

**ANALISIS ISI CYBERBULLYING  
KASUS PENGANIAYAAN ANAK DIBAWAH UMUR  
PADA *FOLLOWERS* INSTAGRAM  
DI KOTA MAKASSAR**

***CONTENT ANALYSIS OF CYBERBULLYING  
CASES OF CHILD ABUSE UNDERAGE  
ON INSTAGRAM FOLLOWERS  
IN MAKASSAR CITY***

**MAHFUDHAH AFIAH MALADI  
E022181012**



**PROGRAM PASCASARJANA ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2020**

**ANALISIS ISI *CYBERBULLYING*  
KASUS PENGANIAYAAN ANAK DIBAWAH UMUR  
PADA *FOLLOWERS* INSTAGRAM  
DI KOTA MAKASSAR**

***CONTENT ANALYSIS OF CYBERBULLYING  
CASES OF CHILD ABUSE UNDERAGE  
ON INSTAGRAM FOLLOWERS  
IN MAKASSAR CITY***

**TESIS**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi  
Ilmu Komunikasi

Disusun dan Diajukan Oleh :

Mahfudhah Afiah Maladi  
E022181012

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2020**

TESIS

**ANALISIS ISI CYBER BULLYING  
KASUS PENGANIAYAAN ANAK DI BAWAH UMUR  
PADA FOLLOWERS INSTAGRAM  
DI KOTA MAKASSAR**

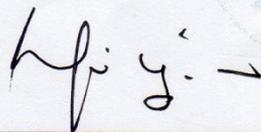
Disusun dan diajukan oleh

**MAHFUDHAH AFAIAH MALADI**

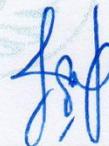
Nomor Pokok : E022181012

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis  
pada tanggal **07 Desember 2020**  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Menyetujui  
Komisi Penasihat



**Prof. Dr. H. Hafied Cangara, M.Sc.**  
Ketua



**Dr. Tuti Bahfiati, S.Sos., M.Si.**  
Anggota

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi,



**Dr. H. Muhammad Farid, M.Si.**

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan  
Ilmu Politik Universitas Hasanuddin,



**Prof. Dr. H. Armin, M.Si.**

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Mahfudhah Afiah Maladi

NIM : E022181012

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, Oktober 2020

Yang menyatakan



Mahfudhah Afiah Maladi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian berjudul “Analisis Isi *Cyberbullying* Kasus Penganiayaan Anak Dibawah Umur Pada Followers Instagram Di Kota Makassar”.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Prof. Dr. H. Hafied Cangara, M.Sc. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dr. Tuti Bahfiarti, M.Si. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan waktu, arahan, bantuan, dan dukungan kepada penulis selama proses bimbingan berlangsung hingga tesis ini dapat diselesaikan.

Penghargaan, rasa hormat dan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Almarhum Dr. M. Najib, M.Ed.,M.Lib. ; Bapak Dr. Muh. Akbar, M.Si. ; dan Bapak Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos.,M.Si. selaku tim penguji, yang senantiasa memberikan arahan, masukan dan perbaikan dalam penyempurnaan tesis ini.

Selain itu penulis juga ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya atas bantuan dan doanya kepada:

1. Kedua Orangtua Ayah Maladi Amin dan Ibu St. Maryam Hafram yang telah memberikan doa, harapan, dan dampingan selama penulis menyelesaikan studi

2. Segenap staff akademik Pascasarjana FISIP Universitas Hasanuddin yang telah membantu dari proses perkuliahan hingga selesainya proses penelitian.
3. Keluarga Penulis yang tergabung dalam “The Maladis” grup Kakak Maghfirah Maladi dan Khairul Umam atas bantuan dan kerjasama selama penulis menyelesaikan studi.
4. Grup Laviousa, Ode, Ummul, Athirah atas doa, suntikan semangat, dan hal konyol agar penulis terhibur.
5. Teman-teman mahasiswa Ilmu Komunikasi Pascasarjana Universitas Hasanuddin 2018 FEEDBACK (18+) atas dukungan dan kebersamaannya selama ini.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan dan dalam penulisan tesis ini tidak luput dari berbagai kesulitan dan hambatan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya.

Akhirnya kepada Allah SWT kita kembalikan semua urusan dan semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Semoga Allah SWT meridhoi setiap langkah dan ikhtiar kita, aamiin.

Makassar, November 2020

Mahfudhah Afiah Maladi

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	ix
ABSTRAK .....	x
ABSTRACT .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	12
E. Definisi dan Istilah .....	12
F. Ruang Lingkup Penelitian .....	13
G. Sistematika Penulisan .....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
A. Kajian Konsep .....	15
1. Konsep Media Komunikasi .....	15
2. Teknologi Komunikasi .....	21
3. Analisis Isi .....	28
4. Instagram .....	33

5. <i>Cyberbullying</i> .....	38
B. Kajian Konsep .....	45
1. Teori Pesan Media .....	45
2. Teori <i>New Media</i> .....	53
3. Pesan Komunikasi .....	58
C. Hasil Riset Yang Relevan .....	68
D. Kerangka Konseptual .....	73
E. Definisi Operasional .....	74
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>75</b>
A. Rancangan Penelitian .....	75
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	77
C. Populasi Dan Sampel .....	77
D. Sumber Data .....	79
E. Variabel Penelitian .....	79
F. Uji Validitas Dan Reliabilitas .....	83
G. Teknik Analisis Data .....	85
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>87</b>
A. Akun Instagram Makassar Info .....	87
B. Uji Validitas dan Realibilitas .....	88
C. Hasil Penelitian .....	90
1. Karakteristik Berita Penganiayaan Anak	
Dibawah Umur .....	90

2. Analisis Isi <i>Cyberbullying</i> Kasus Penganiayaan Anak Dibawah Umur Pada Followers Instagram .....	101
3. Kecenderungan <i>Cyberbullying</i> Penganiayaan Anak Dibawah Umur .....	116
D. Pembahasan .....	128
1. Analisis Isi <i>Cyberbullying</i> Kasus Penganiayaan Anak Dibawah Umur Pada Followers Instagram .....	128
2. Kecenderungan <i>Cyberbullying</i> Penganiayaan Anak Dibawah Umur .....	135
E. Keterbatasan Riset .....	146
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>147</b>
A. Kesimpulan .....	147
B. Saran .....	148
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>149</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1. Tabel 1. Grafik Analisis <i>Cyberbullying</i> .....	10
2. Tabel 2. Matriks Hasil Riset Yang Relevan .....	71
3. Tabel 3. Contoh Lembar Coding .....	86
4. Tabel 4. Uji Reliabilitas .....	89
5. Tabel 5. Matriks Karakteristik Penganiayaan Anak .....	94
6. Tabel 6. Matriks Hasil Penelitian .....	98
7. Tabel 7. Frekuensi Isi Pesan mengandung Daya Tarik Rasional .....	102
8. Tabel 8. Frekuensi Isi Pesan mengandung Daya Tarik Emosional .....	104
9. Tabel 9. Frekuensi Isi Pesan mengandung Daya Tarik Moral .....	106
10. Tabel 10. Frekuensi Isi Pesan mengandung Argumen Satu Sisi .....	108
11. Tabel 11. Frekuensi Isi Pesan mengandung <i>Novelty</i> .....	110
12. Tabel 12. Frekuensi Isi Pesan mengandung Gambar <i>Eye-Catching</i> .....	112
13. Tabel 13. Frekuensi Isi Pesan mengandung <i>Headlines</i> .....	114
14. Tabel 14. Grafik Hasil Analisis Isi <i>Cyberbullying</i> Kasus Penganiayaan Anak Dibawah Umur .....	115
15. Tabel 15. Matriks Hasil Penelitian .....	126

## ABSTRAK

**MAHFUDHAH AFIAH MALADI** *Analisis Isi Cyberbullying Kasus Penganiayaan Anak di Bawah Umur pada Followers Instagram di Kota Makassar* (dibimbing oleh Hafied Cangara dan Tuti Bahfiarti).

Penelitian ini bertujuan (1) menganalisis isi *cyberbullying* di instagram pada kasus penganiayaan anak di bawah umur dan (2) mengategorisasi kecenderungan pada kasus anak di bawah umur di instagram.

Jenis penelitian ini kuantitatif yaitu riset yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi untuk mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak (*manifest*), dan dilakukan secara objektif, valid, reliabel dan dapat direplikasi. Pendekatan analisis isi yang digunakan adalah deskriptif. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan input data secara manual yang hasilnya disusun ke dalam tabel yang disebut *coding sheet*.

Hasil penelitian ini diperoleh informasi bahwa *pertama*, subdimensi yang paling kuat pada isi pesan foto dan teks akun Instagram @makassar\_info adalah subdimensi pesan memiliki *headlines*. Adapun subdimensi yang paling lemah adalah daya tarik moral. *Kedua*, pada komentar *followers* cenderung masuk dalam kategori *flaming* dengan masing-masing 5 komentar, yaitu pada berita 1: viral, Video Ibu di Makassar Tampar Anak SD, berita 2 viral, Bully terhadap Penjual Jalangkote di Pangkep. Berita 3: Berawal Saling Ejek, Pelajar SMP di Sumut Tewas, dan Berita 4: Siswi SMP di Mamasa, Sulbar, Diperkosa Ayah, Kakak, dan Sepupunya.

Kata kunci: Subdimensi, Kecendemngan, *Cyberbullying*, Penganiayaan Anak, Instagram.



## ABSTRACT

**MAHFUDHAH AFIAH MALADI.** *Content Analysis of Cyberbullying Cases of Child Abuse Underage on Instagram Followers in Makassar City* (Supervised by **Hafied Cangara** and **Tuti Bahfiarti**)

This study aims (1) to analyze content cyberbullying in instagram cases of child abuse; and (2) to categorize the trend in kecenderungan cases of minors on instagram.

This research was a type of quantitative that was the research that described or explained a problem whose results could be generalized. This study used a content analysis research method to systematically identified the visible content of communication (manifest), and to be carried out objectively, validly, reliably and could be replicated. The content analysis approach used was descriptive. In this study, the researcher entered the data manually, the results of which were arranged into a table called the coding sheet.

The results of this study indicate that (1) the strongest subdimension in the content of photo messages and instagram account text @makassar\_info is a subdimension the message has a headline. While the weakest subdimension is Appeal Moral Appeal; (2) on followers' comments tends to fall into the Flaming category with 5 comments each, namely on news 1: Viral, Mother's video in Makassar SD child slapping, news 2: Viral, Bully against Jalangkote Seller in Pangkep. News 3: Starting from mutual ridicule, junior high school students in North Sumatera are Killed, and News 4: Students Junior high school in Mamasa, West Sulawesi, raped by father, brother and cousin.

Keywords: Subdimension, Trend, Cyberbullying, Child Abuse, Instagram



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri 4.0 di era digital, mendorong adanya perkembangan teknologi internet yang semakin pesat. Seiring dengan laju pertumbuhan itu, pengguna internet di Indonesia turut mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2018 tercatat 171,18 juta jiwa. Jumlah bertambah 27,91 Juta (10,12%) dari tahun sebelumnya. Artinya, pengguna internet di tanah air meningkat menjadi 64,8% dari total penduduk Indonesia yang mencapai 264,16 juta jiwa. Dari jumlah ini termasuk di dalamnya anak-anak dan remaja.

Perkembangan teknologi internet memiliki dampak positif maupun negatif bagi penggunaannya, terutama pada pengguna usia remaja. Penggunaan internet haruslah tetap dalam batas normal. Hal ini perlu dilakukan untuk mencegah dampak buruk dari internet itu sendiri. Ada banyak dampak negatif dari internet, salah satunya adalah adanya *bullying* elektronik atau *cyberbullying*. Secara umum, *cyberbullying* adalah segala bentuk kekerasan yang dialami seseorang melalui elektronik. Kekerasan yang dimaksud berupa intimidasi, pelecehan, pengecualian, atau penghinaan yang dilakukan melalui bantuan media elektronik.

Menurut Hinduja dan Patchin (2013) *cyberbullying* adalah perilaku yang disengaja dan membahayakan yang terus menerus diulang ditimbulkan melalui penggunaan komputer, ponsel, atau perangkat elektronik lainnya.

Berbeda dengan perundungan tradisional, *cyberbullying* lebih mudah dilakukan dan dampaknya pun lebih luas dan berkepanjangan serta dilacak. Pelaku *cyberbullying* memiliki resiko penangkapan yang lebih kecil. Hal ini terjadi karena biasanya perisak menggunakan akun palsu atau nomor tak dikenal untuk mengganggu targetnya. Mereka dengan bebas, menghina, mengancam, mengintimidasi, dan melecehkan korban, karena berada di belakang layar komputer atau ponsel tanpa harus melihat akibat dari perbuatan mereka terhadap korban.

*Cyberbullying* juga dapat dikatakan lebih kejam karena pelakunya tidak hanya mereka yang memiliki keberanian atau rasa dominasi yang tinggi, melainkan juga bisa dilakukan oleh mereka yang tidak berani berkata-kata dihadapan target. Berada dibelakang layar menjadikan mereka menjadi lebih berani mengungkapkan kata-kata kasar dan hal lainnya yang mereka tidak sukai dari korban. Mereka tidak perlu takut akan dibalas perlakuannya, karena teknologi membuat mereka tidak terlihat dan merasa lebih aman.

*Cyberbullying* banyak jenisnya. Beberapa perilaku yang merupakan kategori *cyberbullying* antara lain misalnya dengan mengeluarkan seseorang dari grup *chatting* dengan kata-kata yang menyakiti atau berupa ancaman, mengeposkan status penghinaan di media sosial, memberikan komentar

buruk pada beberapa postingan target, membagikan kiriman target dengan menambahkan kata-kata yang menghina, bahkan mengunggah foto atau video target yang tidak selayaknya dan dibubuhi dengan kata-kata buruk.

Meskipun pemerintah telah mengatur penggunaan internet melalui Undang-Undang ITE, namun penggunaan internet ini akan lebih aman jika dilakukan secara wajar dan tidak berlebihan. (Habibullah,2019: 37-42). *Cyberbullying* sangat marak terjadi belakangan ini baik dari kelompok usia manapun. Survei membuktikan bahwa lebih dari 42% korban *cyberbullying* mengaku mendapatkannya di Instagram. Korban yang terkena *cyberbullying* juga jarang yang melaporkan kepada pihak yang berwajib, sehingga banyak orang tua yang tidak mengetahui bahwa anak-anak mereka terkena *bullying* di dalam dunia maya.

Beberapa penjelasan diatas dapat diketahui bahwa *cyberbullying* sudah banyak terjadi di beberapa negara termasuk Indonesia. Namun, anak-anak yang menerima *cyberbullying* di Indonesia hampir tidak ada yang menceritakan hal tersebut ke orangtua atau melaporkannya ke pihak yang berwajib. Jadi, *cyberbullying* di Indonesia masih tidak muncul dikalangan masyarakat awam yang tidak mengetahui dan mempunyai media sosial. Oleh karena itu, sampai saat ini belum ada data statistik yang konkret tentang anak yang terkena kasus *cyberbullying* di Indonesia.

