

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bullying adalah perilaku agresif yang dengan sengaja menyakiti atau merugikan orang lain yang dilakukan secara berulang yang terjadi lebih dari satu kali, dan ketidakseimbangan kekuasaan sehingga sulit bagi korban untuk membela diri. *Bullying* dapat dilakukan oleh suatu kelompok atau satu individu yang lebih kuat. *Bullying* sering kali memiliki dampak yang mendalam pada korban, tidak hanya secara emosional tetapi juga dapat berdampak pada kesehatan mental mereka, seperti kecemasan, depresi, dan bahkan dalam beberapa kasus ekstrem, dapat memicu pemikiran untuk bunuh diri.

Bullying juga terjadi secara tidak langsung, seperti mengacu pada semacam manipulasi sosial yang menggunakan orang lain sebagai alat penyerangan alih-alih menyerang diri sendiri, atau memanipulasi jaringan sosial kelas, dan intimidasi relasional untuk menyakiti orang lain, dan melakukan penyebaran rumor buruk (Smith, 2013). *Bullying* merupakan masalah sosial yang serius dan merugikan yang dapat terjadi di berbagai tempat, seperti sekolah, tempat kerja, komunitas, atau media sosial.

Saat ini, dengan perkembangan teknologi, tindakan intimidasi telah beralih ke ranah digital. *Cyberbullying* melibatkan penggunaan *platform online* seperti media sosial, pesan teks, atau email untuk menyebarkan pesan, gambar, atau konten yang menghina, melecehkan, atau merendahkan martabat seseorang. Fenomena ini memperluas dampak dan jangkauan intimidasi, karena korban dapat terpapar secara

luas tanpa batas fisik atau waktu yang jelas, memberikan dampak psikologis yang signifikan terhadap kesehatan mental individu yang terkena dampaknya.

Unicef menuliskan dalam website resminya bahwa sebagian besar remaja telah menjadi korban kekerasan online. Unicef menemukan bahwa lebih dari 70% remaja di seluruh dunia menjadi korban kekerasan online, penindasan dunia maya dan pelecehan digital. Organisasi untuk anak-anak dunia ini telah melakukan jajak pendapat di kalangan remaja dari 160 negara. Data yang dikeluarkan oleh UNESCO mengatakan bahwa proporsi anak-anak dan remaja yang terkena dampak *cyberbullying* berkisar dari 5% hingga 21%, dengan anak perempuan yang beresiko lebih tinggi daripada anak laki-laki (Khaliq, 2019).

Cyberbullying paling umum terjadi pada anak-anak adalah terjadi di YouTube sebesar 79%, diikuti oleh Snapchat sebesar 69%, TikTok sebesar 64%, dan Facebook sebesar 49%. Seiring bertambahnya usia seorang anak, kemungkinan terjadinya *cyberbullying* juga meningkat. Ketika anak berusia antara 10 dan 18 tahun dalam interval dua tahun, kemungkinan mereka mengalami *cyberbullying* meningkat sebesar 2% (Security.org, 2023).

Hasil survei internasional Ipsos menunjukkan bahwa banyak orang tua yang memiliki anak yang pernah mengalami *cyberbullying*. Orang tua di India tetap menjadi kelompok yang paling yakin bahwa anak-anak mereka pernah mengalami *cyberbullying*. Kemudian, di seluruh Eropa dan Amerika, semakin banyak orang tua yang menyadari pengalaman negatif anak-anak mereka yang sering mengalami serangan *cyberbullying*. Sedangkan di Rusia dan Jepang, para orang tua menyatakan tingkat keyakinan yang sangat tinggi bahwa anak-anak mereka tidak mengalami *cyberbullying* dalam bentuk apapun (Cook, 2023).

Sama dengan perundungan pada umumnya, *cyberbullying* atau perundungan online adalah perilaku yang tidak menyenangkan dan membuat korbannya merasa tidak nyaman, sakit hati, hingga tertekan. Jika tidak segera diatasi, korban *cyberbullying* dapat mengalami depresi, menyakiti diri sendiri, bahkan hingga melakukan percobaan bunuh diri.

Amanda Todd adalah salah satu orang yang terkena serangan *cyberbullying*, gadis berusia 12 tahun yang ditemukan bunuh diri di rumahnya akibat tidak tahan dengan perlakuan *cyberbullying* yang ia alami dan mempengaruhi kehidupannya secara drastis. Amanda mulai mengalami *cyberbullying* setelah menjadi korban pencemaran nama baik dan pelecehan secara online. Ia dipaksa oleh seorang kenalan dunia maya untuk menunjukkan tubuhnya melalui webcam. Foto-fotonya kemudian disebarluaskan dan digunakan untuk mempermalukan Amanda di kalangan teman-temannya. Meskipun dia berpindah-pindah sekolah untuk mencoba memulai kembali, pesan dan gambar-fambar yang menjelekkan itu terus menghantuinya, bahkan ketika dia berada di lingkungan sekolah yang baru. Tak tertahankan, situasi ini menyebabkan tekanan mental yang besar bagi Amanda. Dia merasa terisolasi, tertekan, dan cemas karena persekusi yang tak berujung dari para penjahat *cyber* (Firdaus, 2023).

Kisah tragis Amanda Todd berakhir dengan bunuh diri pada usia 15 tahun. Sebelum meninggal, dia membuat video yang menjadi viral di internet yang menceritakan pengalamannya sebagai korban *cyberbullying* dan kesulitannya dalam menangani tekanan mental yang konstan. Kisahnya menjadi pengingat akan dampak yang sangat serius dari *cyberbullying* dan pentingnya kesadaran tentang perlindungan individu dari penindasan online.

Teknologi informasi dan komunikasi digital yang berbasis internet telah berkembang cepat. Per April 2025, estimasi jumlah pengguna internet global mencapai sekitar 5,64 miliar orang atau setara dengan 68,7% dari total populasi dunia. Capaian ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan Januari 2024, ketika jumlah pengguna internet tercatat sebesar 5,35 miliar atau sekitar 66,2% dari populasi global (Ahdiat, 2025).

Benua Asia tercatat sebagai kawasan dengan proporsi pengguna internet tertinggi di tingkat global, pada awal tahun 2025 terdapat sekitar 3,2 miliar pengguna media sosial di Asia. Wilayah Asia Timur menyumbang hampir seperempat dari total pengguna internet dunia, sekitar 1,3 miliar dari pengguna media sosial ini berada di Asia Timur menjadikannya sebagai kontributor utama terhadap aktivitas daring global. Di posisi berikutnya, Asia Selatan mencatatkan angka signifikan dengan mewakili sekitar 20,1% dari seluruh pengguna internet secara global dengan banyak 1,1 miliar pengguna (Statista, 2025).

Sementara itu, Asia Tenggara pada awal tahun 2025 menunjukkan kontribusi yang tidak kalah penting, di mana jumlah penggunanya mencakup hampir 10% dari total populasi pengguna internet dunia dengan banyak pengguna internet di Asia Tenggara yaitu 400 juta pengguna internet. Tingkat penetrasi internet di Asia Tenggara mencapai lebih dari 70% di semua negara kecuali Laos, Myanmar, dan Timor-Leste (Statista, 2025)

Di Indonesia sendiri, menurut data yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada Juni 2022 disebutkan terdapat 210 juta atau sekitar 76,36% dari 275.361.267 jumlah penduduk Indonesia yang telah mengakses internet (Cangara, 2023). Pada tahun 2025 berdasarkan laporan We Are Social, jumlah

pengguna internet di Indonesia telah melampaui 220 juta orang, yang mencakup sekitar 80% dari keseluruhan penduduk. Peningkatan ini menunjukkan tren yang signifikan dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, yang dipicu oleh perluasan akses internet hingga ke wilayah pedesaan serta semakin terjangkaunya harga paket data (Wisnuadi, 2025).

Tingginya jumlah pengguna internet ini secara langsung berkontribusi pada meningkatnya aktivitas masyarakat di berbagai platform media sosial. Dari berbagai platform yang tersedia, WhatsApp, Instagram, Youtube, TikTok, dan X menjadi media sosial yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia, baik untuk berkomunikasi, berbagi informasi, maupun mencari hiburan. Sosial media tersebut memiliki karakteristik audiens yang berbeda (Bert's, 2021) .

Facebook menjadi *platform* media sosial yang memiliki pengguna aktif paling banyak dibandingkan media sosial lainnya. Usia rata-rata pengguna facebook adalah 25-34 tahun, sedangkan 49% pengguna harian berada dalam kelompok usia 25-49 tahun. 43,6% pengguna adalah perempuan, 56,4% pengguna adalah laki-laki. Pengguna *platform* ini memanfaatkan fitur Facebook Ads untuk menjangkau lebih banyak akun dengan karakteristik audiens yang diinginkan berdasarkan umur, lokasi, *interest*, dan lainnya.

Karakteristik pengguna Instagram menunjukkan bahwa 70% di antaranya berusia di bawah 35 tahun, dengan kelompok usia 25–34 tahun sebagai pengguna terbanyak, disusul oleh pengguna berusia 18–24 tahun. Dari sisi gender, sekitar 51,4% pengguna merupakan perempuan. Selain itu, 90% pengguna Instagram mengikuti akun-akun merek atau konten yang berkaitan dengan merek.

Karakteristik audiens YouTube didominasi oleh pengguna berusia 15 hingga 35 tahun, dengan kelompok dewasa muda dan generasi milenial sebagai pengguna terbanyak. Dari sisi demografi, sekitar 56% penggunanya adalah laki-laki. Setiap menit, terdapat sekitar 684.000 jam video yang ditonton, menunjukkan bahwa konten berbentuk video menjadi pilihan utama bagi audiens. Selain itu, aktivitas pengguna cenderung meningkat pada akhir pekan, khususnya hari Sabtu dan Minggu.

Sementara itu, pengguna TikTok berasal dari kelompok usia 10–19 tahun (32,5%) dan 20–29 tahun (29,5%). Sekitar 60% penggunanya adalah perempuan, dan mereka cenderung aktif setiap hari. Waktu terbaik untuk mengunggah konten adalah pada sore hari setelah jam sekolah atau saat masa liburan. Berdasarkan karakteristik tersebut, konten yang bersifat ringan, menghibur, dan menarik secara visual lebih disukai oleh pengguna TikTok. Konten yang terlalu serius atau berat sebaiknya dihindari agar lebih relevan dengan preferensi audiens, mirip dengan kecenderungan pengguna YouTube yang juga lebih memilih video dengan daya tarik visual yang kuat.

