

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang bisa dipastikan hampir seluruh orang di dunia ini mengetahuinya. Cara bermain permainan sepak bola ini adalah dengan mempertarungkan kedua tim yang berlawanan menggunakan bola sepak. Masing-masing tim berisikan 11 orang dan juga beberapa pemain cadangan. Cara untuk menentukan tim mana yang akan memenangkan pertandingan yaitu dengan cara mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang tim lawan. Tidak hanya berusaha mencetak gol ke gawang lawan namun mempertahankan gawang tim sendiri dari serangan lawan agar tidak terjadi gol ke gawang tim sendiri juga bisa menjadi salah satu cara untuk bisa memenangkan pertandingan. Waktu dari pertandingan sepak bola itu sendiri yakni 45 menit tiap babak, dan total babak pada permainan sepak bola berjumlah 2 babak. Peraturan dalam permainan ini adalah seluruh pemain boleh menyentuh bola menggunakan anggota badan kedua kaki, kepala, dan bagian tubuh yang lainnya kecuali tangan. Namun peraturan tersebut tidak berlaku bagi pemain yang berposisi sebagai penjaga gawang.¹

Berbicara soal olahraga sepak bola maka tidak lengkap bila tidak membahas salah satu bagian penting dalam olahraga sepak bola. Supporter Sepak bola merupakan faktor penting yang juga menarik minat kalangan masyarakat, hal inilah yang membuat pertandingan sepak bola tampak lebih menarik untuk diikuti. Supporter mempunyai tugas untuk mendukung klub yang kebanggaannya dan sebagai pembangkit semangat para pemain yang sedang berlaga di lapangan dengan cara menyanyikan chants atau yel-yel.

¹ Salim, A. (2008). *Buku Pintar Sepak Bola*. Bandung: Nuansa.

Hubungan antara keduanya (Sepak bola dengan Supporter) memang sudah tidak bisa dipisahkan dan banyak orang mengatakan bahwasanya supporter merupakan pemain ke-12. Euforia supporter akan semakin terasa lagi ketika nantinya tim kebanggaan yang didukungnya memenangkan sebuah pertandingan dan akan menciptakan sebuah kebanggaan dan kebahagiaan sendiri bagi para supporter. Tidak sedikit kasus pula ketika tim kebanggaannya memenangkan pertandingan membuat supporter mengalami euforia yang berlebihan dan terkadang membuat supporter tim lawan yang mengalami kekalahan merasa jengkel dan berakhir menjadi kerusuhan antar supporter.

Hal-hal seperti itulah yang nantinya akan menimbulkan fanatisme, sebuah sikap diri untuk mempertahankan prinsip komunitas secara berlebihan. Fanatisme sendiri mempunyai pandangan positif dan juga negatif yang bisa dilihat dari cara berperilakunya seperti apa. Fanatisme fans sepak bola bersifat positif lebih bisa mengungkapkan perasaan cintanya terhadap klub dan membuat semangat bertanding sebuah klub meningkat drastis yang bisa membuat penampilan para pemain bermain bagus. Diluar pertandingan, fanatisme seperti itulah yang bisa membuat citra klub meningkat dan membuat para pihak sponsor tertarik untuk melakukan kerja sama. Selain itu, fanatisme yang bersifat positif bisa menjadi roda ekonomi dari sebuah klub itu sendiri, misalnya seperti penjualan tiket pertandingan kandang hingga penjualan *merchandise* berupa jersi, kaus, dan aksesoris yang lain.² Sedangkan fanatisme berlebihan atau fanatisme negatif lebih mengarah timbulnya perilaku-perilaku supporter yang anarkis dan melakukan kerusuhan dengan kelompok supporter lainnya karena adanya

² Hernandhito, N. (2020, Februari 19). Tentang Fanatisme Suporter Sepakbola Retrieved September 21, 2022, from Fandom: <https://fandom.id/tentang-fanatisme-suporter-sepakbola/>

rivalitas yang tercipta di antara kedua kelompok supporter tersebut yang bisa menghilangkan nyawa orang lain.³

