

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) DAERAH RIAU

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

---

---

**CYBER BULLYING OLEH SUPORTER SEPAKBOLA DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM**

**(Studi Pada Akun Instagram Tim Liga 1 Indonesia 2020)**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu  
Bidang Ilmu Sosial Program Studi Kriminologi  
Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Islam Riau



**IVAN FADHILAH**

**NPM : 177510683**

**PROGRAM STUDI KRIMINOLOGI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

**PEKANBARU**

**2021**

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dimulai dengan alhamdulillahirabbil'alamin, peneliti berucap syukur yang begitu mendalam untuk Allah SWT, karena berkat karunia kesehatan dan petunjuk dari Dia lah yang menuntun Peneliti untuk dapat menyelesaikan naskah Skripsi yang berjudul **“Cyber Bullying Oleh Suporter Sepakbola di media Sosial Instagram (Studi pada Akun Instagram Tim Liga 1 Indonesia 2020)”**.

Tidak lupa pula shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memperjuangkan peradaban manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Penulis dengan segala keterbatasan ilmu dan pengalaman sudah berupaya semaksimal mungkin untuk menyusun setiap lembar bab perbab skripsi ini sesuai dengan kaidah penelitian ilmiah dan ketentuan yang ditetapkan oleh fakultas. Walaupun demikian penulis menyadari bahwa pada lembar tertentu dari naskah skripsi ini mungkin ditemukan berbagai kesalahan dan kekurangan. Untuk membenahi hal itu penulis berharap kemakluman serta masukan dari para pembaca.

Naskah skripsi ini merupakan salah satu syarat yang Peneliti harus selesaikan dalam mendapatkan gelar kesarjanaannya dalam program studi Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik di Universitas Islam Riau. Penulis sadari juga bahwa naskah Usulan Penelitian ini bukanlah hasil jerih payah sendiri,

akan tetapi juga berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik moral maupun materil. Oleh karna itu rasanya penulis dengan rendah hati dan ini mengucapkan banyakterima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi SH., MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau
2. Bapak Dr. Syahrul Akmal Latief, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. Kasmanto Rinaldi, M.Si. selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau
4. Bapak Fakhri Usmita S.Sos., M.krim selaku Ketua Program Studi Kriminologi Universitas Islam Riau
5. Bapak Riky Novarizal S.sos., M.Krim selaku Pembimbing yang telah menyediakan waktu dan menularkan pengetahuan kepada penulis terutama selama proses bimbingan berlangsung
6. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau yang telah berjasa dalam memberikan ilmunya kepada penulis. Terkhususnya Bapak/Ibu dosen Program Studi Kriminologi.
7. Bapak/Ibu tata usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau yang telah berjasa membantu melayani segala segala keperluan dan kelengkapan administrasi penulis.
8. Ayahanda dan ibunda serta keluarga besar penulis yang selalu memberikan semangat kepada penulis.

9. Sahabat-sahabat penulis yang telah memberikan semangat dan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan penyusunan usulan penelitian ini dengan tepat waktu.
10. Kakanda dan Ayunda Kriminologi yang telah banyak membantu dalam penyelesaian penyusunan usulan penelitian ini.
11. Seluruh Teman-teman Seperjuangan Angkatan 2017 Kriminologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa sebagai sebuah karya manusia, penulis naskah usulan penelitian ini masih sangat sederhana dan jauh dari kesempurnaan, baik dalam penyajiannya maupun pembahasannya. Oleh karena itu, penulis menerima dengan lapang dada segala kritik dan saran guna perbaikan dan kemajuan penulis di masa yang akan datang. Semoga penulisan naskah Usulan Penelitian yang sederhana ini bermanfaat bagi penulis dan semua pembaca yang budiman.

***Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarkatuh***

Pekanbaru, 18 Juni 2021

Penulis,

**IVAN FADHILAH**

<b>PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>

**BAB I PENDAHULUAN**

1.1.Latar Belakang.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	11
1.3.Tujuan Penelitian .....	11
1.4.Kegunaan Penelitian .....	12

**BAB II STUDI KEPUSTAKAAN DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

2.1. Studi Kepustakaan.....	13
2.1.1. Konsep Cyber Crime .....	13
2.1.2. Konsep Bullying .....	14
2.1.3. Konsep Cyber Bullying .....	15
2.1.4. Konsep Media Sosial .....	17
2.1.5. Konsep Instagram .....	19
2.1.6. Fitur Instagram .....	20
2.1.7. Konsep Suporter .....	22
2.1.8. Konsep Sepakbola .....	23
2.2. Kajian Terdahulu .....	23
2.3. Landasan Teori .....	25
2.4. Kerangka Pemikiran .....	27
2.5. Konsep Operasional .....	28

**BAB III METODE PENELITIAN**

3.1. Tipe Penelitian.....	30
---------------------------	----

3.2. Metode Penelitian .....	31
3.3. Lokasi Penelitian .....	31
3.4. Objek Penelitian .....	31
3.5. Jenis Dan Sumber Data .....	32
3.6. Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.7. Teknik Analisa Data .....	34
3.8. Jadwal Penelitian .....	35
3.9. Rencana Sistematika Laporan Penelitian .....	36
<b>BAB IV GAMBARAN OBJEK PENELITIAN</b>	
4.1. Gambaran umum media sosial Instagram .....	38
4.1.1. Sejarah Instagram .....	38
4.1.2. Logo dan Simbol Instagram .....	41
4.1.3. Gambar Fitur Instagram .....	44
4.1.4. Kelebihan dan Kekurangan Instagram .....	45
4.2. Tim Liga I Indonesia 2020 .....	47
4.2.1. Persatuan Sepakbola Barito Putera (PS. Barito Putera).....	47
4.2.2. Persatuan Sepakbola Indonesia Kabupaten Bogor (PERSIKABO)	49
4.2.3. Bhayangkara FC .....	52
4.2.4. Persatuan Sepak Bola Indonesia Jakarta .....	53
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
5.1. Hail Penelitian .....	55
5.1.1. Bentuk Cyber Bullying di Liga I Indonesia .....	55
5.2. Pembahasan .....	64
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
6.1. Kesimpulan .....	67
6.2. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

1.1 Nama Tim Liga 1 Indonesia .....	7
3.1 Nama- nama Tim Liga 1 Indonesia .....	31
3.2 Tim Liga 1 Indonesia .....	32
3.3 Jadwal waktu Kegiatan Penelitian .....	35
4.1 Prestasi Persikabo .....	51



## DAFTAR GAMBAR

1.1.Jumlah Pengguna Internet Tahun 2020.....	4
1.2.Hasil Screenshot .....	8
2.1. Kerangka Pemikiran .....	27
4.1 Unggahan Akun (@mikeyk) .....	39
4.2 Unggahan Akun (@kevin) .....	40
4.3 Desain Logo Instagram Oleh Kevin Dan Cole .....	42
4.4 Logo Terbaru Instagram .....	44
4.5 Logo Aplikasi Layout, Boomerang, dan Hyperlapse lama dan terbaru	43
4.6 Fitur-Fitur Umum Aplikasi Instagram .....	44
5.1. Visualisasi Bentuk <i>Cyberbullying</i> oleh Suporter Sepakbola .....	56

## SURAT PERNYATAAN

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau peserta ujian Komprehensif yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ivan Fadhilah

NPM : 177510683

Jurusan : Kriminologi

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)

Judul Skripsi : *Cyber Bullying* Oleh Suporter Sepakbola Di Media Sosial Instagram (Studi Pada Akun Instagram Tim Liga 1 Indonesia 2020)

Atas naskah yang didaftarkan pada ujian komprehensif ini beserta seluruh dokumen persyaratan yang melekat dengan ini saya menyatakan :

1. Bahwa naskah Skripsi Ini adalah benar hasil karya saya sendiri (tidak karya plagiat) yang saya tulis sesuai dengan mengacu kepada kaidah-kaidah metode penelitian karya ilmiah.
2. Bahwa, keseluruhan persyaratan administrasi, akademik, dan keuangan yang melekat benar-benar telah saya penuhi sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh Fakultas dan Universitas.
3. Bahwa apabila ditemukan dan terbukti secara sah bahwa saya dinyatakan melanggar atau belum memenuhi sebagian atau keseluruhan atas pernyataan butir 1 dan 2 tersebut diatas, maka saya menyatakan bersedia menerima sanksi dan konsekuensi pembatalan hasil ujian komprehensif yang telah saya ikuti serta sanksi yang telah sesuai dengan ketentuan Fakultas dan Universitas serta hukum negara republik Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa ada tekanan dari pihak mana pun.

Pekanbaru, 5 Juli 2021

Pelaku Pernyataan

Ivan Fadhilah

**CYBER BULLYING OLEH SUPORTER SEPAKBOLA  
DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM  
(Studi pada Akun Instagram Tim Liga 1 Indonesia 2020)**

**ABSTRAK**

**IVAN FADHILAH**

Pada zaman yang sudah memasuki era modernisasi ini kebutuhan manusia terbantu dan dimudahkan oleh teknologi, penggunaan teknologi ini bisa menjadi suatu dampak yang positif dan juga dampak negatif. Fenomena *bullying* merupakan dampak negatif dari penggunaan teknologi dalam konteks sosial media, salah satu contoh kasus adalah *bullying* yang dilakukan menggunakan sosial media atau yang lebih dikenal dengan *cyber bullying*, adapun contoh kasus yang terjadi dalam konteks *cyber bullying* adalah hinaan, ejekan, cacian yang merujuk pada *hate speech*. Dalam penelitian ini adapun yang menjadi objek kajian adalah *cyber bullying* yang dilakukan oleh suporter sepakbola Indonesia terhadap akun sosial media Instagram tim sepakbola Liga 1 Indonesia, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja bentuk-bentuk *cyber bullying* yang diterima oleh akun sosial media Instagram tim sepakbola Liga 1 Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode visual kriminologi dengan penganalisaan metode kualitatif dan deskriptif dengan bertujuan menggambarkan, menceritakan kejadian *cyber bullying* yang terjadi, adapun landasan teori yang digunakan adalah *cyber bullying* yang mengacu pada pemikiran Kowalski (2008) dan *bullying* yang dilakukan adalah bersifat instan atau secara langsung ditujukan pada akun sosial media Instagram tim sepakbola Liga 1 Indonesia pada kolom komentar dan *direct message* yang bersifat non-verbal menggunakan media elektronik berupa *smartphone*, *personal computer*, dan lainnya.

**Kata Kunci:** *Cyber Bullying*, Instagram, Sepakbola, Suporter

**CYBER BULLYING BY FOOTBALL SUPPORTERS ON  
INSTAGRAM SOCIAL MEDIA**  
(*Study on the Indonesian League 1 Team 2020 Instagram Account*)

**ABSTRACT**

**IVAN FADHILAH**

*Now in new era modernization technology make human needs become easy, the use technology can be a positive impact and be a negative impact. Phenomenon bullying was a negative impact of technology in context social media, one of case do it by social media was a know like cyber bullying, examples case happened in social media context was a radicule, insults, which refers to hate speech. In this research the object cyber bullying was do it by Indonesian fans club to social media account football team liga 1 Indonesia, this research mean knowing what a cyber bullying received by social media instagram football team liga 1 Indonesia. This research use visual criminology method with analyzing qualitative and descriptive methods meaning describe, telling about cyber bullying happened, the theoritical basis used reference by kowalski thought (2008) and do it bullying like instant or directly to social media account Indonesian football team liga 1 on comment box and direct massage whic is like non-verbal used by electronic media like a smartphone, personal computer, etc.*

**Keywords : cyberbullying, football, instagram, Suporter**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi pada saat ini memberi dampak yang besar bagi kemajuan peradaban dunia, salah satunya yaitu kemajuan teknologi. Tidak bisa kita pungkiri bahwa perkembangan teknologi selama dekade terakhir telah menjadi primadona dunia termasuk Indonesia. Dengan semakin berkembangnya teknologi yang ada saat ini, mengakibatkan dunia semakin “mengecil” dan “menyempit”. Kemajuan teknologi yang dimaksud dapat membuat kita semakin mudah untuk mengakses informasi-informasi yang kita butuhkan cukup hanya dengan satu sentuhan jari saja.

Perkembangan *handphone* misalnya, dahulu *handphone* hanya dapat kita gunakan untuk berbicara dan mengirim pesan singkat (sms), namun saat sekarang ini *handphone* berkembang layaknya sebuah komputer mini yang sangat canggih. Kecanggihan *handphone* mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang mana menggunakan teknologi digital sekarang telah menggunakan teknologi layar sentuh dan bahkan kecanggihan tersebut semakin bertambah setelah dipadukan dengan berbagai fitur-fitur tertentu seperti teknologi android dan internet. Dengan adanya perpaduan tersebut mengakibatkan teknologi *handpone* berkembang menjadi teknologi *smartphone* (telepon pintar) yang memiliki berbagai macam fungsi termasuk kecanggihan komunikasinya.

Teknologi *smartphone* saat ini, tidak hanya dapat mendengar suara lawan bicara saja bahkan sudah dapat bertatap muka secara langsung di *handphone*

tersebut. Tidak hanya itu, kecanggihan teknologi *smartphone* juga dilengkapi dengan berbagai macam fitur-fitur yang begitu “memanjakan” bagi penggunanya untuk mempermudah merambah di dunia maya (internet). Hal ini dapat penulis contohkan, adanya fitur-fitur yang memungkinkan seseorang dapat bertransaksi bisnis cukup hanya dengan sentuhan jari tanpa harus bersusah-payah mengantri di bank. Kecanggihan lain misalnya, seseorang dapat membaca dan mengakses berbagai macam berita tanpa harus keluar rumah atau bangun dari tempat tidurnya untuk membeli surat kabar atau menonton televisi. Bahkan saat ini, teknologi *smartphone* juga telah dilengkapi berbagai macam fitur-fitur yang dapat digunakan untuk mengakses berbagai media jejaring sosial (pertemanan), seperti: *facebook, twitter, badoo, instagram, flickr, yahoo*, dan sebagainya.

Kemajuan yang dimiliki teknologi *smartphone* yang dapat mengakses cepat di dunia maya (internet) ini, secara perlahan namun pasti telah mengubah perilaku perorangan maupun masyarakat kita pada saat ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, ekonomi dan budaya masyarakat secara signifikan berlangsung dengan cepat. Tidak hanya itu, dengan adanya perkembangan informasi dan teknologi hari ini menjadi sebuah pedang yang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi yang baik atau positif bagi masyarakat, juga pada sisi yang lain dapat memberikan dampak-dampak yang negatif.

