

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Bullying didefinisikan sebagai tindakan yang disengaja untuk menyebabkan kerugian fisik dan psikologis pada orang lain, *bullying* biasanya dilakukan oleh masyarakat yang memiliki kekuatan lebih kuat terhadap masyarakat yang lemah. Contoh *bullying* yang banyak terjadi pada masyarakat yaitu mengolok-olok ataupun mengejek penampilan fisik atau dapat disebut dengan *body shaming*, yang dapat menyebabkan masalah psikososial bagi korban. Terkait dengan resiko tersebut maka latar belakang dan faktor yang mempengaruhi sangat penting untuk dapat mengurangi perilaku *bullying* terutama perilaku *body shaming* yang dapat terjadi dilakukan melalui media sosial instagram

Perilaku *body shaming* merupakan bentuk *bullying* yang banyak terjadi di lingkungan sosial yang terdapat di masyarakat, bentuk-bentuk *body shaming* yang terjadi seperti mengejek kondisi tubuh seseorang yang berbeda dengan dirinya atau masyarakat normal lainnya dengan tujuan kesenangan pribadi saja terhadap pelaku, sehingga menimbulkan dampak seperti rasa sedih, kecewa, tidak percaya diri dan juga dapat mengakibatkan trauma kepada korban. Perilaku *body shaming* yang banyak terjadi biasanya dilakukan secara fisik dalam lingkungan sosial, namun seiring perkembangan jaman teknologi dan munculnya berbagai macam media sosial, mengakibatkan

masyarakat yang dahulunya menggunakan media sosial untuk mencari informasi dan tempat berkomunikasi atau berinteraksi secara digital, bagi beberapa masyarakat dialih fungsikan menjadi tempat untuk melakukan *body shaming*, tindakan *bullying* yang dilakukan melalui media sosial dinamakan dengan *cyberbullying*.

Cyberbullying merupakan suatu tindakan mengirim atau mengambil informasi yang dapat berupa ancaman melalui Internet dan terlibat dalam serangan sosial (Willard, 2005). *Cyberbullying* cenderung berulang dan dimaksudkan untuk menakut-nakuti, membuat marah, atau mempermalukan korban. *Cyberbullying* bertujuan untuk mempermalukan orang lain, dan itu bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja karena akses media sosial yang mudah. Akibat dari *cyberbullying*, banyak korban yang ketakutan, kurang percaya diri dan trauma dengan penggunaan media sosial. Dan dengan kemajuan teknologi selama 10 tahun terakhir, *bullying* melalui media sosial juga semakin meningkat.

Jenis perilaku *cyberbullying* yang banyak terjadi melalui media sosial yaitu perilaku *body shaming*, perilaku *body shaming* merupakan salah satu perilaku *bullying* yang dapat dilakukan baik secara langsung maupun menggunakan media sosial, perilaku *body shaming* yaitu memberikan komentar negatif atau komentar buruk yang ditujukan kepada keadaan fisik atau kekurangan fisik yang dimiliki oleh korban, kekurangan yang ada didalam dirinya tersebut dijadikan sebagai focus utama pelaku untuk

berkomentar tanpa memikirkan dampak yang diberikan terhadap korban yang mendapatkan perilaku *body shaming*.

Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), data pada tahun 2014-2016 menunjukkan peningkatan laporan anak yang di-bully di sekolah: 63 kasus pada tahun 2014, 97 kasus pada tahun 2015, dan 112 kasus pada tahun 2016. Menurut hasil penelitian APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), ada 49 persen dari 5.900 responden menjadi korban dari *cyberbullying* pada tahun 2022. Bahkan temuan data dari microsoft tahun 2021 menyatakan bahwa Indonesia menjadi negara dengan tingkat kesopanan dunia maya paling rendah di Asia Tenggara.

Faktor penyebab terjadinya *cyberbullying* akibat kemarahan yang tidak terselesaikan antara lain provokasi (kemarahan) dan *bullying*. Flaming mengacu pada pesan elektronik yang agresif atau vulgar, sedangkan pelecehan mengacu pada pesan yang menyinggung atau tidak diinginkan, pelaku kerap berulang kali mengirim pesan jahat ke seseorang secara online. Di luar kemarahan yang belum terselesaikan. Menurut Pandie dan Ivan weismann (2016) *cyberbullying* dimotivasi karena adanya rasa ingin meretas, balas dendam, mencuri atau hanya bersenang-senang, yang dapat merugikan banyak pihak.

Tingginya kasus *cyberbullying* yang terjadi melalui media sosial instagram mengakibatkan masyarakat semakin khawatir terhadap dampak dari *cyberbullying* pada korban, seperti hilangnya rasa percaya diri, trauma melalui media sosial, stres yang bahkan dapat mengakhiri hidup mereka.

Melihat maraknya *cyberbullying*, pemerintah memperkenalkan regulasi untuk membantu mengurangi dampak *bullying* melalui media sosial yaitu dengan dikeluarkannya Undang-undang Teknologi Informasi No. 11 Tahun 2008. yaitu “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi” mempunyai sanksi pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta). Pemerintah berharap dengan penetapan UU ITE No.11 Tahun 2008, mampu mengurangi jumlah kasus *cyberbullying* di masyarakat.

Namun menurut penulis, untuk mengubah pola perilaku yang tertanam dalam masyarakat seperti *bullying*, harus dimulai dengan pola pikir masing-masing kelompok dalam masyarakat. Pada dasarnya, sebelum mengambil tindakan apa pun, individu harus mempertimbangkan dampak yang akan ditimbulkan oleh tindakan mereka, yang dapat membentuk pola perilaku di masyarakat.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apa latar belakang seseorang melakukan *body shaming* di media sosial instagram?
2. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *body shaming* di media sosial Instagram?

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian Netnografi ini adalah untuk mendeskripsikan perilaku *body shaming* dalam media sosial *instagram* melalui eksplorasi terhadap latar belakang seseorang yang melakukan perilaku *body shaming* yang dapat merugikan banyak pihak serta dapat menjadi masalah besar di era modern sekarang dan identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *body shaming* di media sosial *instagram*.

1.4 Manfaat

A. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini menawarkan gagasan untuk memajukan pengetahuan antropologi dari teori Levis Strauss, yang menurutnya semua bentuk tindakan oleh individu adalah tindakan yang didasarkan pada struktur berpikir. Konsep perilaku di dalam masyarakat kerap dilakukan pada dunia nyata, namun dalam dunia digital juga terdapat konsep perilaku yaitu aktivitas digital yang dilakukan pada media sosial berupa unggahan foto, video, teks, dan lainnya. Konsep seperti aktivitas digital dapat digunakan sebagai landasan berpikir dalam penelitian terkait *cyber society* dan masalah-masalah sosial.

B. Manfaat Praktis

Menjadi bahan referensi bagi berbagai pihak dalam masyarakat untuk mencari informasi dan akar masalah terkait *cyberbullying* di jejaring sosial *Instagram*.