Saat ini media komunikasi yang digunakan semakin canggih. Media komunikasi yang digunakan semakin canggih. Media komunikasi surat

menyurat kini telah tergantikan dengan adanya *handphone* dan internet. Masyarakat bahkan sekarang semakin dimanjakan dengan adanya *handphone* yang tersambung dengan internet setiap saat. Semua dapat dijangkau dengan mudah hanya melalui *handphone*, termasuk berbagai informasi dan berita terkini.

Perkembangan teknologi informasi sudah sangat canggih, cepat dan mudah, sehingga menjadi gaya hidup (*lifestyle*) bagi masyarakat di seluruh dunia tidak terkecuali di Indonesia juga terkena pengaruh perkembangan teknologi informasi di era globalisasi ini. Media sosial yang terus berkembang dengan berbagai macam kecanggihannya memiliki dampak yang luas. Kemudahan berkomunikasi, cepatnya penyebaran informasi, biaya yang relatif murah, dan meningkatnya kegiatan ekonomi adalah sebagian dari banyaknya dampak yang bisa dirasakan. Tak dapat dipungkiri, munculnya *facebook*, *instagram*, *snapchat*, *twitter*, dan lain-lain yang memiliki fitur *comment*, *like*, *subscribe*, dan sebagainya membuat setiap orang bebas mengungkapkan apapun yang ia mau, baik berupa teks, foto, dan video.

Permasalahan hukum yang seringkali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi dan/atau data secara elektronik, khususnya dalam hal pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik. Sebagai akibat dari perkembangan yang demikian, maka lambat laun, teknologi informasi dengan sendirinya juga telah mengubah perilaku masyarakat dari peradaban manusia secara global.

Unit Perlindungan Anak Polrestaes Makassar merilis kasus kekerasan anak di Kota Makassar sepanjang tahun 2018. Dimana data yang dimiliki Polrestaes Makassar sebanyak 52 kasus kekerasan terjadi dan didominasi lingkungan sekolah. Kanit Perlindungan Perempuan dan Anak Polrestaes Makassar, Iptu Ismail mengatakan, kasus kekerasan terhadap anak di Makassar memang di dominasi dari lingkungan sekolah.

Pada bulan Agustus ada tujuh kasus. Korban rata-rata berasal dari keluarga ekonomi menengah kebawah. Namun yang mengejutkan pelakunya antar-siswa maupun siswa dan guru. Dan lainnya dari lingkungan terdekat korban, seperti tetangga, sepupu, dsb. Iptu Ismail merincikan jika pada awal Januari 2018 terdapat 2 kasus kekerasan terhadap anak yang ditangani kepolisian, kemudian di Februari 9 kasus, Maret 8 kasus, April 5 kasus, Mei 6 kasus, Juni 11 kasus, Juli 4 kasus, dan Agustus 7 kasus.

Kasus kekerasan terhadap anak ini menyita perhatian Dinas Pendidikan (Disdik) Kota Makassar. Disdik bersama UNICEF (United Nations Children's Fund) ingin mengencarkan program Sekolah Anti Bully. (<https://kumparan.com/makassar-indeks/kasus-kekerasan-anak-di-makassar-dominan-di-lingkungan-sekolah-1535623241836465775>)

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Ayu Erivah Rossy dan Umaimah Wahid dengan judul jurnal "Analisis Isi Kekerasan Seksual Dalam Pemberitaan Media Online *Detik.Com*". Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan memfokuskan pada

(*content*) mengenai pemberitaan perkosaan pada media online *Detik.com*. Kasus-kasus kekerasan seksual khususnya tindak perkosaan selalu menjadi pemberitaan menarik bagi oleh media. Dalam pemberitaannya media, media sering mengambil keuntungan dari kejadian mengeskankan tersebut dengan tujuan untuk menaikkan tirasnya, dengan melakukan *pornographizing*, yaitu mengeksploitasi berita sedemikian rupa sehingga yang ditampilkan justru rangsangan oleh korban. Wajar saja jika ada 'pernyataan' *bad news is a good news*, menjadi pertimbangan utama dalam menyajikan berita. Dalam konteks tersebut, pembaca disuguhkan berita-berita yang buruk, dengan penulisannya cenderung vulgar dan cenderung memojokkan korban pemerkosaan.

Kecenderungan pemberitaan tersebut yang menjadi alasan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada konten pemberitaan perkosaan yang tampak sesuai dengan prinsip analisis isi Holsti. Dan tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui kecenderungan konten pemberitaan perkosaan dimuat di *Detik.com*. Pisau analisis atau instrument analisis datanya menggunakan teknik analisis isi Holsti dengan unit analisis referensial. Adapun hasil penelitian yang diperoleh oleh antar koder menunjukkan kecenderungan konten pemberitaan perkosaan sebagai berikut: penulisan berita dengan tema kronologis 51,5%; jenis tindak perkosaan yang diberitakan adalah jenis tindak kelamin korban perkosaannya perempuan 93,2%; tindak perkosaan dilakukan oleh orang asing sebesar 46,7%; pelaku tindak perkosaan berjumlah <5 orang sebesar

53,3%; korban tindak perkosaan berjumlah <5 orang sebesar 93,3%. (108131-ID-analisi-isi-kekerasan-seksual-dalam-pemb.pdf).

Makassar merupakan kota metropolitan Indonesia Timur dengan segala peristiwa didalamnya. Adanya sosial media sangat membantu dalam menyebarkan informasi-informasi tersebut. Beberapa diantaranya memanfaatkan Instagram sebagai wadah dalam penyaluran informasi.

Hampir semua orang yang juga menggunakan Instagram dan mengakses segala berita yang ada di internet khususnya Instagram. Akun-akun penyebar informasi tersebut, kebanyakan telah memiliki hingga ratusan ribu followers. Hal itu menandakan, keingintahuan netizen (para pengguna media sosial) sangat tinggi. Berikut enam akun instagram tentang kejadian di Kota Makassar, diurut dari terbanyak followernya.

**Pertama**, akun Instagram dari @makassar\_info yang memosting foto dan video sebanyak 5122 postingan dan memiliki jumlah *followers* sebanyak 497 ribu pengikut. **Kedua**, akun Instagram dari @info\_kejadian\_makassar yang memosting foto dan video sebanyak 12339 dan memiliki jumlah *followers* sebanyak 276 ribu pengikut. **Ketiga**, akun Instagram dari @infotabedaeng yang memosting foto dan video sebanyak 8938 dan memiliki jumlah *followers* sebanyak 235 ribu pengikut. **Keempat**, akun Instagram @makassar\_info yang memosting foto dan video sebanyak 6161 dan memiliki jumlah *followers* sebanyak 232 ribu pengikut. **Kelima**, akun Instagram @daenginfo yang memosting foto dan video sebanyak 2926 dan

memiliki jumlah *followers* sebanyak 42.6 ribu pengikut. **Keenam**, akun Instagram @infokotamakassar yang memosting foto dan video sebanyak 1118 dan memiliki jumlah *followers* sebanyak 24.6 ribu pengikut.

(<https://makassar.tribunnews.com/2018/12/26/tribunwiki-6-akun-sosmed-informasi-peristiwa-di-makassar-nomor-1-followernya-497-ribu>)

Dalam penelitian yang dilakukan Price dan Dalglish (2010) pada 548 remaja Australia dan juga didukung oleh penelitian-penelitian lainnya (Patchin, 2009) menggarisbawahi bentuk-bentuk cyberbullying yang dilakukan oleh pelaku remaja pada media internet. Bentuk-bentuk cyberbullying yang ditemukan antara lain; **Called Name (Pemberian Nama Negatif)**. Pemberian nama negatif adalah bentuk serangan cyberbullying untuk memberi label buruk terhadap korban. Seorang pakar bullying, Sherry Gordon (bullying.about.com, 2014) mengemukakan pemberian nama negatif atau yang kerap disebut name-calling adalah salah satu bentuk cyberbullying yang paling membahayakan. Pemberian nama negatif adalah berbahaya karena memaksa untuk mengecap seseorang yang bukan dirinya. Nama-nama negatif yang disebutkan dalam aksi cyberbullying terhadap korban antara lain; a) Nama hewan: tikus, buruk, monyet, anjing, babi; b) Nama makhluk halus: kuntilanak, hantu; c) Panggilan fisik: wajah, badan/keseluruhan fisik. **Image of Victim Spread (Penyebaran Foto)**. Dalam ke empat kasus yang diteliti, diketahui pada tiap kasus pelakumenampilkan foto pribadi korban yang diunggah kedalam Facebook dan dijadikan hinaan secara masif. Image of victim spread menurut Price dan

Dalgleish (2010) adalah wujud dari ungkapan ekspresi pelaku untuk menghibur dirinya maupun orang lain dengan memakai foto korban sebagai objek hiburan. Namun, disisi lain Price dan Dalgeish juga mengutarakan bahwa penyebaran foto pribadi korban adalah aksi untuk membuat malu korban.

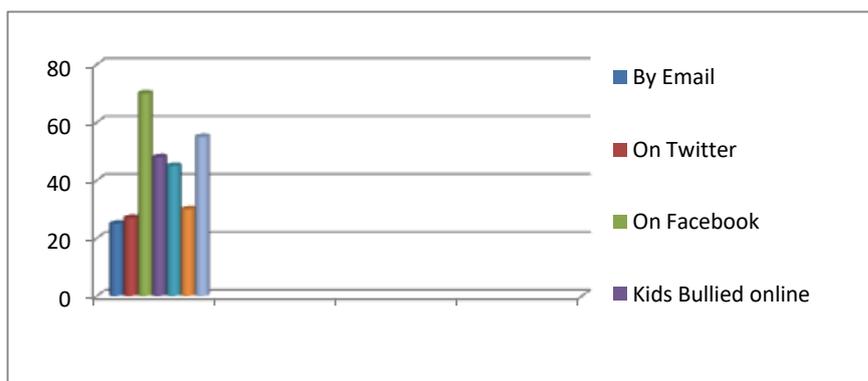
Bentuk serangan bullying verbal dapat dilihat dari komentar yang ditulis pada tiap foto yang di tampilkan. Pada kasus Tiara, terlihat pelaku dengan sengaja mengedit foto Tiara dengan memperbesar area wajah dengan tujuan untuk memalukan dan menghibur diri pelaku. Pada kasus selanjutnya, foto pribadi Safithree yang diunggah oleh Rizqita Ramadhani, Romi Marthin dan Cabe Rawit menjadi bahan ejekan dengan komentar yang ditambahkan pada foto tersebut. Foto pribadi Safithree tersebut dijadikan konsumsi publik dan dihina secara massif, sedangkan dalam kaidah sosial media foto pribadi seseorang adalah sebuah privacy yang harus dilindungi.

***Threatened Physical Harm (Mengancam Keselamatan Fisik).***

Cyberbullying juga dapat mengancam keselamatan orang lain. Dalam hal ini, komentar-komentar yang berisi kata “mati” atau “bunuh” menjadi erat kaitannya dengan eksistensi keselamatan orang lain pada dunia nyata. Salah satu contoh serangan bullying pada Facebook di kasus yang diteliti mengancam keselamatan adalah pada kasus Safitri. Dimana terdapat beberapa pelaku pembantu yang menuliskan kalimat ancaman yang dapat berpengaruh pada keselamatan Safitri. ***Opinion Slammed (Pendapat Yang Merendahkan).*** Opini merendahkan adalah pendapat yang ditulis pelaku

kepada korban untuk menghina keadaan atau penampilan korban. Dalam pengamatan terhadap keseluruhan kasus, terdapat komentar-komentar yang bermuatan cyberbullying yaitu merendahkan korban. Komentar yang didapat dalam merendahkan seseorang terdapat pada kasus Halida dan Safithree. Halida di rendahkan pekerjaan yang dilakukan dan dianggap layak nya pembantu rumah tangga. Sedangkan Safithree dianggap seorang “Alay” atau anak kampung yang jauh dari kehidupan perkotaan yang tercukupi. (<https://www.jurnalkommas.com/docs/JURNAL%20-%20FIX.pdf>)

**Tabel 1. Grafik Analisis Cyberbullying (Singhal, 2013)**



Sumber: Data Primer, 2020.

Pada Tabel 1 menunjukkan survei presentase maksimum *bullying* dilakukan melalui media Facebook yaitu 70%, Twitter 27% dan minimum melalui email yaitu sekitar 25%. Sekitar 48% anak-anak mengalami gangguan bullying, 45% diantaranya adalah perempuan dan 30% anak-anak, sementara korban bunuh diri sekitar 55%.

Fenomena ini kemudian menjadi sangat menarik untuk diteliti untuk mengetahui seberapa besar dampak kasus *cyberbullying* di Instagram pada kasus anak dibawah umur. Dampak itu tidak hanya merambah kepada masyarakat luas, di sekolah para anak juga terkena imbas dari proses penyebaran kebencian tersebut. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis tertarik meneliti **“Analisis Isi *Cyberbullying* Kasus Penganiayaan Anak Dibawah Umur Pada *Followers* Instagram Di Kota Makassar.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana Analisis Isi *Cyberbullying* Kasus Penganiayaan Anak Dibawah Umur Pada *Followers* Instagram Di Kota Makassar ?
2. Bagaimana Kecenderungan *Cyberbullying* Penganiayaan Anak Dibawah Umur ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis isi *cyberbullying* di Instagram pada kasus penganiayaan anak dibawah umur.
2. Untuk mengkategorisasi kecenderungan pada kasus anak dibawah umur di Instagram.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini, sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis peneliti berharap dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu komunikasi Universitas Hasanuddin dalam konsentrasi komunikasi pendidikan, dalam perkembangan pendidikan yang islami juga dapat dijadikan dasar bagi peneliti yang tertarik untuk meneliti permasalahan yang sama dan bermanfaat sebagai referensi materi perkuliahan serta bermanfaat bagi masyarakat luas.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis hasil dari penelitian ini mudah-mudahan menjadi acuan bagi pihak-pihak terkait sebagai bahan informasi dan masukan yang dapat bermanfaat baik untuk lebih memperbaiki kinerja yang telah dimiliki obyek penelitian.

#### **E. Definisi dan Istilah**

Untuk memberikan pemahaman dan persepsi yang sama, maka perlu diberikan batasan pengertian tentang beberapa hal sebagai berikut:

1. *Cyberbullying* adalah tindakan perisakan yang bisa dilakukan semua orang, asal mereka memiliki koneksi internet serta perangkat seperti telepon pintar. Tindakan cyberbullying juga bisa terjadi 24 jam atau sepanjang waktu. Selain itu, sebagai dampaknya, korban akan terus mengalami perisakan diberbagai

tempat, tidak hanya di dunia maya, melainkan juga kehidupan nyata. Perisakan siber atau *cyberbullying* dapat dilakukan semua umur, termasuk anak laki-laki maupun anak perempuan.