Setiap perkembangan pasti selalu disertai dengan dampak positif maupun negatif. Dibalik dampak positif internet, Barak (2008) dalam (Sartana & Afriyeni,

2017 : 190-204) menyatakan bahwa setiap orang yang berselancar di dunia maya dapat menghadapi sejumlah masalah yang serius atau bahaya terkait penggunaan internet yang mereka lakukan. Dampak negatif yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi tersebut merupakan sebuah fenomena akar kejahatan dan penyimpangan yang begitu pesat. Kejahatan pada saat ini tidak hanya bersifat konvensional dan korporat, tetapi pada saat ini sudah ada temuan baru tentang kejahatan melalui internet yaitu melalui aplikasi media sosial.

Di era digital ini, Indonesia menduduki peringkat ke-5 negara pengguna internet terbesar di dunia yaitu 143,260,000 jiwa dari 266,794,980 total populasi. Data terakhir dari penetrasi pengguna internet pada tahun 2017 menunjukkan 54,68% atau 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia sebanyak 262 juta jiwa menggunakan internet. Dari total populasi yang menggunakan internet tersebut, sebanyak 87,13% digunakan untuk mengakses situs jejaring sosial atau media sosial, dimana menjadikan media sosial sebagai peringkat kedua penggunaan internet setelah chattingan yang menduduki posisi pertama (Yanti, 2018 : 575-590).

Berdasarkan laporan terbaru *We Are Social*, pada tahun 2020 bahwa ada 175,4 juta pengguna internet yang ada di Indonesia. Dibandingkan tahun sebelumnya, ada kenaikan sekitar 17% atau 25 juta pengguna internet di negeri ini. Berdasarkan total populasi Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, maka artinya 64% setengah penduduk RI telah merasakan akses ke dunia maya. Persentase pengguna internet memiliki masing-masing jenis perangkat, di antaranya *mobile phone* (96%), *smartphone* (94%), *non-smartphone mobile phone*



bahasa juga dapat dimaksudnya untuk menyindir, mengejek, atau menarik perhatian. Keperluan-keperluan dalam menggunakan bahasa tersebut membuat munculnya gaya bahasa. Gaya bahasa dikenal dalam retorika dengan istilah style. Karena perkembangan itu, gaya bahasa atau style menjadi masalah atau bagian dari diksi atau pilihan kata yang mempersoalkan cocok tidaknya pemakaian kata, frasa, atau klausa tertentu untuk menghadapi situasi tertentu.

Dahulu di Indonesia, kebebasan berpendapat sangat dibatasi sehingga banyak orang yang kurang dapat mengekspresikan pendapat, baik melalui lisan maupun tulisan. Setiap pendapat yang akan disampaikan harus mengikuti aturan yang berlaku, tidak boleh mengandung unsur sindiran. Oleh karena itu, semua orang yang akan menyampaikan pendapatnya cenderung mengikuti aturan yang ada dengan mengganti ungkapan-ungkapan yang bernilai makna kasar menjadi lebih halus.

Menjelang kejatuhan Presiden Suharto sampai 3 – 4 tahun berikut tampak terjadi perkembangan dalam bahasa Indonesia, tertentu di bidang leksikon dan gaya bahasa. Perkembangan ini tidak di tandai oleh munculnya kata-kata baru, tapi digunakan kembali kata -kata bercitra negative yang sebelumnya jarang dan bahkan tidak digunakan, hal tersebut adalah salah satu contoh disefemia. Pada dasarnya penggunaan disfemia terdapat dalam segala jenis macam bahasa. Disfemia adalah kebalikan dari seufemia, kalau seufemia merupakan upaya untuk menghindari ketidaksopanan atau kekasaran dengan kata-kata atau ungkapan halus, maka disfemia adalah upaya untuk menggantikan kata-kata atau ungkapan biasa atau halus dengan kata-kata atau ungkapan yang kasar. Pada masa sekarang

ini Indonesia menganut sistem pers bebas dan aktif. Semua orang bebas mengungkapkan pendapatnya, baik lewat media tulis ataupun lisan. Setiap orang dapat dengan bebas mengekspresikan semua yang ingin mereka sampaikan, bahkan tidak jarang yang menggunakan ungkapan kasar. Ungkapan-ungkapan tersebut bertujuan memberikan kesan dalam penegasan, dan tidak jarang pula orang yang mendengarkan ungkapan tersebut menjadi marah dan melakukan sebuah tindak kejahatan baik secara langsung maupun melalui internet media sosial.

Kejahatan yang terjadi di media sosial atau pada saat ini adalah aksi ejekan, cacian, kata sumpah serapah dan masih bnyak lagi yang dilakukan dalam media sosial dan internet. Dalam melakukan tindakan bullying di media sosial sangatlah mudah karena tindakan tersebut tidak melalui tatap muka hanya dilakukan secara tidak langsung. Pada orang yang melakukan bullying, dia tetap merasa *enjoy* melakukannya tanpa harus memikirkan perasaan orang tersebut.

Fenomena *bullying* yang terbaru di jumpai saat sekarang ini adalah orang-orang di internet (*Netizen*) sangat mudah untuk *membully* (mengejek) orang di media apapun di internet, hanya dengan melihat kegiatan orang di internet maka orang sudah bisa mengejek orang lain di luar sana tanpa mengetahui realita di dunia nyata. Kasus *bullying* yang terjadi di internet biasanya adalah sebuah ejekan, cacian bahkan hinaan.

Tidak sedikit bahasa yang digunakan netizen untuk berkomentar di disitus online maupun media sosial yang termasuk kedalam pelanggaran hate speech (ungkapan kebencian). *Hate speech* ini berisi tentang ungkapan kebencian

dari seseorang dengan tujuan atau bisaberdampak pada tindak diskriminasi, kekerasan, penghilangan nyawa, atau konflik social. Ujaran kebencian dapat berupa tindak pidana yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan ketentuan pidana lainnya di luar KUHP, yang berbentuk antara lain: penghinaan, pencemaran nama baik, penistaan, perbuatan tidak menyenangkan, memprovokasi, menghasut, penyebaran berita bohong.

Contoh kasus yang terjadi baru-baru ini adalah sebuah hinaan, cacian hingga sumpah serapah yang terjadi pada akun tim sepak bola Liga 1 Indonesia. Dimana netizen atau masyarakat memberikan komentar yang tidak baik dan kurang sopan. Seperti najis, gue benci dari dulu sama tim ini dan masih banyak lagi kata-kata yang kurang baik yang dilontarkan netizen tersebut. Berikut nama-nama tim Liga 1 Indonesia :

**Tabel. 1.1 Nama Tim Liga 1 Indonesia**

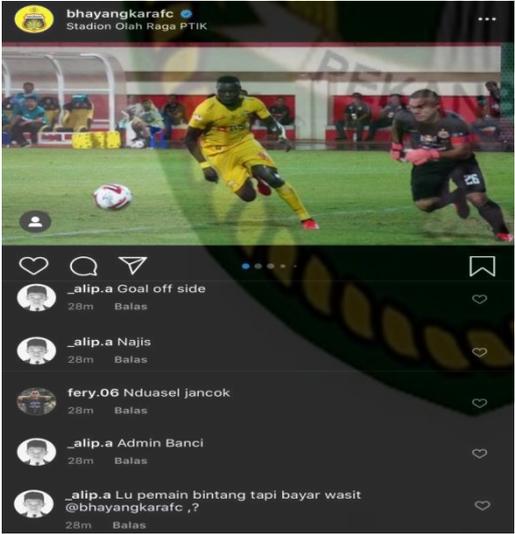
No	Nama Tim	Akun Instagram
1	PERSIB Bandung	@persib
2	Bali United	@baliunitedfc
3	Borneo FC	@borneofc.id
4	PERSIPURA Jayapura	@persipurapapua1963
5	PSIS Semarang	@psisfcofficial
6	PSM Makassar	@psm_makassar
7	PERSIRAJA Banda Aceh	@persiraja_official
8	Madura United	@maduraunited.fc
9	PERSIJA Jakarata	@persija
10	PERSIKABO	@officialpersikabo
11	BHAYANGKARA FC	@bhayangkarafc
12	AREMA FC	@aremaofficial

13	PERSIK Kediri	@persikofficial
14	PERSITA Tangerang	@persita.official
15	PERSEBAYA Surabaya	@officialpersebaya
16	PSS Sleman	@pssleman
17	Barito Putera	@psbaritoputeraofficial
18	PERSELA Lamongan	@perselaafc

Sumber : Media sosial instagram (diakses pada tanggal 30 oktober 2020)

Berikut ini penulis akan menampilkan sebuah gambar hasil screenshoot dari postingan pertandingan sepakbola pada Tim liga 1 Indonesia yang bertanding yang menjadi tindakan perlakuan *Cyber bullying* dan mendapat komentar dari netizen pada akun instagram @bhayangkarafc tersebut.

**Gambar 1.2. Hasil Screenshoot pada akun @bhayangkarafc di instagram saat pertandingan Tim Liga I Indonesia**

	<p>Sumber : Akun instagram @bhayangkarafc (diakses 29 september 2020)          Penjelasan : Pertandingan liga 2020 antara Bhayangkara fc vs Persija Jakarta dengan skor akhir 2-2</p>
---	---





Sumber : Modifikasi Oleh Penulis 2021

Dapat kita lihat pada hasil *screenshot* diatas para netizen atau masyarakat melakukan sebuah *bullying* terhadap tim sepakbola maupun individu pemain itu sendiri. Banyak kita lihat netizen atau masyarakat mengeluarkan kata-kata yang tidak sononoh, ejekan, cacian bahkan sumpah serapah.

Jika fenomena *bullying* atau ejekan ini tidak segera di hentikan maka akan berdampak buruk bagi yang terkena perlakuan tersebut. Baik individu maupun tim sepakbola itu sendiri. Seharusnya sikap kita adalah menghetikan perlakuan *bullying* yang ada pada sekarang ini bukan memperbesar. Dengan cara tidak memberikan perbandingan terhadap seseorang maupun tim sepakbola.

Mengenai *bullying* penghinaan yang dilakukan di media sosial, telah diatur didalam UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi

elektronik dan perubahannya melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan atau mentransmisikan dan membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokume elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan pencemaran nama baik. Adapun ancaman pidana bagi mereka yang memalukan pencemaran nama baik di media sosial adalah pidana penjara paling lama 4 tahun dan denda paling banyak Rp 750.000.000 juta.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat menjadi sebuah kajian permasalahan dengan judul “ **Cyber Bullying Oleh Suporter Sepakbola di Media Sosial Instagram (Studi pada Akun Instagram Tim Liga 1 indonesia 2020).**

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka permasalahan yang akan dibahas oleh penulis dapat dirumuskan sebagai berikut : “**Bagaimana Bentuk *Cyber bullying* yang dilakukan oleh suporter sepakbola di media sosial instagram (studi pada pada akun Liga 1 Indonesia 2020)?**”

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan usulan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui bentuk *cyber bullying* yang dilakukan oleh suporter sepakbola pada media sosial instagram (Studi pada Akun Instagram Tim Liga 1 indonesia 2020)

#### 1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan dari penelitian ini adalah :

##### 1. Kegunaan Penelitian

###### a. Secara Teoritis

Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan dan mengembangkan pengetahuan penulis pada usulan penelitian *cyber bullying* yang dilakukan oleh suporter sepak bola di media sosial instagram. (Studi Pada Akun Liga 1 Indonesia).

###### b. Bagi Akademis

Dapat digunakan sebagai acuan dan perbandingan untuk melakukan penelitian sejenis dalam rangka mendapatkan hasil yang lebih baik dan dapat memberi sumbangsih dalam dunia pengetahuan.

###### c. Kegunaan Praktis

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji latar belakang dari bentuk *cyber bullying* yang terjadi pada media sosial. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan sumbangan pemikiran bagi penentu kebijakan agar kejadian seperti ini tidak terulang kembali dan memperkaya kajian menggunakan dimensi kriminologi.

## BAB II

### STUDI KEPUSTAKAAN DAN KERANGKA PIKIR

#### 2.1. Studi Kepustakaan

##### 2.1.1. Konsep *Cyber Crime*

Sejak adanya *convention on cyber crime* tahun 2001, istilah kejahatan yang berhubungan dengan komputer sering disebut dengan *cyber crime*, munculnya beberapa kasus *cyber crime* di Indonesia, seperti pembajakan kartu kredit, pembajakan beberapa situs, menyadap transmisi data orang lain, dan memanipulasi data dengan cara menyiapkan perintah yang tidak kehendaki ke dalam program komputer telah membentuk opini publik para pengguna jasa internet bahwa *cyber crime* merupakan suatu perbuatan yang merugikan bahkan moral.

Wahid dan Labib (2005 : 40) mengemukakan bahwa *cyber crime* adalah segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal dan atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital. Berdasarkan pemikiran bahwa *cyber crime* merupakan konsekuensi logis dan merupakan akses negatif dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. *Cyber crime* merupakan gejala sosial yang sudah mengarah pada ranah hukum pidana yaitu berupa kejahatan. *Cyber crime* bukan hanya di anggap sebagai masalah individual, tapi sudah menjadi masalah lokal atau nasional, melainkan telah menjadi permasalahan global. (Antonius, 2016:14)

### 2.1.2. Konsep *Bullying*

*Bullying* merupakan perilaku agresif yang menggunakan ketidakseimbangan kekuasaan atau kekuatan dengan sengaja. Bedanya dengan konflik, konflik menyangkut antagonisme antara dua orang atau lebih. Setiap dua orang atau lebih bisa mengalami konflik, perselisihan, atau pertikaian tetapi *bullying* hanya terjadi bila ada ketidakseimbangan kekuatan. Pelaku yang melakukan *bullying* dapat melakukan hal seperti memukul, mendorong, meludahi, pelecehan verbal, dan mengancam (Wiyani, 2012: 84)

*Bullying* adalah salah satu perilaku agresif disertai dengan kekuatan dominan pada perilaku yang dilakukan secara terus-menerus dengan maksud mengganggu korbannya yang lebih lemah. *Bullying* terjadi saat individu atau kelompok orang mengganggu atau mengancam ketenangan dan keselamatan kesehatan seseorang baik secara psikologis maupun fisik. Mengancam reputasi atau pener adalah salah satu bentuk *bullying* yang terbaru karena perkembangan teknologi, internet dan media sosial. Yang berbentuk pesan negatif baik dari sms, pesan di internet dan media sosial lainnya oleh pelaku kepada korbannya secara terus menerus. Bentuknya berupa (Hymel, Nickerson, & Swearer, 2012;132):

1. Menelepon terus menerus tanpa henti namun tidak mengatakan apapun.
2. Mengirim pesan yang menyakitkan dan peninggalkan pesan voicenote yang kejam.
3. Membuat website yang memalukan bagi si korban.
4. Menyebarkan video untuk memermalukan si korban.