Sedangkan karakteristik pengguna X didominasi oleh laki-laki yaitu sebesar 53%. Berdasarkan usia, mayoritas pengguna X di Indonesia memiliki rentang usia 16-24 tahun. Selain itu, sebanyak 20% pengguna mengakses X untuk melihat debat dan komentar terkait berita terbaru. Alasan lain untuk menggunakan X antara lain untuk mencari perspektif yang tidak diberikan oleh media mainstream (17%), melihat berita karena tidak sengaja (14%), mencari berita penting terkait minat atau kebutuhan pribadi (11%), dan mencari hiburan (10%) (Dikri et al., 2024).

Dengan jumlah pengguna internet di Indonesia yang terus bertambah, masyarakat tidak terkontrol dalam menggunakan internet termasuk sosial media seperti Facebook, Instagram, WhatsApp, Youtube, X, Tiktok, dan sosial media lainnya,

membuat Indonesia pernah diberi julukan oleh website Microsoft dengan negara yang memiliki kurang sopan santun dalam menggunakan dan berkomentar di Internet (CNN Indonesia, 2021). Masyarakat pengguna internet di Indonesia kerap melakukan ujaran kebencian, memberikan berita *hoax*, melakukan *scam*, serta melakukan perundungan siber sebagai perilaku buruk yang sengaja dilakukan untuk mengucilkan orang lain.

Kemudian di Indonesia dalam data yang dipublikasikan oleh Unicef pada tahun 2022, sebanyak 45% dari 2.777 responden anak Indonesia mengaku telah menjadi korban *cyberbullying* (Wisprianti & Sari, 2021). Menurut survei global yang diadakan oleh Latitude News, Indonesia merupakan negara dengan kasus *bullying* tertinggi kedua di dunia setelah Jepang. Kasus *bullying* di Indonesia ternyata mengalahkan kasus *bullying* di Amerika Serikat yang menempati posisi ketiga. Ironisnya, kasus *bullying* di Indonesia lebih banyak dilakukan di jejaring sosial.

Di Indonesia, 74% responden menunjuk Facebook sebagai biangnya *cyberbullying*, dan 44% menyebut media website yang lain. Selain itu, kasus ini juga paling sering dilakukan melalui telepon genggam, *chat room*, email, *online instant messaging*. Beberapa data statistik menunjukkan bahwa sekitar 42 % anak-anak mengalami *cyberbullying*, 35 % anak-anak diancam secara online, 58 % anak-anak mengakui bahwa mereka sering mengalami pelecehan dan penghinaan secara online, dan 58 % anak-anak itu mengakui bahwa mereka tidak melaporkan kepada orang tua mereka soal tindakan *cyberbullying* yang mereka alami (Barus & Dwiana, 2016).

Dalam laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat ada 361 anak-anak yang dilaporkan menjadi korban *bullying* di media sosial selama periode 2016-2020. Jumlah korban yang dilaporkan meningkat pada tahun 2016-2019, lalu berkurang pada tahun 2020. Dituliskan pada tahun 2016 jumlah aduan anak yang

menjadi korban perundungan online berjumlah 34, kemudian meningkat di tahun 2017 menjadi 55 korban, di tahun 2018 sebanyak 109 korban, tahun 2019 meningkat lagi menjadi 117 korban, dan di tahun 2020 jumlah korban perundungan online menurun menjadi 46 korban (Pahlevi, 2022).

Dalam survei lainnya yang dilakukan Ipsos terhadap 200.000 anak usia sekolah di 40 negara, Indonesia menjadi salah satu negara yang mempunyai persentase tinggi terjadinya kasus *cyberbullying*. Hampir 91% lebih warga Indonesia menyatakan bahwa anak mereka mengalami kasus *cyberbullying* di media sosial. Salah satu korban *cyberbullying* di Indonesia adalah anak angkat selebriti Ruben Onsu, yaitu Bertrand Peto. Bertrand Peto mengalami perundungan yang membuat foto Bertrand menyerupai binatang. Selain itu, ia juga sering mendapat ancaman akan dibunuh (Wicaksono, 2021).

Selain kasus-kasus yang telah disebutkan, penting juga memperhatikan bagaimana *cyberbullying* seringkali terjadi di berbagai platform media sosial. Di era digital ini media sosial telah menjadi bagian penting dalam kehidupan orang-orang, salah satunya media sosial X. X adalah aplikasi dan situs web yang menawarkan jaringan sosial berupa mikroblog sehingga memungkinkan penggunanya untuk mengirimkan penggunaannya untuk mengirimkan dan membaca pesan yang biasanya disebut dengan *tweet*. Mempunyai sebuah akun X memungkinkan untuk seseorang memperoleh berbagai macam informasi sesuai kebutuhannya dan saling berinteraksi dengan sesama pengguna X lainnya.

X awalnya diciptakan oleh Jack Dorsey, Noah Glass, Biz Stone, dan Evan Williams pada bulan maret 2006 dan diluncurkan pada bulan Juli di tahun yang sama dengan nama Twitter (Twitter, 2015). Kemudian, di tanggal 27 Oktober 2022 Elon

Musk melakukan akuisisi terhadap perusahaan Twitter dan kemudian nama dan logo Twitter diganti menjadi X.

Berdasarkan informasi dari dataindonesia.id yang mengutip laporan We Are Social dan Meltwater (Stevany, 2024), jumlah pengguna platform X secara global mencapai 611,3 juta orang pada April 2024.. Amerika Serikat tercatat sebagai negara dengan jumlah pengguna X terbanyak di dunia, yakni sebanyak 106,23 juta pengguna pada periode tersebut.

Di posisi kedua terdapat Jepang dengan 69,28 juta pengguna, disusul oleh India yang memiliki 25,45 juta pengguna. Indonesia menempati peringkat keempat dengan jumlah pengguna X sebanyak 24,85 juta orang. Selanjutnya, Inggris menyumbang 24,3 juta pengguna X, sementara Brasil memiliki 21,48 juta pengguna. Turki menempati posisi berikutnya dengan 19,74 juta pengguna, dan Meksiko berada di peringkat kedelapan dengan total 17,45 juta pengguna X pada April 2024.

Adapun pengguna X pada tahun 2021 paling banyak berasal dari kelompok usia 35-44 tahun dengan persentase 28,4%, kemudian kelompok usia 25-34 tahun 26,6%, kelompok 18-24 tahun 25,2%, kelompok 45 tahun ke atas 12%, dan kelompok usia 13-17 tahun sebanyak 7,8% (Annur, 2022).

Bisa dikatakan bahwa remaja banyak yang mulai akrab dengan penggunaan X saat ini. Ketersediaan akses internet yang terus menerus dalam *smartphone* juga turut memicu jumlah remaja dalam menggunakan X. Hal ini juga didukung dengan beberapa keunggulan yang dimiliki X yang bersifat *mobile* dan *real-time* yang menjadi peranan X disukai oleh remaja. Pada umumnya remaja menggunakan sebagai tempat berinteraksi, mencari informasi, serta menuangkan isi hatinya melalui sebuah cuitan (Saifulloh & Ernanda, 2018).

X memiliki karakter tersebarnya komunikasi memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menyebarkan pesan negatif, menciptakan lingkungan yang memicu *cyberbullying*. Beberapa insiden yang tercatat menunjukkan bagaimana fitur-fitur seperti retweet dan balasan langsung di X dapat digunakan untuk menyebarkan perundungan secara luas, meningkatkan resiko dampak yang lebih besar bagi korban *cyberbullying*. Maraknya *cyberbullying* di X juga dipengaruhi oleh cepatnya peredaran unggahan dari satu platform ke *platform* lainnya. Selain itu, sering kali unggahan tersebut disebarluaskan oleh orang-orang atau akun-akun yang tidak bertanggung jawab dengan memberinya sedikit “bumbu” agar memperoleh banyak komentar, *quote-retweet*, dan suka dari pengguna X lainnya.

Pelaku *cyberbullying* memiliki alasan yang beragam. Ada yang ingin menyuarakan ketidaksenangan pada korban, ada yang membenci korban, yang ingin menarik perhatian, atau bahkan yang sekadar mencari kesenangan dengan perilaku *cyberbullying* di X. Terkadang, komentar dan hinaan yang dilemparkan tidak hanya terkait dengan tindakan korban, tetapi juga mencakup fisik yang tidak terkait sama sekali.

Korban *cyberbullying* di media sosial X tidak hanya artis atau publik figur saja, kebanyakan dari mereka adalah orang-orang biasa yang tiba-tiba diserang oleh pengguna X yang lain. Bahkan, tidak jarang korban *cyberbullying* ini ternyata masih remaja atau masih duduk di bangku sekolah menengah. Remaja yang menghadapi *cyberbullying* di X sering kali berada dalam situasi yang rumit dan menantang.

Dalam usahanya untuk mengelola privasi komunikasi, mereka menggunakan berbagai strategi yang mencakup pengaturan privasi akun, pengaturan privasi tweet, dan pengaturan privasi pesan langsung. Beberapa remaja mungkin memilih untuk

mengunci akun mereka atau membuatnya menjadi pribadi, membatasi akses hanya kepada orang-orang yang telah mereka setujui. Ini memungkinkan mereka untuk mengontrol siapa yang bisa melihat informasi pribadi seperti foto, biodata, atau postingan mereka. Selain itu, mereka juga dapat mengatur privasi tweet dengan memilih siapa yang bisa melihat atau merespons tweet mereka. Pengaturan ini memungkinkan mereka untuk lebih terkontrol dalam membatasi audiens potensial yang mungkin berkontribusi pada situasi *cyberbullying*.

Dalam melakukan *self-disclosure* atau pembukaan diri, reaksi remaja terhadap pengalaman *cyberbullying* mereka bervariasi. Ada yang merasa nyaman untuk membagikan pengalaman mereka secara terbuka, menggunakan platform tersebut sebagai sarana untuk mencari dukungan dari teman atau keluarga. Remaja yang pernah mengalami *cyberbullying* mungkin mengungkapkan rasa terluka, kebingungan, atau kecemasan yang mereka rasakan.

Di sisi lain, ada juga remaja yang enggan untuk melakukan *self-disclosure* terkait pengalaman mereka dengan *cyberbullying*. Mereka mungkin merasa takut akan konsekuensi atau penilaian negatif dari orang lain. Sebagai hasilnya, mereka bisa memilih untuk membatasi informasi yang mereka bagikan atau bahkan menahan diri untuk tidak berbicara tentang pengalaman tersebut. Remaja yang menghadapi *cyberbullying* juga sering kali melakukan seleksi informasi yang mereka bagikan. Mereka mungkin hanya memilih untuk mengungkapkan sebagian kecil dari pengalaman mereka atau menyimpan detail tertentu untuk diri mereka sendiri, dengan harapan untuk melindungi privasi mereka sambil tetap terbuka terhadap orang-orang tertentu.

