

## CYBERBULLYING: STUDENT'S BEHAVIOR IN VIRTUAL WORLDS

**Muhammad Nur Wangid**

Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
nurwangid2003@yahoo.com

**Abstract:** Concerning about student's negative behaviors in using of the internet encouraged the survey to describe the behavior of students in the virtual world. The sample consisted of 497 students, consisting of 336 women and 161 men, taken by proportional random sampling. Instruments of data collection using questionnaire. The results showed that mobile phones become the primary tool in the move to the internet is more widely used to send the message. Using internet lasting for more two hours per day, and carried anywhere. Activities at home is higher than the on-campus in the surf. Most students use the internet to find the source of the task, followed by activities on facebook. Three major forms of cyberbullying behaviors students were outing, flaming and harassment. While experience as a victim of cyberbullying was in the form of flaming, harassment, and cyber-stalking.

**Keywords:** cyberbullying, students behavior

### PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Namun demikian, belum semua mahasiswa menunjukkan perilaku berkarakter sesuai dengan harapan di atas. Oleh karena itu, upaya pembentukan pribadi mahasiswa yang berakhlak mulia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional menjadi perhatian semua perguruan tinggi. Terkait dengan pembentukan pribadi mahasiswa maka akhlak dan perilaku mahasiswa harus dibina dan diarahkan agar menjadi pribadi yang berkarakter. Salah satu bentuk perilaku berkarakter mahasiswa adalah kemampuan mahasiswa untuk berkomunikasi secara efektif dan mengedepankan kesantunan.

Namun demikian belum semua mahasiswa dapat berkomunikasi dengan

baik, hal itu nampak ketika memanfaatkan internet dan handphone secara tidak tepat. Berbagai pihak mengeluh akibat dari perilaku mahasiswa ketika berkomunikasi dengan menggunakan *hand phone*. Perilaku mahasiswa sering dipersepsikan oleh beberapa pihak kurang sopan, tidak pada tempatnya, menyinggung perasaan, dan sebagainya. Demikian pula, jika diamati percakapan dalam *face book* misalnya maka kalimat-kalimat yang muncul tak jarang berupa kata-kata umpatan, sumpah serapah, dan sebagainya. Bentuk-bentuk perilaku ini termasuk dalam kategori *cyberbullying*. Hal ini patut menjadi keprihatinan bersama, dalam jangka panjang dikhawatirkan hal tersebut menjadi kebiasaan yang tidak baik pada perilaku mereka sebagai seorang calon sarjana. (Paragraf 2)

Selain dari pada itu ternyata menurut Puslitbang POLRI data tahun 2011 *cyber crime* di Indonesia paling tinggi. Salah satu

akibat dari hal tersebut adalah pelanggaran HAM dan hak pribadi (<http://www.polri.go.id/berita/10745>). Sementara itu menurut Kompas.com (22-2-2012) mengatakan bahwa peringkat pengguna internet di Indonesia meningkat tajam dan berdampak kurang baik. Hal itu dijelaskan masalahnya ada *miss used* (penyalahgunaan fungsi) internet. Jumlah pengguna internet di Indonesia besar karena penggunaan BlackBerry, Facebook, dan Twitter. Biasanya mereka menggunakan untuk chatting dan mengakses jejaring sosial saja.

Hal senada juga disampaikan hasil survei Yahoo tahun 2011 yang menyatakan bahwa pertumbuhan internet Indonesia paling tinggi se-Asia Tenggara naik 160 % dari tahun 2009. Pendorong pertumbuhan mobile Internet ini adalah generasi muda (15-24 tahun) yang memiliki akses ke perangkat dengan harga rendah yang menyediakan beragam fungsi *smartphone* dengan harga telepon seluler (ponsel) biasa dan berperan sebagai katalis bagi perkembangan mobile Internet (<http://www.jeruknipis.com/node/7709>). Penelitian yang terkait dengan perilaku di dunia maya seperti yang diuraikan di atas nampaknya belum banyak dilakukan khususnya di Indonesia. Dan pada umumnya juga belum begitu banyak (Wade and Beran, 2011: 47).

