

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia ditakdirkan tidak hanya sebagai makhluk individu tetapi juga makhluk sosial yang perlu memahami manusia lain dan lingkungan di sekitarnya. Oleh karena itu, interaksi sosial merupakan salah satu kebutuhan setiap manusia. Sejalan dengan apa yang Morissan katakan, manusia pada dasarnya membutuhkan manusia lain untuk terus mempertahankan hidup guna untuk memenuhi kebutuhan fisik dan juga untuk saling berinteraksi dengan orang lain (Morissan. 2013, hlm 56). Jika manusia pada zaman dahulu masih menggunakan surat untuk bertukar pesan, kemudian akan berkembang ke kantor pos, tentunya kondisi seperti itu masih tetap membutuhkan waktu beberapa hari untuk sampai ke penerima pesan. Seiring dengan berjalannya waktu, tingkat akan kebutuhan interaksi sosial juga terus meningkat, dan koneksi media juga terus berkembang. Dengan munculnya teknologi digital saat ini tentunya memberikan kemudahan sehingga manusia tidak perlu lagi bertukar informasi dalam waktu yang lama. Akibat dari perkembangan teknologi digital tersebut menyebabkan pola komunikasi manusia juga mengalami proses perubahan. Perkembangan teknologi digital benar-benar mengubah cara orang berkomunikasi. Salah satunya berkomunikasi di media sosial. Media sosial sebagai salah satu hasil produk dari media baru merupakan *platform* yang membuat orang terhubung satu sama lain dengan teknologi dan internet, di mana orang bebas untuk berkomunikasi, dan bertransformasi.

Era Digital membuat semua aspek terkonsentrasi pada Media Digital, segala sesuatunya dapat dilakukan dengan mudah, cepat dan praktis. Perubahan yang terjadi dalam Teknologi inovasi digital tidak hanya sekedar melahirkan media baru. Berbagai macam aspek kehidupan manusia, seperti komunikasi dan interaksi, juga dapat mengalami perubahan yang sebelumnya tak pernah terduga. Dunia seolah tidak memiliki batasan (*borderless*), tidak ada rahasia yang selamanya tersembunyi. Kita dapat dengan mudah berbagi aktivitas dengan

orang lain di internet, walupun tidak mengenal satu sama lain, pada kenyataannya berada diluar jaringan (luring) tapi masih tetap bisa terhubung dengan adanya media baru (Mulawarman & Nurfitri. 2017, hlm 75). Dan inilah dunia baru yang harus dihadapi karena memang tidak lagi bisa dihindari. Karena dunia baru ini merupakan Dunia yang menurut Baudrillard didominasi oleh simulacra. Dunia yang tidak lagi mewakili batas antara yang nyata dan yang fiktif. Dunia saat ini telah menjadi dunia imajinasi.

Tidak tertinggal pula dengan berkembangnya teknologi ini menjadi angin segar di bidang pendidikan. Guru dalam kegiatan belajar menjadi begitu mudah dan murah. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih beragam dan metode yang dikembangkan guru menjadi lebih variatif. Begitupula dengan peserta didik. Kini peserta didik dapat dengan mudah materi atau sumber belajar yang mereka butuhkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi telah memberikan dampak besar pada sektor pendidikan dengan memberikan berbagai kemudahan dan peluang baru. Beberapa perkembangan teknologi yang telah memberikan kemudahan dalam pendidikan diantaranya Akses Informasi yang Luas, Teknologi internet memungkinkan akses mudah ke berbagai sumber informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia. Siswa dan mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran, buku elektronik, jurnal ilmiah, dan video pembelajaran dengan mudah. Pembelajaran Jarak Jauh (Daring), teknologi memungkinkan adanya pembelajaran jarak jauh melalui *platform* daring. Siswa dan mahasiswa dapat mengikuti kelas, seminar, dan diskusi tanpa harus berada di tempat fisik yang sama dengan pengajar atau teman-teman sekelas. *Platform* Pembelajaran *online*, ada banyak *platform* pembelajaran *online* yang menawarkan berbagai kursus dan pelajaran interaktif. Ini memungkinkan individu untuk memilih pembelajaran sesuai minat dan jadwal mereka sendiri. Video Pembelajaran, Teknologi video memungkinkan pembuatan dan berbagi materi pembelajaran dalam bentuk video. Ini dapat membantu visualisasi konsep-konsep kompleks dan memudahkan pemahaman siswa. Teknologi *Realitas Virtual* (VR) dan *Augmented Reality* (AR), Teknologi ini dapat membawa pengalaman pembelajaran yang lebih imersif. Contohnya, siswa dapat menjelajahi tempat-

tempat bersejarah, eksplorasi ilmiah, atau simulasi praktik dalam lingkungan yang aman dan terkontrol. Adaptasi Pembelajaran Individual, teknologi dapat digunakan untuk memantau perkembangan belajar setiap siswa secara individual.