Korban *cyberbullying* juga seringkali mengalami perbedaan dalam tingkat keterbukaan di media sosial dan di dunia nyata. Beberapa korban di media sosial X bisa merasa lebih terbuka karena mereka dapat mengungkapkan perasaan mereka secara anonim. Namun, di dunia nyata korban mungkin merasa lebih tertutup karena takut untuk dihakimi atau dijauhi oleh lingkungan sekitar. Tetapi demikian, perbedaan keterbukaan ini bisa juga bervariasi dari individu ke individu. Ada yang mungkin tetap konsisten dalam keterbukaannya di kedua dunia, sementara yang lain mungkin untuk memisahkan kedua lingkungan tersebut untuk melindungi diri mereka sendiri. Keterbukaan yang berbeda di media sosial dan di dunia nyata bisa menjadi mekanisme perlindungan diri bagi korban *cyberbullying*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Renwen Zhang & Jiawei Sophia Fu yang berjudul *Privacy Management and Self-Disclosure on Social Network Sites: The Moderating Effects of Stress and Gender*, yang menunjukkan hasil bahwa masalah privasi berhubungan negatif dengan jumlah, keintiman, dan kejujuran pengungkapan di SNS, namun tingkat stres seseorang memoderasi hubungan ini. Semakin banyak stres yang dialami seseorang, semakin sedikit hubungan negatif antara masalah privasi dan jumlah pengungkapan serta keintiman.

Penelitian lainnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam mengontrol privasi antara remaja laki-laki dan perempuan. Kecenderungan remaja perempuan dalam mengungkapkan diri lebih dalam disebabkan karena sifat perempuan lebih emosional dibanding dengan laki-laki yang justru menyangkal jika sedang mengalami perasaan yang emosional. Hal tersebut yang menjadi indikasi bahwa remaja laki-laki lebih menjaga privasinya dibandingkan dengan remaja perempuan. Penelitian ini dilakukan oleh Stella Angelina dan Monika Pretty Aprilia pada tahun 2022.

Kemudian, penelitian relevan lainnya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu *Analysis of Self Disclosure on Users of Pseudonym Accounts Which Display Toxic Disinhibition on Twitter Social Media: A Literature Study*, yang ditulis oleh Livia, Muhammad Nauval Nawwaf, Wini Indriani, Winda Maharani, dan Devie Yundiato pada tahun 2022. Penelitian tersebut menunjukkan hasil hubungan antara akun pseudonim dengan pengungkapan diri memiliki dampak yaitu jika akun pseudonim meningkat maka pengungkapan diri akan menurun dan sebaliknya jika akun pseudonim menurun maka pengungkapan diri akan menurun.

Melihat realita remaja yang pernah menjadi korban *cyberbullying* pada sosial media X maka penulis tertarik untuk mengkaji "**Self-Disclosure dan Manajemen Privasi Komunikasi Remaja Kasus Cyberbullying di X**". Bisa dilihat bahwa pada usia belasan, remaja adalah usia dimana seseorang mengalami ambivalensi dan akan cenderung mulai mencari jati diri mereka dengan berbagai cara dengan salah satu cara yaitu mengeksplor dunia luar, namun tak jarang mereka mendapatkan perlakuan buruk dalam pengalaman mereka berinteraksi di sosial media.

B. Rumusan Masalah

Untuk mengetahui dan menjawab penelitian yang akan dilakukan, maka penulis merumuskan beberapa pertanyaan penelitian yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana *self-disclosure* remaja kasus *cyberbullying* di X?
2. Bagaimana manajemen privasi komunikasi yang digunakan remaja kasus *cyberbullying* untuk melindungi diri di X?
3. Bagaimana dampak *cyberbullying* terhadap perilaku *self-disclosure* dan manajemen privasi komunikasi remaja kasus *cyberbullying* di X?

C. Tujuan Penelitian

Dalam uraian rumusan masalah di atas, maka peneliti mengangkat beberapa tujuan dalam penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Menganalisis *self-disclosure* remaja kasus *cyberbullying* di dunia nyata dan di X.
2. Menganalisis manajemen privasi komunikasi yang digunakan remaja kasus *cyberbullying* untuk melindungi diri di X.
3. Menganalisis dampak *cyberbullying* terhadap perilaku *self-disclosure* dan manajemen privasi komunikasi remaja kasus *cyberbullying* di X.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis peneliti berharap dapat memberikan kontribusi positif yang bisa menambah pengetahuan ilmu komunikasi khususnya di bidang komunikasi interpersonal
- b. Peneliti berharap penelitian ini menjadi wawasan yang lebih dalam tentang komunikasi interpersonal, psikologi remaja, khususnya terkait dengan cara mereka berkomunikasi, menangani tekanan *cyberbullying*, dan mengelola privasi dalam media sosial

2. Manfaat Praktis

Penelitian tentang self-disclosure dan manajemen privasi komunikasi para remaja yang mengalami *cyberbullying* di X diharapkan:

- a. Memberikan dasar bagi pengembangan strategi perlindungan yang lebih efektif bagi remaja dalam menghadapi *cyberbullying*, termasuk pedoman manajemen privasi yang lebih aman di platform media sosial seperti X
- b. Menyediakan landasan untuk pengembangan pendekatan pencegahan yang lebih holistik dan informatif, membantu lembaga pendidika, keluarga, dan *platform* media sosial dalam memberikan dukungan dan melindungi remaja dari dampak negatif *cyberbullying*.
- c. Menyediakan informasi yang relevan bagi pembuat kebijakan untuk memperkuat regulasi atau kebijakan yang melindungi remaja dari *cyberbullying*, serta mendukung keamanan online yang lebih baik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Konsep

1. Komunikasi Interpersonal

a. Batasan dan Konsep Komunikasi Interpersonal

Komunikasi mencakup banyak aktivitas manusia, seperti berbicara, mendengarkan, membaca menulis, melihat, dan membuat gambar. Komunikasi manusia dibentuk oleh konsep diri kita dalam hubungan interpersonal dan peran kita dalam masyarakat yang didasarkan pada konvensi budaya. Komunikasi ini dapat terjadi melalui berbagai jenis media seperti suara, gerakan tubuh, atau elektronik. Komunikasi juga melibatkan pengiriman informasi dari pengirim ke penerima melalui suatu saluran komunikasi yang umumnya. Dalam proses komunikasi ada minimum satu pengirim, satu penerima, dan pesan yang ditransmisikan.

Komunikasi adalah proses pengiriman informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak ke pihak lain. Biasanya, Komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dipahami oleh kedua belah pihak. Jika tidak ada bahasa verbal yang dapat dipahami oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerakan tubuh, menunjukkan sikap tertentu, seperti tersenyum, menggelengkan kepala, atau mengangkat bahu. Cara ini disebut komunikasi nonverbal (Khairani, 2015).

Menurut Nofrion, komunikasi merupakan suatu proses yang melibatkan pertukaran gagasan, pesan, interaksi sosial, serta koneksi, yang merupakan kegiatan utama dalam kehidupan manusia. Melalui komunikasi, individu dapat

saling mengenal, memberntuk hubungan berkolaborasi, memengaruhi satu sama lain, berbagi gagasan, serta mengembangkan budaya dan masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa peran komunikasi sangat vital dalam kehidupan manusia, dan individu yang tidak aktif dalam komunikasi akan mengalami kesulitan dalam pertumbuhan dan keberlangsungan hidupnya (Nofrion, 2016).

Menurut DeVito Komunikasi adalah tindakan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih, yang mengirim dan menerima suatu pesan yang terdistorsi oleh gangguan (*noise*), terjadi dalam suatu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik. Fokusnya adalah pada tingkah laku manusia yang melibatkan individu, kelompok, dan masyarakat sebagai keseluruhan. Sementara itu, pokok pembahasannya adalah situasi komunikasi yang dapat memicu perubahan sosial, termasuk perubahan dalam pemikiran, emosi, sikap, perilaku individu, kelompok, masyarakat, dan struktur kelembagaannya (Kurniawati, 2014).

Dengan merujuk pada beberapa pandangan sebelumnya, komunikasi secara luas dijelaskan sebagai proses pertukaran gagasan dan pesan yang menggunakan berbagai media, kode, atau bahasa, yang dilakukan antara individu, antar kelompok, dan mayoritas orang dengan tujuan memengaruhi atau dipengaruhi untuk tujuan tertentu.

Komunikasi interpersonal berasal dari gabungan kata “inter” yang berarti “antara” dan “personal” yang mengacu pada “individu”. Dalam konteks ini, komunikasi interpersonal adalah bentuk komunikasi yang menonjolkan adanya dialog dan interaksi antara individu.

Adapun menurut beberapa ahli mengenai komunikasi interpersonal diantaranya:

- a) Menurut Richard West dan Lynn H. Turner komunikasi interpersonal disebut sebagai komunikasi tatap muka diantara orang-orang. Pandangan komunikasi interpersonal kontemporer menggabungkan sudut pandang teknologi (misalnya, kencana melalui situs web, dll (West & Turner, 2017).
- b) R. Wayne Pace dalam Hafied Cangara "*interpersonal communication is communication involving two or more people in a face-to-face setting*" (Cangara, 2007).
- c) Little John mengatakan komunikasi antarpribadi adalah sebagai komunikasi antar individu (Suranto, 2011).
- d) Mulyana dalam bukunya mengatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap setiap reaksi orang lain secara langsung baik secara verbal maupun nonverbal (Mulyana, 2007).

Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang berlangsung dua arah antara dua orang dalam sebuah hubungan dan bentuk komunikasinya bersifat kumulatif dari waktu ke waktu.

b. Klasifikasi Komunikasi Interpersonal

Terdapat berbagai istilah yang digunakan dalam komunikasi interpersonal, seperti komunikasi diadik, dialog, wawancara, percakapan, dan komunikasi langsung. Redding menyusun kategori-kategori dalam komunikasi interpersonal menjadi reaksi intim, percakapan sosial, interogasi dan wawancara.

a) Interaksi Intim

Interaksi intim termasuk komunikasi diantara teman baik, pasangan yang sudah menikah, anggota famili, dan orang-orang yang mempunyai ikatan emosional yang kuat. kekuatan dari hubungan menentukan iklim interaksi yang terjadi.