Akhir-akhir ini, masyarakat pada umumnya baik di dunia pendidikan (sekolah) maupun di luar pendidikan mulai menyadari adanya kejahatan di dunia maya, yang dijuluki dengan *cyberbullying*. Berbagai macam terminologi dipergunakan untuk menyebut *cyberbullying* ini Wade and Beran (2011; 45) mengidentifikasi antara lain *cyber-harassment*, *online-bullying*, dan *online harassment*. Draa dan Sydney (2009) menyebut dengan istilah *electronic bullying*. Pada umumnya *cyberbullying* didefinisikan sebagai *intentional acts of aggression –or intentional acts causing*

*harm toward someone else – that are perpetrated via an electronic medium* (Patchin & Hinduja dalam Wade dan Beran, 2011: 45). Sementara Draa & Sydney (2009: 40) mendeskripsikan *cyberbullying* sebagai *the act of sending or posting harmful or cruel text or images using the internet or other communication devices*. Dari definisi di atas menunjukkan bahwa perilaku *cyberbullying* yang secara harafiah berarti *cyber* - dunia maya dan *bullying* – mengganggu, menggertak, maka *cyberbullying* bermakna sebagai perilaku yang mengganggu yang dilakukan di dunia maya. Perilaku tersebut dilakukan secara sengaja yang berupa agresi atau tindakan yang menyebabkan orang lain merasa teraniaya atau tersakiti yang dilakukan menggunakan media elektronik. Russo (2008:212) menjelaskan secara terinci tentang perilaku mengganggu melalui media elektronik sebagai berikut: “*Cyberbullying generally encompasses any kind of harassing or bullying conduct that occurs through electronic communication channels or devices, including e-mail, Web pages, blogs, online video sharing sites, social networking services, cell phones, and camcorders*”.

Oleh karena itu segala tindakan atau perilaku yang dilakukan dengan memanfaatkan media elektronik yang mengganggu atau menyakiti orang lain dapat dikategorikan sebagai *cyberbullying*. Media elektronik yang bisa atau lazim digunakan sangat beragam mulai dari *e-mail* sampai dengan *posting video*. Dengan demikian *cyberbullying* dapat terjadi melalui email, pesan singkat, *hand phone*, *websites*, *personal digital assistants*, *internet gaming*, dan sebagainya seperti yang juga dikemukakan oleh Wade dan Beran (2011).

Ketika mahasiswa melakukan kegiatan atau mempergunakan internet (*online*) maka beragam kemungkinan kegiatan yang dilakukan. Kegiatan yang dilakukan bisa bersifat positif atau negatif. Dalam

konteks *cyberbullying* maka hal yang negatif yang banyak dilakukan. Bentuk kegiatan yang dilakukan ini mempengaruhi pula bentuk perilaku *cyberbullying* yang dilakukan. Draa & Sydney (2009) menjelaskan bentuk-bentuk *cyberbullying* yang dapat dilakukan dalam bentuk bagan ringkasan berikut.

Tabel 1. Bentuk-bentuk cyberbullying

Bentuk	Deskripsi
<i>Flaming</i>	Mengirim pesan yang bernada marah, kasar, cabul langsung kepada seseorang atau kepada kelompok.
<i>Harassment</i>	Mengirim berulang pesan yang bernada serangan
<i>Denigration (put-downs)</i>	Mengirim atau <i>posting</i> pernyataan berbahaya, bohong, atau kejam tentang seseorang kepada orang lain.
<i>Cyber-stalking</i>	Gangguan yang mengancam atau mengintimidasi dan terus menerus
<i>Impersonation (masquarade)</i>	Berpura-pura jadi orang lain dan mengirimkan atau <i>posting</i> sesuatu yang menyebabkan seseorang nampak buruk, seseorang menjadi berbahaya, atau merusak reputasi seseorang
<i>Outing</i>	Mengirim atau <i>posting</i> sesuatu tentang seseorang yang bersifat sensitif, pribadi, atau informasi yang memalukan, mencakup menyampaikan pesan atau gambar pribadi
<i>Exclusion</i>	Secara sengaja mengeluarkan seseorang dari suatu kelompok <i>online (online group)</i>
<i>Cyber-threats</i>	Ancaman langsung atau menghalangi materi <i>online</i> yang menimbulkan keprihatinan atau memberikan petunjuk bahwa seseorang bersedih dan mungkin mengarah pada mencederai seseorang, melukai diri sendiri, atau melakukan bunuh diri

Penjelasan di atas menunjukkan variasi bentuk *cyberbullying* yang mungkin dilakukan mahasiswa serbagai

pelaku ataupun mahasiswa menjadi korban. Kedelapan jenis *cyberbullying* bisa dilakukan satu atau beberapa sekaligus dalam satu tempo kegiatan. Demikian pula sebaliknya yang mengalaminya.