Semakin berkembangnya dunia teknologi dan informasi memberikan dampak yang begitu besar terhadap kemajuan peradaban dunia. Dengan berkembangnya dunia teknologi membuat dunia semakin mengecil, dan memudahkan untuk semua orang bisa mengakses data informasi yang dibutuhkan dengan cepat, kapanpun, dan dimanapun hanya dengan menggunakan alat elektronik yang bernama gadget. Pada awal kemunculan *gadget* teknologinya masih belum seanggih gadget pada jaman sekarang. Dahulu gadget hanya bisa digunakan hanya untuk berkomunikasi dengan orang yang ingin dituju dengan cara menelpon ataupun mengirim pesan teks. Selang beberapa lama perkembangan gadget semakin pesat, mulai bermunculan fitur-fitur baru yang tertanam di sebuah gadget seperti penambahan fitur kamera depan, kamera belakang, internet, audio visual, layar sentuh, dan sebagainya. Dengan adanya fitur kamera membuat gadget bisa menelpon orang yang dituju dan juga menampilkan video terkini dari kedua belah pihak. Lalu pengguna gadget juga semakin dimanjakan dengan adanya fitur internet. Dengan adanya fitur internet pengguna bisa mencari, membaca, atau mengakses semua informasi apa saja yang diinginkannya tanpa harus keluar rumah dengan hanya menggunakan satu jari saja. Fitur yang tidak kalah menarik dan menjadi salah satu fitur yang banyak digunakan orang sampai saat ini adalah sosial media, sebuah jejaring sosial yang didalamnya berisikan pengguna gadget yang satu sama lain bisa terhubung melalui media internet. Beberapa contoh sosial media antara lain: *twitter*, *Instagram*, *facebook*, *youtube*, *tiktok*, dan sebagainya. Dengan fitur tersebut pengguna bisa saja melakukan sebuah

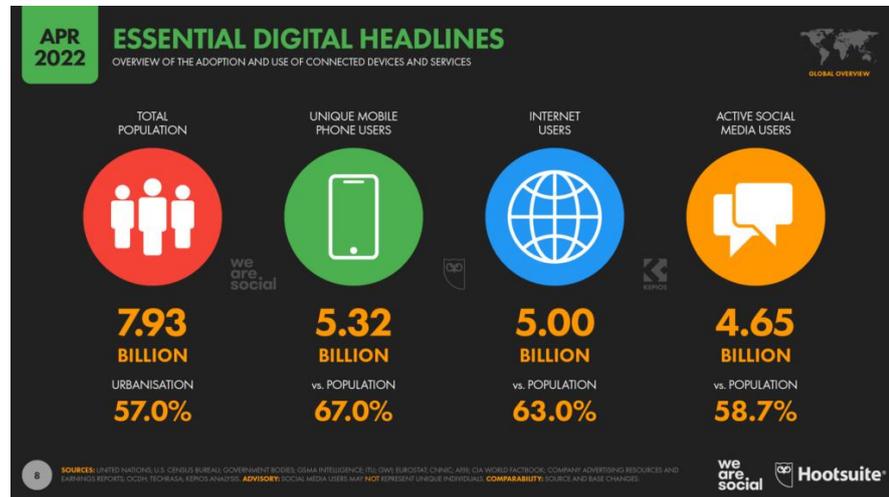
³ Satria, A. P. (2021, Maret 8). *Tentang Fanatik dan Fanatisme*. Retrieved September 21, 2022, from Kumparan: <https://kumparan.com/agung19003/tentang-fanatik-dan-fanatisme-1vJaGZXFpRW/full>

transaksi online tanpa harus mengeluarkan banyak tenaga untuk membeli sesuatu yang diinginkan.

Kemajuan pada bidang teknologi yang semakin pesat tentunya juga akan merubah perilaku seseorang pada saat ini. Dikarenakan telah hilangnya batas dari hubungan dunia. Hal itu nantinya juga akan menyebabkan beberapa perubahan sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat dalam kurun waktu yang cepat. Perkembangan teknologi gadget ini juga akan menjadi pedang bermata dua dimana dengan perkembangan tersebut bisa menciptakn dampak yang positif bagi masyarakat namun disisi lain bisa juga berdampak negatif bagi masyarakat.

