

# HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN SITUS JEJARING SOSIAL *FACEBOOK* DENGAN TINDAK KEJAHATAN *CYBERBULLYING* PADA PESERTA DIDIK SMA NEGERI DI KOTA PALOPO

Sumarlin  
(Dosen STKIP Muhammadiyah Palopo)  
[sumarlinsaad@stkipmpalopo.ac.id](mailto:sumarlinsaad@stkipmpalopo.ac.id)

## *Abstract*

*This study aims to determine the pattern of use of the social networking site Facebook, and to find out the relationship between the use of social networking sites Facebook and those of Cyberbullying crime in high school students in Palopo City. Based on the research objectives, this research is correlational research. The dependent variable (y) is Cyberbullying while the independent variable (x) is a Facebook usage pattern. Instruments (measuring instruments) in this study are questionnaires using a Likert scale. Statistical analysis used is statistical inferencing to see the correlation between variables.*

*The results of the study showed that the variable usage patterns of Facebook on students were measured based on three indicators, namely online exposure, online proximity, and online target attractiveness, showing an average rate of 73% (high). While the cyberbullying variables, such as rude comments, exclusion, rumors, expenses, sent disturbing images (sent upsetting image), facebook accounts are used by others (impersonation) the value ranges from 38-68% in the high category. The relationship between the pattern of use of Facebook in children with cyberbullying crimes experienced is quite weak, namely 0.370. A number of 0.370 illustrates a positive and fairly weak relationship. The positive correlation shows that the relationship between the pattern of use of Facebook in children and the crime of cyberbullying experienced occurs in the same direction, where if the pattern of use of Facebook is getting higher, then their vulnerability to the crime of cyberbullying will increase.*

*Keywords: Facebook, Cyberbullying, Students*

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola penggunaan situs jejaring sosial *Facebook*, dan mengetahui hubungan antara penggunaan situs jejaring sosial *Facebook* dengan dengan tindak kejahatan *Cyberbullying* pada peserta didik di SMA di Kota Palopo. Berdasarkan tujuan penelitiannya, penelitian ini adalah *penelitian korelasional*. Variabel dependen (y) adalah *Cyberbullying* sedangkan variabel independen (x) adalah pola penggunaan *Facebook*. Instrumen (alat ukur) dalam penelitian ini adalah kuesioner menggunakan skala *likert*. Analisa statistik yang digunakan adalah statistik inferensia untuk melihat hubungan korelasi antar variabel.

Hasil penelitian menunjukkan pada variabel pola penggunaan *facebook* pada peserta didik yang diukur berdasarkan tiga indikator, yaitu *online exposure*, *online proximity*, dan *online target attractiveness*, menunjukkan angka rata-rata 73% (tinggi). Sedangkan pada variabel *cyberbullying*, seperti komentar kasar, pengucilan, desas desus, pengeluaran, dikirim gambar yang mengganggu (*sent upsetting image*), akun *facebook* digunakan oleh orang lain

(*impersonation*) nilai rentangnya berkisar 38-68% masuk dalam kategori tinggi. Hubungan antara pola penggunaan *facebook* pada anak dengan tindak kejahatan *cyberbullying* yang dialami cukup lemah, yaitu 0,370. Angka sebesar 0,370 menggambarkan hubungan yang positif dan cukup lemah. Korelasi positif tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara pola penggunaan *facebook* pada anak dengan tindak kejahatan *cyberbullying* yang dialami terjadi searah, dimana apabila pola penggunaan *facebook* semakin tinggi, maka kerentanan mereka mengalami tindak kejahatan *cyberbullying* akan semakin tinggi.

Kata Kunci : *Facebook*, *Cyberbullyng*, Peserta Didik

## A. Pendahuluan

Pola kehidupan sehari-hari telah berubah sejak adanya teknologi internet. Adanya teknologi internet menyebabkan bumi seakan menjadi desa kecil yang tidak pernah tidur, dikarenakan semua jenis kegiatan dapat difasilitasi oleh teknologi internet (Oetomo & Sutedjo, 2010). Internet termasuk media baru di era digital ini, sering juga disebut dengan *cyber media*. Sementara itu, tempat kita bersosialisasi dan berintraksi dalam dunia internet umumnya dikenal sebagai ruang maya (*cyber space*). Dalam *cyber space* tersebut, ada masyarakat yang menghuninya, dan disebut sebagai *cyber community*, walaupun kita tidak melihatnya melalui indera penglihatan, namun kita dapat menyaksikan dan merasakannya sebagai sebuah realitas yang nyata (Bungin, 2013).

Perkembangan teknologi internet yang pesat saat ini, memberikan berbagai jenis layanan yang dapat dimanfaatkan oleh manusia, mulai dari portal berita hingga jejaring sosial. Jejaring sosial adalah media atau sarana untuk berbagi data atau informasi baik personal maupun komunitas, terbuka untuk semua orang tanpa memandang etnis, agama, tetapi terkadang dan ada pula yang dibatasi oleh rentang umur tertentu (Mann, 2012). Jejaring sosial juga dapat digunakan untuk mencari teman dan wadah

komunikasi tanpa harus bertemu muka dalam situasi interdependensi.

Situs jejaring sosial mulai berkembang pada tahun 90-an, mulai dari bentuknya yang masih sederhana sampai yang semakin maju (Boyd & Ellison, 2011). Tidak dapat dipungkiri, bahwa situs jejaring sosial tersebut memiliki berbagai dampak positif bagi masyarakat. Selain manfaat positif, situs jejaring sosial pun dapat dijadikan sarana untuk melakukan tindak kejahatan yang terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi yang sedang marak terjadi dewasa ini. Di berbagai negara, tindakan kriminal melalui dunia maya merupakan bagian dari kejahatan di dunia maya atau *Cyber crime (cyber space/virtual space offence)*. Bagian penting dari *Cyber crime* yang marak saat ini dan menjadi fenomena gunung es, yaitu tindak *bullying* melalui media maya yang sering disebut *Cyberbullying*.

*Cyberbullying* adalah tindakan yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk keperluan yang disengaja, dilakukan terus menerus, dengan tujuan untuk merugikan orang lain dengan cara mengintimidasi, mengancam, menyakiti/menghina harga diri orang lain, hingga menimbulkan permusuhan oleh seorang individu atau kelompok penggunaan teknologi komunikasi dalam penggunaan layanan internet dan teknologi mobile seperti

halaman web dan grup diskusi serta telepon selular dan pesan teks (SMS). *Cyberbullying* dapat dikategorikan *bullying verbal* karena pelaku melakukan tindakan bullying secara tidak langsung seperti mengejek, menghina, mengolok-olok, mencela, menggossip, menyebarkan rumor, bahkan mengancam dengan menggunakan media elektronik. Adapun jenis dari *Cyberbullying* menurut Wollak (2007) yaitu *flaming* (pesan dengan amarah), *harassment* (gangguan), *denigration* (pencemaran nama baik), *impersonation* (peniruan), *outing* (penyebaran), *trickery* (tipu daya), *exclusion* (pengeluaran), dan *cyberstalking* (merendahkan).