*Cyberbullying* memiliki pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan orang yang menjadi korban khususnya, namun *cyberbullying* juga merupakan bentuk perilaku negatif yang mempengaruhi kehidupan orang yang melakukannya. Kizza (2010: 200-201) menjelaskan dampak *cyberbullying* dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

#### 1. Efek-efek psikologis.

Efek psikologis tergantung pada motif *cyberbullying* dan dapat berakibat lama secara psikologis efek seperti kebencian. Efek psikologis dapat menyebabkan individu menutup diri dan isolasi diri yang meningkat. Kecenderungan tersebut dapat mengakibatkan dampak yang berbahaya dan mahal pada individu, perusahaan, dan masyarakat secara keseluruhan.

#### 2. Pembusukan Moral.

Ketika manusia bertindak, apakah baik atau buruk, dan tindakan tersebut dilakukan menjadi begitu sering, maka pada dasarnya menciptakan tingkat keakraban dan hal itu mengarah untuk penerimaan tindakan tersebut sebagai "Normal". Hal ini bisa saja merupakan jenis dari penerimaan dari tindakan yang sebelumnya dipandang sebagai tidak bermoral dan buruk oleh masyarakat. Dengan demikian sebenarnya yang terjadi adalah pembusukan moral. Ada banyak serangan elektronik (*e-attack*) yang dapat menyebabkan pembusukan moral.

#### 3. Kehilangan privasi.

*Email* bisa dikirimkan kepada siapapun juga sehingga lalu lintas informasi surat bisa terjadi tanpa kontrol.

Oleh karena itu ada kebutuhan untuk mengatasi masalah secara cepat untuk masalah yang tampaknya telah mulai memasuki setiap rumah bahkan personal, akibatnya semua dari pengguna akan kehilangan harga diri. Di antaranya "solusi" adalah profil scanner dan scanner email yang tegas (*profile scanner and straight email scanner*) seperti Echlon. Pada umumnya pengguna tak akan pernah memperkirakan dan tidak siap untuk menanggung resikonya.

#### 4. Kepercayaan.

Seiring dengan privasi yang hilang, kepercayaan juga hilang. Sekali individu menyerang maka akan kehilangan kepercayaan dari orang lain. Hal itu karena yang bersangkutan diyakini sebagai sumber serangan atau diyakini dapat menghentikan serangan. Serangan elektronik memang tidak terlihat secara fisik namun tetap saja menyebabkan individu kehilangan kepercayaan pada pelaku (individu, kelompok, atau bisnis).

Popularitas penggunaan *hand phone* dan internet dalam kehidupan manusia telah menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Salah satu pengguna *hand phone* dan internet yang sangat banyak adalah dari kalangan mahasiswa. Pada usia mahasiswa ini pada umumnya mereka berada pada masa remaja akhir atau awal masa dewasa. Hubungan sosial menjadi sangat penting, mereka secara psikologis tidak tergantung lagi pada orang tua atau orang dewasa lainnya sebaliknya biasanya mereka membangun sendiri komunitasnya dengan teman sebaya yang cenderung eksklusif. Kondisi ini mendorong mereka untuk memiliki alat komunikasi yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi. Ekskalasi yang sangat menonjol pada masa remaja ini sangat dipengaruhi sifat media komunikasi yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Sejak kecil remaja

telah belajar dari orang tua dan lingkungannya bagaimana mereka memanfaatkan media tersebut untuk memenuhi kepentingan dan kebutuhannya.

Selama melalui masa remaja, individu semakin tidak lagi menghabiskan waktunya bersama orang tua, terdapat peningkatan yang sangat tajam, waktu (yang) dipergunakan untuk keperluan diri mereka sendiri. Hal itu berupa penggunaan waktu untuk pemanfaatan berbagai media yang sesuai dengan minatnya, misalnya hand phone, televisi, video games, dan sebagainya. Arnet (2007: 3) menjelaskan bahwa remaja Amerika menghabiskan waktu 4 jam sehari untuk mendengarkan musik, dan menonton televisi dua jam sehari. Selain itu 75% memiliki komputer, dan 61% berselancar di internet, serta 70% remaja wanita membaca majalah populer. Jika dikombinasikan maka media membantu remaja menghabiskan waktunya tidak kurang dari delapan jam per hari.

Dampak dari penggunaan media yang semakin lama, penelitian di Amerika menunjukkan angka prevalensi 11% s/d 17% siswa telah melakukan gangguan lewat dunia maya (*cyberbullying*) kepada orang lain (Li, 2007), sedangkan Patchin & Hinduja (2006) menyatakan sekitar seperempat siswa (19%-29%) telah melaporkan mereka menjadi korban *cyberbullying*. Dengan demikian data menunjukkan bahwa *cyberbullying* masih menjadi problem di lingkungan pendidikan. Sedangkan pelaku *cyberbullying* berdasarkan riset yang telah dilakukan terlebih dahulu menunjukkan bahwa laki-laki dan perempuan sama-sama menunjukkan tingkat yang sama dalam melakukan *cyberbullying* (Li, 2007). Namun di tahun sebelumnya - 2006 (Li) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa anak laki-laki hampir dua kali lipat lebih banyak melakukan daripada anak perempuan.