Dengan berkembang teknologi informasi membuat ranah olahraga sepak bola semakin luas. Kini sebuah klub sepak bola tidak hanya memiliki basis supporter dari dimana tempat klub itu berasal saja, Sebuah klub sepak bola bisa memiliki basis supporter dari mana saja karena efek dari berkembangnya dunia teknologi dan informasi yang bisa membuat klub sepak bola tersebut bisa dikenal banyak orang. Dan untuk menjadi supporter sepak bola tidak lagi diharuskan menonton pertandingan langsung ke stadion. Supporter bisa memanfaatkan fasilitas yang telah ada di era digital seperti sekarang ini.

Pada era digital ini, terlampir pada *we are social* per april 2022 tercatat pengguna internet sebanyak 5 miliar dari segala penjuru dunia. Jumlah tersebut setara dengan 63% dari total populasi manusia di bumi. Total data tersebut meningkat hamper sekitar 200 juta selama setahun terakhir. Namun masih ada kualitas perbedaan akses internet di seluruh dunia. Sedangkan untuk penggunaan media sosial terdapat sekitar 4,65 miliar yang setara dengan 58,7 dari total populasi manusia.



Gambar 1 Jumlah Pengguna Internet Seluruh Dunia Tahun 2022

Sumber : We Are Social (Diakses 22 September 2022)

Sedangkan di Indonesia sendiri total pengguna internet menurut laporan data terbaru dari Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) per tahun 2022 sudah mencapai 210 juta atau sekitar 77% dari total penduduk Indonesia. Jumlah ini mengalami peningkatan 20% dari sebelum masa pandemi yang hanya ada 175 juta pengguna internet di Indonesia. Dengan memiliki pengguna internet yang besar masyarakat memungkinkan bisa memanfaatkan produk inovasi dan distruksi digital.⁴

Merujuk pada data di atas bisa kita simpulkan bahwasanya media sosial merupakan salah satu faktor penting untuk para kaum milenial. Dengan adanya media sosial tentu saja memberikan akses untuk

⁴ Dewi, I. R. (2020,, Juni 9). *Data Terbaru! Berapa Pengguna Internet Indonesia 2022?* Retrieved September 22, 2022, from CNBC Indonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220609153306-37-345740/data-terbaru-berapa-pengguna-internet-indonesia-2022>

berkomunikasi dengan rekan secara virtual walau terpisahkan oleh jarak. Media sosial sekarang lebih digunakan sebagai wadah para netizen (warganet) untuk mengekspresikan diri dengan cara berbagi gambar ataupun video aktivitas terbaru.

Di media sosial semua orang dapat bebas mengeluarkan pendapatnya masing-masing, baik secara tulis atau lisan. Bahkan karena terlalu bebasnya kita diberi ruang untuk berpendapat, sering kita jumpai juga pendapat seseorang yang menggunakan ungkapan-ungkapan yang tidak pantas atau bisa dibilang kasar. Ungkapan tersebut sering digunakan untuk memberikan kesan tegas. Tidak sedikit juga yang terpancing dengan ungkapan kasar seperti itu dan menyulutkan emosi dan berakhir dengan kejahatan secara langsung atau bahkan online. Bahkan sekarang sering kali kita jumpai di media sosial sebuah trend netizen (warganet) melancarkan perundungan online secara frontal. Istilah perundungan online ini sekarang lebih dikenal sebagai *cyberbullying*.

Cyberbullying yang sering terjadi pada platform media sosial berupa tindakan negatif seperti komentar umpatan kasar, cacian, ejekan, kata-kata sampah, dan lain sebagainya. Survei yang digagas U-Report Indonesia menampilkan bahwa sosial media merupakan platform digital yang paling banyak terjadinya *cyberbullying* dengan persentase sebesar 71% disusul dengan aplikasi chatting 19%, game online 5%, youtube 1%, dan lainnya 4%. Media sosial membuat penggunaannya untuk masuk ke dalam budaya baru yang bisa merubah bentuk pola pikir dan perilaku manusia. Hal itu nantinya bisa menjadi salah satu faktor banyangkya kasus *cyberbullying* di media sosial. Dampak dari *cyberbullying* pun kita tidak bisa melihatnya secara langsung, dan si pelaku *cyberbullying* juga tatkala merasa dirinya aman saat berkomentar kata-kata tidak pantas. *Ditch The Label* telah melakukan survei pada tahun 2019 dan hasilnya ada sebanyak 42% netizen (warganet) yang telah mengalami *cyberbullying* di platform sosial media Instagram, disusul

dengan platform Facebook 37%, Snapchat 31%, Whatsapp 12%, Youtube 10%, dan yang terakhir Twitter 9%.⁵

