

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A Netiket

1. Definisi dan Urgensi Netiket

Netiket berasal dari “net” untuk menjelaskan jaringan (*network*) atau bisa juga internet, dan “etiket” yang berarti etika atau tata nilai yang diterapkan dalam komunikasi di dunia siber.¹ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia juga dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan netiket adalah etika atau tata cara berkomunikasi dalam memelihara hubungan baik antara sesama manusia ketika menggunakan internet². Artinya, walaupun komunikasi terjadi di dunia virtual dan medium komunikasi diwakili oleh teks, tetap diperlukan standar aturan berdasarkan aturan komunikasi yang menyangkut hubungan antar-individu sebagaimana halnya terjadi di dunia nyata. Pada intinya netiket merupakan etika berinternet sekaligus perilaku sosial yang berlaku di media online.³

Namun, meskipun telah terdapat aturan atau etika berinternet, sifat media internet yang terbuka tetap saja memiliki peluang terhadap pelanggaran ataupun perbuatan-perbuatan yang tidak menguntungkan, seperti halnya pelanggaran hak cipta (*copy paste*), perundungan siber (*cyber bullying*), serta pelanggaran-pelanggaran lain yang memungkinkan terjadinya kejahatan di media siber (*cyber crime*).⁴ Widodo dalam buku Rulli Nasrullah, menjelaskan bahwa kejahatan di dunia siber atau *cyber crime* merupakan bentuk kejahatan baru berbasis teknologi informasi dengan

¹ Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2014), h.121

² “Netiket”, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-V (2016-2020)

³ Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*,..., h.121

⁴ Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*, (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2020), h. 184

memanfaatkan perangkat keras maupun perangkat lunak komputer.⁵ Lebih lanjut Abdul Sakban dan Sahrul juga menjelaskan bahwa *cyber crime* merupakan gejala sosial yang sudah mengarah pada ranah hukum pidana yaitu berupa kejahatan. *Cyber crime* bukan hanya dianggap sebagai masalah individual, lokal, maupun nasional, melainkan sudah menjadi permasalahan global.⁶ Oleh karenanya, Rulli Nasrullah menyebutkan setidaknya terdapat beberapa hal yang menjadi alasan mengapa netiket penting untuk diterapkan.

- a *Pertama*, pengguna media siber tidaklah setara dan tidak berasal dari lingkungan yang sama pula. Banyaknya pengguna yang berada di media siber mempunyai latar belakang maupun keragaman kultural yang berbeda-beda. Sehingga rentan menyebabkan terbukanya peluang konflik, perseteruan, atau permusuhan. Ditambah lagi bahwa di media siber tidak ada batas-batas geografis, karenanya diperlukan suatu aturan yang bisa diakui serta bisa dilaksanakan untuk semua pengakses.
- b *Kedua*, komunikasi yang terjadi di media siber cenderung mengandalkan teks semata. Kondisi ini tentu saja dapat memungkinkan terjadinya penafsiran terhadap teks antara pengguna yang memproduksi teks dan pengguna yang menerima teks yang disebabkan oleh adanya perbedaan kultur antar sesama pengguna media siber. Oleh karenanya diperlukan adanya kesamaan dalam memahami teks yang diunggah di media siber. Sebagai contoh ialah munculnya ikon emosi atau *emoticon* sebagai salah satu upaya untuk mengurangi kesalahpahaman dalam pengungkapan emosi pengguna di media sosial.⁷

⁵ Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*,..., h.128

⁶ Abdul Sakban dan Sahrul, *Pencegahan Cybebullying Di Indonesia*, (Yogyakarta : Deepublish, 2019), h.9

⁷Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*,..., h.122-124

- c *Ketiga*, media siber tidak serta merta dianggap sebagai media yang berbeda dan lepas dari dunia nyata. Hubungan antara pengguna di media siber pada kenyataannya merupakan transformasi dari hubungan di dunia nyata, namun dengan mengambil perantara teknologi. Meski komunikasi itu terjadi di dunia virtual, melalui teks, dan antar pengguna diwakili oleh perangkat, namun tetap saja memerlukan tata krama untuk saling menghormati lawan bicara atau orang lain.
- d *Keempat*, pada beberapa kasus media sosial merupakan media yang berjalan tidak hanya memfasilitasi pengguna, tetapi juga merupakan institusi bisnis. Etika yang ada di media sosial diperlukan bagi institusi pengembang media sosial untuk menarik minat orang lain agar menggunakan media sosial mereka. Semakin banyak pengguna yang mendaftar (*sign in*), semakin besar pula potensi pangsa pasar (*captive market*) yang bisa ditawarkan kepada perusahaan atau pengiklan. Karenanya diperlukan lingkungan media sosial yang teratur maupun kenyamanan bagi pengguna, institusi media sosial, dan perusahaan/pengiklan.⁸