2. Kasus penganiayaan anak dibawah umur yang terjadi di Kota Makassar yang kasusnya viral di Instagram.
3. Instagram merupakan contoh dari media sosial dan juga jejaring sosial. Dikatakan media sosial karena pengguna Instagram dapat membagikan konten berupa foto dan video, dan dikatakan jejaring sosial karena pengguna dapat saling berinteraksi dengan cara berbagi komentar, saling mengirim pesan, dan lain sebagainya.
4. *Followers* adalah sebutan untuk para pengikut atau yang mengikuti akun instagram orang lain.

### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Batasan masalah dalam penelitian ini terbatas pada sejauh mana Analisis isi *Cyberbullying* kasus penganiayaan anak dibawah umur pada *followers* Instagram di Kota Makassar.

### **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian kegunaan penelitian, definisi dan istilah, ruang lingkup penelitian serta sistematika penulisan.

## BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori, definisi dan penjelasan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, penelitian terdahulu, kerangka penelitian, hipotesis dan definisi operasional.

## BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini peneliti menguraikan tentang rancangan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan teknik sampel penelitian, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

## BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini meliputi hasil peneliti yang telah dianalisis dengan menggunakan metode penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.

## BAB V : PENUTUP

Bab ini meliputi kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, serta kepada pihak-pihak yang berkepentingan terhadap hasil peneliti.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Konsep**

##### **1. Konsep Media Komunikasi**

Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Heinich, dkk dalam Hermawan, 2007: 3). Kata media dalam bahasa Arab adalah *wasaa'i* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad 2002: 4).

Sedangkan kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan sesuatu belajar (Riana, 2007: 5-5). Jadi media pembelajaran diartikan wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2005: 726) media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran.

Menurut Mc. Luhan (Wibawa, 1991: 7) media ialah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang ke orang lain yang tidak ada dihadapannya. Romiszowski (Wibawa, 1991: 8)

berpendapat 7 media ialah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan.

Sebagaimana yang telah dikemukakan Bruner (Aisyah, 2007: 1.6) bahwa dalam proses belajar sebaiknya siswa diberikan kesempatan untuk memanipulasi benda-benda atau alat peraga yang dapat diotak-atik, sehingga siswa dapat memahami konsep matematika dengan baik, misalnya dalam konsep matematika, materi pelajaran perlu disajikan dengan memperhatikan tahap perkembangan kognitif agar pengetahuan itu dapat divisualisasikan dalam pikiran (struktur kognitif) siswa tersebut.

Menurut Gagne dan Briggs (Rahardjo, dkk 2006: 6) yang mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan segala alat fisik dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2007: 19) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut: (1) media visual, (2) media audio, (3) media display, (4) pengalaman nyata dan simulasi, (5) media cetak, (6) media terprogram, dan (7) pembelajaran melalui komputer atau computer aided instruction (CAI) (Klasek dalam Riana, 2007: 5-7).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah sarana atau perantara dalam menyampaikan informasi dari seseorang ke orang lain. Informasi dalam hal ini adalah konsep pelajaran. (<http://digilib.unila.ac.id/12294/3/BAB%20II.pdf>)

Jika komunikasi tidak dilakukan secara langsung, misal dengan cara bertatap muka maka komunikasi masih dapat terjalin dengan perantara yang dapat kita sebut media. Istilah “media” merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang dapat diartikan sebagai alat, sarana komunikasi, perantara atau pengantar. Dengan kata lain, media adalah perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) dalam menyampaikan pesan (*message*) dengan tujuan untuk menyebarkan informasi atau pesan itu sendiri kepada audiens. Namun kini pengertian tentang media memiliki batasan yang ditentukan oleh banyak pakar:

- a. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi, media adalah perluasan dari guru (Schram, 1977).
- b. Saran komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).
- c. Alat untuk memberikan perangsang bagi audiens agar terjadi proses berpikir.
- d. Segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyaluran pesan (AECT, 1977).

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan audiens.

### **1.1. Fungsi Media Komunikasi**

Menyimak dari pengertian media komunikasi tersebut dapat kita jabarkan fungsi-fungsi media komunikasi, sebagai berikut:

#### **a. Efisiensi penyebaran informasi**

Seiring perkembangan zaman, teknologi yang tersedia akan semakin canggih termasuk media komunikasi. Media-media komunikasi berteknologi canggih tersebut tentu membantu penyebaran informasi menjadi lebih efisien. Maksudnya, media komunikasi tersebut dapat membantu penghematan dari segi waktu, tenaga dan biaya. Contoh: jika dua orang yang saling berjauhan dan tidak memungkinkan untuk melakukan pertemuan ingin berkomunikasi maka mereka dapat melakukan komunikasi via telepon, SMS, MMS, Email dan sebagainya.

#### **b. Memperkuat eksistensi informasi**

Dengan memanfaatkan media komunikasi yang *hi-tech* maka informasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan akan lebih berkesan. Contoh: Seorang dosen yang menyampaikan materi dengan menggunakan *Ms. Power Point* dengan design menarik dan mudah dipahami akan lebih diingat oleh mahasiswanya daripada seorang dosen yang mengajar dengan tanpa bantuan media.

#### **c. Mendidik/mengarahkan/persuasif**

Media komunikasi yang menarik tentu akan menyedot perhatian dari audience. Maka dari itu media komunikasi hendaknya menampilkan sesuatu yang mendidik dan mengandung unsur ajakan atau persuasif.

d. Kontrol sosial

Media komunikasi harus dapat berfungsi sebagai pengontrol kegiatan dan pengawas dalam kebijakan-kebijakan sosial. Misalnya, informasi yang disampaikan melalui televisi dan internet membahas mengenai dampak suatu kebijakan pemerintah. Harapannya melalui penyiaran informasi tersebut pemerintah dapat tanggap dan bertindak cepat dalam mengatasinya.

## **1.2. Manfaat Media**

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik
2. Mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
3. Memberi rangsangan seragam, pengalaman seragam dan persepsi seragam.

## **1.3. Ragam dan Klasifikasi Media:**

a. Media Cetak

Kita dapat memanfaatkan media cetak dimana saja dan kapan saja. Media ini dipandang sebagai media yang relatif murah dan fleksibel bagi para penggunanya. Media cetak memiliki ragam yang bervariasi yang meliputi: buku, brosur, poster, dan hand out.

Manfaat media cetak:

- Bentuk secara fisik mudah dibawa-bawa sehingga pengguna dapat membacanya sewaktu-waktu.
- Ekonomis, mudah dalam pendistribusian, serta mudah dipindah-pindah.
- Pembaca memiliki kesempatan yang besar untuk dapat mencerna informasi secara tepat dalam batas waktu yang tidak ditentukan sesuai dengan kemampuan.
- Pembaca dapat melakukan pengulangan dalam membaca.

Salah satu contoh media cetak yang dapat mencapai target heterogen adalah poster. Poster merupakan konsep visual yang mengombinasikan antara garis, warna, dan teks. Medium poster ditujukan untuk menangkap dan mempertahankan perhatian orang (*eye catching*) agar penyimaknya dapat memahami pesan yang tersimpan di dalam poster. Maka dari itu, sebuah poster haruslah menarik dan mengandung isi yang akurat. Sifat poster adalah persuasif, yaitu membujuk orang untuk melakukan suatu tindakan dan biasanya poster tersebut ber-impact besar dalam kehidupan seorang.

#### b. Media Audio

Media audio adalah penerimaan pesan yang tersampaikan dengan menggunakan indra pendengaran contohnya: Radio, Tape Recorder, dll. Media audio merupakan jenis media spesifik yang efektif dan efisien untuk digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Misalnya,

media jenis ini cocok dimanfaatkan untuk pembelajaran tentang kemampuan berbahasa dan seni. Contoh, berlatih pronunciation akan lebih efektif menggunakan radio. Karakteristik radio adalah hanya dapat memberi rangsangan audio dan berfungsi sebagai pemberi maupun penerima informasi.

c. Media visual

adalah penerimaan pesan yang tersampaikan menggunakan indra penglihatan contohnya: Televisi, Foto.

d. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media komunikasi yang dapat dilihat sekaligus didengar jadi untuk mengakses informasi yang disampaikan, digunakan indra penglihatan dan pendengaran sekaligus, contohnya: Televisi dan Film. Salah satu contoh media audio-visual adalah televisi. Kehadirannya memberi rangsangan audio dan visual. Memuat berbagai programnya acara. Konten acaranya harus mendidik, menghibur dan memperluas alasan. Biasanya, penonton televisi bersifat heterogen.

[https://www.academia.edu/7226367/Konsep dan definisi media](https://www.academia.edu/7226367/Konsep_dan_definisi_media)

## **2. Teknologi Komunikasi**

Teknologi adalah kumpulan alat, termasuk mesin, modifikasi, pengaturan dan prosedur yang digunakan oleh manusia. Teknologi secara signifikan memengaruhi manusia serta kemampuan spesies hewan lain untuk mengendalikan dan beradaptasi dengan lingkungan alami mereka.

Istilah ini dapat diterapkan secara umum atau untuk daerah tertentu. Contoh: teknologi informasi, teknologi nuklir, teknologi pertanian, dan teknologi komunikasi.

Perkembangan teknologi terbaru, termasuk mesin cetak, telepon dan internet telah mengurangi hambatan fisik untuk komunikasi dan memungkinkan manusia untuk berinteraksi secara bebas dalam skala global. Memang sampai saat ini, diyakini bahwa perkembangan teknologi dibatasi hanya untuk manusia. Tetapi, studi ilmiah terbaru menunjukkan bahwa beberapa binatang telah mengembangkan alat-alat sederhana bersama manusia.

Perdebatan filosofis telah muncul atas penggunaan sekarang dan masa depan teknologi di masyarakat, dengan perselisihan tentang apakah teknologi itu memperburuk atau meningkatkan kondisi manusia.

Secara etimologis, akar kata teknologi adalah "techne" yang berarti serangkaian metode rasional yang berkaitan dengan pembuatan sebuah objek, atau kecakapan tertentu, atau pengetahuan tentang metode dan seni. Secara umum, teknologi dapat didefinisikan sebagai entitas, benda maupun tak benda yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan dan pemikiran untuk mencapai suatu nilai.

Definisi teknologi dapat dipandang sebagai kegiatan yang membentuk atau mengubah kebudayaan. Selain itu, teknologi adalah terapan matematika, sains, dan berbagai seni untuk faedah kehidupan seperti

yang dikenal saat ini. Tetapi ada juga definisi yang sama menonjolnya, yakni definisi teknologi sebagai sains terapan, khususnya para ilmuwan dan insinyur. Dalam penggunaan ini, pengertian teknologi mengacu pada alat dan mesin yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah di dunia nyata. (<https://www.artikelteknologi.com/2015/05/definisi-teknologi-dan-pengertian-teknologi.html>)

Teknologi informasi yang berkembang pesat membantu manusia dalam berkomunikasi. Namun perkembangan teknologi informasi juga memunculkan beberapa masalah-masalah kriminal. Salah satu permasalahan yang menarik perhatian masyarakat adalah *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang terhadap seseorang melalui text, gambar/foto, atau video yang cenderung merendahkan dan melecehkan. *Cyberbullying* merupakan salah satu contoh penyalahgunaan teknologi informasi yang ada.

*Cyberbullying* dapat dilakukan melalui media seperti pesan text, gambar video, panggilan telepon, e-mail, chat room, Instant Messaging (IM), Situs Media Sosial, dan website. Media yang dicatat paling banyak terjadi *cyberbullying* adalah situs media sosial. Situs media sosial dipercaya sebagai salah satu penyebab utama maraknya *cyberbullying*. Hal ini disebabkan oleh pengguna situs media sosial sebagian besar merupakan remaja dan anak-anak. Menurut psikolog, remaja belum

memiliki kemampuan yang cukup dalam mempertimbangkan dan mengambil keputusan yang tepat.

Media sosial memiliki karakteristik yang berbeda dengan teknologi komunikasi lainnya. Beberapa karakteristik yang berbeda adalah updating secara real-time, informasi yang tersebar secara luas, memiliki titik kumpul untuk melihat informasi, memiliki fitur yang memungkinkan pengguna situs media sosial dapat menanggapi dan memberi masukan. Kemampuannya dalam menanggapi dan memberi masukan dapat menyebabkan *cyberbullying*. Kemampuan tersebut semakin meningkat ketika digabungkan dengan teknologi mobile yang memiliki kemampuan untuk menyebarkan informasi kapan dan dimana pun. Dengan kemampuan teknologi mobile tersebut, maka tindakan *cyberbullying* pun semakin sering terjadi. *Cyberbullying* secara tidak langsung dapat menyebabkan tindakan-tindakan kriminal seperti KDRT, pemukulan yang menyebabkan luka berat, penyalahgunaan obat-obatan terlarang, ancaman, pencemaran nama baik, dll.

Alasan utama pelaku cyber bullying menggunakan media sosial adalah adanya fitur yang dapat menyembunyikan bahkan memalsukan identitas pelaku. Jika seseorang melakukan cyber bullying, maka pelaku telah melanggar standar yang ada. Standar-standar yang dilanggar adalah nilai-nilai moral, kode etik bidang jurnalis, periklanan dan public relation, dan dunia hiburan. Beberapa bentuk pencegahan yang dapat dilakukan

pada kasus *cyberbullying* adalah: (1) Sebelum menyebarkan informasi, sebaiknya dilakukan pengecekan dan verifikasi terlebih dahulu. (2) Tata bahasa dalam menggunakan media perlu diperhatikan oleh pengguna. (3) Proses edukasi serta penerapan disiplin diri terhadap pengguna. (4) Bimbingan orang tua, sekolah, universitas, serta lingkungan masyarakat terhadap pengguna remaja. (5) Media sosial melakukan kampanye anti cyber bullying secara berkala. (6) Korban harus bersikap aktif dan melaporkan kepada pihak media sosial jika *cyberbullying* terjadi. (<https://media.neliti.com/media/publications/166217-ID-dampak-media-sosial-dalam-cyber-bullying.pdf>)

Media *mainstream* bisa kita batasi sebagai media populer, dengan badan hukum yang jelas, dan terverifikasi oleh Dewan Pers. Dia bisa berbentuk koran, radio, televisi, atau media *online*. Pada umumnya, media seperti ini sudah berdiri lama dan mendapat tempat di hati khalayak.

Sebagai perusahaan yang berorientasi bisnis, media *mainstream* lazimnya akan menjaga kredibilitas. Dengan modal kepercayaan, media seperti ini akan masih bias diterima khalayak. Sekali salah, bisa hilang pembaca atau pemirsa. Jadi atas nama bisnis, media seperti akan mengubur diri sendiri jika menyajikan berita palsu.