Riauskina (2001:1-13), mengelompokkan perilaku *bullying* ke dalam 5 kategori:

- 1) Kontak fisik langsung. Seperti memukul, menggigit, mendorong, mengunci seseorang dalam ruangan, memeras, dan merusak barang-barang yang dimiliki orang lain.
- 2) Kontak verbal langsung. Seperti merendahkan, memberi panggilan nama, mengejek, menyebarkan gosip.
- 3) Perilaku non verbal langsung. Seperti melihat sinis, menjulurkan lidah, mengancam, yang biasanya disertai *bullying* fisik.
- 4) Non verbal tidak langsung. Seperti mendiamkan seseorang, mengucilkan dan sengaja mengabaikan.
- 5) Pelecehan seksual yang dapat dikategorikan perilaku agresi fisik atau verbal.

### **2.1.3. Konsep *Cyber Bullying***

*Cyber bullying* yaitu perlakuan kasar yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang menggunakan bantuan alat elektronik yang dilakukan berulang – ulang dan terus menerus pada seorang target yang kesulitan membela diri. *Cyber bullying* menurut Bhat, (2008:87) *Cyberbullying* adalah penggunaan teknologi untuk mengintimidasi, menjadikan korban, atau mengganggu individu atau sekelompok orang.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *cyber bullying* adalah intimidasi, pelecehan atau perlakuan kasar secara verbal yang dilakukan di dunia maya. Tekanan atau intimidasi baik secara fisik atau verbal dapat menimbulkan depresi. Tetapi, para peneliti menemukan korban aksi *cyberbullying* mengalami tingkat depresi lebih tinggi dibandingkan tindakan kekerasan verbal lainnya.

*Cyber bullying* bisa didefinisikan sebagai bentuk pelecehan dan penghinaan yang dilakukan pelaku (*bully*) kepada korban pada dunia maya atau menggunakan internet misalnya media sosial. Saat *bullying* dilakukan secara online maka kita tambahkan kata “*cyber*” di depan kata *cyberbullying* juga di artikan sebagai bentuk intimidasi yang pelaku lakukan untuk melecehkan korbannya melalui perangkat teknologi.

Willard (2007:98) menyebutkan macam – macam jenis *cyberbullying* :

1. *Flaming* (terbakar) yaitu mengirimkan pesan teks yang isinya merupakan pesan teks yang merupakan kata – kata yang penuh amarah dan frontal. Istilah “*flame*” ini pun merujuk pada kata – kata di pesan yang berapi – api.
2. *Harassment* (gangguan) yaitu pesan yang berisi gangguan yang menggunakan email, sms, maupun pesan teks di jejaring sosial dilakukan secara terus menerus.
3. *Denigration* (pencemaran nama baik) yaitu proses mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang tersebut.
4. *Impersonation* (peniruan) yaitu berpura – pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan – pesan atau status yang tidak baik.
5. *Outing*, yaitu menyebarkan rahasia orang lain atau foto – foto pribadi orang lain.
6. *Trickery* (tipu daya) yaitu membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut

7. *Exclusion* (pengeluaran) yaitu membujuk seseorang dengan kejam mengeluarkan seseorang dari group online.
8. *Cyberstalking* yaitu mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens sehingga membuat ketakutan besar pada orang tersebut.

Tidak hanya itu, bentuk-bentuk cyberbullying yang ditemukan oleh Price dan Dalglish (2010) antara lain: ( Mutma,2019:169)

1. *Called Name* (Pemberian Nama Negatif) Yakni dengan memanggil seseorang dengan nama yang negative di media sosial.
2. *Image of Victim Spread* (Penyebaran Foto) Yakni menyebarkan foto aib seseorang di dalam media sosial.
3. *Threatened Physical Harm* (Mengancam Keselamatan Fisik) Yakni mengancam seseorang di media sosial.
4. *Opinion Slammed* (Pendapat yang Merendahkan Yakni merendahkan atau menghina orang lain di media sosial.

#### 2.1.4. Konsep Sosial Media

Menurut T. Carr dan A. Hayes (2015:76) media sosial adalah media berbasis internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara seketika ataupun tertunda, dengan khalayak luas maupun tidak yang mendorong nilai dari *user – generated content* dan persepsi interaksi dengan orang lain.

Sebagai mana telah dikatakan diatas bahwa media sosial hadir sebagai bagian dari perkembangan media baru yang kontras dengan media tradisional atau industri seperti media cetakan dan media *audio-visual*. Perbedaan yang menonjol

antara media sosial sebagai media baru dengan media “media lama” antara lain dalam kualitas, jangkauan, frekuensi, kegunaan, kedekatan, dan sifatnya yang permanen, contohnya adalah internet ada banyak efek yang berasal dari penggunaan internet dimana para pengguna menghabiskan lebih banyak waktu untuk mengakses situs dari pada situs media lain.

Sosial media adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Sosial media dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian besar yaitu (Nasrullah 2016 :15) :

1. *Social networks*, media sosial untuk bersosialisasi dan berinteraksi (facebook, myspace, hi5, linked in, bebo, dan lain – lain)
2. *Discuss*, media sosial yang memfasilitasi sekelompok orang untuk melakukan obrolan dan diskusi (*google talk, yahoo, M, skype, phorum*, dan lain – lain)
3. *Share*, media sosial yang memfasilitasi kita untuk saling berbagi file, video, music, dan lain – lain (*youtube, slideshare, feedback, flickr, crowdstrom*, dan lain – lain)
4. *Publish*, (*wordpress, wikipedia, blog, wikia, digg*, dan lain – lain)
5. *Micro blog* (*twitter, plurk, pownce, twirxr, plazes, tweetpeek*, dan lain – lain)

Sosial media menghapus batasan-batasan manusia untuk bersosialisasi, batasan ruang maupun waktu, dengan media sosial ini manusia dimungkinkan untuk berkomunikasi satu sama lain dimanapun mereka berada dan kapan pun,

tidak peduli seberapa jauh jarak mereka, dan tidak peduli siang atau pun malam. Sosial media memiliki dampak besar pada kehidupan kita saat ini. Seseorang yang asalnya “kecil” bisa seketika menjadi “besar” dengan media sosial, begitu pun sebaliknya orang “besar” dalam sedetik bisa menjadi “kecil” dengan media sosial.

Apabila kita dapat memanfaatkan media sosial, banyak sekali manfaat yang kita dapat, sebagai media pemasaran, dagang, mencari koneksi, memperluas pertemanan, dan lain – lain. Tapi apabila kita yang dimanfaatkan oleh media sosial baik secara langsung ataupun tidak langsung, tidak sedikit pula kerugian yang akan di dapat seperti kecanduan, sulit bergaul di dunia nyata, efek stress, dan lain – lain.

Orang yang pintar dapat memanfaatkan media sosial ini untuk mempermudah hidupnya, memudahkan dia belajar, mencari kerja, mengirim tugas, mencari informasi, berbelanja dan lain – lain. Media sosial menambahkan kamus baru dalam pembendaharaan kita yakni selain mengenal dunia nyata kita juga sekarang mengenal “dunia maya”. Dunia bebas tanpa batasan yang berisi orang – orang dari dunia nyata. Setiap orang bisa jadi apapun dan siapapun di dunia maya. Seseorang bisa menjadi sangat berbeda kehidupannya antara dunia nyata dengan dunia maya, hal ini terlihat terutama dalam jejaring sosial.

#### **2.1.5. Konsep Instagram**

*Welcome To Instagram*, inilah kalimat pembuka yang di tulis oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger di blog resminya pada 6 Oktober 2010, yang menandai lahirnya aplikasi foto sharing revolusioner instragram. Di startup yang didirikannya yaitu perusahaan Burbn, inc. Kevin Systrom dan Mike Krieger

bekerja keras untuk mewujudkan layanan jejaring sosial berbasis fotografi sesuai impiannya. Steve Jobs pendiri (*Apple*), Bill Gates pendiri (*Microsoft*), Mark Zuckerberg pendiri (*Facebook*), Matt Mullenweg pendiri (*Wordpress*), google dan sebagainya adalah para inovator teknologi kelas dunia yang telah mengembangkan produk revolusioner sejak usia muda (Atmoko, 2012:10).

Instagram berasal dari kata “instan” atau “insta”, seperti kamera polaroid yang dulu lebih dikenal dengan “foto instan”. Instagram juga dapat menampilkan foto – foto secara instan dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata “gram” berasal dari kata “telegram”, dimana cara kerja telegram adalah untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Oleh karena itulah instagram berasal dari kata “insta – telegram” (Diamond, 2015 : 295).

Instagram adalah sebuah aplikasi dari Smartphone yang khusus untuk media sosial yang merupakan salah satu dari media digital yang mempunyai fungsi hampir sama dengan twitter, namun perbedaannya terletak pada pengambilan foto dalam bentuk atau tempat untuk berbagi informasi terhadap penggunaannya. Instagram juga dapat memberikan inspirasi bagi penggunanya dan juga dapat meningkat kreatifitas, karena instagram mempunyai fitur yang dapat membuat foto menjadi lebih indah, lebih artistik dan menjadi lebih bagus (Atmoko, 2012:12).

#### **2.1.6. Fitur Instagram**

Instagram memiliki fitur yang berbeda dengan jejaring sosial lainnya (Muqaffi, 2017:37) diantaranya:

### 1. *Followers* (Pengikut)

Dengan memiliki pengikut instagram dan menjadi pengikut akun pengguna lainnya maka akan terbentuk sistem sosial didalam instagram. Maka, komunikasi antara sesama pengguna instagram sendiri dapat terjalin dengan cara memberikan komentar pada foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya dan bisa juga memberikan tanda suka. *Followers* menjadi salah satu hal terpenting, karena jumlah tanda suka dari para pengikut sangat berpengaruh apakah postingan tersebut bisa menjadi foto yang populer atau tidak.

### 2. *Upload* Foto (Mengunggah Foto)

Sebagai wadah untuk mengunggah dan berbagi foto kepada pengguna lain sebenarnya merupakan kegunaan yang paling utama dari aplikasi instagram. Foto yang akan diunggah bisa didapat melalui foto-foto yang ada di album foto ataupun langsung melalui kamera Device tersebut.

### 3. Judul Foto

Setelah foto siap disunting, foto akan dibawa kehalaman selanjutnya, foto yang diinginkan akan diunggah ke dalam jejaring sosial ataupun instagram sendiri. Dimana tidak hanya ada pilihan untuk mengunggah pada jejaring sosial atau tidak tapi juga untuk menambahkan koleksi foto dan memasukkan judul foto.

### 4. Arroba (@)

Sama dengan Facebook dan juga Twitter, instagram juga mempunyai fitur dimana para penggunanya bisa menyinggung pengguna lainnya. Dengan cara menambahkan tanda arroba (@) dan masukkan nama akun instagram dari pengguna tersebut. Tidak hanya dapat menyinggung pengguna lainnya pada judul

foto saja, melainkan juga pada bagian komentar. Pada dasarnya ini dimaksud guna berkomunikasi dengan pengguna yang telah disinggung tersebut.

#### 5. *Like* (Tanda suka)

Instagram juga memiliki sebuah fitur tanda suka yang mana ini fungsinya memiliki kesamaan dengan yang telah disediakan Facebook, yaitu sebagai penanda bahwa pengguna lain menyukai foto yang telah diunggah. Berdasarkan durasi waktu dan jumlah suka pada sebuah postingan dalam Instagram, menjadikan faktor khusus yang mempengaruhi apakah foto tersebut terkenal atau tidak.

#### 6. Popular (*Explore*)

Apabila sebuah foto masuk kedalam halaman popular, secara tidak langsung foto tersebut sebagai tanda suatu hal yang dikenal oleh masyarakat mancanegara, yang sangat berpengaruh pada jumlah pengikut dan juga dapat bertambah lebih banyak. Karena halaman popular merupakan tempat kumpulan foto-foto yang terpopuler dari seluruh dunia pada saat itu.

#### 2.1.7. Konsep Suporter

*Supporter* (*supporters*) adalah orang-orang (sekumpulan orang) yang memberikan dukungan. Menurut definisinya, suporter dalam pertandingan adalah orang yang memberikan dukungan atau sokongan dalam suatu pertandingan. Sedangkan definisi suporter itu sendiri adalah orang yang memberikan dukungan atau sokongan dengan menyaksikan secara langsung suatu pertandingan di stadion sepak bola maupun secara tidak langsung tanpa datang ke stadion sepak bola dan pada umumnya ditandai dengan kostum mencolok, dengan coretan warna-warni di wajah mereka ditambah dengan topi, syal, dan bendera tim kesayangannya.

Robert Cialdini, seorang Profesor dari Arizona State University yang dikutip oleh suporter dalam suatu situs (*website*) Yahoo Indonesia mengamati tingkah laku suporter sejak tahun 1970, berkesimpulan bahwa suporter sering kali merasa lebih bangga dari pada pemain, apabila tim kesayangan mereka meraih kemenangan dalam suatu pertandingan.

Suporter di Indonesia sedang berada dalam periode bertumbuh. Dalam lima tahun terakhir ini, muncul kelompok-kelompok suporter terorganisir. Suatu fenomena yang berdampak amat positif bagi perkembangan sepak bola nasional. Kehadiran kelompok suporter ini sedikit banyak merubah gaya dukung dan pola perilaku penonton.