Kejahatan di dunia siber pada dasarnya merupakan tindakan kriminal dan ilegal yang dalam banyak kasus dapat merugikan pihak lain. Terkait dengan hal tersebut pemerintah dan lembaga hukum mengambil langkah dengan merumuskan Undang-Undang RI No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) untuk menjerat dan menghukum para pelaku tindak kejahatan yang terkait dengan komputer dan jaringan internet, juga sebagai upaya perlindungan yang dilakukan oleh

⁸ Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*,..., h.183-184

pemerintah terhadap semua warga negara Indonesia,⁹ sebagaimana tertuang dalam pasal 40 ayat 2 yang berbunyi “pemerintah melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan informasi elektronik dan transaksi elektronik yang mengganggu ketertiban umum, sesuai dengan peraturan perundang-undangan”.¹⁰

Kejahatan siber yang terdapat dalam UU ITE juga terdapat ketentuan hukum bagi para pelakunya. Sebagai contoh ialah, jika ditemukan tindakan yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu maupun kelompok masyarakat tertentu berdasarkan suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA), dapat dikenakan hukuman sesuai dengan pasal 45 ayat 2 yang berbunyi, “Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam pasal 28 ayat (1) atau ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1000.000.000,00 (Satu Miliar Rupiah)”.¹¹ Oleh karenanya, ada baiknya kita juga mempelajari UU ITE tersebut untuk menambah kewaspadaan dalam berselancar di dunia maya.¹²

2. Aturan Netiket

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa keragaman latar belakang, kultural, serta sifat media internet yang terbuka, menyebabkan rentan terbukanya peluang konflik, perseteruan, bahkan sampai pada permusuhan antara sesama pengguna internet, atau yang biasa disebut dengan netizen. Netizen ialah mereka yang merupakan penduduk dunia

⁹ Alinurdin, “Etika Penggunaan Internet (*Digital Etiquette*) di Lingkungan Mahasiswa”, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol.6, No.2 (September 2019), h.123

¹⁰ Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*,..., h.130

¹¹ Rulli Nasrullah, *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*,..., h.131

¹² Marulina Pane, *Etiket dan Netike : Sopan Santun dalam Pergaulan dan Pekerjaan*, (Jakarta : PT Kompas Media Nusantara, 2016), h.83

virtual, namun tetap sama layaknya penduduk di dunia nyata. Mempunyai identitas kependudukan sipil (*avatar, user name*), mempunyai rumah (*homepage*), mempunyai kotak pos untuk surat menyurat (*alamat e-mail*), mempunyai telepon (*Voice Over Internet Protokol*), bisa bepergian dari satu tempat ke tempat lain (berselancar melalui browser), dan lain sebagainya.¹³ Pada umumnya netizen ialah mereka yang mengakses dan menggunakan jaringan internet, saling berkolaborasi dan bertukar aspirasi di dunia maya, misalnya media sosial Facebook, Twitter, Youtube, dan lain sebagainya. Netizen dapat juga diartikan sebagai aktivis dunia maya.

Oleh karenanya perlu adanya suatu aturan global bagi para netizen mengenai etika komunikasi internet, untuk menghindari maupun mencegah hal-hal tersebut diatas. Virginia Shea dalam bukunya yang berjudul “Netiquette” menyebutkan setidaknya terdapat 10 (Sepuluh) aturan inti netiket, yakni:

- a Mengingat setiap Netizen lain adalah Manusia.
Menyadari bahwa setiap netizen lain yang berinteraksi dengan kita adalah manusia, bahkan saat sedang berada di dunia maya atau menggunakan internet sekalipun. Oleh karenanya lakukan kepada sesama netizen lain seperti apa yang kita ingin mereka lakukan kepada kita, dan Jangan beranggapan bahwa kita dapat berlindung dibalik internet sehingga dapat bersikap sembrono. Karena meskipun kita telah menggunakan nama samaran ataupun taktik lain untuk menyembunyikan identitas diri, tetap saja bila perlu terdapat para ahli yang dapat menemukan identitas diri kita.¹⁴
- b Menggunakan Etika atau Standar Aturan Hukum yang sama seperti saat berada di Dunia Nyata.

¹³ Hasanuddin, dkk, *Anxieties/Desires : 90 Insights for Marketing to Youth, Women, Netizen*, (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2011), h.20

¹⁴ Virginia Shea, *Netiquete*, (San Fransisco : Albion Books, 1994), h.35

Rata-rata manusia sangat mentaati aturan hukum apabila sedang berada dalam kehidupan nyata. Entah memang pembawaan wataknya yang seperti itu, ataupun karena takut tertangkap. Begitupun aturan etika tersebut harus kita terapkan saat sedang berada di dunia maya. Meskipun peluang tertangkap kadang terlihat kecil, dan mungkin karena terkadang kita lupa bahwa terdapat manusia di belakang internet tersebut, sehingga dapat muncul pikiran bahwa standar etika yang lebih rendah dapat diterima di dunia maya.¹⁵ Itu jelas merupakan sebuah persepsi yang salah, karena dalam dunia maya pun tetap terdapat aturan hukum yang dapat menjerat siapa saja para pelanggarnya.

c Mengetahui Aturan Forum Online Lain.