Para wartawan di media *mainstream* pada umumnya para profesional. Mereka adalah para sarjana yang telah mendapat pembekalan khusus tentang etika jurnalistik. Mereka juga umumnya tergabung dalam serikat profesi yang diikat oleh kode etik. Jadi para wartawan itu bekerja untuk

mencari, mengolah, dan menyebarkan informasi dengan kerangka etis. Mereka hanya boleh mengabarkan fakta, bukan fantasi.

Pernah terjadi di Indonesia, beberapa media besar menyiarkan hoaks. Jawa Pos misalnya, pernah wartawannya melakukan wawancara palsu. TVOne juga pernah melakukan hal serupa. MetroTV pernah menyiarkan video palsu. Mungkin bukan media itu yang berniat jahat, tapi ada oknum yang bekerja di luar kaidah etik.

Pada media seperti ini, khalayak mudah mengontrol. Lembaga dan orang-orangnya jelas. Maka, dalam kasus diatas, praktik disiinformasi itu segera bisa diketahui. Nah, bayangkan kalau ini terjadi di media sosial, yang kadang bahkan penulisnya kita tidak tahu.

Pada akhirnya, kepercayaan pada media *mainstream* ini lebih pada sistem yang mengontrolnya. Orang bisa salah, tetapi ada sistem yang bisa mengoreksinya. Ada Dewan Pers yang memantau kerja media-media ini. Juga ada asosiasi wartawan yang melakukan kontrol pada para anggotanya.

Inilah kendala media sosial. Media ini memang bisa menjadi alternatif. Ketika media besar hanya bisa diakses mereka yang punya kuasa, media sosial menjadi milik siapa saja. Ini media rakyat. Gagasan pewarta warga (*citizen journalism*) menjadi makin nyata dengan hadirnya media sosial.

Tapi satu kendala bagi pewarta warga ini adalah belum hadirnya sistem kontrol. Selain yang tergabung dalam komunitas yang jelas, sebagian besar *netizen* yang menjadi pewarta ini sejatinya adalah

kerumunan besar yang sulit diidentifikasi siapa sesungguhnya mereka. Penumpang gelap kebebasan informasi ada dalam kerumunan ini. Mereka inilah para penyebar hoaks.

Para pembuat dan penyebar hoaks inilah yang mengancam dan merusak demokratisasi informasi melalui media sosial. Mereka memanfaatkan kecenderungan sebagian *netizen* yang emosional, reaktif, dan tidak berpikir terbuka. Faktanya, kabar bohong laku, sehingga telah menjadi industri tersendiri.

Bagaimana dengan media saat ini yang sebagiannya partisan? Kita tidak bisa menampiknya. Tanpa bermaksud membenarkannya, keberpihakan mereka rasanya tak sampai pada manipulasi fakta. Paling banter keberpihakan itu ditampilkan dalam bentuk *unfavorable* untuk sebelah.

Dalam benak yang tidak percaya media arus utama ini, semua sudah 'terbeli'. Bagi yang tahu kerja para wartawan, sulit membayangkan semua wartawan itu bersekutu untuk menyebarkan informasi palsu. Seandainya para pemimpinnya sudah 'dipegang', misalnya untuk kepentingan politik tertentu, muskil rasanya para wartawan, sehingga tahu persis bagaimana praktik jurnalistik di lapangan. Tapi dalam konteks disinformasi yang makin parah, keberadaan media populer ini menjadi relevan, khususnya untuk soal akurasi fakta.

Dalam silang sengkabut informasi, antara media *mainstream* dan media sosial bisa saling melengkapi. Para profesional di media arus

utama bisa menjadi standar praktik jurnalistik yang akurat. Sedangkan *netizen* di media sosial bisa menutupi kelemahan wartawan profesional dalam menjangkau fakta yang tersebar luas. (<https://www.kompasiana.com/edsa/5ce6c37c6b07c55eda7eea0c/media-sosial-vs-media-mainstream?page=all#>)

### 3. Analisis Isi

Analisis isi banyak dipakai dalam lapangan ilmu komunikasi. Bahkan, analisis isi merupakan salah satu metode utama dalam disiplin ilmu komunikasi. Analisis isi terutama dipakai untuk menganalisis isi media baik cetak ataupun elektronik. Diluar itu, analisis isi juga dipakai untuk mempelajari isi semua konteks komunikasi baik komunikasi antarpribadi, kelompok, ataupun organisasi. Asalkan terdapat dokumen yang tersedia, analisis isi dapat diterapkan. Analisis isi adalah metode ilmiah untuk mempelajari dan menarik kesimpulan atas suatu fenomena dengan memanfaatkan dokumen (teks).

Penggunaan analisis isi terdapat dalam tiga aspek. *Pertama*, analisis isi ditempatkan sebagai metode utama. *Kedua*, analisis isi dipakai sebagai salah satu metode saja dalam penelitian. Peneliti menggunakan banyak metode (survei, eksperimen) dan analisis isi menjadi salah satu metode. *Ketiga*, analisis isi dipakai sebagai bahan pembandingan untuk menguji kesahihan dari kesimpulan yang telah didapat dari metode lain. Peneliti telah memperoleh data yang diperoleh dari metode lain (survei, eksperimen

dan sebagainya) dan menggunakan analisis isi untuk mengecek apakah kesimpulan yang dibuat oleh peneliti sah atau tidak dalam hal ini didukung oleh temuan dalam analisis isi. (Eriyanto, 2011: 10-11).

Analisis isi kuantitatif harus dibedakan dengan jenis-jenis analisis isi lainnya seperti semiotika, *framing*, wacana, naratif, dan banyak lagi. Analisis isi kuantitatif mempunyai karakteristik yang berbeda dengan analisis teks lainnya. Secara umum, analisis isi kuantitatif dapat didefinisikan sebagai suatu teknik penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi. Analisis isi ditujukan untuk mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak (*manifest*), dan dilakukan secara objektif, valid, reliabel, dan dapat direplikasi.

Barelson (1952: 18), Analisis isi adalah suatu teknik penelitian yang dilakukan secara objektif, sistematis dan deskripsi kuantitatif dari isi komunikasi yang tampak (*manifest*). Holsti (1969:14), Analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dilakukan secara objektif dan identifikasi sistematis dari karakteristik pesan. Krippendorff (1980: 21; 2006; 8), Analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi yang dapat direplikasi (ditiru) dan sah datanya dengan memerhatikan konteksnya. Weber (1994: 9), Analisis isi adalah sebuah metode penelitian dengan menggunakan seperangkat prosedur untuk membuat inferensi yang valid dari teks. Riffe, Lacy, dan Fico (1998: 20).

Analisis isi adalah pengujian yang sistematis dan dapat direplikasi dari simbol-simbol komunikasi, dimana simbol ini diberikan nilai numerik berdasarkan pengukuran yang valid, dan analisis menggunakan metode statistik untuk menggambarkan isi komunikasi, menarik kesimpulan dan memberikan konteks, baik produksi ataupun konsumsi.

### **3.1. Objektif**

Salah satu ciri penting dari analisis isi adalah objektif. Penelitian dilakukan untuk mendapatkan gambaran dari suatu isi secara apa adanya, tanpa adanya campur tangan dari peneliti. Analisis isi memang menggunakan manusia (*human*), tetapi ini harus dibatasi sedemikian rupa sehingga subjektivitas ini tidak muncul. Hasil dari analisis isi adalah benar-benar mencerminkan isi dari suatu teks, dan bukan akibat dari subjektivitas (keinginan, bias, atau kecenderungan tertentu) dari peneliti.

Ada dua aspek penting dari objektifitas, yakni validitas dan reliabilitas. Validitas berkaitan dengan apakah analisis isi mengukur apa yang benar-benar ingin diukur. Sementara reliabilitas berkaitan dengan apakah analisis isi akan menghasilkan temuan yang sama biarpun dilakukan oleh orang yang berbeda dan waktu yang berbeda. Analisis isi disebut reliabel jikalau menghasilkan temuan yang sama biarpun dilakukan oleh orang (dengan latar belakang dan kecenderungan yang berbeda).

### **3.2. Sistematis**

Analisis isi selain objektif, juga harus sistematis. Sistematis ini bermakna semua tahapan dan proses penelitian telah dirumuskan secara jelas, dan sistematis (Riffe, Lacy dan Fico, 1998: 20). Kategori diturunkan dari variabel, variabel diturunkan berdasarkan teori, pengujian dibuat berdasarkan hipotesis. Masing-masing bagian dari penelitian saling berkaitan misalnya variabel tertentu yang dipakai dapat dilacak dari teori yang digunakan. Sistematis ini juga berarti setiap kategori yang dipakai menggunakan suatu definisi tertentu, dan semua bahan dianalisis dengan menggunakan kategori dan definisi yang sama.

### **3.3. Replikabel**

Salah satu ciri penting dari analisis isi yaitu ia harus replikabel. Penelitian dengan temuan tertentu dapat diulang dengan menghasilkan temuan yang sama pula. Hasil-hasil dari analisis isi sepanjang menggunakan bahan dan teknik yang sama, harusnya juga menghasilkan temuan yang sama. Temuan yang sama ini berlaku untuk peneliti yang berbeda, waktu yang berbeda, dan konteks yang berbeda. (Neuendorf, 2002: 12).

### **3.4. Isi Yang Tampak (Manifest)**

Di antara para ahli, ada perbedaan dalam melihat apakah analisis isi hanya melihat isi tampak (*manifest*) ataukah juga dapat dipakai untuk melihat isi yang tidak tampak (*latent*). Neuendorf (2002: 23) dan Krippendorff (2006: 20) menyatakan bahwa analisis isi dapat dipakai untuk

melihat semua karakteristik dari isi, baik yang tampak (*manifest*) ataupun yang tidak tampak (*latent*). Adapun Barelson (1952: 18), Holsti (1969: 14) menilai bahwa analisis isi hanya dapat dipakai untuk melihat isi yang tidak tampak. Sementara Riffe, Lacy dan Fico (1998: 30), mengajukan jalan tengah. Pada saat proses *coding* dan pengumpulan data, peneliti hanya dapat menilai aspek-aspek dari isi yang terlihat. Sementara pada saat tahap analisis data, peneliti dapat memasukkan penafsiran akan aspek-aspek dari isi yang tidak terlihat.

### **3.5. Perangkuman (Summarizing)**

Ciri lain dari analisis yaitu ditujukan untuk membuat perangkuman/*summarizing*. Analisis isi umumnya dibuat untuk membuat gambaran umum karakteristik dari suatu isi/pesan. Analisis isi sebaliknya tidak berpretensi untuk menyajikan secara detail satu atau beberapa kasus isi. Analisis isi dapat dikategorikan sebagai penelitian yang bertipe nomotetik yang ditujukan untuk membuat generalisasi dari pesan, dan bukan penelitian jenis *idiographic* yang umumnya bertujuan membuat gambaran detail dari suatu fenomena.

### **3.6. Generalisasi**

Analisis isi tidak hanya bertujuan untuk melakukan perangkuman (*summarizing*) tetapi juga berpretensi untuk melakukan generalisasi. Ini terutama jikalau analisis isi menggunakan sampel. Hasil dari analisis dimaksudkan untuk memberikan gambaran populasi. Analisis isi tidak

dimaksudkan untuk menganalisis secara detail satu demi satu kasus. (Eriyanto, 2011: 15-30).

#### **4. Instagram**

Instagram merupakan sebuah aplikasi berbagi foto yang kini sedang menjadi trend dunia. Aplikasi Instagram ini memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagi hasil foto tersebut ke berbagai media sosial lainnya. Aplikasi Instagram memiliki kelebihan dibandingkan dengan aplikasi sejenisnya, karena salah satu fitur uniknya adalah dapat memotong foto menjadi bentuk persegi sehingga terlihat seperti hasil kamera Kodak Instamatic dan Polaroid. Kelahiran aplikasi Instagram ini dimulai oleh dua orang pemikir kreatif bernama Kevin Systrom dan Mike Krieger.

Pada tahun 2010 Systrom menghasilkan sebuah produk yang diberi nama Burbn, yang merupakan aplikasi dasar yang memiliki empat tab, pengguna dapat “move” atau mengecek sesuatu yang baru dan juga dapat memposting rencana dan mengabarkan rencana. Aplikasi Burbn ini tidak begitu laku dikarenakan belum sempurnanya penggunaan HTML5, yang justru terjadi adalah para pengguna Burbn aktif mengunggah foto biasa kehidupan sehari-harinya.

Kemudian Systrom bertemu dengan Krieger yang melengkapi kekurangan Burbn. Kolaborasi kedua orang ini melihat trend para pengguna Burbn tersebut dan mulai mempelajari tentang aplikasi populer

lainnya dari kategori fotografi. Akhirnya mereka merombak Burbn dan melahirkannya kembali tepat pada 20 September 2010, Systrom dan Krieger meluncurkan Instagram, yang hanya dalam waktu setahun Instagram sudah diunduh oleh 31 juta pengguna.

Kepopuleran Instagram yang terus meningkat ini juga mendorong nilai jualnya yang mencapai 1 miliar US ketika dibeli oleh *Facebook* pada tahun 2012. Nama Instagram berasal dari pengertian keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata “Insta” berasal dari kata “Instan”, seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan “foto instan”. Sedangkan kata “Gram” berasal dari kata “Telegram”, karena cara kerja telegram sendiri adalah untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Oleh karena itulah Instagram berasal dari “Instan-Telegram”.

Berdasarkan penjelasan diatas, aplikasi instagram yang berbasis pada foto merupakan bentuk komunikasi baru yang didominasi oleh gambar atau visual. Aplikasi Instagram membuat peleburan dalam tanda antar penggunaannya. Ketika seseorang melakukan aktivasi berupa *comment* atau *like* terhadap suatu foto yang terunggah diaplikasi tersebut, maka orang tersebut sedang berinteraksi dengan foto yang ada.

Adanya fitur-fitur dasar tersebut pada Instagram dapat membantu pengguna untuk memaksimalkan kinerja dari aplikasi media sosial Instagram, yaitu:

a. *Followers* (pengikut)

Sistem sosial di dalam Instagram adalah dengan menjadi pengikut pengguna lainnya, atau memiliki pengikut Instagram. Dengan demikian komunikasi antara sesama pengguna Instagram sendiri dapat terjalin dengan memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya. Pengikut juga menjadi salah satu unsur yang penting, dimana jumlah tanda suka dari para pengikut sangat mempengaruhi apakah foto tersebut dapat menjadi sebuah foto yang populer atau tidak.

b. *Upload Photo* (Mengunggah Foto)

Kegunaan utama dari Instagram adalah sebagai tempat untuk mengunggah dan berbagi foto kepada pengguna lainnya. Foto yang hendak diunggah dapat diperoleh melalui kamera ataupun foto-foto yang ada di album foto *smartphone* si pengguna.

c. Kamera

Foto yang telah diambil melalui aplikasi Instagram dapat disimpan dalam *smartphone* pengguna. Penggunaan kamera melalui Instagram juga dapat langsung menggunakan efek-efek yang disediakan, untuk mengatur pewarnaan dari foto yang akan diunggah oleh pengguna. Setelah foto diambil melalui kamera di dalam Instagram, foto tersebut juga dapat diputar arahnya sesuai dengan keinginan pengguna. Foto-foto yang akan diunggah melalui Instagram tidak dibatasi dengan jumlah tertentu, melainkan Instagram memiliki keterbatasan ukuran foto.