Di dalam organisasi, hubungan ini dikembangkan dalam sistem komunikasi informal. Misalnya, hubungan yang terlihat di antara kedua orang teman baik dalam organisasi, yang mempunyai interaksi personal mungkin di luar peran dan fungsinya dalam organisasi.

b) Percakapan Sosial

Percakapan sosial adalah interaksi untuk menyenangkan seseorang secara sederhana dengan sedikit berbicara. Percakapan biasanya tidak begitu terlibat secara mendalam. Tipe komunikasi tatap muka penting bagi pengembangan hubungan informal dalam organisasi. Jika dua orang atau lebih bersama-sama dan berbicara tentang perhatian, minat di luar organisasi.

c) Interogasi atau Pemeriksaan

Interogasi atau pemeriksaan adalah interaksi antara seseorang yang ada dalam kontrol, yang meminta atau bahkan menuntut informasi daripada yang lain. Perdebatan dan pertengkaran secara verbal adalah bentuk interogasi dimana kedua belah pihak menuntut secara satu sama lain dan kontrol sebentar-bentar bertukar.

d) Wawancara

Wawancara adalah satu bentuk komunikasi interpersonal di mana dua orang terlibat dalam percakapan yang berupa tanya jawab. Salah seorang

mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan informasi dan yang lainnya mendengarkan dengan baik kemudian memberikan jawaban yang dikehendaki sampai tujuan wawancara tercapai

c. Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Efektivitas merujuk pada upaya untuk mencapai sasaran atau tujuan yang diinginkan oleh pengirim pesan. Komunikasi yang efektif terjadi saat tujuan pesan mampu mengubah pendapat, sikap, dan perilaku penerima pesan. Dalam konteks komunikasi antarpribadi, DeVito menyatakan ada lima ciri yang menunjukkan bahwa seseorang telah berhasil melakukan komunikasi dengan baik (DeVito, 2011) yaitu:

a) Keterbukaan (*openness*)

Keterbukaan mengacu pada kemampuan untuk menjadi jujur dan terbuka dalam berkomunikasi. Orang yang terbuka akan lebih mudah dalam berbagi informasi, perasaan, dan gagasan tanpa rasa takut atau penahanan.

b) Empati (*emphaty*)

Hal ini untuk memahami dan merasakan perasaan atau perspektif orang lain. Ini melibatkan kemampuan untuk melihat dari sudut pandang orang lain, memahami perasaan mereka, dan merespon dengan pengertian.

c) Dukungan (*supportiveness*)

Memberikan dukungan emosional dan psikologis kepada orang lain dalam interaksi. Ini mencakup mendengarkan dengan penuh perhatian, memberikan dorongan, dan menawarkan bantuan jika diperlukan.

d) Rasa Positif (*positiveness*)

Menciptakan atmosfer yang positif dalam komunikasi. Hal ini melibatkan penggunaan bahasa tubuh yang ramah, sikap yang optimis, serta penyampaian pesan dengan cara membangun dan memotivasi.

e) Kesamaan (*equality*)

Kesamaan berarti menunjukkan pentingnya memperlakukan orang lain dengan cara yang sama dan memberikan nilai yang setara pada pendapat, gagasan, dan perasaan mereka. Ini menghilangkan hierarki dan memberikan ruang bagi setiap orang untuk merasa dihargai.

Kelima hal tersebut membentuk landasan komunikasi interpersonal yang efektif, membantu dalam menciptakan hubungan yang sehat, terbuka, dan saling mendukung antara individu.

d. Membangun Keterampilan Komunikasi Interpersonal

Membangun keterampilan komunikasi interpersonal dapat membantu dalam meningkatkan hubungan, meningkatkan kemampuan untuk berkolaborasi secara efektif dengan orang lain, dan meningkatkan kesuksesan hidup secara keseluruhan (Terra, 2023). Berikut beberapa cara untuk membangun keterampilan komunikasi interpersonal:

- a) Berlatih mendengarkan secara aktif: salah satu aspek terpenting dari komunikasi interpersonal adalah mendengarkan secara aktif. Hal ini melibatkan konsentrasi penuh pada apa yang dikatakan orang lain, tanpa menyela atau menghakiminya.
- b) Menggunakan bahasa yang jelas dan ringkas: Komunikasi akan paling efektif jika jelas dan ringkas. Menggunakan bahasa yang sederhana dan menghindari istilah yang mungkin tidak dipahami orang lain.

- c) Waspada komunikasi nonverbal: Komunikasi nonverbal, seperti bahasa tubuh dan ekspresi wajah, juga dapat menyampaikan pesan.
- d) Menunjukkan empati: Empati adalah memahami dan berbagi perasaan orang lain. Ketika berbicara dengan orang lain, coba rasakan seperti mereka dan tunjukkan bahwa anda mengerti serta peduli terhadap apa yang mereka rasakan.
- e) Membangun hubungan yang baik: hal ini melibatkan menemukan kesamaan dan menjalin hubungan. Ini akan membantu membangun kepercayaan dan meningkatkan komunikasi.

2. *Cyberbullying*

a. **Pengertian *Cyberbullying***

Cyberbullying adalah masalah serius yang melibatkan penggunaan *platform* digital untuk mengintimidasi, melecehkan, atau menyakiti individu atau kelompok. Ini bisa berupa pengiriman pesan yang menyakitkan, menyebarkan rumor, membagikan informasi memalukan, atau bahkan menciptakan profil palsu untuk menyamar sebagai seseorang. *Cyberbullying* bisa memiliki dampak emosional dan psikologis yang parah pada korban, seperti kecemasan, depresi, dan bahkan pikiran untuk menyakiti diri sendiri.

Adapun menurut beberapa sumber pengertian *cyberbullying* adalah:

- a) Dalam website resmi Unicef, *cyberbullying* diartikan sebagai perundungan yang menggunakan teknologi digital. Hal tersebut bisa terjadi di media sosial, platform chatting, platform bermain game, dan ponsel (Unicef, 2020).
- b) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menuliskan dalam websitenya bahwa *cyberbullying* adalah segala

bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia cyber atau internet (Sekretarian Jenderal Kemendikbudristek, 2021).

- c) Menurut Willard, *Cyberbullying* adalah tindakan mengirim atau membagikan materi yang merugikan atau melakukan perilaku agresif secara sosial yang dilakukan melalui internet dan teknologi lainnya (Willard, 2005).

Cyberbullying memiliki dampak yang lebih parah daripada intimidasi yang terjadi secara langsung di hadapan korban. Ini disebabkan karena dalam dunia maya, tindakan tersebut dapat terlihat oleh siapa pun. Terutama jika komentar negatif terhadap korban disebarkan dan memengaruhi orang lain untuk melakukan hal yang sama, hal ini tidak terkendali seperti yang dilakukan oleh pelaku. Korban tidak memiliki kendali atas hal tersebut dan bisa mengalami depresi, bahkan menghadapi risiko untuk mengakhiri hidupnya.

Adapun yang membedakan *cyberbullying* dan *traditional bullying* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Perbedaan *Cyberbullying* dan *Traditional Bullying*

<i>Cyberbullying</i>	<i>Traditional Bullying</i>
<i>Cyberbullying</i> sering kali dilakukan secara impulsif dan tidak direncanakan seperti dalam <i>traditional bullying</i> , yaitu ketika pelaku bully merencanakan serangannya.	Penindasan tradisional sebagian besar sudah direncanakan sebelumnya.
Teknologi ada di mana-mana, ponsel dan komputer selalu ada disekitar kita setiap saat. <i>Cyberbullying</i> dapat terjadi 24 jam penuh. Itu bisa terjadi dalam jarak dekat atau jarak yang	<i>Traditional bullying</i> biasanya terbatas pada waktu dan temoat tertentu, misalnya di taman bermain atau dalam perjalanan sekolah. Hal ini meberikan korban (meskipun terbatas) rasa

jauh. Sulit bagi korban untuk menemukan tempat yang aman.	predikibilitas, dan ada waktu dan tempat di mana dia bisa merasa aman.
<i>Cyberbullying</i> mungkin tidak ada unsur membutuhkan kekuasaan dan mendapatkan kendali atas korban	Intimidasi tradisional ditandai dengan kebutuhan akan kekuasaan dan kendali, agresi, dan proaktif menargetkan sasaran.
Dapat dilakukan secara anonim. Karena bersembunyi dibalik komputer mengurangi empati yang dirasakan pelaku bully terhadap korbannya	<i>Traditional bullying</i> dilakukan secara tatap muka.
Teknologi membuat memudahkan penyebaran konten dengan cepat ke banyak orang. <i>Cyberbullying</i> dapat dengan cepat menjadi sangat umum atau bahkan viral.	Lebih sering dilakukan secara pribadi dibandingkan di depan umum.

Sumber diolah berdasarkan: Cepin et al., 2021. *How is Cyberbullying Different from 'Traditional' Bullying?* Diakses melalui <https://socialna-akademija.si/joiningforces/3-2-how-is-cyberbullying-different-from-traditional-bullying/>

b. Jenis-Jenis *Cyberbullying*

Perundungan tradisional secara langsung sudah lama diidentifikasi sebagai faktor risiko bagi penyesuaian sosial dan emosional pelaku, korban, dan korban pelecehan selama masa kanak-kanak dan remaja; para penonton juga diketahui terpengaruh secara negatif. Kemunculan *cyberbullying* menunjukkan bahwa pelaku telah beralih perhatiannya ke teknologi (termasuk telepon seluler dan internet) sebagai sarana yang kuat untuk mengontrol orang lain. Para *cyberbully* memiliki kekuatan untuk menjangkau target mereka kapan saja, baik siang maupun malam.

Cyberbullying memiliki beberapa bentuk (Cowie, 2013) antara lain:

- a) *Flaming*: pengiriman pesan marah atau kasar secara elektronik;
- b) *Harassment*: mengirim pesan yang menghina atau mengancam secara berulang;

- c) *Cyberstalking*: ancaman bahaya atau intimidasi;
- d) Denigrasi: merendahkan, menyebarkan rumor kejam;
- e) Penyamaran: berpura-pura menjadi orang lain dan membagikan informasi untuk merusak reputasi seseorang;
- f) *Outing*: mengungkapkan informasi pribadi tentang seseorang yang sebelumnya dibagikan secara rahasia;
- g) *Eksklusi*: dengan sengaja meninggalkan seseorang dari sebuah grup online, seperti obrolan atau permainan, dengan melakukan persekongkolan terhadap satu individu.

Cyberbullying sering terjadi dalam konteks kesulitan hubungan, seperti putusnya persahabatan atau percintaan, iri terhadap kesuksesan seorang teman, atau dalam konteks intoleransi terhadap kelompok tertentu berdasarkan gender, etnisitas, orientasi seksual, atau cacat.

Cyberbullying merupakan perilaku berulang yang ditujukan untuk menakuti, membuat marah, atau mempermalukan mereka yang menjadi sasaran. Dalam halaman resmi website Unicef disebutkan contoh *cyberbullying* (Unicef, 2020) adalah sebagai berikut:

- a) Menyebar kebohongan atau membagikan foto memalukan seseorang di platform media sosial;
- b) Mengirim pesan menyakitkan melalui chatting, menulis kata-kata yang menyakitkan di kolom komentar media sosial, atau memposting konten yang memalukan atau menyakitkan;
- c) Meniru atau menggunakan nama seseorang (contohnya, melalui akun palsu atau mengakses akun orang lain) untuk mengirim pesan jahat atas nama mereka.