Setiap domain, situs, atau forum online biasanya mempunyai aturan tersendiri yang harus ditaati. Sebagai contoh, jika kita bergabung di forum *football lovers* pada suatu grup Facebook, maka kita harus mentaati semua aturanyang terdapat di dalamnya. Oleh karenanya, penting untuk kita membaca serta mengetahui terlebih dahulu aturan itu seperti apa.

d Menghormati Waktu dan Data Orang Lain.

Hindari memposting hal-hal negatif atau kurang produktif, serta postingan-postingan berulang yang sudah diketahui oleh semua anggota grup diskusi. Dan jangan berdebat walaupun terdapat perbedaan pendapat. Karena hal-hal tersebut bukan saja mengganggu tetapi juga membuang-buang waktu dan paket data sesama pengguna lain.¹⁶

e Bersikap Baik Saat Online.

¹⁵ Virginia Shea, *Nettiquette, ...*, h.37

¹⁶ Virginia Shea, *Nettiquette, ...*, h.38-39

Walaupun identitas diri kita tidak diketahui oleh sesama pengguna lain, namun penting untuk tetap menjaga citra diri di dunia maya. Salah satu contohnya ialah ketika kita akan memposting suatu hal, maka pastikan terlebih dahulu jika tulisan kita sudah benar sehingga tidak memunculkan kesalahan interpretasi. Kemudian cobalah untuk tetap bersikap sopan dan tidak menyinggung hal-hal yang dapat menyebabkan pertikaian.¹⁷

f Berbagi Pengetahuan.

Memposting dan membagikan pengetahuan yang kita miliki untuk sesama netizen. Selain dapat membantu pengguna lain, hal ini juga dapat membuat dunia maya jauh menjadi lebih baik.¹⁸

g Menahan Amarah dan Mencegah Pertikaian.

Perbedaan pendapat terkait suatu masalah ialah suatu hal yang lumrah. Oleh karenanya kita harus belajar mengendalikan permasalahan di dunia maya dengan tetap berkepala dingin dan tidak terbawa emosi. Bila perlu kita dapat mencegah timbulnya pertikaian yang dapat melibatkan banyak orang.

h Menghormati Privasi Orang Lain.

Ketika secara tidak sengaja kita dapat mengakses akun orang lain, jangan sampai kita membukanya tanpa izin, apalagi membaca isi pesan dan *email* nya. Karena hal tersebut dapat melanggar privasi mereka.

i Jangan Menyalahgunakan Wewenang.

Mempunyai kekuasaan bukan berarti kita dapat berlaku sewenang-wenang di dunia maya terhadap sesama netizen.

j Memaafkan Kesalahan Orang Lain.

¹⁷ Virginia Shea, *Netiquete, ...*, h.40

¹⁸ Virginia Shea, *Netiquete, ...*, h.42

Berusaha untuk saling maaf-memaafkan apabila terdapat sebuah kesalahan sesama pengguna internet lain. Dengan begitu dunia maya tidak akan muncul perseteruan antar sesama pengguna lagi.

19

B Cyberbullying

1. Definisi *Cyberbullying*

Abdul Sakban dan Sahrul melalui bukunya yang berjudul “Pencegahan *Cyberbullying* Di Indonesia”, mengutip pendapat Hidajat menjelaskan bahwa *cyberbullying* merupakan tindakan merendahkan dan melecehkan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang terhadap orang lain berupa pesan teks, gambar/foto, atau video yang disebarakan melalui media dalam jaringan. Abdul juga menambahkan bahwa tindakan *cyberbullying* dapat dilakukan melalui media seperti panggilan telepon, pesan teks, gambar video, e-mail, *chat room*, situs media sosial, dan juga website.

Sedangkan menurut Smith dalam Nasrullah, menjelaskan bahwa yang dimaksud *cyberbullying* ialah berupa tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja, baik oleh sekelompok orang maupun individu yang menggunakan media atau kontak elektronik secara berulang dan dalam waktu tertentu terhadap korban yang tidak bisa (lemah) dalam mempertahankan dirinya. Sementara itu Nasrullah sendiri juga menjelaskan perundungan siber sebagai tindakan penghinaan, kekerasan psikis, atau intimidasi yang dilakukan seseorang, kelompok, atau institusi melalui perangkat teknologi dan informasi di media siber terhadap orang, kelompok, atau institusi lain, yang dimaksudkan untuk memermalukan, mengintimidasi, menyebar keburukan dan kebencian di media siber, baik secara khusus maupun dengan cara

¹⁹ Virginia Shea, *Netiquete*, ..., h.43-45

diketahui publik.²⁰ Pada intinya perundungan siber atau *cyberbullying* dapat disebut juga sebagai teror sosial melalui teknologi.

