

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Cyberbullying menurut Patchin dan Hinduja¹ dapat diartikan sebagai sebuah perlakuan yang disengaja dan berulang yang terjadi melalui media teks elektronik atau internet. Ada beberapa bentuk *cyberbullying* yang dilakukan oleh pelaku remaja di media internet, termasuk memberikan nama atau julukan negatif, menerbitkan opini yang merendahkan, bahkan ancaman terhadap keselamatan. Begitupun secara fisik dengan ancaman hukuman mati terhadap korban. Hal tersebut sangat mudah terjadi selama adanya sosial media, baik kepada artis internasional dan mancanegara, kepada tokoh masyarakat, kepada influencer, bahkan ke masyarakat biasa sekalipun. Selama mereka aktif menggunakan internet, mereka dengan mudah menjadi pelaku atau korban dari *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah sebuah fenomena yang meresahkan dan tidak selayaknya dibiarkan terus terjadi dan menjadi kebiasaan buruk bagi semua orang.

YouTube² adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Selain itu, konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan juga ada dalam situs ini. Disebut sebagai *database* video yang paling populer, YouTube pun menghadirkan fitur di mana para pengguna dapat melakukan siaran langsung dan bisa ditonton oleh banyak orang sekaligus. Hal tersebutlah yang membuat YouTube menjadi website yang banyak digunakan para *streamer* untuk melakukan siaran langsungnya, khususnya para profesional yang memang menekuni hal tersebut sebagai pekerjaan. YouTube sendiri menyediakan platform khusus untuk video game *streaming* yang dinamakan YouTube Gaming, yang dimana memungkinkan

¹ Patchin, J.W., & Hinduja, S. (2015). *Measuring cyberbullying: Implications for research. Aggression and Violent Behavior*, 1-7.

² <https://id.wikipedia.org/wiki/YouTube> [Diakses pada tanggal 14 Juli 2023]

penggunanya untuk melakukan siaran langsung sembari bermain game tersebut. Dengan menggunakan fitur *live streaming*, memungkinkan para *streamer* menyiarkan *gameplay* secara *real-time* yang dapat dilihat dan dikomentari oleh semua orang. Permintaan akan konten game sangat tinggi, karena banyak penonton yang ingin merasakan bermain dengan *streamer*, dan melihat ekspresi mereka saat bermain game. Ada pula yang memang ingin tahu cara menyelesaikan level dalam game tersebut.³

Virtual YouTuber telah menjadi sensasi dalam beberapa tahun terakhir, terutama di Jepang, tempat tren tersebut berasal. Namun, tren tersebut juga disambut baik di negara lain, termasuk Indonesia⁴. Tidak menutup kemungkinan *cyberbullying* terjadi pula kepada VTuber yang kini tengah menjadi tren di media sosial. Salah satu kasus *cyberbullying* terjadi kepada VTuber Reimu Endou, yang dimana pelakunya adalah beberapa penggemar dari rekan kerja satu agensinya, VTuber Vox Akuma yang biasa disebut sebagai *Kindred*.

Tren baru tersebut pertama kali hadir pada tahun 2016, *Virtual YouTuber* atau VTuber adalah YouTuber yang diwakili oleh avatar digital yang dihasilkan oleh grafik komputer menggunakan teknologi pencitraan hasil komputer yang mampu menghasilkan karakter 3D maupun 2D menjadi seolah-olah hidup dan mampu berinteraksi seperti mimik wajah, ekspresi dan juga dapat mengikuti gerakan suara atau mulut dari streamer tersebut. YouTuber *virtual* berperan sebagai penghibur *daring* yang menggunakan avatar yang dibuat oleh komputer; biasanya terinspirasi oleh *anime*. Dari sanalah mengapa tampilan wajah karakter VTuber banyak yang terlihat seperti karakter *anime*, karena terinspirasi dari sana. Selain itu, Virtual YouTuber (*VTuber*) pada umumnya memberikan konten hiburan, seperti cover lagu seseorang maupun menyanyikan lagu orisinal⁵. Kian meningkatnya popularitas VTuber atau *streamer* di sosial media YouTube, memberikan dampak semakin

³ Syahrul Hidayanto. Eksistensi video game streaming dalam industri gaming Indonesia. https://www.researchgate.net/publication/342621396_Eksistensi_video_game_streaming_dalam_industri_gaming_Indonesia [Diakses pada tanggal 14 Juli 2023]

⁴ <https://www.kompasiana.com/rafifarkananta3725/6451be5da7e0fa31f6671e12/potensi-virtual-youtuber-di-indonesia> [Diakses pada tanggal 14 Juli 2023]

⁵ Scarletta, A. (2021). Mengenal VTuber, Konten Kreator YouTube dengan “Wajah Topeng.” Gen SINDO. [Diakses pada 29 Mei 2023]

bertambahnya ketertarikan secara internasional kepada VTuber itu sendiri. Sudah tercatat ada lebih dari 10.000 VTuber aktif di Jepang dan kini telah mendunia⁶. Pada February 2018, ANYCOLOR memulai karir *NIJISANJI*⁷ di Jepang, group VTuber ini berkembang dengan pesat dari tahun ke tahun hingga ke berbagai negara, seperti Korea, Indonesia, Amerika, Inggris hingga Australia.

NIJISANJI adalah agensi VTuber pertama disusul oleh *Hololive* yang dimana mereka memfokuskan para talentnya pada *live streaming* dengan model *Live2D*, bukan lagi dengan konten pra-rekaman seperti yang dipopulerkan oleh *Kizuna AI*. Sejauh ini *NIJISANJI* memiliki lebih dari 200 VTuber dalam agencynya. Salah satu cabang yang cukup memiliki banyak peminat adalah *NIJISANJI EN*⁸, yang kini memiliki 6 group dengan total 26 anggota. Tiap *liver*⁹ yang aktif memiliki kepribadian yang berbeda-beda, konten umum yang ditawarkan oleh para *liver* saat siaran langsung biasanya adalah bermain game, menggambar, berbincang santai atau *talkshow*, bernyanyi, dan lain sebagainya. Konten-konten berupa kolaborasi dengan sesama *liver NIJISANJI EN* pun kerap kali dilakukan demi terus menjaga keakraban para anggota agency.

Vox Akuma dari *Luxiem* adalah *Liver NIJISANJI EN* yang pertama berhasil mendapatkan 1 juta *subscriber* di YouTube. Membuatnya sebagai anggota *NIJISANJI EN* yang memiliki paling banyak pengikut di antara yang lainnya. Ia dikenal sebagai VTuber yang paling banyak memberikan *fanservice*¹⁰ kepada para penontonnya. Baik komunikasi antar VTuber maupun VTuber dengan para penontonnya, Vox Akuma selalu bisa membuat penonton setianya merasa puas dengan konten yang ia berikan. Baik *liver* dan *viewers*¹¹ hidup berkesinambungan dalam pekerjaan ini. Tiap *livers* melakukan kegiatan siaran langsung tergantung apa

⁶ <https://en.wikipedia.org/wiki/VTuber> [Diakses pada tanggal 14 Juli 2023]

⁷ <https://virtualyoutuber.fandom.com/id/wiki/NIJISANJI> [Diakses pada tanggal 14 Juli 2023]

⁸ https://virtualyoutuber.fandom.com/wiki/NIJISANJI_EN [Diakses pada 2 Desember 2022]

⁹*Liver*: (Dibaca *live-er* bukan *liver* organ hati) adalah sebutan untuk para VTuber yang melakukan *streaming* di bawah naungan *NIJISANJI*.

¹⁰ *Fanservice*: fan service adalah sebuah perilaku artis atau idol dengan cara memberikan berbagai interaksi yang sangat membekas bagi mereka.

¹¹ *Viewers*: Penonton

yang memang ia sukai dan kuasai, sedangkan *viewers* memiliki hak masing-masing untuk menonton tayangan mana yang menarik minat dan perhatian mereka.

Perkembangan teknologi informasi terus membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat, terutama untuk media sosial yang sudah menjadi gaya hidup bagi masyarakat Indonesia khususnya di kalangan remaja. Media sosial telah menciptakan suatu kebudayaan baru, yang dimana sebuah adalah kebudayaan *sharing* konten yang dilakukan secara aktif oleh pengguna media sosial di berbagai aplikasi yang sekarang ini dapat dengan mudah digunakan.

Konten yang beredar di sosial media diproduksi, didistribusikan, dan bahkan dikonsumsi oleh para pengguna sosial media tersebut. Tiap pengguna sosial media pasti akan memiliki kontennya masing-masing. Hal tersebut yang membuat konten menjadi aspek penting, karena melalui konten-konten yang ditawarkan oleh para pengguna sosial media, para pengguna lain dapat melihat bagaimana kebudayaan yang berkembang secara luas di dalam media sosial tersebut. Dengan terus berkembangnya sosial media, dari hanya bisa berbagi teks, foto, dan video kini masyarakat bisa melakukan sebuah siaran langsung yang dapat ditonton oleh orang lain. Konsep dari video *live streaming* tersebut adalah dengan menggunakan sebuah media sosial, pengguna tersebut dapat melakukan siaran langsung yang di mana penggunanya yang biasa disebut *streamer* bisa berinteraksi dengan penonton atau *viewers* selama ia melakukan *live streaming* secara *real-time*.

Di beberapa aplikasi, ada yang menawarkan sebuah fitur *gift* yang di mana para penonton dapat memberikan uang kepada *streamer* tersebut sebagai bentuk apresiasi. Memberikan apresiasi berbentuk uang adalah hal lazim dikalangan *live streamer* karena dengan hal tersebut konten mereka dapat terus berkembang. Ada dari mereka yang terus meng-*upgrade* diri dengan hasil *gift-gift* tersebut. Beberapa penonton pun merasa bangga tiap kali bisa memberikan *support* materi kepada *streamer* kesukaan mereka. Karena selain untuk menghibur, para *streamer* tentu membutuhkan uang demi terus menjalankan kegiatan mereka; selain ide-ide menarik yang terus menerus mereka tawarkan tentunya.

YouTube sendiri menyediakan platform khusus untuk video game *streaming* yang dinamakan YouTube Gaming, yang dimana memungkinkan penggunanya

untuk melakukan siaran langsung sembari bermain game tersebut. Dengan menggunakan fitur *live streaming*, memungkinkan para *streamer* menyiarkan *gameplay* secara *real-time* yang dapat dilihat dan dikomentari oleh semua orang. Permintaan akan konten game sangat tinggi, karena banyak penonton yang ingin merasakan bermain dengan *streamer*, dan melihat ekspresi mereka saat bermain game. Ada pula yang memang ingin tahu cara menyelesaikan level dalam game tersebut. Salah satu konten yang ia berikan adalah sebuah *ASMR Roleplaying*¹² di mana para penonton seakan tengah melakukan sesuatu bersama dengannya. Hal tersebut memicu adanya perasaan lebih dekat antara satu sama lain, sayangnya, beberapa dari mereka dapat dikelompokkan sebagai fans fanatik dari Vox Akuma.

Fanatisme merupakan sebuah keyakinan terhadap objek fanatik yang dikaitkan dengan sesuatu yang berlebihan pada suatu objek, sikap fanatik ini ditunjukkan dengan aktivitas, rasa antusias yang ekstrem, keterikatan emosi, rasa cinta dan minat yang berlebihan yang berlangsung dalam waktu yang lama.¹³ Selain fanatisme, beberapa dari penggemar Vox Akuma juga menunjukkan kecenderungan ke arah *Parasocial Realitionship*. Pada penelitian Hanan dan Kusuma¹⁴ mengenai Interaksi Parasosial Antara Idola Dengan Penggemarnya, mereka menjelaskan bahwa penggemar seringkali berimajinasi memiliki hubungan dengan idola mereka di dunia nyata, pada proses parasosial ini penggemar bisa saja membandingkan diri mereka dengan idolanya dalam berbagai hal misalnya adalah memikirkan kesamaan antara dirinya dan idola.

Dalam beberapa kesempatan, kerap kali mereka memperlihatkan sisi fanatik mereka terhadap Vox Akuma. Salah satu kasus yang cukup besar saat itu berhubungan dengan member dari group *Ethyria*, Reimu Endou. Dalam *live-streamnya* yang berjudul **[RP ASMR] i'll be your boyfriend** ♡, Vox Akuma tengah

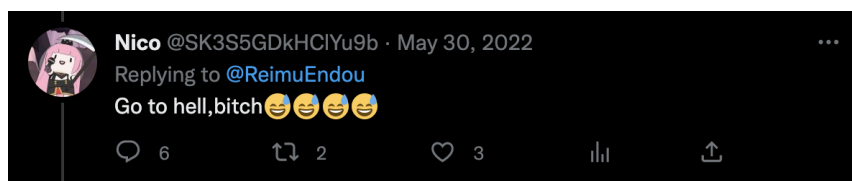
¹² *ASMR Roleplay: Autonomous Sensory Meridian Response* yang disingkat menjadi ASMR tadi adalah gelombang suara yang memberikan sensasi tertentu pada orang yang mendengarnya. Sedangkan *Roleplay* adalah permainan peran. *ASMR Roleplay* adalah inovasi baru dari ASMR yang digabungkan dengan permainan peran.

¹³ Eliani, Jenni M. Salis Yuniardi Alifah Nabilah Masturah. 2018. Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop. *Jurnal Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, Vol 3, No 1 (2018), hlm.59–72.

¹⁴ Hanan, M. S., Kusuma, R. S., Sos, S., & Kom, M. I. (2021). *Interaksi Parasosial Antara Idola Dengan Penggemarnya* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). Hlm.252.

melakukan sebuah konten dengan situasi di mana ia tengah menghabiskan waktu bersama kekasihnya untuk berkencan. Dalam konten ini, para penontonlah yang akan merasa menjadi kekasih dari Vox Akuma tersebut. Pada menit ke 36:36, Vox mendapatkan sebuah panggilan telepon yang dimana mengharuskan ia untuk berpamitan sejenak guna mengangkat panggilan, yang ternyata sebuah panggilan permintaan tolong dari Reimu Endou. Setelah mengatakan bahwa ia tengah bersama dengan seseorang yang penting, keduanya mematikan panggilan telepon tersebut dan Vox kembali melanjutkan kencan mereka.

Didasari oleh perasaan ekstrem yang di mana mereka merasa memiliki keterikatan emosi kuat dengan Vox Akuma, para penonton yang terganggu dengan panggilan telepon tersebut mulai menyerang Reimu Endou guna melampiaskan rasa kesal mereka karena merasa kencannya dengan Vox Akuma diganggu.



GAMBAR 1.1.1: Tweet *cyberbullying* kepada Reimu Endou
Source: Twitter @SK3S5GDkHCIYu9b [Diakses pada tanggal 18 Januari 2023]

Reimu Endou menerima berbagai macam hinaan serta kalimat-kalimat jahat hingga membuatnya ‘tak kuat menahan air mata. Reimu Endou bahkan mendapatkan pesan kematian atau *death threat* di mana orang-orang di internet menyuruhnya untuk mengakhiri hidup. Kasus *cyberbullying* yang menimpa Reimu tersebut cukup besar hingga membuat Vox Akuma membuat siaran langsung khusus untuk membahas masalah tersebut dengan para penggemarnya. Fanatisme adalah merupakan sebuah keyakinan terhadap objek fanatik yang dikaitkan dengan kelebihan sikap fanatik yang diwujudkan dalam aktivitas kronis, antusiasme yang ekstrim, keterikatan emosional, dan kekaguman dan minat yang berlebihan yang berlangsung dalam waktu yang lama.¹⁵ Dalam penelitian ini peneliti berharap

¹⁵ Eliani, Jenni M. Salis Yuniardi Alifah Nabilah Masturah. 2018. Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop. Jurnal Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi, Vol 3, No 1 (2018), hlm.59–72.

masyarakat lebih *aware* akan bahaya dan efek samping yang dapat ditimbulkan dari perlakuan tidak terpuji tersebut.

Dalam tulisannya yang berjudul *Body Shaming* di Dunia Maya: Studi Netnografi pada Akun Youtube Rahmawati Kekeyi Putri Cantika, Yenny dan Sri Wahyuning Astuti membahas tentang Kekeyi yang mendapatkan banyak hinaan karena bentuk tubuhnya. Perbedaan dari kedua penelitian ini ada pada objek yang diteliti meskipun keduanya masih memiliki kesamaan yaitu membahas tentang seseorang yang terkena rundungan di sosial media. Konsep dari video *live streaming* tersebut adalah dengan menggunakan sebuah media sosial, pengguna tersebut dapat melakukan siaran langsung yang di mana pengguna yang biasa disebut *streamer* bisa berinteraksi dengan penonton atau *viewers* selama ia melakukan *live streaming* secara *real-time*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana praktik *cyberbullying* pada VTuber Reimu Endou dalam kasus yang berhubungan dengan Vox Akuma pada tanggal 29 Mei 2022 sampai 31 Mei 2022 pada media sosial *platform* Twitter?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pasti memiliki tujuan tertentu yang harus dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan memahami tentang praktik *cyberbullying* pada VTuber Reimu Endou pada *platform* dalam kasus yang berhubungan dengan Vox Akuma karena *live streaming*nya yang berjudul **【RP ASMR】 i'll be your boyfriend** ♡ pada tanggal 29 Mei 2022 sampai 31 Mei 2022.
2. Untuk memahami tentang *cyberbullying*.
3. Untuk memahami perihal *cyberbullying* dalam konteks sosial media baru.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur Universitas Mercu Buana Yogyakarta dan menyumbangkan karya ilmiah sebagai tujuan atau acuan agar masyarakat dapat menggunakan media sosial dengan baik dan benar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian dengan masalah yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat membantu mengedukasi masyarakat tentang penggunaan media sosial yang lebih baik dan menjadi salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah skripsi di Fakultas Komunikasi dan Multimedia Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Serta secara sosial penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru terhadap fenomena atau tren yang disebut Virtual YouTuber ini.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme, yang di mana merupakan paradigma yang mencoba memahami sebuah makna serta penafsiran manusia melalui tindakan-tindakan dalam kehidupan nyata dengan keadaan sealamiah mungkin.¹⁶

Paradigma penelitian adalah kerangka berpikir yang digunakan peneliti ketika mengamati realitas suatu masalah untuk menjelaskan peristiwa atau perilaku orang lain guna mencari bagaimana cara mendekati dan memahami suatu masalah. Menurut Moleong,¹⁷ paradigma adalah pola atau model yang menggambarkan

¹⁶ Creswell, John W. *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017). hlm.10.

¹⁷ Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset. Hlm.49.

bagaimana hal-hal terstruktur (bagian dan hubungannya) atau bagaimana bagian berfungsi (perilaku dengan konteks atau dimensi waktu tertentu).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap penelitian memerlukan paradigma sebagai pegangan dalam melaksanakan sebuah penelitian, yang dimana tentu saja sudah disepakati oleh ilmuwan lain. Dengan paradigma, peneliti dapat melihat dengan sudut pandang dengan realitas yang nantinya dapat menjelaskan apa yang tengah diteliti dan juga memiliki adanya batasan-batasan dalam penelitian tersebut.

1.5.2 Metode Penelitian

Peneliti memilih menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk menentukan cara mencari, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian. Menurut Moleong,¹⁸ yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Lebih cocok dan aplikatif untuk mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan perilaku, sikap, motivasi, persepsi dan tindakan subjek penelitian. Dan menurut Sandjaja dan Heriyanto,¹⁹ penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui pendekatan wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Penggunaan metode kualitatif deskriptif diharapkan dapat memperoleh data yang dapat memadai dan detail untuk mendukung perancangan. Metode ini dipilih karena peneliti menggunakan internet sebagai domain dalam penelitian ini.

1.5.3 Subjek Penelitian

Dengan subjek penelitian dalam penelitian ini adalah penggemar Vox Akuma yang disebut sebagai *Kindred*, VTuber Reimu Endou, dan VTuber Vox Akuma. Beberapa dari *Kindred* adalah pelaku dari *cyberbullying* terhadap Reimu Endou. Salah satu contohnya, pemilik akun @SK3S5GDkHCIYu9b mengatakan, “*Go to hell, bitch*” kepada Reimu Endou pada akun twitternya, dan pemilik akun

¹⁸ Moleong, Lexy J. (2007) Metodologi Penelitian Kualitatif, Penerbit PT. Remaja Rosdakarya Offset, Bandung. hlm.6.

¹⁹ Albertus Heriyanto, B. Sandjaja. (2006). Panduan Penelitian. Jakarta: Prestasi Pustaka. hlm.49.

@White05171S membuat cuitan pada akun pribadinya tersebut bagaimana ia terganggu oleh perlakuan Reimu.

Reimu Endou adalah seorang VTuber perempuan di bawah naungan NIJISANJI EN yang tergabung dalam *wave* ke-tiga mereka yang diberi nama 'Ethyria' bersamaan dengan empat teman sekelompoknya, yaitu Nina Kosaka, Millie Parfait, dan Enna Alouette, Reimu Endou memulai karirnya sebagai seorang VTuber pada tanggal 9 Oktober 2021 pada akun *YouTube* miliknya. Reimu adalah member terakhir dari mereka yang diperkenalkan. Para pendukungnya diberi nama *Phantomos*, karena karakter Reimu adalah seorang hantu. Kepribadian Reimu sendiri cukup kontras dengan penampilannya yang melankolis. Ia kerap kali melontarkan olokan verbal, ia pun cukup ceria dan positif, tidak jarang ia lontarkan kalimat cukup lancang kepada teman-temannya. Meskipun sering kali ia terlihat meninggikan suara karena kelakuan teman-temannya, ia benar-benar menyayangi mereka dan menikmati kebersamaan mereka selama ini. Salah satu *liver* yang dekat dengannya adalah Vox Akuma dari Luxiem. Vox adalah *liver NIJISANJI EN* pertama berhasil mendapatkan 1 juta *subscriber* di *YouTube*. Membuatnya sebagai anggota *NIJISANJI EN* yang memiliki paling banyak pengikut di antara yang lainnya. Ia dikenal sebagai VTuber yang paling banyak memberikan *fanservice* kepada para penontonnya. Baik komunikasi antar VTuber maupun VTuber dengan para penontonnya, Vox Akuma selalu bisa membuat penonton setianya merasa puas dengan konten yang ia berikan, mereka kerap disebut sebagai Kindred. Dalam kasus ini, beberapa Kindred adalah pelaku dari *cyberbullying* kepada Reimu Endou.

1.5.4 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, obyek yang diteliti adalah kasus *cyberbullying* yang menimpa VTuber Reimu Endou pada tanggal 29 Mei 2022 sampai 31 Mei 2022 pada *platform* media sosial *Twitter*. Pada periode ini Reimu Endou mendapatkan beberapa pesan hinaan sebelum akhirnya VTuber Vox Akuma memberikan video klarifikasi pada tanggal 31 Mei 2022.



1.6 Jenis Data

Jenis data dalam sebuah penelitian terdiri dari dua jenis; data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer dapat dikatakan sebagai data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, dalam hal ini peneliti memperoleh data atau informasi tersebut secara langsung dengan menggunakan instrumen yang telah ditentukan. Data bisa diperoleh dari mereka yang terlibat, seperti tokoh upacara, tokoh masyarakat, atau dari kesaksian mereka yang terlibat langsung.

2. Data Sekunder

Dalam sumber data sekunder ini diperoleh dari sumber literatur, surat kabar online dan arsip foto, sebagai pelengkap data primer.

1.7 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data primer adalah metode yang peneliti pilih. Data primer adalah data yang dikumpulkan dan disatukan secara langsung dari subyek yang diteliti untuk kepentingan studi yang bersangkutan tersebut. Berikut adalah metode pengumpulan data yang digunakan:

1. Observasi

Menurut Nasution dalam Sugiyono,²⁰ observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Dengan adanya data, para ilmuwan baru akan dapat bekerja. Data-data tersebut haruslah berdasarkan sebuah fakta. Yang dimana observasi membutuhkan sebuah fakta. Nantinya hal tersebut akan menghasilkan sebuah dunia kenyataan dari observasi yang dilakukan tersebut. Dan dengan melakukan

²⁰ Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV. Hlm.226

observasi partisipan, yang memiliki jenis penelitian yang dimana peneliti ikut berpartisipasi dalam aktivitas sehari-hari orang yang diamati sebagai sumber data penelitian, peneliti pun ikut merasakan pasang surut dari apa yang tengah dilakukan oleh sumber data yang tengah diteliti hingga nantinya akan mendapatkan sebuah fakta-fakta secara langsung melalui teknik observasi tersebut. Sebuah sudut pandang yang tidak akan peneliti ketahui jika peneliti sendiri yang tidak langsung turun untuk mengikuti dan mengobservasi partisipan atau objek penelitian. Pada penelitian ini, peneliti akan mengobservasi keadaan VTuber Reimu Endou setelah kejadian tersebut, apakah masih ada oknum-oknum yang aktif *membully* Reimu meskipun kasus berkaitan dengan Vox Akuma sudah selesai. Dan bagaimana kondisi Reimu Endou setelah menjadi korban *cyberbullying*.

2. Wawancara

Menurut Lexy J. Moleong,²¹ wawancara adalah sebuah percakapan yang dimana memiliki sebuah maksud tertentu. Percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak dimana ada pewawancara dan pihak yang terwawancara, pihak tersebutlah yang nantinya akan memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang pewawancara berikan untuk nantinya dijadikan sebagai bahan data untuk penelitian. Pada penelitian ini, peneliti memiliki kriteria informan yang antara lain:

- a. Memiliki ketertarikan kepada VTuber, khususnya Reimu Endou dan Vox Akuma.
- b. Mengetahui tentang kasus *cyberbullying* terhadap Reimu Endou pada tanggal 29 Mei 2022 sampai 31 Mei 2022 silam.
- c. Paham mengenai *cyberbullying*.

3. Dokumentasi

Menurut Sandjaja dan A. Heriyanto,²² dokumentasi ialah sebuah teknik pengumpulan data yang menggunakan cara penelusuran berbagai macam dokumen-dokumen menyangkut topik yang dibahas melalui media buku, majalah, koran, notulen rapat, peraturan-peraturan serta sumber informasi lainnya. Yang dimana

²¹ Meoleong, J. Lexy. (2014). Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta : Rajawali Pers. Hlm.186.

²² Albertus Heriyanto, B. Sandjaja. (2006). Panduan Penelitian. Jakarta: Prestasi Pustaka. Hlm.144.

bersifat tertulis atau dapat pula berupa video dari peristiwa tersebut sebagai rekam jejak. Pada penelitian ini dokumentasi yang dipakai adalah tangkapan layar dari *platform* Twitter.

4. Studi Literatur

Proses di mana peneliti mencari pendukung penelitian dengan mengumpulkan literatur-literatur atau sumber bacaan terdahulu.

1.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah selanjutnya setelah pengumpulan data. Analisis data adalah proses pengorganisasian, pengelompokan, dan pengkategorian data ke dalam pola atau kategori untuk menemukan tema, pola hubungan, atau penjelasan yang bermakna.²³ Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data model menurut Miles and Huberman, yaitu:

1. Reduksi Data

Menurut Sugiyono,²⁴ mereduksi data berarti meringkas, mengambil hal-hal yang pokok, memusatkan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan pola serta membuang hal-hal yang tidak perlu. Dengan begitu dapat memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data berikutnya, dan kembali mencarinya jika diperlukan kembali.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah seperangkat informasi terstruktur yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan tindakan yang harus diambil. Dengan mencermati penyajian data, peneliti akan lebih mudah memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Penyajian data dapat berupa diagram, uraian singkat, grafik, diagram atau tabel.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

²³ Kriyantono, Rachmat. Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif (Jakarta: Prenadamedia, 2020). hlm. 355.

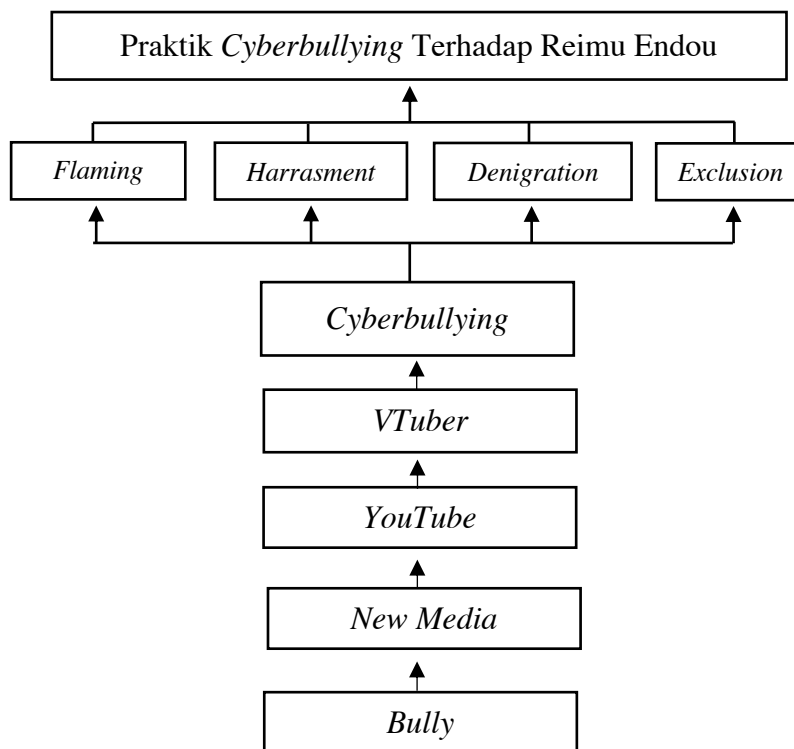
²⁴ Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. Hlm.338.

Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti menarik kesimpulan yang didukung oleh bukti-bukti yang kuat selama tahap pengumpulan data. Kesimpulan adalah jawaban atas pertanyaan dan rumusan pertanyaan yang dikemukakan peneliti sejak awal.

1.9 Kerangka Konsep, Definisi Konsep dan Definisi Oprasional

1.9.1 Kerangka Konsep

Kerangka Konsep menunjukkan alur pikir penelitian.



Bagan 1: Kerangka Konsep Penelitian

1.9.2 Definisi Konsep

Definisi konseptual adalah elemen penelitian yang menjelaskan karakteristik masalah yang akan diteliti.

1.9.2.1 Aspek-aspek *cyberbullying*

Patchin dan Hinduja²⁵ menyatakan bahwa *cyberbullying* adalah perlakuan yang disengaja dan berulang yang terjadi melalui media teks elektronik atau internet. Ada beberapa bentuk *cyberbullying* yang dilakukan oleh pelaku remaja di media internet, termasuk memberikan nama atau julukan negatif, menerbitkan opini yang merendahkan, bahkan ancaman terhadap keselamatan. Begitupun secara fisik dengan ancaman hukuman mati terhadap korban.

Menurut Willard,²⁶ aspek *cyberbullying* memiliki 7 komponen yaitu:

a. Amarah (*Flaming*)

Kata *flaming* sendiri berarti tindakan mengirim pesan teks yang berisi kata-kata marah dengan penuh kalimat negatif, seperti mengirimkan pesan hujatan, menghina orang lain dengan penuh amarah.

b. Pelecehan (*Harrasment*)

Harrasment adalah tindak lanjut dari flaming dimana memberikan gangguan-gangguan melalui berbagai macam jejaring sosial yang bahkan berlangsung dalam jangka waktu yang lama yang dimana pelaku mengirimkan pesan tidak sopan, tidak bermoral kepada korban melalui pesan teks di media sosial.

c. Fitnah atau Pencemaran Nama Baik (*Denigration*)

Denigration sendiri atau biasa di sebut pencemaran nama baik merupakan proses penyebaran hal buruk atau buruk tentang seseorang di dunia maya atau media sosial dengan tujuan merusak reputasi dan nama baik orang tersebut. Denigration merujuk kepada fitnah yang merupakan pembicaraan tentang target yang berbahaya, tidak benar, atau kejam.

d. Peniruan (*Impersonation*)

Impersonation dapat dipahami sebagai meniru orang lain, bukan mengirimkan pesan atau status buruk atas nama anda sendiri (pelaku).

²⁵ Patchin, J.W., & Hinduja, S. (2015). Measuring cyberbullying: Implications for research. *Aggression and Violent Behavior*.

²⁶ Willard, N. (2005). *Educator's guide to cyberbullying and cyberthreats*. Journal Research Press, United State. Hlm.1.

e. Tipu daya (*Outing and Trickey*)

Outing dan *Trickey* yang berbeda namun memiliki maksud dan tujuan yang sama, dimana *outing* adalah tindakan menyebarkan berbagai rahasia orang lain melalui foto, video, apapun yang menjadi rahasia seseorang (korban). Sedangkan *trickey* adalah tindakan meyakinkan seseorang (korban) dengan cara menipunya untuk mendapatkan berbagai rahasia seperti foto atau kepribadian orang tersebut.

f. Pengucilan (*Exclusion*)

Exclusion merupakan tindakan dengan sengaja dimana pelaku memojokkan seseorang dalam sebuah kelompok atau forum diskusi online hingga membuat korban merasa sendirian dan ketakutan.

g. Penguntitan di Media Sosial (*Cyberstalking*)

Cyberstalking merupakan perilaku dimana seseorang (pelaku) menguntit atau men-stalking seseorang (korban) di media online untuk mengirimkan pesan secara berulang-ulang, bahkan disertai dengan ancaman atau intimidasi. *Cyberstalking* sering dilakukan terutama oleh pelaku intimidasi yang mengenal korban, bertemu dengan korban secara teratur, dan memiliki pengetahuan tentang kehidupan pribadi korban.

1.9.2.2 Bullying

Kata *bullying* berasal dari Bahasa Inggris, yaitu dari kata *bull* yang berarti banteng yang senang merunduk kesana kemari. Dalam Bahasa Indonesia, secara etimologi kata *bully* berarti penggertak, orang yang mengganggu orang lemah. Sedangkan secara terminology menurut definisi *bullying* menurut Ken Rigby dalam Ariesto²⁷ adalah “sebuah hasrat untuk menyakiti. Hasrat ini diperlihatkan ke dalam aksi, menyebabkan seseorang menderita. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau sekelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang”.

²⁷ Ariesto, A. (2009). Pelaksanaan Program Antibullying Teacher Empowerment. Retrieved Juni 12, 2017, from <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/123656-SK%20006%2009%20Ari%20p%20-%20Pelaksanaan%20programLiteratur.pdf>

1.9.2.3 New Media

Menurut McQuail²⁸, *New Media* merupakan istilah yang digunakan untuk berbagai teknologi komunikasi dengan digitalisasi dan ketersediaannya yang luas untuk penggunaan pribadi alat komunikasi. Media baru sendiri muncul dari berbagai inovasi media lama, seperti televisi, film, majalah, sampai buku. Meskipun bukan berarti media lama mati begitu saja, kini setelah banyaknya inovasi baru yang membuat terbentuknya media baru, masyarakat lebih merasa nyaman menggunakan media baru ketimbang media lama. Pada era globalisasi ini, penggunaan internet sudah menjadi keseharian untuk masyarakat luas. Dengan adanya jaringan internet, mempermudah pula masyarakat dalam mengakses berbagai bentuk media baru komunikasi. Banyak pula hiburan-hiburan yang disediakan yang kini dapat diakses dengan mudah karena bantuan internet. Dengan media baru pula, hubungan baru antara pengguna teknologi terjalin, yang dimana memberikan sebuah pengalaman baru dan gambaran baru untuk seseorang, identitas, dan komunitas. Budaya media, industri, ekonomi, dan lain sebagainya pun dipermudah dengan adanya media baru.

1.9.2.4 YouTube

*YouTube*²⁹ adalah *video online* dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat, dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Selain itu, konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan juga ada dalam situs ini. Disebut sebagai *database* video yang paling populer, YouTube pun menghadirkan fitur di mana para pengguna dapat melakukan siaran langsung dan bisa ditonton oleh banyak orang sekaligus. Hal tersebutlah yang membuat YouTube menjadi website yang banyak digunakan para *streamer* untuk melakukan siaran langsungnya, khususnya para profesional yang memang menekuni hal tersebut sebagai pekerjaan.

²⁸ McQuail, D. 2011. Teori Komunikasi Massa McQuail. Jakarta: Salemba Humanika. Hlm.148.

²⁹ Budiargo, Dian. (2015) Berkomunikasi ala Net Generation. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia. Hlm. 47

1.9.2.5 Virtual YouTuber

Virtual YouTuber atau VTuber adalah YouTuber yang diwakili oleh avatar digital yang dihasilkan oleh grafik komputer menggunakan teknologi pencitraan hasil komputer yang mampu menghasilkan karakter 3D maupun 2D menjadi seolah-olah hidup dan mampu berinteraksi seperti mimik wajah, ekspresi dan juga dapat mengikuti gerakan suara atau mulut dari streamer tersebut. YouTuber *virtual* berperan sebagai penghibur *daring* yang menggunakan avatar yang dibuat oleh komputer; biasanya terinspirasi oleh *anime*. Dari sanalah mengapa tampilan wajah karakter VTuber banyak yang terlihat seperti karakter *anime*, karena terinspirasi dari sana. Selain itu, Virtual Youtuber (*VTuber*) pada umumnya memberikan konten hiburan, seperti cover lagu seseorang maupun menyanyikan lagu orisinal³⁰.

NIJISANJI adalah agensi VTuber pertama disusul oleh Hololive yang dimana mereka memfokuskan para talentnya pada live streaming dengan model Live2D, bukan lagi dengan konten pra-rekaman seperti yang dipopulerkan oleh Kizuna AI. Sejauh ini NIJISANJI memiliki lebih dari 200 VTuber dalam *agencynya*. Salah satu cabang yang cukup memiliki banyak peminat adalah NIJISANJI EN³¹. Reimu Endou adalah seorang VTuber perempuan di bawah naungan NIJISANJI EN yang tergabung dalam *wave* ke-tiga mereka yang diberi nama 'Ethyria' bersamaan dengan empat teman sekelompoknya, yaitu Nina Kosaka, Millie Parfait, dan Enna Alouette, Reimu Endou memulai karirnya sebagai seorang VTuber pada tanggal 9 Oktober 2021 pada akun YouTube miliknya.

³⁰ Scarletta, A. (2021). Mengenal VTuber, Konten Kreator YouTube dengan "Wajah Topeng." Gen SINDO. [Diakses pada 29 Mei 2023]

³¹ https://virtualyoutuber.fandom.com/wiki/NIJISANJI_EN [Diakses pada 2 Desember 2022]

1.9.3 Definisi Operasional

Menurut Utama³² definisi operasional adalah sebuah penetapan makna bagi suatu variabel dengan spesifikasi yang dibutuhkan untuk mengukur, mengkategorikan, atau memanipulasi suatu variabel dari sebuah kegiatan, pelaksanaan, atau operasi. Definisi operasional memudahkan untuk mengumpulkan data serta analisis pun lebih bisa fokus dan efisien dengan dipandunya informasi-informasi yang didapatkan oleh para peneliti. Menurut Hellsten³³ *cyberbullying* adalah sebuah perilaku perundungan yang dilakukan dengan media elektronik. Yang dimana perilaku tersebut dapat menyakiti orang lain secara berulang dan terjadinya ketidakseimbangan kekuasaan. Dengan menggunakan media elektronik, anonimitas dari pelaku mudah untuk dijaga sehingga mereka lebih mudah dalam merundung korban-korbannya yang memiliki audiens cukup luas. Dari komponen-komponen *cyberbullying* yang sudah dijabarkan, jika di fokuskan pada pada kasus VTuber Reimu Endou sendiri yang terjadi pada tanggal 29 Mei 2022 sampai 31 Mei 2022, komponen yang dominan terjadi antara lain adalah:

1. Amarah (*Flaming*)

Pada kasus *cyberbullying* yang terjadi kepada Reimu Endou, tindakan *flaming* terjadi begitu banyak. Mengingat betapa banyaknya kalimat-kalimat negatif yang diterima oleh Reimu Endou saat kasus tersebut terjadi. Dalam hal ini, mencakup tindakan-tindakan agresif secara online, seperti menghina, mengancam, melecehkan, dan mempermalukan orang lain, juga melibatkan komentar yang merendahkan dan merugikan secara emosional. Kalimat yang sering didapatkan adalah hinaan dimana Reimu dicap sebagai seseorang yang tidak memiliki adab karena mengganggu waktu *streaming* Vox Akuma. Banyak juga dari mereka yang

³² Utama. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D. Surakarta: Fairuz Media. Hlm.52.

³³ Hellsten, L. M. (2017). *An Introduction to Cyberbullying Outline : Methodological Issues in Researching Cyberbullying*. Hlm.7.

melontarkan kalimat hinaan dengan kata-kata vulgar, seperti memanggil Reimu Endou dengan kata *bitch*. Banyak dari mereka yang begitu merasa terganggu dan lampiaskan amarah kepada Reimu Endou.

2. Pelecehan (*Harrasment*)

Harrasement adalah bentuk lanjutan dari *flaming*, yang dimana pelaku akan menyerang dengan penindasan dengan dasar pelecehan, jika parah bisa sampai mengarah ke pelecehan seksual. Reimu Endou sendiri mendapatkan kata-kata kasar saat kejadian tersebut. Banyak dari mereka merendahkan Reimu Endou, menyebut Reimu memiliki '*bitchy behavior*' dan lain sebagainya. Apalagi, dalam kasus ini terjadi dengan latar belakang luar negeri, yang di mana cara berbicara dan tutur kata mereka terbilang cukup luwes dalam melontarkan kata kasar. Hinaan yang merujuk pada kalimat seksual tidaklah tabu di sana, seakan kalimat tersebut hanya kalimat hinaan biasa, nyatanya bisa menjadi sebuah bentuk *bullying* yang cukup serius.

3. Fitnah atau Pencemaran Nama Baik (*Denigration*)

Dalam kasus Reimu Endou, terjadilah kesalahpahaman yang dimana membuat nama VTuber tersebut buruk di mata *Kindred*. Pasalnya, konten tersebut sudah disusun oleh Vox Akuma, bukan semata-mata Reimu melakukan panggilan telepon dan mengganggu siaran langsung temannya tersebut. Akan tetapi, karena amarah sudah lebih dulu mendominasi beberapa *Kindred*, sudah lebih dahulu kesal dengan Reimu dan menindas VTuber wanita tersebut. Mengatakan bahwa Reimu tidak tahu diri, tidak tahu aturan, tidak sopan, dan lain sebagainya yang dimana fokus menghina Reimu Endou adalah sosok yang tidak memiliki *attitude* baik.

4. Pengucilan (*Exclusion*)

Pengucilan dalam kasus Reimu Endou dapat dibilang terjadi. Karena jika dibandingkan dengan jumlah, jelas Reimu kalah dari *Kindred* yang bukan hanya satu orang. Sedangkan ia sendirian meskipun ada fansnya yang mendukung di belakang. Mereka secara bersamaan merundung Reimu dan memojokkannya, hingga Reimu memilih untuk menonaktifkan sosial medianya sampai esok hari, dimana ia sudah merasa lebih baik.