- d) *Trolling* atau mengirim pesan mengancam atau menjengkelkan di jejaring sosial, ruang obrolan, atau game online.
- e) Mengucilkan anak-anak dari game online, aktivitas, atau grup pertemanan.
- f) Membuat situs atau grup (group chat, room chat) yang berisi kebencian tentang seseorang atau untuk menyebarkan kebencian terhadap seseorang.
- g) Mendorong anak-anak atau remaja lainnya untuk mempermalukan seseorang.
- h) Memilih atau menentang seseorang dalam jajak pendapat yang melecehkan.
- i) Membuat akun palsu, mencuri identitas online, atau memanipulasi identitas untuk mempermalukan seseorang atau menimbulkan masalah dengan menggunakan nama mereka.
- j) Memaksa anak-anak untuk mengirimkan gambar sensitif atau terlibat dalam percakapan seksual.

Bullying yang terjadi langsung atau *cyberbullying* seringkali terjadi bersamaan. Namun, *cyberbullying* meninggalkan jejak digital atau catatan yang bisa digunakan sebagai bukti ketika berupaya menghentikan perilaku yang tidak pantas ini.

c. Dampak *Cyberbullying*

Perilaku *cyberbullying* bisa memiliki dampak serius pada kesejahteraan mental korban. Tidak hanya menyakiti perasaan, tetapi juga dapat merusak kesehatan mental korban dengan menimbulkan perasaan depresi, kesedihan, dan frustrasi. Salah satu khawatir utama terkait *cyberbullying* adalah kecenderungan korban untuk melakukan tindakan bunuh diri

Berikut adalah beberapa dampak dapat dialami seseorang yang mengalami *cyberbullying* (Desmiarti, 2023) antara lain:

- a) Gangguan kesehatan mental merupakan salah satu dampak serius dari *cyberbullying*. Korban dapat mengalami kecemasan, depresi, penyalahgunaan zat, dan sejenisnya. Mereka mungkin merasa terisolasi, tidak berdaya, dan tidak memiliki tempat yang aman. Tingkat gangguan kesehatan mental bisa bervariasi, tergantung pada tingkat ketahanan mental korban.
- b) Risiko bunuh diri adalah dampak psikologis yang sangat serius dari *cyberbullying*. Korban yang merasa terjebak dalam situasi yang sulit (seperti depresi parah) dapat mengalami pemikiran untuk melakukan tindakan berbahaya seperti bunuh diri.
- c) Kehilangan kepercayaan diri merupakan hasil dari *cyberbullying* yang dapat merusak harga diri dan keyakinan diri korban. Serangkaian pesan negatif dan penghinaan bisa membuat mereka merasa tidak berharga dan meragukan kemampuan mereka.
- d) Rasa takut dan masalah cenderung menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari korban *cyberbullying*. Mereka bisa merasa was-was bahwa serangan akan terus berlanjut atau bahkan semakin parah, yang mengganggu keseharian mereka.
- e) Beberapa korban *cyberbullying* mungkin mengalami perubahan perilaku yang mencolok. Mereka bisa menjadi lebih tertutup, marah, atau bahkan cenderung melakukan tindakan yang berisiko bagi diri mereka sendiri.
- f) Selain *cyberbullying* yang nyata, korban juga mungkin menghadapi mikroagresi dan diskriminasi yang lebih terselubung. Ini bisa termasuk

perlakuan tidak adil, stereotip negatif, dan perlakuan tidak setara yang dapat merusak harga diri serta citra diri mereka.

- g) Dampak stres dari *cyberbullying* dapat berpengaruh pada gangguan tidur dan kesehatan fisik korban. Mereka mungkin mengalami kesulitan tidur, sakit kepala, gangguan pencernaan, dan masalah kesehatan lainnya.
- h) Upaya untuk menghindari *cyberbullying* sering kali membuat korban menarik diri dari interaksi sosial. Mereka mungkin merasa takut untuk berhubungan dengan orang lain, terutama secara daring, yang bisa menghambat perkembangan sosial dan membuat mereka merasa terasing.
- i) Kesehatan mental yang buruk akibat *cyberbullying* bisa berdampak negatif pada kinerja di tempat kerja atau di sekolah. Mereka mungkin kesulitan berkonsentrasi, bekerja, belajar, atau berpartisipasi dalam kegiatan akademik.

3. Media Sosial

Istilah media sosial pertama kali digunakan pada tahun 1994 di lingkungan media online Tokyo yang disebut dengan Matisse. Pada masa-masa awal internet komersial inilah platform media sosial pertama dikembangkan dan diluncurkan. Seiring waktu, jumlah platform media sosial dan jumlah pengguna aktif telah meningkat secara signifikan (Aichner et al., 2021).

Sosial media berasal dari dua kata yaitu “media” yang mengacu pada alat komunikasi, dan “sosial” yang merujuk pada kontribusi individu pada masyarakat. Ini menegaskan bahwa media dan perangkat lunak merupakan produk dari proses sosial (Mulawarman & Nurfitri, 2017). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam interaksi sosial.

Media sosial menyediakan dan membentuk cara baru dalam berinteraksi. Sebelum popularitasnya, komunikasi dahulu dilakukan secara langsung, tatap muka dan berinteraksi langsung satu sama lain. Namun, dengan hadirnya media sosial, komunikasi lebih sering dilakukan melalui layanan obrolan atau pesan yang disediakan oleh platform media sosial.

Romli dalam Latif menyebutkan mengenai karakteristik media sosial (Latif, 2022), yaitu:

a) *Real time*

Kecepatan adalah keunggulan sosial media, sebab peristiwa yang sedang terjadi bisa langsung tayang dan diakses oleh semua orang.

Sifat real time ini merupakan kesempatan pertama penggunanya dalam menyaksikan langsung peristiwa apa yang sedang terjadi.

b) *Interaktif*

Interaktif adalah hubungan timbal balik yang disiapkan oleh media sosial setelah mengonsumsi berita. Bentuk interkatif dapat dilihat melalui kolom komentar baik melalui emoticon ataupun dalam bentuk narasi.

c) *Mobile*

Mobilitas yang tinggi adalah kelebihan lain media siber melalui penyajian berita yang bisa dilakukan setiap saat. Tidak perlu ada ruangan khusus sebab bisa dikerjakan dimana saja dan kapan saja.

d) *Multimedia*

Multimedia adalah ciri utama media sosial dengan menyajikan berita berbagai bentuk, mulai dari teks, foto, audio, video, bisa disiarkan bersamaan

e) *Hyperlink*

Hyperlink atau tautan menunjukkan adanya konten yang saling terkoneksi dengan yang lain.

f) *Terdokumentasi*

Pengarsipan sangat baik adalah nilai plus dari media sosial. Apapun yang dicari bisa ditemukan baik itu foto, gambar, video, dan sebagainya.

g) Update

Pembaruan dapat dilakukan setiap saat. Dalam hitungan menit, berita yang tersaji bisa diperbarui.

h) Kapasitas besar

Server yang digunakan media sosial sangat besar sehingga mampu menampung berita disertai foto maupun video.

i) Aktualitas

Berita yang disiarkan adalah terbaru, tercepat, dan dengan aksebilitas yang mudah.

j) Jangkauan

Sifat media sosial adalah borderless, tidak mengenal batas. Semua bisa dijangkau.

4. *Self-Disclosure*

Self-disclosure atau keterbukaan diri adalah salah satu hal yang penting dalam komunikasi antarpribadi. *Self-disclosure* adalah mengungkapkan sebuah situasi baik di masa yang telah lalu maupun yang sedang dihadapi. *Self-disclosure* memiliki dua sisi, yakni bersikap terbuka kepada yang lain dan bersikap terbuka bagi yang lain. Artinya, membuka diri bagi komunikator ialah bersikap terbuka terhadap komunikannya dan komunikasi juga terbuka kepada komunikatornya (Hanani, 2017).

Dalam perkembangannya, proses pengungkapan diri seseorang terjadi tidak hanya melalui proses komunikasi tatap muka, melainkan sudah merambah ke bentuk tertulis, pendengaran, dan bahkan visual melalui jaringan teknologi berbentuk internet. Terdapat dua asumsi dari *self-disclosure* (Nurdin, 2020), yaitu:

- 1) Pengungkapan diri seseorang dilakukan untuk mencapai tujuan sosial individu, yaitu klarifikasi diri, pengembangan relasional, validasi sosial, dan kontrol sosial.
- 2) Pengungkapan diri memiliki efek diadik yaitu dua orang terlibat dalam komunikasi memiliki tingkatan yang setara dalam percakapan, memiliki korelasi, dan mendorong pengungkapan diri secara timbal balik.

Devito menjelaskan bahwa *self-disclosure* memiliki beberapa ciri umum (Gainau, 2009), seperti:

- 1) Keterbukaan diri merupakan jenis komunikasi tentang informasi pribadi yang biasanya tidak diungkapkan, namun disampaikan kepada orang lain.
- 2) Keterbukaan diri adalah informasi pribadi yang sebelumnya tidak diketahui oleh orang lain dan karena itu harus disampaikan.

- 3) Keterbukaan diri mencakup informasi tentang diri sendiri, termasuk pemikiran, perasaan, dan sikap.
- 4) Keterbukaan diri dapat berupa informasi yang sangat spesifik. Informasi yang sangat spesifik adalah rahasia yang diungkapkan secara pribadi kepada orang lain dan tidak diketahui oleh semua orang.
- 5) Keterbukaan diri melibatkan setidaknya satu individu lainnya, sehingga menjadi informasi yang perlu diterima dan dipahami oleh individu lain.

Keterbukaan diri pada dasarnya membangun hubungan antara individu yang berkomunikasi, bahkan memungkinkan mereka saling memahami secara lebih mendalam. Manusia, yang memiliki keterbatasan dan selalu membutuhkan bantuan dari orang lain, sangat menghargai kedekatan interpersonal. Kedekatan ini biasanya dimulai dengan keterbukaan melalui proses komunikasi. Saat seseorang membuka diri, mereka menyampaikan gagasan, situasi, atau pesan yang ada pada dirinya dengan harapan menginspirasi atau memotivasi orang lain untuk juga membuka diri dengan menerima dan merespon pesan tersebut.