2. Metode *Cyberbullying*

Terdapat setidaknya tiga macam metode seseorang melakukan tindakan *cyberbullying* yaitu dengan cara :

- a *Direct attacks* (melalui pesan-pesan yang isinya berupa pesan hinaan, pengucilan, ujaran kebencian dan lain sebagainya).
- b *Posted and public attacks* (mempermalukan korban dengan cara memposting dan menyebarkan informasi, atau gambar-gambar kepada publik).
- c *Cyberbullying by proxy* (memanfaatkan orang lain untuk mengganggu korban, atau sebaliknya mengganggu orang lain dengan mengatasnamakan korban untuk menjatuhkan nama baiknya).

3. Bentuk-Bentuk *Cyberbullying*

Kekererasan *cyberbullying* bentuk-bentuknya bukan saja hanya menyebabkan seseorang terluka secara fisik. Kekererasan *cyberbullying* lebih berdampak kepada kondisi psikis atau mental seseorang. Willard dalam Karyanti & Aminudin menyebutkan setidaknya terdapat tujuh bentuk-bentuk tindakan *cyberbullying*, ialah sebagai berikut.

- a *Flaming* (terbakar), adalah bentuk tindakan melalui pengiriman pesan-pesan teks yang isinya merupakan kata-kata penuh amarah dan frontal, dimana istilah “flame” sendiri merujuk pada kata-kata di pesan yang berapi-api.

²⁰ Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*,..., h.188

- b *Harrassment* (gangguan), yaitu pesan-pesan yang berisi gangguan, biasanya dikirim melalui email, sms, maupun pesan teks di jejaring sosial yang dilakukan secara terus menerus.
- c *Cyberstalking*, adalah perilaku berulang kali mengirimkan ancaman membahayakan atau pesan-pesan yang mengintimidasi dengan menggunakan komunikasi elektronik.
- d *Denigration*, ialah merupakan perilaku mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang tersebut.
- e *Impersonation/mask grading* (peniruan), yaitu merupakan tindakan berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik
- f *Outing and Trickery*. *Outing* merupakan perilaku menyebarkan rahasia milik orang lain, baik berupa foto, informasi, maupun dokumen tertentu yang sifatnya rahasia. Sedangkan *Trickery* merupakan perilaku membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut.
- g *Exclusion* (pengeluaran), yaitu tindakan secara sengaja mengeluarkan seseorang dari group online.²¹

Sementara itu Beane dalam Karyanti dan Aminudin menyebutkan bahwa berdasarkan riset terbaru, *cyberbullying* paling sering melibatkan panggilan telepon, teks dan pesan instan. Sifat *cyberbullying* sering kali meliputi:

- a Mengirim pesan yang kasar, vulgar, mengancam melalui gambar online atau melalui teks, disertai ujaran kebencian terhadap korban.

²¹ Karyanti dan Aminudin, *Cyberbullying & Body Shaming*, (Yogyakarta : K-Media, 2019), h.52

- b Memposting informasi sensitif, pribadi atau gambar tentang korban yang dapat menyebabkan pencemaran nama baik.
- c Secara sengaja mengucilkan seseorang dari grup online.
- d Berpura-pura menjadi orang lain untuk membuat korban terlihat buruk.
- e Menyebarkan kebohongan dan rumor tentang korban dengan niat ingin menjatuhkan korban.
- f Menipu seseorang untuk mengungkapkan informasi pribadi.²²

4. Media Dengan Kasus Cyberbullying Tertinggi.

Media yang dicatat paling banyak terdapat kasus *cyberbullying* ialah media sosial, dengan maraknya ditemukan kasus *cyberbullying* pada media tersebut. Nasrullah dalam bukunya yang berjudul “Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sioteknologi” menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan media sosial ialah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual”. Hal serupa juga dikemukakan oleh Boyd, yang menjelaskan bahwa media sosial merupakan sekumpulan *software* atau perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berkomunikasi, dan dalam keadaan tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial mempunyai kekuatan pada *user-generated content* (UGC), dimana pengguna dapat menghasilkan konten, bukan dihasilkan oleh editor sebagaimana di instansi media massa. Pada intinya, hadirnya media sosial dapat memudahkan penggunanya dalam berbagai aktifitas dua arah seperti pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual.²³ Adapun

²² Karyanti dan Aminudin, *Cyberbullying & Body Shaming*, ..., h.52

²³ Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*, ..., h.11

salah satu jenis media sosial yang paling umum ditemukan kasus *cyberbullying* ialah media sosial Youtube.