Twitter merupakan salah satu situs jejaring sosial online yang dipakai netizen (warganet) untuk berkomunikasi berbentuk pesan singkat dengan hanya maksimal 140 karakter, pesan singkat ini lebih sering dikenal sebagai kicauan. Tingkat kepopuleran platform media sosial twitter di Indonesia tergolong cukup besar. *We Are Social* melaporkan jumlah pengguna twitter di Indonesia tahun 2022 menyentuh angka 18,45 juta.

⁵ Yulieta, F. T., Syafira, H. N., Alkautsar, M. H., Maharani, S., & Audrey, V. (2021). Pengaruh Cyberbullying di Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*,



Gambar 2 Pembahasan Sepak Bola Menjadi Trending Topic

Walaupun menurut data di dapat pada survey *Ditch The Label* platform media sosial twitter hanya terdapat 9% kasus *cyberbullying*, bukan berarti tidak ada. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis, twitter menjadi salah satu media sosial terpopuler dikalangan fans sepak bola terlihat dari seringkali pembahasan sepak bola menjadi trending topic di media sosial twitter. Dengan populernya pembahasan sepak bola di media sosial twitter tidak menutup kemungkinan bahwasanya tingkat kasus *cyberbullying* juga semakin tinggi. Seperti Kasus perudungan online baru-baru ini sering terjadi terhadap klub sepak bola yang berasal dari Inggris yakni Manchester United. Pada awal bulan agustus 2022 fans klub sepak bola Manchester United itu mengalami *cyberbullying* dikarenakan klub sepak bola tersebut mengalami dua kali kekalahan beruntun di dua pertandingan awal *English Premier League*. Kekalahan pertama klub yang memiliki julukan setan merah saat melawan Brighton & Hove Albion (7/8) di kandangnya sendiri Old Trafford Stadium dengan skor akhir 1-2. Seminggu setelahnya Manchester United melakoni laga tandang ke Gtech Community Stadium markas dari klub Brentford FC (13/8) dan berakhir

dengan skor 4-0 untuk Brentford FC, Manchester United mengalami kekalahan untuk kedua kalinya. Melihat trend negatif klub tersebut membuat Manchester United menjadi target *Cyberbullying* dari warganet dan menjadi *trending topic* twitter untuk beberapa waktu khususnya pada akun twitter @idextratime yang dipenuhi dengan komentar-komentar bullying netizen terhadap fans Manchester united.

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat menjadi penelitian dengan judul **“Studi Deskripsi Kualitatif Bentuk *Cyberbullying* Terhadap Fans Klub Sepak Bola Pada Kolom Reply Akun Twitter @Idextratime Musim 2022/2023”**.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang masalah yang telah disampaikan diatas maka peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut : “Bagaimana Bentuk *Cyberbullying* yang dilakukan oleh netizen terhadap fans Klub Sepak Bola di kolom reply akun twitter @idextratime?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat ditemukan tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk kasus *cyberbullying* yang telah dijalankan oleh netizen terhadap fans klub sepak bola pada kolom reply akun twitter @idextratime khususnya sepanjang musim 2022/2023.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Akademis

Penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan acuan dan juga perbandingan dalam hal melakukan penelitian yang sejenis untuk mencapai hasil yang lebih baik dan bias memberi sumbangsih pada dunia pengetahuan.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini digarap dengan maksud tujuan mengkaji latar belakang dari kasus *cyberbullying* yang sedang marak di media sosial. Peneliti berharap penelitian ini bisa memberikan manfaat dan juga memberikan pemikiran bagi penentu kebijakan agar bisa memperkecil resiko terjadinya kejadian yang sama.

c. Manfaat Sosial

Diharapkan dengan dibuatnya penelitian ini bisa menjadi pembelajaran bersama untuk bisa lebih baik lagi dalam hal mengontrol penggunaan media social.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan salah satu cara pandang untuk bisa mengetahui dan memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma memberikan kita pandangan kepada mereka sesuatu yang penting, abash, dan masuk akal. Paradigma pun memiliki sifat yang normatif, menampilkan kepada praktisinya hal apa yang harus dilakukan tanpa

harus melakukan pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang panjang.⁶

Pada penelitian kali ini peneliti akan menggunakan paradigma Konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme merupakan paradigma yang tidak sepenuhnya antithesis dari paham yang menempatkan pengamatan dan objektivitas dalam mencari suatu realitas atau ilmu pengetahuan. Paradigma ini mengambil sisi pandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis terhadap *socially meaningful action* dari pengamatan langsung dan terperinci terhadap pelaku sosial yang berhubungan dengan hal apa yang diciptakan dan dipelihara pada dunia sosial mereka.⁷ Peneliti menggunakan paradigma konstruktivis karena peneliti ingin mendapatkan pengembangan pemahaman yang membantu proses interpretasi suatu peristiwa.

Maka dari itu Pada penelitian ini peneliti menggunakan pandangan konstruktivisme .karena Penelitian ini bertujuan untuk mencari lebih dalam bagaimana bentuk *cyberbullying* yang dilakukan oleh netizen terhadap fans Klub Sepak Bola di kolom reply akun twitter @idextratime.

1.5.2 Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini lebih mengedepankan metode penelitian kualitatif dengan jenis naratif dan berupa penguraian deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan sebuah pengumpulan data informasi pada suatu latar alamiah yang nantinya akan ditafsirkan kejadian apa yang telah terjadi. Metode penelitian deskriptif ini dilakukan untuk menjelaskan sebuah kejadian yang sedang terjadi pada saat ini yang dijadikan objek

⁶ Mulyana, D. (2003). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

⁷ Hidayat, D. N. (2003). *Paradigma dan Metodologi Penelitian Sosial Empirik Klasik*. Jakarta: Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia.

penelitian, lalu data yang diperoleh nantinya akan dianalisis guna menemukan solusi permasalahan tersebut.⁸ Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan model penelitian kualitatif dan akan memakai metode penelitian deskriptif dikarenakan metode tersebut dianggap sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Metode kualitatif itu sendiri merupakan proses eksplorasi lalu memahami arti perilaku individu ataupun kelompok, mendeskripsikan masalah sosial atau masalah kemanusiaan.

1.5.3 Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah akun media sosial twitter @idextratime. lalu objek pada penelitian ini adalah komentar netizen yang mengarah pada *cyberbullying* kepada fans klub sepak bola pada kolom reply akun twitter @idextratime.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

1.6.1 Observasi

Observasi menjadi salah satu bagian penting dari penelitian ini. Observasi merupakan sebuah proses dimana peneliti mencari dan mengumpulkan data langsung dari lapangan.⁹ Peneliti akan melakukan observasi dengan menelusuri komentar-komentar netizen di kolom reply akun media sosial twitter @idextratime khususnya selama musim 2022/2023 berjalan. Setelah itu peneliti akan mengklasifikasikan komentar netizen yang mengarah *cyberbullying*.

⁸ Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.

⁹ Raco, J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, Dan Keunggulanya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

1.6.2 Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi adalah proses pengambilan sebuah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang dimana data yang didapatkan bisa digunakan untuk melengkapi kekurangan data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data sebelumnya.¹⁰ Peneliti akan mengambil data berupa screeshoot (tangkapan layar) komentar-komentar netizen yang ada di kolom reply akun twitter @idextratime dan mengarah ke *cyberbullying*.

1.6.3 Studi Pustaka

Peneliti mengumpulkan data sekunder dari beberapa sumber seperti artikel berita, buku, jurnal, website, dan hasil karya tulisan yang sekiranya relevan dengan apa yang diteliti oleh peneliti. Peneliti nantinya juga akan melakukan perbandingan data dengan data yang didapat sebelumnya dan melakukan olah data guna melengkapi data yang sudah didapat.

1.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif analisis data dilakukan ketika proses pengumpulan data sedang dilakukan dan juga ketika proses pengumpulan data selesai dalam jangka waktu tertentu. Peneliti akan melakukan pengumpulan data terus menerus hingga ditahap dimana peneliti merasa data yang sudah dikumpulkan sudah dianggap kredibel. Aktivitas analisis

¹⁰ Susanto. (2006). *Metode Penelitian Sosial*. Surakarta: Surakarta UNS Press.

data kualitatif dikerjakan secara interaktif dan berjalan secara terus menerus hingga selesai.¹¹

Berikut merupakan langkah-langkah analisis data yang akan digunakan peneliti :

1.7.1 Data Reduction (Reduksi Data)

Data yang nantinya diperoleh peneliti pasti akan terkumpul dengan jumlah yang cukup banyak, hal itulah yang membuat peneliti harus mencatat secara rinci dan teliti. Proses reduksi data berarti meringkas, melakukan klasifikasi data memilah hal-hal yang pokok, mengedepankan pada bagian yang penting saja, mencari tema dan menemukan polanya. Dengan selesainya proses reduksi data nantinya akan muncul sebuah gambaran yang lebih jelas dan akan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

1.7.2 Data Display (Penyajian Data)

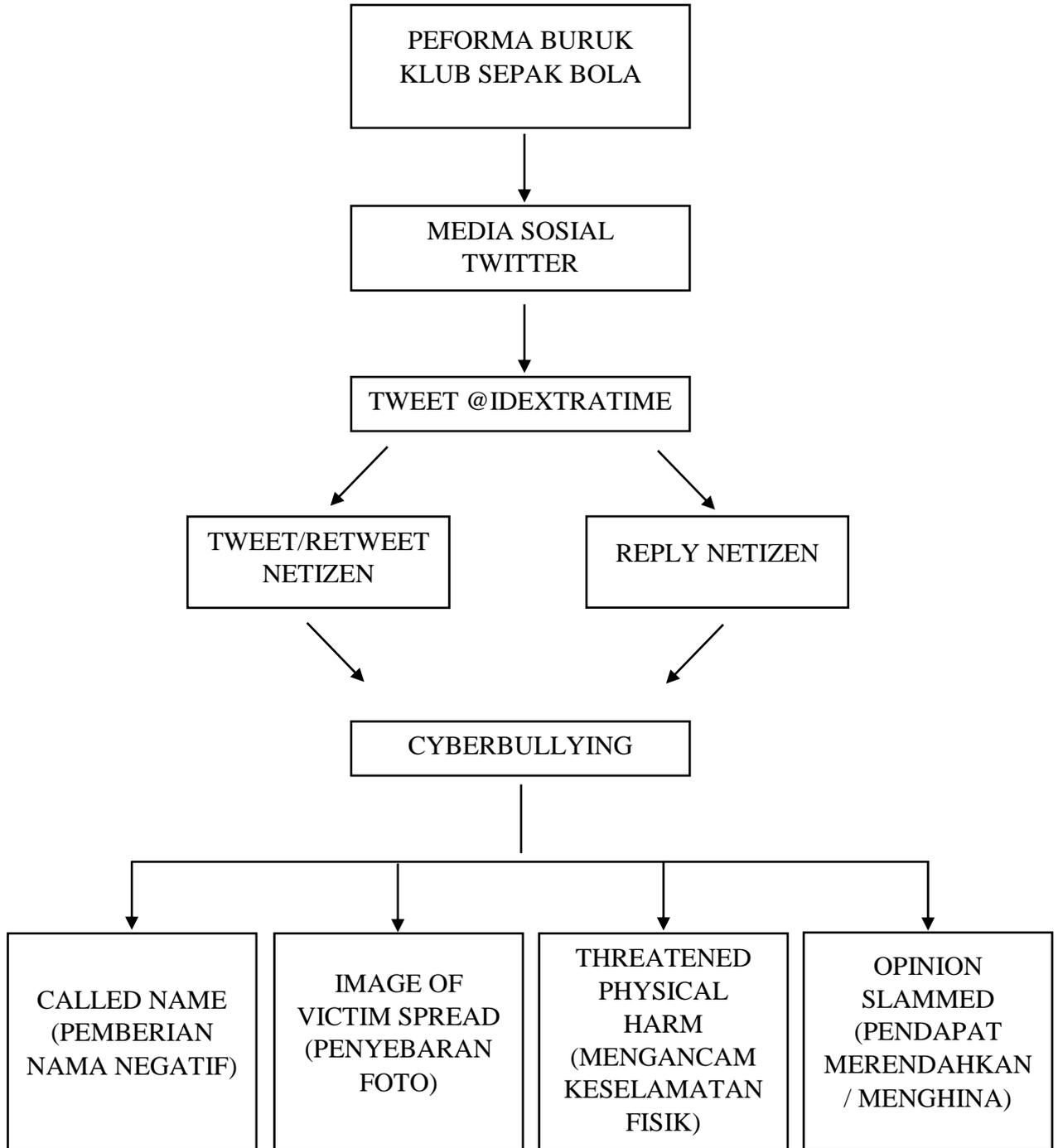
Setelah proses reduksi data maka perlu dilakukanlah penyajian data. Penyajian data merupakan proses mendisplaykan data yang telah terkumpul ke dalam bentuk table, grafik, dan sejenisnya. Setelah itu merencanakan proses yang akan dilakukan selanjutnya dari penyajian data yang sudah terorganisir, dan tersusun dalam bentuk pola hubungan.