Dengan analisis data, guru dapat menyediakan pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan setiap siswa. Kolaborasi Global, Teknologi memungkinkan siswa dan mahasiswa untuk berkolaborasi dengan individu dari seluruh dunia. Mereka dapat bekerja sama dalam proyek-proyek, berbagi ide, dan mendapatkan wawasan baru dari sudut pandang berbeda. Ujian dan Penilaian Berbasis Teknologi, ujian *online* dan penilaian otomatis memudahkan pengukuran pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Ini juga membantu guru dan instruktur dalam memberikan umpan balik lebih cepat kepada siswa. Pembelajaran Berkelanjutan untuk Profesional, teknologi juga memungkinkan para profesional untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan mereka melalui kursus *online* dan sumber daya pendidikan yang relevan dengan bidang kerja mereka.

Hal ini menjadi indikasi percepatan Era Digitalisasi yang saat ini menuntut kita beradaptasi. Kita juga dituntut untuk bisa cepat beradaptasi dengan Era Digital yang notabene saat ini menjadi suatu tuntutan ditengah kondisi saat ini. Kemajuan Teknologi membuat terjadinya sebuah bentuk kebaruan yang canggih dengan menggabungkan aspek fisik, digital dan biologi secara mendasar dapat mengubah pola perilaku manusia dalam menjalankan kehidupannya (Tjandrawina. 2016, hlm 27). Industri 4.0 sebagai fase perubahan teknologi dengan penyesuaian pola aktivitas dalam skala, ruang lingkup dari pengalaman sebelumnya. Nantinya, manusia terbelenggu dalam keadaan takada kepastian (*uncertainly*) secara umum, oleh sebab itu manusia harus mampuan untuk memprediksi masa depan yang senantiasa sangat cepat berubah (Yahya. 2018, hlm 59). Hal itu dapat terbukti dari data hasil riset *Hootsuite* dan *We Are Social* yang dikutip dari Kumparan.com tercatat hingga Januari 2021 ada sekitar 202,6 juta pengguna media sosial di Indonesia. Data tersebut meningkat sebesar 16 % atau sekitar 27 juta pengguna dibandingkan tahun sebelumnya. Data berikutnya juga menyebutkan sekitar 274,9 juta penduduk Indonesia atau sekitar 73,7%

sudah mengenal internet. Masih dalam riset yang sama, mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia rata-rata menghabiskan waktu selama 8 jam 52 menit per hari atau sekitar sepertiga hari mereka habiskan dengan berselancar di dunia maya, dipimpin oleh laki-laki dengan persentase 50,3% dan perempuan sebesar 49,7%. Fakta selanjutnya dari hasil riset menunjukkan bahwa Indonesia masuk ke dalam 10 negara yang kecanduan internet, terdampar di urutan 9 dari 47 negara dengan sekitar 170 juta pengguna sosial media aktif di Indonesia. Data yang tertera perihal kecanduan media sosial menunjukkan rata-rata masyarakat Indonesia menggunakan media sosial selama 3 jam 14 menit, dengan persentase penggunaan aplikasi WhatsApps sebesar 30,8 jam perbulan, Facebook 17 jam perbulan, Instagram 17 jam perbulan, TikTok 13,8 jam perbulan, dan Twitter 9,1 jam perbulan. Sementara untuk aplikasi video streaming Youtube menempati urutan pertama dengan 25,9 jam perbulan (Hootsuite dan We Are Social, 2021).

Dalam pemanfaatannya media sosial terkadang dapat memberikan manfaat baik ataupun buruk, tergantung bagaimana seseorang dalam mempergunakannya. Oleh karena itu dalam media sosial kita dituntut untuk bersikap sesuai dengan norma dan etika yang baik. Tanpa dilandasi etika, kegiatan bermedia sosial akan menimbulkan masalah, pada akhirnya masyarakat yang mendapatkan kerugian dari perilaku yang tidak berlandaskan etika, media yang seharusnya membantu masyarakat memahami berbagai informasi dan dicerna secara jernih dan objektif, justru hanya menjadi tempat untuk berseteru dan bersitegang menumbuhkan kebencian yang menimbulkan masalah berkepanjangan (Sudibyo. 2016, hlm 42). Perilaku bermedia sosial masyarakat atau *netizens* di Indonesia terkenal cukup buruk, hal tersebut dapat terlihat ketika pola perilaku bermedia sosial *netizens* di Indonesia dianalisis oleh berbagai instansi baik dalam maupun luar negeri, salah satunya perusahaan pengembangan perangkat komputer asal Amerika yang terkenal yaitu Microsoft. Mereka menaruh perhatian dengan mengadakan survey yang meneliti tentang tingkat kesopanan para pengguna internet di sepanjang tahun 2020, dari 32 negara yang diteliti Indonesia berada di posisi 29. Hal tersebut merupakan pencapaian buruk bagi *netizens* di Indonesia yang menyebabkan Indonesia dinobatkan sebagai negara dengan pengguna internet paling tidak sopan se-ASEAN. Survey tersebut menjadi tolak ukur dan

melatarbelakangi alasan dalam melakukan penelitian ini, dikarenakan Pola perilaku *netizens* Indonesia dalam berperilaku di media sosial sampai menjadi sorotan dunia luar. Survey yang dilakukan Microsoft didalamnya memaparkan bahwa *netizens* Indonesia sangat mengerikan, penilaian ini berdasar pada hasil riset 16.000 responden diseluruh dunia, dengan indikasi penilaian berdasarkan perilaku atau respon *netizens* di media sosial terkait permasalahan atau pemberitaan viral, event-event negara seperti Pilkada atau Pilpres, ataupun kejadian-kejadian yang menyita perhatian di dunia maya seperti *Hate speech*, *Flaming*, *cyber bullying*. Kenapa dianggap mengerikan, karena *netizens* Indonesia dianggap sangat totalitas dalam meluapkan emosi di media sosial yang membuat mereka dapat dengan mudah menyalahi norma dan etika yang berlaku tanpa memikirkan konsekuensi apa yang akan mereka dapat kedepannya. Pola perilaku bersosial media *netizens* Indonesia cenderung tidak berfikir secara rasional, mereka senantiasa mengekspresikan emosi mereka daripada harus menahan diri. Tindakan mereka lebih mengedepankan tindakan secara situasional tanpa berpikir jangka panjang konsekuensi apa yang akan mereka dapat dari perilaku yang mereka lakukan.

Dengan demikian kita sudah tidak lagi bisa menutup mata akan 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, hlm 48) menemukan bahwa penggunaan komputer dan internet di kalangan siswa lebih banyak dipakai untuk hiburan dan jejaring sosial dari pada 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 jam kerja.

Fenomena *toxic* dalam bermedia sosial di Indonesia muncul seiring penggunaan media sosial yang intensif di tengah masyarakat khususnya pada kalangan pelajar yang notabene emosionalnya belum stabil. Bahkan temuan

beberapa kasus agresi *cyber* banyak 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, hlm 77). 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 (Ruiz dan Ortiz. 2017, hlm 55).

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, hlm 116). 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, hlm 109-120).

Penelitian lain yang mengaji mengenai fenomena *Toxic* di media sosial adalah Penelitian oleh Stefanita dan Maria (2021) *Hate Speech in Social Media and Its Effects on the LGBT Community: A Review of the Current Research*. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan wawancara mendalam dan analisis konten sebagai metode pengumpulan data dan analisis ini menyoroti bahwa ujaran kebencian *online* dapat memiliki dampak psikologis yang merugikan, seperti merendahkan martabat, menciptakan tekanan emosional, dan mempengaruhi perkembangan pribadi korban. Komunitas LGBT khususnya menjadi target ujaran kebencian *online*, yang dapat menyebabkan dampak psikologis yang lebih parah. Artikel ini juga menekankan pentingnya pendekatan proaktif dan solusi intelijen kolektif dalam melawan ujaran kebencian *online*, serta perlunya desensitisasi terhadap ujaran kebencian dan peningkatan kesadaran tentang topik ini.

Fernández and Farkas (2021) *Toxic Online Behavior: A Review of the Literature*. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan tinjauan literatur tentang perilaku *toxic online*. Perilaku *toxic online* adalah tindakan yang merugikan yang terjadi di dunia maya, seperti *platform* media sosial, forum, dan aplikasi pesan. Penelitian ini mencoba untuk memahami fenomena ini dengan menganalisis berbagai studi dan artikel yang telah diterbitkan. Metode penelitian melibatkan pencarian dan analisis artikel ilmiah yang terkait dengan perilaku *toxic online*. Data diambil dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, buku, dan laporan riset yang relevan. Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif untuk merangkum temuan-temuan utama dari literatur yang ditinjau. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti dampak negatif dari perilaku *toxic online*, termasuk dampak pada kesejahteraan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Peneliti juga mengidentifikasi upaya-upaya yang telah dilakukan untuk mengatasi masalah ini, seperti kebijakan *platform* media sosial, kampanye kesadaran, dan pendekatan pendidikan. Penelitian ini memberikan wawasan penting tentang fenomena perilaku toksik *online* dan pentingnya upaya untuk mengatasi masalah ini.

Schmid (2022) *The Role of Social Media in Cyberbullying*. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi peran media sosial dalam fenomena *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah tindakan merendahkan, menghina, atau mengintimidasi individu melalui media sosial dan teknologi digital. Penelitian ini mengkaji bagaimana media sosial memfasilitasi dan mempengaruhi tingkat keparahan *cyberbullying*, serta dampaknya pada korban dan pelaku. Teknik Pengumpulan Data yang dilakukan melalui survei *online* dan wawancara dengan pengguna media sosial serta analisis konten yang relevan di *platform* media sosial ini di analisis dengan mengidentifikasi pola-pola *cyberbullying*, jenis konten yang paling sering digunakan untuk *cyberbullying*, serta faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat keparahan *cyberbullying*. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang peran media sosial dalam *cyberbullying*. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan kebijakan dan program pendidikan yang lebih efektif untuk mengatasi masalah *cyberbullying* di

lingkungan media sosial. *Cyberbullying* adalah masalah serius yang terkait dengan penggunaan media sosial. Penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana media sosial memainkan peran dalam fenomena ini dan bagaimana kita dapat mengatasinya untuk menciptakan lingkungan *online* yang lebih aman dan beradab.

Kumar and Manorama (2023), *Strategies for checking misinformation: An approach from the Global South*. Fokus kajian penelitian dalam artikel ini adalah tentang manipulasi informasi, disinformasi, dan *fake news*. Artikel ini membahas bagaimana bahaya manipulasi informasi dan distorsi fakta dalam konteks India, serta upaya yang dilakukan oleh pemerintah dan institusi lainnya untuk mengatasi masalah ini. Selain itu, artikel ini juga membahas tentang pentingnya literasi media dan informasi dalam menerima, mengonsumsi, dan mengasimilasi informasi sebelum meresponsnya. Selain itu dalam artikel ini dijelaskan bagaimana manipulasi informasi yang dilakukan untuk kepentingan pribadi yang berisiko dan berbahaya. Manipulasi tersebut dapat berupa disinformasi, misinformasi, dan berita palsu yang kurang memiliki keaslian. Hal ini dapat memiliki konsekuensi serius bagi suatu komunitas, terutama di negara yang beragam seperti India. Artikel ini menjelaskan beberapa inisiatif yang telah diambil untuk memerangi penyebaran berita palsu, seperti aturan pemerintah India mengenai etika digital dan pedoman penggunaan teknologi informasi. Selain itu, artikel ini juga menekankan pentingnya literasi media dan informasi bagi semua orang agar lebih bijak dalam menerima, mengonsumsi, dan menyerap informasi sebelum meresponsnya. Inisiatif pemeriksaan fakta dan peraturan teknologi informasi yang telah diambil di India juga dapat diterapkan di negara lain.

Xu. Y (2016) *The postmodern aesthetic of Chinese online comment cultures*. Fokus penelitian dalam artikel ini adalah budaya komentar *online* di Tiongkok dan bagaimana komentar tersebut semakin menggantikan konten sebagai bentuk utama media yang dapat dikonsumsi. Artikel ini menyelidiki dua jenis budaya komentar di Tiongkok yaitu budaya *gailou* dan budaya *danmu*, serta bagaimana komentar yang dihasilkan oleh pengguna dapat bekerja untuk menggoyahkan hierarki yang sudah mapan secara visual dan publik. Penulis juga menggunakan perspektif estetika tradisional Tiongkok untuk memvisualisasikan lapisan-lapisan interaksi yang memungkinkan rekonfigurasi urutan temporal/spasial yang menantang narasi tunggal. Dalam artikel tersebut, tidak

disebutkan secara eksplisit teori yang digunakan. Namun, artikel ini mengacu pada perspektif estetika tradisional Cina dan menghubungkannya dengan budaya komentar *online* yang muncul di Cina. Artikel ini juga membahas konsep postmodernisme dan estetika hiper data dalam konteks komentar *online* di Cina. Artikel ini membahas budaya komentar *online* di China yang beroperasi di luar konfigurasi tradisional konten di atas dan komentar di bawah. Di China, komentar semakin menggantikan konten sebagai bentuk media yang utama. Melalui studi kasus dua budaya komentar China, yaitu budaya *gailou* dan budaya *danmu*, artikel ini mengungkap bagaimana komentar yang dihasilkan oleh pengguna dapat menggantikan hierarki yang sudah mapan dengan cara yang terlihat dan publik. Artikel ini juga mengaitkan perspektif estetika tradisional China untuk memvisualisasikan lapisan-lapisan interaksi yang memungkinkan rekonfigurasi urutan temporal/spasial yang menentang narasi yang tunggal. Tujuannya adalah untuk mengungkapkan tidak hanya praktek komentar yang berbeda ini, tetapi juga penciptaan estetika baru dalam konsumsi yang tak terpisahkan dari pembentukan subjektivitas postmodern China.

Matamoros, (2021) *Racism, Hate Speech, and Social Media: A Systematic Review and Critique*. Fokus penelitian dalam artikel ini adalah tentang rasisme dan ujaran kebencian di media sosial. Penelitian ini membahas perkembangan terbaru dalam studi tentang rasisme dan ujaran kebencian dalam subfield penelitian media sosial. Artikel ini membahas perkembangan terbaru dalam penelitian tentang rasisme dan ujaran kebencian dalam sub-bidang penelitian media sosial. Dalam artikel ini, penulis melakukan penelitian sistematis terhadap 104 artikel dan menjawab tiga pertanyaan penelitian: konteks geografis, *platform*, dan metode apa yang digunakan oleh para peneliti dalam studi tentang rasisme dan ujaran kebencian di media sosial? Sejauh mana penelitian ini menggunakan perspektif kritis terhadap ras untuk menginterogasi bagaimana rasisme sistemik direproduksi di media sosial? Apa tantangan metodologis dan etis utama dalam bidang ini?. Namun, artikel ini juga menyimpulkan bahwa penelitian tentang rasisme dan ujaran kebencian di media sosial masih memiliki beberapa kekurangan. Artikel ini menemukan kurangnya keragaman geografis dan *platform* dalam penelitian ini, kurangnya dialog reflektif antara peneliti

dengan objek penelitiannya, serta sedikitnya keterlibatan perspektif kritis terhadap ras dalam menganalisis rasisme di media sosial. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan untuk menginterogasi lebih mendalam tentang bagaimana praktik pengguna dan politik *platform* saling membentuk rasisme kontemporer. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa artikel ini memberikan gambaran tentang kebaruan penelitian dalam bidang rasisme dan ujaran kebencian di media sosial, namun juga menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut dalam hal keragaman geografis, *platform*, dan perspektif kritis terhadap ras.

Kajian tentang fenomena *Toxic* dalam bermedia 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 *cyber* (*cyber aggression, cyberbullying, electronic aggression*), kekerasan siber (*cyber victimization, cyber harassment*). Secara umum istilah atau konsep-konsep yang digunakan 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.

Ketika banyak peneliti terdahulu yang telah mengkaji permasalahan *Toxic* di Media sosial dalam kajian yang terpisah dan menggunakan sudut pandang dampak Teknologi Informasi, disini penulis menemukan ruang kosong dalam melihat fenomena tersebut. Penulis berpendapat bahwa jika fenomena *Cyber Bullying, Hate Speech, Fake News*, dan perilaku *Toxic* lainnya di media sosial di bahas secara terpisah sehingga fenomena tersebut akan sulit dipahami sebagai perilaku *Toxic* di media sosial, selain itu penulis juga berpendapat bahwa kajian sosiologi dalam membahas fenomena ini perlu untuk dilakukan guna memberikan pandangan yang lebih jelas terhadap masyarakat khususnya pelajar bahwa mereka begitu dekat dengan Fenomena *Toxic* di media sosial ini, bahkan bisa secara tidak sadar mereka adalah sebagai pelaku dan korban dari fenomena *Toxic* di Media sosial, maka dari itu penulis tertarik untuk mengkaji penelitian ini.

Berdasarkan paparan tersebut sangat diperlukan kajian yang menggunakan sudut pandang sosiologi dalam mengkaji fenomena *Toxic Netizens* di media sosial dan mengingat masih terbatasnya penelitian mengenai Fenomena *Toxic Netizens* di Media Sosial, maka dari itu peneliti mengkaji penelitian mengenai Topik “Fenomena *Toxic Netizens* sebagai akibat Penggunaan Media Sosial Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Pangalengan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menyusun beberapa butir rumusan masalah. Fokus dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Fenomena *Toxic Netizens* Sebagai Akibat Penggunaan Media Sosial Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Pangalengan”.

Untuk mendapatkan gambaran secara lebih nyata dan menyeluruh tentang permasalahan tersebut maka, disusun pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan Media Sosial Pada Peserta Didik SMAN 1 Pangalengan ?
2. Bagaimana Bentuk Fenomena *Toxic Netizen* di Media Sosial pada Peserta Didik SMAN 1 Pangalengan ?
3. Bagaimana Pengalaman Peserta Didik mengatasi Fenomena *Toxic Netizen* di Media Sosial ?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai "Fenomena *Toxic Netizens* Sebagai Akibat Penggunaan Media Sosial Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Pangalengan."

Adapun secara khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi penggunaan media sosial pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Pangalengan.
2. Untuk menganalisis bentuk Fenomena *Toxic Netizens* pada Peserta Didik SMAN 1 Pangalengan.
3. Untuk menganalisis Pengalaman Peserta didik mengatasi Fenomena

Toxic Netizen.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoretis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang sosiologi pada umumnya dan khususnya sosiologi kaitannya dengan Penyimpangan Sosial yang berhubungan dengan media sosial sebagai bentuk kemajuan teknologi di kalangan pelajar dan menggali Fenomena *Toxic Netizens* serta pengalaman peserta didik dalam mengatasi fenomena tersebut.

Adapun secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan bahan pertimbangan dalam upaya menanggulangi sampai tuntas sampai ke akar permasalahan fenomena *Toxic Netizens* serta mampu memberikan model penanggulangan Perilaku *Toxic* dalam bermedia sosial yang memerlukan dukungan oleh seluruh instansi baik sekolah dan atau Pemerintah serta seluruh komponen masyarakat dengan membangun kerja sama dan koordinasi.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis ini berisi rincian tentang urutan penelitian dari setiap bab dan bagian demi bagian dalam tesis. Tesis ini terdiri dari lima bab.

Bab I merupakan bagian awal tesis yang berisi enam bagian yaitu latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

Bab II berisikan kajian pustaka. Kajian pustaka berkaitan dengan masalah-masalah yang sedang diteliti. Dalam hal ini dikemukakan berbagai teori dan definisi yang dikemukakan para pakar yang ada relevansinya dengan masalah penelitian dan dikuatkan dengan penelitian-penelitian terdahulu sebagai landasan berpikir untuk melakukan penelitian dan untuk menganalisis temuan-temuan penelitian yang dipatok pada paradigma penelitian.

Pada Bab III berisikan metode penelitian. Pada bagian ini dijelaskan pendekatan dan metode penelitian sebagai acuan untuk memperoleh data dan menganalisis data sehingga data yang didapat memenuhi kriteria penelitian (kualitatif) dengan akurasi meyakinkan untuk pencapaian tujuan penelitian.

Pada Bab IV menyajikan Temuan dan hasil penelitian serta pembahasan. Sebagai hasil proses pencarian data dan analisis data dalam bentuk naratif komprehensif hingga sampai pada analisis Fenomena *Toxic Netizens* sebagai akibat Penggunaan Media Sosial Pada Pelajar SMA Negeri 1 Pangalengan.

Dari hasil penelitian dan pembahasan ditarik kesimpulan yang disajikan pada Bab V (Kesimpulan dan Rekomendasi) dengan mengemukakan rekomendasi sebagai tindak lanjut temuan-temuan penelitian ini yang diakhiri dengan pengakuan peneliti (keterbatasan peneliti), begitu juga kemampuan peneliti yang terbatas sehingga penelitian ini berposisi penelitian awal yang menghimbau untuk selanjutnya dilakukan penajaman pada kesempatan penelitian berikutnya atau melakukan penelitian lanjutan.