Youtube sendiri merupakan sebuah situs *web video sharing* (berbagi video) populer yang memungkinkan para penggunanya dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video seperti film, TV, serta video buatan pengguna secara gratis. Awal mula kemunculannya ialah lahir dari ide tiga karyawan PayPal yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim, dimana ketiganya merupakan seorang pemuda yang berasal dari daerah yang berlainan satu sama lain, dan resmi diluncurkan ke publik pada tanggal 23 April 2005. Saat itu statusnya sendiri masih *beta* (percobaan) dengan hanya berisi sebuah video pendek berjudul “Me at Zoo” sebagai video pertama. Video tersebut berdurasi 19 detik yang berisikan adegan saat Jawed Karim sedang berdiri di depan sekumpulan gajah di dalam kebun binatang Sandiego, California.

Setelah melihat sambutan yang begitu meriah dari para pengguna internet, status beta akhirnya dilepas dan Youtube diluncurkan secara resmi ke publik pada tanggal 15 Desember 2005, atau delapan bulan sejak pertama kali dirilis.²⁴ Saat ini, Youtube menjadi situs online video provider paling dominan di Amerika Serikat bahkan dunia, dengan menguasai 43% pasar. Hal itu dikarenakan Youtube saat ini telah menjadi berbagai macam kebutuhan dari penggunanya, dengan fitur-fitur yang ditawarkan disertai kemajuan teknologi menjadikan Youtube saat ini sangat membantu dari berbagai aspek kebutuhan pengguna.²⁵ Namun dibalik torehan semua itu bukan berarti menjadikan Youtube sebagai media yang sepenuhnya aman digunakan, sehingga menjadikan pengguna tidak mewaspadaai ketika menggunakannya. Dilansir dari laman Kompasiana.com, berdasarkan hasil

²⁴ Eko Nugraha, *Youtube : Cara Mudah Menjadi Populer dengan Internet*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2012), h.14

²⁵ Eko Nugraha, *Youtube : Cara Mudah Menjadi Populer dengan Internet, ...*, h.16

riset *Ditch The Label* (lembaga donasi anti bullying) menempatkan Youtube pada posisi 5 (lima) besar sebagai platform media sosial tertinggi untuk kasus *cyberbullying*.²⁶

Maraknya ditemukan kasus *cyberbullying* di media sosial, ialah tidak terlepas dari sifat dan karakteristik dari media sosial itu sendiri yang interaktif, terbuka, serta anonimitas (tidak diketahuinya identitas antar sesama pengguna), sehingga terkadang menyebabkan penyalahgunaan seperti halnya kasus *cyberbullying* yang sering ditemukan di media ini. Lebih lanjut, Nasrullah juga menjelaskan beberapa karakteristik khusus yang dimiliki media sosial dan tidak dimiliki oleh media siber lainnya, yaitu :

- a Jaringan (*Network*). Adalah infrastruktur menghubungkan antara komputer dengan perangkat keras lainnya. Koneksi ini diperlukan karena komunikasi bisa terjadi jika antar komputer terhubung, termasuk di dalamnya perpindahan data.
- b Informasi (*Informations*). Informasi menjadi entitas penting di media sosial karena pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi.
- c Arsip (*Archive*). Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bias diakses kapanpun dan melalui perangkat apapun.
- d Interaksi (*Interactivity*). Media sosial membentuk jaringan antar pengguna yang tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut (*follower*) semata, tetapi harus dibangun dengan interaksi antar pengguna tersebut.

²⁶ Dafa Ahmad Pramudya, "Instagram, Platform Media Sosial dengan Kasus Cyberbullying Tertinggi", <https://www-kompasiana-com.cdn.ampproject.org>, diakses pada 08 Maret 2022, pukul 3.18 WIB.

- e Simulasi Sosial (*simulation of society*). Media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnya berbagi, masyarakat (*society*) di dunia virtual. Media sosial memiliki keunikan dan pola yang dalam banyak kasus berbeda dan tidak dijumpai dalam tatanan masyarakat yang real.
- f Konten oleh pengguna (*user-generated content*). Di Media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun. UGC merupakan relasi simbiosis dalam budaya media baru yang memberikan kesempatan dan keleluasaan pengguna untuk berpartisipasi. Hal ini berbeda dengan media lama (tradisional) dimana khalayaknya sebatas menjadi objek atau sasaran yang pasif dalam distribusi pesan.
- g Penyebaran (*Share/Sharing*). Merupakan karakter lainnya dari media sosial. Media sosial tidak hanya menghasilkan konten yang dibangun dan dikonsumsi oleh penggunanya, tetapi juga didistribusikan sekaligus dikembangkan oleh penggunanya. Penyebaran dalam media sosial terbagi menjadi dua jenis. *Pertama*, melalui konten. Yaitu yang didistribusikan secara manual oleh pengguna media sosial lain. *Kedua*, melalui perangkat. Penyebaran melalui perangkat bisa dilihat bagaimana teknologi menyediakan fasilitas untuk memperluas jangkauan konten. Misalnya tombol “*share*” di Youtube yang berfungsi untuk menyebarkan konten video baik ke *platform* media sosial lainnya maupun media internet lainnya.²⁷