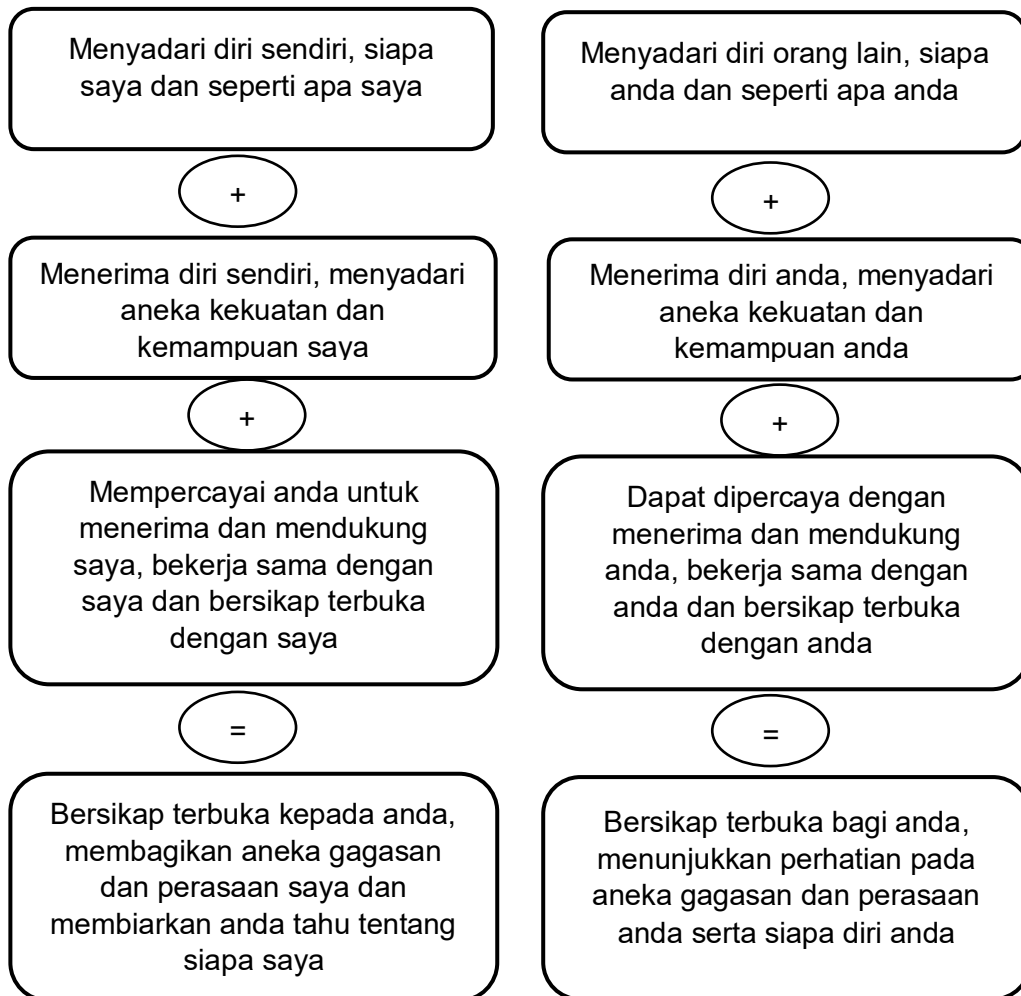
Adapun aspek-aspek *self-disclosure* menurut Devito (1997) yang dituliskan dalam *website* Kajian Pustaka (Riadi, 2019), yaitu:

- 1) **Amount**, yaitu kuantitas dari pengungkapan diri dapat diukur dengan mengetahui frekuensi dengan siapa saja individu mengungkapkan diri dan durasi dari *self-disclosing* atau waktu yang diperlukan untuk mengutarakan *statement self-disclosure* individu tersebut terhadap orang lain.
- 2) **Valence**, merupakan hal yang positif atau negatif dari penyingkapan diri. Individu dapat menyingkapan diri mengenai hal-hal yang menyenangkan

atau tidak menyenangkan mengenai dirinya, memuji hal-hal yang ada dalam dirinya atau menjelek-jelekan diri individu sendiri. Faktor nilai juga mempengaruhi sifat dasar dan tingkat dari pengungkapan diri.

- 3) **Accuracy/Honesty**, yakni ketepatan dan kejujuran individu dalam mengungkapkan diri. Ketepatan dari pengungkapan diri individu dibatasi oleh tingkat dimana individu mengetahui dirinya sendiri. Pengungkapan diri dapat berbeda dalam hal kejujuran. Individu dapat saja jujur secara total atau dilebih-lebihkan, melewatkan bagian penting atau berbohong.
- 4) **Intention**, yaitu seluas apa individu mengungkapkan tentang apa yang ingin diungkapkan, seberapa besar kesadaran individu untuk mengontrol informasi-informasi yang akan dikatakan pada orang lain.
- 5) **Intimacy**, yaitu individu dapat mengungkapkan detail yang paling intim dari hidupnya, hal-hal yang dirasa sebagai periperal atau impersonal atau hal yang hanya bohong.

Keterbukaan diri membentuk relasi yang inklusif, di mana kedua belah pihak terlibat aktif dalam proses saling terbuka. Situasi saling terbuka ini digambarkan oleh Johnson (Supratiknya, 1995) dalam suatu skema yang diilustrasikannya, seperti dibawah ini:



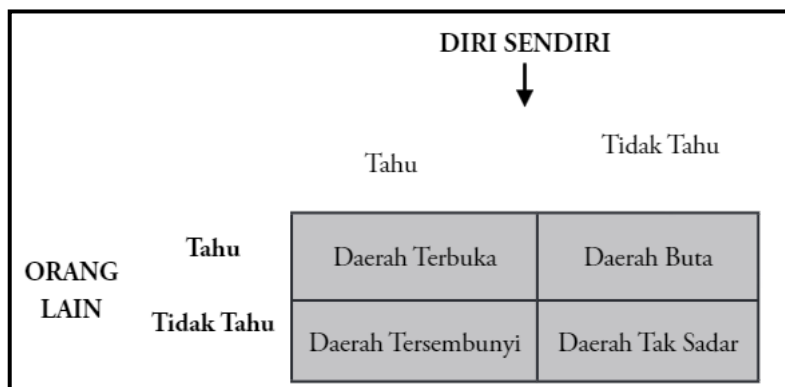
Gambar 2.1. Skema Johnson dalam Membuka Diri
 Sumber: Silfia Hanani. 2017. *Komunikasi Antarpribadi: Teori & Praktik*

Skema Johnson di atas menguraikan bahwa keterbukaan diri pada dasarnya menciptakan hubungan. Hubungan tersebut timbul sebagai hasil dari respon terhadap keterbukaan yang dimulai oleh pembicara. Akhirnya, keterbukaan juga terjadi dari pihak yang menerima pesan. Keterbukaan juga dianggap sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman diri sendiri dan orang lain.

Self-disclosure akan meningkatkan hubungan antarindividu menjadi sangat dekat dan intim karena terjadi interpretasi makna. Kedekatan ini menciptakan suatu sikap yang serupa dengan saling memberi dan menerima, di mana kedua belah pihak saling bertukar.

Pendapat Joseph Luft dan Harrington Ingham (Supratiknya, 1995) sejalan dengan ini, menyatakan bahwa dengan keterbukaan, manusia sebenarnya sedang mengembangkan kesadaran diri, baik sebagai pembicara maupun pendengar. Dengan saling membuka diri, manusia membuka jendela pengetahuan dan pemahaman tentang diri masing-masing.

Teori Johari Window diambil dari nama penciptaanya yaitu Joseph Luft dan Harrington Ingham. Johari Window seperti sebuah jendela yang membagi informasi tentang diri kita dalam empat bagian. Dua bagian menunjukkan apa yang kita tahu tentang diri kita sendiri, dan dua bagian lagi menunjukkan apa yang orang lain tahu tentang kita. Ini membantu kita mengerti bagian mana dari diri kita yang kita tampilkan kepada orang lain dan apa yang kita simpan sendiri, serta apa yang orang lain lihat tentang kita.



Gambar 2.2. Skema Johari Window

Sumber: Hanani, S. (2017). *Komunikasi Antarpribadi: Teori & Praktik*

Johari Window terdiri dari empat bagian yang mencerminkan berbagai aspek informasi tentang diri kita:

1) Area Terbuka (*Open Area*)

Ini adalah bagian dari jendela yang menunjukkan informasi tentang diri kita yang kita ketahui dan juga orang lain tahu. Misalnya, hobi, minat, atau pengalaman yang kita bagikan secara terbuka.

2) Area Tersembunyi (*Hidden Area*)

Bagian ini mencakup informasi tentang diri kita yang kita tahu, tetapi tidak orang lain. Ini bisa berupa perasaan, pengalaman, atau pandangan pribadi yang kita simpan untuk diri kita sendiri.

3) Area Buta (*Blind Area*)

Ini adalah informasi tentang diri kita yang orang lain ketahui, tetapi kita tidak sadar atau tidak perhatikan. Contohnya, sikap atau perilaku yang mungkin terlihat oleh orang lain tapi tidak disadari oleh kita.

4) Area Tidak Diketahui (*Unknown Area*)

Bagian ini mencakup informasi yang tidak kita ketahui dan juga tidak diketahui oleh orang lain. Ini bisa menjadi bagian dari diri kita yang belum pernah dieksplorasi atau dipahami baik oleh diri kita maupun orang lain.

Teori Johari Window didasarkan pada keyakinan dan kenyataan bahwa setiap manusia itu memiliki kepribadian yang unik. Pada dasarnya tidak ada individu yang sama persis corak kepribadiannya. Namun setiap orang akan mempunyai persepsi tentang dirinya sendiri, tentang karakternya dan tentang sikap serta tingkah lakunya. Hal yang ingin dijelaskan melalui teknik Johari Window (Ruky, 2022) adalah sebagai berikut:

- 1) Persepsi (anggapan) kita tentang diri sendiri belum tentu sama dengan persepsi orang lain tentang diri kita.
- 2) Bila persepsi kita tentang diri kita relatif sama dengan persepsi orang lain terhadap diri kita maka dapat disimpulkan bahwa kita sudah membuka luas area terbuka (*public area*) kita.
- 3) Bila ada kesenjangan dalam persepsi, misalnya ada sifat kita yang kita tutupi (sembunyikan) sehingga orang lain tidak tahu berarti kita punya area tersembunyi (*hidden area*).
- 4) Bila ada kesenjangan persepsi dalam bentuk persepsi orang tentang sifat/karakter kita yang kita tidak sadari, berarti kita masih punya area buta (*blind spot area*) yang bisa cukup luas.
- 5) Menghindari konflik dalam interaksi dan komunikasi sosial, maka area publik kita harus diusahakan untuk selalu diperluas.

B. Kajian Teoritis

1. Teori Manajemen Privasi Komunikasi

Teori Manajemen Privasi Komunikasi (*Communication Privacy Management-CPM*) adalah teori yang menjelaskan bagaimana individu mengelola informasi pribadi mereka dalam hubungan interpersonal. Teori ini mengeksplorasi bagaimana orang memilih untuk mengungkapkan atau menyembunyikan informasi tentang diri mereka sendiri, serta bagaimana mereka mengatur batasan privasi dalam berbagai konteks komunikasi.

