

GAMBARAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA KORBAN *CYBERBULLYING*

**(Studi Kasus Pada Satu Siswa Korban *Cyberbullying*
di SMK Taruran Terpadu Lembang dalam Motivasi Berprestasi)**

Andri Ferdyanah

SquadBangji@gmail.com

Program Studi Bimbingan Dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran motivasi berprestasi siswa korban *cyberbullying*. Penelitian ini dilakukan di SMK Taruran Terpadu Lembang berdasarkan fenomena yang ada di lapangan bahwa permasalahan *cyberbullying* yang terjadi pada remaja di sekolah tersebut. Metode yang digunakan menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif yang bersifat studi kasus. Subjek penelitian yaitu satu siswa dengan usia 17 tahun korban *cyberbullying*. Metode pengumpulan data yaitu wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa gambaran siswa korban *cyberbullying* memiliki motivasi berprestasi yang cukup baik karena memiliki *mindset* yang baik dalam menghadapi pelaku yang sudah menghinanya di media sosial. Kemudian dukungan dari gurunya juga cukup berpengaruh dalam mengembangkan motivasi dirinya dalam berprestasi.

Kata Kunci: Motivasi berprestasi, *Cyberbullying*.

PENDAHULUAN

Sebagian besar pengguna Internet di Indonesia adalah kalangan anak remaja. Beberapa hasil penelitian yang dilakukan Yahoo dan Taylor Nelson Sofres (TNS) Indonesia menunjukkan bahwa, pengguna terbanyak di Indonesia ber usia 15-19 tahun. Hasil survei ini menyatakan, anak muda berada pada angka 64 persen, dari 2.000 responden yang berpartisipasi dalam survei. Kemudian pada peringkat kedua diperoleh oleh usia 20-24 tahun dengan 42 persen dan pada perolehan terakhir ditempati oleh usia 45-50 tahun. Dengan hal ini dapat kita simpulkan bahwa penggunaan internet terbesar adalah anak-anak remaja, pada umumnya yang masih bersekolah dikalangan siswa SMP dan SMA.

Kemunculan internet, memberi kemudahan dalam berkomunikasi dengan orang yang jauh seperti dengan teman kita diluar pulau, bahkan lintas benua seperti dengan negara asing. Seiring berjalannya waktu, akses internet semakin lebih dipermudah. Hal ini dilihat dengan munculnya tempat-tempat berfasilitas wi-fi serta kartu provider yang menawarkan paket internet lewat *handphone* dengan jaringan yang baik. Hingga, dapat mudah dalam mengakses situs-situs apapun seperti media sosial.

Adanya media sosial memberi kemudahan pada para remaja dalam berkomunikasi dengan teman-temannya, dan dapat berkreasi dimedia sosial tersebut. Namun demikian media sosial memiliki dampak negatif, salah satu yaitu *bullying*. *Bullying* dalam pengertian Bahasa Indonesia adalah menekan mental atau mengganggu seseorang yang lemah, baik secara perorangan ataupun secara bersama-sama.

Menurut Kim (2006) dalam Adilla (2009:57) *bullying* dapat dilakukan secara verbal, psikologis dan fisik. Bentuk *bullying* dapat menjelek-jelekan fisik korban, ruang lingkup, bahkan kehidupan korban. Kita terkadang mengenal *bullying* itu dilakukan secara langsung atau bertemu serta bertatap muka dengan target (inisial untuk korban). *Bullying* menggunakan kontak fisik/ kekerasan fisik. Akan tetapi pada jaman globalisasi ini, *bullying* tidak hanya terjadi secara langsung saja akan tetapi, *bullying* juga dapat dilakukan didunia maya atau *cyber*.

Bullying yang terjadi di internet atau *cyber* dijuluki dengan *cyberbullying*. *Cyberbullying* tidak jauh berbeda dengan *bullying* yang terjadi pada umumnya, yaitu melakukan intimidasi terhadap orang yang lebih lemah, *cyberbullying* ini banyak dilakukan dan terjadi dimedia sosial. Yang membedakan antara *Cyberbullying* dan *bullying* adalah tempat serta media dimana pelaku *bullying* atau *mobbing* (insial kelompok pem-*bully*) melakukan tindakan kekerasan, tekanan, pelecehan, dan lain-lain terhadap korban.

Cyberbullying adalah kejadian ketika seorang remaja menerima intimidasi seperti ejekan, hinaan, perendahan harga diri di dunia maya. *Cyberbullying* dianggap valid jika seorang pelaku dan korban berusia 18 tahun dan dalam legalitas hukum masih belum dianggap sebagai remaja dewasa. Menurut Undang-Undang nomor 3 tahun 1997 tentang peradilan anak menyebutkan bahwa, orang yang dalam

perkara anak nakal adalah anak yang telah mencapai umur 8 (delapan) tahun tetapi belum mencapai 18 (delapan belas) tahun dan belum pernah menikah. Apabila kejadian *cyberbullying* dilakukan oleh usia 18 tahun keatas maka fenomena tersebut dianggap sebagai *cybercrime* atau *cyberstalking* (sering juga disebut *cyber harassment*) (Potret- Online.Com, 12 Agustus 2013).