Beberapa karakteristik diatas menjadi dampak positif sekaligus juga menjadi dampak negatif dari penggunaan media sosial itu sendiri. Dilansir dari laman Profesi-unm.com berdasarkan riset yang dilakukan oleh U-

²⁷ Rulli Nasrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*,..., h.15-33

Report, menyebutkan bahwa media sosial merupakan sebuah platform digital yang paling banyak ditemui kasus *cyberbullying* dengan kisaran angka sebanyak 71%, disusul aplikasi chatting sebanyak 19%, game online 5%, serta lainnya sebanyak 5%. Adapun istilah *cyberbullying* yang dimaksud ialah mengacu pada unggahan yang mengandung unsur perundungan, termasuk komentar negatif dan menyebarkan postingan atau profil seseorang dengan maksud mengolok-olok, bahkan sampai pada tahap menghina yang berakibat pada jatuhnya mental korban *cyberbullying* tersebut.²⁸

C Tokoh Agama

1. Definisi Tokoh Agama

Definisi tokoh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah memiliki arti orang yang terkemuka dan kenamaan, baik dalam bidang politik, kebudayaan dan lain sebagainya.²⁹ Lebih lanjut Nurgiyantoro juga menjelaskan bahwa yang dimaksud tokoh ialah menunjuk pada orangnya, mereka yang berhasil dibidangnya yang ditunjukkan dengan karya-karya monumental dan mempunyai pengaruh terhadap masyarakat sekitar.

Sementara itu definisi agama dalam pandangan etimologi memiliki arti yang berasal dari bahasa Sanskerta, dimana kata “agama” berasal dari “a” yang berarti “tidak” dan “gam” yang berarti “kacau”, sehingga apabila dihubungkan “agama” memiliki arti “tidak kacau” atau teratur. Kata agama juga dikenal dalam bahasa Arab sebagai kata *ad-Din* yang mengandung arti menguasai, mendudukan, patuh, balasan, dan kebiasaan. Bila kata *din* dihubungkan dengan kata Allah maka menjadi *dinAllah* (agama dari Allah), *din nabi* (agama dari nabi) dan *dinul-ummah* (agama yang diwajibkan agar umat manusia memeluknya). Apabila disematkan dalam konteks syariah,

²⁸ “Cyberbullying : Racun Social Media di Indonesia”, <https://profesi-unm.com>, diakses pada 02 Maret 2022, Pukul 2.46 WIB.

²⁹ “Tokoh”, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-V (2016-2020)

ad-Din memiliki fungsi sebagai peraturan-peraturan dan hukum-hukum yang telah disyariatkan Allah, baik selengkapnyanya ataupun prinsip-prinsipnya saja. *Ad-Din* juga berarti *millah* atau mengikat, yakni mengikat dan mempersatukan segenap pemeluknya dalam satu ikatan yang erat (ummat) dan juga dengan Allah mereka. Kemudian ada juga yang mengatakan bahwa agama berarti teks atau kitab suci, karena agama biasanya mempunyai kitab suci.³⁰

Sedangkan dalam pandangan terminologi definisi agama memiliki arti bentuk kepercayaan terhadap adanya wujud-wujud spiritual. Lebih lanjut Emile Durkheim dalam M. Yusuf Wibisono mengartikan agama sebagai sistem yang menyatu mengenai berbagai kepercayaan dan peribadatan yang berkaitan dengan benda-benda yang sakral. Definisinya ini dilatarbelakangi oleh keyakinannya akan asal-usul agama dari keinginan dasar manusia untuk hidup berkelompok. Jadi apa yang dikatakan Durkheim ialah agama bukan hanya semata-mata tentang persoalan kepercayaan, tetapi lebih penting lagi tentang bagaimana mengorganisir berbagai individu untuk menjadi kelompok sosial dalam ikatan moral yang sama. Lebih detail lagi menurut kesimpulannya, bahwa sasaran-sasaran keagamaan adalah lambang-lambang masyarakat, kesakralannya bersumber pada kekuatan yang dinyatakan berlaku oleh masyarakat secara keseluruhan bagi setiap anggotanya, dan fungsinya adalah mempertahankan dan memperkuat rasa solidaritas dan keadilan sosial.³¹