Penelitian yang dilakukan oleh Price dan Dalgeish (2009) menyatakan bahwa bentuk *Cyberbullying* yang banyak terjadi yaitu *called name* (pemberian nama negatif), *abusive comments* (komentar kasar), *rumour spread* (menyebarkan rumor atau desas desus), *threatened physical harm* (mengancam yang membahayakan fisik), *ignored* atau *exclude* (pengabaian dan pengucilan), *opinion slammed* (pendapat yang merendahkan), *online impersonation* (peniruan secara online), *sent upsetting image* (mengirim gambar yang mengganggu), dan *image of victim spread* (penyebaran foto). Adanya pelaku *Cyberbullying* tentu menjadi ketakutan tersendiri bagi korbannya. Korban *Cyberbullying* cenderung merasa tidak berdaya dan pasrah ketika mengalami bullying. Penelitian Davis (Sulistyawati, 2011) menyatakan bahwa dampak *Cyberbullying* bagi korban antara lain, harga diri yang rendah, penurunan nilai, depresi, kegelisahan, tidak tertarik pada aktivitas mereka yang dahulunya dapat mereka nikmati, ketidakbermaknaan,

penarikan diri dari teman, menghindari sekolah atau kelompok bermain, bahkan perubahan suasana hati, perilaku, pola tidur, dan nafsu makan.

Kasus *Cyberbullying* di berbagai negara seperti Australia, Amerika Serikat dan Inggris, telah mempunyai hukum untuk mengaturnya, bahkan di negara tersebut, *Cyberbullying* menjadi salah satu kurikulum sekolah. Hal ini dikarenakan dampak yang ditimbulkan *Cyberbullying* tidak dapat disamakan dengan *bullying* secara fisik karena *Cyberbullying* sendiri menyerang keadaan psikis seseorang. Oleh sebab itu terkadang seseorang yang mengalami *Cyberbullying* berani untuk berbuat nekat bahkan sampai bunuh diri agar terlepas dari segala macam bentuk *Cyberbullying* yang dialaminya.

Di Indonesia sendiri telah ada hukum yang mengatur tentang kejahatan *Cyberbullying* yaitu Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Beberapa kasus *Cyberbullying* telah banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari salah satu contohnya yaitu kasus Florence Sihombing, Mahasiswa S2 UGM yang dianggap menghina kota Jogja melalui akun media sosial Path karena lantaran tak mau mengantre di SPBU Lempuyangan.

Kota Palopo ibarat miniatur Indonesia dengan latar belakang kultur dan budaya masyarakatnya yang majemuk dan plural. Sebagai salah satu daerah *hinterland*, kota Palopo dihuni oleh berbagai macam suku dengan latar belakang budaya yang berbeda-beda (BPS, 2015: 23). Kota Palopo saat ini sedang tumbuh dan berkembang sebagai kota jasa terkemuka, selain Makassar dan

Pare-Pare. Penggunaan situs jejaring sosial *Facebook* juga banyak dimanfaatkan untuk kepentingan positif bagi komunitas dan *marketing*, selain itu juga kerap dimanfaatkan untuk tindak kejahatan *Cyberbullying*. Data di Polres Palopo menunjukkan, laporan kasus pencemaran nama baik melalui media sosial dan mengarah pada pelanggaran UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang ITE. Pada tahun 2016, sebanyak 23 kasus, dan sebanyak 15 kasus dilimpahkan ke kejaksaan untuk dilanjutkan pada proses hukum selanjutnya. Dari berbagai kasus dalam lingkup nasional, regional, dan lokal kota Palopo, peserta didik di SMA adalah paling rentan dengan *Cyberbullying*, karena usia tersebut paling banyak memanfaatkan situs jejaring sosial *Facebook*.

*Facebook* adalah situs jejaring sosial yang memiliki fasilitas menghubungkan orang-orang dalam suatu wadah, membina pertemanan, mengunggah foto, berbagi tautan, dan video (Alexa.com). Pada awalnya *Facebook* hanya khusus digunakan untuk mahasiswa Harvard namun sekarang dapat digunakan oleh seluruh orang di dunia. Pengguna *Facebook* terbesar dari Amerika Serikat, negara asal *Facebook* berdiri, sedangkan terbesar kedua adalah Indonesia. Di Indonesia, *Facebook* adalah situs dengan akses terbesar, dengan total pengguna sebesar 31.784.080 dan sebesar 8.083.960 atau 25.4% dari total pengguna adalah anak berusia 14 hingga 17 tahun.

*Facebook* dikenal sebagai situs dengan berbagai fitur yang lengkap dalam menunjang kebutuhan komunikasi dan hiburan bagi penggunanya (Griffith & Liyanage, 2008:76-77). Fitur yang disediakan *Facebook* memiliki

kerentanan untuk dijadikan alat menyerang ataupun menjahili. Hal tersebut dapat terjadi melalui fitur *wall*, dimana pelaku dapat menuliskan kata-kata yang menyakitkan ataupun konten yang tidak seharusnya dilihat oleh anak. Fitur lain yang dapat disalahgunakan seperti *pokes* atau colek. Walaupun fitur ini sangat sederhana, namun penggunaannya dapat mengganggu anak, karena notifikasi mendapatkan *colekan* dari orang yang dikenal maupun tidak akan terus muncul. Lain lagi dengan fitur *media sharing* atau berbagi media seperti foto, berita, video, dan lainnya. Fitur tersebut dapat membuat anak rentan mendapatkan konten negatif seperti pornografi, dan juga fitur ini dapat menjadi media memperlakukan atau menyakiti anak. Misalnya dengan cara mengunggah foto-foto yang dinilai memalukan bagi sang anak, foto anak sedang dijahili, dan lainnya.

Pola penggunaan jejaring sosial termasuk *Facebook*, akan sangat tergantung pada individu masing-masing. Asumsinya adalah, bahwa setiap orang memiliki gaya hidup (*lifestyle*) yang dapat memberikan individu tersebut rasa aman ataukah rentan terhadap bahaya *Cyberbullying*. Asumsi ini sejalan dengan *Routine Activity Theory* dan *Lifestyle Exposure Theory*. Kedua teori tersebut adalah teori yang berbeda, namun sama-sama dapat menjelaskan bagaimana proses seseorang menjadi korban kejahatan (Choi, 2008; Fisher, dkk, 1998; Holt & Bossler, 2009; Miethe & Meier, 1990; Reyns, 2010). Kedua teori tersebut mempelajari mengenai bagaimana aktifitas rutin dan gaya hidup mempengaruhi dan menciptakan kesempatan orang untuk berbuat kejahatan dan menjelaskan bagaimana

viktimisasi dapat terjadi dengan perspektif yang sama. Pada umumnya, kedua teori ini dipakai pada pola-pola kejahatan konvensional, namun seiring dengan perkembangan teknologi dan akademis, teori ini dapat dipakai untuk menjelaskan ranah pada kejahatan *cyber*.

Menurut Yar (2005) dan Yucedal (2010), ada beberapa faktor gaya hidup pada dunia maya khususnya jejaring sosial yang dapat mempengaruhi tingkat resiko menjadi korban kejahatan internet (*a suitable target*), yaitu:

1. Ekspos Target terhadap Aktifitas Online (*online exposure*). Alshalan (2006) mengemukakan bahwa individu yang menghabiskan waktu di dunia virtual lebih lama dan menyingkap data personal mereka akan lebih rentan menjadi korban kejahatan virtual. Ekspos dalam penggunaan internet dapat diukur dengan melihat gaya hidup individu melalui frekuensi dan durasi pemakaian internet dan digunakan sebagai indikator gaya hidup online (Yucedal, 2010:47). Ekspos online dalam penelitian ini dapat diukur dari sejauh mana individu menghabiskan waktunya untuk mengakses *Facebook*, seperti lama waktu untuk *online Facebook* perhari, jumlah kepemilikan akun jejaring sosial selain *Facebook*, dan jangka waktu memperbaharui status *Facebook*.
2. Kedekatan Target (*Online proximity*). Menurut Cohen, Kluegel, dan Land (1981) individu yang berada dekat dengan pelaku yang termotivasi mempunyai kerentanan yang tinggi menjadi korban kejahatan. Dalam kejahatan konvensional, kedekatan target diukur dari jarak spasial demografis. Kedekatan target dalam dunia virtual tidak nyata dan tidak mudah

diukur seperti jarak pada dunia nyata. Dalam ruang virtual tidak ada jarak (*zero distance*) antara satu dan lainnya (Yar, 2005). Ketika individu sudah tersambung dengan koneksi di dunia virtual, individu tidak memiliki jarak dengan pelaku yang potensial, dan hanya visibilitas individu yang menentukan apakah ia terlihat oleh pelaku atau tidak.