Teori ini dikembangkan oleh Sandra Petronio di tahun 1991 yang mencatat bahwa orang membuat pilihan dan aturan tentang apa yang harus ditahan dari orang lain berdasarkan pada kriteria seperti budaya, jenis kelamin dan konteks (West & Turner, 2017). Ini adalah teori penelitian yang diciptakan untuk memahami bagaimana orang membuat keputusan tentang berbagi informasi. Teori tersebut

awalnya dikenal dengan manajemen batas komunikasi. Kemudian, pada tahun 2002, Petronio mengganti namanya menjadi teori manajemen privasi komunikasi untuk memasukkan peran pengungkapan informasi secara pribadi.

Batas adalah gambaran tentang pembatasan antara apa yang dianggap sebagai informasi pribadi dan yang bersifat publik. Batas ini mengontrol sejauh mana seseorang mau berbagi informasi. Ketika seseorang membagikan informasi kepada orang lain, perlu ada kesepakatan dan persetujuan bersama tentang bagaimana informasi itu boleh atau tidak boleh disampaikan kepada orang lain.

Teori CPM memiliki lima prinsip utama yang membentuk landasan konsepnya (West & Turner, 2017) yaitu:

1) Kepemilikan Informasi Pribadi

Prinsip pertama menyatakan bahwa orang percaya bahwa mereka memiliki informasi tentang diri mereka sendiri dan mereka dapat mengelolanya sebagaimana yang mereka inginkan.

2) Pengendalian Informasi Pribadi

Prinsip ini memperkenalkan konsep batas-batas pribadi (*private boundaries*), yaitu batasan yang dibuat oleh diri kita sendiri mengenai sejauh mana dan seberapa banyak informasi pribadi yang akan diberikan. Batas dapat diatur berbeda terkait dengan berbagai faktor seperti usia yang menunjukkan bahwa batas-batas meningkat ketika anak-anak tumbuh menjadi remaja dan dewasa dan menumbuhkan lebih banyak privasi, ketika orang sudah memasuki usia tua maka batas-batas mereka mulai menyusut. Selain itu, gender, budaya, dan kebangsaan memainkan peran dalam batas privasi individu.

3) Aturan Informasi Pribadi

Prinsip ini menegaskan bahwa orang-orang membuat keputusan tentang cara mengontrol informasi pribadi mereka sendiri berdasarkan pada aturan. Teori CPM menyatakan bahwa lima kriteria keputusan digunakan untuk mengembangkan aturan privasi, yaitu: kriteria budaya, kriteria gender, kriteria motivasi, kriteria kontekstual, dan kriteria manfaat-resiko.

4) Kepemilikan Bersama dan Penjagaan Informasi Pribadi

Prinsip ini mengacu pada bagaimana informasi pribadi dibagi dan dimiliki bersama. Saat informasi dibagi, batas sekitarnya disebut batas kolektif (*collective boundary*) yakni informasi yang diberikan/dibagikan kepada orang lain. Sedangkan batas pribadi (*personal boundary*) yaitu informasi pribadi individu yang tetap ditahan/disimpan dan tidak diungkapkan.

5) Turbulensi Batas Informasi Privat

Prinsip ini mengacu pada apa yang terjadi ketika aturan privasi dilanggar atau orang membuat kesalahan dalam memberlakukannya. Turbulensi ini berpotensi mengganggu hubungan dan memandu keputusan di masa mendatang tentang kepada siapa harus membuka batasan privasi.

Prinsip-prinsip ini membentuk kerangka kerja untuk memahami bagaimana individu mengelola informasi pribadi mereka dalam interaksi komunikasi dan bagaimana proses tersebut dapat berjalan secara efektif melalui perundingan, kesepakatan, dan pengelolaan bersama informasi pribadi.

Teori CPM digunakan untuk memahami kerahasiaan dan pengungkapan dalam konteks-konteks seperti pemeliharaan kesehatan, pendidikan, dan

organisasi-organisasi. CPM dapat membantu untuk memahami dialektika kelancaran kerahasiaan, dan dapat diterapkan kepada masalah-masalah di dunia nyata (Budyatna, 2015).

2. Teori *Computer Mediated Communication*

Teori Computer Mediated Communication (CMC) atau teori komunikasi media komputer adalah ilmu yang mempelajari mengenai interaksi manusia melalui media komunikasi elektronik. Ini mencakup segala bentuk komunikasi yang terjadi melalui komputer termasuk email, obrolan daring, media sosial, dan lainnya.

Di era saat ini, hampir semua orang terlibat dalam Komunikasi Media Komputer (CMC) setiap hari. Jenis komunikasi yang memanfaatkan bantuan komputer sebenarnya telah ada sejak masa perang 1960-an. Pada waktu itu, komputer digunakan khususnya untuk mengirim data dan memproses informasi. Namun, baru pada tahun 1990-an internet muncul sebagai jembatan komunikasi yang menghubungkan manusia dari berbagai tempat dan waktu. Adanya teknologi dan cara baru dalam berkomunikasi ini, para ahli mulai menyolediki bidang CMC.

Secara konseptual, CMC adalah proses komunikasi antara manusia yang melibatkan minimal dua komputer dalam suatu konteks tertentu. CMC mempelajari bagaimana perilaku manusia dapat terbentuk melalui pertukaran informasi menggunakan media komputer dan internet. Keberadaan internet memungkinkan komunikasi yang bebas, memungkinkan manusia berinteraksi secara interpersonal atau bahkan secara massal (Yasmin, 2021).

Teori *Computer Mediated Communication* digunakan dengan tujuan yang berbagai macam, seperti penggunaan pribadi, penggunaan yang bertujuan profesional, internal perusahaan maupun untuk tujuan akademis. Salah satu aplikasi dalam CMC yang banyak digunakan yaitu SNS (*Social Networking Site*) yang telah merubah cara berkomunikasi masyarakat. SNS juga memungkinkan orang-orang sebagai pengguna untuk membagikan konten dan menunjukkan sisi diri yang tidak dilakukan di dunia nyata (McGuinness & Simon, 2018; Moqbel & Kock, 2017).

Joseph Walther dalam buku Ali Nurdin, berasumsi bahwa CMC dapat beradaptasi dan melakukan pengembangan relasi melalui jaringan internet sebagaimana tatap muka personal. Dalam perkembangannya, banyak media internet yang memiliki jaringan relasi yang dapat melebihi batasan tatap muka personal dalam bentuk komunikasi online melalui media jejaring sosial, hubungan personal dapat dikembangkan melalui media sosial yang memiliki fasilitas sebagaimana tatap muka dalam komunikasi personal (Nurdin, 2020).

Teori CMC memiliki empat ciri utama (Holmes, 2012), yaitu:

1. Teori CMC lebih fokus terhadap keunikan peristiwa komunikasi dalam *cyberspace*.
2. Teori CMC lebih terkait ke interaksi daripada integrasi, yaitu lebih melihat seluk beluk interaksi individu daripada konteks.
3. Teori CMC lebih tertarik pada bagaimana faktor eksternal mempengaruhi peristiwa komunikasi.

4. Teori CMC lebih mengarah ke integrasi informasi dibandingkan dengan integrasi sosial, yakni cara berkomunikasi dengan komputer didasarkan dalam proses informasi.

Werschauer menjelaskan 2 mode CMC (Warchauer, 2021), yaitu komunikasi bermediasi komputer sinkron/*Synchronous Computer Mediated Communication* (SCMC) yang merupakan bentuk komunikasi secara *real time* melalui chat atau aplikasi diskusi, dan mode lainnya yaitu komunikasi bermediasi komputer asinkron atau *Asynchronous Computer Mediated Communication* (ACMC) adalah dimana peserta berkomunikasi dengan cara yang tertunda oleh komputer, misalnya email, membaca dan menulis dokumen melalui internet.

Computer Mediated Communication dalam konteks komunikasi interpersonal, West & Turner dalam Kapriadi & Irwansyah mengungkapkan bahwa pada awalnya, komunikasi interpersonal disebut sebagai komunikasi tatap muka antara orang satu dengan lainnya. Adapun pandangan kontemporer mengenai komunikasi interpersonal menggabungkan lensa teknologi seperti dalam internet, aplikasi online, dan lain-lain (Kapriadi & Irwansyah, 2020). Karakteristik unik dari komunikasi interpersonal atau antar pribadi dapat dieksplorasi dengan menelusuri makna kata interpersonal yang berasal dari awalan “inter” yang berarti “antara” dan gabungan dengan kata orang. Secara harfiah, komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang terjadi antara orang-orang dengan keragaman budaya, globalisasi, rektukrisasi organisasi, spesialisasi pekerja, dan teknologi yang memiliki kontribusi pada penekanan pada keterampilan (Ramaraju, 2012).

CMC menjadi relevan dalam konteks media sosial, seperti X, di mana remaja berinteraksi secara aktif dengan sesama pengguna. Komunikasi yang terjadi tidak

melibatkan interaksi langsung (tatap muka), sehingga pengguna memiliki ruang yang luas untuk mengatur citra diri, membatasi informasi, atau bahkan menciptakan identitas baru secara daring. Dalam penelitian ini, CMC membantu menjelaskan perilaku *self-disclosure* dan manajemen privasi remaja korban cyberbullying di X.

C. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan memegang peran krusial bagi peneliti karena dapat membantu peneliti dalam memberikan landasan yang kokoh dan pemahaman yang mendalam tentang topik yang ingin diteliti. Dengan mempelajari penelitian sebelumnya, seorang peneliti dapat mengidentifikasi apa yang telah diketahui sebelumnya dalam bidang tersebut, menemukan area-area yang belum dijelajahi, dan mengukur sejauh mana pengetahuan telah berkembang.

Hal ini tidak hanya membantu dalam merumuskan pertanyaan penelitian yang lebih terfokus dan relevan, tetapi juga memungkinkan peneliti untuk merencanakan pendekatan yang tepat dalam penelitian baru. Penelitian terdahulu juga membantu menggali metode yang telah terbukti efektif, serta memberikan kerangka kerja teoritis yang kokoh. Dengan pemahaman yang mendalam tentang penelitian sebelumnya, peneliti dapat membangun argumentasi yang kuat untuk keperluan penelitian baru, menunjukkan relevansi, kepentingan, dan potensi kontribusi penelitian terhadap kemajuan bidang ilmu komunikasi. Berikut penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan:

Penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai salah satu *literature review* oleh penulis adalah jurnal yang ditulis oleh Renwen Zhang & Jiawei Sophia Fu berjudul ***Privacy Management and Self-Disclosure on Social Network Sites: The Moderating Effects of Stress and Gender***, yang membahas mengenai dampak stres

dalam memengaruhi hubungan antara kekhawatiran privasi dan tingkat pengungkapan diri di SNS, serta memperhatikan perbedaan gender dalam dampak stress (Zhang & Fu, 2020). Jurnal ini dipublikasikan dalam *Journal of Computer-Mediated Communication*, Oxford Academic pada tahun 2020.