Cyberbullying lebih mudah dilakukan daripada kekerasan secara langsung karena pelaku tidak perlu bertatap muka dan bersentuhan langsung dengan korban. Korban yang terkena *cyberbullying* tidak pernah melaporkan apa yang mereka alami, baik kepada pihak yang berwajib maupun orang terdekat dan mereka lebih memendam apa yang dirasakan oleh pribadi mereka sendiri. Peneliti melakukan analisis terhadap 4.500 remaja, dan anak-anak yang mengalami *cyberbullying*, ternyata tingkat depresinya lebih tinggi dari remaja yang mendapatkan kekerasan fisik langsung seperti, dipukuli atau diejek. (inet.detik.com, 24 september 2010). Bentuk-bentuk *cyberbullying* yang sangat banyak terjadi seperti mengganti foto *account* seseorang, menghina seseorang baik dari ras, suku, dan agama, serta pembajakan *account* seseorang dengan mengganti *password* atau kata sandi.

Adapun fenomena dimana individu mampu untuk keluar dari situasi negatif, sehingga ia dapat bangkit dan pulih kembali dikenal dengan istilah resiliensi oleh Tugade & Fredrikson (Tatyagita & Handayani 2014:17). Fenomena ini yang menggambarkan siswa dapat pulih kembali dalam keterpurukannya dan mendapatkan kepercayaan dirinya kembali.

Resiliensi adalah kemampuan untuk pulih kembali dari suatu keadaan, kembali ke awal setelah ditekan, atau diregangkan. Secara sederhana resiliensi adalah kemampuan individu untuk kembali bangkit dari kondisi terpuruk dan kembali ke kondisi seperti semula atau kondisi awal. Terdapat tiga sumber resiliensi, yaitu *I have*, *I am* dan *I can*. Resiliensi akan meningkat ketika dukungan diberikan (*I have*), ketika kekuatan dari dalam diri seperti kepercayaan diri, sikap yang optimis, sikap untuk menghargai dan empati dikembangkan (*I am*) dan ketika kemampuan interpersonal dan memecahkan masalah diperoleh (*I can*) (Grotberg, 2005 dalam Tatyagita & Muryantinah (2014: 18). Dalam hal ini resiliensi dapat tumbuh dalam korban *cyberbullying* saat mendapatkan motivasi lebih dalam

dirinya untuk kembali bangkit dalam setiap permasalahan yang terjadi dalam dirinya. Serta dukungan lingkungan pun sangat berpengaruh dalam resiliensi ini.

Masalah-masalah yang terjadi yang berkaitan dengan *cyberbullying* di SMK Taruna Terpadu Lembang masih sangat nampak. Ada beberapa siswa yang mengalami kasus tersebut dan berupaya untuk berusaha bangkit dengan memotivasi dirinya lebih dengan melakukan berbagai cara seperti bersikap tidak acuh dalam setiap keadaan yang mereka terima di media sosial, menjadikan perkataan *bullying* di media social menjadi motivasi lebih untuk dirinya, serta mengikuti kegiatan positif yang dapat menahan menggunakan media social itu sendiri berkurang. Peran guru pula dalam pembelajaran materi Simulasi dan Komunikasi Digital pula lah yang sangat berpengaruh dalam memberikan penanggulangan dalam kasus *cyberbullying* ini atau pemberian layanan atau pelajaran terhadap kebijakan menggunakan media sosial pun perlu diberikan agar sedikit demi sedikit mencegah adanya *cyberbullying* itu terjadi kembali.

Beberapa penjelasan di atas dapat diketahui bahwa *cyberbullying* memang sudah sering terjadi di Indonesia. Akan tetapi, kebanyakan anak-anak yang mengalami *cyberbullying* di Indonesia tidak berani untuk bercerita kepada pihak berwajib maupun ke orang. Jadi, *cyberbullying* di Indonesia masih tidak muncul dikalangan masyarakat awam yang tidak mengetahui dan mempunyai media sosial. Oleh karena itu, sampai saat ini belum ada data statistik yang konkret tentang anak yang terkena kasus *cyberbullying* di Indonesia.