Jadi dapat diambil suatu kesimpulan dari berbagai penjelasan diatas bahwa yang dimaksud tokoh agama ialah orang-orang yang terkemuka, terpendang, serta mempunyai peran besar terhadap pengembangan ajaran agama di kalangan masyarakat. Lebih lanjut Taib Tahir Abd Muin juga mengemukakan bahwa tokoh agama ialah seseorang yang dianggap cakap,

³⁰ M. Yusuf Wibisono, *Sosiologi Agama*, (Bandung : Prodi S2 Studi Agama-agama UIN Sunan Gunung Djati Bandung,2020) h.23

³¹ M. Yusuf Wibisono, *Sosiologi Agama*, ..., h.25

berakhlak mulia, memiliki ilmu pengetahuan tinggi di bidang agama, baik ritual keagamaan sampai wawasan keagamaan yang dapat dijadikan panutan oleh masyarakat sekitar.³²

Dalam pandangan umum, sering juga tokoh agama disebut dengan ulama. Ditinjau dari epistemologi, ulama berasal dari kata bahasa Arab, yakni *'alima, ya'lamu, 'alim* yang berarti orang yang mengetahui. Kata *'alim* ialah bentuk jamak dari *'alim* yang merupakan bentuk mubalaghah, memiliki arti ialah orang yang sangat mendalam pengetahuannya. Sedangkan secara terminologis ulama diartikan sebagai seseorang yang ahli ilmu agama Islam, baik menguasai ilmu fiqh, ilmu tauhid, dan ilmu agama lainnya, serta memiliki integritas kepribadian yang tinggi dan berakhlak mulia. Kemudian K.H Abdurrahman Wahid atau yang akrab disapa dengan panggilan Gus Dur, juga menyebutkan bahwa tokoh agama kerap kali diperankan oleh kiayi. Kiayi adalah sebutan yang semula diperuntukan bagi para ulama tradisional di Pulau Jawa, yang juga terkadang memiliki istilah lain dengan sebutan bindere, nun, ajengan, dan guru. Hadirnya ulama sendiri memegang peran yang sangat penting dan strategis dalam pembentukan suatu masyarakat.³³

2. Peran Tokoh Agama.

Peran dan fungsi strategis tokoh agama ialah sebagai pemimpin keagamaan dalam suatu masyarakat, sehingga perannya tidak dapat dipisahkan dari agama dan umat. Ibnu Qayyim al-Jauziyah menyebut posisi ulama dari sudut pandang sosiologi ialah sebagai pusat dalam hubungan Islam dengan umat Islam. Oleh karenanya ulama sering menampilkan diri sebagai figur yang menentukan dalam pergumulan umat Islam di panggung

³² Khusnul Khatimah, *Peran Tokoh Agama Dalam Pengembangan Sosial Agama*, (Yogyakarta, Lontar Mediatama, 2018) h. 19

³³ Khusnul Khatimah, *Peran Tokoh Agama Dalam Pengembangan Sosial Agama*,..., h. 20

sejarah, hubungan dengan masalah pemerintahan, politik, sosial kultural, serta pendidikan. Pembentukan suatu kelompok masyarakat muslim tentu tidak dapat dipisahkan melalui peran ulama, begitupun sebaliknya masyarakat muslim memiliki andil besar dalam terbentuknya ulama, sehingga kehidupan berjalan saling berkesinambungan.³⁴

Secara khusus Soerjono Soekanto dalam bukunya yang berjudul “Sosiologi Suatu Pengantar” menyebutkan setidaknya terdapat tiga peran penting tokoh agama dalam perkembangan dan pembinaan akhlak keagamaan individu pemeluk agama. Tiga peran tersebut yaitu :

a Peran kaderisasi.

Tokoh agama mempunyai peran untuk melaksanakan kegiatan kaderisasi di tengah masyarakat. Melakukan kaderisasi berarti menuntut tokoh agama bergabung dalam suatu wadah (pengabdian diri) yang dikelola sendiri maupun bekerjasama dengan organisasi.

b Peran pengabdian.

Tokoh agama harus hadir dan mengabdikan diri secara langsung dalam kegiatan masyarakat, membantu dan membimbing kearah kemajuan. Tokoh agama harus bisa memberikan contoh yang baik bagi masyarakat, bersikap yang mencerminkan pribadi muslim dan dapat dijadikan suri tauladan dari setiap perilakunya.

c Peran dakwah.

Dengan pengetahuannya yang luas terhadap keagamaan, serta akhlaknya yang dapat dijadikan suri tauladan, tokoh agama memiliki peran wajib dalam berdakwah, mengajak, mendorong, serta memotivasi orang lain untuk senantiasa hidup berbuat baik serta menangkal praktek kehidupan yang tidak benar dan

³⁴ Khusnul Khatimah, *Peran Tokoh Agama Dalam Pengembangan Sosial Agama*, (Yogyakarta, Lontar Mediatama, 2018) h. 19-20

meluruskannya kejalan yang benar. Tokoh agama juga memiliki kapasitas untuk memanusiaikan manusia, melakukan penegakan kebenaran dan pencegahan kemungkaran, serta menciptakan masyarakat yang berkeyakinan teguh.

Selain daripada perannya, Soekanto juga menyebutkan bahwa tokoh agama memiliki tugas dalam membangun dan membina masyarakatnya. Tugas-tugas tersebut ialah

- a Memberikan suatu kerangka pokok yang jelas, sehingga dapat dijadikan pegangan bagi para pengikutnya. Kerangka pokok tersebut nantinya dapat dijadikan skala prioritas mengenai keputusan-keputusan yang perlu diambil untuk menanggulangi masalah-masalah yang dihadapi, serta apabila timbul pertentangan kerangka pokok tersebut dapat digunakan sebagai pedoman untuk menyelesaikan sengketa yang terjadi.
- b Mengawasi, mengendalikan, serta menyalurkan perilaku warga masyarakat yang dipimpinnya.
- c Bertindak sebagai wakil kelompok kepada dunia di luar kelompok yang dipimpinnya.³⁵

3. Fungsi Tokoh Agama

Terdapat setidaknya dua fungsi yang cukup sentral dari tokoh agama, yakni:

- a Fungsi pemeliharaan ajaran agama.
Fungsi pemeliharaan ialah sebagai penjaga kemurnian ajaran agama. Karenanya tokoh agama selalu mengajarkan ritual keagamaan secara benar dan berperilaku sesuai ajarannya,

³⁵ Soerjono Sokanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2010), h.256

bereaksi dan mengoreksi apabila terjadi penyimpangan-penyimpangan.

b Fungsi pengembangan ajaran agama.

Fungsi pengembangan ajaran agama adalah bahwa tokoh agama berupaya melakukan misi untuk menyiarkan agama Islam dalam rangka meningkatkan kualitas dan kuantitas pemeluknya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peran dan fungsi tokoh agama dalam kehidupan bermasyarakat mempunyai tanggung jawab yang sangat besar dalam pemeliharaan ajaran agama agar tidak terjadi penyimpangan-penyimpangan, serta pengembangan ajaran agama agar meningkatkan kualitas dan kuantitas para pemeluknya. Oleh karenanya, fungsi tokoh agama yang sedemikian strategis serta perannya yang sangat penting menjadikan tokoh agama harus memenuhi kriteria-kriteria yang ideal.³⁶

D Teori Atribusi

Teori atribusi atau teori penyebab (*attribution theory*) adalah teori yang sebagian besar dikembangkan oleh E.E. Jones dan K.E. Davis, kemudian diperluas serta diklarifikasi oleh H.H. Kelly. Atribusi adalah teori yang membahas tentang upaya-upaya yang dilakukan untuk memahami penyebab-penyebab perilaku kita dan orang lain. Teori ini memandang setiap individu sebagai psikolog amatir yang mencoba memahami sebab-sebab terjadinya berbagai peristiwa yang dihadapinya.³⁷ Berkembang pada tahun 1960 dan 1970 an, teori ini mencoba menemukan apa yang menyebabkan apa, ataupun apa yang mendorong siapa untuk melakukan apa, serta menjelaskan bahwa respons yang kita berikan pada suatu peristiwa bergantung pada penafsiran kita tentang peristiwa itu.

³⁶ Soerjono Sokanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, ..., h.257

³⁷ Joseph A. Devito, *Komunikasi Antar Manusia*, (Tangerang Selatan : Karisma Publishing Group, 2011), h.93

Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam mengungkapkan sebab-sebab perilaku orang lain adalah menentukan apakah orang ini sendiri atau faktor-faktor luar tertentu yang menyebabkan terjadinya perilaku tersebut. Artinya kita harus menentukan apakah penyebab perilaku itu bersifat internal atau eksternal. Perilaku internal ialah disebabkan oleh kepribadian atau kemampuan seseorang, sedangkan perilaku eksternal ialah disebabkan oleh faktor situasi tertentu. Kausalitas internal dan eksternal adalah dua hal yang dipelajari dalam teori atribusi ini.

Sebagai contoh ialah ketika kita tidak merasa begitu gembira dipuji oleh orang yang menurut persepsi kita menyampaikan pujian kepada kita karena ingin meminjam uang, sedangkan kita akan senang dipuji oleh orang asing yang menurut persepsi kita memberikan pujian secara objektif.³⁸ Oleh karenanya berangkat dari teori inilah yang menyebabkan seseorang sering menafsirkan tentang penyebab terjadinya segala sesuatu.

³⁸ Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2019) h.262

