of behavior*, perilaku agresi siber atau ujaran kebencian di internet disebabkan oleh adanya intensi (niat) dalam diri individu untuk melakukan perilaku penyerangan. Intensi atau niat penyerangan di media sosial dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu sikap individu terhadap perilaku menghujat di media sosial, norma subjektif dan persepsi kendali perilaku. Dimensi sikap akan mendorong individu untuk suka dan tidak suka pada perilaku agresi siber, sedangkan dimensi norma subjektif berisikan kepercayaan-kepercayaan yang dianut oleh individu mengenai seberapa jauh perilaku penyerangan tersebut disetujui atau tidak disetujui

oleh orang-orang yang signifikan bagi dirinya. Selanjutnya dimensi ketiga yang menentukan niat perilaku agresi siber adalah keyakinan diri atas persepsi kendali pelaku. *Theory of planned behavior* awalnya merupakan *theory of reasoned action* (Ajzen, 1991). Perilaku individu berada sepenuhnya dibawah kendali dan kontrol individu sehingga niat menjadi satu-satunya penentu perilaku (Heirman & Walrave, 2012; Pabian & Vandebosch, 2014; Doane dkk., 2016; Leung dkk., 2018).

Hasil penelitian (Mardianto dkk., 2021) menunjukkan bahwa sikap, kontrol perilaku yang dimediasi oleh niat, serta variabel *cyberwellnes* dapat secara efektif memprediksi tindakan agresi siber remaja. Hal ini sesuai dengan penjelasan (Fishbein & Ajzen, 2010) yang menyatakan determinan langsung dari niat perilaku individu adalah sikap mereka terhadap melakukan perilaku dan norma subjektif mereka yang terkait dengan perilaku. TPB menambahkan kontrol yang dirasakan atas perilaku, dengan mempertimbangkan situasi di mana seseorang mungkin tidak memiliki kontrol kehendak penuh atas suatu perilaku. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Heirman & Walrave, 2012) yang menemukan hubungan positif yang kuat antara sikap remaja terhadap *cyberbullying* dan niat perilaku mereka untuk melakukan, ia menjelaskan bahwa sikap remaja adalah prediktor

tindakan yang paling penting, membutuhkan pencegahan dan strategi intervensi. Ini harus bertujuan untuk mengurangi persepsi penerimaan cyberbullying di kalangan remaja dengan mengubah sikap netral atau positif terhadap perilaku anti-sosial menjadi evaluasi negatif.

Lebih jauh Yzer, (2012) mengembangkan teori TPB dengan teori integratif model perilaku atau *integrated behavioral model* (IBM) dalam memprediksi perilaku individu yang didasari oleh niat. Menurut teori ini perilaku akan semakin menguat atau melemah dengan adanya variabel moderator seperti lingkungan dan keterampilan. Perilaku akan muncul ketika individu memiliki keterampilan yang diperlukan dan ketika faktor lingkungan tidak menghambat kinerja dari perilaku tersebut. Artinya selain sejauh mana seseorang memiliki keterampilan yang diperlukan, faktor lingkungan sebagai faktor kontekstual juga bertugas memfasilitasi atau menghambat kinerja perilaku individu, dalam teori ini disebutkan sebagai kendala lingkungan. Singkatnya, tanpa keterampilan dan sumber daya (dukungan lingkungan) yang diperlukan, niat tidak akan memprediksi perilaku individu. Ilustrasi lebih lanjut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 8. Bagan The Intention–Behavior Relationship in Theory of Planned Behavior (TPB) and Integrated Behavioral Model (IBM)

TPB menunjukkan bahwa niat adalah prediktor tunggal terbaik dari perilaku tetapi juga penting untuk mempertimbangkan keterampilan dan kemampuan serta faktor lingkungan (yaitu, kontrol perilaku). Oleh karena itu, pada tingkat penjelasan yang paling rendah, orang dikatakan melakukan suatu perilaku karena mereka berniat melakukannya, mereka memiliki keterampilan dan kemampuan yang diperlukan, dan tidak ada kendala lingkungan yang menghalangi mereka untuk melaksanakan niat mereka (Montaño & Kasprzyk, 2015).

F. Teori Tipologi Kekerasan (*violence*)

Runions (2014) mengembangkan konsep agresi siber berdasarkan model perilaku agresi yang dikembangkan Howard (2011) yang menjelaskan hubungan antara kepribadian atau *personality disorder* dengan kekerasan atau *violence*. Berdasarkan motif dan pengendalian diri individu Howard (2015), membedakan perilaku kekerasan pada empat bagian tipologi (2 × 2). Keempat tipe tersebut terdiri dari persimpangan (impulsif vs kontrol) dan pengaruh (positif vs negatif) menghasilkan 4 jenis kekerasan yang berbeda yang ditandai oleh motif memperoleh kesenangan (*excitement seeking*) dan hasrat (*greed*) keduanya terkait dengan pengaruh positif dan balas dendam (*revenge*) dan pertahanan diri (*self-defence*) keduanya terkait dengan pengaruh negatif. Berdasarkan motif dan regulasi perilaku agresi juga dibedakan yang reaktif bersifat spontan dan proaktif adalah yang direncanakan atau disengaja untuk kebutuhan psikologis tertentu.

Tipologi perilaku agresi siber yang pertama adalah *Impulsive-Aversive* yaitu merupakan perilaku agresi siber yang bersifat reaktif dan spontan terhadap provokasi yang dirasakan atau yang membuat individu merasa malu, atau terpancing emosi yang memanas dengan indikasi dan bentuk perilaku siber berupa ungkapan kata kata/perilaku daring yang

menyerang orang yang dianggap musuh karena telah memancing permusuhan. Perilaku agresi siber seperti ini dapat dilihat pada ungkapan kata kata/perilaku daring yang penuh permusuhan, melahirkan suasana yang memanas ataupun ungkapan/perilaku daring menggunakan kata-kata kasar yang menyerang orang lain sebagai reaktif spontanitas terhadap provokasi yang dirasakan atau yang membuat individu merasa malu, atau terpancing secara emosi yang memanas.

Tipe yang kedua adalah “*Controlled-Aversive*” adalah berupa perilaku agresi siber yang bersifat proaktif dimana pernyataan/perilaku daring yang berupa permusuhan yang direncanakan proaktif untuk balas dendam ataupun bentuk perilaku penyerangan siber berupa perkataan/perilaku daring yang mengancam karena marah.

Selanjutnya tipe yang ketiga adalah “*Controlled-Appetitive*” adalah bentuk agresi siber yang bersifat proaktif berupa perkataan/perilaku daring yang menghina, mengejek, mencela sebagai bentuk keisengan yang di rencanakan dengan tujuan untuk memberikan pengaruh positif dalam diri seperti merasa mendapatkan *reward* rasa senang atau puas secara psikologis. Selain itu perilaku daring yang memermalukan, menyerang seseorang sebagai bentuk keisengan yang di rencanakan dengan tujuan untuk mendapatkan perhatian sosial dengan

melakukan intimidasi atau menyerang orang lain juga masuk dalam bentuk perilaku agresi siber dalam tipe ini.

Sedangkan tipe yang keempat adalah “*Impulsive-Appetitive*” yaitu perilaku agresi siber yang bersifat reaktif yaitu berupa pernyataan/perilaku daring yang memermalukan, menyerang seseorang karena dorongan semata mata hanya untuk bersenang senang atau perbuatan iseng secara spontan.

Berdasarkan paparan di atas motif dan pengendalian diri individu yang melakukan penerangan di dunia maya, bisa saja bersifat impulsif dan spontanitas sebagai bentuk balas dendam ataupun pertahanan diri dan/atau kelompoknya (Howard, 2015). Artinya berdasarkan motif bisa saja individu memiliki keterampilan sosial yang baik, terjebak dalam debat yang bersifat *flaming*, berupa nyinyiran atau kritikan dalam daring atau lebih khusus di ruang media sosial mereka yang membuat suasana interaksi siber yang memanas.

Sebelumnya Runions,(2013) mengembangkan model multidimensi untuk menjelaskan perilaku agresi siber. Model ini secara sistematis membahas bagaimana remaja dapat memproses informasi di media sosial secara berbeda dengan komunikasi tatap muka, karena fitur struktural dan fungsional TIK yang berbeda. Hal ini didasari oleh teori model pemrosesan

informasi sosial (SIP) dari Crick dan Dodge (1994), Runions et al. meneliti bagaimana fitur atau algoritma pada system komunikasi di dunia maya khususnya media sosial dapat secara sistematis mempengaruhi pemrosesan informasi, termasuk dalam hal pengkodean dan interpretasi dari isyarat sosial, dan dorongan untuk menilai dan menanggapi setiap informasi yang ada di dunia maya.

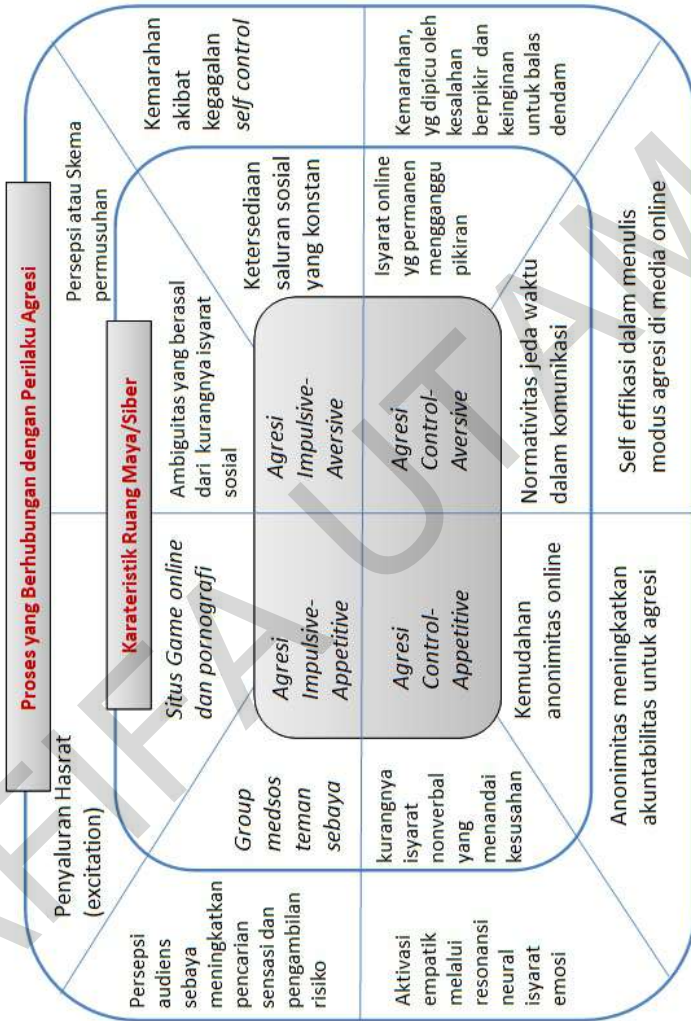
Psikolog sosial telah lama menjelaskan bahwa perilaku agresi muncul melalui dua motif yang berbeda dan mungkin mencerminkan fungsi yang berbeda, diantaranya adalah agresi bermusuhan yaitu yang bersifat reaktif, impulsif dan agresi instrumental, yaitu perilaku agresi proaktif, direncanakan (Myers & Twenge, 2016). Agresi bermusuhan atau reaktif muncul sebagai reaksi terhadap frustrasi, termasuk dalam menghadapi provokasi yang dirasakan, dan terutama dengan kesimpulan bahwa "agen frustrasi" dilakukan dengan sengaja dengan niat untuk melukai orang lain. Sementara itu agresi instrumental dianggap sebagai perilaku terencana yang ditujukan perilaku agresi sebagai media untuk mencapai tujuan akhir, dan pelakunya sering digambarkan sebagai individu yang berdarah dingin, menyiratkan dominasi kognisi.

Dalam konteks perilaku penyerangan di dunia maya tentunya, banyak tindakan agresi siber yang

merupakan paduan dari komponen permusuhan dan komponen instrumental. Hal ini dapat dilihat ketika individu atau remaja menanggapi penghinaan publik yang dirasakan dengan memulai perkelahian dengan provokator di dunia maya. Runions dkk, (2013) memberikan titik awal untuk memahami mengapa fitur yang berbeda dari media daring atau dunia maya memberikan peluang untuk agresi siber lebih bersifat secara umum. Runions menjelaskan dalam menganalisis perilaku agresi siber, bahwa realitas siber berbeda dengan realitas interaksi keseharian, sehingga harus dipertanyakan bagaimana motif yang berbeda untuk agresi dapat beroperasi secara berbeda secara daring daripada luring?, atau proses psikologis apa yang mungkin terlibat dalam setiap motif tersebut?, selain itu aspek lingkungan siber apa yang mungkin terlibat dalam memberikan peluang dari motivasi yang berbedea dari perilaku agresi siber tersebut.

Selanjutnya dalam menyusun konsep dan mengukur agresi reaktif, ada potensi pembaur antara impulsif yang dimotivasi oleh dorongan sifat amarah permusuhan yang direncanakan juga yang dimotivasi oleh kemarahan untuk membalas dendam. Demikian juga pada agresi instrumental/proaktif menggabungkan tindakan agresi impulsif yang dimotivasi oleh emosi kesenangan karena sifat usil dan tindakan

agresi terencana yang dimotivasi oleh niat untuk memperoleh kesenangan yang memberikan kepuasan.



Gambar 9. Bagan Model motif dan kontrol diri dari agresi siber dengan teori proses agresi dalam empat tipologi kekerasan dari Howar (Runions, 2014).

Bab 4.

Cyberbullying atau Perundungan Siber



A. Perundungan di Media Sosial

Cyberbullying atau perundungan siber adalah perilaku agresi di dunia maya dengan bentuk mengirim pesan atau materi yang mengancam dan atau menyerang orang lain melalui media sosial yang ada di internet atau teknologi digital lainnya. Secara umum perundungan siber merupakan perilaku menyakiti orang lain dengan menggunakan teknologi

informasi dan komunikasi, seperti mengirim pesan menulis yang melecehkan, memposting komentar di situs jejaring sosial yang merendahkan, memposting gambar yang memalukan, atau mengancam/mengintimidasi seseorang secara elektronik. Perundungan siber umumnya dilakukan oleh remaja karena secara tahapan perkembangan remaja masih belum mampu untuk menguasai fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya. Hal tersebut berpengaruh pada psikologis terutama yang berhubungan dengan emosi dan perilaku sosial. Adanya keinginan untuk melanggar aturan-aturan dan norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat merupakan ekspresi gejolak emosi yang ada dalam diri remaja yang penuh dengan konflik kepribadian. Konflik yang tidak terselesaikan dengan baik akan melahirkan frustrasi, dan reaksi dari frustrasi tersebut adalah perilaku agresi (Willard, 2007).

Bullying atau perundungan diartikan sebagai perilaku agresif yang dilakukan dengan sengaja untuk menyerang atau menyakiti orang lain yang bersifat intimidasi dengan pengulangan berkali-kali akibat ketidakseimbangan kekuatan sehingga sulit bagi korban untuk membela dirinya sendiri. Secara lebih ringkas dapat dikatakan bahwa *bullying* adalah bentuk penyalahgunaan kekuasaan yang sistematis yang dapat terjadi dalam banyak konteks, di masa kanak-kanak dan kehidupan dewasa. *Bullying* dapat

berupa serangan fisik, dimana siswa yang lebih besar memukul dan memukuli siswa yang lebih kecil atau lemah secara fisik. Namun *bullying* juga dapat berbentuk verbal seperti; menghina, mencaci, pelecehan dan intimidasi verbal lainnya (P. K. Smith, 2013b).

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melalui internet dan media sosial perilaku perundungan juga ikut mengalami perkembangan dan perubahan bentuk yaitu perundungan tradisional seperti yang selama ini kita pahami, perilaku tatap muka, dan perundungan *online* di dunia maya atau media sosial. Menurut Carta dkk., (2015) *cyberbullying* atau perundungan *online* adalah perilaku intimidasi yang yang disengaja oleh seorang remaja atau kelompok terhadap rekan yang tidak dapat dengan mudah membela dirinya sendiri. Sifatnya berulang dari waktu ke waktu, selama berminggu-minggu dan, kadang bahkan berbulan-bulan atau dalam waktu yang lama seperti; perilaku *online* yang mengganggu, mengancam, mengejek, mencaci, menghina, atau bisa saja bersifat tidak langsung seperti menyebarkan gosip atau gosip tentang orang lain.

Pada dasarnya *Cyberbullying* atau dalam istilah lain juga disebut sebagai *cyber victim* adalah bentuk penindasan di dunia maya ditandai dengan penggunaan bentuk kontak elektronik (misalnya

panggilan telepon, pesan teks, klip gambar/video, *e-mail*, ruang obrolan, pesan instan, situs *web*) yang memungkinkan pelaku untuk tetap anonim dan mengintensifkan perasaan tidak nyaman pada korban.

B. Bentuk-Bentuk dari Prilaku Perundungan Siber

Perundungan siber dapat dibedakan kepada beberapa bentuk perilaku daring yang berbeda diantaranya:

- 1) *Flaming*, yaitu perdebatan yang mengarah kepada perselisihan di media daring dengan menggunakan pesan elektronik dengan bahasa yang kasar dan vulgar, sehingga menyebabkan suasana memanas secara emosional pada interaksi yang dibangun. Contohnya pertengkatan seorang siswa di media sosial yang melibatkan emosi marah saling menyerang yang mengakibatkan permusuhan itu berlanjut ke dunia realitas pada interaksi di sekolah. *Flaming* adalah perilaku daring, yang melahirkan suasana emosi yang memanas akibat ungkapan permusuhan yang bersifat menghina, mengumpat, menyumpah serapah dengan menggunakan bahasa kasar yang menyinggung dan bersifat emosional (Moor, 2007).
- 2) *Harassment*, adalah pelecehan yang berulang kali dilakukan dengan mengirim pesan jahat yang bersifat menghina dan intimidasi terhadap orang lain. Contohnya ketika seseorang menerima

ancaman secara daring berkali-kali sehingga ia merasa terganggu, terusik dan di teror oleh perbuatan orang tersebut.

- 3) *Denigration*, adalah perilaku mengucilkan atau menjelekan seseorang secara *online*, dengan mengirimkan pesan kebencian berupa isu, gosip atau rumor yang merusak reputasinya sehingga ia dijauhi atau tidak disukai orang lain. Pesan tersebut bisa saja berbentuk tulisan atau status diberanda ikon media sosial, komentar atau MMS foto, kartun lelucon dan sebagainya.
- 4) *Impersonation*, yaitu berpura-pura menjadi orang lain dengan menggunakan ikon media sosial atas nama orang lain itu baik dengan membuat ikon palsu ataupun menghaker ikon milik orang tersebut kemudian mengirim pesan atau materi berupa gambar, video dan lainnya untuk membuat orang tersebut dalam masalah atau bahaya atau merusak reputasi atau persahabatan orang tersebut.
- 5) *Outing*, yaitu membagikan rahasia seseorang berupa informasi atau gambar yang memalukannya atau menghancurkan harga dirinya secara *online*.
- 6) *Trickery*, yaitu perilaku melakukan tipu daya terhadap orang lain sehingga dia sangat percaya tetapi ia dikhianati dengan memperlukannya.

Contohnya seseorang berpura-pura menjadi teman yang baik dan mengajukan banyak pertanyaan tentang pribadinya seseorang, namun pada akhirnya ia dikhiati dengan menyampaikannya kepada orang lain.

- 7) *Exclusion*, yaitu perilaku secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari *group* jejaring sosial dengan maksud mengucilkan dan pemblokirnya dari *link group* persahabatannya.
- 8) *Cyberstalking*, yaitu pelecehan dan penghinaan yang dilakukan secara berulang ulang secara serius yang mencakup ancaman atau menimbulkan ketakutan yang berarti pada diri individu yang menjadi korban. (Willard, 2007).

C. Faktor Penyebab dari Perundungan Siber

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor prediktif kontekstual, seperti dukungan sosial, iklim sekolah, atau norma-norma kelompok sebaya, adalah umum untuk kedua fenomena agresi siber yaitu agresi tradisional di dunia nyata maupun agresi siber di dunia maya. Dalam hal ini yang dimaksud dengan *school context* oleh Papatraianou dkk., (2014) adalah iklim sekolah yaitu berhubungan dengan interaksi siswa di kelas dan lingkungan sekolah baik guru maupun teman sebaya. Lebih jauh Kowalski dkk., (2014) menjelaskan bahwa lingkungan sosial pada

tingkat kelas adalah sebagai prediktor yang relevan untuk perilaku agresi siber siswa.

Faktor-faktor risiko tersebut hadir di berbagai konteks ekologi dari individu seperti; teman sebaya, sekolah, keluarga, komunitas, dan masyarakat, dan faktor-faktor ini tidak ada dalam isolasi. Artinya tidak ada, satu faktor penyebab tunggal untuk perilaku agresi dan intimidasi yang dilakukan oleh remaja ataupun siswa di sekolah, melainkan ada interaksi antara berbagai konteks yang didefinisikan sebagai sosial-ekologi di mana *bullying* dan viktimisasi terjadi baik *offline* ataupun *online* (Rose, 2010; Swearer dan Espelage, 2011; Duncan, 2013). Faktor risiko ada pada *cyberbullying* dan viktimisasi pada tingkat individu, kelompok sebaya, keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Hasil penelitian Casas dkk., (2013) dan Kowalski dkk., (2014) menunjukkan bahwa faktor prediktif kontekstual, seperti dukungan sosial, iklim sekolah, atau norma-norma kelompok sebaya, adalah umum untuk kedua fenomena *cyber* agresi. Kowalski dkk., menjelaskan bahwa lingkungan sosial siswa pada tingkat kelas adalah sebagai prediktor yang relevan untuk perilaku *cyberbullying*. Berdasarkan konteks siber tersebut didapatkan lima faktor yang mempengaruhi *cyberbullying* pada remaja yaitu faktor individu, faktor keluarga, faktor teman sebaya, faktor

lingkungan sekolah dan faktor penggunaan internet dan media sosial.

Perilaku perundungan siber juga dipengaruhi oleh faktor individu atau personal berhubungan dengan kapasitas diri dari individu berupa atribut psikologis, seperti kompetensi sosio-emosi, kepribadian, persepsi dan penalaran moral serta pengalaman kekerasan, termasuk didalamnya adalah usia dan tahapan perkembangan serta jenis kelamin atau pun gender.

Sesuai dengan penjelasan sebelumnya bahwa teori norma sosial menjelaskan dalam perkembangan sosio emosinya remaja sering terjebak dalam perilaku bermasalah dalam hubungan interpersonal, seperti; perilaku nakal (*delinquency*), prasangka antar individu dan kelompok yang melahirkan konflik seperti perkelahian masal/tawuran, intimidasi, kekerasan serta perilaku agresi, atau *bullying* lainnya, berhubungan dengan kemampuan personal mereka seperti; sikap, empati, sosial *interest*, *self* regulasi emosi, dan kompetensi sosial yang lebih rendah (lihat., Lesure-Lester, 2000; Ang dan Goh, 2010; Ueberall, 2016; Romera dkk., 2017).

Lebih dalam Festl dkk., (2015) menjelaskan bahwa *cyberbullying* adalah fenomena psikososial, sehingga perlu untuk menyelidiki pengaruh dinamika variabel interaktif, di antaranya kompetensi sosial, mengingat

kompetensi sosial sebagai kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain.

Secara khusus kompetensi sosial adalah efektivitas sosial seseorang untuk membangun dan mempertahankan kualitas hubungan inter-personal yang saling memuaskan dan untuk menghindari perlakuan negatif atau viktimisasi dan konflik. Sedangkan empati, tanggung jawab sosial serta pengendalian diri merupakan komponen penting yang ada dalam kompetensi sosial khususnya pada remaja usia 19-20 tahun (Smart dan Sanson, 2003). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kompetensi sosial dalam diri remaja sangat berpengaruh, terhadap agresi siber dan *cybervictimization* terutama untuk dimensi kompetensi sosial yang paling berpengaruh adalah penyesuaian normatif (Ortega-ruiz dan Gómez-ortiz, 2017).

Berdasarkan teori perkembangan sosio-emosional remaja, teman sebaya merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap perilaku sosialnya, karena remaja menghabiskan sebagian besar waktunya bersama dengan teman sebayanya. Pada masa remaja hubungan dengan teman sebaya meningkat secara drastis, dan pada saat yang bersamaan kedekatan hubungan remaja dengan orang tua menurun. Sehingga keterbukaan remaja terhadap orang tua terutama dalam perilaku daring mereka sangat rendah

dan ini berpengaruh terhadap perilaku daring beresiko remaja seperti agresi siber (Goldstein, 2016).

Sehingga Papatraianou dkk., (2014) melihat perilaku siber remaja dengan mengembangkan model kontekstual perilaku siber remaja berdasarkan teori ekologi perkembangan individu atau *ecological theory of human development* dari Bronfenbrenner, menghasilkan lima konteks untuk memahami pengaruh ekologi dalam perilaku *cyber* remaja di antaranya; yang pertama *personal context*, yaitu faktor internal atau disposisi individu, faktor biologis dan psikologis, serta pengalaman.

Kedua adalah *home context*, yaitu faktor lingkungan keluarga atau konteks interaksi dengan remaja di rumah, dengan saudara, orang tua, keluarga besar lainnya. Ketiga adalah *school context* yaitu konteks sekolah, berkaitan dengan faktor-faktor hubungan remaja dengan teman sebaya dan guru, interaksi di kelas dan lingkungan sekolah baik berupa kebijakan sekolah dan praktik prosedural. Keempat adalah *public context* atau konteks masyarakat, yaitu berhubungan dengan faktor-faktor interaksi remaja dengan komunitas atau kelompok-kelompok sosial baik interaksi *exosystem* dan makrosistem, dan yang kelima adalah *cyber context*, yaitu berhubungan dengan penggunaan media sosial yang dilakukan

remaja melalui smartphone, internet, dan situs jejaring sosial.

Pada penelitiannya Papatraianou dkk., (2014) menjelaskan bahwa keempat kontekstual siber remaja tersebut sekaligus menjadi faktor pengendali dari perilaku siber beresiko dari remaja seperti agresi siber atau perundungan siber. Namun dalam konsteks siswa ia menekankan bahwa hubungan teman sebaya yang kuat di sekolah sangat ditekankan sebagai aspek kunci dalam pengendalian perilaku agersi siber remaja, bersama dengan program pendampingan berbasis sekolah lainnya. Sampai saat ini, beberapa program mengatasi agresi siber telah banyak dikembangkan dan diuji secara empiris seperti; *Cyber Friendly Schools* (CFS) program pencegahan dan intervensi *cyberbullying/agresi online* dari Asegúrate (2018), program kurikulum *Cyber Wellness* di sekolah dari Keat (2012); Mary (2016) atau *Digital Citizenship Education* dari Reynolds dan Scott (2016) dan program pencegahan agresi siber berbasis sekolah lainnya.

Hasil penelitian mengidentifikasi bahwa norma kelas, yang ditunjukkan oleh sikap rata-rata teman sekelas terkait dengan perilaku *cyberbullying* siswa. Menjadi bagian dari kelas dengan tingkat norma *procyberbullying* yang tinggi meningkatkan risiko *cyberbullying* individu, baik sebagai pelaku dan korban (Juvonen dan Gross, 2008; Kowalski dkk., 2014).

Walaupun begitu Pečjak dan Pirc (2017) kurang menganggap norma teman sebaya sebagai hal yang positif tetapi lebih sering sebagai hal negatif. Para pelaku agresi siber umumnya kurang mengapresiasi keberadaan norma-norma mengenai perilaku online baik di sekolah juga di rumah (Pyzalski, 2012).

Iklim sekolah yang positif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan teman sebaya serta menurunkan agresi dalam interaksi antar siswa tersebut (Konold dkk., 2017b). Kekerasan di lingkungan sekolah memiliki pengaruh yang tinggi terhadap kekerasan yang dilakukan oleh remaja dan guru di sekolah (Oriol dkk., 2017). Aldridge dkk., (2017) juga menemukan hubungan yang signifikan secara statistik antara aspek-aspek dari *school climate* dan *self reports* siswa tentang *bully*, *victimisation* dan perilaku delinquen siswa. Penelitian lainnya dari Pečjak dan Pirc (2017) menjelaskan bahwa siswa yang mempersepsikan reaksi guru/sekolah terhadap penindasan teman sebaya karena ini mewakili informasi simbolis untuk semua siswa di kelas/sekolah. Jika mereka melihat bahwa guru/sekolah sedang mencoba menghentikan semua bentuk perundungan, maka kemungkinan besar mereka tidak akan menyетуinya atau bahwa mereka akan memberi tahu orang dewasa (guru atau orang tua) tentang hal itu. Namun, jika respon sekolah

terhadap penindasan rekan lemah, ini mengirimkan pesan kepada pengganggu bahwa mereka dapat melanjutkan dengan penindasan tanpa dihukum.

Beberapa peneliti menyepakati bahwa agresi siber merupakan perpanjangan dari agresi tradisional karena kuatnya korelasi antar keduanya (Festl dan Quandt, 2014; Festl, dkk., 2015) dan keduanya seringkali dimotivasi secara sosial. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa lingkungan sosial sebagai faktor yang memprediksi sekaligus sebagai faktor yang mencegah melindungi dari keterlibatan remaja dalam dua jenis tindak kekerasan tersebut (Borowsky, dkk., 2002; Dubow, dkk., 2016).

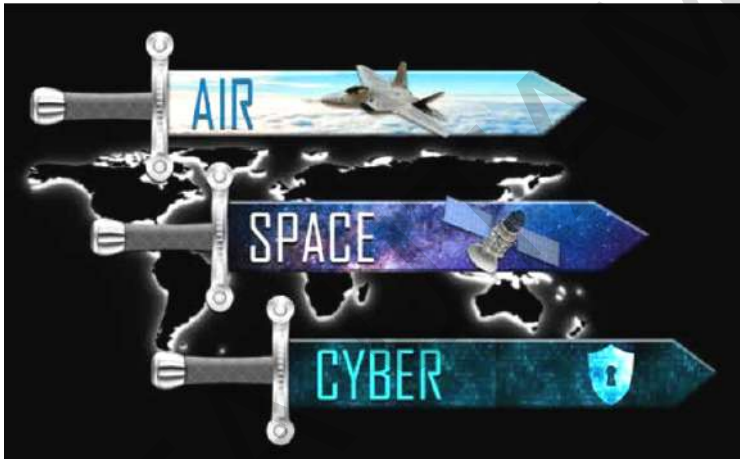
Temuan penelitian Mardianto dkk., (2020) menunjukkan adanya korelasi negatif yang signifikan antara persepsi siswa terhadap iklim sekolah dengan agresi sibernya. Artinya, semakin positif persepsi tentang iklim sekolahnya maka cenderung dapat menurunkan agresi siber siswa. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Bayar dan Ucanok (2012) yang melibatkan siswa sekolah menengah di enam kota di Turki. Penelitian tersebut menemukan bahwa siswa yang tidak terlibat perilaku agresi baik di sekolah maupun dunia maya mempersepsikan sekolah dan guru mereka lebih positif daripada pelaku dan korban kekerasan. Selain itu, siswa yang tidak terlibat

perilaku agresi baik di sekolah dan dunia maya mempersepsikan siswa lain di sekolah lebih positif daripada pelaku dan korban kekerasan.

Hasil penelitian di atas memperkuat penelitian sebelumnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa peran lingkungan sosial dan lingkungan siber dalam penelitian ini adalah iklim sekolah sebagai faktor prediktif kontekstual, dari perilaku daring siswa, khusus agresi siber siswa masih sangat relevan (Casas, dkk., 2013; Kowalski, dkk., 2014; Festl, dkk., 2015; Romera, dkk., 2017; Mardianto, dkk., 2020).

Bab 5.

Cyber Hate atau Ujaran Kebencian



A. *Cyber hate* atau Ujaran Kebencian di Media Sosial

Sesuai dengan penjelasan sebelumnya bahwa baik *cyberhate* atau *hate speech online* pada dasarnya sama dengan *cyberbullying* hanya saja berbeda dengan karakteristik pelaku dan korban yang dikenai perbuatan tersebut. Dimana *cyberbullying* didasarkan oleh perasaan dominan dan berkuasa dari si pelaku terhadap korban yaitu individu yang biasanya lebih memiliki kekurangan *power* atau berada pada posisi lemah. Sedangkan perilaku *cyberhate* adalah perilaku

hate speech daring yang didasarkan pada perasaan permusuhan dan ketidaksukaan terhadap individu atau kelompok tertentu karena perbedaan identitas sosial; gender, agama, suku budaya dan etnis atau pun karena perbedaan sikap politik dan nilai, norma yang dianut serta pemahaman ideologi yang diyakininya (De Fazio, 2016; Jubany & Roiha, 2016).

Cyberhate diartikan sebagai penggunaan teknologi komunikasi elektronik untuk menyebarkan pesan atau informasi anti terhadap kelompok tertentu, seperti anti Yahudi, anti Islam atau Islampobiya, anti China, rasis terhadap kulit hitam, dan perilaku fanatik yang menteror lainnya. Informasi dan komunikasi elektronik tersebut dapat saja melalui media komputer internet atau telpon genggam melalui aplikasi; situs *web*, situs jejaring sosial, situs pertemanan, *blog*, *game online*, pesan instan, dan *email* dan media sosial lainnya.

Cyberhate berupa ujaran kebencian atau ungkapan perasaan kebencian, ketidaksukaan atau permusuhan terhadap terhadap individu atau kelompok, baik berupa tulisan komentar, gambar atau representasi dari ide pemikiran atau pemahaman, yang menganjurkan, mengajak atau menimbulkan kebencian, diskriminasi atau kekerasan, terhadap individu atau kelompok tersebut, berdasarkan ras, warna kulit, keturunan atau kebangsaan atau etnis,

serta agama tertentu *hate speech online* yaitu materi pesan atau ungkapan melalui media sosial seperti; situs, *blog*, pesan instan *online* seperti; *Facebook*, *Whatsaap*, *Line* dan sebagainya baik melalui handphone maupun komputer (Titley et al., 2012) (Williams & Pearson, 2016a). Walters & Brown, (2016) dalam laporan risetnya pada *Equality and Human Rights Commission* tentang perilaku *hate crime* di Inggris adalah; “*act intended or likely to stir up hatred, assault, criminal damage, harassment, stalking, threatening or abusive behavior*. Secara umum institusi HAM internasional sepakat bahwa perilaku kejahatan membenci melalui media sosial *online* dapat didefenisikan sebagai tindakan yang sengaja bermaksud untuk memusuhi atau cenderung membangkitkan kebencian, menyerang, menyakiti, melecehkan, mengintai, mengancam, atau perilaku kasar lainnya melalui, postingan, tautan di media *online*.

Lembaga peduli *hate speech online* seperti *Anti Defamation League (ADL)* di Eropa telah mengembangkan kerangka konseptual dalam menjelaskan dasar dan dinamika perilaku *hate speech* yaitu disebut dengan *Pyramid of Hate tool* untuk lebih memahami kontekstualisasi perilaku diskriminatif, termasuk ujaran kebencian, dan konsekuensi yang mungkin terjadi jika perilaku tersebut dikategorikan sebagai

perilaku normal dan wajar. ADL dibentuk bersama lembaga lainnya di Eropa seperti Komisi Jo Cox tentang Intoleransi, Xenophobia, Rasisme, dan Hate sebagai respon semakin maraknya perilaku *hate speech* baik *online* maupun *offline* di Eropa dan sekitarnya terhadap minoritas dan kaum pendatang selain itu bermaksud mengeksplorasi fenomena ujaran kebencian di Italia dan beberap Negara di Eropa karena keberadaan para imigran yang datang dari wilayah konflik Timur-Tengah sejak 2014. Laporan dari Jo Cox menunjukkan adanya piramida kebencian yang berasal dari sikap yang tampaknya 'tidak berbahaya' seperti stereotip, representasi yang salah atau menyesatkan, penghinaan, bahasa kasar yang normal dan banal terhadap diskriminasi, bahasa kebencian, dan kejahatan kebencian.



Gambar 10. Bagan Piramid perilaku Kebencian dari Faustini (2017)

Berdasarkan piramida kebencian di atas menggambarkan bahwa perilaku membenci tersebut didasari pada sikap yang bias atau prasangka yang tidak objektif pada diri individu, yang tumbuh dan berkembang dalam kompleksitas meningkat dari bawah ke atas. Setiap tingkatan perilaku akan berdampak negatif pada individu, kelompok dan masyarakatnya, dan memberikan konsekuensi yang mengancam jiwa yang adalah dalam lingkaran relasi sosial yang ada.

Setiap perilaku pada tingkat atas didukung oleh tingkat yang lebih rendah sebelumnya. Jika orang atau institusi dalam sebuah kelompok sosial atau budaya menganggap perilaku pada tingkat yang lebih rendah sebagai hal yang dapat diterima, dimaklumi atau dianggap normal, maka tindakan atau perilaku pada tingkat berikutnya juga akan menjadi lebih dapat diterima. Sehingga berdasarkan konsep tersebut ujaran kebencian berkontribusi pada stigmatisasi, marginalisasi, dan intimidasi anggota kelompok yang berbeda atau kelompok yang rentan sebagai target dari *hate speech* tersebut (Jubany & Roiha, 2016).

B. Kasus dan Bentuk Ujaran Kebencian di Media Sosial

Konsep yang senada dengan *cyberhate* adalah *hate speech online*, di Indonesia lebih sering disebut sebagai perilaku ujaran kebencian. *Hate speech* adalah bentuk

dari sikap intoleran pada individu atau kelompok masyarakat, sebagai bentuk perilaku agresivitas verbal atau ungkapan yang menyerang dan mendorong terjadi kekerasan. Banyak kasus *hate speech* di Indonesia yang berujung pada kekerasan atau persekusi dan meresahkan masyarakat sebagai akibat provokasi melalui media sosial. Seperti penyerangan Wiara di Sumatra Utara, kasus persekusi seorang dokter di Sumbar, kasus buli remaja yang bernama Avi dan banyak lagi kasus penyebaran sifat permusuhan (*hostility*) yang berdasarkan SARA yang semuanya meresahkan.

Beberapa kasus ujaran kebencian di Indonesia juga dilakukan oleh remaja. Seperti status yang ditulis pada beranda Facebook dengan akun atas nama Adrian Putra Pratama yang menulis “Ridwan Kamil #nj#ng, Jokowi B#ngs#t bawa mereka kemari, atau Gious Nainggolan yang menulis “Jika ada keluarga yang sudah pemeluk Islam sebaiknya dibun#h, Islam agama b#nat#ng tanpa terkecuali”. Ada juga akun atas nama Wahyu Scereame Killing yang menulis “Guru b#ngsat...” Juga akun atas nama Vhia Valenvhi yang menulis “....Jawa itu b#d#h dimana mana meraantau jadi b#bu, dan banyak lagi.



Adrian Putra Pratama ridwan kamil anjing

jokowi bangsat
panggil mereka semua buat nangek gua, biar gw perkosa keluarganya sekalian gua ga takut ama siapapun panggil jokowi bangsat presiden krempeng laya lidi

17 menit yang lalu • Suka • 1 • Balas



Wahyu 'Scréãmé Killing' Mè-Inside Just'Fvkin-Därknèès

7 hours ago

guru bangsat pagi" sudah ngamuk dia kayak banteng liar.

nda cocok jadi guru jadi tukang kebun aja pak!
hahahahahaha

#fuck'n njinkkkk

4 people like this.



Gious Nainggolan

19 Okt jam 17.00 •

Jika ada yang mengatakan islam itu ajaran yg benar dr Allah, Maka org tersebut sudah musuh dr Allah.

Sebab islam lahir karena setan benci kepada kebenaran.

Waspadalah...

Jika ada keluarga yang sudah pemeluk islam sebaiknya dibunuh atau dibakar sekalian.

Semoga bermanfaat...

Islam agama binatang tanpa trkecuali.

7 suka • 10 komentar



Vhia Valenvhi

Semua prrsiden Dari jawa, kenapa dia gak ngasih kesempatan pada orang d luar jawa, karna orang jawa takut gak makan kalau presidenx bukan dari jawa, pantasn gg maju2 indonesia, padahal jawa itu bodoh, merantau dimana2 jadi babu dan kuli kasar,

15 minutes ago • Like • 8 • Reply

C. Faktor Penyebab dan Sasaran dari Ujaran Kebencian

Ujaran kebencian pada tingkat yang lebih serius dan terkait dengan tindakan yang memiliki konsekuensi hukum disebut sebagai *hate crime*. Ada banyak faktor penyebab yang melahirkan *hate crime* atau *hate speech* antar individu atau kelompok, namun (Walters & Brown, 2016) dalam laporan *Equality and Human Rights Commission* (EHRC) yang ditugaskan oleh komisi penanganan tindak *hate crime* di Inggris tentang faktor yang memotivasi seseorang untuk melakukan tindakan membenci terhadap ras, agama, orientasi seksual, *disability* tertentu adalah sebagai berikut.

1) Prasangka antar kelompok (*intersecting prejudices*)

Prasangka antar kelompok atau prasangka sosial adalah merupakan sikap, emosi atau perilaku umumnya bersifat atau antipati terhadap anggota kelompok lain baik secara langsung atau tidak langsung. Jablonska & Polkowski, (2018) dalam penelitiannya tentang mengapa remaja melakukan ujaran kebencian di media sosial, menjelaskan bahwa *hate speech online* berasal dari sikap prasangka, berfokus pada pribadi atau kelompoknya, sikap diskriminasi dan intensi perilaku menyakiti, menghina, serta melecehkan orang atau kelompok lain.

Laporan dua seminar yang diadakan pada awal tahun 2016 di Komisi HAM internasional, yang melibatkan total 27 ahli, dan para pembuat kebijakan serta praktisi yang bekerja di bidang *hate crime* mengemukakan beberapa poin penting tentang gambaran umum dari perilaku *hate crime* baik *online* maupun *offline* di antaranya adalah pelaku kejahatan kebencian tidak selalu termotivasi oleh satu jenis prasangka atau kebencian namun dapat dipengaruhi oleh kombinasi berbagai prasangka. *Hate crime* baik *offline* maupun *online* dapat juga merupakan bagian dari produk lingkungan sosial, terjadi dalam struktur masyarakat untuk menguntungkan karakteristik identitas tertentu terhadap orang lain misalnya, perbedaan kulit, gender, dan orientasi seksual (Walters dkk., 2016).

Selain itu dalam seminar tersebut walters menjelaskan bahwa pelaku *hate speech online* dapat termotivasi oleh berbagai hal yang berbeda, termasuk mencari sensasi yaitu tindakan yang termotivasi oleh sensasi dan kegembiraan semata, defensif yakni tindakan yang termotivasi oleh keinginan untuk melindungi wilayah teritorial mereka, retaliator yaitu sebagai bentuk pembalasan atas serangan yang dirasakan baik sebagai

pribadi maupun sebagai bagian dari kelompok yang diserang.

Perbedaan agama dan keyakinan bukan satu satunya pemicu prasangka sosial dan sifat permusuhan (*hostility*) yang berkembang di tengah-tengah masyarakat kita akhir-akhir ini khususnya media sosial. Sebab boleh saja agamanya sama tetapi berbeda secara sekte dan aliran juga memicu konflik dan perdebatan di jejaring sosial tersebut. Sebut saja dalam Islam sendiri, antara kelompok Islam konservatif yang diwakili oleh Suni Wahabi dan teman-teman Hizbul Tharil Indonesia (HTI) dengan Syiah, Ahmadiyah, dengan kelompok Islam liberal seperti Jaringan Islam Liberal (JIL) dan kelompok Moderat dengan Islam Nusantara dan Islam Rasional lainnya, bahkan dengan kelompok NU sekalipun sering terjadi saling hujat dengan intensitas kebencian antar kelompok. Perbedaan kelompok berdasarkan sektarian di atas adalah persoalan ideologi dan pemikiran keagamaan dan syariat semata, bukan perbedaan agama, seperti Islam dengan Kristen, Katolik, Hindu, Budha dan lainnya.

Selain ideologi keagamaan, ideologi politik seperti sekarang ini sering juga *diviralkan* untuk memicu ketegangan antar kelompok, apa lagi di saat pemilu baik pusat maupun daerah. Mulai

dengan membahas dasar ideologi partai politik tertentu dan menghubungkannya dengan ideologi besar seperti Komunis, Liberal, Neo liberal, Kapitalis, Negara Islam dan lainnya.

Isu keterancaman ideologi yang berkembang saat ini di media sosial terhadap kehidupan berbangsa di Indonesia adalah, bahwa ideologi Pancasila sebagai dasar negara terancam oleh berkembangnya ideologi lain seperti ideologi komunis, ideologi neo liberal dan ideologi negara Islam. Sehingga masing-masing individu mengelompok dan atau dikelompokkan pada salah satu ideologi tertentu berdasarkan pernyataan-pernyataan dan komentar-komentarnya di media sosial yang mengarah dan mengindikasikan pemikirannya sejalan dengan aliran dan ideologi tersebut.

Akibat dari kategorisasi identitas tersebut melahirkan pola baru *in-group* dan *out-group* dalam bentuk relasi sosial yang baru juga yakni jejaring sosial, dan seringkali ini digunakan oleh individu di antar kelompok untuk saling menghujat, merendahkan satu sama lainnya. Hal ini yang dijelaskan Chau & Xu, (2007) dalam penelitiannya menyebutkan banyak komunitas blog bermunculan, yang juga memunculkan grup kebencian dan rasis yang turut serta menyebarkan

ideologi mereka, mengekspresikan pandangannya, dan merekrut anggota baru melalui media *blog*.

2) Keterancaman (*perceptions of threat*)

Kehadiran orang lain atau kelompok lain yang dipersepsikan sebagai ancaman baik ancaman nyata maupun ancaman simbolik dalam konteks sosial ekonomi atau yang disebut dengan *intergroup threats*. Seringkali penyerangan di dunia maya seperti *hate speech online* juga terjadi karena individu merasa diperlakukan tidak adil, merasa dirugikan baik secara moril maupun materil dan merasa teraniaya atau dizalimi sehingga sehingga individu mengekspresikan rasa benci dan marahnya dalam bentuk ujaran di media sosial terhadap siapa saja yang dianggap musuh dan memusuhinya.

Beberapa temuan dari hasil riset kajian dari psikologi sosial yang menunjukkan bahwa pelaku mungkin dipengaruhi oleh persepsi mereka bahwa kelompok tertentu merupakan ancaman bagi mereka. Ancaman ini dapat dibagi menjadi ancaman realistis seperti persaingan yang dirasakan atas pekerjaan, perumahan dan sumber daya lainnya, dan kerugian fisik terhadap diri mereka sendiri atau orang lain dan ancaman simbolis yang berkaitan dengan ancaman terhadap nilai-nilai masyarakat dan norma sosial. Meskipun

ada beberapa ketidaksamaan antara jenis kejahatan kebencian, rekomendasi dari laporan ini menyimpulkan bahwa kebanyakan, jika tidak semua, kejahatan kebencian dikaitkan oleh persepsi ancaman. Ancaman dapat dikaitkan dengan stabilitas ekonomi, akses terhadap sumber daya sosial/negara, rasa aman masyarakat di masyarakat, dan/atau nilai dan norma sosial (Walters et al., 2016).

3) Polarisasi dan Konflik antar Kelompok dalam Masyarakat

Penelitian menunjukkan bahwa beberapa jenis kejahatan kebencian yang paling umum melibatkan: 1. Insiden yang terjadi selama konflik lokal yang sedang berlangsung (antara, individu, teman, tetangga,) yang meningkat dari waktu ke waktu *bullying* atau *cyberbullying*; 2. Insiden yang merupakan bagian dari propaganda sasaran ditujukan terhadap individu atau kelompok tertentu di dalam lingkungan; atau 3. Insiden yang terjadi di ruang publik dan dilakukan oleh individu yang merasa dirugikan oleh korban terkadang terjadi selama transaksi komersial atau transportasi umum. Ujaran kebencian mungkin juga merupakan produk dari lingkungan sosial kita.

Beberapa peneliti menegaskan bahwa kejahatan kebencian lebih mungkin terjadi di mana

masyarakat terstruktur sedemikian rupa untuk menguntungkan karakteristik identitas tertentu terhadap orang lain (misalnya, kulit putih, laki-laki, heteroseksual).

Pelaku *hate speech online* bisa termotivasi oleh berbagai hal yang berbeda faktor. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa ada empat 'jenis' pelaku, termasuk: pencari sensasi (tindakan yang termotivasi oleh sensasi dan kegembiraan); defensif (tindakan yang termotivasi oleh keinginan untuk melindungi wilayah teritorial mereka); retaliator (tindak sebagai pembalasan atas serangan yang dirasakan terhadap kelompok mereka sendiri); dan misi (pelaku yang menjadikannya misi mereka dalam hidup untuk memberantas perbedaan).

4) Kepribadian (*personality explanations*)

Penelitian Guimond dkk., (2003) membuktikan bahwa kepribadian otoriter cenderung secara konsisten dikaitkan dengan kepercayaan dan sikap yang lebih konservatif, prasangka yang lebih tinggi terhadap kelompok sosial minoritas. Sosial dominan diasumsikan sebagai variabel penting dalam penjelasan perilaku prasangka sosial, serta adanya persepsi ancaman antar kelompok, ketika individu berinteraksi dalam masyarakat baik sebagai diri pribadi maupun sebagai *in-group* dalam kelompok sosialnya (lihat, Feshbach, 2001). Teori

Personality explanations dari Adorno dalam (Walters & Brown, 2016) mengatakan bahwa kepribadian otoriter cenderung memiliki prasangka yang tinggi terhadap individu lain.

Dalam teori lainnya *Social Dominance Theory* dari Sidanius dan Pratto dalam (Walters & Brown, 2016) yang mengatakan bahwa orang yang menginginkan tingkat dominasi sosial yang lebih tinggi cenderung lebih berprasangka terhadap kelompok lain, percaya bahwa '*in-group*' mereka lebih unggul dari orang lain. Pendidikan dan keluarga, sikap prasangka dan kebencian juga dipelajari oleh individu melalui sosialisasi dalam keluarga dan melalui paparan terhadap media serta pengaruh masyarakat lainnya, termasuk di sekolah. Walau pun beberapa penelitian ada yang menemukan korelasi antara pencapaian pendidikan masyarakat dan sikap prasangka mereka, di mana dijelaskan bahwa tingkat pendidikan meningkat berkorelasi negatif dengan tingkat prasangka, meskipun masih lemah karena adanya faktor lain.

5) Realitas Siber berbeda dengan realitas nyata

Abele (2011) menjelaskan bahwa dunia maya atau siber sebagai ruang publik baru telah mentransformasi ruang publik tradisional ke dalam bentuk digital melalui media sosial. Ruang

siber bukan merupakan ruang geospasial melainkan ruang intrapsikis sehingga perilaku individu digerakkan oleh algoritma yang tidak bersifat statis dan mendistraksi setiap perilaku siber individu. Hal ini membuat realitas keseharian virtual bersifat anonimitas baik secara identitas maupun atau secara visual. Selain itu juga bersifat hiperpersonal karena ruang siber merupakan ruang imajiner yang besar dengan atribusi berlebihan namun umpan balik yang sedikit dan terdistraksi (Ardi, 2020).

Menurut Waskul dan Douglas (dalam Ardi, 2017) ada empat kondisi yang terjadi dalam interaksi siber, pertama anonimitas, keterbebasan dari identitas tubuh (*disembodied*), keterbebasan dari ruang fisik dan waktu (*dislocated*) dan peluang mempresentasikan identitas yang berbeda. Konteks komunikasi daring dengan komunikasi tradisional berbeda karakteristiknya, karena interaksi yang dimediasi oleh komputer berbeda dari interaksi tatap muka tradisional. Satu aspek yang menarik banyak perhatian adalah bahwa interaksi yang dimediasi oleh komputer memiliki potensi anonimitas yang lebih besar (Christopherson, 2007; Abele, 2011). Teori *Social Identity Model of Deindividuation Effect* (SIDE) menggunakan perspektif anonim sebagai penyebab

timbulnya dampak buruk dalam kaitannya penggunaan internet dan media sosial. Menurutnya pengguna akun yang berperilaku anonim memiliki peluang yang besar dalam menyampaikan ujaran kebencian (Chang, 2008).

6) Karakteristik Komunikasi Virtual

Karakteristik, komunikasi berbasis virtual di media sosial menghambat kemampuan individu untuk secara fisik merasakan emosi atau kesusahan orang lain, sehingga menurunkan kemampuan untuk berempati dengan lawan bicara atau orang lain. Komunikasi satu arah di media sosial menunjukkan bahwa penyampaian pesan atau komentar di media sosial membuat individu hanya fokus pada kepentingan pribadi yang disebut dengan *self-interest*. *Self-interest*, menjadikan individu hanya memiliki *frame of reference* diri pribadi ketika membuat *social judgments*. Hal itu membuat individu sulit untuk mengambil perspektif orang lain, pada hal ini kunci yang dibutuhkan untuk mengembangkan empati dan pemikiran kritis. Artinya individu yang memiliki *self interest* yang tinggi dalam interaksi daringnya akan kurang empati sehingga mudah terjebak dalam perilaku agresi siber Ketika individu tidak memiliki empati, kecenderungan untuk melakukan agresi dan penindasan di dunia maya, seperti;

berdebat, mempermalukan, atau meng-ekspos komentar yang diskriminatif, amat mungkin terjadi karena *self-interest* yang tinggi (Liggett & Ueberall, 2016).

Selain itu komunikasi yang terputus-putus dan kurangnya kontak mata pada media sosial membuat seseorang mudah mengatasi tekanan pribadi dari orang lain, sehingga emosi seperti rasa bersalah dan rasa malu tidak terjadi. Hal ini menimbulkan masalah karena emosi semacam itu sangat penting dalam menginternalisasi empati terhadap orang lain dan mencegah pelanggaran norma sosial (Bilton, dkk., dalam Ueberall, 2016). Ketika orang merasa tertekan secara pribadi karena menyakiti perasaan orang lain, mereka memikirkan akibat tindakan mereka dan termotivasi untuk mengubah perilakunya dengan menyesuaikan diri dengan norma.

Media sosial menghilangkan proses yang memfasilitasi perasaan malu dan bersalah ini, sehingga sulit untuk berempati dengan orang lain dan belajar norma sosial yang bertujuan untuk bersikap hormat dan baik terhadap orang lain. Ini mungkin dapat menjelaskan mengapa video kekerasan, *trolling*, *flaming* dan perilaku menghina, memaki atau membenci terus terjadi di media sosial (Liggett & Ueberall, 2016).

7) Algoritma Media Sosial

Media sosial menerapkan algoritma yang membuat warganet terpolarisasi pada kelompok-kelompok eksklusif dalam gelembung informasi masing-masing yang disebut dengan istilah *filter bubble*. Warganet diarahkan pada keberpihakan ekstrim terhadap suatu hal karena algoritma pada fasilitas media sosialnya mengasumsikan bahwa ia senang dan suka terhadap hal-hal tertentu, yang terekam dari perilaku mereka melalui aktivitas sibernya berupa *comment, reply, like, dislike, follow, unfollow* hingga *block* (Bozdag, 2015). Media sosial dapat menghadirkan dua pola interaksi warganet, yaitu mendekatkan antar sesama pengguna sekaligus menjauhkan dan menjadikan pengguna terkotak-kotak sesuai dengan karakteristik kelompok masing-masing.

Polarisasi kelompok terbentuk dari informasi-informasi satu arah yang didapat warganet selama berselancar di dunia maya. Warganet menyaring setiap informasi yang masuk baik dalam bentuk bacaan, visual, audio visual yang sesuai dengan apa yang sudah diyakininya, dan keyakinan itu semakin kuat ketika individu terpapar informasi yang sama dan berulang yang di sebut dengan *echo chamber* (Mortimer, 2017; Lane, dkk., 2017). Proses ini melahirkan pola baru *in-group* dan *out-group*

dalam relasi sosial daring, dan seringkali digunakan oleh individu dan kelompok untuk saling menghujat, dan merendahkan satu sama lainnya (O'Hara dan Stevens, 2004; Menéndez, 2012). Polarisasi warganet berawal dari perdebatan yang memanas (*flaming*) terhadap isu sosial atau opini yang viral di media sosial yang secara tidak sadar melahirkan dikotomi antara kami lawan mereka, kebenaran lawan kebatilan adalah akibat dari *favoritismen in-group* (Ardi, 2014). Pada tingkatan lebih tinggi polarisasi *in-group* dan *out-group* dapat memunculkan prasangka dan persepsi ancaman antara kelompok (Koudenburg, dkk., 2019)

8) Lingkungan Siber

Eichhorn dalam (Williams & Pearson, 2016b) pada penelitiannya menjelaskan bagaimana lingkungan *online* membuka kemungkinan untuk terjadinya rekontekstualisasi ucapan kebencian yang lebih cepat dan radikal. Sedang Leets dalam sebuah studi tentang dampak laman *web* terkait yang membenci menemukan bahwa responden menganggap konten situs ini memiliki ancaman tidak langsung namun berbahaya. Sementara Oksanen menunjukan bahwa sebanyak 67% remaja berusia 15 sampai 18 tahun terkena materi kebencian di *Facebook* dan *YouTube*, dengan 21% menjadi korban materi tersebut.

Bab 6.

Dampak dan Konsekuensi Hukum Perilaku Agresi Siber



<https://kumparan.com/kumparannews/alasan-ramainya-pertengkar-an-di-media-sosial/full>

Foto: Lidwina Hadi/kumparan

A. Dampak dari Perilaku Agresi Siber

1) Dampak Psikologis Korban Perundungan di Media Sosial

Perundungan siber merupakan tindak intimidasi, penganiayaan atau pelecehan disengaja melalui Internet yang kerap dialami oleh anak-anak dan individu. Individu yang mengalami

perundungan siber akan terus merasakan bekas-bekas kekerasan dalam diri kecil ataupun besar, baik secara emosional maupun secara psikologis. Perundungan siber memberikan implikasi atau dampak terutama bagi korbannya, dari beberapa kasus penelitian ditemukan bahwa perundungan siber melahirkan masalah kesehatan mental seperti, gangguan emosi atau gangguan afektif negatif, kesepian, kecemasan, depresi, keinginan bunuh diri, dan gejala somatik lainnya.

Berdasarkan beberapa penelitian menjelaskan bahwa perundungan di dunia maya pada akhirnya mengakibatkan berlanjut menjadi masalah fisik, sosial, dan psikologis yang serius. Dampak lainnya termasuk masalah psikososial, seperti kecemasan sosial, rendahnya tingkat harga diri, dan depresi. Sering kali korban perundungan baik tradisional maupun siber menderita gangguan emosi negatif seperti, sedih, merasa tidak berdaya, malu, bahkan marah, dan dendam.

Individu atau siswa yang mengalami perundungan siber memiliki tingkat kecemasan dan depresi yang tinggi yang berakibat pada meningkatnya perilaku beresiko lainnya seperti penggunaan obat-obatan, menarik diri dari partisipasi dan pergaulan di dunia nyata. Bahkan di beberapa kasus korban dari perundungan siber dapat me-

miliki gagasan untuk bunuh diri, atau melakukan percobaan bunuh diri hingga melakukan tindakan bunuh diri (Musharraf dan Anis-ul-Haque, 2018).

Nixon (2014), menjelaskan bahwa perundungan siber merupakan ancaman yang nyata bagi kesehatan dan kesejahteraan psikologis individu. Hasil beberapa studi korelasional yang sudah dilakukan menunjukkan hubungan yang signifikan antara keterlibatan individu dalam perundungan siber dan indeks kesehatan mental yang negatif. Berdasarkan hasil survei laporan diri dari individu yang menjadi korban perundungan siber terjadi peningkatan pada tingkat depresi, kecemasan, kesepian, perilaku bunuh diri, dan gejala somatik. Sedangkan bagi pelakunya cenderung terjadi peningkatan penggunaan narkoba, agresi, dan perilaku kriminal lainnya.

Ada banyak faktor yang membuat seseorang melakukan perundungan siber, dan faktor-faktor itu tidak tunggal tapi merupakan hal yang kompleks, atau yang berasal dari akumulasi dari masalah yang ada di keluarga, sekolah dan lingkungan pergaulan teman sebaya lainnya. Perasaan marah, dendam, frustrasi, iri atau terlalu banyak waktu luang, atau terlalu lama waktu berselancar di ruang maya dan banyak lagi perasaan negatif lainnya yang berkumpul dan mendorong individu

atau individu untuk mem*bully* individu atau orang lain. Selain itu perilaku perundungan juga dipicu oleh keinginan untuk dianggap berkuasa dan dominan, atau karena kemudahan akses internet dapat menjadi jalan untuk menekan pihak lain kapan saja, dan dari mana saja. Beberapa dampak secara umum yang dirasakan oleh korban perundungan siber:

- a. Malu karena dipermalukan, korban perundungan siber merasa dipermalukan dalam jangka waktu yang lama, bahkan mungkin seumur hidupnya, hal itu karena karena jejak di digital berupa materi yang dimasukkan dan berkaitan dengan perundungan di dunia maya tersebut akan selalu ada dan mengusik korban.
- b. Stres dan tertekan secara mental, hal ini disebabkan oleh penghinaan serta intimidasi yang diterima korban perundungan akan menambah frekuensi perasaan sedih, khawatir serta takut yang melahirkan tekanan pikiran serta tekanan mental pada korban perundungan siber.
- c. Kehilangan rasa percaya diri, merasa tidak berharga, atau *image* positif terhadap diri sendiri juga bisa terkikis dan membuat korban *bullying* memandang negatif dirinya sendiri.

- d. Paranoid, yaitu perasaan cemas dan selalu merasa tidak aman dari terror para *bully* karena para *bully* dapat kapan saja memasuki ruang pribadi korbannya melalui akses dari telepon genggam ataupun internet yang ada di komputer.
- e. Masalah kesehatan, stres yang dirasakan bereseknya pada ketahanan tubuh yang menurun sehingga mudah terkena penyakit flu, sakit kepala, tekanan darah tinggi atau gangguan pencernaan dan penyakit jantung, dan penyakit fisik lainnya.
- f. Kehilangan minat dan konsentrasi terhadap pelajaran sekolah, hal itu disebabkan karena korban dibebani pikiran tentang bagaimana cara untuk menghindari atau mengakhiri rundungan yang ditujukan kepadanya, sehingga menyebabkan lelah dan kehilangan semangat untuk menjalani aktivitasnya sehari-hari. Prestasi yang menurun, akibat hilangnya konsentrasi terhadap pelajaran sekolah karena korban terlalu fokus pada bagaimana cara untuk mengakhiri rundungan yang didapat atau kehilangan semangat untuk menjalani aktivitas sehari-hari
- g. Terisolasi, korban perundungan merasa terkucil dan kesepian, hal ini akan lebih parah,

ketika *bullying* sedang berlangsung, memutuskan akses kepada internet dapat membuat seorang anak atau individu merasa sedang memutuskan komunikasi dengan dunianya.

- h. Marah mengenai apa yang terjadi pada mereka, membuat mereka bisa saja merencanakan balas dendam yang justru berbahaya, karena membuat mereka tetap terjebak di dalam siklus korban dan *pembully*.
- i. Perilaku agresif, karena lingkungan yang dipenuhi oleh orang-orang yang bertemperamen agresif secara tidak langsung akan turut memberi pengaruh ke alam bawah sadar seseorang hingga ia juga menjadi orang yang agresif perilakunya. Semua itu bisa terjadi sebagai hasil dari mekanisme pertahanan diri dan usaha membela diri sendiri.
- j. Kecewa dengan diri sendiri, tak jarang mereka ingin menjadi pribadi yang berbeda untuk menghindari kelanjutan *bullying* tersebut, dengan menjadi pelaku perundungan siber itu sendiri atau beralih meniru para pelaku perundung siber.
- k. Menjadi pribadi yang rapuh, korban merasa tidak aman dan rendah diri karena sering dilecehkan secara pribadi sehingga menjadi rapuh secara mental dan mudah terguncang

ketika mengalami masalah baru, serta tidak dapat menghadapi masalah dengan baik.

1. Menyebabkan gangguan tidur atau insomnia adalah efek yang umum terjadi jika seseorang sedang merasakan stres berkepanjangan. Selain mempengaruhi pola makan, stres yang dirasakan juga dapat mempengaruhi pola tidur dari korban perundungan siber.
- m. Meningkatkan resiko bunuh diri. Individu atau anak-anak yang disiksa terus menerus oleh teman sebaya melalui pesan teks, pesan instan, media sosial dan lainnya seringkali akan mulai merasa putus asa. Bisa saja mulai berkembang pemikiran bahwa satu-satunya jalan untuk melepaskan diri adalah dengan bunuh diri (Musharraf dan Anis-ul-Haque, 2018; Ortega dkk., 2009).

2) Dampak Sosiologis Ujaran Kebencian di Media Sosial

Dalam interaksi di media sosial yang bersifat daring (*online*) individu berinteraksi dengan orang lain tanpa harus bertemu secara langsung, hal ini kadang membuat individu semakin ekspresif dalam merespon setiap isu-isu yang sedang viral, mulai dari gaya hidup, *fashion*, kesehatan, hiburan,

perkembangan teknologi, bahkan isu politik, kriminal, termasuk konflik yang berbau SARA sekali pun.

Sering kali penyebab konflik individu termasuk juga individu di media sosial akibat pesan yang disampaikan atau respon berupa komentar dalam komunikasi yang bernuansa mengejek, menuduh bahkan menghina dengan tendensi kebencian terhadap satu individu atau kelompok lain. menjelaskan konflik antar kelompok yang bernuansa kebencian di media *online* kepada individu atau kelompok tertentu dimotivasi oleh banyak faktor, diantaranya prasangka sosial-ekonomi, politik, dan budaya atau prasangka terhadap etnis tertentu. Meski pun begitu persoalan etnis bukanlah masalah mendasar, melainkan pada aspek sosial karena adanya kesalahpahaman bahwa keberadaan kelompok lain akan berdampak pada keberlangsungan jaminan sosialnya dan rasa keterancaman oleh kelompok luar groupnya. Keterancaman menjadi dasar lahirnya prasangka antara *in-group* dan *out-group* dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari berkembangnya konflik dan disintegrasi sosial dalam hidup bernegara.

Sumber prasangka dan konflik lainnya selain persepsi keterancaman adalah *hostility* yang

didasari perbedaan aliran kelompok atau ideologi bahkan agama. Sehingga masing-masing individu mengelompok dan atau dikelompokkan pada salah satu ideologi tertentu berdasarkan pernyataan-pernyataan dan komentar-komentarnya di media sosial yang mengarah dan mengindikasikan pemikirannya sejalan dengan aliran dan ideologi tersebut. Akibat dari kategorisasi identitas tersebut melahirkan pola baru *in-group* dan *out-group* dalam bentuk relasi sosial yang baru juga yakni jejaring sosial, dan seringkali ini digunakan oleh individu di antar kelompok untuk saling menghujat, merendahkan satu sama lainnya.

Chau & Xu (2007) dalam penelitiannya menyebutkan banyak komunitas blog bermunculan, yang juga memunculkan grup kebencian dan rasis yang turut serta menyebarkan ideologi mereka, mengekspresikan pandangannya, dan merekrut anggota baru melalui media blog.



Suler (2004) menjelaskan pola perilaku daring individu, yang disebutnya dengan *online disinhibition*. Menurutnya ada dua tipe *online disinhibition*, yaitu benign *disinhibition* pola perilaku daring yang menunjukkan sisi ramah,

altruistik atau sifat protagonist individu dan *toxic disinhibition* yang menunjukkan sisi kasar atau sifat antagonist yang dimiliki individu. Sehingga kehadiran teknologi informasi (TI) dapat mempersatukan dan menjalin persaudaraan masyarakat secara global tapi di sisi lain juga dapat melahirkan konflik dan disintegrasi sosial yang melahirkan perpecahan bahkan berperangan dalam berbagai bentuk. Dalam konteks hidup berbangsa dan bernegara ada beberapa bentuk dampak dari perilaku ujaran kebencian diantaranya adalah:

a. Pengucilan dan diskriminasi

Ujaran kebencian dan agresi siber berkontribusi pada perilaku pengucilan sosial yang merampas hak dan martabat individu ataupun kelompok dengan memberikan stigma bahwa mereka bukan warga masyarakat yang setara. Hasil penelitian Van Der Wilk (2018) menjelaskan bahwa kekerasan siber dan ujaran kebencian *online* di Eropa berdampak pada kesejahteraan ekonomi individu, keluarga, komunitas serta masyarakat secara umum. Kekerasan siber dan ujaran kebencian *online* khususnya terhadap perempuan berdampak pada kehilangan akan hak-hak dasar, kebebasan dan martabat mereka, sehingga

melahirkan kerugian sosial akibat dari pembatasan diri dari internet. Kekerasan siber dan ucapan kebencian *online* memiliki efek jangka panjang pada reputasi individu dan dapat merusak mata pencahariannya,

Secara keseluruhan, 15% dari mereka yang pernah mengalami pelecehan di dunia maya mengatakan itu memengaruhi reputasi mereka. Kekerasan dunia maya secara keseluruhan berdampak pada inklusi digital perempuan, dan karenanya menghambat partisipasi perempuan untuk menjadi warga digital aktif dan menggunakan media sosial untuk mengembangkan potensi mereka. Lebih lanjut Van Der Wilk menjelaskan bahwa kekerasan siber dan ujaran kebencian *online* terhadap wanita dapat memiliki efek jangka panjang pada reputasi wanita dan dapat merusak mata pencahariannya.

b. Perkusi dan Intimidasi

Ujaran kebencian dan agresi siber menciptakan keresahan, kekhawatiran bahkan ketakutan yang mendalam diantara kelompok anggota masyarakat yang menjadi sasaran kebencian. Selain itu juga memiliki efek menular atau konformitas dan mengarah pada ujaran kebencian yang disebarkan atau

ditularkan secara berlebihan dan bersifat irasional sehingga melahirkan perilaku penyerangan dan persekusi massa yang tergolong sebagai pelanggaran undang-undang kemanusiaan dan keadilan.

c. Prasangka kelompok dan Disintegrasi

Ujaran kebencian dan agresi siber juga berkontribusi pada peningkatan polarisasi yang memecah kohesifitas dalam masyarakat. Hal ini terbukti pada fakta realitas yang terjadi ditengah warganet di mana disintegrasi dan konflik sosial di era teknologi informasi semakin meningkat. Disintegrasi merupakan sebuah kondisi atau keadaan hilangnya keharmonisan, ketidakutuhan, atau perpecahan yang sedang terjadi dalam suatu lingkungan masyarakat. Teori sosiologi menjelaskan bahwa disintegrasi sosial adalah suatu kondisi konflik yang ada menyebabkan terpecahnya suatu masyarakat atau sebuah bangsa yang tadinya merupakan satu kesatuan sehingga menjadi tercerai berai. Disintegrasi menyebabkan hilangnya rasa persatuan yang mengintegrasikan anggota masyarakat dalam hidup berbangsa dan bernegara dan tidak jarang berujung pada konflik horizontal.

Sering kali konflik antar kelompok pada sebuah Negara termasuk di Indonesia akan semakin meruncing pada saat perebutan kekuasaan atau pada saat peralihan kepemimpinan yaitu pemilihan kepala daerah, pemilihan umum dan pemilihan presiden. Persaingan antara para calon pemimpin seringkali membawa masyarakat, khususnya para pengikut mereka ke dalam kelompok-kelompok yang saing berhadapan dengan membawa ideologi dan politik identitasnya, sehingga memicu ketegangan.

d. Demonstrasi dan Kerusuhan massa

Ujaran kebencian bisa menjadi propokasi masyarakat untuk melakukan demonstrasi dan memicu kerusuhan massa. Sejak bergulirnya reformasi dan kran demokrasi di buka seluas-luasnya mengakibatkan orang bebas menyampaikan pendapatnya di muka umum dengan unjuk rasa yang disebut demonstrasi. Hampir di semua kebijakan pemerintah yang melahirkan kontroversi ditengah tengah masyarakat, kita menemukan adanya demonstrasi yang kadang tak jarang mengganggu ketertiban sosial karena tidak taat aturan kegiatan demonstrasi.

B. Konsekuensi Hukum dari Perilaku Agresi Siber

Banyak Negara seperti di Eropa dan Amerika termasuk kita di Indonesia sudah memiliki undang-undang yang berhubungan dengan teknologi informatika (TI), yang bisa menjerat seseorang secara hukum apa bila perilaku *cyber*-nya sudah meresahkan, mengganggu, bahkan membahayakan orang lain baik secara fisik maupun psikologis (Williams & Pearson, 2016a). Sehingga penyerangan orang lain di ruang maya pada tingkatan lebih serius bentuk pelanggaran hukum formal yang diatur oleh undang-undang pada sebuah Negara, perilaku agresi siber baik dalam bentuk perundungan maupun ujaran kebencian sudah dikategorikan sebagai *hate crime*.


Khusus di Indonesia, salah satunya diatur dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang kemudian di revisi dengan Undang-undang Nomor 11 Tahun 2016 tentang ITE yaitu pada pasal 28 *jis*. Pasal 45 ayat (2). Yang berisi ancaman maksimal pidana penjara terhadap pelaku penghinaan, pencemaran nama baik, dan ujaran kebencian berdasarkan SARA di media sosial. Selain itu juga ada undang-undang Nomor 40 Tahun 2008 tentang penghapusan diskriminasi ras dan etnis, yaitu pada pasal 16.

Selanjutnya UU ITE tersebut di operasionalkan dalam bentuk Surat edaran Kapolri Nomor

SE/06/X/2015 tentang Ujaran Kebencian (*hate Speech*) ini merupakan langkah awal pemerintah untuk menangani perbuatan ujaran kebencian agar tidak memunculkan tindak diskriminasi, kekerasan, penghilangan nyawa, dan/atau konflik sosial yang meluas.

Hal tersebut dilakukan oleh Polri sebagai tindakan preventif, namun pihak kepolisian bias saja melakukan tindakan hukum dengan mengacu pada undang-undang hukum pidana (KUHP) yaitu pada pasal 156, pasal 157, pasal 310 dan pasal 311, tentang pen-

5 KASUS PELANGGARAN UU ITE DI INDONESIA

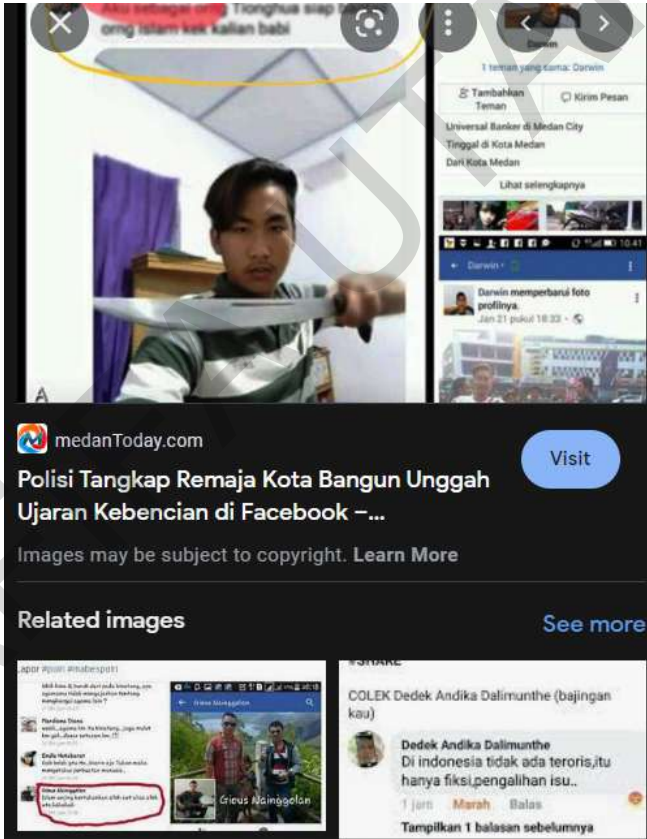


2. ALEXANDER AAN

SEORANG PEGAWAI NEGERI, MENGHINA SUATU AGAMA DENGAN MENGUNGGAH KONTEN BERISI PENISTAAN TERHADAP AGAMA. AAN TERKENA PASAL 156A HURUF A DAN HURUF B DUGAAN MELAKUKAN PENISTAAN AGAMA. IA PUN DIJATUHI HUKUMA PIDANA 2,5 TAHUN PENJARA ATAU DENDA SEBESAR 100 JUTA RUPIAH.

BERITA SATU HD **PRIME TIME**

23° 17 13 PENANGANAN KORUPSI DANA DESA KEMENTERIAN LHK AKAN TINGKAT
ANSON WIB @beritasatu @beritasatu jan linggi hadi



medanToday.com Visit

Polisi Tangkap Remaja Kota Bangun Unggah Ujaran Kebencian di Facebook - ...

Images may be subject to copyright. [Learn More](#)

Related images See more

#p01 #ribabes01

Mbl dan Dandi dari pada Vira yang con...
apapun tidak akan pernah backing...
mangganya siapa itu?

Pleasant Times
well, system itu ya kiting, juga mulet...
itu jadi... siapa itu?

Early Mediator
tuh mbl, apa itu... siapa itu...
... siapa itu... siapa itu...

Siapa yang...
Siapa yang bertanggung jawab atas...
... siapa itu... siapa itu...

Gicus Nainngolsn

COLEK Dedek Anda Dalimunthe (bajingan kau)

Dedek Anda Dalimunthe
Di indonesia tidak ada teroris,itu hanya fiksi,pengalihan isu..

1 Jun **Marah** Balas

Tampilkan 1 balasan sebelumnya



Bab 7.

Temuan dari Riset-riset Agresi Siber

A. Agresi Siber dan Kompetensi Sosio-Emosional Individu

Kompetensi sosio-emosional individu mengacu pada kapasitas individu untuk berinteraksi secara efektif dengan lingkungannya, yang mendasari pemahaman kompetensi kebutuhan dari teori kelekatan. Thorndike (dalam Smart dan Sanson, 2003) lebih cenderung mendefinisikan sebagai kemampuan bertindak dengan bijak, dengan cara-cara lebih khusus agar dapat diterima secara sosial dan norma yang berlaku untuk memungkinkan seseorang dapat berinteraksi secara efektif dengan orang lain, serta mengacu pada usaha individu untuk menampilkan perilaku yang sesuai dan disetujui secara sosial.

Penelitian Lesure-Lester (2000) membuktikan hubungan positif antara empati dengan agresi *interpersonal*, di mana empati secara berbeda memprediksi agresi interpersonal dan *behavior compliance among* atau perilaku pasrah para remaja yang dilecehkan oleh teman sebayanya. Hal ini sejalan dengan penelitian Ang dan Goh (2010) yang menguji hubung-

an antara empati afektif, empati kognitif, dan jenis kelamin dengan agresi siber, hasil menunjukkan interaksi tiga arah yang signifikan. Remaja baik laki-laki maupun yang perempuan yang memiliki empati kognitif rendah, memiliki nilai yang lebih tinggi dalam tindakan agresi siber.

Harman, dkk. (2005) mengatakan bahwa siswa sering menggunakan identitas anonim dengan perilaku sibernya berada pada kategori tinggi memiliki harga diri yang lebih rendah, dan kecemasan sosial yang lebih tinggi, serta keterampilan sosial yang lebih buruk, lebih cenderung melakukan agresi siber dibandingkan dengan kelompok siswa tidak menggunakan identitas anonim dalam perilaku sibernya di media sosial. Metaanalisis terbaru yang dilakukan Ortega-ruiz dan Gómez-ortiz (2017), menjelaskan pengaruh keterampilan sosial dengan agresi termasuk agresi siber siswa adalah hasil penelitian menjelaskan hubungan pengaruh dua variabel interpersonal, yaitu; kompetensi sosial multidimensi dan motivasi sosial, terhadap agresi dan kekerasan siber terutama untuk dimensi kompetensi sosial yang paling berpengaruh adalah penyesuaian normatif dengan hubungan terbalik.

Selain itu sebagai bentuk kemampuan dan keterampilan sosial lainnya seperti regulasi emosi dalam kontrol diri remaja mempengaruhi penurunan

perilaku agresi termasuk tentunya agresi siber, karena tingkat interaktif regulasi emosi dan kontrol inhibitor dapat memprediksi perilaku agresif individu (Ramsden dan Hubbard, 2002; Cooley dan Fite, 2016; Hsieh dan Chen, 2017). Penelitian lainnya yang sepakat bahwa perilaku penyerangan baik bentuk tradisional maupun bentuk siber dipengaruhi oleh kemampuan pengendalian diri baik secara emosi, pemikiran dan perilaku (McKenna dan Bargh, 2000; Moor, 2007; Febriawan, dkk., 2014; Royen, dkk., 2017).

Hal yang sama terdapat dari Eksperimen Moor, (2007) menjelaskan bahwa peserta dalam suasana emosi yang terprofokasi oleh postingan di media sosial (*flaming*) jauh lebih bersemangat untuk menyerang lebih keras daripada orang-orang dalam kondisi yang tidak dalam kondisi diprofokasi oleh *falming*. Sejalan dengan itu penelitian Álvarez-garcía dkk., (2016) bahwa pengembangan *empathy* dan *self-control* serta *prevention*, signifikan dalam mencegah agresi dan agresi siber pada masa remaja.

Selanjutnya penelitian Schoffstall dan Cohen, (2011), menemukan bahwa agresi siber secara signifikan berkorelasi dengan keterlibatan dalam agresi tradisional. Agresi siber secara berkorelasi positif dengan kesepian dan berkorelasi negatif dengan harga diri secara umum, tingkat optimisme

teman sebaya, serta sejauh mana kedekatan persahabatan, penerimaan sosial, dan popularitas remaja dilingkungan teman sebayanya. Lebih lanjut di jelaskan bahwa semakin sering anak-anak terlibat dalam agresi dunia maya, semakin mereka mengalami kesepian yang lebih besar dan harga diri yang lebih rendah. Semakin sering anak-anak terlibat dalam agresi dunia maya, semakin rendah tingkat optimisme persahabatan mereka. Semakin sering anak yang terlibat dalam agresi dunia maya, semakin sedikit persahabatan yang mereka miliki. Sementara ditingkat kelompok semakin sering anak-anak terlibat dalam agresi dunia maya, semakin rendah penerimaan sosial dan semakin tidak di suaki mereka di lingkungan teman sebayanya. Hasil penelitian ini juga menunjukkan hubungan antara viktimisasi dunia maya dengan perilaku berisiko, dimana studi dengan sampel yang lebih muda menunjukkan bahwa korban kekerasan elektronik dikaitkan dengan perilaku pengambilan risiko

Penelitian Pyzalski, (2012) menjelaskan bahwa pada umumnya remaja menyerang orang berbeda dan merupakan situasi tunggal yang tidak berulang serta tidak didasari oleh ketidak seimbangan kekuasaan dengan para korban, manun umumnya remaja menyerang orang yang dia kenal di dunia maya, hampir 1 dari 4 remaja menyerang orang yang dipilih

secara acak di Internet. Remaja yang sering terlibat *cyberbullying* serta agresi siber lainnya adalah yang lebih banyak sikap negatif terhadap sekolah, dan kurang menganggap norma teman sebaya sebagai hal yang positif tetapi lebih sering sebagai hal negatif. Mereka juga sedikit kurang mengakui keberadaan norma-norma mengenai perilaku *online* di sekolah dan di rumah.

B. Agresi Siber dan Prasangka kelompok

Prasangka merupakan atribut personal individu berupa sikap yang cenderung negatif terhadap individu atau kelompok sebagai objek dari sikap tersebut. Prasangka melibatkan penilaian apriori sebab memperlakukan objek sasaran prasangka tidak berdasarkan karakteristik unik dari individu, tetapi melekatkan karakteristik kelompoknya yang menonjol. Penilaian berdasarkan perasaan negatif atau sikap tidak suka kepada seseorang atau kelompok yang didasarkan semata-mata pada keanggotaannya dalam kelompok tertentu (Aronson, dkk., 2007; Hanurawan, 2010; Myers dan Twenge, 2016; Baron, 2017).

Beberapa penelitian yang konsen dalam mengkaji agresi siber lebih banyak menggunakan *hate crime* atau kejahatan kebencian dan *cyber hate* atau ujaran kebencian dalam menjelaskan bagaimana permusu-

han yang didasari oleh bias persepsi dan prasangka antara kelompok seringkali berujung pada perilaku kekerasan siber. Seperti penelitian Craig (2002) yang mengatakan bahwa meskipun kekerasan antar kelompok telah terjadi di Amerika Serikat sejak kontak dengan Eropa pertama dengan Amerika Utara, tetapi dalam dua dekade terakhir perilaku ujaran kebencian telah digunakan untuk menggambarkan tindakan khusus agresi dan kekerasan antar kelompok.

Kejahatan kebencian adalah perilaku yang biasanya terjadi terhadap korban secara sengaja didasarkan pada prasangka, atau prasangka pelaku terhadap status sosial dari korban berdasarkan perbedaan perbedaan ras suku, agama, aliran politik, bahkan orientasi seksual yang melahirkan perilaku kekerasan dan permusuhan (Parrott dan Zeichner, 2005; Talley dan Bettencourt, 2008; Piumatti dan Rabaglietti, 2015). Hal ini sejalan dengan penelitian Soral (2017) yang mengeksplorasi efek paparan ujaran kebencian pada prasangka antar kelompok. Mengikuti model agresi secara umum, ditemukan bahwa paparan yang sering dan berulang terhadap ujaran kebencian mengarah pada desensitisasi terhadap bentuk kekerasan verbal seperti agresi siber di media sosial.

Costello, dkk., (2016) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa perilaku *haters* berawal dari

seringnya individu terpapar secara daring oleh konten radikal yang berisi kebencian terhadap kelompok sosial tertentu. Materi yang paling umum digunakan para pembenci adalah stereotip kelompok karena hampir setengah dari materi negatif berpusat pada ras atau etnis, agama, serta perbedaan lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Rost, dkk. (2016), yang menjelaskan pendekatan teori norma sosial untuk memahami agresi siber dalam setting daring sosial-politik, di mana menurutnya adanya *flaming* atau perdebatan yang memanas di media sosial itu muncul akibat ketidaksukaan dan sifat permusuhan masyarakat atau individu lain terhadap perilaku kontroversial seseorang di media sosial. Sama halnya dengan persepsi ancaman, prasangka juga mendasari individu untuk bertindak diskriminasi dan berpotensi untuk menyerang individu dan atau kelompok yang tidak disukai. Maka peneliti juga memasukan prasangka sebagai variabel bebas yang akan diuji seberapa besar pengaruhnya terhadap perilaku agresi siber siswa.

Penelitian Jubany & Roiha, (2016) menjelaskan bahwa ujaran kebencian di ruang maya sering terjadi dalam memarginalkan dan merendahkan kelompok yang rentan di ruang maya. Dalam konteks budaya dan sosial perasaan prasangka dan intoleransi biasa akan tercermin perkataan membenci rasis dan

xenofobia di Internet, fenomena ini akan lebih besar ketika dalam debat politik dan kebijakan publik.

Sementara itu penelitian Jablonska & Polkowski, (2018) menjelaskan bahwa aktivitas agresor *online* yang paling banyak ditemui, melecehkan orang atau kelompok tertentu dan mengkritik kejadian dapat disertakan seperti yang disajikan, seringkali berperilaku anonim. Selanjutnya kelompok yang paling sering sebagai korban pembenci, (*hater*) selebriti, politisi, pengguna internet acak, pengikut agama atau ideologi tertentu, orang-orang yang terlibat dalam kegiatan internet ities, yaitu *blogger*, anak-anak dan remaja dan kelompok sosial tertentu, yaitu homoseksual, LGBT.

Faktor yang membuat orang jadi pembenci adalah provokasi *online* kemarahan tentang komentar atau situasi tertentu, rasa tidak suka terhadap seseorang atau kelompok, kecemburuan dan suasana hati yang buruk. Selanjutnya para *hater* yang sudah melakukan ujaran kebencian secara psikologi akan merasa merasa puas, lega bahkan merasa senang bersuka cita.

C. Agresi Siber dan Realitas Siber; Algoritma, Isyarat Sosial di Ruang Maya

Komunikasi dan interaksi yang dimediasi oleh komputer berbeda dari interaksi tatap muka tradisional. Satu aspek yang menarik banyak perhatian adalah bahwa interaksi yang dimediasi oleh komputer memiliki potensi anonimitas yang lebih besar (Christopherson, 2007; Abele, 2011). Penelitian terhadap komunikasi satu arah di media sosial menunjukkan bahwa penyampaian pesan atau komentar di media sosial membuat individu hanya fokus pada kepentingan pribadi yang disebut dengan *self-interest*. *Self-interest*, menjadikan individu hanya memiliki kerangka acuan diri pribadi ketika membuat penyesuaian sosial. Hal itu membuat individu sulit untuk mengambil perspektif orang lain, pada hal ini kunci yang dibutuhkan untuk mengembangkan empati dan pemikiran kritis. Artinya individu yang memiliki *self-interest* yang tinggi dalam interaksi daringnya akan kurang empati sehingga mudah terjebak dalam perilaku agresi siber (Ueberall, 2016).

Sama halnya dengan agresi tradisional, pada agresi siber penelitian Chang (2008) juga menggunakan perspektif anonim sebagai penyebab timbulnya dampak buruk dalam kaitannya penggunaan internet dan media sosial. Menurut teori ini realitas siber dan kondisi anonimitas ruang maya menjadikan warganet

berpotensi besar bebas menyampaikan opini dan kritiknya secara brutal dan sarat dengan kebencian terhadap orang lain di media sosial. Ketika warganet merasa berada pada kondisi deindividualisasi dan merasa dirinya tidak dikenali oleh pihak lawan, maka mereka semakin nyaman melakukan agresi siber. Sehingga postingan atau komentar yang menghina, menyerang orang atau pihak lain dianggap hal yang biasa. Semakin kontroversial status yang ditulis, semakin panas ujaran kebencian yang dibagikan, semakin memicu adrenalin masing-masing pihak yang merasa pendapatnya paling benar (Cohen-almagor, 2014).

Komunikasi daring yang anonim memberikan kebebasan bagi pengguna media sosial untuk membagikan apa saja tanpa dikritisi, membuat individu berperilaku terkesan mementingkan diri sendiri, kurang kontrol diri sehingga menurunkan empati. Penelitian menunjukkan bahwa memposting di media sosial mengurangi kontrol impuls individu secara daring dan dalam kehidupan nyata. Selain itu, begitu kita melihat orang lain bertindak impulsif di media sosial, kita juga cenderung bertindak impulsif (Vandellen dan Hoyle, 2010).

Komunikasi daring yang searah di media sosial, membuat individu mudah mengatasi tekanan pribadi dari orang lain, sehingga emosi seperti rasa bersalah

dan rasa malu tidak terjadi. Hal tersebut akan menimbulkan masalah, karena dalam interaksi sosial, emosi tersebut sangat penting dalam menginternalisasi empati terhadap orang lain dan mencegah pelanggaran norma sosial. Media sosial menghilangkan proses yang memfasilitasi perasaan malu dan bersalah ini, sehingga sulit untuk berempati dengan orang lain dan belajar norma sosial yang bertujuan untuk bersikap hormat dan baik terhadap orang lain (Liggett & Ueberall, 2016).

Selain itu komunikasi berbasis virtual menghambat kemampuan secara fisik merasakan perasaan orang lain, menurunkan kemampuan kita untuk berempati. Hal tersebut karena platform media sosial menghilangkan proses yang memfasilitasi adanya perasaan malu dan bersalah dalam diri individu, yang membuatnya lebih sulit untuk berempati dengan orang lain dan mengabaikan norma-norma sosial untuk menghormati dan ramah pada orang lain. Hal tersebut yang membuat selalu saja ada postingan kekerasan baik berupa tulisan atau video, yang bersifat *trolling* yaitu pembuatan postingan yang dengan sengaja menyinggung dengan tujuan membuat orang lain marah, ataupun *flaming* perilaku sengaja menciptakan interaksi yang memanas dan tidak bersahabat antar sesama pengguna media sosial (Bilton, 2015; Chukwuere dan Chukwuere, 2017).

Menurut Mengü dan Mengü (2015) pada satu sisi media sosial menciptakan ruang publik yang membebaskan individu, namun di sisi lain kehadiran algoritma justru memberikan fakta bahwa jaringan media sosial membuat individu mudah dipengaruhi oleh hal-hal yang bersifat viral, sehingga individu berada di bawah kendali media.

Chau & Xu, (2006) dalam penelitiannya mengidentifikasi kelompok-kelompok *haters* di dalam blog, serta bagai mana pola interaksi antara blogger dalam kelompok *haters* pada *group membership and subscription linkages*, menemukan bahwa berdasarkan data demografis para *blogger* umumnya anonimitas.

Selanjutnya Penelitian Runions, dkk.,(2013) menjelaskan kurangnya isyarat sosial memengaruhi pengkodean dan interpretasi informasi sosial, mengakibatkan konsekuensi kesalahan atribusi bersifat permusuhan dalam menginterpretasikan pesan di ruang maya. Karakteristik komunikasi di ruang maya yang terbuka *open nature* dan lemahnya pengaturan privasi oleh remaja dalam menggunakan media *online* memberi peluang untuk terjadinya agresi *cyber*, dan meningkatkan peluang bagi pelaku untuk menyerang identitas *online* yang rapuh dari si pengguna.

Bentuk komunikasi dalam media sosial ICT dari "satu ke banyak" hal ini menciptakan ambiguity tentang kelompok referensi sebaya, dan memfasilitasi penyebaran insiden kekerasan atau agresi siber jauh lebih luas daripada kejadian *offline* yang setara. Dengan perkembangan media sosial, pesan terkait CAV sekarang di-*tweet* ke massa pengikut *Twitter*, atau, dalam skenario terburuk, diteruskan dan diposting untuk ribuan orang untuk dilihat di *Facebook* atau *YouTube*. Jika tindakan agresif yang jelas dapat dikecam oleh banyak orang memungkinkan untuk lebih memperparah konflik dan mencelakakan pelaku secara hukum dan undang-undang.

Penelitian Ska dkk., (2013) menjelaskan bahwa ada tiga faktor yang meningkatkan kemungkinan perilaku *bystanders* negatif yang terjadi pada perilaku penyerangan di dunia maya; yang pertama kondisi dunia maya, (perilaku pengamat negatif lebih mungkin terjadi di *online* daripada dalam kontak tatap muka), kedua sifat pribadi dari tindakan tersebut, dan yang ketiga adalah pengalaman menjadi pelaku penindasan maya (pengalaman sebagai pelaku yang signifikan dan berfungsi sebagai prediktor independen dari *cyberbullying*). Selanjutnya ada dua faktor yang menurunkan perilaku *bystanders* negative; yang pertama adalah aktivasi empati afektif dengan efek substansial dari kondisi eksperimental, secara

signifikan mengurangi kemungkinan perilaku pengamat negatif. dan yang kedua adalah aktivasi empati kognitif kedua kondisi eksperimental secara signifikan mengurangi kemungkinan perilaku pengamat negatif.

D. Agresi siber dan lingkungan Sosial Individu

Beberapa peneliti menyepakati bahwa agresi siber merupakan perpanjangan dari agresi tradisional karena kuatnya korelasi antar keduanya (Festl dan Quandt, 2014; Festl, dkk., 2015) dan keduanya seringkali dimotivasi secara sosial. Hal itu dijelaskan oleh Papatraianou, dkk. (2014) yang menggunakan pendekatan teori ekologi perkembangan individu dalam menjelaskan lingkungan sosial sebagai faktor yang memprediksi sekaligus sebagai faktor yang mencegah melindungi dari keterlibatan remaja dalam tindak kekerasan tersebut (Borowsky, dkk., 2002; Dubow, dkk., 2016). Papatraianou, dkk. (2014) menjelaskan ada lima konteks untuk memahami pengaruh ekologi dalam perilaku siber remaja, yaitu faktor disposisi/peribadi individu personal konteks, pengaruh lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan siber itu sendiri.

Penelitian Bennett dkk., (2011) terhadap 437 mahasiswa di Amerika menjelaskan bahwa lebih dari

dua pertiga dari sampel mengalami beberapa korban di dunia maya terkait dengan permusuhan, intrusifitas dan penghinaan. Sedangkan kurang dari setengah mengalami pengecualian, dimana pada hubungan menunjukkan bahwa penghinaan lebih mungkin datang dari teman daripada pasangan kencan.

Penelitian Novo dkk., (2014) menjelaskan secara umum, perilaku *cyber-stalking* lebih tinggi pada remaja laki-laki. tinggi intensitas penggunaan internet juga merupakan prediktor yang signifikan dari perilaku agresi siber, lebih khusus lagi, perilaku *cyber stalking* dan remaja yang memiliki pengawasan yang rendah dari orang tua lebih mungkin terlibat perilaku agresi siber di media sosial

Eksperimen penelitian Garaigordobil dan Martínez-valderrey, (2014) menemukan bahwa hasil posttest ANCOVA menegaskan program *antibullying (Cyberprogram 2.0)* signifikan menstimulasi penurunan viktimisasi perilaku kekerasan dan peningkatan perilaku sosial yang positif (keserasian sosial, kolaborasi-saling membantu, keyakinan diri, kepemimpinan dan prososial) pada siswa. Intervensi secara signifikan menurunkan beberapa perilaku sosial negatif ke tingkat yang lebih rendah terutama pada wanita, meskipun dalam variabel yang tersisa, perubahan serupa terjadi pada kedua jenis kelamin.

Penelitian Fousianil dkk.,(2016) mengungkapkan bahwa hubungan langsung dan tidak langsung antara pengasuhan dan *cyber-bullying*. Lebih khusus lagi, kontrol psikologis orang tua secara langsung memprediksi *cyber-bullying*, sedangkan dukungan otonomi orang tua terkait dengan pencegahan *cyber-bullying* secara tidak langsung, karena terkait dengan kepuasan kebutuhan remaja akan otonomi, yang diprediksi lebih banyak perhatian empatik terhadap orang lain.

Kathleen dkk.,(2017) menjelaskan bahwa penelitian menunjukkan penurunan niat menghujat setelah membaca ketiga jenis pesan reflektif, hanya muncul jeda waktu sesaat. Lebih lanjut, pada satu kondisi tertentu pesan reflektif memberikan efek yang lebih kuat pada orang dengan sistem inhibisi perilaku yang sensitif.

Temuan penelitian penelitian Mardianto dkk., (2023) menunjukkan adanya korelasi negatif yang signifikan antara persepsi siswa terhadap iklim sekolah dengan agresi sibernya. Artinya, semakin positif persepsi tentang iklim sekolahnya maka cenderung dapat menurunkan agresi siber siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Bayar dan Ucanok (2012) yang melibatkan siswa sekolah menengah di enam kota di Turki. Penelitian tersebut menemukan bahwa siswa yang tidak terlibat perilaku

agresi baik di sekolah maupun dunia maya mempersepsikan sekolah dan guru mereka lebih positif daripada pelaku dan korban kekerasan. Selain itu, siswa yang tidak terlibat perilaku agresi baik di sekolah dan dunia maya mempersepsikan siswa lain di sekolah lebih positif daripada pelaku dan korban kekerasan. Temuan penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya sehingga dapat disimpulkan bahwa peran lingkungan sosial dan lingkungan siber dalam penelitian ini adalah iklim sekolah sebagai faktor prediktif kontekstual, dari perilaku daring siswa, khusus agresi siber siswa masih sangat relevan (Casas, dkk., 2013; Kowalski, dkk., 2014; Festl, dkk., 2015; Romera, dkk., 2017; Mardianto, dkk., 2020).



Bab 8.

Pencegahan dan Pengurangan Agresi Siber

Kompleksitas dinamika perilaku komunikasi individu yang terus berkembang sejalan dengan perkembangan perangkat teknologi komunikasi yang digunakan terus berubah. Beberapa penelitian terbaru sepakat dengan rekonseptualisasi istilah perilaku penindasan di dunia maya tersebut dengan mengalihkan perhatian ke masalah agresi siber yang lebih luas. Dalam hal ini peneliti sepakat dengan pemikiran Corcoran dkk., (2015) bahwa perlu adanya usaha rekonseptualisasi dengan melakukan pendekatan alternatif mengikuti dan memahami serta menjelaskan perkembangan dinamika perilaku komunikasi individu di dunia digital yang terus berkembang, terutama pada remaja sebagai generasi yang dekat dengan teknologi dan gadget. Agar dapat menjangkau semua bentuk perilaku kekerasan dan penyerangan secara *online* yang lebih umum beserta dinamikanya, maka konstruk yang paling tepat dalam penelitian ini adalah agresi siber.

Agresi siber merupakan perbuatan sengaja yang dilakukan individu dalam rangka menyerang individu lain di dunia maya atau media *online* (Runions dkk.,

2016). Pada dasarnya sama dengan perilaku agresi biasa yang dilakukan di dunia nyata atau agresi tradisional, walaupun dalam konteks yang berbeda tetapi dia adalah bentuk lain dari perilaku agresi itu sendiri atau lebih tepatnya sebagai agresi verbal secara elektronik (lihat., Pyzalski, 2012; Wright & Li, 2013; Pyzalski, 2014; Corcoran dkk., 2015). Secara konstruk agresi siber merupakan perilaku yang disengaja yang bertujuan untuk melukai orang atau orang lain melalui komputer, ponsel, dan perangkat elektronik lainnya, yang bersifat permusuhan kepada korban.

Pemasalahan agresi siber berupa ujaran kebencian atau *hate speech online* yang dilakukan remaja atau siswa saat ini sangat perlu mendapat perhatian dari kita semua, mengingat konflik dan kekerasan *online* dapat saja berlanjut pada konflik dan kekerasan dalam relasi sosial di dunia nyata, dari pertentangan di media *online* dapat saja berlanjut ke pertikaian di dunia nyata atau kondisi *offline* (Lane et al., 2017). Artinya usaha pengkajian, penelitian dan intervensi harus segera dilakukan dengan melakukan riset penelitian dan pendalaman tentang dinamika dan faktor yang berkontribusi menyebabkan munculnya *cyberhate* atau *hate speech online* khususnya pada remaja.

Ada banyak usaha yang dapat dilakukan dalam mengurangi dan mencegah perilaku agresi siber diantaranya:

A. Pendidikan Berbasis Multikultural sebagai Pencegahan Perilaku Ujaran Kebencian

Satu masyarakat yang demokrasi dan multi-kultural tentunya membutuhkan sistem pendidikan nasional yang dapat membangun masyarakat yang toleran dan menghargai perbedaan. Seperti konsep pendidikan dan demokrasi yang ditawarkan John Dewey, dengan karya monumentalnya yang menghubungkan antara demokrasi dan pendidikan. Fenomena penyebaran hoaks yang bersifat pemahaman radikalisme yang melahirkan maraknya ujaran kebencian atau *hate speech* di internet seolah mengisyaratkan bahwa orang tidak lagi ramah terhadap perbedaan dan *pluralism*.

Media sosial individu semakin ekspresif dalam merespon setiap isu-isu persoalan sosial yang sedang viral, dan yang paling banyak menyita perhatian individu pengguna media sosial atau lebih sering disebut dengan netizen ini adalah selain gaya hidup dan dunia hiburan, perkembangan teknologi, bahkan isu politik, kriminal, termasuk konflik yang berbau SARA sekali pun tidak lepas dari pembicaraan harian mereka. Seperti hasil penelitian (An, Quercia, Cha, Gummadi, & Crowcroft, 2014) yang mengatakan bahwa secara umum berita yang sering dibagikan di media sosial adalah politik yang memancing kemarahan (atau berita yang secara umum memancing

kemarahan. Analisis dalam komentar di media sosial orang paling keras kepala ketika adu komentar di berita konspirasi geopolitik dibanding kesehatan dan sains (Lane, Kim, Lee, & Weeks, 2017).

Melalui sosialisasi tentang pendidikan multikultural pemerintahan Kanada dan Inggris memberikan kebebasan setiap warganya dapat menjaga identitas mereka berdasarkan nilai budaya dan latar belakang etnisitas serta keyakinan masing-masing. Penerimaan ini, menumbuhkan rasa aman dan percaya diri dan membuat warganya lebih terbuka dan mau menerima orang lain yang beragam budaya. Pengalaman Kanada telah menunjukkan bahwa pendidikan berbasis multikultural mendorong kerukunan rasial dan etnis dan pemahaman lintas budaya, dan menghambat ghettoisasi, kebencian, diskriminasi dan kekerasan (Joshee, Peck, Thompson, Otilia, & Sears, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh (Vanderhoven et al., 2016) menyimpulkan bahwa peran pendidikan di sekolah dalam mengajarkan kepada siswa untuk menggunakan media sosial yang aman mengingatkan banyaknya laporan hasil penelitian dan laporan pemerintah tentang perilaku beresiko yang dilakukan remaja dalam menggunakan media sosialnya. Keterlibatan lembaga pendidikan dalam mengontrol perilaku ujaran kebencian di media sosial atau *online*

hate speech pada tingkat internasional sudah banyak dilakukan dengan memberikan pendampingan kepada siswa atau remaja. Gerakan ini sudah menjadi program UNESCO dengan menerbitkan buku seri yang berhubungan dengan perilaku siswa dan kebebasan diinternet atau dunia maya. Salah satu pendekatan yang ditawarkan dalam buku tersebut untuk mengontrol perilaku *hate speech online* adalah dengan pendidikan kewarganegaraan atau yang disebut dengan *citizenship education* dan *digital citizenship* (Gagliardone, Gal, Alves, & Martinez, 2015).

Pendidikan *citizenship education* dan *digital citizenship* berfokus pembelajaran kepada siswa untuk bertanggung jawab dalam menggunakan media informasi digital khususnya media sosial. Salah satu tujuan utamanya adalah meningkatkan kesadaran akan hak-hak politik, sosial dan budaya individu dan kelompok, termasuk kebebasan berbicara dan tanggung jawab dan implikasi sosial yang muncul darinya. Dalam beberapa kasus, dalam program ini juga dikembangkan kemampuan argumentasi dan keterampilan komunikasi efektif pada diri siswa yang diperlukan untuk menyampaikan keyakinan dan pendapat pribadinya secara kritis dan dengan cara yang terhormat.

Global citizenship education (GCED) adalah salah satu bidang kerja strategis untuk program pendidikan UNESCO (2014-2017) yang salah satu dari tiga prioritas prakarsa prakualifikasi pendidikan dari PBB (GCCCI) yang diluncurkan pada bulan September 2012. Pendidikan Kewarganegaraan Global atau *global citizenship education* ini bertujuan untuk pengajaran pada peserta didik dari segala usia akan pentingnya nilai, pengetahuan dan keterampilan yang berdasarkan pada, penanaman rasa hormat, hak asasi manusia, keadilan sosial, keragaman, kesetaraan gender dan kelestarian lingkungan.

GCED memberi peserta didik kompetensi dan kesempatan untuk mewujudkan hak dan kewajiban mereka untuk mempromosikan dunia dan masa depan yang lebih baik bagi semua. Konsep baru *digital citizenship* yang diajukan oleh beberapa organisasi dan lembaga riset internasional, yang menggabungkan tujuan utama media dan literasi informasi yang ditujukan untuk mengembangkan keterampilan teknis dan kritis bagi konsumen media dan produsen dan yang menghubungkannya dengan etika dan kewarganegaraan yang lebih luas (Gagliardone, Gal, Alves, & Martinez, 2015).

B. Mengembangkan Keterampilan *Softskill* dan *Hardskill* dalam Literasi Digital

Kemampuan *softskill* adalah efektivitas seorang untuk membangun dan mempertahankan kualitas hubungan interpersonal yang saling memuaskan dan menghindari perlakuan negatif atau viktimisasi dan konflik. Sedangkan empati, tanggung jawab sosial serta pengendalian diri merupakan komponen penting dalam keterampilan sosial khususnya pada remaja usia 19-20 tahun (Smart dan Sanson, 2003; Del-Prette, dkk., 2014; Cordier, dkk., 2015; Romera, dkk., 2016). Hal ini sejalan dengan penelitian Ortega-ruiiz dan Gómez-ortiz, (2017) yang menjelaskan bahwa kompetensi sosial multidimensi dan motivasi sosial dalam diri remaja sangat berpengaruh, terhadap agresi dan kekerasan siber.

Penelitian sebelumnya dari Sweater dan Espelage (2004) melihat perilaku agresi yang dilakukan remaja dari perspektif sosio struktural, menurutnya perilaku remaja berkembang dalam interaksi dengan lingkungan sosialnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Papatraianou, dkk. (2014) yang mengusulkan kerangka konseptual berdasarkan teori ekologi untuk menganalisa berbagai faktor kontekstual dalam memahami faktor risiko dan faktor protektif perilaku agresi siber remaja baik sebagai pelaku maupun sebagai korban.

Menurut Papatraianou, dkk. (2014) pendekatan sosio-ekologis lebih tepat digunakan sebagai prediktif kontekstual dari perilaku agresi siber remaja, baik lingkungan keluarga, lingkungan teman dan sekolah serta lingkungan masyarakat lebih luas. Artinya, lingkungan sosial dapat berperan sebagai faktor risiko sekaligus faktor pengendali atas perilaku intimidasi dan viktimisasi yang dilakukan remaja baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Faktor-faktor risiko dalam konteks ekologi dapat muncul dalam interaksi bersama teman sebaya, sekolah, keluarga, komunitas, dan masyarakat.

Dapat dikatakan bahwa perilaku agresi dan intimidasi yang dilakukan oleh remaja atau siswa sekolah merupakan hasil interaksi multikonteks dan tidak mungkin disebabkan oleh faktor tunggal (lihat., Rose, 2010; Swearer dan Espelage, 2011; Duncan, 2013). Karenanya perlindungan terhadap remaja dari perilaku kekerasan daring juga tergantung pada berbagai pihak seperti diri individu, kelompok sebaya, keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Beberapa faktor prediktif kontekstual seperti dukungan sosial, iklim sekolah, dan norma-norma kelompok sebaya terbukti memengaruhi perilaku agresi siber (Casas, dkk., 2013; Kowalski, dkk., 2014). Lebih spesifik, Kowalski, dkk. (2014) menunjuk lingkungan sosial pada tingkat kelas di sekolah

sebagai prediktor yang relevan bagi munculnya ujaran kebencian. Temuan tersebut diperkuat Vanderhoven, dkk. (2016) yang mengatakan bahwa sekolah memiliki peran penting untuk mendidik siswa menggunakan media sosial secara aman. Iklim sekolah mengacu pada kualitas dan karakter siswa, yang didasarkan pada pengalaman interaksi siswa orang tua dan personil di sekolah, dan bagaimana norma, tujuan serta nilai diterapkan dalam hubungan interpersonal pada praktik pembelajaran dan struktur organisasi di sebuah lembaga pendidikan atau sekolah. Iklim sekolah yang positif membantu menumbuhkan sikap siswa yang diperlukan untuk kehidupan yang produktif, serta memberikan kontribusi pada kesejahteraan hidup dalam masyarakat demokratis (Smith, dkk., 2014).

C. Mengembangkan Keterampilan Cyber Wellness

Cyber Wellness mengacu pada perilaku positif pengguna internet, yang melibatkan pemahaman tentang norma-norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab yang berkaitan dengan penggunaan teknologi serta pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan sikap tentang bagaimana melindungi diri sendiri dan pengguna internet lainnya di dunia cyber. Hal ini berhubungan dengan kesejahteraan fisik dan psikososial yang positif seseorang dalam

penggunaan teknologi digital dan internet. Fokus Cyber wellness adalah untuk membantu individu atau remaja menjadi pembelajar digital yang bertanggung jawab. Ketika menavigasi dunia maya, seseorang harus menunjukkan rasa hormat terhadap diri sendiri dan orang lain dan mempraktikkan penggunaan yang aman dan bertanggung jawab. Para pengguna media internet khususnya media sosial harus memiliki *netiket* atau *netiquette* yaitu etika berinternet dan menjadi pengaruh teman sebaya yang positif dengan memanfaatkan teknologi untuk kolaborasi, pembelajaran dan produktivitas, serta menganjurkan penggunaan positif teknologi untuk kebaikan masyarakat.

Dalam pelaksanaan program cyber wellness CW di sekolah menggunakan kerangka kerja untuk mengembangkan naluri siswa untuk melindungi dan memberdayakan mereka untuk bertanggung jawab atas kesejahteraannya sendiri di dunia maya. Tiga prinsip, 'Penghormatan terhadap Diri dan Orang Lain', 'Penggunaan yang Aman dan Bertanggung Jawab' dan 'Pengaruh Teman Positif' ketika dianut akan melabuhkan kesejahteraan seorang anak di dunia maya karena dia kemudian akan mampu membuat keputusan yang cermat dan dipertimbangkan dengan baik dalam tiga proses yaitu berpikir, merasakan kemudian baru bertindak.

Adapun tiga prinsip utama tersebut adalah :

- 1) Penghormatan untuk diri dan orang lain (*Respect for Self and Others*) yaitu siswa harus dapat:
 - Menjunjung martabat mereka saat *online* (mis. Membagikan konten yang sesuai dan berpartisipasi hanya dalam aktivitas daring legal, menghindari menjelajah situs yang tidak pantas dan berpartisipasi dalam aktivitas *online* ilegal).
 - Menghormati orang lain secara *online* (*respect other people online*) seperti menempatkan diri mereka dalam posisi orang lain, menerima beragam pandangan dan pendapat, memberikan kredit ketika menggunakan karya orang lain dan mencari izin jika diperlukan, menghindari berbagi materi yang menyakitkan).
- 2) Penggunaan yang Aman dan Bertanggung Jawab (*Safe and Responsible Use*) yaitu siswa harus dapat:
 - Memahami risiko perilaku *online* yang berbahaya dan ilegal, dan belajar bagaimana melindungi diri mereka sendiri serta menghindari bahaya yang mungkin mereka hadapi secara *online* atau memiliki pemahaman tentang risiko perilaku daring/*online* yang berbahaya

dan ilegal, dan mengambil langkah-langkah untuk melindungi diri mereka sendiri.

- Membuat pilihan yang bijak dan sehat (misalnya menjaga keseimbangan yang sehat dari aktivitas *online* dan *offline* mereka). Evaluasi konsekuensi dari keputusan/perilaku mereka saat *online* dan membuat pilihan yang bertanggung jawab untuk melindungi diri mereka sendiri dan komunitas.
- 3) Memberikan pengaruh yang positif pada kelompok sebaya/*positive peer influence*, yaitu siswa dapat:
- Menjadi panutan *positif* secara *online* (mis. Berbagi konten yang sehat dan positif, memanfaatkan kemampuan teknologi untuk berbuat baik bagi masyarakat)
 - Mendukung perilaku *online* yang positif (misalnya, membela rekan-rekan mereka secara daring, melaporkan kasus penindasan maya ke orang dewasa/otoritas tepercaya, mengesposkan kata sambutan di media sosial).

Dalam proses pelaksanaan ketiga prinsip di atas dikembangkan dalam tiga kompetensi dasar perilaku siswa yang meliputi; merasakan/*sense*, berpikir/*think*, dan bertindak/*act*. Siswa harus selalu "sadar" tentang masalah, "berpikir" sebelum

"bertindak" saat mereka sedang *online*. Oleh karena itu, "*Sense, Think and Act*" adalah siklus belajar yang sederhana bagi para siswa untuk diadopsi. Sekolah harus memperkuat proses ini ketika menyampaikan program kesehatan cyber mereka.

AFIFA UTAMA



Bab 9.

Penutup

Perilaku penyerangan di dunia maya atau agresi atau yang sering disebut dengan perundungan dan ujaran kebencian di media sosial dalam konteks Indonesia, telah menjadi isu sosial yang sangat mengkhawatirkan. Fenomena ini merupakan permasalahan interaksi individu dan kelompok dalam ruang virtual, yang secara teoritis secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi dinamika dan bentuk interaksi sosial tradisional dalam masyarakat. Karakteristik komunikasi online dan algoritma media sosial menyebabkan terjadinya polarisasi kelompok sosial, yang berpotensi menimbulkan konflik interpersonal antar individu bahkan antar kelompok sosial.

Banyak para pengguna internet atau warganet dalam penggunaan media sosialnya tidak dapat berkomunikasi secara baik dan asertif, bahkan cenderung melahirkan komunikasi yang menciptakan suasana emosi yang memanas, sarat dengan intimidasi, ujaran kebencian dan perundungan dan penyerangan lainnya terhadap orang lain di dunia maya,

Konflik antara individu dan kelompok di jejaring sosial sering kali diakibatkan oleh pesan yang bias dan penuh kebencian yang ditujukan kepada individu atau kelompok lain. Di media sosial, tanggapan berupa komentar, pesan, *tweet*, atau status yang semula ditujukan untuk menyampaikan pendapat atau kritik terhadap sesuatu, dengan cepat berubah dari ujaran kebencian menjadi percakapan penuh.

Secara umum, layanan aplikasi media sosial tidak membatasi penggunaannya berdasarkan usia dan jenis kelamin, status sosial atau pendidikan. Kondisi ini membuat gaya bahasa dan proses bertutur setiap orang yang menggunakan media sosial menunjukkan statusnya sesuai dengan identitas sosialnya. Siapa pun dapat mengungkapkan pikiran, perasaan, dan sikapnya kepada seseorang di akun pribadinya dengan memposting kata-kata atau frasa yang mengandung sindiran, pelecehan, penghinaan, marginalisasi, dan bahkan ancaman di jejaring sosial di ruang obrolan dan ruang obrolan.

Fenomena ujaran kebencian di Indonesia tampaknya sejalan dengan maraknya penggunaan media sosial di masyarakat, dan eskalasi terjadi pada momen-momen politik seperti pemilihan umum daerah atau pemilihan presiden. Perilaku serangan internet melalui media sosial telah sangat intensif dipelajari dalam beberapa tahun terakhir karena pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Keberadaan buku ini penting

agar dapat digunakan sebagai acuan dasar untuk memahami perilaku *cyberbullying*, khususnya untuk memahami perilaku remaja, sehingga program intervensi dapat dirancang dan dikembangkan melalui penelitian dan eksperimen pengembangan, untuk mempersiapkan yang efektif. Modul untuk pencegahan dan pengurangan agresi siber siswa, untuk mengevaluasi rencana pengembangan program untuk pencegahan perilaku agresi siber siswa. Dengan demikian, diharapkan institusi pendidikan dapat terus mengembangkan program dengan mengembangkan desain modul intervensi penggunaan media sosial yang baik khusus untuk remaja atau siswa.



Glosarium

Netizen atau warganet

Para pengguna media sosial yang mengakses informasi dari berbagai sumber dan berkomunikasi dengan semua orang dari berbagai belahan dunia

Technological determinism

Pemahaman yang menyatakan bahwa teknologi bersifat determinan atau menentukan dan mempengaruhi kehidupan manusia

Gawai

Suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya, seperti komputer, hp, laptop/notebook/netbook yang terhubung dengan jejaring internet

Daring

Akronim peristiwa interaksi dalam jaringan yang terhubung melalui jaringan internet maupun terhubung dengan jaringan lainnya dengan menggunakan gawai

E-library

Sistem perpustakaan di mana sumber informasi diperoleh, disimpan dan diakses dalam format *digital*

E-learning

Singkatan dari *elektronic learning*, yaitu proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik khususnya internet

Cyber space

Ruang siber atau ruang maya

Media sosial

Platform digital yang memfasilitasi penggunaanya untuk saling berkomunikasi atau membagikan konten berupa tulisan, foto, video

Cybercrime

Tindakan melawan hukum yang dilakukan pelaku kejahatan dengan menggunakan teknologi komputer dan jaringan internet untuk menyerang sistem informasi korban

Cyber victimization

Perilaku kekerasan dan penindasan di dunia maya

Cyber harassment

Perilaku mengirim pesan yang tidak sopan (pelecehan) yang dikirimkan melalui email, sms, atau yang lain-lainnya dan ditunjukkan kepada seorang sebagai gangguan

Cyberbullying / Perundungan siber

Perilaku mengganggu, mengusik terusmenerus, dan menyusahkan orang lain melalui media elektronik khususnya internet

Cyber hate, hate speech online

Perilaku ujaran kebencian yang dilakukan ruang maya

Cyber aggression

Perilaku menyerang orang atau kelompok lain di ruang maya

Social information processing

Teori yang menjelaskan pemrosesan informasi sosial dan komunikasi interpersonal dalam jejaring internet yang tanpa isyarat nonverbal serta bagaimana orang mengembangkan dan mengelola hubungan dalam lingkungan yang dimediasi jejaring *computer* tersebut

Digital Natives

Generasi pertama yang lahir dan hidup di lingkungan yang terhubung dengan internet dan sangat paham teknologi

Digital immigrant

Orang yang lahirnya jauh sebelum adanya digitalisasi

Internet abuse

Penggunaan internet yang tidak semestinya

Microblogging

Layanan *web* yang memungkinkan pelanggan untuk menyiarkan pesan pendek ke pelanggan layanan lainnya

Algoritma

Metode yang terdiri dari serangkaian langkah yang terstruktur dan sistematis menyelesaikan suatu masalah untuk menghasilkan suatu *output* tertentu

Platform online

Sebuah media yang menjadi lokasi suatu acara atau transaksi secara *online*

Filter bubble

Penyaring informasi yang didapatkan pengguna saat menggunakan media sosial dan mesin pencari

Echo chamber

Atau ruang gema adalah sebuah deskripsi kiasan dari sebuah keadaan dimana keyakinan diyakini atau disebarkan oleh komunitas dan diulang-ulang dalam sebuah sistem tertutup

Follower

Seseorang atau sekelompok orang yang mengikuti orang lain

Haters

Seseorang atau sekelompok orang yang begitu membenci sosok tertentu.

Online-disinhibition

Suatu kondisi psikologis yang dialami seseorang ketika lebih nyaman untuk menunjukkan perilaku tertentu, mengungkapkan perasaan atau pemikiran tertentu secara *online* dibandingkan dengan lingkungan nyata

Benign disinhibition

Pola perilaku *online* yang menunjukkan sisi ramah, altruistik atau sifat protagonist individu

Toxic disinhibition

Pola perilaku *online* yang menunjukkan sisi kasar atau sifat antagonist yang dimiliki individu

Relational aggression

Sebuah jenis dari agresi dimana pencederaan disebabkan oleh kerusakan hubungan seseorang atau status sosial

Overt aggression

Agresi yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain secara fisik melalui dorongan, tendangan, pukulan, atau mental melalui ancaman fisik tanpa malu-malu menyerang target

Intersecting prejudices

Sikap, emosi atau perilaku umumnya bersifat antipati terhadap anggota kelompok lain baik secara langsung atau tidak langsung

Cognitive explanations

Penjelasan kognitif yang berfokus pada proses mental dan bagaimana itu dapat mempengaruhi perilaku yang menyinggung

Personality explanations

Teori yang mengkategorikan orang menurut kecenderungan berpikir atau bertindak

Intergroup threats

Kehadiran orang lain atau kelompok lain yang dipersepsikan sebagai ancaman baik ancaman nyata maupun ancaman simbolik dalam konteks sosial ekonomi

Thrill seekers

Sebutan untuk seseorang yang menyukai hal-hal yang berbahaya seperti olahraga ekstrem dan aktivitas lain yang melibatkan risiko fisik

Group dynamics

Kumpulan yang terdiri dari dua individu atau lebih yang memiliki hubungan psikologis secara jelas selang proses satu dengan yang lain dan berlanjut dalam keadaan yang dialami

Defensive

Perilaku membenci dilakukan dengan alasan dalih pembenaran yang digunakan dalam rangka membela diri

Social identity model of deindividuation effect

Sebuah teori deindividuasi yang menjelaskan bahwa anonimitas dapat mengubah arti penting relatif identitas pribadi vs sosial, dan dengan demikian dapat memiliki efek mendalam pada perilaku kelompok

Social dominance theory

Teori yang menjelaskan bahwa setiap kelompok sosial yang luas selalu terbentuk struktur hirarki sosial

Social learning theory

Teori tentang pembelajaran dan pembentukan kepribadian secara behavioral yang menekankan pentingnya lingkungan sosial dalam pembentukan kepribadian

Theory planned of behavior

Teori perilaku terencana adalah teori yang membahas tentang perilaku individu dimana teori menyatakan bahwa hubungan antara sikap, norma subjektif, dan persepsi akan mempengaruhi niat perilaku individu untuk melakukan suatu tindakan

Self-defence

Pertahanan diri yang normal, sebagai bentuk supaya bisa adaptif atau menyesuaikan diri dari tekanan dan lingkungan yang sedang dihadapi

Excitement seeking

Merupakan salah satu aspek yang membentuk kepribadian ekstraversi dalam diri seseorang yang ditandai dengan ciri-ciri menyukai lingkungan yang

menantang, suka mencari kesenangan, dan suka pada hal-hal yang beresiko

Trolling

Orang yang mengirim pesan (atau juga pesan itu sendiri) di Internet dengan tujuan untuk membangkitkan tanggapan emosional atau kemarahan dari pengguna lainnya

Flaming

Kegiatan mengirimkan pesan atau komentar, dengan menggunakan kalimat kasar seperti sumpah serapah, menggunakan julukan yang negatif, penghinaan atau menyinggung dan menggunakan kalimat yang kasar lainnya, untuk menyerang pengguna lainnya



Daftar Referensi

- Abele, S. (2011). Social interaction in cyberspace: Social construction with few constraints. In *Strategic Uses of Social Technology: An Interactive Perspective of Social Psychology* (pp. 84–107). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139042802.005>
- Ahuja, V., & Alavi, S. (2017). Cyber psychology and cyber behaviour of adolescents-the need of the contemporary era. *Procedia Computer Science*, 122, 671–676. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.422>
- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179–211.
- Aldridge, J. M., McChesney, K., & Afari, E. (2017). Relationships between school climate, bullying and delinquent behaviours. *Learning Environments Research*, 23(May), 1–20. <https://doi.org/10.1007/s10984-017-9249-6>
- Álvarez-garcía, D., Barreiro-collazo, A., Carlos, J., & Dobarro, A. (2016). Validity and reliability of the Cyber-aggression Questionnaire for Adolescents (CYBA). *The*

- European Journal of Psychology Applied to Legal Context, 8, 69–77.
- Álvarez-García, D., Núñez, J. C., Barreiro-Collazo, A., & García, T. (2017). Validation of the Cybervictimization Questionnaire (CYVIC) for adolescents. *Computers in Human Behavior*, 70, 270–281. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.007>
- Amrollahi, A., & McBride, N. (2019). How to Burst The Bubble In Social Networks? The 24th UK Academy for Information Systems International Conference.
- Ang, R. P., & Goh, D. H. (2010). Cyberbullying among adolescents: The role of affective and cognitive empathy, and gender. *Child Psychiatry and Human Development*, 41(4), 387–397. <https://doi.org/10.1007/s10578-010-0176-3>
- Ardi, R. (2014). Pilpres, Linimasa, dan Mood Republika Online. *Republika.Co.Id*.
- Ardi, R. (2017). Anonimitas dan pemenuhan kebutuhan psikososial melalui pengungkapan diri di media sosial. *Psikologi Dan Teknologi Informasi (Seri Sumbangan Pemikiran Psikologi Untuk Bangsa 2)*, 26(January 2017), 379–399. https://www.researchgate.net/publication/328224789_Anonimitas_dan_Pemenuhan_Kebutuhan_Psikososial_Melalui_Pengungkapan_Diri_di_Media_Sosial
- Ardi, R. (2020). Realitas Siber : Tantangan Teoritis dan Metodologis Tiga hal dalam kolokium ini Relevansi

- teori psikologi. Program Doktor Ilmu Psikologi, Universitas Gadjah Mada.
- Asegúrate, P. (2018). 'Asegúrate' Program : Effects on Cyber Aggression and Its Risk Factors. *Comunicar*, 56(XXVI), 39–48.
- Bada, M., & Sasse, A. (2014). Cyber security awareness campaigns: Why do they fail to change behaviour? In *Proceedings of the International Conference on Cyber Security for Sustainable Society* (July 2014, Issue July). Global Cyber Security capacity Center.
- Bandura, A. (2017). Social Learning Theory and Aggression Learning By Imitation of a Role Model (pp. 1–11). University of Oxford, United Kingdom. <https://www.coursehero.com/file/22490098/UNIT-ONE-AGGRESSION/>
- Baron, R. A. (2017). *Social Psychology* (Fourteenth). Pearson Education Limited.
- Bayar, Y., & Ucanok, Z. (2012). School Social Climate and Generalized Peer Perception in Traditional and Cyberbullying Status. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 12(4), 2352–2358. <http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&PAGE=reference&D=psyc9&NEWS=N&AN=2013-18631-001>
- Bedrosova, M., Machackova, H., Serek, J., Smahel, D., & Blaya, C. (2022). The relation between the cyberhate and cyberbullying experiences of adolescents in the Czech Republic, Poland, and Slovakia. *Computers in*

- Human Behavior, 126(September 2021).
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107013>
- Bennett, D. C., Guran, E. L., Ramos, M. C., & Margolin, G. (2011). College Students' Electronic Victimization in Friendships and Dating Relationships: Anticipated Distress and Associations With Risky Behaviors. *Violence and Victims*, 26(4), 410–429. <https://doi.org/10.1891/0886-6708.26.4.410>
- Borowsky, I. W., Ireland, M., & Resnick, M. D. (2002). Violence risk and protective factors among youth held back in school. *Ambulatory Pediatrics*, 2(6), 475–484. [https://doi.org/10.1367/1539-4409\(2002\)002<0475:VRAPFA>2.0.CO;2](https://doi.org/10.1367/1539-4409(2002)002<0475:VRAPFA>2.0.CO;2)
- Bozdog, E. (2015). *Bursting The Filter Bubble: Democracy, Design And Ethics*. CPI Koninklijke Wöhrmann.
- Carta, E. C., Piras, A. P., Vellante, M., Preti, A., Daniélsdóttir, S., D'Aloja, E., Lesinskiene, S., Angermeyer, M. C., Carta, M. G., & Bhugra, D. (2015). Interventions on Bullying and Cyberbullying in Schools: A Systematic Review. *Clinical Practice & Epidemiology in Mental Health*, 11(1), 58–76. <http://benthamopen.com/ABSTRACT/CPEMH-11-58>
- Casas, J. A., Del, R., & Ortega-ruiz, R. (2013). Bullying and Cyberbullying: Convergent and Divergent Predictor Variables. *Computers in Human Behavior*, 29, 580–587.

- Challa, N., & Madras, V. (2014). Attitude , Awareness and Usage Skills of Computer and Internet among Medical Students. *IOSR Journal of Dental and Medical Sciences*, 13(5), 24–27.
- Chang, J. (2008). The Role of Anonymity in Deindividuated Behavior: A Comparison of Deindividuation Theory and the Social Identity Model of Deindividuation Effects (SIDE). *The Pulse*, 6(1), 1–9.
- Chau, M., & Xu, J. (2006). A Framework for Locating and Analyzing Hate Groups in Blogs. *Pacific Asia Conference on Information Systems 2006, Sections 1-8*, 1527–1549.
- Chau, M., & Xu, J. (2007). Mining Communities and Their Relationships in Blogs: A study of online hate groups. *International Journal of Human Computer Studies*, 65(1), 57–70. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2006.08.009>
- Cheng, D., & Liang, S. (2015). Media Characteristics and Social Networks-enabled Knowledge Integration in Cooperative Work. *Procedia - Procedia Computer Science*, 60, 246–255. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.08.124>
- Chou, C. (2014). Social Media Characteristics , Customer Relationship and Brand Equity. 16(1), 128–139.
- Christopherson, K. M. (2007). The Positive and Negative Implications of Anonymity in Internet Social Interactions: “On the Internet, Nobody Knows You're a Dog.” *Computers in Human Behavior*, 23(6),

3038–3056. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2006.09.001>

Chukwuere, J., & Chukwuere, P. C. (2017). The Impact of Social Media on Social Lifestyle: A Case Study of University Female Students. *Gender & Behaviour*, 9928–9940. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2495-3.ch009>

Chun, C., Kelley Dudoit, M., Shirl Fujihara, K., Mariana Gerschenson, J. A. A. K., Koanui, B., & Stearns, C. J. (2016). Teaching Generation Z at the University of Hawai'i (pp. 1–24).

Cilliers, E. J. (2017). The challenge of teaching generation Z. *International Journal of Social Sciences*, 3(1, January), 188–198.

CNN Indonesia. (2019). Polri Catat 3.000 Kasus Kejahatan Siber Hingga Agustus 2019.

Cohen-almagor, R. (2014). Countering Hate on the Internet. *Annual Review of Law and Ethics*, 22, 431–443.

Connolly, I., Palmer, M., Barton, H., & Kirwan, G. (2016). *An Introduction to Cyberpsychology* (First). Routledge Taylor & Francis Group,.

Corcoran, L., Guckin, C., & Prentice, G. (2015). Cyberbullying or Cyber Aggression?: A Review of Existing Definitions of Cyber-Based Peer-to-Peer Aggression. *Societies*, 5(2), 245–255. <http://www.mdpi.com/2075-4698/5/2/245/>

- Cordier, R., Speyer, R., Chen, Y., Wilkes-gillan, S., & Brown, T. (2015). Evaluating the Psychometric Quality of Social Skills Measures: A Systematic Review. *Plos One*, 7(July), 1–32.
- Cornu, B. (2011). Digital Natives: How do They Learn? How to Teach Them? In Policy Brief (Issue September). Published by the UNESCO Institute for for Information Technologies in Education 8 Kedrova St., Bldg. 3.
- Costello, M., Hawdon, J., Ratliff, T., & Grantham, T. (2016). Who Views Online Extremism? Individual attributes leading to exposure. *Computers in Human Behavior*, 63, 311–320.
- De Fazio, L. (2016). Young People and Cyberspace: Introduction. *European Journal on Criminal Policy and Research*, 22(2), 211–217. <https://doi.org/10.1007/s10610-015-9298-2>
- Del-Prette, Z. A. P., Teodoro, M., & Del-Prette, A. (2014). Social skills of adolescents : Convergent validity between IHSA-Del-Prette and MESSY Habilidades sociais de adolescentes : validade convergente entre o IHSA-Del-Prette e a MESSY. *Estudos de Psicologia?I Campinas*, 31(1), 15–24.
- Doane, A. N., Kelley, M. L., & Pearson, M. R. (2016). Reducing Cyberbullying: A Theory of Reasoned Action-based Video Prevention Program for College Students. *Aggressive Behavior*, 42(2), 136–146. <https://doi.org/10.1002/ab.21610>

- Dubow, E. F., Huesmann, L. R., Boxer, P., & Smith, C. (2016). Childhood and Adolescent Risk and Protective Factors for Violence in Adulthood. *Journal of Criminal Justice*, 45, 26–31. <https://doi.org/10.1016/j.jcrimjus.2016.02.005>
- Duncan, A. (2013). Bullying in American Schools : A Social-Ecological Perspective on Prevention and Intervention. *Catholic Education: A Journal of Inquiry and Practice Article*, 10(2), 256–258.
- Duse, C. S., & Duse, D. M. (2016). The Teacher of the Generation Z (Issue November 2016). *Future Academy* www.FutureAcademy.org.uk.
- Erdianto, K. (2017). Ujaran Kebencian Picu Generasi Muda Jadi Intoleran dan Diskriminatif. *Kompas.Com*.
- Farasonalia, R. (2020). Diduga Unggah Ujaran Kebencian pada Jokowi, Mahasiswa Solo Ditangkap. *Kompas.Com*.
- Faustini, P. (2017). Migration, hate speech and media ethics - Evidence for Action. *UNICEF.Org/UNICEF.Connect*. <https://blogs.unicef.org/evidence-for-action/migration-hate-speech-and-media-ethics/>
- Febriawan, I. M., Takwin, B., & Muhamad, R. (2014). *Haters (not just) Gonna Hate : Hubungan antara Flaming dan Trait Agresi Verbal pada Antifans*.
- Feshbach, S. (2001). *Ethnic Diversity and The Interaction of Social Prejudice and Aggression*. Springer Science+Business Media.

- Festl, R., & Quandt, T. (2014). Cyberbullying at Schools: A longitudinal research project. *Kurzbeitrag*, 1(January), 109–114.
- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2015). The Individual or the Group: A Multilevel Analysis of Cyberbullying in School Classes. *Human Communication Research*, 41, 535–556.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (2010). *Predicting and Changing Behavior : The reasoned action approach*. Psychology Press Taylor & Francis Group.
- Fousiani, K., Dimitropoulou, P., & Michaelides, M. P. (2016). Perceived Parenting and Adolescent Cyberbullying : Examining the Intervening Role of Autonomy and Relatedness Need Satisfaction , Empathic Concern and Recognition of Humanness. *Journal of Child and Family Studies*, 25(7), 2120–2129.
- Gagliardone, I., Gal, D., Alves, T., & Martinez, G. (2015a). *Countering Online Hate Speech (UNESCO Ser)*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization UNESCO.
- Gagliardone, I., Gal, D., Alves, T., & Martinez, G. (2015b). *Countering Online Hate Speech*. UNESCO Publishing.
- Garaigordobil, M., & Martinez-valderrey, V. (2014). Effect of Cyberprogram 2 . 0 on Reducing Victimization and Improving Social Competence in Adolescence. *Revista de Psicodidáctica*, 19(2), 289–305.

- Goldstein, S. E. (2016). Adolescents' Disclosure and Secrecy About Peer Behavior: Links with Cyber Aggression, Relational Aggression, and Overt Aggression. *Journal of Child and Family Studies*, 25(12 Desember), 1430–1440.
- Gordo-López, Á. J., & Parker, L. (1999). *Cyberpsychology* (First publ). Macmilian Press.
- Guimond, S., Dambro, M., Michinov, N., & Duarte, S. (2003). Does Social Dominance Generate Prejudice? Integrating Individual and Contextual Determinants of Intergroup Cognitions. *Personality and Social Psychology*, 84(4), 697–721.
- Gunawan, H. (2017). *Vigilantisme dan Ujaran Kebencian*. TRIBUNNEWS.
- Heirman, W., & Walrave, M. (2012). Predicting adolescent perpetration in cyberbullying: An application of the theory of planned behavior. *Psicothema*, 24(1994), 614–620.
- Hidayah, A. R. (2018). Persecution Act as Filter Bubble Effect : Digital Society and The Shift of Public Sphere. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 22(2), 112–126. <https://doi.org/10.22146/jsp.33244>
- Hogg, M. A., & Vaughan, G. M. (2018). *Social Psychology* (eighth). Pearson Education Limited.
- Hootsuite. (2017). We are social: Digital in 2017 Global Overview. <https://es.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2017-global-overview>

- Howard, R. (2015). Personality Disorders and Violence: What is the link? *Borderline Personality Disorder and Emotion Dysregulation*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s40479-015-0033-x>
- Howard, R. C. (2011). The Quest for Excitement: A missing link between personality disorder and violence? *Journal of Forensic Psychiatry and Psychology*, 22(5), 692–705. <https://doi.org/10.1080/14789949.2011.617540>
- Ilic, U. (2015). Book Review : Cyberpsychology -An Introduction to Human-Computer Book Review : Cyberpsychology - An Introduction to Human-Computer Interaction. In *Contemporary Educational Technology* (Vol. 6, Issue October 2015). <https://doi.org/10.30935/cedtech/6159>
- Jablonska, M. R., & Polkowski, Z. (2018a). Fuzzy Information and Engineering and Decision. *Information and Engineering and Decision, Advances in Intelligent Systems and Computing*, 646(AG 2018), 163–174. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-66514-6>
- Jablonska, M. R., & Polkowski, Z. (2018b). Why Do Young People Hate on the Internet? *Intelligent Systems and Computing*, 646, 163–174. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-66514-6>
- Jubany, O., & Roiha, M. (2016). Backgrounds, Experiences and Responses to Online Hate Speech: A Comparative Cross-Country Analysis. <http://www.>

unicri.it/special_topics/hate_crimes/Backgrounds_Experiences_and_Responses_to_Online_Hate_Speech_A_Comparative_Cross-Country_Analysis.pdf

Juvonen, J., & Gross, E. F. (2008). Extending the School Grounds?: Bullying experiences in cyberspace. *Journal of School Health*, 78(9), 496–505.

Kathleen, V. R., Karolien, P. H., & Vandebosch, P. A. (2017). “Thinking Before Posting?”: Reducing cyber harassment on social networking sites through a reflective message. *Computers in Human Behavior*, 66, 345–352. *Computers in Human Behavior*

Keat, H. S. (2014). Student Development Curriculum Division Ministry Of Education, Singapore. Student Development Curriculum Division Ministry Of Education.

Konold, T., Cornell, D., Shukla, K., & Huang, F. (2017a). Racial/Ethnic Differences in Perceptions of School Climate and Its Association with Student Engagement and Peer Aggression. *Journal of Youth and Adolescence*, 46(23 September), 1289–1303.

Konold, T., Cornell, D., Shukla, K., & Huang, F. (2017b). Racial / Ethnic Differences in Perceptions of School Climate and Its Association with Student Engagement and Peer Aggression. *Journal of Youth and Adolescence*, 46(23 September), 1289–1303. <https://doi.org/10.1007/s10964-016-0576-1>

- Koudenburg, N., Greijdanus, H., & Scheepers, D. (2019). The polarizing effects of group discussion in a negative normative context: Integrating societal-, group-, and individual-level factors. *British Journal of Social Psychology*, 58(1), 150–174. <https://doi.org/10.1111/bjso.12282>
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014a). Bullying in The Digital Age : A Critical Review and Meta-Analysis of Cyberbullying Research Among Youth. *Psychological Bulletin*, 140(No.4), 1073–1137.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014b). Bullying in The Digital Age: A Critical Review and Meta Analysis of Cyberbullying Research Among Youth. *Psychological Bulletin*.
- Lane, D. S., Kim, D. H., Lee, S. S., & Weeks, B. E. (2017). From Online Disagreement to Offline Action: How Diverse Motivations for Using Social Media Can Increase Political Information Sharing and Catalyze Offline Political Participation. *Social Media + Society*, 1(July-September), 1–4.
- Large, P. A. M. ., Kruglanski, A. W. K., & Higgins, E. T. (2012). *Handbook of Theories of Social Psychology*. SAGE Publications Ltd.
- Lerner, D. (2013). *The Structure of Cyber and Traditional Aggression: An Integrated Conceptualization* (Issue August). Arizona State University.

- Lesure-Lester, G. E. (2000). Relation Between Empathy and Aggression and Behavior Compliance Among Abused Group Home Youth. *Child Psychiatry and Human Development*, 31(2), 153–161. <https://doi.org/10.1023/A:1001900727156>
- Leung, A. N. M., Wong, N., & Farver, J. A. M. (2018). You are what you read: The belief systems of cyber-bystanders on social networking sites. *Frontiers in Psychology*, 9(APR), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00365>
- Liggett, R., & Ueberall, S. (2016). *Social Media Impacts Behavior Norms* (pp. 1–11).
- Liggett, R., & Ueberall, S. (2016). *Social Media Impacts Behavior Norms*. Citizens Crime Commission. www.nycrimecommission.org
- Mardianto, Hanurawan, F., Chusniyah, T., & Rahmawati, H. (2020). Developing a Positive School Climate to Reduce Aggression and Cyber Aggression of Student in Social Media. *Proceedings of the 1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2019)*, 464(Psshers 2019), 538–544. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200824.127>
- Mardianto, Hanurawan, F., Chusniyah, T., Rahmawati, H., & Hutagalung, F. D. (2021). Cyber Aggression between Intentions and Cyber Wellness of Students : An application of TPB Models. *International Journal of Instruction*, 14(2), 67–82.

- Martellozzo, Elena Emam, A, J. (2017). *Cybercrime and it Victims* (first). Routledge.
- Mary, F. A. (2016). *Social Media and Cyber Wellness*. *International Research Journal of Computer Science*, 3(12), 9–13.
- Maxwell, M. (2016). *Rage and social media : The effect of social media on perceptions of racism , stress appraisal , and anger expression among young African American adults*. Virginia Commonwealth University.
- Medistiara, Y. (2017). *Selama 2017 Polri Tangani 3.325 Kasus Ujaran Kebencian*. DetikNews.
- Mengü, M., & Mengü, S. (2015). *Violence and Social Media*. *Athens Journal of Mass Media and Communications*, 1(3), 211–228. <https://doi.org/10.30958/ajmmc.1-3-4>
- Montaño, D. E., & Kasprzyk, D. (2015). *Reasoned Action, Planned Behavior, and the Integrated Behavioral Model*. In *Health Behavior and Health Education* (pp. 67–96).
- Moor, P. (2007a). *Conforming to the Flaming Norm in the Online Commenting Situation*. <http://essay.utwente.nl/58838/>
- Moor, P. (2007b). *Conforming to the Flaming Norm in the Online Commenting Situation [University of Twente, Enschede, The Netherlands]*. <http://essay.utwente.nl/58838/>

- Mortimer, K. (2017). Understanding Conspiracy Online : Social Media and the Spread of Suspicious Thinking. *Djim.Management.Dal.Ca*, 13, 1–16.
- Movanita, A. N. K. (2017). 2016, Konten Berisi Ujaran Kebencian Paling Banyak Diadukan ke Polisi. *Kompas*. <https://nasional.kompas.com/read/2017/03/26/08465611/2016.konten.berisi.ujaran.kebencian.paling.banyak.diadukan.ke.polisi>
- Musharraf, S., & Anis-ul-Haque, M. (2018). Impact of cyber aggression and cyber victimization on mental health and well-being of Pakistani young adults: The moderating role of gender. *Journal of Aggression, Maltreatment and Trauma*, 27(9), 942–958. <https://doi.org/10.1080/10926771.2017.1422838>
- Myers, D. G., & Twenge, J. M. (2016). *Social Psychology* (12th ed.). McGraw-Hill Education.
- Nitin, J., & Amit Srivastava, J. (2012). Behavioural Responses and Proclivity of Facebook Users Towards Flaming. *Issues in Information Systems*, 13(1), 25–39. http://iacis.org/iis/2012/17_iis_2012_25-39.pdf
- Nixon, C. (2014). Current perspectives: the impact of cyberbullying on adolescent health. *Adolescent Health, Medicine and Therapeutics*, 1(Augusts), 143. <https://doi.org/10.2147/ahmt.s36456>
- Nocentini, A., Calmaestra, J., Schultze-Krumbholz, A., Scheithauer, H., & Ortega, R. (2010). Cyber-aggression: Definition and concept of cyberbullying.

- Australian Journal of Guidance and Counselling, 20(2), 143–156.
- Norman, K. L. (2008). *Cyberpsychology: An Introduction to Human-Computer Interaction* (First publ). Cambridge University Press.
- Novo, F., Pereira, F., & Matos, M. (2014). among Portuguese Adolescents : A Study on Perpetration , Victim Offender Overlap and Parental Supervision. *Journal of Cyber Criminology*, 8(2 July-December), 94–110.
- O'Hara, K., & Stevens, D. (2004). Echo Chambers and Online Radicalism: Assessing the Internet's Complicity in Violent Extremism Kieron O ' Hara (EP/J017728/1; Issue Sim).
- Oriol, X., Miranda, R., Amutio, A., Acosta, H. C., Mendoza, M. C., & Torres-Vallejos, J. (2017). Violent Relationships at The Social Ecological Level: A multi-mediation model to predict adolescent victimization by peers, bullying and depression in early and late adolescence. *Plos One*, 12(3), 1–15. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0174139>
- Ortega-ruiz, R., & Gómez-ortiz, O. (2017). Multidimensional Social Competence , Motivation , and Cyberbullying : A Cultural Approach With Colombian and Spanish Adolescents. *Cross-Cultural Psychology*, 48(8), 1183–1197.
- Ortega, R., Elipe, P., Mora-Merchán, J. A., Calmaestra, J., & Vega, E. (2009). The emotional impact on victims of

- traditional bullying and cyberbullying: A study of Spanish adolescents. *Journal of Psychology*, 217(4), 197–204. <https://doi.org/10.1027/0044-3409.217.4.197>
- Pabian, S., & Vandebosch, H. (2014). Using the theory of planned behaviour to understand cyberbullying : The importance of beliefs for developing interventions. *European Journal of Developmental Psychology*, July. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1080/17405629.2013.858626>
- Papatraianou, L. H., Levine, D., & West, D. (2014). Resilience in The Face of Cyberbullying: An Ecological perspective on young people's experiences of online adversity. *Pastoral Care in Education*, 32(4), 264–283. <http://www.tandfonline.com/action/journalInformation?journalCode=rped20%0Ahttps://doi.org/10.1080/02643944.2014.974661>
- Pečjak, S., & Pirc, T. (2017). School Climate in Peer Bullying: Observers' and active participants' perceptions. *Psihološka Obzorja / Horizons of Psychology*, 26, 74–82. <http://psiholoska-obzorja.si/en/article?id=470>
- Pojokpitu. (2016). Heboh! Vhia Valenvhi Menghina Suku Jawa, Habis Dibully! *Pojokpitu.Com*. <https://doi.org/http://www.pojokpitu.com/baca.php?idurut=27853&&top=1&&ktg=Nasional&&keyrbk=.Pe.ristiwa&&keyjdl=bully>

- Pyzalski, J. (2012). From Cyberbullying to Electronic Aggression: Typology of the phenomenon. *Emotional and Behavioural Difficulties*, 17(3-4), 305-317. <https://doi.org/10.1080/13632752.2012.704319>
- Pyzalski, J. (2014). *Electronic Aggression Among Adolescents*. Information Science Reference, January 2011, 278-295. <https://doi.org/10.4018/978-1-60960-209-3.ch016>
- Ramadan, R. (2018). Anak Muda Kerap Jadi Pelaku, Ini Dampak Yang Nggak Banyak Disadari Dari Ujaran Kebencian. *Hai-Online.Com*.
- Reynolds, L., & Scott, R. (2016). *Digital Citizens: Countering Extremism Online (First)*. Demos. Some rights reserved.
- Richard West & Lynn H. Turner. (2010). *Introducing Communication Theory Analysis and Application* (M. Ryan (ed.); Fourth). McGraw-Hill, an imprint of The McGraw-Hill Companies, Inc., 1221 Avenue of the Americas, New York, NY 10020.
- Romdlon, N. (2017). 5 Artis Ini Pernah Ngamuk ke Netizen Karena Anaknya Dihina. *Brilio.Net*.
- Romera-Leme, V. B., Rosa-Campos, J., Coimbra, S., & Del-Prette, Z. A. P. (2016). Psico Social Skills Inventory for Adolescents: Evidence of construct validity and reliability. *Porto Alegre*, 47(3), 169-178.
- Romera Eva M, Herrera-López, M., Casas, J. A., Ortega-Ruiz, R., & Gómez-ortiz, O. (2017). Multidimensional Social Competence, Motivation, and Cyberbullying: A

Cultural Approach With Colombian and Spanish Adolescents. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 48(8), 1183–1197. <https://doi.org/10.1177/0022022116687854>

Rose, C. A. (2010). Social-Ecological Factors Related to the Involvement of Students with Learning Disabilities in the Bullying Dynamic (Issue June). University of Illinois at Urbana-Champaign.

Rost, K., Stahel, L., & Frey, B. S. (2016). Digital Social Norm Enforcement: Online Firestorms in Social Media. *PLoS ONE*, 11(6), 1–27.

Rothman, D. (2016). A Tsunami of Learners Called Generation Z.

Runions, K. C. (2013). Toward a Conceptual Model of Motive and Self-Control in Cyber-Aggression: Rage, Revenge, Reward, and Recreation. *Youth Adolescence*, 42(March 2013), 751–771.

Runions, K. C., Bak, M., & Shaw, T. (2016). Disentangling Functions of Online Aggression : The Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ). *Aggressive Behavior*, 9999(June), 1–11.

Runions, K., Shapka, J. D., & Dooley, J. (2013). Cyber-Aggression and Victimization and Social Information Processing : Integrating the Medium and the Message. *Psychology of Violence*, 3(1), 9–26. <https://doi.org/10.1037/a0030511>

Runions, K., Shapka, J. D., Dooley, J., & Modecki, K. (2013). Cyber-Aggression and Victimization and Social

- Information Processing : Integrating the Medium and the Message. *Psychology of Violence*, 3(1), 9–26. <https://doi.org/10.1037/a0030511>
- Schoffstall, C. L., & Cohen, R. (2011). *Cyber Aggression : The Relation between Online Offenders and Offline. Social Behavior and Skills in Children*, 20(3), 587–604. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2011.00609.x>
- Ska, J. B. N., Szuster, A., & Winiewski, M. L. A. J. (2013). *Cyberbullying among Adolescent Bystanders : Role of the Communication Medium , Form of Violence , and Empathy. Journal of Community & Applied Social Psychology*, 51(October 2012), 37–51.
- Smart, D., & Sanson, A. (2003). *Social Competence in Young Adulthood, Its Nature and Antecedents. Family Matters*, 4–9.
- Smith, P. K. (2013a). *Cyberbullying and Cyber Aggression. In Handbook of School Violence and School Safety. https://doi.org/10.4324/9780203841372.ch8*
- Smith, P. K. (2013b). *School bullying. Sociologia, Problemas e Praticas*, 71, 81–98. <https://doi.org/10.7458/SPP2012702332>
- Smith, T. K., Faith, C., & Charlene, P. (2014). *Positive School Climate: What It Looks Like and How It Happens (Issue February)*.
- Suler, J. (2004). *The Online Disinhibition Effect. Cyberpsychology and Behavior*, 7(3), 321–326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>

- Swearer, S. M., & Espelage, D. L. (2004). *Bullying in American Schools A Social-Ecological Perspective on Prevention and Intervention* (K. Duch (ed.); published). Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Swearer, S. M., & Espelage, D. L. (2011). *Expanding the Social-Ecological Framework of Bullying among Youth : Lessons Learned from the Past and Directions for the Future [Chapter 1]*. In *Bullying in North American Schools*. Educational Psychology Papers and Publications.
- terkininews.com. (2016, April 18). *Hina Presiden, Netizen Ini Terancam Dipolisikan - Terkininews*. PT. Terkini Kepri Media.
- Tim APJII. (2018, April). *Potret Zaman Now Pengguna dan Perilaku Internet Indonesia*. Buletin APJII, 1–7.
- Titley, G., Keen, E., & Földi, L. (2012). *Young People Combating Hate Speech On-line*. Council of Europe. <https://rm.coe.int/16807023b4>
- TribunNews. (2015, November 2). *Posting Ujaran Kebencian Terhadap Islam Netizen Laporkan Orang Ini - Tribun Medan*. Tribun.Medan.Com.
- Van Der Wilk, A. (2018). *Cyber Violence and Hate Speech Online against Women (Issue September)*. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/604979/IPOL_STU\(2018\)604979_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/604979/IPOL_STU(2018)604979_EN.pdf)
- Vanderhoven, E., Schellens, T., Vanderlinde, R., & Valcke, M. (2016). *Developing Educational Materials About*

- Risks on Social Network Sites: A design based research approach. *Educational Technology Research and Development*, 64(3), 459–480.
- Walters, M. A., & Brown, R. (2016). Causes and Motivations of Hate Crime (First). Equality and Human Rights Commission. <https://www.equalityhumanrights.com/sites/default/files/research-report-102-causes-and-motivations-of-hate-crime.pdf>
- Walters, M. A., Brown, R., & Wiedlitzka, S. (2016). Causes and Motivations of Hate Crime. In Equality and Human Rights Commission Research report (Vol. 102).
- Warsono, A. (2017). Polisi Mulai Selidiki Kasus Ujaran Kebencian Remaja di Bekasi - Metro Tempo. Tempo.Com.
- Willard, N. (2007). Educator ' s Guide to Cyberbullying , Cyberthreats & Sexting (No. 2005-07 Nancy Willard).
- Williams, M., & Pearson, O. (2016a). Hate Crime and Bullying in the Age of Social Media Conference Report. Social Data Science Lab.
- Williams, M., & Pearson, O. (2016b). Hate Crime and Bullying in the Age of Social Media Conference Report.
- Wolfowicz, M. (2015). A social learning theory examination of the complicity of personalization algorithms in the creation of echo chambers of online radicalization to violent extremism. Macquarie University.
- Wright, M. F., & Li, Y. (2013). Normative Beliefs About Aggression and Cyber Aggression Among Young

- Adults : A Longitudinal Investigation. *Aggressive Behavior*, 39(February), 161–170.
- Wu, S., Lin, T. C., & Shih, J. F. (2017). Examining the antecedents of online disinhibition. *Information Technology and People*, 30(1), 189–209. <https://doi.org/10.1108/ITP-07-2015-0167>
- Xiao, B. S., & Wong, Y. M. (2013). Cyber-Bullying Among University Students: An Empirical Investigation from the Social Cognitive Perspective. *International Journal of Business and Information*, 8(1), 34–69.
- Yzer, M. (2012). The Integrative model of Behavioral Prediction as a tool for Designing Health Messages. In *Health communication message design: Theory and practice* (pp. 21–40). http://www.sagepub.com/upm-data/43568_2.pdf.
- Zourou, K. (2012). On the attractiveness of social media for language learning_ a look at the state of the art. *Alsic*, 15(n1).

Tentang Penulis



Dr. Mardianto, S.Ag., M.Si.

E-Mail: mardiantopsi@fip.unp.ac.id

Pekerjaan

Dosen Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan,
Universitas Negeri Padang

Pendidikan

- S1 Theologi dan Filsafat Islam pada Fakultas Ushuludin di IAIN Imam Bonjol Padang Tahun 1995-2000
- S2 Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada 2001-2004
- S3 Psikologi pada Program Doktor di Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Malang 2017-2020

Pengalaman Organisasi

- Ketua Osis MTsN Parak Laweh Padang 1991-1992
- Salah satu pendiri UKM teater Imam Bonjol Padang 1998
- Pembina Hima Prodi Psikologi UNP 2006-2008
- Sekretaris Prodi Psikologi UNP 2010-2012
- Ketua Prodi Psikologi UNP 2012-2017
- Wakil Dekan III FPK UNP 2021-2025

Pengalaman Mengajar

- Psikologi Sosial (2006- Sampai sekarang)
- Psikologi Pendidikan (2006- Sampai sekarang)
- Psikologi Budaya (2008-2016)
- Filsafat Ilmu dari (2012- Sampai sekarang)
- Psikologi Islam (2014-Sampai sekarang)
- Psikologi Dunia Maya (2019-Sampai sekarang)

Bidang Kompetensi

- Filsafat Islam
- Psikologi Sosial
- Psikologi Pendidikan

Minat Penelitian

- Eksistensi dan perkembangan sosio-budaya terhadap perilaku individu
- Eksplorasi perilaku dan interaksi sosial masyarakat dunia maya (siber)

Karya Ilmiah

- Mengenal Konsep Diri Ideal Remaja Etnis Minang (Mudjiran, Hartati, Mardianto., 2012)

- Efektifikasi Modal Sosial dan Revitalisasi Kearifan Lokal Untuk Mengentaskan Kekerasan Sosial (Mardianto.,2015)
- Hubungan Antara Prasangka Masyarakat Terhadap Muslimah Bercadar Dengan Jarak Sosial (R Amanda, Mardianto.,2017)
- Pengaruh *outbound* terhadap kecerdasan Moral anak sekolah dasar (D Lutfia, Mardianto 2017)
- Dinamika Psikologis Konsep *Raso jo Pareso* dalam Masyarakat Minangkabau “Sebuah Tinjauan Psikologi Budaya (Adil Patrianto, Mardianto., 2018)
- Peran Pendidikan *Digital Citizenship* Untuk Pencegahan Perilaku Ujaran Kebencian Siswa di Media Sosial (Mardianto., 2018)
- Membangun Iklim Sekolah Untuk Mereduksi Perilaku Agresi Siswa : *Bullying* dan *Cyberbullying* (Mardianto., 2018)
- Peran Guru di Era Digital dalam Mengembangkan *Self Regulated Learning* Siswa Generasi Z untuk Pencapaian Hasil Pembelajaran Optimal (Mardianto., 2019)
- Prasangka dan Ujaran Kebencian Siber: Peran Pola Komunikasi Daring dan Algoritma Media Sosial (Ruang Gema dan Gelembung Informasi) (Mardianto., 2019)
- *Developing a Positive School Climate to Reduce Aggression and Cyber Aggression of Student in*

Social Media (Mardianto dkk.,2019)

- *Cyber Aggression of Students: The Role and Intensity of the Use of Social Media and Cyber Wellness* (Mardianto dkk.,2020)
- *Cyber Aggression Between Intentions and Cyber Wellness of Students: An application of TPB Models* (Mardianto dkk.,2021)

Pengabdian kepada Masyarakat

- Kegiatan Tes Penjurusan Siswa (2006-2015)
- Kegiatan Asessment ASN/PNS Pegawai Kota/kabupaten di Sumatera Barat (2010-Sampai sekarang)
- Kegiatan Pelatihan Antisipasi dan Menghindari KDRT untuk Ibu Rumahtangga dari Anak-anak Agresif SD Kota Bukittinggi (2015)
- Orientasi Organisasi dan Pengembangan Diri Individu; Workshop UKM Teater Imam Bonjol Padang (2018)
- *Cyber Threats* dan Upaya Mencegah Dampaknya pada Remaja (2021)
- Ancaman pornografi dan kecanduan *game online* intervensi pencegahannya (2022)



@mardianto otnay