KAJIAN TEORI

Habitus yaitu kebiasaan yang digunakan oleh aktor untuk menghadapi kehidupan sosial (Ritzer & Goodman, 2004:552). Seseorang mempunyai habitus atau kebiasaan yang beranekaragam, di mana mereka mendapatkan kebiasaan tersebut melalui pengalaman terdahulu maupun mempelajari dari sejarah seseorang yang sudah ada. Kebiasaan ini terbentuk dari pengalaman hidup individu dalam ruang lingkup sosialnya di satu tempat dan keadaan, serta posisi dalam lingkungannya itu sendiri. Contohnya dalam kasus *cyberbullying*, seorang individu lebih sering bertemu, menggunakan dan berinteraksi dengan dunia maya daripada dengan lingkungan sosial yang nyata, dan di lingkungannya seorang individu

tersebut mempunyai sifat pemarah karena merupakan anak satu-satunya atau tunggal. Individu yang memiliki sifat pemarah selalu mengungkapkan emosinya secara langsung maupun tidak langsung di dunia maya dan media sosialnya, dengan menjelek-jelekan orang yang dia tidak suka atau orang yang dia rasa berada dibawah dia. Jadi, habitus atau kebiasaan adalah tindakan serta perilaku yang tercipta oleh kehidupan sosial.

Lingkungan yaitu suatu tempat dalam berinteraksi dan berkomunikasi antara individu satu dengan individu lainnya, maupun antar kelompok untuk menjalin suatu kebersamaan dalam ruang lingkungannya. Menurut Bourdieu, lingkungan merupakan tempat pertarungan dan perjuangan, tempat beradu kekuatan, dan tempat di mana adanya konflik individu atau konflik antar kelompok untuk mendapatkan suatu posisi. Dalam hal ini lingkungan merupakan tempat untuk menunjukkan jati diri seseorang dalam keberadaannya. Akan tetapi, keberadaan individu dalam lingkungannya ditentukan oleh modal. Contohnya seorang individu yang memiliki pengetahuan lebih tentang dunia maya seperti *hacker* (dalam hal ini anak tersebut bisa membobol akun seseorang) dari pada individu lainnya di lingkungannya. Ketika terjadi suatu permasalahan, individu tersebut menggunakan kelebihanya untuk menjatuhkan orang lain. Individu tersebut lebih unggul dalam sebuah pertarungan di dunia maya, dan individu yang kalah menjadi pihak yang terintimidasi dan terpojokan, karena ia kurang pengetahuan dalam beradu kekuatan untuk mempertahankan akunya.

Kekerasan simbolik adalah bentuk kekerasan yang dilakukan dengan cara-cara halus melalui mekanisme tertentu, misalnya kekuasaan, sehingga tidak nampak sebagai kekerasan (Anwar dan Adang, 2008:199). Dalam hal ini kekerasan simbolik adalah kekerasan yang dilakukan secara tidak langsung. Kekerasan simbolik menurut Bourdieu adalah tindakan tidak langsung yang umumnya melalui mekanisme kultural (Ritzer & Goodman, 2004:526). Kekerasan simbolik yang terjadi adalah kekerasan akibat budaya yang tercipta di lingkungan. *cyberbullying* bukanlah kekerasan yang dilakukan secara langsung, seperti perkelahian yang membuat fisik seseorang terluka. Sedangkan kekerasan *cyberbullying* lebih kepada kekerasan yang dilakukan secara tidak langsung dan menyerang mental seseorang, sehingga seseorang tersebut merasa

dilecehkan secara mental dan direndahkan harkat dan derajatnya. Kekerasan simbolik jauh lebih berbahaya dari kekerasan fisik, karena dapat membuat seseorang depresi dan berakibat kepada rasa malu yang amat besar sehingga korban merasa tidak ada harga dirinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bersifat studi kasus. Teknik pengambilan data yaitu dengan cara wawancara dan observasi terhadap satu subjek korban *cyberbullying*. Subjek penelitian ini adalah siswa *cyberbullying* di SMK Taruran Terpadu Lembang dengan mengambil satu orang sampel siswa yaitu FR.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan FR, bahwa dia menggunakan media sosial dalam satu hari bisa 6 jam bahkan lebih. Media yang sering digunakan untuk mengakses menggunakan *handphone*. Pada saat bermedia sosial, FR mendapat perlakuan dalam bentuk komentar negatif yang bersifat menghina (mengolok-olok) setiap FR meng-*upload* foto, dan hal ini terjadi berulang-ulang.

FR merasa ketika fotonya di media sosial mendapat komentar negatif oleh teman-temannya, tidak membuatnya merasa rendah diri. Namun dia semakin ingin membuktikan dirinya bisa berprestasi. *Bullying* dialaminya sebagai motivasi diri agar FR menjadi lebih baik dalam kesehariannya. Untuk awal-awal memang akan terasa sulit, akan tetapi seiring berjalannya waktu FR lebih menanggapi bahwa orang yang mem-*bullying* di media sosialnya merupakan pelajaran yang baik untuk dirinya agar terus berusaha lebih baik.

Belum lagi dengan dukungan dari guru dan mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, FR mulai menyadari bagaimana menggunakan media sosial itu dengan bijak dan membatasi diri dalam penggunaannya serta menempatkan diri kedalam lingkungan sosial yang lebih nyata atau langsung dengan teman-temannya. Serta mengalihkan perhatiannya di dunia maya lebih terhadap kegunaan dalam pembelajarannya dibandingkan untuk mencari hiburan untuk diri sendirinya.

Hal ini merupakan faktor pendukung dimana mental siswa FR mulai dapat terbentuk kembali dengan cara mengaplikasikan mater-materi yang dia dapat dikelas, serta meningkatkan kembali motivasinya dalam pembelajaran dan mengejar prestasi dikelas. Dengan motivasi yang baru didapatkan FR maka dalam diri FR menimbulkan bentuk gairah, semangat dan merasa senang dan semangat kembali untuk belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar (Sardiman, 2014).

Dari hal ini pula FR mampu menunjukkan prestasi kepada para pelaku *cyberbullying* yang selalu melakukan *bullying* kepada dirinya. Dengan meningkatkan motivasinya FR mampu menunjukkan prestasi yang dia dapat dengan komentar-komentar yang buruk terhadap dirinya.

SIMPULAN

Cyberbullying adalah kejadian ketika seorang anak atau remaja menerima intimidasi seperti ejekan, hinaan, perendahan harga diri di dunia maya. Akan tetapi *cyberbullying* itu sendiri lebih menyerang kepada mental dan psikis seseorang karena mereka dipermalukan, direndahkan serta dihina. *Cyberbullying* sama halnya dengan *bullying*. Akan tetapi perbedaan yang ada antara *cyberbullying* dan *bullying* adalah tempat melakukannya. *Cyberbullying* lebih menggunakan alat atau media seperti *handphone* dan terjadi di media sosial untuk mengintimidasi seseorang, sedangkan *bullying* tidak menggunakan media namun langsung bertemu atau bertatap muka secara langsung dengankorban.

Cyberbullying ini terjadi disebabkan oleh intensitas penggunaan internet yang meningkat serta munculnya media sosial, yang mudah dikases dan sering diakses para siswa. Menggunakan dunia maya merupakan sebuah habitus (kebiasaan) yang perlahan-perlahan menjadi budaya pada saat era modern seperti ini, selain yang dilakukan para siswa untuk membantu dalam pembelajaran. Dalam penggunaan akses dunia maya, para siswa dalam satu hari dapat menggunakan media sosial minimal 6 jam bahkan bisa lebih.

Temuan di lapangan menunjukkan, beberapa bentuk dari *cyberbullying* yang diterima oleh korban seperti *account* media sosial yang di-*hack*, bentuk pengolok-olokan atau penghinaan di media social seperti penghinaan atas foto yang di *upload*

di Instagram. Bentuk-bentuk *cyberbullying* tersebut, yaitu *cyberbullying direct attack* dan *cyberbullying by proxy*.

Akan tetapi *cyberbullying* dapat dihindari dan bagi para korban dapat disembuhkan dengan menggunakan internet dengan bijak dan memanfaatkan internet dengan keperluan seperlunya seperti pembelajaran dan mengurangi batas penggunaan internet itu sendiri. Bersikap tidak acuh terhadap *pebullyian* di media sosial dan membuat kritikan menjadi motivasi lebih dalam memperbaiki diri. Serta mengikuti kegiatan positif dengan minat dan bakat diri sendiri, hingga dapat melupakan apa yang terjadi di dunia maya terhadap dirinya serta berani atau membuka diri untuk bersosialisasi dengan teman secara langsung hingga rasa akan kepercayaan diri timbul dan dapat berprestasi dibidang yang disukai atau diminatinya.

REFERENSI

- Adilla, Nissa. (2009) *Pengaruh Kontrol Sosial Terhadap Prilaku Bullying Pelajar Di Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Kriminologi Indonesia, 5, (1).56-66.
- A.M, Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali. Pers
- Anwar, Y. Adang. (2008) *Pengantar Sosiologi Hukum*. Jakarta: Gramedia Widayarsana Indonesia.
- Bemoe, Agnes. (2012) *Cyber Bullying Mengintip Sekolah*. Diakses pada 28 12 Agustus 2013. <http://potret-online.com/index.php/news-flash/852-cyber-bullying-mengintip-sekolah> Inet.detik.com
- Darma et al. (2009) *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Jakarta: Mediakita.
- Denzin, K. N dan Lincoln, Y. S. (2009) *Qualitative research*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Iskandar. (2008) *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kualitatif dan Kuantitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Ramadhan, Arief. (2005). *SQL Server dan Visual Basic 6.0*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ritzer dan Goodman. (2004) *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.