#### **2.1.8. Konsep Sepakbola**

Sepak bola merupakan olah raga yang paling digemari diseluruh dunia. Hampir seluruh masyarakat di dunia ini menyukai sepak bola tidak terkecuali anak kecil, para remaja, bahkan para wanita pun menggemari olah raga ini. Sepak bola bukan hanya permainan gengsi antara kedua klub yang sedang bertanding saja tetapi para suporter klub yang sedang bertanding pun tidak ingin kalah beradu gengsi dengan suporter yang lainnya. Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola. Menurut Luxbacher (2008: 2)

#### **2.2.Kajian Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian terdahulu ini diharapkan peneliti dapat melihat perbedaan maupun dapat memperhatikan mengenai kekurangan dan kelebihan

antara peneliti yang telah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

Pertama adalah penelitian oleh Nurrahma Yanti (2018) dengan judul “Fenomena Cyberbullying Pada Media Sosial Instagram”. Penelitian ini menggambarkan fenomena-fenomena *cyberbullying* dalam media sosial khususnya instagram melalui pendekatan sosial-hukum. Tulisannya juga menawarkan solusi pemecahan dan etika dalam menggunakan media sosial khususnya instagram.

Penelitian kedua adalah “Body Shaming di Dunia Maya: Studi Netnografi pada Akun Youtube Rahmawati Kekeyi Putri Cantika” (2019) oleh Yenny& Sri Wahyuning Astusi mahasiswi Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta. Penelitian ini mencoba memetakan jenis dan pola *body shaming* yang diterima oleh rahmawati kekeyi dengan menggunakan pendekatan netnografi dari youtube milik kekeyi. Dengan hasil bahwa masih banyak netizen yang melakukan *body shaming* dengan komentar yang beragam.

Penelitian ketiga adalah penelitian oleh Machsun Rifauddin (2016), dengan judul “Fenomena *Cyberbullying* Pada Remaja (Studi Analisis Media Sosial Facebook)”. Tulisannya menggambarkan fenomena *cyberbullying* terhadap para remaja di sosial media khususnya *facebook* dan beberapa contoh nyata yang pernah terjadi di indonesia. Peneliti menjelaskan bahwa *cyberbullying* tidak hanya memberikan dampak negatif pada korban namun juga pelaku. Untuk menanggulangi *cyberbullying* di media sosial *facebook* maka perlu dilakukan tindakan preventif melalui pendidikan etika.

Penelitian keempat adalah “*Cyberbullying* dalam media sosial instagram @Jonathanchristieofficial” (2019) oleh Rr. Arry Kurnia S. Mahasiswa Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat tiga jenis *cyberbullying* dalam akun instagram jonathan yaitu *cyberstalking*, *harassment* dan *flaming*. Motif seseorang memberikan komentar pada akunnya karena mengidolakan, memberikan pujian dan memiliki ketertarikan fisik.

### 2.3. Landasan Teori

#### 2.3.1. Teori *Cyber bullying*

Menurut Kowalski (2008:124), *cyberbullying* mengacu pada *bullying* yang terjadi melalui instant messaging, email, chat room, website, video game, atau melalui gambar maupun pesan yang dikirim melalui telepon selular. Dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* merupakan salah satu bentuk dari *bullying* secara verbal dan non-verbal yang dilakukan melalui media elektronik seperti telepon selular ataupun komputer, seperti mengirimkan pesan singkat yang berisi kebencian terhadap seseorang, mengatakan hal-hal yang menghina perasaan orang lain dalam sebuah chat, atau menyebarkan isu yang tidak benar mengenai seseorang melalui internet. Mengacuhkan seseorang dalam sebuah chat room, atau mengejek seseorang, mengeluarkan kata-kata yang tidak baik melalui media online juga merupakan salah satu bentuk dari *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah penggunaan teknologi informasi untuk menyakiti atau melecehkan orang lain secara sengaja, berulang, hingga bermusuhan. Cyber-intimidasi hanya sebatas untuk memposting gosip tentang seseorang melalui internet. Gosip tersebut bisa

saja tentang kebencian atau mungkin pada identitas pribadi seseorang dan hal-hal tersebut sangat memperlakukan dan mencemarkan nama orang tersebut.

*Cyber bullying* didefinisikan dalam kamus hukum sebagai tindakan yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk keperluan yang di sengaja, dilakukan terus menerus, dengan tujuan untuk merugikan orang lain dengan cara menyakiti atau 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 group diskusi serta pesan instan atau pesan teks SMS.

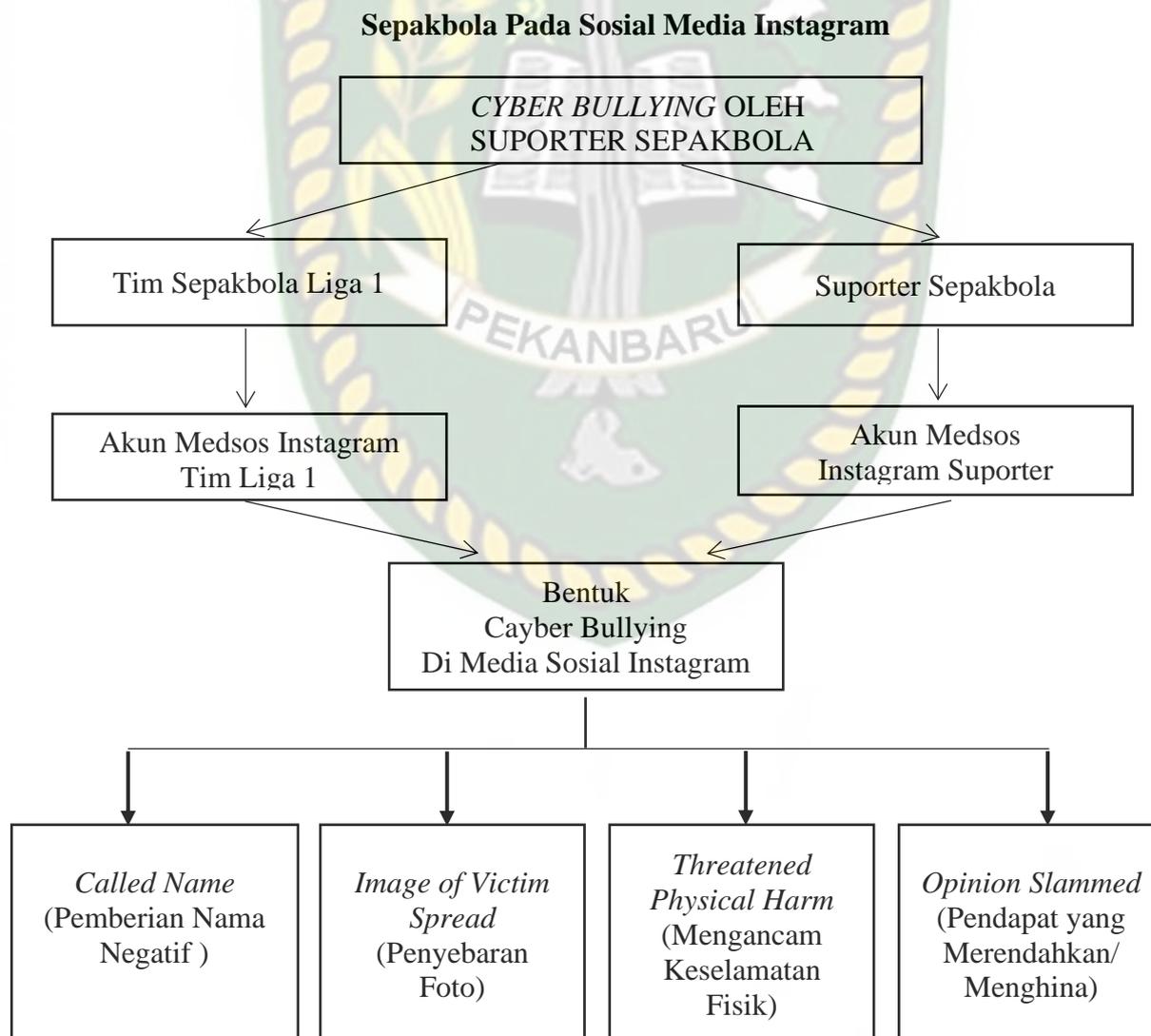
*Cyberbullying* termasuk komunikasi yang berusaha untuk mengintimidasi, mengontrol, memanipulasi, meletakkan informasi-informasi palsu hingga memperlakukan penerima. Tindakan yang disengaja, berulang, dan menimbulkan permusuhan dimaksudkan untuk menyakiti orang lain. Seperti yang telah didefinisikan oleh "The National Council" *Cyber bullying* adalah : "Tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti dan memperlakukan orang lain melalui media internet, ponsel atau perangkat lainnya yang digunakan untuk mengirim teks atau gambar".

## 2.4. Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini penulis ingin menjelaskan cyber bullying yang dilakukan oleh suporter sepakbola di media sosial instagram (studi pada akun instagram Tim Liga 1 Indonesia 2020).

Untuk lebih jelasnya gambaran antara variabel penelitian dengan teori yang dijadikan indikator akan disimpulkan dalam kerangka pemikiran sebagaimana yang di gambarkan sebagai berikut :

**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Tentang Cyber Bullying Oleh Suporter**



Sumber : Modifikasi Peneliti, 2021

## 2.5. Konsep Operasional

Menurut Singarimbun dan Effendi konsep digunakan untuk menggambarkan secara abstrak suatu fenomena sosial atau alami. Konsep memiliki tingkat generalisasi yang berbeda-beda. Semakin dekat konsep kepada realita, maka semakin dekat pula konsep itu diukur (dalam Tarigan, 2014;21). Serta menurut Silalahi (2006;104) konsep merupakan pengertian atau ciri-ciri yang berkaitan dengan konsep adalah sejumlah karakteristik yang menjelaskan suatu objek, kejadian, gejala, kondisi atau situasi yang dinyatakan dalam suatu kata atau simbol (dalam Tarigan, 2014;21).

Berikut ini penulis jelaskan beberapa definisi operasional dari konsep yang berhubungan langsung dengan penelitian ini:

- a. *Cyber bullying* adalah tindakan penghinaan, kekerasan psikis atau intimidasi yang dilakukan melalui perangkat teknologi dan informasi di dunia maya terhadap pihak lain dimana tindakan tersebut dimaksudkan untuk mempermalukan, menyebarkan keburukan dan kebencian, mengintimidasi yang ditujukan secara langsung maupun secara terbuka (diketahui oleh public) kepada korbannya (Nasrullah, 2017:188-189)
- b. Suporter bola adalah orang yang memberikan dukungan yang bersifat aktif. Di sepakbola, supporter memberikan dukungannya dilandasi dengan rasa cinta dan fanatisme pada tim.
- c. Sepakbola adalah permainan antara dua (2) regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang dan dimainkan dengan kaki, kecuali penjaga gawang, boleh menggunakan tangan dan lengan. Setiap tim berusaha untuk

memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan menjaga gawangnya dari kemasukan bola oleh serangan lawan dan permainan ini dilakukan selama 2x45 menit.

- d. Media sosial adalah sebuah media daring (media dalam jaringan) dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi yang meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.
- e. Instagram adalah sebuah aplikasi dari smarthphone yang khusus untuk media sosial yang merupakan salah satu dari media digital yang mempunyai fungsi hampir sama dengan twitter, namun perbedaannya terletak pada pengambilan foto dalam bentuk atau tempat untuk berbagi informasi terhadap penggunanya. Instagram juga dapat memberikan inspirasi bagi penggunanya dan juga dapat meningkatkan kreatifitas, karena instagram mempunyai fitur yang dapat membuat foto menjadi lebih indah, lebih artistik dan menjadi lebih bagus.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Tipe Penelitian

Tipe penelitian ini berbentuk deskriptif. Sugiyono (2013:35). Penelitian deskriptif yaitu menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang apa yang terdapat pada saat peneliti dengan cara mengumpulkan data dan mengklarifikasinya sehingga dapat di peroleh sebuah analisa terhadap masalah-masalah yang di hadapi. Penelitian ini bersifat menggali lebih dalam bagaimana perlakuan cyber bullying di media sosial pada akun instagram Tim Liga 1 indonesia 2020. Kemudian penelitian ini di jelaskan secara naratif dengan menggunakan visual, dimana data yang di peroleh melalui postingan, kolom komentar akun instagram Tim Liga 1 indonesia 2020.

#### 3.2. Metode Penelitian

Dalam mendapatkan bukti-bukti dan analisis yang kuat terkait dengan penelitian ini, maka penulis menggunakan metode visual kriminologi, karena penulis nantinya akan menunjukkan bagaimana bentuk dan gambaran cyberbullying yang banyak macamnya khususnya di media sosial instagram secara lebih mendalam. Dengan menggunakan metode tersebut dapat menjelaskan gambaran dari permasalahan dalam penelitian ini dengan mudah.

Menurut pemikiran Cecil Greek (2005) kriminologi visual dapat diartikan sebagai salah satu metode dalam penelitian kriminologi. Karna pemikiran bahwa visual, dan audio-visual, dapat dijadikan bahan untuk membantu

analisis tentang gambaran kejahatan, pelaku kejahatan, dan sistem peradilan pidana. Christopher Pole (2004) juga menyatakan visual menjadi suatu kumpulan bentuk data. Data yang dimaksud seperti pengguna fotografi, videografi, lukisan, film, kartun, iklan, dan lainnya yang mana mempunyai kegunaan secara metodologis kampanye media dan dapat dilihat sebagai bagian dari konstruksi sosial mengenai kejahatan.

### 3.3. Lokasi Penelitian

Yang menjadi lokasi penelitian yang peneliti lakukan meliputi masyarakat *cyber*, yang lebih di persempit lagi dengan masyarakat *cyber* yang menggunakan jejaring media sosial instagram. Maka penulis mengganti lokasi penelitian menjadi media social instagram. Hal tersebut dikarenakan data visual pada peneliti diperoleh dari media social instagram.

### 3.4. Objek Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menjadikan jumlah like, share, comment, pada akun instagram Tim Liga 1 indonesia 2020 sebagai dari objek penelitian. Karena dengan banyaknya like, share, comment pada akun instagram Tim Liga 1 indonesia 2020 tersebut menjadikan berita yang di posting menjadi trending topik. Postingan akun instagram Tim Liga 1 indonesia 2020 yang menarik netizen untuk melihat postingan tersebut dan menyebabkan terjadinya komentar *cyber bullying*.

**Tabel. 3.1 Nama Tim Liga 1 Indonesia**

No	Nama Tim	Akun Instagram
1	PERSIB Bandung	@persib
2	Bali United	@baliunitedfc
3	Borneo FC	@borneofc.id

4	PERSIPURA Jayapura	@persipurapapua1963
5	PSIS Semarang	@psisfcofficial
6	PSM Makassar	@psm_makassar
7	PERSIRAJA Banda Aceh	@persiraja_official
8	Madura United	@maduraunited.fc
9	PERSIJA Jakarta	@persija
10	PERSIKABO	@officialpersikabo
11	BHAYANGKARA FC	@bhayangkarafc
12	AREMA FC	@aremaofficial
13	PERSIK Kediri	@persikofficial
14	PERSITA Tangerang	@persita.official
15	PERSEBAYA Surabaya	@officialpersebaya
16	PSS Sleman	@pssleman
17	Barito Putera	@psbaritoputeraofficial
18	PERSELA Lamongan	@persela.fc

*Sumber : Media Sosial Instagram (diakses pada tanggal 30 Oktober 2020)*

Dari data di atas, untuk mempersempit penelitian, penulis memfokuskan dari delapan belas tim, diambil menjadi empat tim diantaranya yaitu :

**Tabel 3.2 Tim Liga 1 Indonesia**

No	Nama Tim	Akun Instagram
1	Barito Putera	@psbaritoputeraofficial
2	PERSIKABO	@officialpersikabo
3	BHAYANGKARA FC	@bhayangkarafc
4	PERSIJA Jakarta	@persija

### 3.5. Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang penulis gunakan dalam penelitian ini terdiri atas 2 (dua) (sugiyono,2010:203). yaitu:

- a. Data Primer, yaitu data dan informasi yang diperoleh langsung dari sumber pertama. Adapun sumber data yang penulis peroleh berasal dari anggota kepolisian yang berwenang menangani kasus yang diteliti oleh penulis
- b. Data sekunder, yaitu data dan informasi yang penulis peroleh secara tidak langsung, yakni melalui data dan dokumen yang telah tersedia pada instansi atau lembaga tempat penelitian penulis. Adapun sumber data yang penulis peroleh berasal dari peraturan perundang-undangan, pendapat pakar hukum, literatur berbagai buku, serta laporan-laporan yang ada.

### **3.6. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Menurut Sugiyono (2007:209) bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Namun dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan observasi.

Sutrisno dalam (Sugiyono, 2010:203) mengemukakan bahwa observasi adalah suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua yang terpenting diantaranya adalah proses-proses ingatan dan pengamatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi dapat digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Teknik observasi yang penulis lakukan untuk penelitian ini yakni data yang dikumpulkan nantinya diolah sendiri oleh penulis dan bersumber dari hasil

observasi melalui media sosial instagram. Kemudian penulis melakukan *screenshot* pada laman instagram yang mana ini lah nantinya dijadikan data-data dalam penelitian ini.

### **3.7. Analisa Data**

Penelitian ini menggunakan penganalisaan dengan menggunakan metode visual kriminologi data yang didapat dikumpulkan dengan lengkap dan menyeluruh, lalu data tersebut dikelompokkan disesuaikan dengan jenis data yang telah diperoleh dari hasil observasi berupa hasil *screenshot* gambar-gambar maupun video yang berkaitan dengan *cyberbullying* di media sosial instagram. Selanjutnya hasil dari *screenshot* dari laman instagram yang telah diperoleh dianalisa dan data diuraikan dalam bentuk kalimat naratif.

### 3.8. Jadwal Waktu Kegiatan Penelitian

Tabel 3.3 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	BULAN DAN MINGGU KE-																									
		Desember 2020				Januari 2021				Februari 2021				Maret 2021				Mei 2021				Juni 2021				Juli 2021	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1	Persiapan dan penyusunan UP	■	■	■	■																						
2	Seminar UP																										
3	Penelitian lapangan									■	■	■	■														
4	Pengelolaan dan Analisis Data													■	■	■	■										
5	Konsultasi Bimbingan Skripsi																	■	■	■	■						
6	Ujian Skripsi																									■	
7	Revisi dan Pengesahan Skripsi																										■
8	Penggandaan Serta Penyerahan Skripsi																										■

Keterangan: Tabel jadwal dan waktu kegiatan penelitian penulis, dirancang sesuai dengan panduan penulisan karya ilmiah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIR. 2020

### 3.9. Rencana Sistematika Laporan Penelitian

Adapun sistematika penulisan usulan penelitian dalam bentuk skripsi ini dibahas dalam VI BAB, di mana tiap-tiap BAB akan dibagi dengan sub-sub BAB dengan kerangka sebagai berikut:

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

Pada BAB ini dimulai dengan latar belakang masalah, dalam uraian berikutnya dibahas mengenai perumusan masalah, serta tujuan dan kegunaan penelitian.

#### **BAB II : STUDI PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

Pada BAB ini akan diuraikan studi pustaka yang merupakan teori penunjang dalam penulisan skripsi nantinya serta kerangka pikir.

#### **BAB II : METODE PENELITIAN**

Pada BAB ini terdiri dari tipe penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, teknik penarikan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, jadwal waktu kegiatan penelitian serta sistematika penulisan skripsi.

#### **BAB IV : DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN**

Bab ini membahas mengenai deskriptif atau penggambaran umum tentang situasi dan kondisi mengenai lokasi penelitian.

#### **BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam BAB ini akan diuraikan hasil-hasil penelitian dan pembahasan tersebut.

## **BAB VI : PENUTUP**

BAB ini merupakan BAB terakhir dari penulisan pada BAB ini akan dipaparkan kesimpulan dari apa yang telah yang telah diuraikan dalam BAB sebelumnya dan kemudian diajukan saran.





Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## BAB IV

### GAMBARAN OBJEK PENELITIAN

#### 4.1. Gambaran Media Sosial Instagram

##### 4.1.1 Sejarah Instagram

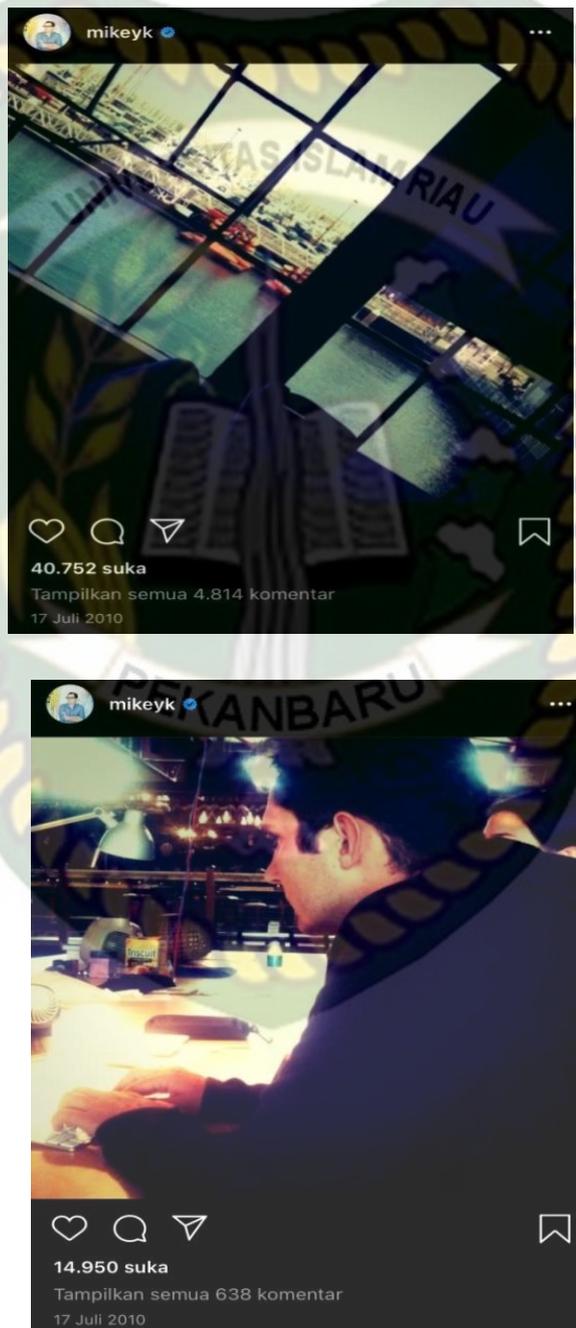
Instagram merupakan media sosial berbasis gambar dengan layanan *sharing* foto dan video yang dirancang oleh Kevin Systrom dan Mike (Burbn,inc.). Secara resmi Instagram dirilis perdana pada 6 Oktober pada tahun 2010, yang dengan eksklusif awalnya hanya di peruntukkan bagi pemakai iOS. Kemudian, pada tahun 2012 pada bulan April, dirilis untuk pemakai ponsel berbasis Android dan diikuti dengan situs web di bulan November. Dilanjudi dengan tahun 2016 untuk aplikasi perangkat HP Windows 10 Mobile.

Perkembangan Instagram dimulai di San Fransisco. Pada awalnya perusahaan Burbn, Inc. sendiri terlalu banyak memiliki fokus di dalam HTML5 peranti bergerak. Namun CEO, Kevin dan Mike memutuskan fokus pada satu saja. Setelah seminggu mencoba membuat suatu ide yang bagus, akhirnya terfokus pada bagian multi-fitur pada fotografi seluler, kemampuan menyukai sebuah foto, dan juga berkomentar. Itulah akhirnya yang menjadi Instagram.

Nama Instagram sendiri diambil dari kata “insta” yang berasal dari kata “instan” seperti kamera polaroid. Sementara kata “gram” berasal dari kata ”telegram” yang bekerja untuk mengirimkan informasi dengan cepat kepada orang lain. Kevin dan Mike tidak menyangka saat itu Instagram akan sangat disukai dan digemari sebagai foto album online.

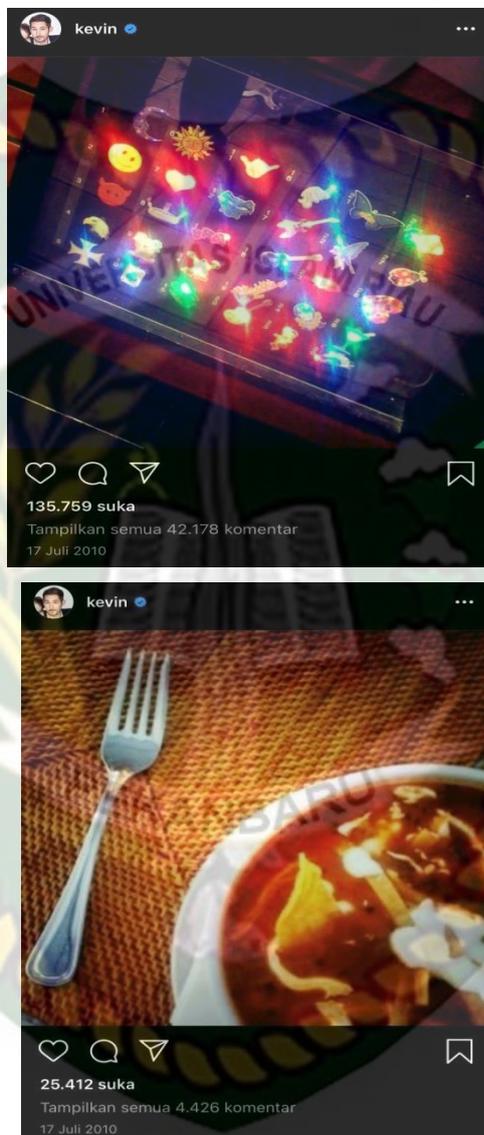
Berikut unggahan pertama Instagram saat Kevin dan Mike mulai menguji proyek mereka dengan beberapa jepretan yang eksperimental:

**Gambar 4.1** Unggahan Akun (@mikeyk)



*Sumber : akun Instagram @mikeyk (diakses 23 Maret 2021)*

Gambar 4.2 Unggahan Akun (@kevin)



*Sumber : akun Instagram @kevin (diakses 23 Maret 2021)*

Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar unggahan di hari pertama Instagram menyentuh komponen yang saat ini merupakan tren yaitu membagikan foto pada Instagram seperti foto pribadi, foto hewan, foto makanan, gambar-gambar seni, juga banyak dokumentasi tentang acara besar dan kehidupan sehari-

hari. Untuk kualitas foto sendiri, sebelum mencapai tingkat saat menyangkut pengeditan, komposisi, dan presisi sendiri mempunyai jalan yang sangat panjang.

Pada Tanggal 9 April pada tahun 2012. Diumumkan Pengambilan alih Instagram oleh Facebook senilai hampir \$1 miliar dalam bentuk tunai dan saham, saat itulah Instagram mengalami perubahan besar setelah diakuisisi dengan perusahaan jejaring Facebook. Selain itu, saat sekarang ini fitur yang berkembang menunjang Instagram sebagai sosial media. Termasuk juga fitur terbaru yaitu Instagram *stories* atau *Insta-story*.

#### 4.1.2 Logo dan Simbol-simbol Instagram

Sejak berdirinya Instagram sampai saat sekarang ini, terhitung sudah 3 (tiga) kali Instagram mengalami perubahan ikon atau yang dikenal dengan logo. Kevin Systrom adalah orang yang pertama mendesain logo untuk aplikasi Instagram yang sangat serupa dengan produk kamera instan asli yaitu polaroid OneStep. Namun setelah aplikasi tersebut diluncurkan, Kevin ingin logo Instagram diubah lagi menjadi lebih unik karena kemiripan dari desain dengan kamera asli memiliki merek dagang. Oleh sebab itu ia mengajukan ide kepada desainer dan fotografer profesional yakni Cole Rise.

