

ANALISIS ASPEK VICTIM ATTRIBUTION PADA REINFORCER BYSTANDER DALAM CYBER BULLYING KALANGAN GENERASI Z

Gracella Shenie Devica, Jesselena Arinda Putri, Maria Jessica Kunardi, Regyta Starlameivia Tanujaya, & M. M. Tri Warmiyati Dwi W.

*Fakultas Psikologi, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta, Indonesia
Corresponding Author: maria.triwarmiyati@atmajaya.ac.id*

ABSTRACT

In cyber bullying cases, there are three categories of parties involved, such as perpetrators, victims, and bystanders. This study analyzed the overview of victim attribution in reinforcer bystanders involved in cyberbullying incidents among Generation Z. This study uses qualitative methods with a semi-structured interview. The study shows that individuals' perspectives on tolerating cyberbullying events vary. The four participants who were bystanders in the cyberbullying showed both victim attribution aspects, which are dehumanization and attribution of blame. Participants tend to blame the victim when they think that the victim is at fault. Therefore, in certain cases of cyberbullying, participants tend to normalize or consider it appropriate for cyberbullying to occur.

Keywords: *cyberbullying, generation z, reinforcer bystander, victim attribution*

PENDAHULUAN

Perkembangan penggunaan teknologi di era revolusi industri 4.0 semakin meningkat. Akses terhadap penggunaan teknologi semakin meluas dalam berbagai kalangan masyarakat. Dalam era seluruh informasi dapat diakses dengan mudah, media sosial menjadi salah satu wadah bagi masyarakat untuk bertukar informasi. Dalam penerapannya, media sosial digunakan sebagai tempat untuk kebebasan personal dalam menuangkan ide, kritik, dan saran (Cahyono, 2016).

Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2024 tingkat penetrasi internet di Indonesia mengalami peningkatan satu persen dibanding tahun 2023 menjadi 79.5%. Dikutip dari data APJII, pengguna internet di Indonesia pada

tahun 2024 mencapai 278.696.200 jiwa dari total 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023 (APJII, 2024).

Tingkat penetrasi pengguna internet dari segi usia dipimpin oleh generasi Z yang merupakan generasi kelahiran tahun 1997-2012. Generasi Z memberikan kontribusi tinggi sebanyak 34.40% terhadap penggunaan internet di Indonesia (APJII, 2024). Selain itu, data tersebut didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rideout dan Robb (2018) menunjukkan bahwa lebih dari 92% generasi Z menggunakan platform media sosial (Pertiwi, 2023).

Pengguna internet di Indonesia sebagian besar merupakan penduduk di DKI Jakarta. DKI Jakarta menjadi provinsi dengan persentase penduduk yang mengakses internet tertinggi pada tahun 2021, yakni mencapai 85.55% (Rizaty,

2022). Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi DKI Jakarta, tingginya persentase penduduk yang mengakses masih tinggi secara konstan pada tahun 2022, yaitu sebanyak 84.65%. BPS Provinsi DKI Jakarta juga memaparkan bahwa tujuan penggunaan internet paling besar untuk mengakses media sosial yang mencapai 70.35% dari pengguna internet di DKI Jakarta (Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta, 2024).

Peningkatan penggunaan media sosial di kalangan generasi Z dapat memberikan manfaat positif, seperti akses yang lebih luas terhadap komunikasi, meningkatkan koneksi sosial, dan menjadi media dalam mengekspresikan diri. Namun, nyatanya media sosial dapat membawa konsekuensi negatif. Penggunaan media sosial seringkali disalahgunakan sebagai ajang untuk melakukan kekerasan atau pelecehan (Pandie & Weismann, 2016 dalam Petrus et al., 2022). Salah satu bentuk nyata dari penyalahgunaan tersebut yaitu *cyber bullying*.

Cyber bullying adalah bentuk perundungan yang dilakukan melalui teknologi digital, seperti perundungan di media sosial, platform pesan, permainan online, maupun ponsel yang mana tindakan ini dilakukan secara berulang-ulang untuk menakuti, memprovokasi, atau mempermalukan korban (UNICEF, 2020). Apabila dibandingkan dengan tindakan *traditional bullying* (jenis *bullying* yang dilakukan kepada korban secara tatap muka), dampak negatif dari *cyber bullying* lebih besar (Syah & Hermawati, 2018). Peristiwa *cyber bullying* yang terjadi di Indonesia terbilang cukup tinggi. Dikutip dari hasil penelitian APJII, terdapat 49 persen dari 5.900 responden yang pernah

menjadi korban dari *cyber bullying* (Prawira, 2023). Jika dilihat dari data ini, sebanyak kurang lebih 2.891 responden menyatakan pernah mengalami *cyber bullying* dalam kehidupannya. Data ini pun baru didapatkan dari 5.900 responden yang hanya sejumlah kecil dari populasi masyarakat Indonesia. Maka, data APJII ini belum mencakup kasus-kasus *cyber bullying* yang tidak tercatat.

Pada realitanya, *cyber bullying* lebih mudah dilakukan apabila dibandingkan dengan *traditional bullying*. Hal tersebut dikarenakan pelaku *cyber bullying* tidak perlu bertatap muka atau berhadapan langsung dengan korban yang dijadikan sasaran *cyber bullying*. Dampaknya, banyak individu yang dengan sengaja melakukan *cyber bullying* kepada individu yang tidak dikenal (Prawira, 2023).

Pihak yang terlibat dalam *cyber bullying* dibagi menjadi tiga kategori yakni *perpetrator* (pelaku), *victim* (korban), dan *bystander* (pengamat). Menurut Nurhadiyanto (2020), banyak orang yang hanya berfokus pada dua peran dalam peristiwa *cyber bullying*, yaitu pelaku dan korban. Namun, kenyataannya terdapat peran lain dalam *cyber bullying* ini, yaitu *bystander*. Oleh karena itu, peneliti ingin berfokus membahas tentang *bystander*.

Bystander didefinisikan sebagai individu yang terdapat di lokasi tempat perundungan korban, namun tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan perundungan tersebut dengan hanya menonton tanpa membantu korban (Padgett & Notar, 2013 dalam Rahmadani, 2020). Secara lebih spesifik, *bystander* dibagi dalam tiga kategori, yaitu *outsider*, *defender*, dan *reinforcer*. Dalam penelitian ini, peneliti akan menelaah aspek *victim*

attribution partisipan yang termasuk dalam kategori *reinforcer bystander*. *Reinforcer bystander* merupakan individu yang tidak berpartisipasi dalam tindakan perundungan, namun mereka melihat dan mendukung pelaku perundungan dengan menertawakan korban atau mengundang individu lain untuk menyaksikan perundungan yang terjadi (Babys, 2023). Hansen (2013) mengungkapkan bahwa perilaku *bullying* seringkali memiliki hubungan dengan reaksi yang diberikan oleh *bystander*. Adanya reaksi memberikan perhatian kepada pelaku yang berkaitan dengan timbulnya rasa berkuasa pelaku (Halimah et al., 2015).

Peneliti menelaah isu tentang *reinforcer bystander* pada *cyber bullying* dalam aspek *victim attribution* karena penelitian-penelitian sebelumnya sudah banyak yang menelaah pola perilaku *bystander* dalam *cyber bullying*, namun masih sedikit yang secara khusus mendalami konsep *victim attribution* pada *reinforcer bystander*. Selain itu, keberadaan *reinforcer bystander* juga dapat memengaruhi perilaku pelaku *cyber bullying*. Hawkins, Pepler, dan Craig (2001, dalam Halimah et al., 2015) memaparkan bahwa perilaku *cyber bullying* dapat meningkat karena terdapat orang lain yang mendukung peristiwa tersebut. Dukungan tersebut salah satunya dipengaruhi oleh proses kognitif pada diri *reinforcer bystander* yang menyatakan bahwa pelaku sebenarnya melakukan hal yang benar terhadap korban *cyber bullying* (Bjärehed et al., 2019).

Victim attribution mengacu pada proses menghindari perasaan bersalah atau penyesalan dengan melakukan *dehumanization* terhadap korban dengan menghilangkan nilai-nilai kemanusiaannya

atau dengan melakukan *attribution of blame*, yaitu menyalahkan dan memandang korban sebagai orang yang bertanggung jawab atas penderitaannya sendiri (Bandura, 2016 dalam Bjärehed et al., 2019).

Dalam mengukur tingkat *victim attribution*, terdapat dua aspek yang perlu diperhatikan yaitu *dehumanization* dan juga *attribution of blame*. Seseorang yang melakukan dehumanisasi tidak memandang seorang individu sebagai manusia dengan perasaan, melainkan sebagai objek. Individu tidak melihat adanya kesamaan dengan individu lainnya sehingga tidak melibatkan empati dalam berinteraksi dengan individu tersebut. Secara singkat, dehumanisasi merupakan proses mencabut kualitas-kualitas manusiawi dari seorang individu (Bandura, 2002).

Sedangkan seseorang yang melakukan *attribution of blame* cenderung menyalahkan korban dengan persepsi bahwa apa yang dialami oleh korban merupakan akibat dari perilakunya sendiri. Selain itu, individu juga menyalahkan situasi yang ada sebagai bentuk justifikasi diri untuk merasa benar (Bandura, 2002).

Selain itu, peneliti menemukan bahwa banyak kasus sosial yang terjadi dianggap oleh masyarakat sebagai sesuatu yang diakibatkan oleh tindakan bersalah korban itu sendiri (Alfi & Halwati, 2019). Salah satu bentuk kasus nyata ditunjukkan melalui kasus selebriti berinisial VA yang diketahui terlibat dalam kasus prostitusi. Banyak akun-akun di media sosial yang mengunggah postingan untuk menjatuhkan VA. Unggahan pada akun-akun tersebut diramaikan dengan berbagai komentar individu yang terkesan mendukung perilaku pengunggah konten dan semakin memojokkan VA. Selain itu, beberapa

komentar dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa VA memang bersalah dan pantas dihujat (Azizah & Riyanti, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *victim attribution* pada *reinforcer bystander* dalam peristiwa *cyber bullying* di kalangan generasi Z. Harapannya, masyarakat dapat memahami bagaimana atribusi tersebut memengaruhi respons para *reinforcer bystander* terhadap situasi *cyber bullying*.

METODE

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Peneliti menggunakan jenis penelitian fenomenologi karena tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis *victim attribution* pada *reinforcer bystander* dalam peristiwa *cyber bullying* di kalangan generasi Z. Diharapkan peneliti dapat memperoleh penjelasan yang berkaitan dengan fenomena yang muncul dalam kesadaran dengan dunia di sekitar kita (Willig, 2013).

Partisipan penelitian ini adalah individu kelahiran 1997-2012 (Generasi Z) yang pernah menyaksikan dan bertindak memperkuat peristiwa *cyber bullying* setidaknya sekali. Terdapat beberapa data yang mendasari pemilihan generasi Z sebagai partisipan. Generasi Z merupakan generasi dengan tingkat penetrasi internet tertinggi. Berdasarkan data-data tersebut, peneliti ingin melihat bagaimana gambaran *victim attribution* pada generasi Z yang termasuk dalam golongan *reinforcer bystander* saat menyaksikan atau menemukan peristiwa *cyber bullying*.

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *convenience sampling*. Peneliti menyebarkan survei menggunakan *Google Form* untuk menemukan peserta yang sesuai dengan kriteria yang diincar dalam penelitian ini. Survei berisikan pertanyaan terkait nama, usia, pengalaman menyaksikan *cyber bullying*, kesediaan untuk dihubungi lebih lanjut, serta kontak yang dapat dihubungi. Survei ini dilakukan agar peneliti dapat menyeleksi partisipan sesuai dengan kriteria partisipan yang dibutuhkan. Setelah mendapatkan kandidat yang sesuai, peneliti menghubungi kandidat melalui kontak yang diberikan melalui *form* untuk lanjut ke tahap wawancara. Dalam wawancara tersebut, terdapat pedoman pertanyaan wawancara secara terstruktur, lalu diikuti oleh pertanyaan probing yang berguna untuk menggali informasi lebih dalam dari partisipan penelitian ini.

Terdapat berbagai pertanyaan yang menasar pada dimensi-dimensi di penelitian ini, seperti “Menurut Anda, mengapa korban diperlakukan sedemikian rupa oleh pelaku?” yang menasar pada dimensi *attribution of blame*. Melalui pertanyaan tersebut, peneliti ingin mendalami pandangan atau persepsi partisipan terhadap korban *cyber bullying*. Lalu, terdapat pula pertanyaan seperti: “Menurut Anda, apakah sosok korban layak diperlakukan sedemikian rupa?” yang menasar pada dimensi *dehumanization*. Melalui pertanyaan tersebut, peneliti ingin melihat bagaimana partisipan memandang korban sebagai seorang manusia berperasaan yang mengalami peristiwa *cyber bullying*. Oleh karena itu, wawancara yang digunakan berjenis wawancara semi terstruktur yang bertujuan untuk menggali suatu permasalahan secara lebih terbuka, meminta pendapat, dan ide dari partisipan

yang diwawancarai sehingga tidak terikat oleh urutan pertanyaan pada pedoman wawancara, melainkan pertanyaan tersebut akan dikembangkan sesuai respon dari partisipan (Sugiyono, 2016).

Menurut Willig (2013) terdapat etika dasar yang harus diperhatikan dalam penelitian kualitatif, hal itu meliputi *informed consent*, *no deception*, *right to withdraw*, dan *debriefing*. Peneliti memberikan *informed consent* kepada partisipan peneliti yang mencakup informasi kepada peserta mengenai prosedur penelitian dan peneliti memberikan surat persetujuan kepada peserta untuk terlibat atau berpartisipasi dalam penelitian sebelum pengumpulan data. Selain itu, peneliti menyatakan poin kerahasiaan data dan hak untuk mengundurkan diri dari proses penelitian dalam *informed consent* yang diberikan pada partisipan. *Informed consent* yang diberikan memuat seluruh aspek penting yang tercantum pada pasal 20 kode etik Himpesi. Seluruh hasil penelitian juga didasari dengan prinsip *no deception* yang mana peneliti memaparkan respon dari partisipan sesuai apa adanya.

HASIL

Dalam penelitian ini ada empat orang partisipan penelitian.

Gambaran Umum Partisipan 1 (Tulip)

Partisipan Tulip merupakan seorang mahasiswa yang berusia 19 tahun. Tulip pernah beberapa kali menemukan dan menyaksikan peristiwa *cyber bullying*. Tulip memiliki dua persepsi terhadap *cyber bullying*, yaitu menyetujui dan menolak. Menurut pandangannya, Tulip menolak dan tidak mendukung *cyber bullying* yang

dilakukan tanpa alasan atau dasar yang jelas. Namun, Tulip mendukung *cyber bullying* yang terjadi karena kesalahan korban sendiri. *Cyber bullying* dapat dipandang sebagai hukuman sosial bagi korban. Tulip melakukan *posting* ulang dan membagikan unggahan tersebut kepada teman-temannya bila menemukan peristiwa *cyber bullying* yang ia setujui.

Gambaran Umum Partisipan 2 (Lily)

Partisipan Lily merupakan seorang mahasiswa berusia 19 tahun. Lily termasuk kategori generasi Z yang aktif dalam menggunakan media sosial. Lily sering menemukan peristiwa *cyber bullying* di media sosial. Namun, tanpa disadari Lily juga mendukung *cyber bullying* tersebut dengan menertawakan korban *cyber bullying* serta ikut menyebarkan sebuah konten yang mengandung *cyber bullying* tersebut. Lily menganggap bahwa hal tersebut merupakan hal yang lucu sehingga ia ingin menyebarkan kebahagiaan kepada teman-temannya.

Gambaran Umum Partisipan 3 (Mawar)

Partisipan Mawar merupakan seorang siswa SMA berusia 17 tahun. Sebagai pengguna media sosial, seringkali ia menyaksikan peristiwa *cyber bullying* sebagai *reinforcer bystander*. Peristiwa *cyber bullying* yang sering disaksikan oleh Mawar adalah penghinaan terhadap korban secara virtual oleh lingkungan korban melalui media sosial. Sebagai *reinforcer bystander*, Mawar ikut berperan dalam *cyber bullying* dengan mendukung komentar negatif dan menertawakan korban berhubung dirinya menganggap beberapa peristiwa *cyber bullying* sebagai *entertainment* atau lelucon. Namun, terdapat situasi yang membuat Mawar

menggunakan *platform* media sosial untuk menyebarkan *awareness* mengenai individu yang pantas terkena *cyber bullying* dengan meningkatkan *engagement* pada pengguna media sosial.

Gambaran Umum Partisipan 4 (Sakura)

Partisipan Sakura merupakan seorang calon mahasiswa berusia 17 tahun yang termasuk ke dalam generasi Z. Partisipan Sakura merupakan remaja yang cukup aktif menggunakan media sosial

dalam kesehariannya. Sakura sendiri telah menyaksikan konten *cyber bullying* beberapa kali. *Cyber bullying* yang disaksikan memiliki bentuk penghinaan ataupun caci maki. Partisipan Sakura berperan sebagai *bystander* dalam *cyber bullying* yang disaksikannya. Dalam perannya sebagai *reinforcer bystander*, partisipan Sakura ikut serta menertawakan konten *cyber bullying* dan ikut menyebarkan konten tersebut.

Tabel 1

Gambaran Demografis Partisipan

Partisipan	Tulip	Lily	Mawar	Sakura
Usia	19	19	17	17
Durasi penggunaan media sosial per hari	> 6 jam	4-6 jam	4-6 jam	> 6 jam
Intensitas menyaksikan <i>cyber bullying</i>	4-6 kali	1-3 kali	> 6 kali	4-6 kali

Reinforcer Bystander

Reinforcer bystander merupakan tindakan menyaksikan peristiwa *bullying* yang dilakukan oleh individu namun secara tidak langsung mendukung perilaku pelaku. Berdasarkan hasil kegiatan wawancara dengan keempat partisipan, seluruhnya hanya berperan sebagai sosok yang menyaksikan peristiwa *cyber bullying*. Perilaku yang dilakukan oleh partisipan yang secara tidak langsung mendukung tindakan pelaku seperti menertawakan, membagikan *postingan* kepada orang-orang di sekelilingnya, dan mendukung komentar jahat.

“Kalau dari saya sendiri sih saya nggak pernah jadi korban atau pelaku dari itu sendiri cuma kalau saya posisikan diri sebagai penonton mungkin bisa dibilang saya banyak menemukan hal-hal yang seperti ini sih.” (1, Tulip)

“Tindakan yang saya ambil sih paling kalau misalkan untuk *cyber bullying* yang saya setuju ya paling saya repost atau saya bagikan ke teman-teman misalnya kayak nih dia nih kena udah kena nih hukuman sosialnya. Udah kena nih *cyber bullying*-nya gitu.” (1, Tulip)

“Eee... yang pernah saya saksikan sih biasanya saya lihatnya di aplikasi namanya TikTok, kan lagi nge-trend banget kayak LC, dia tuh kayak suka banget disebut-sebut mirip siomay, mirip sachetan ini, sachetan itu, kayak gitu.” (2, Lily)

“Eee... Pastinya, hehehe saya nge-share video tersebut ke teman-teman dekat saya.” (2, Lily)

“Saya waktu itu cuma sebatas liat aja kasusnya.” (3, Mawar)

“Eee... sebenarnya saya ikut tertawa juga pas ngeliat video tersebut.” (3, Mawar)

“Saya nge-like komen-komen jahat HAHHAHA.” (3, Mawar)

“Eee yang pernah saya, aku saksikan sih yang akhir-akhir ini lagi viral tuh yang kasus ada anak cewe berlima yang mereka makan di Mcd kalau ga salah.” (4, Sakura)

“Eee, berhubung ini bullyingnya mengarah ke lucu, aku sih ikut ketawa aja. Tapi engga, sebenarnya engga mendukung tapi ya berhubung lucu, diketawain aja. Tapi harusnya sih jangan lah ya, ga boleh gitu. Karena kan kasian anaknya kalau misalnya diejekin terus gitu.” (4, Sakura)

“Iya, ikut ketawain” (4, Sakura)

“Kadang ceritain juga ke orang lain kayak “tau gak kasus ini?” terus kayak “ada yang ngejekin gini gini loh” gitu. Ngasih tau gitu aja sih. Sebagai bahan bercandaan” (4, Sakura)

Attribution of blame merupakan dimensi yang ditunjukkan oleh keempat partisipan sebagai pihak *reinforcer bystander* dalam peristiwa *cyber bullying*. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti melihat bahwa terdapat persamaan aspek pandangan antara para partisipan Keempat partisipan cenderung memiliki pandangan bahwa korban melakukan kesalahan yang menyebabkan dirinya menjadi target *cyber bullying*.

“Ya cuma kalau misalkan dari kesalahan seseorang lalu dilanjut dengan *cyber bullying* itu contohnya saya lihat itu seperti

X. X itu kan yang kita tahu kan dia orangnya rada-rada gimana gitu ya. Dan itu *cyber bullying* dan menurut saya sih enggak apa-apa ya.” (1, Tulip)

“Oke sebenarnya kalo bicara tentang pov pelaku nya kenapa mem-bully korban gitu ya. Kalo saya bisa jawab sih lebih ke korbannya emang melakukan kesalahan. Entah korbannya ABCDE apa segala macam pokoknya salah makanya pelaku bisa membully si korban. Jadi lebih ke kesalahan yang dibuat si korban itu sih.” (1, Tulip)

“Karena korbannya melakukan kesalahan. Seperti itu sih jawaban simple-nya. Karena korban melakukan kesalahan dan para netizen ingin melakukan hukuman sosial yang sekiranya membuat korban mikir wah salah nih, gua ngelakuin ini salah.” (1, Tulip)

“Sebenarnya ini jawabannya sama sih sama jawaban yang udah saya jelaskan tadi. Karena korban melakukan kesalahan. Kesalahan yang menurut eee... mata netizen tu ya sudah berlebihan. Apalagi kalo berbicara tentang mempergunakan manusia apalagi perempuan itu sudah berbahaya sekali. *Thats why* seperti yang sudah saya paparkan tadi kenapa pelaku *cyber bullying* ini menyerang korban ya karena korban melakukan kesalahan fatal.” (1, Tulip)

“Apalagi melihat mungkin ada rasa kasihannya juga terhadap.. bukan si korban bullying, tapi yang korban bullying lakukan, misalnya ni saya X, saya misalkan pergunakan si A, nah mungkin para netizen nih ngeliatnya A nih kasian nih, ada hati

nurani segala macam, jadinya tu hajarnya ke saya sebagai Satria gitu.” (1, Tulip)

Berdasarkan kutipan tersebut, partisipan Tulip memandang terjadinya peristiwa *cyber bullying* dikarenakan adanya kesalahan yang dilakukan oleh korban secara fatal. Adanya kesalahan tersebut membuat pengguna internet menjadi memiliki keinginan untuk melakukan *cyber bullying* terhadap korban sebagai bentuk dari hukuman sosial.

“Karena Jojo Siwa sendiri memang orangnya sepertinya pelawak gitu, jadi mungkin tidak apa-apa kalau ditertawakan.” (3, Mawar)

“Sebenarnya Jojo Siwa itu memang menjadi...eee... public figure yang unik ya. Walaupun dia banyak skandal sebelumnya, perilaku dia memang lumayan berbeda dari yang lain.” (3, Mawar)

“Karena mereka melakukan hal-hal yang mungkin di luar norma.” (3, Mawar)

“Eee.... salah satunya juga Jojo Siwa. Dia sekarang suka menari tapi menarinya lumayan agresif gitu kalau bisa dicari. Eee... terus cara dia berpakaian juga jadi berbeda.” (3, Mawar)

Serupa dengan partisipan Tulip, partisipan Mawar juga melihat korban *cyber bullying* sebagai sosok yang memiliki kesalahan dalam berperilaku di media sosial. Menurut Mawar, korban tidak mengikuti norma yang terdapat di masyarakat sehingga tindakan yang dilakukan dilihat sebagai perilaku yang negatif yang membuat, korban menjadi target *cyber bullying*.

“Iyaa, mungkin. Yaa, karena itu, mereka kesel gitu kan karena si cewe itu eee tindakannya ya nggak manusiawi dong karena ngejek-ngejek tentang orang Palestina sama Israel itu. Tapi, yaa mereka ngarahin ejekannya ke fisik karena mungkin emang si cewe itu lebih mudah dibully nya dari, secara fisik gitu lah ya. Jadi mereka lebih nyerang fisik dan mereka ngerasa bahwa ‘Oh kalau gua nyerang kayak gitu kayaknya bakal lucu, bisa viral nih kayaknya’ gitu. Yaa kayak orang-orang kayaknya bakal setuju sama pendapatnya mereka.” (4, Sakura)

“Eee... ya itu sih karena kesalahan dia tadi itu kan kayak ngejek-ngejek gitu. Jadi ya orang-orang pada kesel. Jadi pada nyari kesalahan dia, pada nyari kejelekan dia lah gitu buat ngerendahin dia.” (4, Sakura)

Partisipan Sakura juga memandang korban *cyber bullying* sebagai sosok yang bersalah. Atas kesalahan tersebut, pengguna internet menjadi mencari sesuatu dari diri korban yang dapat dicemooh.

Dalam perilaku yang menunjukkan *attribution of blame*, individu menjustifikasi tindakan *cyber bullying* dengan fakta bahwa situasi terjadi karena dirinya sendiri. Para partisipan juga berpandangan bahwa korban yang melakukan kesalahan, layak untuk menjadi target dari peristiwa *cyber bullying*.

“Oke saya aja. Di sini balik lagi ke jawaban yang tadi gitu loh tergantung dari perspektif mana. Kalau misalkan orang yang di-bully ini memang salah ya itu pendapat saya sih ya oke-oke aja wajar-wajar saja gitu loh. Kecuali kalau orang yang di-bully ini tidak bersalah nah ini

menurut saya menjadi tanda tanya gitu loh buat saya kenapa.” (1, Tulip)

“Oke, kalo misalkan kita menemukan eee orang yang salah gitu ya gapapa kita kasih hukuman sosial dengan cara kita cyber bullying.” (1, Tulip)

“Karena ya itu, fisiknya yang kayak engga seperti manusia normal pada umumnya terus dia juga kayak melakukan tindakan-tindakan lucu yang kayak netizen tuh udah bisa banget deh bikin dia jadi lelucon” (2, Lily)

“Ada beberapa korban cyber bullying yang layak. Pertama kayak pedofile, predator, itu layak di cyberbully. Ada beberapa juga yang tidak layak. Misalkan orang-orang yang di-body shame, yang cuma di-cyberbully karena penampilan, sesuatu yang gak bisa dia ganti. Itu saja.” (3, Mawar)

“Kalau misalnya emang mereka cuma komenin, emang marahin dianya itu tuh karena perbuatannya itu tuh gapapa” (4, Sakura)

Namun, keempat partisipan berpendapat sama bahwa korban yang layak dijadikan target *cyber bullying* hanyalah korban yang melakukan kesalahan. Sebaliknya, para partisipan berpandangan bahwa korban yang tidak melakukan kesalahan apapun tidak layak di-bully.

“Ya cuma kalau misalkan dari kesalahan seseorang lalu dilanjut dengan cyber bullying itu contohnya saya lihat itu seperti X. X itu kan yang kita tahu kan dia orangnya rada-rada gimana gitu ya. Dan

itu cyber bullying dan menurut saya sih enggak apa-apa ya.” (1, Tulip)

“Pernah ya, tapi bukan masalah yang oleh LC. Kaya ada contoh, masalah yang baru terjadi. Pria di China yang meninggal, bunuh diri karena ceweknya pernah patah hati dan lain-lain. Terus sampai ini kita ngebully karena ngeliat si cowok itu kan udah nabung malah ceweknya yang mempergunakan duitnya, terus dibilang juga kalau misalnya si cowok itu meninggal karena si ceweknya. Ternyata itu tuh malah mereka itu cuma cerita yang dibuat-buat oleh kakaknya si cowok dan saya juga pada tahu ternyata si cewek ini juga ikut nabung gitu ” (2, Lily)

“Ada beberapa korban cyber bullying yang layak. Pertama kayak pedofile, predator, itu layak di cyberbully. Ada beberapa juga yang tidak layak. Misalkan orang-orang yang di-body shame, yang cuma di-cyber bully karena penampilan, sesuatu yang gak bisa dia ganti. Itu saja.” (3, Mawar)

Partisipan keempat, Sakura menyampaikan bahwa *cyber bullying* masih boleh dilakukan karena korban berperilaku salah. Jawaban partisipan mengindikasikan bahwa *cyber bullying* hanya boleh dilakukan pada korban yang melakukan kesalahan saja.

“Iya, masih boleh lah itu. Karena emang dia salah secara perilakunya” (4, Sakura)

Partisipan Sakura menambahkan bahwa ia berpandangan bahwa tindakan *cyber bullying* layak saja dilakukan apabila ucapan atau komentar yang disampaikan adalah respon dari perilakunya saja. Tidak menysar kepada hal lain atau aspek lain

dari diri korban yang tidak ada hubungannya dengan tingkah laku korban.

“Hmmm, mereka salah sih. Eee, emang si cewe ini salah, dia melakukan kesalahan. Orang-orang jadi kesal lah ya sama dia. Tapi, eee, ya harusnya yang mereka bahas tuh, yang mereka tunjukin kesalahannya ya dari kelakuannya si cewe itu. Jangan malah nunjuk-nunjuk dari fisiknya lah, malah diejek-ejekin fisiknya. Soalnya kan eee, bisa dibilang ya kasian juga si korbannya kan. Kayak bisa jadi nggak pede gitu. Bisa apa ya, dibawa sampe kedepan-depannya gitu lah masalahnya” (4, Sakura)

Selain pandangan bahwa korban merupakan pihak yang bersalah, salah satu partisipan juga berpendapat bahwa tindakan *cyber bullying* dilakukan sebagai hukuman sosial. Hukuman sosial dilakukan untuk memberikan ganjaran atas kesalahan yang dilakukan oleh korban.

“Kecuali kalau misalkan yang X ini kan dia emang sudah menyimpang gitu ya kalau di-bully ya menurut aku lebih ke hukuman sosial sih.” (1, Tulip)

“Mungkin kalo dibilang layak atau ga layak sih harus tau gimana bully nya dulu sih kak. Mungkin kalo saya bisa bilang layak ya layak. Kenapa? Sebagai hukuman sosial gitu.” (1, Tulip)

Dimensi Dehumanization

Dimensi kedua yang ditunjukkan oleh keempat partisipan sebagai *reinforcer bystander* saat menyaksikan peristiwa *cyber bullying* yaitu *dehumanization*. Dimensi ini muncul dalam beberapa aspek, yaitu pandangan, respon, dan perasaan. Berdasarkan dimensi *dehumanization*

terhadap aspek pandangan, keempat narasumber menunjukkan adanya beberapa pandangan. Hal ini dapat terlihat pada bahwa keempat narasumber memberikan pandangan kepada korban bahwa tindakan *cyber bullying* tersebut merupakan hal lucu.

“Karena menurut saya itu lucu karena basicnya emang lucu, terus saya mau membagi kebahagiaan ke teman-teman saya, makanya saya share video tersebut.” (2, Lily)

“Sebagai entertainment.” (3, Mawar)

“Eee, berhubung ini bullyingnya mengarah ke lucu, aku sih ikut ketawa aja. Tapi engga, sebenarnya engga mendukung tapi ya berhubung lucu, diketawain aja. Tapi harusnya sih jangan lah ya, ga boleh gitu. Karena kan kasian anaknya kalau misalnya diejekin terus gitu.” (4, Sakura)

“Iya, karena itu emang lucu sih. Jadi ya dibawa aja gitu. Karena kan yang lain juga pada ngetawain. Jadi ya ikut ketawa gitu.” (4, Sakura)

“Eee, karena emang cara mereka ngebullynya itu dengan ngebikin becandaan. Dan bercandaannya menurut saya sih, menurut aku sih lucu gitu. Jadi ya, ya ikut ketawa aja dan jadi apa ya, ya biasa pengen cerita ke temen gitu hal yang lucu. Jadi ya aku ikut ceritain, ikut ngesebarin gitu, ngasih tau “tau tentang ini ga” gitu.” (4, Sakura)

Berdasarkan kutipan tersebut, Lily melihat bahwa korban *cyber bullying* tersebut sebagai hal lucu. Lalu, Mawar juga berpendapat bahwa korban *cyber bullying* tersebut merupakan *entertainment*. Hal

yang sama terjadi pada pandangan Sakura bahwa ia memandang korban sebagai hal yang lucu sehingga ia ikut menertawakannya dan membagikan ke teman-temannya.

Partisipan ketiga, yaitu Mawar memiliki pandangan sendiri bahwa ia tidak bersalah ketika menertawakan korban yang terkena *cyber bullying*.

“Menurut saya tidak salah HAHHAH.” (3, Mawar)

Terdapat pandangan lain dari partisipan pertama, yaitu Tulip, bahwa tidak terdapat pelanggaran hak asasi manusia mengenai peristiwa *cyber bullying* yang terjadi pada korban.

“Kalo bicara soal hak asasi manusia saya si sebenarnya ga terlalu expert tentang hal itu. Kalo saya jawabnya gaada.. Ga ada pelanggaran untuk HAM. karena saya juga ga terlalu into ke dalam hal itu. Jadi saya jawabannya si fine-fine aja si.” (1, Tulip)

Berdasarkan kutipan tersebut, Tulip mengatakan bahwa dari sisi korban tidak memiliki pelanggaran hak asasi manusia walaupun Tulip bukanlah seorang pakar mengenai hak asasi manusia.

Partisipan pertama, yaitu Tulip memiliki pandangan lain juga mengenai korban bahwa korban bukanlah manusia.

“Karena gini ya, kalo misalkan X ini kan yang saya lihat dia ga respect ke sesama manusia gitu. Jadi maksud saya, menurut saya gaada pelanggaran dalam bentuk hak asasi beliau. Karena dari tindakan dia sendiri udah mencerminkan, sorry to say kayak dia tu bukan manusia gitu.” (1, Tulip)

“Gini loh, kalo sebenarnya kalo manusia ingin dipandang baik dan benar ya sebagaimana manusia bisa memanusiation manusia. Kalo yang saya lihat dari X ini dia bentukannya aja manusia tapi gabisa memanusiation manusia.” (1, Tulip)

Berdasarkan kutipan tersebut, Tulip berpendapat bahwa korban bukanlah seorang yang dapat menghargai sesama manusia sehingga tindakan yang dilakukan korban merupakan hal yang salah. Tulip juga mengatakan bahwa korban tidak bisa memanusiation manusia sehingga korban bukanlah seorang manusia.

Selain menunjukkan pandangannya terhadap korban dalam peristiwa *cyber bullying*, keempat partisipan juga menunjukkan beberapa respon. Partisipan kedua, ketiga, dan keempat yaitu Lily, Mawar, dan Sakura menertawakan peristiwa *cyber bullying* yang mereka saksikan.

“Eee... sebenarnya saya ikut tertawa juga pas ngeliat video tersebut.” (3, Mawar)

“Eee, karena emang cara mereka ngebullynya itu dengan ngebikin becandaan. Dan becandaannya menurut saya sih, menurut aku sih lucu gitu. Jadi ya, ya ikut ketawa aja.” (4, Sakura)

Selain menertawakan, partisipan ketiga (Mawar) juga memberikan respon yang mendukung komentar-komentar negatif.

“Saya nge-like komen-komen jahat HAHHAH.” (3, Mawar)

“Aku bertindak like video, like komen, itu karena ada kasus-kasus yang lebih ke

awareness juga, yang misalnya emang victimnya ini deserve it.” (3, Mawar)

Berdasarkan kutipan tersebut, Mawar menunjukkan dukungan terhadap komentar-komentar negatif tersebut dengan memberikan tanda *like* pada komentar tersebut. Mawar melakukan hal tersebut karena dalam beberapa peristiwa Mawar merasa korban *cyber bullying* pantas menerima perlakuan seperti itu.

Bentuk respon ketiga yang diberikan oleh partisipan kedua dan keempat (Lily dan Sakura) yaitu membagikan unggahan tentang *cyber bullying* yang disaksikan.

“Karena menurut saya itu lucu karena basicnya emang lucu, terus saya mau membagi kebahagiaan ke teman-teman saya, makanya saya share video tersebut.” (2, Lily)

“Kadang ceritain juga ke orang lain kayak “tau gak kasus ini?” terus kayak “ada yang ngejekin gini gini loh” gitu. Ngasih tau gitu aja sih. Sebagai bahan bercandaan.” (4, Sakura)

“Jadi ya, ya ikut ketawa aja dan jadi apaya, ya biasa pengen cerita ke temen gitu hal yang lucu. Jadi ya aku ikut ceritain, ikut ngesebarin gitu, ngasih tau “tau tentang ini ga” gitu.” (4, Sakura)

Berdasarkan kutipan tersebut, terkadang Sakura bercerita dan memberi tahu kepada orang lain tentang peristiwa *cyber bullying* yang ia saksikan. Biasanya Sakura akan menanyakan kepada orang terlebih dahulu apakah mereka mengetahui tentang peristiwa tersebut. Tujuan Sakura menceritakannya kepada orang lain karena

menurut Sakura hal tersebut hal yang lucu dan dapat dijadikan sebagai lelucon. Lalu, Lily menganggap bahwa peristiwa *cyber bullying* di media sosial merupakan hal yang lucu sehingga ia ingin membagikan hal lucu tersebut ke teman-teman Lily.

Bentuk respon keempat yang dilakukan oleh partisipan keempat (Sakura), yaitu menjadikan peristiwa *cyber bullying* yang disaksikan sebagai bahan candaan.

“Kadang ceritain juga ke orang lain kayak “tau gak kasus ini?” terus kayak “ada yang ngejekin gini gini loh” gitu. Ngasih tau gitu aja sih. Sebagai bahan bercandaan.” (4, Sakura)

Berdasarkan kutipan tersebut, respon Sakura untuk menjadikan peristiwa *cyber bullying* sebagai bahan candaan diawali dengan respon lainnya, yaitu membagikan unggahan yang menampilkan *cyber bullying* tersebut. Sakura menceritakan kepada orang lain bahwa terdapat individu yang diejek dalam unggahan tersebut dengan tujuan ingin menjadikannya sebagai bahan candaan.

Bentuk respon lainnya yang diberikan oleh partisipan pertama (Tulip) yaitu ikut menyerang korban *cyber bullying*.

“Mungkin saya bakalan jadi netizen pada umumnya aja sih kak, kalau ngeliat si korbannya emang salah, yaudah saya ngikut sama netizen yang lain aja juga gitu loh, ngikut ngatain, ngikut bikin mental dia down atau segala macem. Biar tujuannya supaya korban bullying itu sadar akan perilakunya dia.” (1, Tulip)

Berdasarkan kutipan tersebut, Tulip ikut menyerang korban *cyber bullying* yang dianggap bersalah dengan mencemooh korban sehingga korban sadar akan perilakunya.

Terdapat aspek terakhir pada *dehumanization*, yaitu perasaan. Partisipan wawancara pertama, kedua, dan ketiga menunjukkan adanya aspek perasaan tersebut. Partisipan pertama memiliki perasaan lega terhadap peristiwa *cyber bullying* yang terjadi pada korban.

“Kalo ke kubu salah pastinya saya merasa lega kalau terkena cyber bullying.” (1, Tulip)

Berdasarkan kutipan tersebut, Tulip merasa lega karena korban terkena peristiwa *cyber bullying* dengan kesalahan yang korban lakukan. Selain itu, partisipan pertama juga merasakan adanya perasaan senang ketika peristiwa *cyber bullying* tersebut merujuk ke korban yang pantas di-bully

“Campur aduk lah. Tapi senang nya juga ada kalo misalkan yang di bully itu tujuan ke orang yang menyimpang, gitu.” (1, Tulip)

Berdasarkan kutipan tersebut, Tulip juga merasakan adanya perasaan senang jika peristiwa *cyber bullying* tertuju kepada orang yang salah, yaitu pada korban *cyber bullying*. Lalu, partisipan kedua dan ketiga merasakan hal yang sama kepada peristiwa *cyber bullying* tersebut.

“Perasaannya sih sejujurnya saya biasa aja, cuman saya eee... menertawakan itu pasti.” (2, Lily)

“Biasa saja.” (3, Mawar)

Berdasarkan kutipan tersebut, Lily dan Mawar memiliki perasaan yang cenderung biasa saja terhadap peristiwa *cyber bullying* yang terjadi pada korban. Meskipun Lily memiliki perasaan yang biasa saja, tetapi Lily tetap menertawakan peristiwa *cyber bullying* tersebut.

KESIMPULAN

Penelitian memperlihatkan adanya persamaan pola antara aspek pandangan, respon, dan perasaan dari partisipan penelitian ketika menyaksikan peristiwa *cyber bullying*. Sebagai pihak ketiga atau *bystander*, partisipan secara tidak langsung cenderung mendukung perilaku yang dilakukan oleh pelaku kepada korban. Namun, partisipan memiliki cara pandang yang berbeda dalam mentoleransi peristiwa *cyber bullying*.

Pola perilaku yang menunjukkan konstruk *victim attribution* melalui dimensi *attribution of blame* oleh Bandura diperlihatkan oleh seluruh partisipan ketika menyaksikan peristiwa *cyber bullying*. Apabila ditinjau dari dimensi *attribution of blame*, hal yang mendorong perilaku menyalahkan korban adalah karena adanya persepsi dari partisipan bahwa korban melakukan suatu kesalahan yang menyebabkan dirinya diperlakukan sedemikian rupa oleh pelaku. Hal tersebut memunculkan pandangan bahwa individu layak menjadi korban *cyber bullying* dan diperlakukan sedemikian rupa oleh pelaku melalui media sosial.

Selain itu, pola perilaku yang menunjukkan konstruk *victim attribution* melalui dimensi *dehumanization* adalah adanya pandangan para partisipan yang menganggap peristiwa *cyber bullying*

sebagai suatu hal yang lucu. Bagi partisipan, tidak terdapat pelanggaran HAM yang terjadi kepada korban. Partisipan juga merasa bahwa peran dirinya sebagai *reinforcer bystander* terhadap peristiwa tersebut tidak salah.

Namun, partisipan memiliki respon yang berbeda saat menyaksikan peristiwa *cyber bullying*. Beberapa respon yang diberikan yaitu menertawakan, menjadikannya bahan candaan, mendukung komentar negatif dengan memberikan *like* pada komentar negatif, ikut menyerang korban, dan membagikan unggahan yang menampilkan peristiwa *cyber bullying* kepada orang lain. Secara keseluruhan, pola perilaku yang ditunjukkan oleh para partisipan cenderung mengurangi atau mencabut kualitas-kualitas manusiawi dari korban *cyber bullying* karena para korban lebih dianggap sebagai objek bukan manusia.

DISKUSI

Penelitian yang dilakukan oleh Thornberg dan Jungert (2014) menguji sejauh mana berbagai konstruk *moral disengagement* berhubungan dengan usia, jenis kelamin, perilaku perundungan, dan perilaku pembelaan di kalangan anak-anak sekolah. Penelitian tersebut melibatkan 372 anak sekolah di Swedia dengan usia 10 hingga 14 tahun saat mengisi kuesioner.

Thornberg dan Jungert (2014) mengembangkan konsep *moral disengagement* yang diperoleh melalui Albert Bandura menjadi konsep *dehumanization* dan *victim attribution*. Hal tersebut diperoleh ketika mereka mengembangkan skala untuk menilai *moral disengagement* dalam *bullying* dengan awalnya terdiri dari 55 item yang dirancang

untuk mengukur delapan mekanisme *moral disengagement* yang diidentifikasi oleh Bandura. Dalam proses pengembangan skala ini, mereka menganalisis faktor eksploratif dari 55 item tersebut dan menemukan adanya beberapa pemuatan silang. Melalui proses yang sistematis dan berulang, mereka berhasil menyederhanakan skala menjadi 18 item yang terbagi dalam tujuh faktor. Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah penggabungan dua mekanisme, yaitu *dehumanization* dan *blaming the victim*, menjadi satu faktor yang disebut *victim attribution*.

Penelitian yang dilakukan oleh Thornberg dan Jungert (2014) memiliki perbedaan terhadap penelitian yang dilakukan oleh kelompok. Thornberg dan Jungert (2014) meneliti mengenai konsep *moral disengagement* secara keseluruhan dengan melibatkan tujuh faktor, yaitu *moral justification*, *euphemistic labeling*, *diffusion of responsibility*, *distorting consequences*, and *victim attribution*. *Victim attribution* sendiri merupakan gabungan dari *dehumanization* dan *blaming the victim* sehingga konsep *moral disengagement* tersebut diuji untuk melihat perilaku *bullying* dan *defending* di kalangan anak-anak sekolah dengan usia 10 hingga 14 tahun.

Dalam penelitian ini kelompok lebih memfokuskan pada dua mekanisme dalam *moral disengagement* yang diambil berdasarkan teori Bandura (2002), yaitu *dehumanization* dan *attribution of blame*, untuk melihat perilaku pada *reinforcer bystander* dalam *cyber bullying* di kalangan generasi Z. Penelitian kelompok ini menyoroti bagaimana partisipan cenderung menyalahkan korban dan melihat korban bukan sebagai manusia sehingga mereka

merasa berhak untuk melakukan atau mendukung tindakan *bullying* tersebut secara *online*.

Melalui hasil penelitian yang dilakukan Thornberg dan Jungert (2014) terlihat beberapa mekanisme dari *moral disengagement*, yaitu *moral justification*, *euphemistic labeling*, *diffusion of responsibility*, *distorting consequences*, dan *victim attribution* yang menunjukkan adanya perbedaan gender antara laki-laki dan perempuan. Laki-laki menunjukkan tingkat signifikan dengan adanya perilaku *bullying*. Dalam penelitian kelompok, kelompok tidak mengkategorikan partisipan penelitian berdasarkan gender sehingga kelompok memilih partisipan berdasarkan rentang usia sesuai dengan kategori generasi Z yang hasilnya perilaku mereka sesuai dengan dimensi yang kelompok teliti, yaitu *dehumanization* dan *attribution of blame*.

Penelitian Thornberg dan Jungert (2014) mengatakan bahwa *moral justification* dan *victim attribution* merupakan dimensi dari *moral disengagement* yang signifikan dengan perilaku *bullying*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan kesamaan dengan temuan perilaku *cyber bullying* dalam partisipan penelitian kelompok, yaitu *reinforcer bystander* generasi Z, signifikan, dan menunjukkan adanya dimensi perilaku yang berasal dari konstruk *victim attribution*, yaitu *dehumanization* dan *attribution of blame*.

Hasil penelitian Thornberg dan Jungert (2014) juga mengatakan bahwa tindakan *bullying* yang partisipan lakukan tersebut dapat dibenarkan serta cenderung menyalahkan korban atas apa yang terjadi kepada mereka. Lalu, Thornberg dan Jungert (2014) mengatakan bahwa perilaku

partisipan untuk tidak membela korban atau *defending* tersebut terkait dengan aktivasi selektif dari mekanisme *victim attribution* dan *diffusion of responsibility* yang berarti individu tidak berbuat apa-apa untuk membela korban dan cenderung untuk menyalahkan korban atas situasi yang dialami sehingga individu mencoba membagi tanggung jawab atas tindakan *bullying*-nya ke banyak orang untuk mengurangi campur tangan serta membantu korban *bullying*.

Hasil penelitian tersebut serupa dengan penelitian kelompok, hal ini dikarenakan partisipan penelitian ketika menjadi penonton *cyber bullying* menunjukkan adanya pandangan, respon, dan perasaan untuk menyalahkan korban karena korban melakukan suatu kesalahan sehingga korban tersebut pantas untuk diperlakukan sedemikian rupa oleh partisipan atau partisipan melakukan *bullying* terhadap korban yang mana menunjukkan akan dimensi *attribution of blame*. Lalu, dalam dimensi *dehumanization* menunjukkan bahwa partisipan penelitian memiliki pandangan, respon, serta perilaku yang menunjukkan bahwa korban bukanlah sosok manusia sehingga menurut partisipan penelitian, korban pantas untuk diperlakukan sedemikian rupa akibat kesalahan yang dilakukan oleh korban.

Oleh karena itu, partisipan penelitian memiliki alasan yang menunjukkan bahwa korban melakukan kesalahan sehingga mereka pantas untuk diperlakukan secara tidak manusiawi dan menjadi sasaran perundungan. Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa pandangan dan perilaku partisipan penelitian dalam konteks *cyber bullying* sejalan dengan mekanisme *moral disengagement* yang

diidentifikasi dalam penelitian Thornberg dan Jungert (2014), khususnya dalam *attribution of blame* dan *dehumanization*.

Pandangan bahwa korban layak diperlakukan buruk karena kesalahan mereka sendiri memperkuat kecenderungan untuk tidak membela korban dan memungkinkan partisipan untuk merasa tidak bersalah atau bahkan benar dalam melakukan *bullying* tersebut. Oleh karena itu, hal ini menunjukkan bagaimana proses *moral disengagement* berperan dalam membentuk sikap dan perilaku individu terhadap *bullying*, baik dalam konteks secara langsung ataupun dalam konteks *cyber bullying*.

Metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang digunakan sudah sesuai untuk memenuhi tujuan penelitian, yaitu menganalisis gambaran *victim attribution* pada *reinforcer bystander* dalam peristiwa *cyber bullying* kalangan generasi Z. Tujuan tersebut dapat terpenuhi saat peneliti menggali data dari setiap partisipan yang merupakan bagian dari generasi Z berdasarkan pengalamannya dalam menyaksikan *cyber bullying* dan menganalisis untuk mendeskripsikan pengalaman individu dalam sebuah fenomena tertentu di kehidupan sehari-hari (Helaluddin, 2018).

Sebagai penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, terdapat keterbatasan dari segi penggalian data. Prosedur wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti kepada seluruh partisipan rata-rata berdurasi sekitar 30 menit. Selain itu, peneliti tidak melakukan wawancara tambahan untuk memperoleh data lanjutan.

Adanya keterbatasan waktu menjadi salah satu kekurangan dalam penelitian ini. Wawancara yang dilaksanakan telah berhasil menggali

informasi dari setiap partisipan dengan cukup mendalam. Namun, dengan waktu yang lebih banyak, peneliti dapat menggali lebih jauh lagi pengalaman yang diceritakan oleh partisipan, sehingga bisa mendapatkan informasi yang lebih komprehensif.

Metode pemilihan partisipan wawancara dilakukan melalui metode *convenience sampling*. Metode tersebut tergolong mudah dilakukan dan ekonomis. Selain itu, metode *convenience sampling* merupakan teknik pengambilan sampel non-probabilitas yang didasarkan pada kesediaan partisipan itu sendiri sehingga peneliti dapat menggali dan memperoleh jawaban yang rinci serta variatif.

Dari segi metode pengumpulan data, peneliti memilih metode wawancara semi terstruktur. Melalui metode wawancara semi terstruktur, peneliti sudah menyiapkan beberapa panduan wawancara. Namun, dalam pelaksanaannya peneliti melakukan beberapa penggalian dan penyesuaian sehingga peneliti memberikan beberapa pertanyaan tambahan. Dengan demikian, melalui proses wawancara tersebut peneliti telah memperoleh berbagai data yang mendalam dari setiap partisipan.

Setelah terkumpul, peneliti melakukan analisis terhadap data-data partisipan. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu memberi kode (*coding*) terhadap jawaban setiap partisipan. Setelah itu, peneliti menempatkan data *coding* secara lebih umum dalam tabel kategorisasi serta menyusunnya berdasarkan dimensi penelitian, yaitu *dehumanization* dan *attribution of blame*. Jika data setiap partisipan sudah ditempatkan berdasarkan kategori dan dimensi, peneliti menggabungkan data keempat partisipan. Setelah itu, peneliti menuliskan analisis dan

interpretasi yang menjelaskan tabel kategorisasi tersebut. Teknik analisis data tersebut sudah cukup memberikan gambaran mengenai aspek *victim attribution* pada setiap partisipan dalam *cyber bullying*.

Berdasarkan data yang terkumpul, terdapat keterbatasan dari segi karakteristik partisipan. Keempat partisipan memang memenuhi kriteria sebagai generasi Z, namun secara keseluruhan keempat partisipan yang diperoleh kurang mewakili jangkauan generasi Z secara menyeluruh. Partisipan yang diperoleh mengerucut pada individu yang lahir pada tahun 2004 dan 2007 atau berusia 17 dan 19 tahun.

Dari segi etika penelitian, tentunya peneliti sudah memberikan *informed consent* terlebih dahulu kepada calon partisipan wawancara sebagai tanda kesediaan menjadi partisipan. Dalam *informed consent* juga sudah tercantum hal-hal yang dibutuhkan, seperti tujuan wawancara, batas kerahasiaan, penggunaan data, keberadaan atau ketidakberadaan resiko penelitian, durasi wawancara, dan hak-hak sebagai partisipan. Seluruh *informed consent* telah ditandatangani dan disetujui oleh partisipan tanpa paksaan dari pihak manapun. Selain itu, peneliti sudah memberikan *briefing* mengenai gambaran penelitian sebelum melakukan wawancara dan memberikan *debriefing* di akhir wawancara. Peneliti juga kembali menegaskan tentang aspek-aspek anonimitas, kerahasiaan data, serta penggunaan data untuk penelitian.

Dari segi prosedur penelitian, proses pertama dimulai berdasarkan data survei. Terdapat 37 respon yang diberikan oleh partisipan pengisi survei. Namun, peneliti harus memilih partisipan berdasarkan dua pertimbangan, yaitu

kesediaan partisipan untuk diwawancarai dan terpenuhinya seluruh kriteria partisipan (generasi Z, *reinforcer bystander*, dan gambaran umum aspek *victim attribution*). Berdasarkan dua pertimbangan tersebut, terpilih enam partisipan untuk diwawancarai.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti juga mengalami hambatan saat melaksanakan wawancara. Terdapat enam partisipan yang bersedia diwawancarai dan memenuhi kriteria partisipan jika dilihat dari data survei. Namun, ketika diwawancarai terdapat dua partisipan yang memberikan beberapa jawaban berbeda dengan yang dicantumkan dalam survei. Oleh karena itu, partisipan menjadi tidak memenuhi kriteria partisipan sebagai *reinforcer bystander* dalam *cyber bullying*. Peneliti sudah mencoba melakukan beberapa penggalian namun jawaban yang diberikan tetap tidak mengarah pada kriteria *reinforcer bystander*. Oleh karena itu, data yang diperoleh dari wawancara tersebut tidak digunakan dalam penelitian ini. Sebagai pertimbangan etis, mungkin hal tersebut terjadi karena topik yang diangkat oleh peneliti cukup sensitif bagi beberapa individu.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran metodologis untuk penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan metode *convenience sampling* seperti penelitian ini. Namun, peneliti perlu melakukan *briefing* berupa penegasan ulang jawaban yang

telah diberikan oleh individu dalam kuesioner sebelum wawancara dilaksanakan. Hal tersebut perlu dilakukan untuk mencegah terjadinya perbedaan jawaban partisipan dalam isi kuesioner dan dengan saat wawancara.

2. Penelitian selanjutnya dengan pendekatan fenomenologi dapat menambahkan durasi wawancara sehingga informasi yang diperoleh dapat lebih beragam dan mendalam. Direkomendasikan kegiatan wawancara dilaksanakan dalam waktu lebih dari 30 menit.
3. Penelitian selanjutnya dengan metode wawancara sebaiknya dilakukan di tempat yang lebih kondusif dan tertutup. Hal tersebut dapat membantu partisipan merasa lebih nyaman dan kegiatan wawancara dapat berjalan dengan lebih efektif sehingga informasi yang diperoleh juga lebih optimal.

Kemudian, peneliti juga memberikan beberapa saran praktis, antara lain:

1. Masyarakat dapat meningkatkan kesadarannya akan tindakan-tindakan *cyber bullying*. Masyarakat juga dapat berpartisipasi dalam menyampaikan edukasi terkait *cyber bullying* kepada orang di sekitarnya sehingga dapat mencegah dan mengatasi peristiwa tersebut.
2. Orang tua terutama yang memiliki anak dari kalangan generasi Z dapat lebih memperhatikan kebijaksanaan dalam penggunaan media sosial anaknya. Orang tua dapat memberi informasi atau pembelajaran kepada anak-anaknya mengenai *reinforcer bystander* dan tindakan apa saja

yang dapat dikategorikan sebagai *reinforcer bystander*.

3. Generasi Z diharapkan dapat lebih menyadari tindakan-tindakannya yang sekiranya dapat memprovokasi atau meningkatkan terjadinya peristiwa *cyber bullying* di media sosial.

Selain itu, peneliti juga memberikan saran penelitian, yakni pada penelitian selanjutnya peneliti dapat lebih memperdalam dimensi yang diangkat dengan melihat karakteristik partisipan. Karakteristik partisipan dalam penelitian ini menunjukkan adanya perilaku *reinforcer bystander* yang mendorong tindakan pelaku kepada korban dalam menyaksikan *cyber bullying*. Atas hal tersebut, penelitian selanjutnya dapat menghubungkan karakteristik partisipan dengan topik yang menggambarkan faktor terjadinya perilaku tersebut. Misalnya menelaah lebih lanjut karakteristik tersebut berdasarkan aspek *self-control* yang dimiliki oleh partisipan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, I., & Halwati, U. (2019). Faktor-faktor blaming victim (menyalahkan korban) di wilayah praktik pekerja sosial. *IMEJ: Islamic Management and Empowerment Journal*, 1(2), 217-228. 10.18326/imej.v1i2.217-228
- APJII. (2024, Februari 7). *APJII jumlah pengguna internet di Indonesia tembus 221 juta orang*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Retrieved April 20, 2024, from

- [https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Asosiasi%20Penyele%20nggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia%20\(APJII\)%20mengumumkan%20jumlah%20pengguna%20internet,jiwa%20penduduk%20Indonesia%20tahun%202023](https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Asosiasi%20Penyele%20nggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia%20(APJII)%20mengumumkan%20jumlah%20pengguna%20internet,jiwa%20penduduk%20Indonesia%20tahun%202023).
- Azizah, N. A., & Riyanti, E. D. (2019). Maha benar netizen dengan segala komentarnya: Sebuah studi tentang perundungan siber pada kasus vanessa angel di instagram. *Jurnal Mahasiswa FIAI-UII*, 1(1), 40-51. [10.20885/tullab.vol1.iss1.art3](https://doi.org/10.20885/tullab.vol1.iss1.art3)
- Babys, Y. D.P.S. (2023). The relationship between digital empathy and bystander behavior in youth in Kupang city. *Journal of Health and Behavioral Science*, 5(3), 415-425. <https://ejurnal.undana.ac.id/index.php/CJPS/article/view/8868/6189>
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2024, Juli 9). *Persentase penduduk yang mengakses internet menurut jenis kelamin dan kabupaten/kota di provinsi DKI Jakarta (persen), 2020-2022*. Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. Retrieved Oktober 15, 2024, from <https://jakarta.bps.go.id/indicator/2/1124/1/persentase-penduduk-yang-mengakses-internet-menurut-jenis-kelamin-dan-kabupaten-kota-di-provinsi-dki-jakarta.html>
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (n.d.). *Persentase penduduk yang mengakses internet menurut tujuan menggunakan internet dan kabupaten/kota di provinsi DKI Jakarta (persen), 2022-2023*. Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. Retrieved April 19, 2024, from <https://jakarta.bps.go.id/indicator/2/1101/1/persentase-penduduk-yang-mengakses-internet-menurut-tujuan-menggunakan-internet-dan-kabupaten-kota-di-provinsi-dki-jakarta.html>
- Bandura, A. (2002). Selective moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of moral education*, 31(2), 101-119. <https://doi.org/10.1080/0305724022014322>
- Bjärehed, M., Thornberg, R., Wänström, L., & Gini, G. (2019). Mechanisms of moral disengagement and their associations with indirect bullying, direct bullying, and pro-aggressive bystander behavior. *The journal of early adolescence*, 5(1), <https://doi.org/10.1177/0272431618824745>
- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 9(1), 140-157. <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>
- Helaluddin (2018). *Mengenal lebih dekat dengan pendekatan fenomenologi : Sebuah penelitian kualitatif*. Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin.
- Nurhadiyanto, L. (2020). Analisis cyber bullying dalam perspektif teori aktivitas rutin pada pelajar SMA di wilayah Jakarta Selatan. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 4(2), 113-124. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/564>
- Pertiwi, E. M. (2023, March 8). *Kesejahteraan psikologis gen z pengguna media sosial: Peran harga diri, ketergantungan media sosial dan motif*. Universitas Airlangga. Retrieved March 28, 2024, from <https://unair.ac.id/kesejahteraan-psikologis-gen-z-pengguna-media-sosial-peran-harga-diri-ketergantungan-media-sosial-dan-motif/>

- Petrus, W., P, I. K., Gaol, M. C. L., Soha, T. F., & Tafonao, T. (2022). Strategi mencegah terjadi cyber bullying di kalangan generasi z dengan pendekatan nilai-nilai karakter kristiani. *EPIGNOSIS: Jurnal Pendidikan Kristiani dan Teologi*, 1(1), 23-31. [10.58232/epignosis.v1i1.6](https://doi.org/10.58232/epignosis.v1i1.6)
- Prawira, D. R. (2023, Agustus 27). *Maraknya cyber bullying di era digital melalui media sosial*. Antanews. Retrieved Maret 28, 2024, from <https://babel.antaranews.com/berita/366306/maraknya-cyber-bullying-di-era-digital-melalui-media-sosial#:~:text=Kasus%20cyber%20bullying%20yang%20ada,menjadi%20korban%20dari%20cyber%20bullying>.
- Rahmadani, A. (2020). Bystander dalam siklus perudungan dan implikasinya terhadap layanan bimbingan dan konseling. *Jurnal of Innovative Counseling : Theory, Practice, and Research*, 4(2), 86-93. https://eprints.uai.ac.id/1622/1/ILS0074-21_Isi-Artikel.pdf
- Rizaty, M. A. (2022, September 13). *Persentase pengguna internet di Jakarta tertinggi pada 2021*. DataIndonesia.id. Retrieved April 19, 2024, from <https://dataindonesia.id/internet/detail/persentase-pengguna-internet-di-jakarta-tertinggi-pada-2021>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Alfabeta.
- Syah, R., & Hermawati, I. (2018). Upaya pencegahan kasus cyber bullying bagi remaja pengguna media sosial di Indonesia. *Jurnal PKS*, 17(2), 131-146. <https://doi.org/10.31105/jpks.v17i2.1473>
- Thornberg, R., & Jungert, T. (2014). School bullying and the mechanisms of moral disengagement. *Aggressive behavior*, 40(2), 99-108. <https://doi.org/10.1002/ab.21509>
- United Nations Children's Fund (2020, Februari 10). *Cyberbullying: What is it and how to stop it*. United Nations Children's Fund Indonesia. Retrieved Oktober 20, 2024, from <https://www.unicef.org/indonesia/child-protection/what-is-cyberbullying>
- Willig, C. (2013). *Introducing qualitative research in psychology*. Open University Press.