3. Daya Tarik Target (*Online target attractiveness*). Miethe & Meier (1994, dalam Yucedal, 2010) mengemukakan bahwa pengukuran daya tarik target dalam kejahatan konvensional biasanya dilihat dari kepemilikan benda-benda mahal, membawa uang tunai dan perhiasan dalam tempat umum, tingkat gaji, dan kelas sosial. Berbeda dengan dunia nyata, kejahatan dalam dunia virtual tidak secara langsung mengincar individu, namun dilihat dari sejauh mana individu menyingkap informasi dan data personal mereka. Data personal dapat dicontohkan seperti foto, musik, piranti lunak, data informasi personal, data keuangan, yang membuat individu menjadi target yang atraktif bagi pelaku potensial (Grabosky, 2001; Yar, 2005).
4. Perilaku Target yang Riskan (*Online deviance or risky behavior*). Konsep gaya hidup *online* adalah ekspos yang berlebihan, kedekatan target, dan daya tarik target. Namun tidak hanya tiga hal tersebut yang mempengaruhi tingkat kerentanan menjadi korban kejahatan. Partisipasi dalam perilaku yang riskan dan menyimpang juga dapat mempengaruhi resiko menjadi korban kejahatan (Holt & Bossler, 2009; Wolak,dkk.2008). Dalam penelitian ini, keterlibatan pada perilaku atau kegiatan yang menyimpang dan membahayakan diri pada aktifitas dalam *Facebook* akan memperbesar resiko viktimisasi *online*, seperti menghubungi orang hanya dikenal melalui *Facebook*, mengganggu atau mengatakan sesuatu yang tidak menyenangkan kepada orang lain di *Facebook*, mengirimkan ajakan

yang berbau seksual kepada orang lain di *Facebook*, pernah memakai akun *Facebook* milik orang lain, atau mengirimkan gambar atau konten seksual kepada orang lain di *Facebook*.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan, yang akan dilakukan selama delapan bulan. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Instrumen (alat ukur) dalam penelitian ini adalah kuesioner yang merupakan hasil pengembangan dari teori dan disusun pada operasionalisasi konsep. Pertanyaan dalam kuesioner menggunakan *skala likert*. Sebelum kuesioner diajukan pada responden yang terpilih, dilakukan *pretest* terhadap kuesioner untuk menguji kualitas kuesioner tersebut. Jika dalam *pretest*

dapat memahami setiap pertanyaan dalam kuesioner, maka kuesioner layak diajukan pada responden lainnya.

Berdasarkan tujuan penelitiannya, penelitian ini adalah *penelitian korelasional*. Peneliti ingin mengetahui hubungan antara pola penggunaan situs jejaring sosial *Facebook* terhadap tindak kejahatan *Cyberbullyng* pada peserta didik di SMA. Berdasarkan dimensi waktunya, penelitian ini tergolong dalam *penelitian cross sectional*, dimana informasi yang kumpulkan dan diteliti hanya pada suatu gejala dan rentang waktu tertentu. Peneliti tidak membuat sendiri konsep operasionalisasi penelitian, tetapi mengadaptasi beberapa penelitian yang memiliki konsep yang serupa dan mengembangkan sendiri indikator yang telah ada.

Tabel 1. Variabel Dependen dan Indikator

Variabel Dependen	Indikator
Tindak Kejahatan <i>Cyberbullying</i>	<b>1. Komentar kasar, pengucilan, desas desus, pengeluaran</b> ( <i>abusive comments, rumour spread, exclusion</i> ) a. Dihina b. Disindir c. Dikucilkan atau dimusuhi d. Difitnah e. Tidak berteman di <i>Facebook</i> dengan orang yang bermasalah di dunia nyata
	<b>2. Dikirim gambar yang Mengganggu</b> ( <i>sent upsetting image</i> ) a. Melihat konten pornografi tanpa diminta b. Dikirim konten pornografi c. Mendapatkan ajakan berbau seksual
	<b>3. Akun <i>Facebook</i> digunakan oleh orang lain</b> ( <i>impersonation</i> ) a. Akun <i>Facebook</i> disalahgunakan orang lain b. Akun <i>Facebook</i> dipakai oleh orang lain c. Akun <i>Facebook</i> dipalsukan oleh orang lain d. Orang asing menguntit akun <i>Facebook</i> e. Teman menguntit <i>Facebook</i>

Sumber: Analisis Peneliti, 2018.

Penetapan indikator variabel independen dengan mengadaptasi dari berbagai penelitian yang telah dilakukan

para peneliti sebelumnya, peneliti tidak memasukkan indikator yang tidak relevan dengan konteks kota Palopo

yang masih mempertahankan sisi religi budaya dan agama. Sehingga variabel, indikator, dan kuisioner yang telah terverifikasi dapat dilanjutkan, karena

selain memperhatikan validitas dan realibilitas, juga tetap mempertimbangkan konteks budaya dan agama.

Tabel 2. Variabel Independen dan Indikator

Variabel Independen	Indikator
<p style="text-align: center;"><b>Pola Penggunaan Facebook (Online styles)</b></p>	<p><b>Ekspos target terhadap aktifitas <i>online</i> dalam Facebook (<i>online exposure</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memiliki perasaan bahwa memiliki akun <i>Facebook</i> itu penting</li> <li>b. Lama waktu untuk <i>online Facebook</i> perhari</li> <li>c. Jumlah akun jejaring sosial selain <i>Facebook</i></li> <li>d. Jangka waktu memperbaharui status <i>Facebook</i></li> </ul>
	<p><b>Kedekatan Target dalam Facebook (<i>Online proximity</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siapa saja yang menjadi teman dalam <i>Facebook</i></li> <li>b. Pengalaman menerima pertemanan dari orang yang tidak dikenal dalam <i>Facebook</i></li> <li>c. Kemungkinan berkenalan dan mencari pasangan melalui <i>Facebook</i></li> <li>d. Pengalaman menggunakan <i>Friend Service</i> atau <i>third party application</i> (aplikasi pihak ketiga) dalam <i>Facebook</i></li> </ul>
	<p><b>Daya Tarik Target dalam Facebook (<i>online target attractiveness</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Keaslian isi halaman <i>profile Facebook</i></li> <li>b. Apa saja yang ditampilkan dalam halaman <i>profile Facebook</i></li> <li>c. <i>Facebook</i> (pencantuman alamat rumah, <i>messenger</i>, hingga nomer telepon)</li> </ul>

Sumber: Analisis Peneliti, 2018.