Ide pembuatan logo Instagram yang pertama merupakan logo berbasis kamera merek Bell & Howel. Yang merupakan kamera keluaran tahun 1940an. Rise mendesain logo Instagram dengan memiliki cita rasa Instagram, menarik dan unik. Versi terakhir dari logo buatan Rise datang dalam bentuk 2.0 tahun 2011 (Liputan6.com diakses 23 Maret 2021). Berikut perubahan logo Instagram yang didesain oleh Kevin dan Rise:

### Gambar 4.3 Desain Logo Instagram Oleh Kevin Dan Cole

#### Logo Instagram yang lama



*Sumber : Brilio.net 2016 (diakses 231 Maret 2021)*

Namun perubahan Instagram terjadi lagi pada tahun ke 5. Logo Instagram kembali berubah dengan tampilan baru yang dirancang flat, latar belakang gradasi antara warna pink, jingga, ungu, dan beroutline putih. Ian Spalter yang menjadi kepala bagian desain Instagram yang terbaru mengatakan bahwa logo terbaru itu dimaksudkan agar aplikasi Instagram lebih terlihat relevan dan modern di era sekarang ini saat kebanyakan pengguna menjepret foto menggunakan *smartphone*. Ian juga mengatakan bahwa logo yang lama kurang merefleksikan komunitas maupun brand, sementara logo baru akan membawakan kesan yang lebih dinamis,

berwarna, dan efek yang baik untuk para penggunanya (Kompas.com diakses 23 Maret 2021). Berikut logo Instagram terbaru yang digunakan sampai saat ini:

Gambar 4.4 Logo Terbaru Instagram Yang Di Desain Oleh Ian Spalter



*Sumber : medium.com 2016 (diakses 23 Maret 2021)*

Instagram seolah ingin menunjukkan serta menampilkan produknya mempunyai tampilan yang lebih relevan dan modern sesuai zaman. Aplikasi yang dirilis oleh Instagram seperti hyperlapse, boomerang, dan juga layout pun ikut mengalami perubahan desain logo. Yang mana turut mengandung skema warna merah muda, jingga dan ungu (CNN indonesia.com diakses 23 Maret 2021). Berikut perubahan pada logo tersebut:

**Gambar 4.5 Logo Aplikasi Layout, Boomerang, dan Hyperlapse**

**Tampilan Lama Dan Terbaru**



*Sumber : Pratiwi.N 2016 . hipwee.com (diakses 23 maret 2021)*

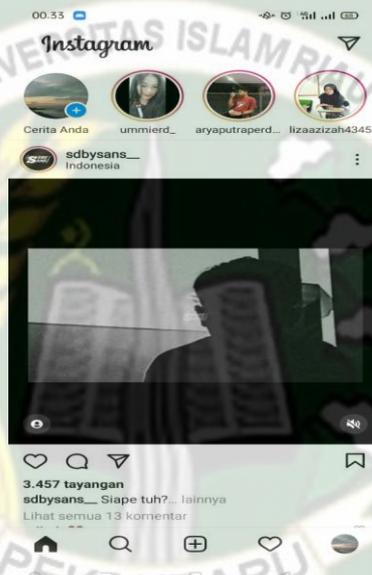
### 4.1.3 Gambaran Fitur-Fitur Instagram

Hampir setiap minggunya Instagram menghadirkan fitur-fitur baru.

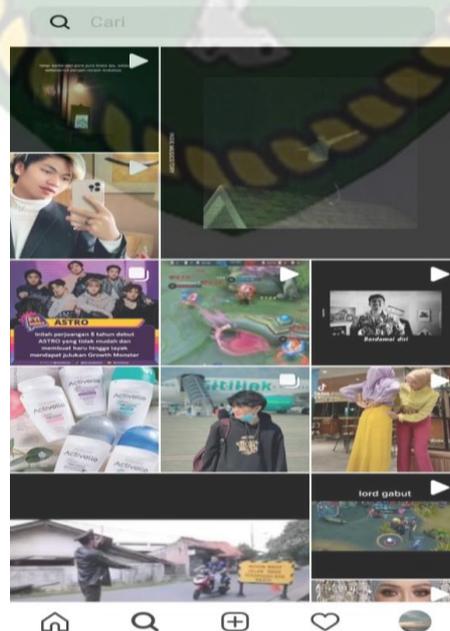
Berikut gambar beberapa fitur yang umum di gunakan dalam Instagram:

#### Gambar 4.6 Fitur-Fitur Umum Aplikasi Instagram

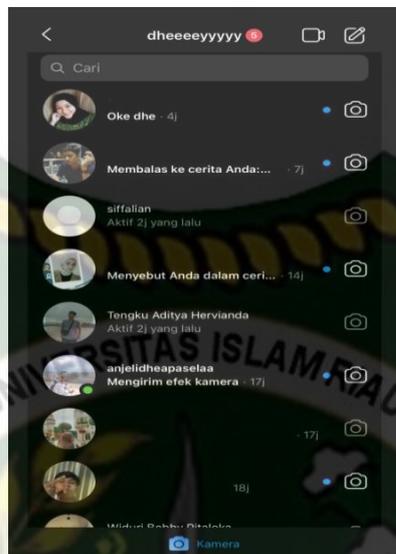
##### 1. Halaman Instagram setelah login



##### 2. Tampilan saat Expolre



### 3. Tampilan Instagram *Direct*



### 4. Tampilan Instagram *Stories*



Sumber : Aplikasi Instagram (diakses 23 Maret 2021)

#### 4.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Instagram

##### A. Kelebihan Instagram

1. Aplikasi Instagram menjadi media sosial yang unggul pada hal postingan melalui video juga foto.

2. Instagram juga dapat menjadi sarana berbagi cerita maupun sekedar memperlihatkan aktifitas saat itu. Tentunya ini juga dapat membantu kita menjadi tahu maupun sarana melepas jenuh.
3. Sebagai media komunikasi yang mengasikkan. Kita bisa memanfaatkan fitur chat ataupun komentar untuk berkomunikasi dengan orang lain. Instagram juga menyediakan *Dirrect Message* berkomunikasi dengan *private* tanpa diketahui orang lain.
4. Instagram juga bisa menjadi sarana hiburan, karena kita tau bahwa sebenarnya di Instagram dapat menonton video lucu yang mengocok perut yang sengaja di unggah seseorang untuk membuat orang lain tertawa juga.
5. Instagram juga dapat menjadi sarana promosi bisnis yang sangat menguntungkan dengan menambahkan sedikit hastag agar postingan bersifat luas.
6. Selain itu Instagram juga gratis dan mudah dalam penggunaannya.

#### B. Kekurangan Instagram

1. Instagram merupakan media sosial yang rawan akan bully karena tujuan utama Instagram adalah memposting foto dan ditambah adanya fitur komentar.
2. Instagram juga dapat merugikan menggunakannya akibat peretasan yang dilakukan oleh orang yang tidak bertanggung jawab apalagi bila orang tersebut membajak dengan mengupload foto yang tidak senonoh.

3. Hampir setiap minggunya Instagram menghadirkan fitur-fitur baru sehingga membuat penggunaanya harus mengupdate terus- menerus. Selain itu Instagram juga dapat menghabiskan banyak kuota internet.

#### **4.2 Tim Liga I Indonesia 2020**

Olahraga sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya menjadi penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan tangan di daerah tendangan hukuman. Permainan sepakbola dimainkan dalam 2 (dua) babak, yang mana masing-masing babak berlangsung selama 45 menit, dengan waktu istirahat 15 menit. Pada pertandingan yang menentukan misalnya pada pertandingan final, apabila terjadi nilai yang sama, maka untuk menentukan kemenangan diberikan babak tambahan waktu selama 2 x 15 menit tanpa ada waktu istirahat. Jika dalam waktu tambahan 2 x 15 menit nilai masih sama, maka akan dilanjutkan dengan tendangan pinalti untuk menentukan tim mana yang menang.

Liga 1 tahun 2019 (disebut dengan Shopee Liga 1) adalah musim ketiga dari Liga 1 dan musim kesepuluh dari kasta tertinggi kompetisi sepak bola Indonesia sejak pembentukan Liga Super Indonesia pada tahun 2008. Liga 1 dimulai pada tanggal 15 Mei 2019 dan selesai pada tanggal 22 Desember 2019.

##### **4.2.1. Persatuan Sepakbola Barito Putera (PS. Barito Putera)**

Persatuan sepakbola Barito Putera yang disingkat dengan Ps Barito Putera adalah klub sepak bola Indonesia yang berbasis di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Barito Putera di Liga 1 sejak musim 2013. Pada devisi utama

liga Indonesia musim 2011/2012 berhasil menjadi juara setelah mengalahkan Persita Tangerang 2-1 di stadion Manahan Solo. Barito putera didirikan pada tanggal 21 April 1988, saat ini barito putera bermarkas di Stadion 17 Mei Banjarmasin. Klub Barito Putera memiliki julukan spesial yaitu “ Laskar Antasari”, sedangkan klubnya bernama Barito mania.

Sejarah dari Barito Putera yaitu pada tahun 1970 dimulai dari liga tarkam (antar Kampung) di Banjarmasin yang akhirnya mempertemukan Indrapura vs Tim Karbau Lapas, dengan Indrapura sebagai juara mewakili teluk Tiram. Dan pada tahun 1975, karena bangga dengan kemenangannya H. Abdussamad Sulaiman mencetus berdirinya klub amatir PERSENUM (Persatuan Sepakbola Nusantar. Di tahun yang sama dengan mengumpulkan semua pemain terbaik Banjarmasin dan memanggil mantan pemain Timnas Kurnia Hasan sebagai pelatih. Puncaknya Persenum ditantang Perseban Banjarmasin untuk menentukan wakil komda PSSI Kalselteng. Hasilnya Persenum sukses menekuk Perseban yang merupakan klub perserikatan dan sejak saat itu Persenum langganan juara antar klub regional Kalimantan.

Pada tahun 1980 Persenum menjadi wakil komda PSSI Kalselteng, tampil di turnamen Soeharto Cup di Rawamangun Jakarta, yang ada pada saat itu Indonesia belum memiliki kompetensi profesional resmi. Di dukung oleh gubernur Subarjo dan wakil walikota Banjarmasin Kamaruddin, yang mana pada saat itu Persenum di pimpin langsung oleh H. Abdussalam Sulaiman sebagai ketua tim membawa 22 pemain pilihan. Pada tahun ini merupakan pertandingan nasional pertama Persenum Banjarmasin. Di turnamen ini Persenum masuk Grup C

bersama Porpu Tanjung Karang. Ps Melati Jogjakarta dan beringin Putera dari Ujung Ppandang. Berjuang untuk lolos dalam 8 besar langkah Persenus terhenti oleh tim asal Ujung Pandang.

Tidak puas dengan hasil turnamen, pada tahun 1988, H..Abdussalam Sulaiman memutuskan untuk membentuk klub profesionalnya yang diberi nama Barito Putera dengan mematok target untuk tampil di kompetisi Galatama sebagai indonesia waktu itu. angka 88 disematkan sebagai angka pengingat tahun berdiri.

Tahun 1994, disebut juga era modern dimana di pimpin oleh H. Rahmadi HAS, Ps barito Putera berlaga di kompetisi liga Indonesia premier dengan menjadi semifinal takluk dari dari Persib Bandung 1-0.

Tahun 2008 Ps. Barito Putera menjadi juara liga Divisi 2 dan berhasil promosi ke Divisi Liga Indonesia. 2011 Selain berhasil mengalahkan Persita Tangerang dengan skor 2-1 Barito Putera meraih juara Divisi utama dan berhak naik ke Liga Sepakbola tertinggi di Indonesia.

Dan di Era baru tahun 2018 Barito Putera berhasil meraih predikat Tim paling Fairplay dan Lisensi Club Profesional dari AFC, sebuah akreditasi yang baru dimiliki 9 klub di Indonesia. BaritoKlubIndonesia.id (di akses 23 Maret 2021).

#### **4.2.2. Persatuan Sepakbola Indonesia Kabupaten Bogor (PERSIKABO)**

Persikabo didirikan pada tanggal 23 Desember 1973 lalu, klub sepak bola Kabupaten Bogor atau yang dikenal dengan julukan Laskar Padjajaran ini, resmi didirikan oleh beberapa Muspida dan praktisi sepak bola yang ada di Kabupaten Bogor seperti, Caca Samita yang waktu itu menjabat sebagai Bupati

Bogor, Letkol Djuari (Ketua DPRD Kabupaten Bogor) Didi Suwardi (Ketua Umum KONI Kabupaten Bogor ) Abdullah Alwahdi (anggota DPRD Kabupaten Bogor), dan Armen Syafii (Sekretaris Umum KONI).

Setelah resmi berdiri dan terdaftar di PSSI, pendiri Persikabo, menunjuk atau memilih Abdulah Alwahdi sebagai Ketua Umum Persikabo yang pertama. Armen Syafii (alm) ditetapkan sebagai Sekum yang pertama. Sedangkan legenda sepak bola Kabupaten Bogor yakni Roni Toisuta (alm) menjadi kapten tim pertama Persikabo Kabupaten Bogor dalam kancah resmi sepak bola nasional. Sementara itu, Budi Riyadi merupakan wasit pertama milik Persikabo yang statusnya diakui sebagai wasit nasional.

Meski sudah cukup lama berdiri, tim ini baru mulai dikenal saat sepak bola Indonesia memasuki era liga profesional. Tepatnya pada musim 1994/95. Maklum saja karena pada musim pertama digulirkannya kompetisi berlabel Liga Indonesia, Persikabo tampil sebagai juara divisi II dan promosi ke divisi I.

Tidak cukup sampai disitu, prestasi tim ini terus melejit. Hanya dua musim berada di kasta kedua kompetisi sepak bola nasional, tim berjuluk Laskar Padjadjaran sukses menembus pentas tertinggi sepak bola nasional kala itu, divisi utama. Sayang, setelah hanya dua musim berada di divisi utama, tim ini kembali degradasi ke divisi I.

Menariknya, hanya satu musim turun kasta, tim ini pun kembali ke divisi utama. Tepatnya pada musim kompetisi 1999/00. Tapi lagi-lagi tim yang berada di pinggir Jakarta ini tidak kuat bertahan di pentas divisi utama, dan hanya tampil satu musim sebelum kembali degradasi ke divisi I.

Bahkan kala itu, anti klimaks dari prestasi tim ini. Sebab, setelah itu prestasi tim ini terus melorot hingga kembali ke divisi II. Barulah pada musim 2004 mereka kembali naik ke divisi I dan dua musim berikutnya ke divisi utama. Tapi pada perebutan tiket ke Superliga, tim ini gagal karena hanya menempati peringkat ke-11 wilayah Barat.

Persikabo secara resmi menggabungkan klub nya dengan PS TIRA dan menjadi PS TIRA Persikabo dan bermarkas di Stadion Pakansari (Juga di gunakan oleh PSM Makassar pada laga AFC Cup 2019). Persikabo resmi promosi ke Liga 1 musim 2019 lewat gabungan dari klub PS TIRA.

**Tabel 4.1 Prestasi Persikabo**

<i>Tahun</i>	<i>Posisi</i>
1994/95:	Juara divisi II (promosi ke divisi I)
1995/96:	Peringkat ketiga grup B divisi I
1996/97:	Peringkat kedua grup B divisi I (promosi ke divisi utama)
1997/88:	Peringkat ke-7 wilayah Barat divisi utama
1998/99:	Peringkat ke-6 wilayah II divisi utama (degradasi ke divisi I)
1999/00:	Peringkat ke-2 wilayah Barat divisi I (promosi ke divisi utama)
2001:	Peringkat ke-14 divisi utama wilayah Barat (degradasi ke divisi I)
2002:	Peringkat ke-6 grup II divisi I (degradasi ke divisi II)
2003:	Babak kualifikasi divisi II
2004:	Delapan besar divisi II (promosi ke divisi I)
2005:	Peringkat ke-6 wilayah I
2006:	Babak delapan besar divisi I (promosi ke divisi utama)
2007:	Peringkat ke-11 wilayah Barat
2008/2009:	Delapan Besar Divisi Utama
2009/2010:	Peringkat tiga Grup 1 Divisi Utama
2010/2011:	Peringkat delapan Grup 1 Divisi Utama
2011/2012:	Peringkat tiga Grup 1 Divisi Utama
2012/2013:	semifinalis divisi utama

**Sumber : wikiwan Persikabo\_id (Di akses 23 maret)**

### 4.2.3. Bhayangkara FC

Bhayangkara FC adalah sebuah tim sepak bola Indonesia yang dimiliki oleh Polri (Polisi Republik Indonesia) yang bermarkas di DKI Jakarta. Tahun 2019 ini, klub ini bermain di ajang Liga 1. Klub ini juga memegang rekor sebagai klub dengan pergantian nama terbanyak di Indonesia, semuanya karena dualisme yang pernah terjadi antara klub ini dengan klub Persebaya Surabaya pada rentang waktu 2010 sampai 2016.

Di awal sejarah Bhayangkara FC, klub ini berdiri di bawah naungan PT Persebaya Indonesia. Berdiri pada 1927, pertama kali klub ini memakai nama Persikubar Kutai Barat diboyong ke Surabaya dan diubah namanya menjadi Persebaya Surabaya oleh Wisnu Wardhana di bawah PT. Mitra Muda Inti Berlian (MMIB). Semua itu semata-mata agar Surabaya punya wakil di liga resmi PSSI.

Pergantian nama pun kembali terjadi pada 2015 saat mereka ingin mengikuti Mahaka Sports & Entertainment yang bertajuk Piala Presiden. Demi mengikuti ajang tersebut, mereka harus menambahkan kata United di tim ini agar lulus klasifikasi. Namun, polemik pun kembali terjadi sejak mereka lolos ke babak 8 besar. BOPI (Badan Olahraga Profesional) menganjurkan mereka untuk menanggalkan nama Persebaya, karena hak paten logo dan nama ada di tangan Persebaya 1927. Oleh karena itu, klub ini kembali mengubah nama menjadi Bonek FC.

Nama ini tidak bertahan lama. Belum genap setahun, di turnamen Piala Jenderal Sudirman 2015, mereka mengubah nama klubnya menjadi Surabaya United dikarenakan Bonek 1927 mengecam nama Bonek sebagai klub sepak bola

yang aslinya merupakan nama suporter. Ribet ya? Belum juga berakhir sejarah Bhayangkara FC, pada tanggal 12 April 2016 Surabaya United melakukan merger dengan tim yang mengikuti Piala Bhayangkara 2016, yaitu PS Polri. Akhirnya, keduanya bergabung dan mengubah namanya menjadi Bhayangkara FC yang kita kenal saat ini.

#### **4.2.4. Persatuan Sepak Bola Indonesia Jakarta**

Persija Jakarta didirikan oleh Soeri dan Alie pada 28 November 1928 dengan nama awal Voetballbond Indonesia Jacatra (VIJ). Berdirinya VIJ saat itu juga sebagai wadah berkumpulnya klub-klub sepak bola nasionalis di Batavia pada masa itu. Nama VIJ berubah menjadi Persija pada tahun 1950 dengan Jusuf Jahja sebagai ketua. Persija pada era 1950-an banyak diisi pemain nasional seperti Tan Liong Houw, Chris Ong, Thio Him Tjiang, Van der Vin, sampai Van der Berg.

Persija juga menjadi salah satu pencetus berdirinya Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI) pada 19 April 1930. Berawal dari cita-cita yang sama dengan bond dari daerah lain, Persija mengusung semangat persatuan yang tertanam dalam kelahiran PSSI.

Memiliki julukan Macan Kemayoran, Persija merupakan tim sepak bola di Indonesia dengan latar belakang sejarah panjang sekaligus menjadi klub tersukses pada kompetisi PSSI dengan koleksi 11 gelar juara.

Diawali dari masa kompetisi sebelum kemerdekaan, Persija yang masih bernama VIJ meraih gelar juara pada 1931, 1933, 1934, dan 1938. Memasuki masa Perserikatan, Persija meraih juara pada 1954, 1964, 1973, 1975, dan 1979.

Sedangkan di era profesional, Persija meraih dua kali juara, yakni pada 2001 dan 2018.

Sementara di ajang turnamen, tim yang identik dengan warna merah-putih itu juga meraih sejumlah gelar, yakni Runner Up Copa Indonesia 2005, peringkat 3 Copa Indonesia 2006, peringkat 3 Copa Indonesia 2007 dan Runner Up Piala Indonesia 2018-2019. Persija juga mencatatkan satu gelar Piala Presiden yakni 2018.

Gelar yang ditoreh Persija tidak hanya di level nasional, pada kompetisi internasional tim kebanggaan ibu kota juga meraih sejumlah piala. Di antaranya juara Piala Quoch Khan di Vietnam pada 1973, juara Piala Sultan Brunei Darussalam 2000, juara Brunei Invitation Cup 2000 dan 2001 serta Boost SportFix Super Cup Malaysia 2018.

Selain deretan sejarah yang membuat Persija menjadi klub dengan piala terbanyak di Indonesia, dari sisi penonton, Persija juga kerap mencetak rekor. Sebanyak 413.152 menyaksikan pertandingan Persija secara langsung di stadion. Jumlah tersebut menjadi paling banyak di Indonesia dan Asia Tenggara.

Persija juga memecahkan rekor jumlah penonton saat berlaga di AFC Cup. Saat pertandingan melawan Johor Darul Ta'zim 2018 lalu, sebanyak 60.157 orang hadir di Stadion Utama Gelora Bung Karno. Jumlah tersebut mematahkan rekor penonton AFC Cup sebelumnya yang dipegang Al Ittihad vs Qadsia FC di Final Piala AFC 2010.

## BAB V

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Hasil Penelitian

##### 5.1.1 Bentuk-bentuk *Cyberbullying* di akun Instagram Tim Liga 1 Indonesia

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan dalam bentuk *cyberbullying* toleh suporter sepakbola di Media sosial Instagram pada akun Liga 1 Indonesia yaitu :

1. *Called Name* (Pemberian Nama Negatif) Yakni dengan memanggil seseorang dengan nama yang negative di media sosial.
2. *Image of Victim Spread* (Penyebaran Foto) Yakni menyebarkan foto aib seseorang di dalam media sosial.
3. *Threatened Physical Harm* (Mengancam Keselamatan Fisik) Yakni mengancam seseorang di media sosial.
4. *Opinion Slammed* (Pendapat yang Merendahan Yakni merendahkan atau menghina orang lain di media sosial.

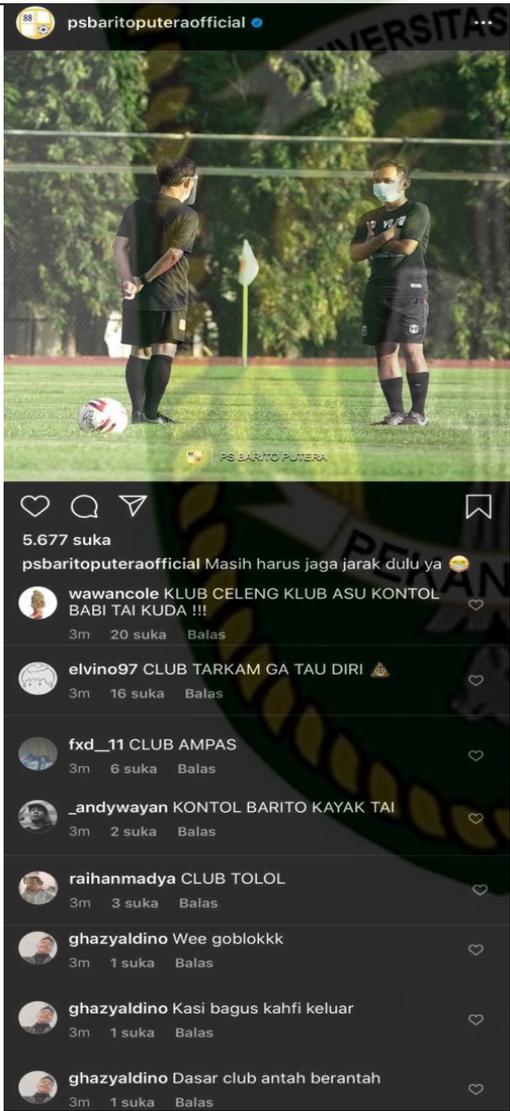
Dari hasil penelitian yang penulis lakukan dengan melihat, memantau serta melakukan screenshoot pada akun Instagram tim liga 1 Indonesia, yaitu pada akun @psbaritoputeraofficial, @officialpersikabo, @bhayangkarafc dan @persija sebagai berikut :

## Visualisasi Bentuk *Cyberbullying* oleh Suporter Sepakbola di akun Instagram

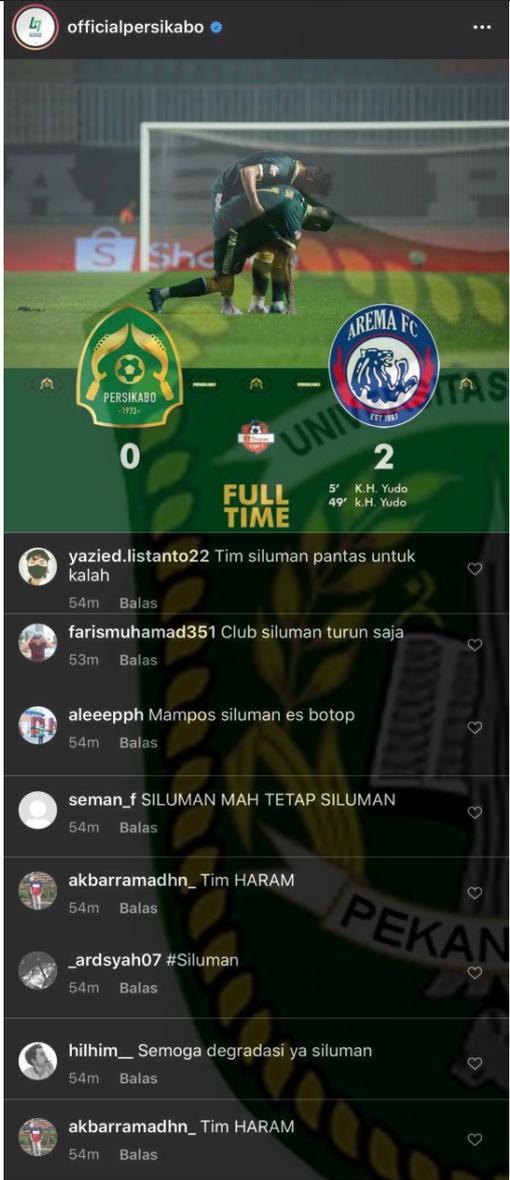
### Tim Liga 1 Indonesia

Tabel 5.1 Bentuk Cyber Bullying Yang Diterima Akun Instagram Tim

### Sepakbol Liga 1 2020

Bentuk-bentuk <i>Cyber Bullying</i>	Keterangan
	<p>Pada akun instagram @psbaritoputeraofficial terdapat bentuk-bentuk <i>cyber bullying</i> yang diterima pada kolom komentar akun instagram adalah <i>called name</i> dan <i>opinion slammed</i> (penyebutan jenis kelamin, kata-kata kotor, cacian, hinaan)</p>

officialpersikabo



0 — FULL TIME — 2

5' K.H. Yudo  
49' k.H. Yudo

yazied.listanto22 Tim siluman pantas untuk kalah  
54m Balas

farismuhamad351 Club siluman turun saja  
53m Balas

aleepph Mampos siluman es botop  
54m Balas

seman\_f SILUMAN MAH TETAP SILUMAN  
54m Balas

akbarramadhn\_Tim HARAM  
54m Balas

\_ardsyah07 #Siluman  
54m Balas

hilhim\_ Semoga degradasi ya siluman  
54m Balas

akbarramadhn\_Tim HARAM  
54m Balas

Pada kolom komentar akun instagram @officialpersikabo juga terdapat *cyber bullying* yang dilakukan oleh para netizen dengan menggunakan kata kata ujaran kebencian, hinaan dan cacian yang merujuk pada *called name*



Akun instagram @bhayangkarafc yang notabene milik instansi negara kepolisian juga tidak luput dari tindakan *cyber bullying* yang merujuk pada *called name* dan opinion slammed yang terdapat pada fitur kolom instagram.



The screenshot shows an Instagram post from the official account of Persija (@persija). The main image is a football match between Persebay and Persija, with a score of 4-1 in Persija's favor. Below the image, there are several comments from users:

- sony\_shewenstger** #persebaya\_jancok (56m Balas)
- rohidelmy\_** Awokawokawok kasihan anak papah kalah 😭 #salamsatunyaliwani #persebayaday
- dwilatifahhanum** MACAN E DADI KOCENG, MEONG MEONG MEONG MEONG MEONG MEONG 😭 udh deh luh terima kenyataan aje kalo kalahh 😭 GAUSAH ALASAN DEH PIALA UDH DIPESEN LAH, TAIK TAIK KUCING LAH WKWK GAUSAH BAHAS PIALA GUBERNUR YA ORANG YG MENANG LIGA 1 yg juara 2 siapa persebaya kann 😭 PERSIJA NMR BRP HAYOO WKWK PIKIR AJA SENDIRI PADA PUNYA OTAK KAN NOH TUH MIKIR PKE OTAK BOSS SEMUANYA JNGN PKE DENGKUL
- wulwulan.dari** Eeeaaaaakkkkk yg kalah gka terima anak papa mulai merajuk 😭 bukan berat sebelah pemain persija aja yg gk bermutu ,, dari awal emnk sudah di fix kan ada penonton klo the jak mau brgkat silahkan aja tapi keselamatan tanggung sendiri ya 😭😭😭
- danstachr** Hahaa dasar bonek kampungan baru juara gini ajaa gayanya minta ampun & ga tau diri lagi sama perilakunya yang udah meresahkan masyarakat Indonesia LOL ! 😭😭
- michaelsakalassy\_** Settingan kok bangga 😊 (56m Balas)
- dualisme.jancok** 5x pertemuan ngk prnh menang kok ngomong setingan 🙌 ampas ma ampas aja 🙌
- tirtasyahputra27** Tim ampas klo kalah byk alasan (56m Balas)

Akun instagram @persija mendapat *cyber bullying* pada fitur kolom komentar oleh netizen setelah mengalami kekalahan melawan tim persebaya adapun *cyber bullying* yang diterima akun instagram persija adalah berbentuk *opinion slammed*.