Ukuran yang digunakan didalam media sosial Instagram adalah rasio 3:2 atau hanya sebatas berbentuk kotak saja. Para pengguna hanya dapat mengunggah foto dengan format itu saja, atau harus menyunting foto tersebut terlebih dahulu untuk menyesuaikan format yang ada. Setelah pengguna memilih sebuah foto untuk diunggah ke dalam Instagram, maka pengguna akan dibawa ke halaman selanjutnya untuk menyunting foto tersebut.

#### *d. Caption Foto*

Setelah foto disunting, maka foto akan dibawa ke halaman selanjutnya dimana foto tersebut akan diunggah ke dalam Instagram sendiri ataupun ke jejaring sosial lainnya. Dimana di dalamnya tidak hanya ada pilihan untuk mengunggah pada jejaring sosial atau tidak, tetapi juga untuk memasukkan judul foto dan menambahkan lokasi foto tersebut. Sebelum mengunggah sebuah foto, para pengguna dapat memasukkan *caption* sesuai dengan apa yang ada dipikiran pengguna. Pengguna juga dapat men-*tag* pengguna Instagram lainnya dengan mencantumkan akun dari orang tersebut.

#### *e. Arroba*

Seperti halnya Twitter ataupun Facebook, Instagram juga memiliki fitur dimana penggunanya dapat menyinggung pengguna lain dengan menambahkan tanda arroba (@) dan memasukkan akun Instagram dari pengguna tersebut. Pengguna tidak hanya dapat menyinggung di dalam

*caption* foto, melainkan juga pada bagian komentar foto. Pada dasarnya dalam menyinggung (tag) pengguna lainnya dimaksudkan untuk berkomunikasi dengan pengguna lain yang disinggung.

*f. Hastag*

*Hastag* dalam Instagram adalah sebuah kode yang memudahkan para pengguna untuk mencari foto tersebut dengan menggunakan kata kunci. Dengan demikian bila para pengguna memberikan *hastag* pada sebuah foto, maka foto tersebut dapat lebih mudah ditemukan. *Hastag* itu sendiri dapat digunakan di dalam segala bentuk komunikasi yang bersangkutan dengan foto yang diunggah. Pengguna dapat memasukkan namanya sendiri, lokasi dimana mengambil foto tersebut, untuk memberitahukan sebuah *event*, untuk menandakan bahwa foto tersebut dihasilkan oleh anggota komunitas Instagram. Foto yang telah diunggah dapat dimasukkan *hastag* yang sesuai dengan informasi yang bersangkutan dengan foto. Pada saat ini penggunaan *hastag* merupakan cara yang terbaik jika hendak mempromosikan foto di dalam Instagram.

*g. Link to*

Dalam pengunggahan foto, pengguna tidak hanya dapat membagikan di dalam Instagram saja, melainkan foto tersebut dapat dibagi melalui jejaring sosial lainnya seperti *Facebook*, *Twitter*, *Foursquare*, *Tumblr*, *Flickr*, dan *Posterous* yang tersedia di halaman untuk membagi foto tersebut.

#### *h. Like*

Instagram memiliki fitur tanda suka yang fungsinya sebagai penanda bahwa pengguna yang lain menyukai foto yang telah diunggah oleh pengguna lain. Berdasarkan jumlah durasi waktu dan jumlah suka pada sebuah foto di Instagram, menjadi faktor khusus yang mempengaruhi apakah foto tersebut populer atau tidak.

#### *i. Peraturan dalam Instagram*

Sebagai tempat untuk mengunggah foto-foto dari masyarakat umum ada beberapa peraturan tersendiri dari Instagram agar pengguna tidak mengunggah foto yang tidak sesuai dengan peraturan. Peraturan yang paling penting dalam Instagram adalah dimana mereka sangat melarang keras pada pengguna untuk mengunggah foto yang berbau pornografi, dan pengunggahan foto pengguna lain tanpa izin dari pengguna tersebut terlebih dahulu. Bila ada salah satu foto dari akun pengguna lain yang terlihat sama dengan foto yang diunggah pengguna lainnya, maka pengguna tersebut memiliki hak untuk menandai foto dengan bendera atau melaporkan langsung kepada Instagram. (blog.instagram.com, dalam <http://eprints.iain-surakarta.ac.id/1419/1/Skripsi%20Full.pdf>).

### **5. Cyberbullying**

Era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi membawa pengaruh terhadap munculnya bentuk kejahatan yang sifatnya baru, seperti *cyberbullying*. Sebagai salah satu bentuk *bullying*, aksi kejahatan

ini harus ditanggapi dan dicegah. Fenomena *cyberbullying* merupakan fenomena yang marak terjadi diberbagai negara termasuk Indonesia.

*Cyberbullying* merupakan perluasan dari *bullying*, *bullying* yaitu kekerasan fisik maupun mental yang dilakukan seseorang atau kelompok orang pada seorang atau kelompok orang lainnya sehingga korban merasa teraniaya. *Bullying* dapat terjadi dimana saja dan berbagai ranah kehidupan, sosial, politik, budaya, olahraga, pendidikan, dan keluarga. *Cyberbullying* sebenarnya tidak lain dari perilaku yang diidentifikasi sebagai *bully* yang berarti mengganggu, menggertak, menghina, dan tindakan pelecehan melalui dunia internet.

Para ahli mendefinisikan *cyberbullying* sebagai berikut:

- a. *Cyberbullying* yaitu perlakuan kasar yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang, menggunakan bantuan alat elektronik yang dilakukan berulang-ulang dan terus menerus pada seorang target yang kesulitan membela diri (Smith dkk, 2008).
- b. *Cyberbullying is the use of technology to intimidate, victimize, or bully an individual or group. Cyberbullying* adalah penggunaan teknologi untuk mengintimidasi, menjadikan korban, atau mengganggu individu atau sekelompok orang (Bhat, 2008).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* adalah intimidasi, pelecehan atau perlakuan kasar secara verbal yang dilakukan di dunia maya. *Cyberbullying* bisa didefinisikan sebagai bentuk pelecehan dan penghinaan yang dilakukan pelaku (*bully*) kepada korban pada dunia maya atau menggunakan internet misalnya media sosial. Pelaku ingin melihat seorang terluka, ada banyak cara yang mereka lakukan untuk

menyerang korban dengan pesan kejam dan gambar yang mengganggu dan disebar untuk mempermalukan korban bagi orang lain yang melihatnya.

*Cyberbullying* berbentuk kejahatan secara verbal dan mayoritas memakan korban anak-anak. *Cyberbullying* ada karena penggunaan internet yang dimiliki, pelaku *cyberbullying* yang menggunakan internet merasa jaringan itu milik mereka, karena itu berhak menentukan aturan penggunaannya, dalam kenyataan mereka bukan pemilik jaringan internet dan tidak akan pernah bisa jadi pemilik. Sebagai pemilik jaringan komunikasi berbasis komputer, dalam mengotrol pesan-pesan yang dikirimkan melalui jaringan miliknya pemilik harus ingat dalam soal kebebasan mengeluarkan pendapat. Karen apabila tidak melihat etika dalam berkomunikasi melalui jaringan internet akan berdampak buruk.

Penggunaan komputer sebagai sebuah alat untuk melakukan tindak kejahatan dan individu sebagai korban dari tindak kejahatan, *cyberbullying* memungkinkan pelaku untuk menutupi identitasnya melalui komputer. Anonimitas ini membuat pelaku lebih mudah untuk menyerang korban tanpa harus melihat respons fisik korban.

Kejahatan *cyberbullying* sebagaimana dikemukakan diatas dapat dikategorikan sebagai *cybercrime* mengingat ciri-ciri khusus sebagai berikut:

- a. *Non-violence* (tanpa kekerasan)

- b. Sedikit melibatkan kontak fisik (*Minimize of physical contact*)
- c. Menggunakan peralatan (*equipment*) dan teknologi
- d. Memanfaatkan jaringan telematika (telekomunikasi, media dan informatika) global.

Bentuk dan macam-macam tindakan *cyberbullying* sangat beragam, mulai dari mengunggah foto atau membuat postingan yang mempermalukan korban, mengolok-olokan korban hingga mengakses akun jejaring sosial orang lain untuk mengancam korban dan membuat masalah seperti ancaman melalui *e-mail* dan membuat situs web untuk menyebar fitnah.

### **5.1. Jenis-jenis Cyberbullying**

#### **a. *Flaming* (terbakar)**

yaitu mengirimkan pesan teks yang isinya merupakan kata-kata yang penuh amarah dan frontal. Istilah "*flame*" ini pun merujuk pada kata-kata di pesan yang berapi-api. *Flaming* secara mudahnya dapat diartikan penghinaan atau komentar kasar terhadap orang lain. *Flaming* juga dapat berarti lari dari substansi atau fokus diskusi. Secara lebih luas *flaming* adalah tindakan provokasi, mengejek, ataupun penghinaan yang menyinggung pengguna lain.

#### **b. *Harassment* (gangguan)**

yaitu pesan-pesan yang berisi gangguan pada *e-mail*, sms, maupun pesan teks di jejaring sosial dilakukan secara terus menerus. Pelaku *harassment* akan sering menulis komentar kepada korban yang

dimaksudkan untuk menyebabkan kegelisahan dan akan terus mencoba untuk menghasut orang lain untuk melakukan hal yang sama.

c. *Cyberstalking*

yaitu mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens sehingga membuat ketakutan besar pada orang tersebut.

d. *Denigration* (pencemaran nama baik)

yaitu proses mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang tersebut. Seperti beberapa kasus bahkan membuat laman khusus di media sosial untuk mempermalukan seseorang.

e. *Impersonation* (peniru)

yaitu berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik.

f. *Outing* dan *trickery*

yaitu *outing* menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi orang lain. Sedangkan *trickery* adalah tipu daya, membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut.

g. *Exclusion* (pengeluaran)

yaitu secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari grup online. Kasus ini banyak terjadi dikalangan masyarakat umum berupa peer-group atau kelompok pertemanan.

Dari beberapa bentuk *cyberbullying* yang telah dijelaskan diatas, bahwa *cyberbullying* menitikberatkan kepada kekerasan secara verbal secara tidak langsung yang akan berdampak kepada kondisi emosional atau psikis dari korbannya.

## **5.2. Subjek dan Objek Kejahatan *Cyberbullying***

Kejahatan pada dasarnya tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, tidak ada kejahatan tanpa masyarakat mempunyai penjahat sesuai dengan jasanya. Oleh karena itu, kejahatan *cyberbullying* ada karena banyaknya masyarakat yang menggunakan internet untuk berkomunikasi setiap harinya.

*Cyberbullying* dalam dunia maya antara berpengaruh besar pada kehidupan remaja. Para ahli menyatakan tidak ada jalan keluar dalam *cyberbullying* (*no escape*), juga menyatakan para remaja enggan memberitahu orang tua mereka mengenai insiden-insiden *online* yang terjadi pada mereka disebabkan mereka tidak mau orang tua membatasi keinginan untuk menggunakan internet. Oleh karena itu, *cyberbullying* bisa menjadi beban bagi para remaja karena dapat terjadi waktu yang lama.

Tindakan *cyberbullying* pada dunia maya tidak mengarah kepada perempuan saja atau laki-laki saja, dengan kata lain *cyberbullying* tidak mengenal jenis kelamin (*gender*).

*Cyberbullying* terdiri dari dua individu yang terlibat, yaitu:

- a. Pelaku (*the bully*), adalah seseorang yang secara langsung melakukan agresi baik fisik, verbal, atau psikologis kepada orang lain pada media *cyber*. Pelaku adalah subjek.
- b. Korban (*the victim*), adalah seseorang yang menjadi sasaran atau target dari penindasan yang dilakukan oleh pelaku. Korban adalah objek dari *cyberbullying*.

Berbeda dengan pelaku bullying konvensional dimana pelaku dapat berupa subjek tunggal yang melakukan agresi terhadap korban, pada kejahatan maya antara pelaku dapat dicirikan menjadi dua, yaitu:

- a. Pelaku utama, adalah seseorang yang memicu maupun memulai pertama kali penindasan terhadap seseorang. Pelaku utama dapat dilihat pada bentuk postingan yang menjadi pemicu utama baik berupa status maupun kiriman gambar yang bertujuan mengejek atau menghina, merendahkan, menyebarkan gosip atau rumor, mengancam maupun menghancurkan relasi.
- b. Pelaku pembantu, apabila orang tersebut ikut berperan dalam mengirimkan pesan berunsur *cyberbullying* pada tautan, status maupun gambar yang diberikan pelaku utama ditujukan untuk

objek sasaran yaitu korban. Pelaku pembantu menjadi representasi wujud *cyberbullying* yang nyata dimana mayoritas serangan terhadap korban dilakukan oleh mayoritas serangan terhadap korban dilakukan oleh pelaku pembantu. Dalam beberapa kasus, pelaku utama juga dapat berperan menjadi pelaku pembantu, yaitu turut menyerang korban dengan terus mengirimkan pesan *cyberbullying* pada tautan yang dikirimkannya sendiri.

Dalam *cyberbullying*, korban adalah seseorang yang menjadi sasaran atau target dari penindasan yang dilakukan oleh pelaku. Berbeda dengan pelaku yang memiliki pelaku utama dan pelaku pembantu, pada kasus *cyberbullying* yang diteliti korban adalah subjek tunggal atau perseorangan. (<http://digilib.uinsby.ac.id/18974/5/Bab%203.pdf>)

## **B. Kajian Teoritis**

### **1. Teori Pesan Media**

Teori dan riset mengenai konten media massa dipatahkan dengan perbedaan antara pesan dan makna ini yang secara umum paralel dengan pilihan antara model komunikasi 'perpindahan' dan 'ritual' (atau budaya). Hal ini mengungkapkan kesulitan dalam membicarakan mengenai konten dengan semua kepastiannya. Meskipun demikian, sering kali kita menemukan generalisasi mengenai konten media massa sebagai sebuah kesatuan atau sebuah jenis konten tertentu, terutama dengan rujukan

terhadap tujuan, 'bias', atau kemungkinan terjadinya efek media. Kemampuan kita untuk menggeneralisasikan masalah ini telah dibantu oleh bentuk yang terpola dan terstandardisasi dari konten media.

Bagaimanapun, pilihan akan pendekatan maupun metode tergantung pada tujuan yang kita miliki yang sangat beragam. Umumnya, kita berhadapan dengan tiga aspek analisis konten: konten sebagai informasi; konten sebagai makna yang tersembunyi (semiologi); dan analisis konten kuantitatif 'tradisional'. Tidak ada teori yang koheren atas konten media dan tidak ada konsensus mengenai metode terbaik analisis karena metode alternatif dibutuhkan untuk tujuan dan jenis konten yang berbeda dan untuk beragam genre media. (McQuail, Teori Komunikasi Massa: 78).

Alasan pertama untuk mempelajari konten media dengan cara yang sistematis berasal baik dari ketertarikan terhadap efek potensial komunikasi massa, baik disengaja maupun tidak, ataupun dari keinginan untuk memahami daya tarik konten bagi khalayak. Kedua perspektif ini memiliki dasar praktis dari sudut pandang komunikator massa, tetapi secara berangsur-angsur semakin meluas dan ritambahkan untuk merangkul isu teoretis yang lebih besar. Studi awal mengenai konten mencerminkan perhatian terhadap masalah sosial dimana media dihubungkan. Fokus perhatian dari konten adalah terhadap penggambaran kejahatan, kekerasan, dan seks dalam hiburan populer, penggunaan media sebagai propaganda,

dan kinerja media dalam kaitannya dengan diperluas, meliputi berita, informasi, dan banyak dari konten hiburan.

Sebagian besar penelitian awal berdasarkan asumsi bahwa konten mencerminkan tujuan dan nilai dari pembuatnya, kurang lebih secara langsung: 'makna' tersebut dapat ditemukan atau disimpulkan dari pesannya; dan para penerimanya akan memahami pesan kurang lebih sebagaimana yang dimaksudkan oleh produsen. Kemudian, dipikirkan bahwa 'efek' dapat ditemukan oleh kesimpulan dari 'pesan' tersembunyi yang dilekatkan ke dalam konten. Secara meyakinkan, konten media massa sering kali dianggap kurang lebih sebagai bukti yang diandalkan mengenai budaya dan masyarakat dimana konten diproduksi. Semua asumsi ini, kecuali mungkin untuk konten yang terakhir, telah dipertanyakan dan studi mengenai konten telah menjadi semakin rumit dan menantang. Barangkali sudah dapat dikatakan bahwa aspek paling menarik dari konten media sering kali bukanlah pesan yang tersurat, tetapi kurang lebih pesan yang tersembunyi dan makna yang tidak pasti yang ada didalam teks media.

Meskipun terdapat berbagai kerumitan, hal ini sangat berguna pada titik ini untuk membahas motif utama yang memandu studi konten media, sebagai berikut:

- a. *Menggambarkan dan membandingkan keluaran media.* Untuk banyak dari tujuan analisis komunikasi massa (misalnya mengukur

perubahan atau membuat perbandingan), kita memerlukan untuk dapat mencirikan konten dari media dan saluran tertentu.

- b. *Membandingkan media dengan 'realitas sosial'*. Isu yang berulang dalam penelitian media adalah hubungan antara pesan media dengan 'realitas'. Pertanyaan yang paling mendasar adalah apakah konten media memang atau seharusnya, mencerminkan realitas sosial, dan jika demikian, realitas yang mana dan milik siapa.
- c. *Konten media sebagai cerminan nilai dan keyakinan sosial budaya*. Para sejarawan, antropolog, dan sosiolog tertarik terhadap konten media sebagai bukti nilai-nilai dan kepercayaan dalam waktu dan tempat atau kelompok tertentu.
- d. *Membuat hipotesis mengenai fungsi dan efek media*. Kita dapat menafsirkan konten dalam artian konsekuensi potensialnya, baik atau buruk, sengaja atau tidak. Walaupun konten itu sendiri tidak dapat dianggap sebagai bukti dari efek, sulit untuk mempelajari efek tanpa rujukan yang cerdas terhadap konten (sebagai penyebab).
- e. *Mengevaluasi kinerja media*. Krippendorff (2004) menggunakan istilah 'analisis kinerja' untuk merujuk pada penelitian yang dirancang untuk menemukan jawaban mengenai kualitas media sebagaimana dinilai berdasarkan kriteria tertentu.
- f. *Studi mengenai bias media*. Sebagian besar konten memiliki baik arah yang jelas mengenai evaluasi masalah yang dibahas maupun

terbuka bagi persepsi untuk mendukung satu pihak dari pihak yang lain, bahkan jika tidak disengaja atau tidak disadari.

- g. *Analisis khalayak*. Karena khalayak selalu didefinisikan sebagai bagian dari konten media, kita tidak dapat mempelajari khalayak tanpa mempelajari konten.
- h. *Menjawab pertanyaan mengenai genre, analisis tekstual wacana, naratif, serta bentuk lain*. Dalam konteks ini, teks itu sendiri adalah objek penelitiannya dengan pandangan untuk memahami bagaimana hal itu 'bekerja' untuk memproduksi efek yang diinginkan oleh penulis dan pembacanya.
- i. *Rating dan klasifikasi konten*. Aturan atau tanggung jawab media sering kali membutuhkan jenis konten tertentu yang dikelompokkan menurut keburukan potensialnya, terutama dalam hal kekerasan, seks bahasa, dan seterusnya. Perkembangan sistem rating membutuhkan analisis konten sebelumnya. (McQuail, Teori Komunikasi Massa: 78-80).

Analisis isi (content analysis) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa. Pelopor analisis isi adalah Harold D. Lasswell, yang melopori teknik *symbol coding*, yaitu mencatat lambang atau pesan secara sistematis, kemudian diberi interpretasi.

Banyak variasi para ahli dalam memberi pengertian terhadap analisis isi (*content analysis*), secara umum diartikan sebagai metode yang meliputi semua analisis mengenai isi teks, tetapi di sisi lain analisis isi juga digunakan untuk mendeskripsikan pendekatan analisis yang khusus. Tetapi dibawah ini terdapat beberapa pengertian analisis isi yang dideskripsikan oleh beberapa pakar, yaitu;

1. Holsti, metode analisis isi adalah suatu teknik untuk mengambil kesimpulan dengan mengidentifikasi berbagai karakteristik khusus suatu pesan secara objektif, sistematis, dan generalis.
2. Wimmer & Dominick (Syukur Kholil: 51), mengartikan analisis isi sebagai suatu prosedur yang sistematis yang dirancang untuk menguji isi informasi yang direkam.
3. Berelson & Kerlinger, analisis isi merupakan suatu metode untuk mempelajari dan menganalisis komunikasi secara sistematis, objektif, kuantitatif terhadap pesan yang tampak.
4. Budd, analisis isi adalah suatu teknik sistematis untuk menganalisis isi pesan dan mengolah pesan atau suatu alat untuk mengobservasi dan menganalisis isi perilaku yang terbuka dari komunikator. ([http://nyaklaa.blogspot.com/2012/12/analisis-isi\\_600.html](http://nyaklaa.blogspot.com/2012/12/analisis-isi_600.html)).

Analisis isi adalah salah satu jenis metode penelitian yang bersifat objektif, sistematis, dan kuantitatif serta berkaitan dengan isi manifest

komunikasi. Dalam analisis isi, yang dibedah adalah pesan atau "message"-nya. Studi analisis isi ini menekankan pada bahasa dan menghendaki adanya netralitas. Akan tetapi, sedikit kelemahan dari analisis isi ini adalah sangat berpengaruh pada subjektivitas peneliti. Namun, suatu hal yang membuat metode analisis isi ini patut menjadi pilihan karena sangat efisien dari segi biaya, dan peneliti dapat menggunakan satu media massa sudah dinilai representatif asal media massa tersebut bisa menyampaikan isinya secara komprehensif.

Di sisi lain, analisis isi tidak perlu menggunakan responden sehingga dapat menghemat biaya dan waktu, narasumber terkadang diperlukan untuk memperkuat pendapat semata. Panduan analisis isi ini adalah pada Coding Sheets. Data yang dapat dipakai dalam analisis isi beraneka ragam asalkan terdapat data tertulis tetapi yang utama media massa. (<http://www.menulisproposalpenelitian.com/2011/01/analisis-isi-content-analysis-dalam.html>).

Efek negatif yang ditimbulkan oleh media sosial terutama dalam hal *cyber crime* bersumber dari besarnya kemungkinan atau potensi pada tiap anggota masyarakat untuk meniru apa-apa yang disaksikan ataupun diperoleh dari media online tersebut, yang salah satunya adalah instagram. Pengeanan (*exposure*) terhadap isi media memungkinkan khalayak untuk mengetahui sesuatu isi media tersebut kemudian dipengaruhi oleh isi media itu sendiri. Bersamaan dengan itu, rasa ingin tahu yang dialami oleh remaja

menambah khalayak yang notabene remaja meniru hal-hal yang terdapat pada media tersebut dan kecenderungan melakukannya tanpa memikirkan terlebih dahulu dampak yang ditimbulkannya.

Media sosial sendiri adalah media di mana penggunaanya dengan mudah berpartisipasi di dalamnya, berbagi dan menciptakan pesan, seperti pada laman instagram, facebook, twitter dan lain sebagainya. Kecenderungan penggunaan media sosial yang dalam sehari hampir 12 individu menggunakan media sosialnya, termasuk di dalamnya remaja dan anak-anak.

Donald K. Robert mengungkapkan, ada yang beranggapan bahwa “efek hanyalah perubahan perilaku manusia setelah diterpa pesan media massa”. Oleh karena fokusnya pesan, maka efek harus berkaitan dengan pesan yang disampaikan media massa.

Menurut Steven M. Chaffee efek media massa dapat dilihat dari tiga pendekatan. Pendekatan pertama adalah efek dari media massa yang berkaitan dengan pesan ataupun media itu sendiri. Pendekatan kedua adalah dengan melihat jenis perubahan yang terjadi pada diri khalayak komunikasi massa yang berupa perubahan sikap, perilaku dan perasaan atau dengan istilah lain dikenal sebagai perubahan *kognitif, afektif, dan behavioral*. Pendekatan ketiga yaitu observasi terhadap khalayak yang dikenai efek komunikasi massa. (<http://oelhanifah.blogspot.com/2013/03/efek-komunikasi-massa-dan-dampak-sosial.html>)

Peran media massa dalam masyarakat sangat terbatas; utamanya media hanya menguatkan tren sosial yang sudah ada dan jarang sekali memicu perubahan sosial. Media dapat menyebabkan perubahan hanya jika hambatan yang menghalangi pengaruh mereka rusak oleh kondisi yang sangat tidak biasa. Dalam berbagai penelitian, ditemukan sedikit sekali bukti dari pengaruh media. Bahkan, bukti atas penguatannya pun kurang banyak.

Peran media massa dalam kehidupan manusia sangat terbatas, dan walaupun peranan ini cenderung positif, kadang-kadang tidak dapat berfungsi bagi beberapa orang. Media menyediakan sumber yang nyaman dan murah atas hiburan dan informasi. Akan tetapi, kegunaan tersebut tidak memiliki dampak jangka panjang atau pengaruh yang signifikan dalam kehidupan sebagian besar orang. (Baran & Davis, 2010: 202).

## **2. Teori *New Media***

Teori media baru merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori media baru, terdapat dua pandangan, pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Pierre Levy memandang *World Wide Web (WWW)* sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis, yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan juga terlibat dalam dunia demokratis tentang pembagian mutual dan

pemberian kuasa yang lebih interaktif dan berdasarkan pada masyarakat (<http://en.wikipedia.org>).

*New Media* atau media online didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital (Creeber dan Martin, 2009). Definisi lain media online adalah media yang didalamnya terdiri dari gabungan berbagai elemen. Itu artinya terdapat konvergensi media didalamnya, dimana beberapa media dijadikan satu (Lievrouw, 2011). *New Media* merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara public (Mondry, 2008: 13).

Definisi lain mengemukakan, media baru merupakan digitalisasi yang mana sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai teknologi dan sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas. Digital adalah sebuah metode yang complex dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia. Digital ini juga selalu berhubungan dengan media karena media ini adalah sesuatu yang terus selalu berkembang dari media zaman dahulu (*old media*) sampai sekarang yang sudah menggunakan digital (*modern media/new media*).

Selama tahun 2000, internet telah memasuki fase yang disebut web 2.0. (*web two point-oh*), dimana semua menjadi lebih interaktif dan telah menjadi area untuk semua orang, tidak hanya milik beberapa pihak saja. Semua orang saat ini dapat langsung mengambil peran dan menaruh apapun kedalam internet. Perkembangan web 2.0 sebagai *platform* telah mengubah sifat interaktivitas di web dan membuka alam semesta bagi pengguna media. Sedangkan metafora halaman web 1.0 hanya diperbolehkan untuk mengunduh informasi sejalan dan karena itu tidak berbeda dengan konsumsi media penyiaran, aplikasi web 2.0 memungkinkan pengguna untuk menjadi produsen otonom. *Blog, Youtube, Wikipedia, Ebay, Flickr, Second Life* dan situs jaringan sosial online lainnya seperti memungkinkan pengguna media untuk memiliki pengalaman siaran. Pentingnya Web 2.0 adalah media siar menghasilkan sebuah konteks hubungan sosial instan nasional atau internasional, ada beberapa cara di mana individu mendapatkan interaksi berharga untuk membuat koneksi global secara nyata. Faktanya bahwa pengguna sekarang dapat bekerja dengan materi media siar sebagai sebuah cara mengembangkan ide pada ruang publik (Littlejohn, 2009: 686).

Salah satu bagian dari *new media* adalah "*Network Society*". "*Network society*" adalah formasi sosial yang berinfrastruktur dari kelompok, organisasi dan komunitas massa yang menegaskan bentuk awal dari organisasi dari segala segi (individu, grup, organisasi, dan kelompok sosial). Dengan kata

lain, aspek mendasar dari formasi teori ini adalah semua yang memiliki hubungan yang luas secara kolektivitas (Van Dijk, 2006: 20).

Menurut R Cahyo Prabowo mengenai media baru/*new media*/media online adalah suatu alat sebagai sarana komunikasi yang dimana saling berinteraksi, berpendapat, tukar informasi, mengetahui berita yang melalui saluran jaringan internet serta informasinya selalu terbaru secara kilat dan juga lebih efisien ringkas memberikan informasi kepada pembaca/khalayaknya. Media baru / *new media* / media online sangat berbeda jauh dengan media konvensional seperti radio, televisi media cetak, media massa dan lain-lain. Jangan disamaratakan dengan media konvensional (<http://media.kompasiana.com>).

Internet adalah salah satu bentuk dari media baru (*new media*). Internet dinilai sebagai alat informasi paling penting untuk dikembangkan kedepannya. Internet memiliki kemampuan untuk mengkode, menyimpan, memanipulasi dan menerima pesan (Ruben, 1998: 110). Internet memiliki teknologi, cara penggunaan, lingkup layanan, isi dan *image* sendiri. Internet tidak dimiliki, dikendalikan atau dikelola oleh sebuah badan tunggal tetapi merupakan sebuah jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan beroperasi berdasarkan protokol yang disepakati bersama. Sejumlah organisasi khususnya provider dan badan telekomunikasi berperan dalam operasi internet (McQuail, 2009: 28-29).

Menurut Septiawan Santana Kurnia dalam bukunya *Jurnalisme Kontemporer*, internet adalah sebuah medium terbaru yang mengkonvergensi seluruh karakteristik media dari bentuk-bentuk yang terdahulu. Apa yang membuat bentuk-bentuk komunikasi berbeda satu sama lain bukanlah penerapan aktualnya, namun perubahan dalam proses komunikasi seperti kecepatan komunikasi, harga komunikasi, persepsi pihak-pihak yang berkomunikasi, kapasitas storage dan fasilitas mengakses informasi, jumlah fungsionalitas atau intelijen yang dapat ditransfer. Jadi menurut Santana, titik esensinya adalah bahwa keunikan internet terletak pada esensinya sebagai sebuah medium (Setyani, 2013: 5).

Untuk mengakses Internet, seseorang membutuhkan koneksi Internet dan piranti keras seperti komputer, PDA, *Blackberry* dan lain sebagainya. Internet yang dianggap sebagai gabungan dari beberapa bentuk media dan fasilitas *email*, *website*, *newsgroup*, *e-commerce* dan sebagainya (Lievrouw, 2006: 221).

Peneliti komunikasi Carrie Heeter pada tahun 1983 memaparkan dimensi-dimensi interaktivitas yang digunakan untuk mengklarifikasi media, yaitu:

1. Dimensi kompleksitas dari pilihan yang tersedia. Maksudnya adalah berapa banyak pilihan yang dimiliki khalayak dalam segi isi informasi dan waktu yang bias digunakan untuk mengaksesnya.
2. Dimensi besaran usaha yang harus dikeluarkan oleh khalayak untuk dapat menerima pesan dari media yang bersangkutan. Dengan kata lain, bagaimana perbandingan aktivitas yang dilakukan khalayak dengan aktivitas yang dibuat media.

3. Dimensi tingkat respon media terhadap khalayaknya. Maksudnya adalah seberapa aktif sebuah media dapat merespon umpan balik yang diberikan khalayaknya. Media dengan tingkat interaktivitas yang tinggi menanggapi umpan balik yang diberikan oleh khalayaknya dengan cepat. Dalam kondisi tertentu, media dengan tingkat interaktivitas yang tinggi dapat melakukan interaksi dengan khalayaknya seakan-akan melakukan percakapan langsung.
4. Dimensi kemampuan untuk mengawasi pengguna informasi oleh khalayaknya. Media dengan tingkat interaktivitas yang tinggi dapat memantau perilaku khalayak dalam menerima pesannya, kemudian menyesuaikan sistemnya berdasarkan umpan balik yang dihasilkan dari analisis perilaku tersebut.
5. Dimensi kemudahan dalam menambah informasi baru. Maksudnya adalah seberapa mudah khalayak dapat turut menyediakan dan menyebarkan pesan kepada khalayak lain. Berdasarkan kriteria ini, siaran televisi memiliki interaktivitas rendah, sedangkan media online memiliki tingkat interaktivitas yang sangat tinggi.
6. Dimensi kemampuan memfasilitasi komunikasi internet. Maksudnya adalah seberapa mudah interaksi terjadi antar khalayak dapat terjadi (Heeter, 1988:25).

### 3. Pesan Komunikasi

Ketika kita bicara maka kata-kata yang kita ucapkan adalah pesan (*messages*). Pesan memiliki wujud (*physical*) yang dapat dirasakan atau diterima oleh indra. Dominick mendefinisikan pesan sebagai : *the actual physical product that the source encodes* (produk fisik actual yang telah di encoding sumber) (Morissan, 2013).

Pesan adalah keseluruhan dari apa yang disampaikan oleh komunikator. Pesan ini mempunyai inti pesan (tema) yang sebenarnya menjadi pengarah di dalam usaha mencoba mengubah sikap dan tingkah laku komunikan. Pesan dapat secara panjang lebar mengupas berbagai segi, namun inti pesan dari komunikasi akan selalu mengarah kepada tujuan akhir komunikasi itu (Widjaja, 2000).

Sebuah pesan adalah suatu pilihan simbol teratur yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan informasi. Secara teratur, dimaksudkan adalah pengaturan yang disengaja. Dengan pilihan dimaksudkan adalah terciptanya pemisahan atas sejumlah rangkaian pilihan (alternatif) yang lebih besar. (Blake & Haroldsen, 2003).

Seringkali kata pesan digunakan secara bergantian dengan kata isi. Di bidang komunikasi kedua istilah itu tidaklah sama. Isi adalah salah satu aspek dari pesan. Berlo (1964) menyebutkan tiga faktor utama dalam pesan (Black & Haroldsen, 2003):

- a. Tanda dalam pesan
- b. Isi dalam pesan
- c. Perlakuan atas pesan

Tanda dalam pesan berkaitan dengan cara simbol disusun. Isi berkaitan dengan pemilihan bahan untuk menyatakan tujuan. Sedang perlakuan berkenaan dengan cara pesan itu disajikan yaitu frekuensi, redundancy, penekanan (emphasis) dan lain sebagainya. (Blake & Haroldsen, 2003).

Tanda adalah segala sesuatu warna, isyarat, kedipan mata, obyek, rumus matematika dan lain-lain yang merepresentasikan sesuatu yang lain selain dirinya. Kata red, seperti yang kita lihat, dikategorikan sebagai tanda karena ia bukan merepresenatikan bunyi r-e-d yang membangunnya, melainkan sejenis warna yang membangunnya. (Danesi, 2012).

Hal yang dirujuk oleh tanda, secara logis, dikenal sebagai referen objek atau petanda). Ada dua jenis referen: (1) referen kongkrit adalah sesuatu yang dapat ditunjukkan hadir di dunia nyata. Misalnya, "cat" (kucing) dapat diindikasikan hanya dengan menunjuk seekor kucing. (2) referen abstrak bersifat imajiner dan tidak dapat diindikasi hanya dengan menunjuk pada benda dan gagasan, walaupun mereka tidak hadir secara fisik hingga dapat dipersepsi oleh indera kita. (Danesi, 2012).

Penandaan adalah proses yang terjadi di pikiran kita pada saat kita menggunakan atau menafsir tanda. Jadi proses penandaan adalah hubungan  $X=Y$  itu sendiri. Hal ini mengembangkan satu atau dua cara yang dikenal dengan denotasi dan konotasi. (Danesi, 2012).

Denotasi adalah evokasi untuk citraan yang mendasar. Ia memungkinkan kita untuk menentukan apakah obyek nyata atau imajiner tertentu (Y) yang dilabeli rumah, dalam kerangka dasarnya merupakan struktur tempat tinggal manusia apapun dimensinya atau bentuk tertentu yang dimilikinya. (Danesi, 2012).

Konotasi memungkinkan kita untuk mengembangkan penerapan tanda secara kreatif. Konotasi merupakan mode operatif penandaan dalam konstruksi dan interpretasi semua teks kreatif misalnya puisi, novel, komposisi musik, benda seni dan semacamnya. (Danesi, 2012).

Untuk menyuling makna dari bentuk X, orang harus dapat mengenalinya sebagai tanda sejak awalnya. Hal ini berarti tanda mempunyai struktur. Secara spesifik, bentuk X adalah tanda jika: (1) ia dapat dibedakan dari bentuk lain dan (2) ia dikonstruksi dengan cara yang dapat diprediksi. Sesuatu dianggap tanda bila memiliki bentuk tertentu (dapat diulang dan diprediksi) dan dikonstruksi dalam cara tertentu (terpola). (Danesi, 2012).

Istilah pesan tidak sinonim dengan makna. Sebuah pesan dapat mempunyai lebih dari satu makna dan beberapa pesan mempunyai makna yang sama. Makna hanya dapat ditentukan atau diuraikan dengan merujuk pada makna lainnya. Hal ini menimbulkan masalah penafsiran dan pemahaman yang sejenisnya. Dalam semiotic, ahli semiotika sering menggunakan teknik oposisi biner untuk menjaring makna sesuatu, dalam relasinya dengan sesuatu yang lain. Pendekatan ini mengasumsikan bahwa makna adalah sesuatu yang tidak dapat ditentukan secara mutlak, melainkan selalu dalam relasi dengan tanda yang lain (Danesi, 2012).

Kapasitas otak untuk memproduksi dan memahami dan tnda disebut semiosis. Sementara aktivitas membentuk ilmu pengetahuan yang memungkinkan kapasitas otak untuk dilakukan oleh semua manusia disebut representasi. Representasi dapat didefinisikan lebih jelasnya sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan lain lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret atau mereproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu. Dengan kata

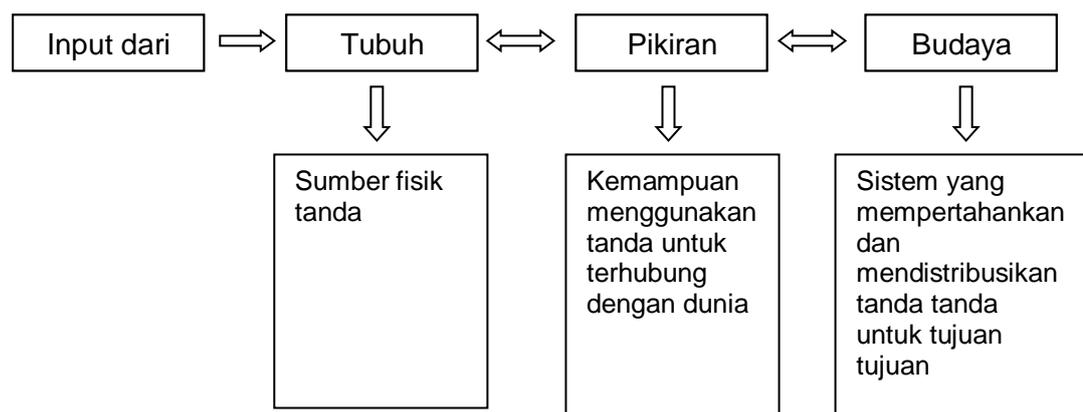
lain, proses menaruh X dan Y secara bersamaan itu sendiri. Menentukan makna  $X=Y$  bukanlah pekerjaan yang mudah. Charles Peirce menyebut bentuk fisik actual dari representasi X sebagai representamen (secara literal berarti yang merepresentasikan), Peirce mengistilahkan Y yang dirujuknya sebagai obyek representasi dan menyebut makna atau makna-makna yang dapat diekstraksi dari representasi ( $X=Y$ ) sebagai interpretan. Keseluruhan proses menentukan makna representamen, tentu saja disebut interpretasi. (Danesi, 2012).

Interpretasi adalah aspek krusial kondisi manusia. Anak-anak instan mulai menafsir dunia dengan tanda-tanda, mereka membuat koneksi psikososial penting antara tubuh mereka yang berkembang dengan pemikiran sadar mereka terhadap dunia. Secara kiasan, tanda membangun "lem konseptual" yang merekatkan tubuh dan pikiran mereka dengan dunia sekitarnya dengan cara yang holistic. Saat anak menemukan bahwa tanda merupakan alat efektif untuk berpikir, berencana dan bernegosiasi dengan orang lain dalam situasi tertentu, dia akan memperoleh akses ke ranah ilmu pengetahuan budayanya.

Pada mulanya anak akan membandingkan upayanya untuk menafsir dunia dengan tanda-tanda yang terbuka untuknya dalam konteks spesifik. Namun, melalui penggunaan jangka panjang, tanda yang diperoleh dalam konteks tersebut akan secara kognitif menjadi dominan pada si anak, dan pada akhirnya memediasi serta meregulasi pikiran, tindakan dan tingkah

lakunya. Kebanyakan informasi sensorik, mentah dan tak terorganisasi yang datang melalui penglihatan, pendengaran dan indera lainnya di tata menjadi sebuah keseluruhan yang bermakna oleh tanda. Jadi pemahaman kita tentang dunia bukanlah pemahaman sensorik yang langsung. Ia dimediasi oleh tanda dan juga, oleh citraan yang ditimbulkannya dalam ruang pikiran kita. (Danesi, 2012).

Interkoneksi semiotic antara tubuh, pikiran dan budaya dapat secara grafis ditunjukkan sebagai berikut:



Sumber: (Danesi, 2012)

Charles Peirce merujuk bagan tiga dimensi ini sebagai kepertamaan, keduaan dan ketigaan. Tanda mulai sebagai struktur sensorik, yaitu sebagai sesuatu yang dibuat untuk mensimulasi objek dalam kerangka property sensoriknya. Kemudian tanda digunakan oleh pengguna tanda untuk membangun koneksi dengan obyek, terakhir, tanda itu sendiri menjadi sumber pengetahuan mengenai dunia, saat ia memasuki dunia budaya dan didistribusikan untuk penggunaan umum (=ketigaan). Secara esensial

budaya merupakan sistem “pelestarian tanda” yang mendistribusi tanda pada orang-orang untuk maksud praktis yang bervariasi. (Danesi, 2012). (<http://eprints.umm.ac.id/37037/3/jiptummpp-gdl-nastitipra-51002-3-babii.pdf>).

Menurut Kotler (2002: 125) ketika menyusun pesan yang efektif, komunikator harus mempertimbangkan tiga hal yaitu apa yang harus dikatakan (isi pesan) dan cara mengatakannya (struktur dan format pesan).

#### **a. Isi Pesan**

Kotler (2002:125) mengungkapkan bahwa isi pesan harus mengandung daya tarik yaitu: 1) Daya tarik rasional, Daya tarik rasional berhubungan dengan ketertarikan diri atau minat pribadi khalayak. Hal tersebut memperlihatkan bahwa produk akan menghasilkan manfaat yang diinginkan. Contohnya adalah pesan yang memperlihatkan kualitas produk atau jasa, nilai produk atau jasa atau kinerja. 2) Daya tarik emosional, Daya tarik emosional akan mengarah pada emosi positif atau negatif yang muncul dari khalayak terkait isi pesan yang disampaikan yang dapat memotivasi pembelian. Daya tarik emosi positif seperti isi pesan yang berisi cinta, kebanggaan, harga diri, kebahagiaan dan humor. Contohnya, pesan humoris menarik lebih banyak perhatian dan menciptakan lebih banyak rasa suka dan keyakinan pada sponsor. Daya tarik emosi negatif seperti isi pesan yang berisi ketakutan, rasa bersalah, malu yang mendorong orang melakukan hal-hal yang tidak seharusnya mereka lakukan (merokok). 3) Daya tarik moral, Daya tarik moral mengarah pada apa yang dianggap khalayak pantas atau

tidak pantas, benar atau salah. Tema moral sering digunakan untuk mendorong masyarakat agar memperbaiki masalah sosial seperti lingkungan yang lebih bersih, hubungan ras yang lebih baik, hak yang sama untuk wanita, dan bantuan untuk orang cacat.

#### **b. Struktur pesan**

Kotler (2002: 127) mengungkapkan struktur pesan adalah menarik kesimpulan dengan bertanya dan membiarkan khalayak menarik kesimpulan sendiri dari pesan yang disampaikan. Struktur pesan dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut: 1) Argumen satu sisi dengan hanya mengedepankan kekuatan produk maupun jasa. 2) Argumen dua sisi yang mengedepankan kelebihan produk atau jasa sekaligus mengakui kekurangan dari produk ataupun jasa.

#### **c. Format pesan**

Kotler (2002: 127) mengungkapkan bahwa format pesan yang menarik perhatian mengacu pada tiga hal, yaitu: 1) Pesan yang menggunakan kebaruan (*novelty*), 2) Gambar yang *eye-catching*, 3) *Headlines*

### **3. Komunikasi Massa**

Pada dasarnya komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Sebab, awal perkembangannya saja, komunikasi massa berasal dari pengembangan kata *media of mass communication* (media komunikasi massa). (Nurudin, 2011).

Pengertian komunikasi massa, merujuk kepada pendapat Tan dan Wright (Liliweri, 1991) merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan

saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, berjumlah banyak, bertempat tinggal yang jauh (terpencar), sangat heterogen, dan menimbulkan efek tertentu. (Ardianto & Erdinaya, 2007).

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat, seperti yang disitir Komala, dalam Karlinah, dkk. 1999), yakni: komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Jadi sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak seperti rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri oleh ribuan, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa (Ardianto & Erdinaya, 2007).

Media komunikasi yang termasuk media massa adalah radio siaran dan televisi keduanya dikenal sebagai media elektronik, surat kabar dan majalah keduanya disebut sebagai media cetak; serta media film (Ardianto & Erdinaya, 2007).

Pengertian komunikasi massa, pada satu sisi adalah proses dimana organisasi media memproduksi dan menyebarkan pesan kepada publik secara luas. (Ardianto & Erdinaya, 2007).

Pengertian proses komunikasi massa pada hakikatnya merupakan proses pengoperan lambang yang berarti, yang dilakukan melalui saluran (*channel*), biasanya dikenal dengan media printed (press), media auditif (radio), media visual (gambar, lukisan) atau media audio visual (televisi dan film). Yang dimaksud dengan media disini adalah alat yang dapat digunakan untuk mencapai massa (sejumlah orang yang tidak terbatas). Dari uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa komunikasi massa merupakan suatu proses yang melukiskan bagaimana komunikator menggunakan teknologi media massa secara proporsional guna menyebarkan pesannya melampaui jarak untuk mempengaruhi khalayak dalam jumlah banyak. (Ardianto & Erdinaya, 2007).

Dengan mengikuti formula Lasswell dapat dipahami bahwa dalam proses komunikasi massa terdapat lima unsur yang disebut komponen atau unsur dalam proses komunikasi massa, yaitu :

- Who (siapa) : komunikator, orang yang menyampaikan pesan dalam proses komunikasi massa, bisa perorangan atau mewakili suatu lembaga, organisasi maupun instansi.
- Says what (apa yang dikatakan) : pernyataan umum berupa suatu ide, informasi, opini, pesan dan sikap yang sangat erat kaitannya dengan masalah analisis pesan.
- In which channel (melalui saluran apa) : media komunikasi atau saluran yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan komunikasi.
- With what effect (dengan efek apa) : hasil yang dicapai dari usaha penyampaian pernyataan umum itu pada sasaran yang dituju. (Ardianto & Erdinaya, 2007). (<http://eprints.umm.ac.id/37037/3/jiptumpp-gdl-nastitipra-51002-3-babii.pdf>).

### C. Hasil Riset Yang Relevan

1. *Analisis isi Kekerasan Seksual Dalam Pemberitaan Media Online Detik.Com.* oleh Ayu Erivah Rossy dan Umaimah Wahid. Jurnal Komunikasi Vol. 7, No. 2, Desember 2015, Hal 152 – 164.

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan memfokuskan pada isi (*content*) mengenai pemberitaan perkosaan pada media online *Detik.com*. Kecenderungan pemberitaan tersebut yang menjadi alasan focus penelitian. Dan tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui kecenderungan konten pemberitaan perkosaan dimuat di *Detik.com*. Pisau analisis atau instrument analisis datanya menggunakan teknik analisis isi holsti dengan unit analisis referensial.

Adapun hasil penelitian yang diperoleh oleh antar koder menunjukkan kecenderungan konten pemberitaan perkosaan sebagai berikut: penulisan berita dengan tema kronologis 51,5%; jenis tindak perkosaan yang diberitakan adalah jenis tindak perkosaan untuk bersetubuh 80%; jenis kelamin tersangkanya laki-laki 93,3%; jenis kelamin korban perkosaanya perempuan 93,2%; tindak perkosaan dilakukan oleh orang asing sebesar 46,7%; pelaku tindak perkosaan berjumlah <5 orang sebesar 93,3%.  
(108131-ID-analisi-isi-kekerasan-seksual-dalam-pemb.pdf)

2. *Cyberbullying Pada Media Sosial (Analisis Isi tentang Aktivitas Cyberbullying pada Awkarin di Ask.fm Periode Januari 2016).* oleh

Szaskya Arnindhita Arifin. Skripsi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang, 2017, Hal. 1-66.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi dengan pendekatan kuantitatif dan tipe penelitian deskriptif dengan menggunakan empat kategorisasi, yaitu pemberian nama negatif, penyebaran foto, mengancam keselamatan fisik dan pendapat yang merendahkan. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Dalam uji reliabilitas, peneliti menggunakan rumus Holsti dan Scott Pi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas cyberbullying pada Ask.fm Awkarin periode Januari 2016 memiliki kemunculan sebanyak seratus dua puluh satu (121) kalimat dan foto. Aktivitas cyberbullying pada Ask.fm Awkarin diklasifikasikan berdasarkan jenis cyberbullying yang terbagi menjadi empat (4) kategori dan sembilan (9) sub kategori. Pada kategori pemberian nama negatif memiliki kemunculan yaitu tujuh puluh satu (71) kalimat dan nilai rata-rata 23,66. Kemudian kategori pendapat yang merendahkan memiliki kemunculan tiga puluh lima (35) kalimat dan nilai rata-rata 17,5. Pada kategori penyebaran foto ada sepuluh (10) foto dengan nilai rata-rata 5,0 dan yang ditemukan sebanyak lima (5) kalimat saja pada kategori mengancam keselamatan fisik dengan nilai rata-rata 2,5. (<http://eprints.umm.ac.id/35139/>).

3. Berdasarkan Penelitian Terdahulu oleh Ananda Putri Octaviani dengan Deskriptif tentang Perilaku *Cyberbullying* dan Motif Remaja dalam Melakukannya di Jejaring Sosial Instagram)". Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Sebelas Maret Surakarta, Tahun 2017, Hal. 1-20.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisa bentuk perilaku *cyberbullying* di Instagram yang dilakukan oleh remaja dan motif remaja dalam melakukan *cyberbullying* di Instagram. Penelitian ini dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Informan penelitian ini adalah remaja yang menggunakan Instagram dan dikenal sebagai cyber bully yang dilihat oleh konten yang mereka bagikan. Informan diperoleh dari teknik purposive sampling dan snowball sampling. Analisis konten dan wawancara mendalam yang digunakan untuk teknik pengumpulan data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk-bentuk perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh remaja adalah pemanggilan nama negatif, menulis kata-kata kasar, mengancam korban, mengabaikan / mengecualikan, membanting opini, sarkasme dalam keterangan foto, dan membuat akun palsu yang berpotensi merusak orang lain reputasi. Kemudian, motif remaja dalam melakukan tindakan *cyberbullying* adalah untuk kesenangan, dilakukan oleh interaksi kehidupan nyata, membutuhkan persetujuan teman sebaya, menunjukkan kekesalan, mempermalukan orang lain, ingin berinteraksi, menanggapi intimidasi

sebelumnya, menunjukkan kebencian, ingin target untuk menyadari / nya kesalahannya, menjatuhkan harga diri target, dan menunjukkan perasaan mereka.

(<http://www.jurnalkommas.com/docs/JURNAL%20ananda%20putri%202017.docx>)

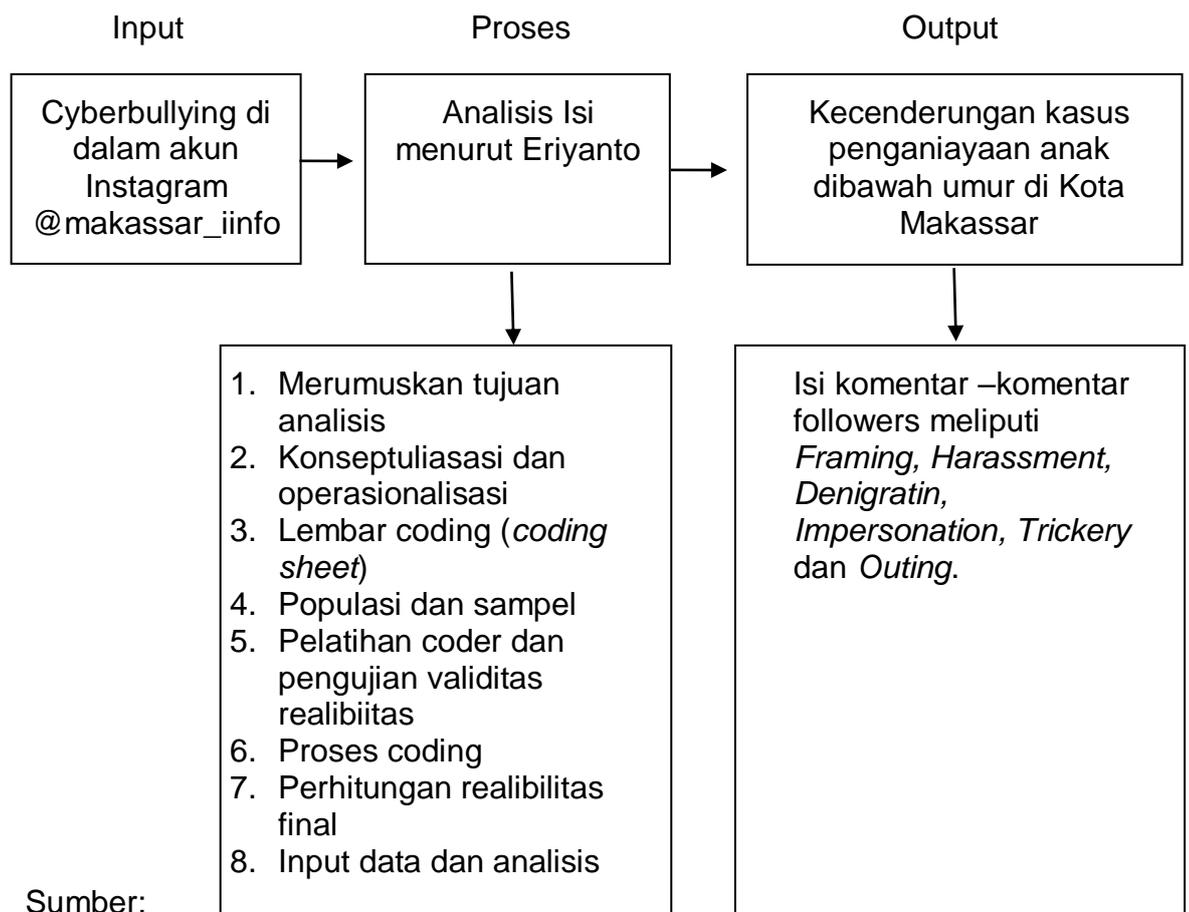
**Tabel 2. Matriks Hasil Riset Relevan**

No.	Jurnal	Metode	Hasil
1	<i>Analisis isi Kekerasan Seksual Dalam Pemberitaan Media Online Detik.Com.</i> oleh Ayu Erivah Rossy dan Umaimah Wahid.	analisis isi kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan memfokuskan pada isi ( <i>content</i> ) mengenai pemberitaan perkosaan pada media online <i>Detik.com</i> .	Tujuan penelitian dari Ayu Erivah Rossy ini untuk mengetahui kecenderungan konten pemberitaan perkosaan dimuat di <i>Detik.com</i> . Sedangkan tujuan penelitian saya adalah untuk mengetahui kecenderungan <i>cyberbullying</i> kasus penganiayaan anak dibawah umur. Hasil Penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian tesis saya.
2	<i>Cyberbullying Pada Media Sosial (Analisis Isi tentang Aktivitas Cyberbullying pada Awkarin di Ask.fm Periode Januari 2016).</i> oleh Szaskya Arnindhita Arifin.	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi dengan pendekatan kuantitatif dan tipe penelitian deskriptif.	Hasil Penelitian dari Arnindhita Arifin ini menggunakan empat kategorisasi, yaitu pemberian nama negatif, penyebaran foto, mengancam keselamatan fisik dan

			pendapat yang merendahkan. Sedangkan penelitian tesis saya tidak menggunakan empat kategorisasi tersebut.
3	Penelitian Terdahulu oleh Ananda Putri Octaviani dengan Deskriptif tentang Perilaku <i>Cyberbullying</i> dan Motif Remaja dalam Melakukannya di Jejaring Sosial Instagram.	Penelitian ini dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian dari Ananda Putri Octaviani ini hampir sama dengan hasil penelitian tesis saya. Tujuan dari penelitian Ananda Putri Octaviani ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisa bentuk perilaku <i>cyberbullying</i> di Instagram yang dilakukan oleh remaja dan motif remaja dalam melakukan <i>cyberbullying</i> di Instagram. Yang berbeda adalah metode penelitian dan teknik pengumpulan data, dimana penelitian tesis saya tidak menggunakan informan.

### D. Kerangka Konseptual

Penelitian ini berfokus pada foto dan teks di dalam akun Instagram @makassar\_iinfo. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian analisis isi menurut Eriyanto untuk mengetahui seberapa efektifkah isi pesan foto dan teks akun Instagram @makassar\_iinfo. Hasil dari analisis tersebut menghasilkan pesan yang efektif dalam kasus penganiayaan anak dibawah umur di Kota Makassar. Berikut gambaran kerangka berfikir tersebut:



Sumber:

Olahan Peneliti

## E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat beberapa definisi operasional diantaranya adalah:

1. *Cyberbullying* merupakan perluasan dari *bullying*, *bullying* yaitu kekerasan fisik maupun mental yang dilakukan seseorang atau kelompok orang pada seorang atau kelompok orang lainnya sehingga korban merasa teraniaya.
2. Akun Instagram @makassar\_iinfo adalah akun official Makassar Info yang memberikan informasi tentang kejadian yang ada di Kota Makassar.
3. Analisis isi adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi informasi yang nampak dalam Akun Instagram @makassar\_iinfo.