Populasi penelitian ini adalah peserta didik pada Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di kota Palopo. Jumlah SMA Negeri di kota Palopo berjumlah 6 (enam) sekolah yang tersebar di kecamatan Bara, Wara, Wara Selatan, dan Dangerakko. Teknik *sampling* yang dipakai adalah teknik *sampling* non-probabilitas, yaitu teknik pemilihan sampel yang dilakukan dengan pertimbangan dari peneliti, sehingga dengan tipe *sampling* ini,

membuat semua anggota populasi tidak mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel (Martono, 2006:17). Pemilihan teknik *sampling* non-probabilitas ini dilakukan dengan pertimbangan seperti penghematan biaya, waktu, kemampuan dan tenaga (Usman & Akbar, 2006:184). Teknik *sampling* non-probabilitas yang dipakai adalah teknik *quota sampling* (Usman & Akbar, 2006:185).

Tabel 3. Sampel Penelitian

No.	Sekolah	Jumlah Sampel		Jumlah
		P	L	
1	SMA Negeri 1 Palopo	5	5	10
2	SMA Negeri 2 Palopo	5	5	10
3	SMA Negeri 3 Palopo	5	5	10
4	SMA Negeri 4 Palopo	5	5	10
5	SMA Negeri 5 Palopo	5	5	10
6	SMA Negeri 6 Palopo	5	5	10
<b>Total Sampel</b>		<b>30</b>	<b>30</b>	<b>60</b>

Sumber: Analisis Peneliti, 2018.

Pengumpulan pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Pengisian kuesioner dilakukan secara individu dan atau kelompok dalam situasi dan suasana yang rileks dan didampingi oleh enumerator. Setelah data diperoleh dari responden, kemudian data tersebut diolah dan dianalisis menggunakan statistik inferensia karena tujuan dari penelitian ini adalah melihat apakah ada hubungan korelasi antar variabel. Oleh karena itu dilakukan uji Hipotesis dan uji Korelasi antar variabel. Setelah didapatkan hasilnya, lalu dikaitkan dengan analisis teori yang dipergunakan. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan Skala Likert.

Pilihan jawaban yang ada terdiri atas lima pilihan yaitu Sangat Setuju

(SS), Setuju (S), Tidak Tahu (TT), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dimana setiap pilihan jawaban memiliki skor masing-masing yang berkisar dari angka 1 hingga 5. Sedangkan kriteria interpretasi skor tiap variabel dari 100 responden pada penelitian ini terdiri atas:

0%-20% = Sangat Lemah

21%-40% = Lemah

41%-60% = Cukup

61%-80% = Kuat

81%-100% = Sangat Kuat

Angka persentase yang dipergunakan untuk melakukan interpretasi didapatkan dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah Skor dari 60 Responden}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi dari 60 Responden}} \times 100\% = \% \text{ angka interpretasi}$$

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Karakteristik Responden

#### a. Umur

Umur responden dari penelitian ini adalah 14-16 tahun, yang duduk di

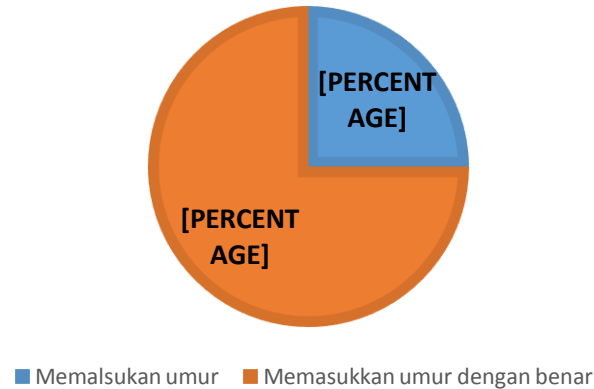
SMA. Jika dilihat dari umur, responden sudah memenuhi syarat untuk memiliki akun pada *Facebook*. Jejaring sosial *Facebook* memiliki kebijakan bahwa anak yang memiliki umur kurang dari 13 tahun tidak akan



dapat membuat akun *Facebook*. Karakteristik umur dapat dilihat pada

diagram sebagai berikut:

Grafik 1. Karakteristik Umur Responden



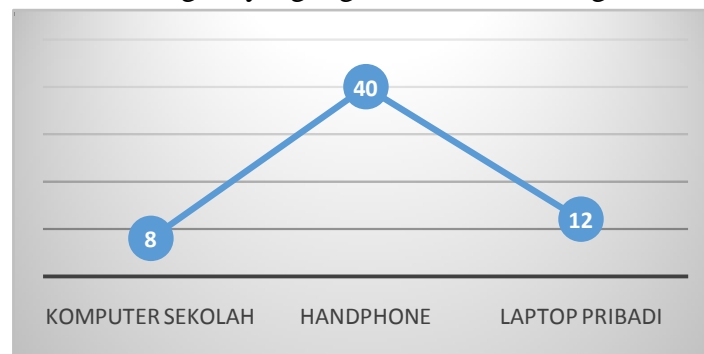
Sumber : data primer, 2018

Penelitian ini menunjukkan sebanyak 15 orang (25%) responden memalsukan umur mereka, atau mengisi menu umur dengan mencantumkan data yang tidak sebenarnya, dan 35 orang (75%) mencantumkan umur dengan sebenarnya.

Untuk mengakses *Facebook* dapat digunakan *smartpone* android dan komputer. Pada beberapa SMA di kota Palopo, ada yang membolehkan siswanya membawa *handpone* ke sekolah, dan ada yang melarang. Inilah yang membuat pola akses terhadap *Facebook* berbeda-beda di kalangan siswa.

b. Perangkat Akses *Facebook*

Grafik 2. Perangkat yang digunakan untuk mengakses *Facebook*



Sumber : data primer, 2018

Pada grafik 2 dapat dilihat bahwa sebanyak 40 orang (67%) mengakses *Facebook* melalui *handphone*, dan sebanyak 12 orang

(20%) mengakses *Facebook* dengan menggunakan laptop pribadi, dan 8 orang (13%) dengan memanfaatkan komputer sekolah. Saat ini di Kota

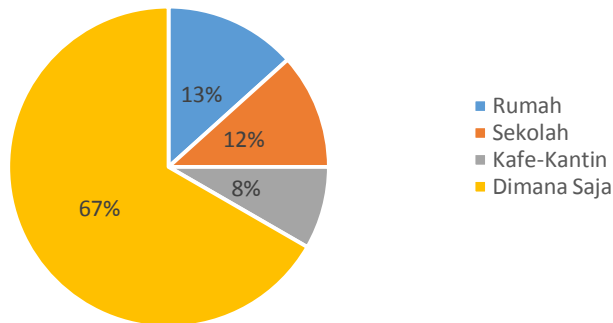
Palopo, keberadaan warung internet sudah jarang ditemui, jadi sebagian siswa memanfaatkan fasilitas komputer di sekolah. Beberapa sekolah memiliki laboratorium komputer yang cukup memadai dan tersambung langsung dengan jaringan internet, sehingga terkadang dimanfaatkan oleh siswa untuk mengakses *Facebook*. Terlebih ketika

guru yang membimbing mereka di laboratorium komputer langkah dalam memantau aktivitas praktik mereka.

c. Tempat Mengakses Internet

Tempat mengakses internet pada siswa di kota Palopo dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 3. Tempat Mengakses Internet



Sumber : data primer, 2018

Pada grafik 3, dapat diuraikan sebanyak 40 orang (67%) menyatakan bahwa mereka mengakses internet dimana saja, sebanyak 8 orang (13%) mengakses internet di rumah, sebanyak 7 orang (12%) mengakses internet di sekolah, dan 5 orang (8%) mengakses internet di café atau tempat nongkrongnya.

2. Pola Penggunaan *Facebook*

a. *Online Exposure*

Ekspos target terhadap aktifitas *online* dalam *Facebook* (*online exposure*) pada penelitian ini diukur melalui empat butir indikator pernyataan. Berikut hasil pengukuran pada indikator *online exposure* yaitu:

Tabel 4. Hasil Skoring *Online Exposure*

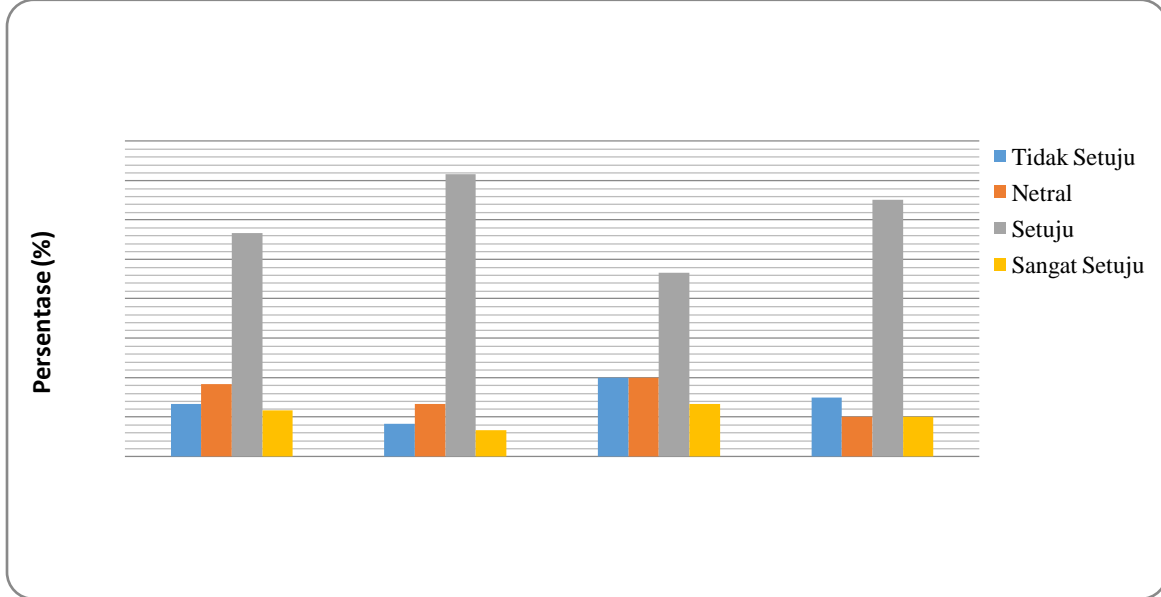
No	Pernyataan	Hasil Skoring	
		Skor	%
1.	Memiliki perasaan bahwa memiliki akun <i>Facebook</i> itu penting	220	73
2.	Lama waktu untuk <i>onlineFacebook</i> perhari	226	75
3.	Jumlah akun jejaring sosial selain <i>Facebook</i>	212	71
4.	Jangka waktu memperbaharui status <i>Facebook</i>	222	74

Sumber : data primer, 2018

Berdasarkan tabel 4 ditemukan bahwa ekspos target terhadap aktifitas *online* dalam *Facebook* (*online exposure*) cukup tinggi dengan nilai rata 73% (71-75% adalah rentang nilai tinggi terhadap

hasil *scoring*). Hasil ekspos target terhadap aktifitas *online* dalam *Facebook* (*online exposure*) melalui 4 butir pertanyaan dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Grafik 4. Ekspos Target Terhadap Aktifitas *Online* Dalam *Facebook* (*Online Exposure*)



Sumber : data primer, 2018

Berdasarkan grafik di atas, secara keseluruhan, ekspos anak dalam menggunakan *Facebook* cukup tinggi, dari 4 butir indikator pernyataan yang diberikan, tiap butir memperoleh skor yang besar. Sebesar 56,7% dari anak mengaku setuju dan sebesar 11,7% dari anak mengaku sangat setuju bahwa mempunyai akun *Facebook* merupakan hal yang penting dalam menunjang pergaulan, sedangkan sebagian kecil sisanya tidak menganggap mempunyai akun *Facebook* adalah hal yang penting dalam pergaulan atau memiliki akun *Facebook* hanya untuk tujuan tertentu seperti bermain *game*. Pada item lama waktu untuk *online Facebook* perhari sebesar 71,7% dari anak mengaku setuju

dan sebesar 8,3% dari anak mengaku sangat setuju bahwa lama waktu untuk membuka *online Facebook* lebih dari satu jam setiap harinya. Sedangkan sebagian kecil lainnya hanya membuka *Facebook* jika ada waktu luang, dengan waktu yang cukup singkat, sekitar 10-30 menit perharinya. Pada item jumlah akun jejaring sosial selain *Facebook* sebesar 46,7% dari anak mengaku setuju dan sebesar 20,0% dari anak mengaku sangat setuju bahwa memiliki beberapa akun jejaring sosial selain *Facebook* seperti *whatsapp*, *line*, *instagram*, dan *phat*. Sedangkan sebagian kecil lainnya hanya memiliki satu jejaring sosial yaitu *Facebook*. Pada item jangka waktu memperbaharui status *Facebook* sebesar

65% dari anak mengaku setuju dan sebesar 10% dari anak mengaku sangat setuju bahwa setiap harinya memperbaharui *Facebook*. Sedangkan sebagian kecil lainnya hanya memperbaharui *Facebook* jika ada waktu luang yaitu sekitar  $\pm$  1 minggu.

b. *Online Proximity*

Kedekatan Target dalam *Facebook* (*online proximity*) pada penelitian ini diukur melalui 4 butir indikator pernyataan. Berikut hasil pengukuran pada indikator *online proximity* yaitu:

Tabel 5. Hasil Kedekatan Target dalam *Facebook* (*Online proximity*)

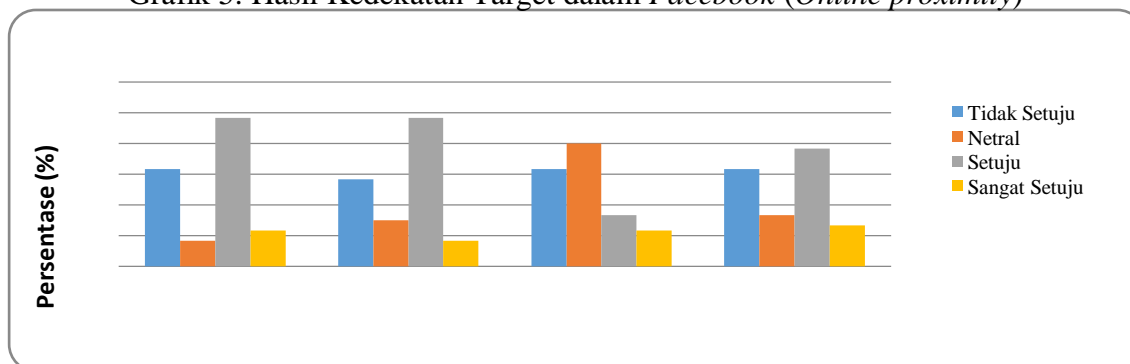
No	Pernyataan	Hasil Skoring	
		Skor	%
1.	Siapa saja yang menjadi teman dalam <i>Facebook</i>	204	68
2.	Pengalaman menerima pertemanan dari orang yang tidak dikenal dalam <i>Facebook</i>	199	66
3.	Kemungkinan berkenalan dan mencari pasangan melalui <i>Facebook</i>	185	62
4.	Pengalaman menggunakan <i>Friend Service</i> atau <i>third party application</i> (aplikasi pihak ketiga) dalam <i>Facebook</i>	200	67

Sumber : data primer, 2018

Berdasarkan tabel 5, ditemukan bahwa kedekatan target dalam *Facebook* (*online proximity*) cukup tinggi dengan nilai rata 66% (62-68% adalah rentang nilai tertinggi terhadap hasil scoring). Hasil

kedekatan target dalam *Facebook* (*online proximity*) melalui 4 butir pertanyaan dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Grafik 5. Hasil Kedekatan Target dalam *Facebook* (*Online proximity*)



Sumber : data primer, 2018

Berdasarkan grafik 5, secara keseluruhan, kedekatan target dalam *Facebook* (*Online proximity*) cukup tinggi. Dari 4 butir indikator pernyataan

yang diberikan, tiap butir memperoleh skor yang besar. Sebesar 48,3% dari anak mengaku setuju dan sebesar 11,7% dari anak mengaku sangat setuju, bahwa siapa

saja yang dapat menjadi teman dalam *Facebook*, sedangkan sebagian kecil lainnya hanya berteman dengan orang dikenal dalam *Facebook*. Pada item pengalaman menerima pertemanan dari orang yang tidak dikenal dalam *Facebook* sebesar 48,3% dari anak mengaku setuju dan sebesar 8,3% dari anak mengaku sangat setuju, bahwa pernah menerima pertemanan dari orang yang tidak dikenal dalam *Facebook*. Sedangkan sebagian kecil lainnya hanya tidak menerima permintaan pertemanan pada orang yang tidak dikenal. Pada item kemungkinan berkenalan dan mencari pasangan melalui *Facebook* sebesar 40% dari anak mengaku netral, bahwa boleh saja atau tidak berkenalan dan mencari pasangan melalui *Facebook*. Sedangkan sebagian kecil lainnya tidak setuju, setuju dan sangat setuju jika berkenalan dan mencari pasangan melalui *Facebook*. Pada item

pengalaman menggunakan *friend service* atau *third party application* (aplikasi pihak ketiga) dalam *Facebook* sebesar 38,3% dari anak mengaku setuju dan sebesar 13,3% dari anak mengaku sangat setuju, bahwa pernah memiliki pengalaman menggunakan *friend service* atau *third party application* (aplikasi pihak ketiga). Sedangkan sebagian kecil lainnya tidak pernah memiliki pengalaman menggunakan *friend service* atau *third party application* (aplikasi pihak ketiga)

c. *Online target attractiveness*

Daya tarik target dalam *Facebook* (*online target attractiveness*) pada penelitian ini diukur melalui 3 butir indikator pernyataan. Berikut hasil pengukuran pada indikator *online target attractiveness* yaitu:

Tabel 6. Daya Tarik Target Dalam *Facebook* (*Online Target Attractiveness*)

No	Pernyataan	Hasil Skoring	
		Skor	%
1.	Keaslian isi halaman <i>profile Facebook</i>	171	57
2.	Apa saja yang ditampilkan dalam halaman <i>profile</i>	207	69
3.	Apa saja yang ditampilkan dalam halaman <i>profile Facebook</i> (pencantuman alamat rumah, <i>messenger</i> , hingga nomer telepon)	210	70

Sumber : data primer, 2018

Berdasarkan tabel 6, ditemukan daya tarik target dalam *Facebook* (*online target attractiveness*) cukup tinggi dengan nilai rata 65% (57-70% adalah rentang nilai tinggi terhadap hasil *scoring*). Hasil daya tarik target dalam *Facebook* (*online target attractiveness*) melalui 3 butir pertanyaan secara keseluruhan cukup tinggi. Dari 3 butir indikator pernyataan yang diberikan, tiap

butir memperoleh skor yang besar. Sebesar 61,7% dari anak mengaku tidak setuju bahwa keaslian isi halaman *profile Facebook* ditampilkan. Pada item selanjutnya. sebesar 53,3% dari anak mengaku setuju perlu menampilkan apa saja di halaman profil. Sedangkan pada item terakhir, sebesar 55,0% dari anak mengaku setuju bahwa perlu menampilkan dalam halaman *profile*

Facebook (pencantuman alamat rumah, messenger, hingga nomor telepon).

### 3. Tindak Kejahatan Cyberbullying

- a. Komentar Kasar, Pengucilan, Desas Desus, Pengeluaran (*Abusive Comments, Rumour Spread, Exclusion*)

Komentar kasar, pengucilan, desas desus, pengeluaran (*abusive comments, rumour spread, exclusion*) pada penelitian ini diukur melalui 5 butir indikator pernyataan.

Tabel 7. Komentar Kasar, Pengucilan, Desas Desus, Pengeluaran

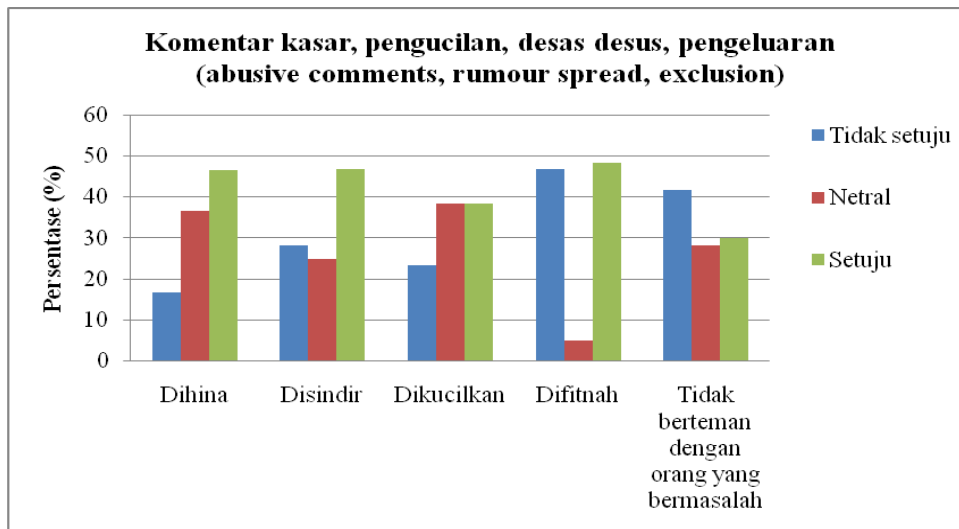
No	Pernyataan	Hasil Skoring	
		Skor	%
1.	Dihina	198	66
2.	Disindir	191	64
3.	Dikucilkan	189	63
4.	Difitnah	180	60
5.	Tidak berteman di Facebook dengan orang yang bermasalah di dunia nyata	173	58

Sumber : data primer, 2018

Berdasarkan tabel 7, ditemukan bahwa komentar kasar, pengucilan, desas desus, pengeluaran (*abusive comments, rumour spread, exclusion*) cukup tinggi dengan nilai rata 62 (57-66% adalah rentang nilai tinggi terhadap hasil

scoring). Hasil komentar kasar, pengucilan, desas desus, pengeluaran (*abusive comments, rumour spread, exclusion*) diukur melalui 5 butir indikator pernyataan dapat dilihat dalam grafik berikut:

Grafik 6. Komentar Kasar, Pengucilan, Desas Desus, Pengeluaran



Sumber : data primer, 2018

Berdasarkan grafik 6, hasil komentar kasar, pengucilan, desas desus, pengeluaran (*abusive comments, rumour spread, exclusion*) melalui 5 butir pertanyaan secara keseluruhan cukup tinggi. Pada item dihina sebesar 46,6% dari anak mengaku setuju, bahwa pernah mendapatkan hinaan dalam *Facebook*. Pada item disindir sebesar 46,7% dari anak mengaku setuju, bahwa pernah mendapatkan sindiran dalam *Facebook*. Pada item dikucilkan sebesar 38,3% dari anak mengaku setuju bahwa pernah dikucilkan dalam *Facebook* , dan sebesar 38,3% dari anak mengaku netral bahwa tidak tahu apakah pernah dikucilkan dalam *Facebook*. Sedangkan

pada item difitnah sebesar 48,3% dari anak mengaku setuju bahwa pernah difitnah dalam *Facebook* dan pada item tidak berteman di *Facebook* dengan orang yang bermasalah di dunia nyata sebesar 41,7% dari anak mengaku tidak setuju bahwa tidak berteman orang yang bermasalah di dunia nyata.

- b. Dikiriminya gambar yang Mengganggu (*sent upsetting image*)

Dikiriminya gambar yang mengganggu (*sent upsetting image*) pada penelitian ini diukur melalui 3 butir indikator pernyataan. Berikut hasil pengukuran pada indikator dikiriminya gambar yang mengganggu (*sent upsetting image*), yaitu:

Tabel 8. Dikiriminya Gambar yang Mengganggu (*Sent Upsetting Image*)

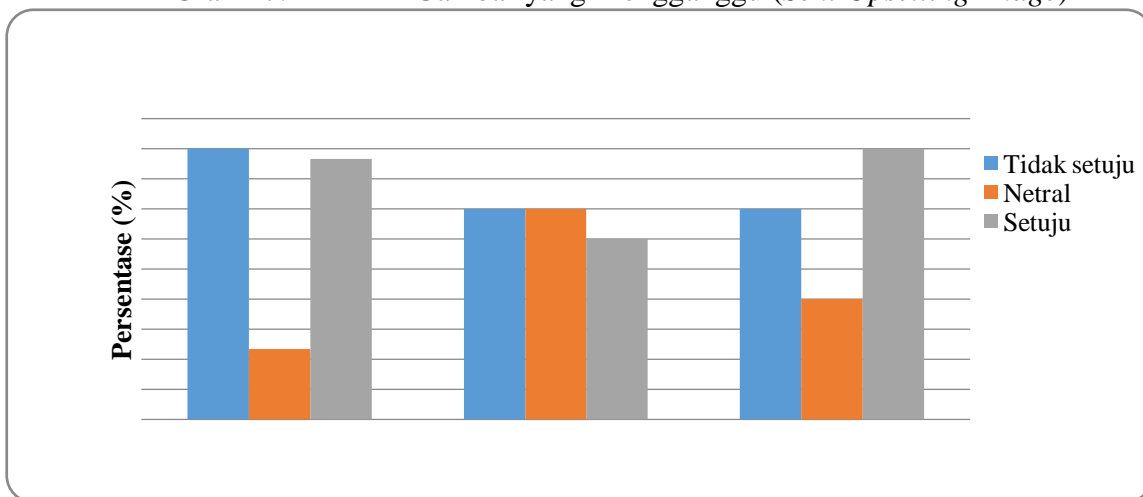
No	Pernyataan	Hasil Skoring	
		Skor	%
1.	Melihat konten pornografi tanpa diminta	196	65
2.	Mendapat kiriman konten pornografi	189	61
3.	Mendapatkan ajakan berbau seksual	146	49

Sumber : data primer, 2018

Berdasarkan tabel 8, ditemukan bahwa dikiriminya gambar yang mengganggu (*sent upsetting image*) cukup tinggi dengan nilai rata 58 (49-65% adalah rentang nilai tinggi terhadap

hasil *scoring*). Hasil dikiriminya gambar yang mengganggu (*sent upsetting image*) diukur melalui 3 butir indikator pernyataan dapat dilihat dalam bentuk grafik berikut:

Grafik 7. Dikiriminya Gambar yang Mengganggu (*Sent Upsetting Image*)



Sumber : data primer, 2018

Berdasarkan grafik 7, hasil dikirim gambar yang mengganggu (*sent upsetting image*) melalui 3 butir pertanyaan secara keseluruhan cukup tinggi. Pada item melihat konten pornografi tanpa diminta sebesar 52,4% dari anak mengaku setuju, bahwa pernah melihat konten pornografi dalam *Facebook* tanpa diminta. Pada item mendapat kiriman konten pornografi sebesar 43,3% dari anak mengaku setuju, bahwa pernah mendapatkan kiriman konten pornografi dalam *Facebook*. Pada

item mendapat ajakan berbau seksual sebesar 68,3% dari anak mengaku tidak setuju bahwa pernah mendapatkan ajakan berbau seksual dalam *Facebook*.

c. Akun *Facebook* digunakan oleh orang lain (*impersonation*)

Akun *Facebook* digunakan oleh orang lain (*impersonation*) pada penelitian ini diukur melalui 5 butir indikator pernyataan. Berikut hasil pengukurannya:

Tabel 9. Akun *Facebook* digunakan oleh orang lain (*impersonation*)

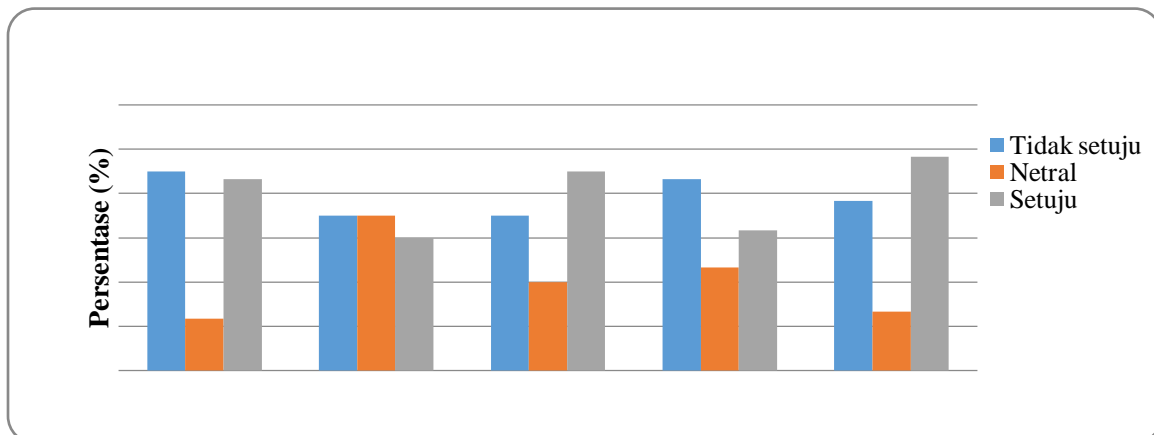
No	Pernyataan	Hasil Skoring	
		Skor	%
1.	Akun <i>Facebook</i> disalahgunakan orang lain	179	60
2.	Akun <i>Facebook</i> dipakai oleh orang lain	177	59
3.	Akun <i>Facebook</i> dipalsukan oleh orang lain	186	62
4.	Orang asing menguntit akun <i>Facebook</i>	175	58
5.	Teman menguntit <i>Facebook</i>	186	62

Sumber : data primer, 2018

Berdasarkan tabel 9 ditemukan bahwa akun *Facebook* digunakan oleh orang lain (*impersonation*) cukup tinggi dengan nilai rata 61% (57-62% adalah rentang nilai tinggi terhadap hasil

*scoring*). Hasil akun *Facebook* digunakan oleh orang lain (*impersonation*) diukur melalui 5 butir indikator pernyataan dapat dilihat dalam dalam grafik berikut:

Grafik 8. Akun *Facebook* digunakan oleh orang lain (*impersonation*)





Sumber : data primer, 2018

Berdasarkan grafik 8, hasil akun *Facebook* digunakan oleh orang lain (*impersonation*) melalui 5 butir pertanyaan secara keseluruhan cukup tinggi. Pada item akun *Facebook* disalahgunakan oleh orang lain sebesar 45% dari anak mengaku tidak setuju, bahwa akun *Facebook* pernah disalahgunakan oleh orang lain. Pada item akun *Facebook* pernah dipakai orang lain sebesar 35% dari anak mengaku tidak setuju, bahwa akun *Facebook* tidak pernah dipakai orang lain dan sebesar 35% dari anak mengaku netral atau tidak tahu apakah akun *Facebook* pernah dipakai oleh orang lain atau tidak. Pada item akun *Facebook* dipalsukan oleh orang lain sebesar 45% dari anak mengaku setuju bahwa akun *Facebook* pernah dipalsukan oleh orang lain pernah. Sedangkan Pada item orang asing menguntit akun *Facebook* sebesar 43,3% dari anak mengaku tidak setuju bahwa orang asing tidak pernah menguntit akun *Facebook*. Item terakhir, sebesar 48,3% dari anak mengaku tidak

setuju bahwa teman pernah menguntit akun *Facebook*.

#### 4. Analisis Antar Variabel

Di dalam melakukan analisis, peneliti menggunakan teknik analisis korelasi dengan metode *Korelasi Spearman* dengan metode *one-tailed*. Korelasi

dengan *one tailed* ini digunakan karena pengujian akan lebih baik dalam menetapkan adanya korelasi atau hubungan, serta signifikansi yang dihasilkan

juga lebih baik (Nisfiannoor, 2008:9-10). Uji *one-tailed* dengan tujuan mengetahui tingkat keeratan hubungan linier (terarah) atau normal antara dua atau

lebih variabel. Karena dalam penelitian sebelumnya telah dilihat arah hipotesanya. Berikut adalah sajian data mengenai hubungan antara pola penggunaan *Facebook* dan kerentanan mengalami tindak kejahatan *Cyberbullying* pada responden:

Tabel 10. Kolerasi Antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial *Facebook* dengan Tindak Kejahatan *Cyberbullying* Pada Peserta Didik SMA Negeri di Kota Palopo

Correlations			Pola penggunaan fb	<i>Cyberbullyin g</i>
Spearman's rho	Pola penggunaan fb	Correlation Coefficient	1.000	.370**
		Sig. (1-tailed)	.	.002

	N	60	60
<i>Cyberbullying</i>	Correlation Coefficient	.370**	1.000
	Sig. (1-tailed)	.002	.
	N	60	60

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Sumber: SPSS.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hubungan antara pola penggunaan *Facebook* pada anak dengan tindak kejahatan *Cyberbullying* yang dialami cukup lemah, yaitu 0,370. Angka sebesar 0,370 menggambarkan hubungan yang positif dan cukup lemah. Korelasi positif tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara pola penggunaan *Facebook* pada anak dengan tindak kejahatan *Cyberbullying* yang dialami terjadi searah, apabila pola penggunaan *Facebook* semakin tinggi, maka kerentanan mereka mengalami tindak kejahatan *Cyberbullying* akan semakin tinggi. Analisis 60 responden menghasilkan nilai signifikansi antara dua variabel tersebut sebesar 0.002. Dengan nilai signifikansi 0,002, maka nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,004 < 0,01$ ), sehingga menunjukkan bahwa pola penggunaan *Facebook* pada anak dan kerentanan mengalami tindak kejahatan *Cyberbullying* memiliki hubungan yang signifikan. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi, ada hubungan positif dan signifikan antara pola penggunaan *Facebook* pada anak dengan kerentanan mengalami tindak kejahatan *Cyberbullying*. Semakin tinggi pola penggunaan *Facebook* pada anak, maka resiko mengalami tindak kejahatan *Cyberbullying* juga makin tinggi.

#### D. Kesimpulan dan Saran

##### 1. Kesimpulan

- Pada variabel pola penggunaan *Facebook* pada responden (anak) yang diukur berdasarkan tiga variabel besar, yaitu *online exposure*, *online proximity*, dan *online target attractiveness*, menunjukkan angka rata-rata 73% (tinggi). Sedangkan pada variabel *Cyberbullying*, seperti komentar kasar, pengucilan, desas desus, pengeluaran, dikirim gambar yang mengganggu (*sent upsetting image*), akun *Facebook* digunakan oleh orang lain (*impersonation*) nilai rentangnya berkisar 38-68% masuk dalam kategori tinggi.
- Hubungan antara pola penggunaan *Facebook* pada anak dengan tindak kejahatan *Cyberbullying* yang dialami cukup lemah, yaitu 0,370. Angka sebesar 0,370 menggambarkan hubungan yang positif dan cukup lemah. Korelasi positif tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara pola penggunaan *Facebook* pada anak dengan tindak kejahatan *Cyberbullying* yang dialami terjadi searah, apabila pola penggunaan *Facebook* semakin tinggi, maka kerentanan mereka mengalami tindak kejahatan *Cyberbullying* akan semakin tinggi.

##### 2. Saran

Saat ini kecanggihan teknologi menjadi bagian dari kehidupan manusia, termasuk anak-anak. Semua pihak harus

memiliki kemampuan untuk mengendalikan pengaruh butuh sosial media *Facebook*. Pemerintah dan *Facebook* harus selalu mengkaji regulasi yang ramah anak, sehingga kegiatan bersosial media pada anak dapat berjalan dengan baik dan bermanfaat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2011). *Social network sites: Definition, History, and Scholarship*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1).
- BPS (2015). Palopo dalam Angka
- Bungin, M. B. (2013). *Pornomedia: "Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa"*. Jakarta: Prenada Media.
- Facebook*. (2010). Privacy Help from <http://www.Facebook.com>
- Griffith, S, & Liyanage, L. (2008). *An introduction to the potential of social networking sites in education*. In I. Olney, G. Lefoe, J. Mantei, & J. Herrington (Eds.), *Proceedings of the Second Emerging Technologies Conference 2008* (pp. 76-81). Wollongong: University of Wollongong.
- Hodge, J. Matthew. (2006). *Fourth Amandement And Privacy Issues On The "New" Internet: Facebook.com And Myspace.com*. *Southern Illinois University Law Journal*, 31. 95-122
- Mann, B. L. (2012). *Social Networking Website - A Concatenation of Impersonation, Denigration, Sexual Aggressive, Solicitation, Cyberbullying or Happy Slapping Videos*. *International Journal of Law and Technology Information*, Volume 17 (3), 252-267. Oxford University Press
- Mulawarman. 2017. *Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan*. *Buletin Psikologi*, Vol. 25, No. 1, 36 – 44.
- Ningtyas, Karina Ayu, 2012. "Hubungan Antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial *Facebook* dengan Kerentanan Viktimisasi Cyber Harrasment Pada Anak", [lib.ui.ac.id](http://lib.ui.ac.id)
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma Oetomo, 2010. *Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi*, Andy, Yogyakarta.
- Sugiono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Penerbit Alfabeta. Bandung.
- Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Alexa. (2010). Retrieved from: <http://www.alex.com/siteinfo/Facebook>
- Wolak, J.D., Mitchell, K., & Finkelhor, D. (2010). *Does Online Harassment Constitue Bullying? An Exploration of Online Harassment by Known Peers and Online-Only Contacts*. *Journal of Adolescence Health* 42, 51-58
- Yucedal, B. (2010). *Victimization In Cyberspace: An Application Of Routine Activity And Lifestyle Exposure Theories*. A dissertation submitted to Kent State University. USA