MacDonald and Roberts-Pittman (2010) melaporkan penelitiannya sebanyak 439 mahasiswa yang ditanyai seberapa sering mereka telah mengalami serangkaian perilaku intimidasi (*cyberbullying*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 38% dari sampel mahasiswa tersebut tahu seseorang yang telah mengalami atau menjadi korban tindakan *cyberbullying*, 21,9% telah mengalami sendiri menjadi korban *cyberbullying*, dan 8,6% telah melakukan *cyberbullying* kepada orang lain. Itu jelas bahwa beberapa bentuk media elektronik lebih sering digunakan untuk *cyberbullying* lain daripada bentuk-bentuk lain.

## METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Untuk itu dilakukan penelitian dengan jenis survey. Yaitu penelitian yang bermaksud mendeskripsikan kondisi subyek secara kuantitatif. Tempat penelitian dilakukan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Sampel penelitian ini diusahakan diambil dari berbagai jurusan yang dilakukan secara proporsional.

Subyek penelitian ini ada 497 mahasiswa yang terdiri dari subyek berjenis kelamin wanita 336 mahasiswa dan pria 161, sehingga subyek berjenis kelamin wanita (67.61%) lebih banyak dibandingkan dengan subyek yang berjenis kelamin pria (32.39%). Selanjutnya berdasarkan usia, maka dapat disampaikan data hasil penelitian subyek terdiri dari usia 17 – 22 tahun. Subyek yang paling banyak berusia 19 tahun (46.48%), diikuti dengan usia 20 tahun (27.97%). Berdasarkan semester per program studi, data hasil penelitian menunjukkan semester I ada 51 (10.26%), semester III ada 326 (65.59%), semester V ada 104 (20.93%), dan semester VII ada 16 mahasiswa (3.22%). Oleh karena itu

sebagian besar subyek merupakan mahasiswa semester III.

Teknik pengumpulan data utama mempergunakan angket yang mengacu kepada instrument yang telah dipergunakan oleh Mishna, dkk. (2010). Oleh karena itu instrumen angket yang dipakai memuat pertanyaan tentang:

1. Identitas, yang terdiri dari jenis kelamin, usia, semester, dan program studi.
2. Penggunaan alat berteknologi internet, yang terdiri dari:
  - a. Jenis alat yang dimiliki
  - b. Lama menggunakan internet per hari
  - c. Tempat (online)
  - d. Penggunaan telepon seluler
  - e. Kegiatan yang dilakukan pada waktu online
  - f. Pengalaman menggunakan internet
  - g. Kesaksian
  - h. Etika penggunaan internet

Untuk menganalisis data penelitian ini maka dipergunakan teknik analisis univariat dengan membuat tabulasi dan selanjutnya dipersentase, dengan formula sebagai berikut:

$$X = \frac{n}{\sum N} \times 100$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Penggunaan alat

Alat yang berteknologi internet yang dimiliki. Subyek menyatakan sebagai berikut. Pada umumnya subyek memiliki alat yang berteknologi internet berupa *handphone* (82.96%), diikuti dengan laptop (81.45%), dan komputer PC (2.75%). Dari alat yang dimiliki ini maka bisa dilihat penggunaannya. Lama penggunaan internet perhari, data hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut, subyek lebih banyak mempergunakan internet selama  $\geq 2$  dan  $\leq 8$  jam per hari (53.38%), dan diikuti dengan prosentase penggunaan

internet yang cenderung berkurang jumlah jamnya yaitu kurang dari dua jam (42.98%). Sedangkan tempat melakukan online, subyek cenderung melakukan aktivitas *online* di mana saja (70.07%), dan ternyata lebih banyak yang melakukan *online* di rumah (18.66%) dibandingkan dengan di kampus (11.27%).

Persentase penggunaan handphone untuk bicara, mengirim pesan, dan mengirim gambar diperoleh data sebagai berikut. Jumlah subyek yang mengisi persentase handphone dipergunakan untuk bicara di bawah 30% ternyata sangat dominan (87.14%). Artinya handphone hanya sedikit dipergunakan untuk berbicara (*call*). Kemudian pemanfaatan handphone untuk mengirim pesan diperoleh data 93.43% subyek menyatakan bahwa *handphone* dipergunakan untuk mengirimkan pesan lebih dari 60%. Artinya pada umumnya subyek mempergunakan handphone lebih banyak untuk berkirim pesan. Sedangkan pemanfaatan handphone untuk mengirim gambar diperoleh data hampir semua (98.15%) subyek menyatakan bahwa prosentase penggunaan handphone untuk mengirim gambar kurang dari 30 %.

Sebaliknya yang menyatakan prosentase penggunaan handphone untuk

mengirim gambar lebih dari 30% tidak sampai dua persen. Sementara itu, kegiatan yang dilakukan pada waktu online diberikan lima pilihan, yaitu mencari sumber untuk mengerjakan tugas, chatting, facebook, main game, dan mengirim e-mail. Dari kelima alternatif tersebut maka diperoleh data pada Tabel 2.

Sebagian besar subyek mempergunakan internet untuk mencari sumber dalam mengerjakan tugas (90.79%), yang diikuti dengan aktivitas di facebook (79.82%).

#### b. Pengalaman menggunakan alat untuk:

Ketika subyek ditanya tentang pengalaman mempergunakan internet, apakah pernah menjadi korban atau justru melakukan dilihat berdasarkan bentuk *cyberbullying* maka diperoleh data penelitian seperti pada Tabel 3.

Tiga besar bentuk *cyberbullying* yang dilakukan subyek adalah sekitar 36.25% subyek melakukan *outing*, 26.42% subyek melakukan *flaming*, dan 13.72% subyek melakukan *harassment*. Pengalaman subyek sebagai korban *cyberbullying* dijelaskan oleh perolehan data pada Tabel 4.

Tabel 2 Kegiatan yang dilakukan pada waktu online

No.	Program Studi	Kegiatan Yang Dilakukan Pada Waktu Online									
		Pertama		Kedua		Ketiga		Keempat		Kelima	
1.	KP	40	95.23%	27	64.28%	36	85.71%	9	21.42%	22	52.38%
2.	BK	61	87.14%	34	48.57%	59	84.28%	15	72.86%	33	47.14%
3.	PLB	33	89.19%	17	45.95%	29	78.38%	11	29.73%	15	40.54%
4.	MP	41	93.18%	22	50.00%	37	84.09%	13	29.55%	21	47.73%
5.	TP	33	86.84%	17	44.74%	35	92.11%	15	39.47%	19	50.00%
6.	PG- PAUD	57	95.00%	18	30.00%	45	75.00%	9	9.00%	35	58.33%
7.	PLS	31	88.57%	13	37.14%	20	57.14%	9	25.71%	14	40.00%
8.	PGSD	156	91.23%	73	42.69%	140	81.87%	50	29.34%	80	46.78%
	Rerata		90.79%		45.42%		79.82%		31.13%		40.07%

Keterangan: Pertama: mencari sumber untuk mengerjakan tugas, Kedua: *chatting*, Ketiga: *facebook*, Keempat: *main game*, Kelima: *mengirimkan e-mail*

Tabel 3. Pengalaman mempergunakan internet sebagai pelaku

No	Program Studi	Pengalaman mempergunakan internet sebagai pelaku (%)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	KP	23.80	14.28	7.14	0.00	2.38	4.76	40.47	11.90
2.	BK	30.00	15.71	10.00	4.28	17.14	14.28	35.71	4.28
3.	PLB	21.62	35.13	0.00	0.00	5.40	2.70	32.43	0.00
4.	MP	38.63	2.70	13.63	0.00	6.81	13.63	27.27	0.00
5.	TP	28.94	18.42	5.26	2.27	2.63	4.54	34.21	0.00
6.	PG- PAUD	23.33	3.33	0.00	0.00	6.67	3.33	28.33	0.00
7.	PLS	25.71	11.42	2.86	2.85	0.00	8.57	60.00	5.71
8	PGSD	19.29	8.77	5.26	1.17	4.67	5.26	31.58	1.75
	Rerata	26.42	13.72	5.52	1.32	5.71	7.13	36.25	2.96

Keterangan: 1. *Flaming*; 2. *Harassment*; 3. *Denigration*; 4. *Cyber-stalking*; 5. *Impersonation*; 6. *Outing*; 7. *Exclusion*; 8. *Cyber-threats*

Tabel 4. Pengalaman mempergunakan internet sebagai korban

No.	Program Studi	Pengalaman mempergunakan internet sebagai korban (%)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	KP	59.52	33.33	42.85	38.09	33.33	23.80	19.04	9.52
2.	BK	54.28	37.14	47.14	41.43	45.71	41.42	8.57	22.85
3.	PLB	48.64	35.13	27.02	37.83	27.02	43.24	18.91	8.10
4.	MP	70.45	31.81	29.54	20.45	27.27	18.18	20.45	9.09
5.	TP	60.52	52.63	34.21	42.10	34.21	28.94	23.68	23.68
6.	PG- PAUD	48.33	33.33	26.67	35.00	28.33	45.00	16.67	10.00
7.	PLS	71.24	62.86	51.42	42.85	54.28	34.28	25.71	22.85
8	PGSD	57.89	44.44	32.16	35.67	30.40	33.92	19.88	15.20
	Rerata	58.86	45.72	36.37	36.68	35.07	33.60	19.11	15.16

Keterangan: 1. *Flaming*; 2. *Harassment*; 3. *Denigration*; 4. *Cyber-stalking*; 5. *Impersonation*; 6. *Outing*; 7. *Exclusion*; 8. *Cyber-threats*

Tiga besar bentuk *cyberbullying* yang dialami subyek (menjadi korban) adalah dalam bentuk *flaming* (58.86%), *harassment* (45.72%), dan *cyber-stalking* (36.68%). Selanjutnya kesaksian subyek terhadap kejadian atau peristiwa *cyberbullying* yang pernah diketahui. Data penelitian menunjukkan bahwa terdapat 169 (34.00%) subyek yang menyaksikan terjadinya peristiwa *cyberbullying*, hal itu merata di semua program studi. Ketika ditanyakan lebih lanjut siapa yang menjadi korbannya, maka diperoleh data bahwa korban *cyberbullying* yang pernah diketahui subyek pada umumnya teman

sekelas dan sekampus dengan besaran masing-masing (24.85%). Bentuk perilaku *cyberbullying* yang diketahui subyek pada umumnya berupa kiriman pesan (78.95%). Sedangkan kemauan subyek penelitian untuk membantu korban peristiwa *cyberbullying*, data penelitian menunjukkan bahwa subyek lebih banyak yang memilih tidak membantu 98 (67.12%), sedangkan yang berkeinginan membantu ada 48 (32.88%).

### c. Etika penggunaan

Internet sebagai media komunikasi tentu memiliki norma atau aturan untuk

mempergunakannya. Data menunjukkan bahwa sebagian besar subyek telah memahami adanya etika dalam memanfaatkan internet (85.51%), namun ada juga subyek yang tidak memahami adanya etika penggunaan internet (12.07%). Hal ini bisa terjadi karena subyek tidak memikirkan dampak dari pemanfaatan internet. Hal ini terungkap dalam data penelitian yang menunjukkan bahwa 92.15% subyek mempertimbangkan dampak penggunaan internet, dan sebagian kecil (5.23%) tidak menghiraukan dampak penggunaan internet.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada umumnya mahasiswa (sampel) memiliki alat yang berteknologi internet berupa *handphone* (82.96%), diikuti dengan laptop (81.45%), dan komputer PC (2.75%). Mahasiswa pada umumnya mempergunakan internet selama  $\geq 2$  dan  $\leq 8$  jam per hari (53.38%), dan diikuti dengan prosentase penggunaan internet yang cenderung berkurang jumlah jamnya yaitu kurang dari dua jam (42.98%). Kondisi ini relatif sama dengan hasil survei yang dilakukan Yahoo di tahun 2011 (<http://www.jeruknipis.com/node/7709>).

Mahasiswa cenderung melakukan aktivitas *online* di mana saja (70.07%), dan ternyata lebih banyak yang melakukan *online* di rumah (18.66%) dibandingkan dengan di kampus (11.27%). Kondisi ini terjadi karena usia remaja pada umumnya telah mulai memiliki kemandirian, dan ketergantungan pada alat komunikasi ini (*handhone*) yang semakin tinggi (Griffith, 2008: 231).

Jumlah subyek yang mengisi prosentase *handphone* dipergunakan untuk bicara di bawah 30% ternyata hampir dominan (87.14%). Artinya *handphone* hanya sedikit dipergunakan untuk berbicara (*call*). Sedangkan pemanfaatan *handphone* untuk mengirim pesan diperoleh data bahwa 93.43% subyek

menyatakan bahwa *handphone* dipergunakan untuk mengirimkan pesan lebih dari 60%. Artinya pada umumnya subyek mempergunakan *handphone* untuk berkirim pesan. Kondisi ini bisa dilihat dalam kehidupan sehari-hari di mana mahasiswa tidak bisa lepas dari *handphone* yang selalu dipergunakannya untuk mengirim atau menjawab pesan.

Sedangkan pemanfaatan *handphone* untuk mengirim gambar diperoleh data bahwa hanya sebagian kecil mahasiswa yang lebih memanfaatkan fasilitas ini. Hampir semua subyek menyatakan bahwa prosentase penggunaan *handphone* untuk mengirim gambar kurang dari 30%. Begitu pula sebaliknya yang menyatakan prosentase penggunaan *handphone* untuk mengirim gambar lebih dari 30% tidak sampai dua persen.

Kegiatan yang dilakukan pada waktu online diberikan lima pilihan, yaitu mencari sumber untuk mengerjakan tugas, chatting, facebook, main game, dan mengirim e-mail. Dari kelima alternatif tersebut maka diperoleh data sebagai berikut. Sebagian besar mahasiswa mempergunakan internet untuk mencari sumber dalam mengerjakan tugas (90.79%), yang diikuti dengan aktivitas di facebook (79.82%). Kondisi ini harus diawasi jangan sampai mahasiswa mengerjakan tugas hanya sekedar copy paste materi dari blok di internet (Nurwangid, 2011).

Ketika mahasiswa ditanya tentang pengalaman mempergunakan internet, apakah pernah menjadi korban atau justru melakukan kegiatan *cyberbullying* dilihat berdasarkan bentuk *cyberbullying* maka diperoleh data penelitian yang menunjukkan bahwa tiga besar bentuk *cyberbullying* yang dilakukan mahasiswa adalah sekitar 36.25% subyek melakukan *outing*, 26.42% subyek melakukan *flaming*, dan 13.72% subyek melakukan *harassment*. Artinya mahasiswa

melakukan *cyberbullying* sampai 36.25%, suatu angka yang cukup tinggi dibandingkan hasil penelitian Li (2007) yang hanya mencapai 17%, dan MacDonald and Roberts-Pittman (2010) yang hanya 8.6%.

Sedangkan pengalaman subyek sebagai korban *cyberbullying* dijelaskan oleh perolehan data berikut. Tiga besar bentuk *cyberbullying* yang dialami subyek (menjadi korban) adalah dalam bentuk *flaming* (58.86%), *harassment* (45.72%), dan *cyber-stalking* (36.68%). Suatu angka yang cukup mengejutkan karena dibandingkan dengan hasil penelitian MacDonald and Roberts-Pittman (2010) yang hanya mencapai 21.9%. Hal ini berarti kekhawatiran terhadap adanya *kasus cyberbullying* yang ditengarai semakin hari semakin meningkat (Pathchin and Hinduja, 2012: 12).

Kesaksian subyek terhadap kejadian atau peristiwa *cyberbullying* yang pernah diketahui. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 169 (34.00%) subyek yang menyaksikan terjadinya peristiwa *cyberbullying*, hal itu merata di semua program studi. Namun hal ini justru lebih rendah dari hasil penelitian yang dilakukan MacDonald and Roberts-Pittman (2010) pada mahasiswa dengan sampel sebanyak 439 yang mencapai 38%. Ketika ditanyakan lebih lanjut siapa yang menjadi korbannya, maka diperoleh data korban *cyberbullying* yang pernah diketahui subyek pada umumnya teman sekelas dan sekampus dengan besaran masing-masing (24.85%). Bentuk perilaku *cyberbullying* yang diketahui subyek pada umumnya berupa kiriman pesan (78.95%). Hal sesuai dengan temuan awal bahwa pada umumnya kepemilikan handphone lebih banyak dipergunakan untuk mengirim pesan saja. Jejaring sosial merupakan alasan utama menggunakan internet (Puskakom UI, 2015).

Kemauan subyek penelitian untuk membantu korban peristiwa *cyberbullying* ternyata tidak banyak, data menunjukkan bahwa subyek menyatakan tidak membantu korban *cyberbullying* (67.12%), sedangkan yang berkeinginan membantu ada (32.88%). Kondisi ini sebenarnya cukup memprihatinkan, apalagi korban *cyberbullying* pada umumnya adalah teman. Artinya kepedulian mahasiswa terhadap teman yang sedang mengalami musibah kurang.