Dalam penelitian tersebut dilakukan dengan metode kuantitatif yang menguji efek moderasi stres dan gender terhadap hubungan antara masalah privasi dan pengungkapan diri di SNS. Dalam temuan penelitiannya menunjukkan bahwa masalah privasi berkorelasi negatif dengan jumlah, keintiman, dan kejujuran pengungkapan diri di SNS. Semakin tinggi tingkat stress yang dialami seseorang, semakin kurang negatif hubungan antara masalah privasi dan jumlah serta kedalaman pengungkapan diri. Selain itu, efek moderasi stress bervariasi berdasarkan gender. Penelitian ini menyoroti komponen emosional dan perbedaan gender dalam pengungkapan online dan pengelolaan privasi.

Jurnal tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang penulis lakukan karena membahas mengenai self-disclosure dan manajemen privasi seseorang dalam sebuah SNS. Adapun yang menjadi pembeda dari penelitian penulis adalah Jurnal tersebut berfokus pada manajemen privasi dan pengungkapan diri di situs jaringan sosial secara umum, dengan penekanan pada efek moderasi dari stress dan gender.

Fokus utama penelitian ini adalah pada manajemen privasi dan pengungkapan diri di situs jaringan sosial secara umum, dengan penekanan pada efek moderasi dari stres dan gender. Sedangkan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis berfokus pada komunikasi remaja di X dalam konteks kasus *cyberbullying*. Ini menyoroti privasi dan pengungkapan diri remaja yang terkait dengan kasus *cyberbullying* di media sosial X.

Penelitian selanjutnya yang penulis gunakan sebagai penelusuran literatur adalah jurnal oleh Stella Angelina dan Monika Pretty Aprilia, dengan judul **Manajemen Privasi Komunikasi pada Fenomena Instagram Stories Remaja di Yogyakarta**, yang diterbitkan dalam *Connected Jurnal Ilmu Komunikasi*, Universitas Pejuang RI Makassar (Angelina & Aprillia, 2022). Studi ini mengkaji bagaimana remaja SMA di Yogyakarta mengontrol keterbukaan diri di dalam Instagram *stories* dengan konsep manajemen privasi komunikasi, selain itu penelitian ini membahas mengenai motivasi remaja SMA di Yogyakarta dalam menggunakan fitur *close friend* di Instagram *stories* yang menggunakan konsep manajemen privasi komunikasi.

Adapaun yang menjadi kesamaan penelitian di atas dengan penelitian yang penulis lakukan adalah kedua penelitian yang dilakukan menyoroti kelompok usia remaja sebagai subjek penelitian. Keduanya meneliti mengenai perilaku dan pengalaman remaja dalam berinteraksi online, terkait dengan manajemen privasi dan pengungkapan diri.

Hal yang menjadi pembeda dalam penelitian ini adalah penelitian tersebut fokus pada *platform* Instagram dan penggunaan fitur Stories di kota Yogyakarta. Penelitian ini lebih mengeksplorasi cara remaja mengelola privasi komunikasi mereka dalam konteks Instagram Stories dan melibatkan pertimbangan tentang siapa yang dapat melihat cerita mereka, pengaturan privasi, dan strategi lainnya. Sedangkan, penelitian yang penulis lakukan lebih spesifik terhadap X dan berkaitan dengan kasus *cyberbullying*. Fokus pada fenomena *cyberbullying* di X dan bagaimana hal ini dapat mempengaruhi self-disclosure dan manajemen privasi remaja. Ini mencakup dampak psikologis dan perilaku yang mungkin timbul akibat kasus *cyberbullying*.

Penelitian ketiga yang dijadikan sebagai penelitian terdahulu yaitu jurnal yang ditulis oleh Muhammad Najmuddin, Tuti Bahfiarti, dan Muh. Dali Amiruddin yang berjudul **Konsep Diri Mantan Penderita Kusta Melalui Komunikasi Antarpribadi**, yang diterbitkan dalam Jurnal Komunikasi Kareba (Najmuddin & Bahfiarti, 2013). Penelitian ini menuliskan mengenai konsep diri mantan penderita kusta dalam dua aspek yaitu, persepsi internal (*in self*) yang berkaitan dengan bagaimana mantan penderita memandang dirinya secara fisik, serta persepsi eksternal (*out self*) yang berhubungan dengan bagaimana penilaian orang lain terhadap dirinya.

Kesamaan yang dimiliki penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu keduanya mengkaji bagaimana individu mengalami stigma sosial menggunakan *self-disclosure* dan manajemen identitas sebagai respon terhadap perlakuan negatif, kedua penelitian yang dilakukan juga sama-sama menggunakan pendekatan fenomenologi untuk memahami pengalaman suatu individu.

Adapun yang menjadi pembeda dalam penelitian yang dilakukan penulis adalah cara interaksi yang digunakan. Penulis berfokus pada ranah digital—X, sementara penelitian yang menjadi bahan rujukan adalah berfokus pada interaksi fisik atau secara langsung.

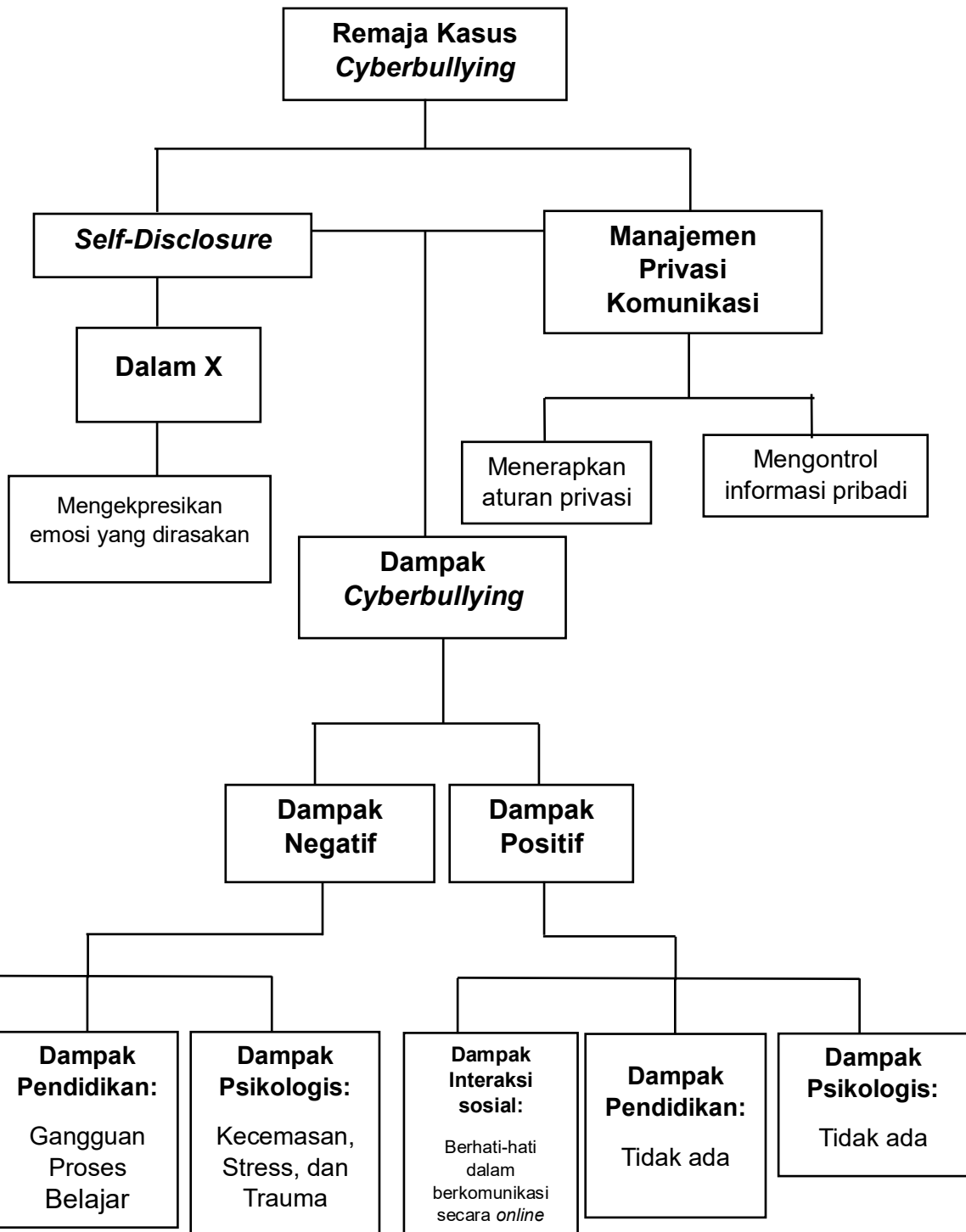
Penelitian keempat yang penulis jadikan sebagai *literature review* adalah jurnal yang ditulis oleh Livia, Muhammad Nauval Nawwaf, Wini Indriani, Winda Maharani, dan Devie Yundiato yang judul penelitiannya adalah ***Analysis Of Self Disclosure On Users Of Pseudonym Accounts Which Display Toxic Disinhibition On Twitter Social Media: A Literature Study***, yang dipublikasikan dalam *International Conference of Humanity and Social Science* (Livia et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak akun pseudonim terhadap pengungkapan diri dan bagaimana

dampak disinhibisi online yang *toxic* terhadap pengguna lain di akun pseudonim. Penelitian menemukan hasil bahwa pengungkapan diri yang cenderung *toxic* akan mengakibatkan disinhibisi online yang bersifat *toxic*.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah kedua penelitian membahas fenomena yang terjadi di *platform X*. Kemudian, kedua penelitian mengeksplorasi aspek *self-disclosure* pengguna di *X* yang mana kedua penelitian memperhatikan bagaimana pengguna mengungkapkan diri melalui *platform X* dengan aspek penelitian yang berbeda.

Adapun yang menjadi pembeda diantara kedua penelitian yang dilakukan adalah, pada penelitian terdahulu berfokus lebih pada bagaimana pengguna dengan identitas palsu atau samaran cenderung mengekspresikan diri secara negatif atau toksik, kemudian meneliti mendalam mengenai konsep *toxic disinhibition* yang mencakup perilaku online yang mungkin lebih agresif atau merugikan dan dapat terjadi pada pengguna dengan *pseudonym accounts*. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis lebih berfokus pada kasus *cyberbullying di X* dan mencakup aspek *self-disclosure* dan manajemen privasi remaja dalam konteks kasus *cyberbullying*.

D. Kerangka Konseptual



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual