

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Media sosial merupakan perkembangan teknologi yang masyarakat global tidak dapat melepaskan dari kehidupan sehari-hari, seperti pada bidang pendidikan, bisnis, dan sosial. Kebiasaan baru ini mendatangkan banyak sisi positif. Melalui media sosial itu pula, terdapat beberapa hal yang dapat memengaruhi segala aspek tersebut secara negatif. Sistem pendidikan menjadi rentan akan informasi atau berita bohong. Ketika disalahgunakan, media sosial dapat mengganggu privasi orang lain. Remaja atau anak-anak menjadi kasar dan berlaku tidak pantas, ketika dipengaruhi *bad influencer* di media sosial (Siddiqui & Singh, 2016, hlm. 75).

Brown (2018) melalui BBC mengumpulkan belasan dampak negatif, yang diakibatkan oleh penggunaan media sosial dari beberapa penelitian. Dalam dua studi misalnya, menemukan 700 siswa mengalami gejala depresi, suasana hati yang tidak baik, merasa tidak berharga dan putus asa, akibat interaksi yang dilakukan secara daring di media sosial.

Pada penelitian lain yang melibatkan 1.700 orang, juga melaporkan risiko depresi dan kecemasan akibat penggunaan media sosial. Hal tersebut terjadi karena beberapa alasan seperti *cyber-bullying*, memiliki pandangan macam-macam pada orang lain, dan merasa sia-sia menghabiskan waktu saat menggunakan media sosial (Brown, 2018). Menambah poin pengaruh buruk media sosial, Amedie (2015, hlm. 17) menganalisa bahwa fitur anonimitas di media sosial, juga memungkinkan orang-orang dapat memiliki akun palsu untuk berbuat jahat seperti merundung. Hal ini dapat menyebabkan orang depresi.

Perundungan menjadi salah satu dampak negatif media sosial, yang cukup sering dibicarakan pada beberapa penelitian (Akram & Kumar, 2017; Amedie, 2015; Richards dkk., 2015). Khususnya pada penelitian tentang dampak media sosial, yang berkaitan dengan masyarakat, remaja, dan kesehatan mental kaum muda.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, perundungan adalah “proses, cara, perbuatan merundung”. Sedangkan merundung adalah “menyakiti orang lain, baik secara psikis, dalam bentuk kekerasan verbal, sosial, atau fisik berulang kali dan dari waktu ke waktu, seperti memanggil nama seseorang dengan julukan yang tidak disukai, memukul, mendorong, menyebarkan rumor, mengancam, atau merongrong” (*Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*, 2016). Namun, menurut Belsey juga Patchin dan Hinduja (dalam Erdur-Baker, 2010, hlm. 109), ketika perundungan terjadi melalui perantara alat teknologi informasi dan komunikasi, itu disebut perundungan siber atau dikenal dengan *cyber-bullying*.

Survei yang dilakukan Global Advisor IPSOS (Newall, 2018) memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan kesadaran masyarakat, khususnya orang dewasa, terhadap perundungan siber. Swedia dan Italia memiliki tingkat kesadaran perundungan siber tinggi dengan angka 91%, sedangkan Arab Saudi menjadi negara dengan tingkat kesadaran rendah dengan angka 37% akan masalah ini.

Berdasarkan data IPSOS tersebut, mayoritas orang dewasa (76%) menyatakan bahwa “perundungan siber adalah jenis penindasan yang secara fundamental berbeda, memerlukan perhatian khusus dari orang tua dan sekolah, di samping upaya yang ada untuk mengatasi penindasan secara umum”. Namun seperempat dari orang dewasa global juga belum menyadari, bahkan belum pernah mendengar tentang bagaimana perundungan siber itu terjadi (Newall, 2018).

Menurut data yang diperoleh dari The White House (dalam Xu dkk., 2012, hlm. 656), perundungan bahkan menjadi salah satu masalah kesehatan nasional yang serius, pada tahun 2011 di Amerika Serikat. Penelitian Xu, Jun & Zhu juga menemukan bahwa remaja yang mengalami perundungan mengalami banyak gejala depresi, kecemasan, kesepian, dan harga diri yang rendah, dibandingkan teman-teman mereka yang bukan korban perundungan.

Seperti yang dijelaskan pada beberapa literatur di atas, perlu ada pencegah dalam rangka menghentikan usaha-usaha perundungan siber tersebut. Organisasi dunia, seperti United Nations Emergency Children’s Fund (UNICEF), misalnya

yang punya tujuan khusus untuk membantu kemanusiaan bagi anak-anak tidak beruntung, juga membantu masalah-masalah seperti perundungan anak.

Sementara di Indonesia, kekuasaan untuk mengawal dan mengawasi pelaksanaan perlindungan anak diberikan kepada Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). Secara hukum, KPAI, memiliki tujuan yang tercantum dalam Pasal 74 UU Nomor 23 Tahun 2002, tentang Perlindungan Anak sebagai lembaga bersifat independen.

Masih banyak pekerjaan KPAI, khususnya untuk tujuan mengurangi perundungan siber di Indonesia. Beberapa kasus global dan Indonesia akhir-akhir ini, dapat menjadi gambaran masih maraknya kasus perundungan di sekitar kita, dan belum ada solusi konkret untuk mengatasinya.

Menurut data yang ditulis pada laman web Unicef (*UNICEF poll: More than a third of young people in 30 countries report being a victim of online bullying*, 2019), satu dari tiga remaja di 30 negara, termasuk Indonesia pernah mengalami perundungan siber. Dampaknya satu dari lima orang di antara korban bolos sekolah. Direktur Eksekutif Unicef, Henrietta Fore, mengatakan bahwa pendidikan anak dan remaja bukan hanya tentang pertemuan tatap muka, namun juga lingkungan mereka di dunia maya. Dalam jajak pendapat yang mereka lakukan bersama PBB mengemukakan bahwa pemerintah, penyedia layanan internet, dan remaja itu sendiri yang harus bertanggung jawab untuk menghentikan perundungan siber.

Data perundungan pernah disebutkan Khofifah Indar Parawansa, Menteri Sosial saat itu, bahwa 84% anak berusia 12-17 tahun mengalami kasus perundungan, terutama perundungan yang dilakukan secara daring (Laksana, 2017). Bahkan data terbaru Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menunjukkan 49% di antara 5.900 sampel pengguna internet, mengaku pernah menjadi korban perundungan di media sosial (Pratomo, 2019).

Statistik terakhir Programme for International Students Assessment (PISA) tahun 2018, menempatkan Indonesia pada posisi 5 dunia dari 78 negara dalam hal perundungan. Sebanyak 41,4% murid Indonesia pernah mengalami perundungan. Angka ini jauh melebihi rata-rata 22,7% dari negara lain (Jayani, 2019).

Sampai dengan bulan Mei 2020, kasus perundungan siber pada anak diwarnai dengan kasus perundungan yang dialami BP dan AT. Keduanya merupakan anak

pesohor, sehingga kasusnya lebih diperhatikan. Kasus pertama, wajah BP diedit sedemikian rupa menjadi wajah hewan, lalu disebar di media sosial. Bahkan pelakunya masih 17 tahun alias masih di bawah umur (Tionardus, 2020). Sedangkan kasus kedua, AT menjadi bahan ejekan politik orang dewasa di media sosial Twitter (Chaterine, 2020).

Kedua kasus tersebut menjadi bukti bahwa penelitian Trolley dkk. dan Willard (dalam Mason, 2008, hlm. 326), tentang enam peran pengguna media sosial, yang secara tidak langsung terlibat dalam perundungan siber memang eksis. BP dan AT menjadi *targets of entitlement bullies*, sedangkan para pelaku merupakan *entitlement bullies*. Bahkan, pembaca atau penonton kedua kasus yang ramai tersebut, menjadi *bystanders*.

Sebuah penelitian yang disusun untuk pemerintah Australia, menyatakan bahwa kampanye *anti-cyberbullying* di media sosial, sekolah-sekolah, dan televisi menjadi salah satu cara yang efektif untuk terhubung dengan remaja. Sedangkan menjadi tidak efektif ketika disampaikan melalui situs web pemerintah, situs web kesehatan, blog dan media cetak (Katz dkk., 2014, hlm. 12).

Penelitian terbaru Spears (2018, hlm. 78–79), bahkan menemukan bahwa kampanye anti perundungan tradisional di sekolah tidak efektif secara universal. Bahwa perundungan siber merupakan masalah yang lebih kompleks, yakni masalah kesehatan masyarakat dan masyarakat di dunia. Kampanye atau pemasaran sosial (anti perundungan siber) secara daring berorientasi lebih jauh, dengan melibatkan anak muda sehingga programnya lebih tepat sasaran.

Menurutnya, kemampuan media sosial sangat cocok digunakan sebagai tempat kampanye program anti perundungan siber ini. Kampanye dengan bahasa dan perilaku remaja, yang senada dengan kemampuan media sosial (humor, like, posting, share), memungkinkan meningkatkan penyerapan dan jangkauan anti perundungan siber yang lebih luas (Spears dkk., 2018, hlm. 90).

Berdasarkan data terbaru yang dihimpun VOA Indonesia (Sucahyo, 2020), sampai dengan 17 Mei 2020 selama pandemik terdapat 340 kasus kekerasan pada anak, termasuk perundungan siber. Namun banyak lembaga, termasuk KPAI, dinilai Ombudmans belum dapat memanfaatkan media sosial dengan baik, terutama sebagai sarana aduan (Sucahyo, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu sudah membahas penggunaan media sosial oleh lembaga perlindungan dan kesejahteraan anak (Boddy & Dominelli, 2017; Hansen et al., 2017; M. Sage et al., 2017; M. Sage & Sage, 2016; T. E. Sage & Sage, 2016). Namun, penelitian tentang penggunaan media sosial oleh lembaga perlindungan dan kesejahteraan diakui masih terbatas (M. Sage et al., 2017; T. E. Sage & Sage, 2016), termasuk di Indonesia. Maka, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut. Selain membahas penggunaan media sosial oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia, penelitian ini juga fokus membahas tentang bagaimana media sosial dimanfaatkan untuk menanggulangi isu perundungan siber pada anak.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, berikut rumusan masalah dari penelitian ini yang dirangkum dengan beberapa poin:

- 1) bagaimana KPAI menggunakan media sosial untuk menanggulangi isu perundungan siber pada anak?
- 2) tantangan apa yang dialami KPAI dalam penggunaan media sosial saat ini?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, berikut tujuan dari penelitian ini:

- 1) mengetahui langkah KPAI dalam menggunakan media sosial untuk menanggulangi perundungan siber pada anak,
- 2) mengetahui tantangan KPAI dalam menggunakan media sosial,

1.4 Manfaat/ Signifikansi Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian penggunaan media sosial KPAI dalam menanggulangi isu perundungan siber pada anak ini, Penulis berharap dapat memberikan kontribusi terhadap kajian komunikasi. Kajian komunikasi yang dimaksud adalah kajian di bidang media baru, khususnya media sosial. Semoga, kontribusi penelitian ini dapat

membantu tingkat departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Pendidikan Indonesia, dan lembaga penelitian pada umumnya di bidang komunikasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penulis berharap, dengan mengetahui penggunaan media sosial KPAI, dapat menjadi saran dan masukan bagi lembaga pemerintahan lain untuk memanfaatkan media sosial sebaik mungkin. Selain itu, dengan mengetahui penggunaan media sosial KPAI dalam menanggulangi isu perundungan siber, diharapkan ke depannya KPAI dapat menyadarkan masyarakat, bahwa perundungan dalam bentuk apapun adalah perbuatan yang tidak dapat dibenarkan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Hasil penelitian disusun dalam lima bagian. Bagian pertama membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi. Bagian kedua, peneliti menuliskan kajian literatur bacaan tentang penelitian ini.

Metode penelitian dibahas pada bagian ketiga. Peneliti menggunakan desain penelitian kualitatif yakni studi kasus. Partisipannya adalah tim kreator konten media sosial KPAI, sedangkan tempat penelitian dilakukan di kantor KPAI pusat. Data-data dikumpulkan melalui wawancara dan analisis pada media sosial Instagram KPAI.

Analisis hasil temuan dan pembahasannya dikaji pada bagian keempat. Sedangkan bagian terakhir membahas simpulan, implikasi dan rekomendasi penelitian untuk objek yang bersangkutan, yakni KPAI.