Pemahaman atau kesadaran subyek tentang keberadaan etika pemanfaatan internet menunjukkan bahwa sebagian besar subyek telah memahami adanya etika dalam memanfaatkan internet (85.51%), namun ada juga subyek yang tidak memahami adanya etika penggunaan internet (12.07%). Hal ini bisa terjadi karena subyek tidak memikirkan dampak dari pemanfaatan internet. Hal ini terungkap dalam data penelitian sebagai berikut 92.15% subyek mempertimbangkan dampak penggunaan internet, namun sebagian kecil tidak menghiraukan dampak penggunaan internet (5.23%).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa perilaku *cyberbullying* pada mahasiswa adalah sebagai berikut: Bahwa mahasiswa melakukan bentuk-bentuk perilaku *cyberbullying* berupa *outing*, *flaming*, dan *harrasment*. Sedangkan sebagai korban mahasiswa mengalami perlakuan berupa *flaming*, *harassment*, dan *cyber-stalking*. Pelaku pada umumnya adalah teman sekelas dan sekampus. Walaupun mahasiswa tahu ada perilaku *cyberbullying* mereka cenderung tidak mau menolong.

Handphone menjadi alat utama dalam beraktivitas dengan internet, sedangkan laptop atau notebook di bawahnya. Handphone lebih banyak dipergunakan untuk mengirimkan pesan. Lama beraktivitas dengan internet lebih dari dua jam dan kurang dari delapan jama per hari, dan dilakukan di mana saja. Aktivitas di rumah lebih tinggi dari pada di kampus dalam berinternet.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arnett, J.J. 2007. Adolescents, Developmental Needs of, and Media dalam *Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media*. Sage Knowledge – Faculty Doi: 10.4135/9781412952606.
- Draa,V.B. and Sydney, T.D. 2009. Cyberbullying: Challenges and Actions. *Journal of Familyand Consumer Sciences*. Vol. 101 No. 4. Hal.40 – 46.
- Griffith, M. 2008. Internet and Video-Game Addiction. Dalam *Adolescent Addiction*. Edited by Cecilia A. Essau.New york: Academic Press.
- Kizza, J.M. 2010. *Ethical and Social Issues in the Information Age*. London: Springer.
- Li, Q. 2006. Cyberbullying in school; A research of gender differences. *School Psychology International*. 27. 157-170.
- Li, Q. 2007. New bottle but old wine: A research of cyberbullying in school. *Computer in Human Behavior*. 23, 1777 – 1791.
- MacDonald, CD and Robert-Pittman, B. 2010. Cyberbullying among college students: prevalence and demographic differences. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 9, 2003–2009.
- Mishna, F., Cook, C., Gadalla, T., Daciuk, J. & Solomon, S. 2010. Cyberbullying behaviors among middle and high school students. *American Journal of Orthopsychiatry*. 80, 362-374.
- Nur Wangid, M. 2011. Identifikasi hambatan penyelesaian skripsi mahasiswa FIP UNY. Laporan Penelitian.
- Patchin, J.W. & Hinduja, S. 2012. *Cyberbullying Prevention and Response Expert Perspectives*. New York: Reuledge.
- Patchin, J.W. & Hinduja, S. 2006. Bullies move beyond the schoolyard; A preliminary look at cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice*. 4.148-169.
- Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia. 2015. *Hasil Survey “Profil Pengguna Internet di Indonesia 2014”*. <http://puskakomui.or.id/publika> si. Diunduh 20 Desember 2015.
- Russo, C.J. 2008. *Cyberbullying in Encyclopedia of Education Law*. Sage Knowledge – Faculty. DOI:

10.4135/9781412963916, page  
214-216.

Wade, A. dan Beran, T. 2011.  
Cyberbullying; The New Era of  
Bullying. *Canadian Journal of  
School Psychology*. 26 (1) 44-61.

Kompas. 2012. "Chatting" Dominasi  
Penggunaan Internet "Mobile"  
di Indonesia.  
[http://tekno.kompas.com/read/  
2012/02/22/17525296/Chatting  
.Dominasi.Penggunaan.Internet.  
Mobile.di.Indonesia](http://tekno.kompas.com/read/2012/02/22/17525296/Chatting.Dominasi.Penggunaan.Internet.Mobile.di.Indonesia). "Chatting"  
Dominasi Penggunaan Internet  
"Mobile" di Indonesia. Diunduh  
25 Maret 2012.

Polri. 2012. *Cyber Crime Indonesia  
Tertinggi Di Dunia*.  
[http://www.polri.go.id/berita/10  
745](http://www.polri.go.id/berita/10745). Cyber Crime Indonesia  
Tertinggi Di Dunia. Diunduh 25  
Maret 2012.

Anonim. 2012. *Survei Yahoo! : Indonesia  
Pengguna Mobile Internet  
Tertinggi Di Asia Tenggara*.  
[http://www.jeruknipis.com/nod  
e/7709](http://www.jeruknipis.com/node/7709). Survei Yahoo! :  
Indonesia Pengguna Mobile  
Internet Tertinggi Di Asia  
Tenggara. Diunduh 25 Maret  
2012.