¹¹ Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

1.7.3 Conclusion Drawing (Verification)

Langkah yang ketiga merupakan proses menarik kesimpulan dan verifikasi. Perlu diketahui dimana kesimpulan awal yang diutarakan peneliti masih bersifat sementara. Kesimpulan tersebut masih bisa berubah seiring dengan ditemukannya bukti-bukti tambahan yang ditemukan peneliti di proses pengumpulan data. Tetapi kesimpulan awal bisa saja bersifat kredibel selama bukti-bukti yang ditemukan bersifat konsisten.

1.8 Kerangka Konsep



1.9 Definisi Konsep

1.9.1 Konsep Media Sosial

Media Sosial merupakan sebuah media berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk dapat berkesempatan untuk melakukan interaksi 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.¹²

Media sosial digunakan sebagai media untuk seseorang bisa bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara online yang membuat manusia bisa melakukan interaksi tanpa ada batas ruang dan waktu. Sosial media dikelompokkan menjadi beberapa bagian besar seperti¹³ :

- a. *Online Communities and Forums* (Komunitas online dan forum)
- b. *Blogs* (Catatan harian)
- c. *Sosial networks* (Jejaring Sosial)

1.9.2 Konsep Twitter

Twitter merupakan salah satu layanan jejaring sosial atau biasa dikatakan microblog daring yang dimana pengguna bisa saling berinteraksi dengan pengguna lainnya melalui mengirim dan membalas pesan teks dengan kapasitas 280 karakter.

¹² Caleb, T., & Rebecca, A. (2015). Social Media: Defining, Developing, and Divining. Atlantic Journal of Communication .

¹³ Nasrullah, R. (2016). Media Sosial : perspektif komunikasi, budaya, dan sositeknologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

1.9.3 Konsep Cyberbullying

Cyberbullying sendiri merupakan sebuah tindakan mengirim ataupun menuliskan teks maupun gambar yang dinilai membahayakan melalui media internet. terdapat 4 macam bentuk *cyberbullying* menurut Price & Dalgeish sebagai berikut ¹⁴:

- a. *Called Name* (Pemberian Nama Negatif)
- b. *Image of Victim Spread* (Menyebarkan Foto Korban)
- c. *Threatened Physical Harm* (Mengancam Keselamatan Fisik)
- d. *Opinion Slammed* (Pendapat Yang Merendahkan)

1.10 Definisi Operasional

Variabel Penelitian	Definisi Operasional
Fenomena <i>Cyberbullying</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Klasifikasi Bentuk <i>Cyberbullying</i>2. Pandangan personal terhadap komentar

Tabel 1 Definisi Operasional

¹⁴ Ahsin, N., & Aini, F. N. (2022). Cyberbullying dalam Persepektif Islam. Jurnal Informatika,