Sumber : Modifikasi Penulis 2021

## 5.2 Pembahasan

Perkembangan pengguna sosial media yang begitu pesat dan laju, memberikan sebuah dampak sosial yang meningkat setiap tahunnya. Walaupun berada di ruang yang maya, tetapi efek media digital juga menyentuh pada dunia

nyata. Meningkatnya komentar-komentar jahat dan nyinyiran yang berbentuk *cyberbullying* merupakan konsekuensi yang telah melekat atas meningkatnya pengguna media digital saat sekarang ini dan tidak bisa kita pungkiri sama sekali.

Melalui perangkat teknologi yang terjadi berdasarkan teks, individu berinteraksi di sosial media Instagram dapat dilihat pengalamannya pada saat berinteraksi antar individu lainnya. Interaksi ini dapat terjalin dengan menggunakan fitur-fitur yang ada pada Instagram seperti komentar, *caption*, postingan, *instagram stories*, Instagram *direct message*, serta *bio profile*.

Dasar dari *cyberbullying* dapat terjadi di sosial media Instagram karena interaksi komunikasi yang terjadi pada mulanya diwakili dengan teks. Teks yang ditulis di Instagram secara mendalam menjadi bahasa yang seolah-olah mewakili sebuah ungkapan ketika berbicara. Maka teks dijadikan sarana dalam melakukan tindakan negatif melalui ungkapan yang menghina, mengejek, merendahkan dan lainnya ketika membahas mengenai *cyberbullying*.

Tingkat sosial, usia, dan jenis kelamin yang beragam dari setiap pengguna sosial media Instagram memunculkan karakteristik yang berbeda-beda, karena tidak seluruh pengguna Instagram mempunyai pola komunikasi, pola berfikir, dan kontrol sosial yang begitu kritis. Inilah yang membuat kondisi dimana netizen atau supporter bola banyak sekali yang masih memberikan komentar yang bersifat negatif, menghakimi, memprovokasi, menghina atau perilaku yang dikategorikan “jahat”.

Setelah penulis melakukan visualisasi terhadap bentuk *cyberbullying* pada akun liga 1 Indonesia di media sosial Instagram, ditemukan bahwa 4 (empat)

bentuk *cyberbullying* yang dilihat oleh Price dan Dalgleish (2010) diantaranya Pemberian nama negatif, penyebaran foto aib, mengancam keselamatan fisik, dan pendapat yang merendahkan. Namun pada temuan di lapangan bentuk *cyberbullying* yang lebih banyak yaitu hanya 2 diantaranya pemberian nama negatif terhadap klub sepakbola dan memberikan pendapat yang merendahkan kepada klub bola tersebut. Yang mana di temukan masing-masing menggunakan fitur komentar, *caption*, postingan, bahkan *instagram stories*.

Bentuk *cyberbullying* yang paling banyak ditemukan adalah pada fitur komentar. Dengan mudahnya netizen atau supporter bola memberikan komentar tentang cara permainan dari tim sepakbola yang mereka kagumi, dan seringnya berakhir menjadi *bullying* sumpah serapah dan kata-kata yang kurang baik. Netizen menyatakan selama ini bahwa komentar yang diberi adalah fakta yang sesuai dengan dilapangan saat mereka menyaksikan pertandingan sepakbola di televisi maupun secara langsung, dan mereka memiliki hak untuk memberikan komentar, mengingat kolom komentar pada foto-foto maupun video yang di posting oleh akun liga 1 Indonesia tidak dinonaktifkan.

Memberi sebuah komentar sudah menjadi hal yang wajar sepertinya bagi seluruh pengguna media sosial, faktor anonim juga bisa menjadi alasan orang-orang untuk tidak takut menyampaikan komentar buruk. Dibalik akun anonim tersebut para pengguna media sosial berlindung hingga berani membuat apapun karena merasa tidak ada yang bisa menemukan keberadaan mereka. Merasa aman karena dengan mudah dapat membuat identitas palsu. Kondisi inilah yang membuat orang tidak lagi berfikir panjang dalam memberikan pendapat, apa yang

terlintas itu yang akan mereka tulis. Menurut Akbar (2018) dalam (Yenny & Astuti 2019) komentar buruk, jahat, yang merendahkan, dikeluarkan netizenmaupun suporter bola dan adalah salah satu perubahan bentuk dari *high context* menjadi *low context*.

Taufan (2018) menyatakan bahwa salah satu faktor orang-orang bisa dengan mudahnya memberikan komentar negatif adalah, karena tim liga 1 Inonesia yang sedang bertanding merupakan obyek. Ini membuat para netizen berpandangan berhak menghakimi apapun yang dilakukan oleh tim liga 1 Indonesia.

Suporter sepakbola di Instagram yang menjadi pelaku *cyberbullying*, peneliti melihat bahwa bentuk-bentuk *cyberbullying* yang telah diterima oleh klub tim Liga 1 Indonesia di media sosial Instagram tidak terlepas dari faktor yang diciptakan oleh para pemain itu sendiri.

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis dapatkan dengan menggunakan visual dan analisis, dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk-bentuk *cyberbullying* oleh Price & Dalglish (2010) yang diterima klub sepak bola Liga 1 Indonesia di sosial media Instagram. Yang terdiri dari *called name* (pemberian nama negatif), *image of victim spread* (penyebaran foto aib), mengancam keselamatan fisik (*threatened physical harm*), dan *opinion slammed* (pendapat yang merendahkan). Dalam konteks bentuk *cyberbullying*, ditemukan bahwa *cyberbully* berupa *called name* dan *opinion slammed* merupakan bentuk *cyberbullying* yang paling banyak dialami oleh Tim Liga I Indonesia. Pendapat yang di sampaikan oleh suporter sepakbola lebih kepada memberikan nama yang kurang baik sampai dengan merendahkan penampilan pada permainan yang di lakukan oleh Tim liga 1 Indonesia. Dan paling banyak terjadi di kolom komentar.

Faktanya, *cyberbullying* yang terjadi pada akun Instagram pada Tim Liga I Indonesia, bahwa permainan sepakbola yang klub impian mereka tampilan tidak sesuai dengan harapan dan keinginan mereka, sehingga membuat mereka kecewa dan memberikan nama yang tidak baik sampai merendahkan klub kebanggaan mereka sendiri.

## 6.2 Saran

Banyak alasan seseorang tidak pernah takut untuk melakukan *cyberbullying* di media sosial karena mereka beranggapan lebih baik dari orang lain. Oleh karena itu, sanksi yang tegas perlu diberikan kepada mereka yang melakukan *cyberbullying*. Mengingat banyak dampak yang akan ditimbulkan untuk kedepannya.

Adapun saran yang dapat penulis berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk pengguna sosial media.

Bahwa setiap individu adalah pribadi yang merdeka. Mereka memiliki hak untuk melakukan apapun. Tidak bisa memaksa individu untuk merubah hanya karena ketidak sukaan dari orang lain. Jika melihat kekurangan yang terdapat pada orang lain maka lebih baik tidak berpendapat dan berkomentar. Karena hal tersebut sangat berdampak buruk, terutama bagi psikis korbannya. Sebaiknya kita para pengguna media sosial lebih menggunakan media tersebut dengan bijak, seperti untuk memotivasi orang lain dan kegiatan positif lainnya. Karena apa yang kita lakukan saat ini, tentu saja kita akan mendapat balasannya dikemudian hari.

2. Untuk Suporter sepakbola

Saran dari penulis untuk suporter sepakbola, agar dapat menerima setiap pertunjukan yang dilakukan oleh pemain sepakbola Tim Liga 1 Indonesia dengan lapang dada, baik itu dalam hasil maupun dalam pertunjukan yang dilakukan oleh pemain itu sendiri. Dan untuk suporter sepakbola juga

seharusnya untuk meminimalisir terjadinya komentar negatif dari netizen, langkah sederhana yang dapat dilakukan yaitu dengan mematikan fitur kolom komentar, dengan tujuan agar ruang gerak dari suporter sepakbola dalam memberikan komentar dapat terbatas,

3. Untuk pemerintahan dalam bidang komunikasi dan informasi.

Sebaiknya KOMINFO dapat membuat sarana yang bekerjasama dengan media sosial untuk dapat membuat pembaruan terhadap sistem, apabila terjadi *cyberbullying* maka secara otomatis akan terblokir melalui kebijakan sistem tersebut.

4. Untuk aparat penegak hukum.

Saran penulis untuk aparat penegak hukum agar dapat melakukan penanganan yang lebih serius terhadap kasus *cyberbullying* ini dan memberikan sikap tegas terhadap pelaku *cyberbullying* agar pelaku tidak menyetepikan kejahatan ini.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

### Buku:

- Atmoko, Bambang Dwi. 2012. *“Instagram Hand Book”*. Media Kita. Jakarta.
- Dolezal. (2015). *The Body and Shame. Phenomenology, Feminism, and The Socially Shape Body*. The United States of America: Lexington Book.
- Kowalski, M Robin. (2008). *Cyber Bullying : Bullying in the Digital Age*. Clemson.
- Abdul, Wahid, 1993, *Modus-modus Kejahatan Modern*, Tarsito, Bandung
- Camfield, D. C. (2006). *Cyber Bullying and Victimization: Psychosocial Characteristic Of Bullies, Victims, and Bully/Victims*. Missoula, Montana, USA
- Elvinaro, Ardianto. 2009 *“Komunikasi Massa”*. Bandung
- Khan, Nail. 2014. *“Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Baru”*. Simbiosis Rekata Media. Bandung.
- Lexy, Moloeng. 2002. *“Metodologi Penelitian Kualitatif”*. CV Remaja. Bandung.
- Mustofa, Muhammad. 2017. *“Metodologi Penelitian Kriminologi”*. Prenada. Jakarta.
- Setyani, Naia Ika. 2013. *“Media Sosial”*. Ar – Ruzz Media. Yogyakarta.
- Soekanto, Soerjono. 2009. *“Sosiologi Suatu Pengantar”*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sugiyono. 2010. *“Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif”*. Bandung.
- Suranto, 2010. *“Komunikasi Sosial Budaya”*. Graham ilmu. Yogyakarta.
- Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial Perspektif Komunikasi. Budaya dan Sositologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Atmoko, Bambang Dwi. 2012. *“Instagram Hand Book”*. Media Kita. Jakarta.
- Dolezal. (2015). *The Body and Shame. Phenomenology, Feminism, and The Socially Shape Body*. The United States of America: Lexington Book.
- Kowalski, M Robin. (2008). *Cyber Bullying : Bullying in the Digital Age*. Clemson.
- Abdul, Wahid, 1993, *Modus-modus Kejahatan Modern*, Tarsito, Bandung
- Camfield, D. C. (2006). *Cyber Bullying and Victimization: Psychosocial*

*Characteristic Of Bullies, Victims, and Bully/Victims*. Missoula, Montana, USA

Elvinaro, Ardianto. 2009 “*Komunikasi Massa*”. Bandung

Khan, Nail. 2014. “*Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Baru*”. Simbiosis Rekata Media. Bandung.

Lexy, Moloeng. 2002. “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”. CV Remaja. Bandung.

Mustofa, Muhammad. 2017. “*Metodologi Penelitian Kriminologi*”. Prenada. Jakarta.

Setyani, Naia Ika. 2013. “*Media Sosial*”. Ar – Ruzz Media. Yogyakarta.

Soekanto, Soerjono. 2009. “*Sosiologi Suatu Pengantar*”. Rineka Cipta. Jakarta.

Sugiyono. 2010. “*Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*”. Bandung.

Suranto, 2010. “*Komunikasi Sosial Budaya*”. Graham ilmu. Yogyakarta.

#### **Skripsi :**

Damanik, Tuti Mariana. 2018. “*Dinamika Psikologis Perempuan Mengalami Body Shame*”. Fakultas Psikologi. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

MP, Widyawati. 2016. “*CyberBullying Di Media Sosial YouTube (Analisis Interaksi Sosial Laurentius Rando Terhadap Haters)*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Uin Alauddin Makassar.

Sanda, Antonius. 2016. “*Tinjauan Yuridis Terhadap Fenomena CyberBullying Sebagai Kejahatan Di Dunia Cyber Dikaitkan Dengan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 50/PUU – VI/2008*”. Fakultas Hukum. Universitas Hasanuddin Makassar.

Ratna Sari, Isma Winda. 2019. “*Pembentukan Stigma Perebut Laki Orang (Pada Akun Instagram Lambe\_Turah)*”. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Islam Riau.

#### **Jurnal :**

Chairani, Lisyia. 2018. “*Body Shame dan Gangguan Makan Kajian Meta – Analisis*” Jurnal Psikologi Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Rismajyanthi, Ayu Putu. 2018. “*Tinjauan Yuridis Terhadap Tindak Pidana Penghinaan Citra Tubuh (Body Shaming) Menurut Hukum Pidana Indonesia*”. Jurnal Program Kekhususan Hukum Pidana Fakultas Hukum. Universitas Udayana.

- Rahayu, Endah Paramita. 2019. “Dampak Penerimaan Pesan Berisi “Body Shaming” Terhadap “*SELF CONFIDENCE*” Remaja Perempuan Di Media Sosial Instagram” *Jurnal Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum*. Universitas Negeri Surabaya.
- Rachmah, Eva Nur. 2019. “Faktor Pembentuk Perilaku *Body Shaming* Di Media Sosial” *Jurnal Psikologi Fakultas Psikologi*. Universitas 45 Surabaya.
- Putranto, Muharram Dwi. 2018. “Cyberbullying Di Kalangan Remaja Urban” *Jurnal Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Universitas Airlangga.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau