

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini berfokus terhadap praktik *cyberbullying* yang dilakukan oleh pengguna media sosial terhadap *subculture* Jawa metal atau lebih akrab disapa Jamet pada media sosial Tiktok dan Instagram. Penelitian ini menganalisis isi teks berdasarkan komentar dan video *remake* atau parodi dari unggahan Tiktok akun Jamet yang dipilih dari media sosial tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk mengungkap latar belakang sehingga Jamet menjadi sebuah istilah yang mengarah kepada *cyberbullying*. Individu atau kelompok yang disapa Jamet ini bukan mengatasnamakan dirinya sendiri sebagai Jamet. Namun, Jamet sendiri merupakan istilah yang muncul dari pengguna media sosial yang memberi panggilan tersebut kepada individu atau kelompok dengan gaya atau ciri – ciri tertentu. Berdasarkan pengamatan peneliti, sekilas gaya Jamet yang dimaksud cenderung dikaitkan dengan penampilan nyentrik berdasarkan gaya berpakaian ataupun gaya rambut yang dikenakan. Melalui unggahan yang dibagikan, kelompok ini seringkali membagikan konten video joget diiringi musik – musik remix. Dilansir oleh Kaskus, menurut (Maulana R, 2014), Musik remix merupakan alternatif dari lagu asli yang sudah diproduksi. Lagu ini kemudian diedit dan terdengar berbeda dari versi asli sebelumnya. Beberapa aspek yang diubah bisa berupa nada, tempo dan lain sebagainya (Dilansi oleh [Kaskus.com](https://www.kaskus.com), diakses pada 03 May 2022)

Akun media sosial Tiktok dari [@uduen_barabere97](https://www.tiktok.com/@uduen_barabere97) merupakan salah satu akun yang ramai menjadi perbincangan di Tiktok selama beberapa pekan. Video yang diunggah sejak Februari 2021 dan telah ditonton sebanyak lebih dari 58.000 kali

ini dipenuhi dengan 96.000 kolom komentar. Dalam video tersebut pemilik akun berjoget dengan diiringi versi musik remix dari *Jar of Heart* milik Christina Perri. Tak hanya video tersebut saja, tetapi masih terdapat video lainnya yang menunjukkan dirinya asik berjoget dengan diiringi lagu remix – remix lainnya tersebut. Dalam komentar di akun tersebut ada kecenderungan komentar negatif yang dilontarkan terkait dengan goyangan Jamet. Tak sampai disitu, terdapat juga akun yang melakukan *remake* video tersebut sebagai bahan hiburan. Sementara itu, di akun Instagram juga terdapat akun komunitas Jamet yakni [@jametkuproiyig](#) yang berisi beragam foto dan video tentang komunitas tersebut.



Gambar 1. 1 Video Viral @uduen_barabere97
Sumber : <https://vt.tiktok.com/ZSdf7YXum/>

Peneliti juga tertarik untuk mengupas praktik *cyberbullying* pada objek kedua peneliti yaitu akun [@jametkuproiyig](#) di Instagram, akun ini bukan merupakan akun pribadi perseorangan, melainkan akun komunitas Jamet yang dibuat sejak 2020 terhitung mulai postingan pertamanya di Desember 2020. Akun yang telah diikuti oleh sekitar 15.000 pengikut per Mei 2022 ini cenderung membagikan konten – konten kumpulan video yang di-*repost* dari akun lain. Berdasarkan pengamatan peneliti, video yang dibagikan tersebut cenderung dipenuhi oleh video – video individu ataupun

kelompok yang berjoget dengan diiring musik dengan gaya dan penampilan yang menyita perhatian dari publik.



Gambar 1.2 Akun @jamestkuproyig di Instagram
Sumber : <https://instagram.com/jamestkuproyig>

Istilah Jamet merupakan istilah baru yang mengarah pada subkultur baru yang terbentuk bersamaan dengan popularitas media sosial. Meski belum terdapat definisi tunggal yang menjelaskan arti dari. Tetapi dalam pengamatan awal penulis di media sosial, Jamet merujuk pada sapaan yang merupakan singkatan dari Jawa Metal, yang dalam pengamatan awal peneliti, mengarah kepada individu yang berlagak nyentrik dengan atribut musik metal. Munculnya Jawa metal merupakan bagian dari fenomena sosial. Ada juga yang mengartikan jamet sebagai singkatan dari “Jajal Metal” (Abdi, 2020). Tetapi jika diamati, saat ini istilah tersebut identik dengan gaya atribut, seperti pakaian atau dandanan tidak *match* di mata kelas menengah-atas urban. Dilansir melalui media Vice Indonesia istilah Jamet sudah muncul pada 2010-an silam, terbukti melalui salah satu akun Twitter yang menyebutkan kata Jamet dalam cuitannya pada tahun 2011 (Sumber : <https://www.vice.com/id/article/889nez/arti-istilah-jamet-kuproy-pembantu-jawa-berasal-dari-stima-negatif>, diakses

pada 30 Mei 2022)



Gambar 1.3 Tweet Kemunculan Kata Jamet

Sumber : <https://www.vice.com/id/article/889nez/arti-istilah-jamet-kuproy-pembantu-jawa-berasal-dari-stima-negatif>

Akronim “Jawa Metal” dulu dipakai sejajar dengan “alay” untuk menyebut lelaki antara remaja sampai dewasa yang diduga beretnis Jawa. Perkembangan Jawa Metal sendiri mempunyai sejarah yang diadopsi dari musik yang berkembang di Indonesia. Jawa metal yang identik dengan musik dangdut, yang berujung pada selera musik yang mempengaruhi kelas sosial mempunyai penjelasan dan perkembangan awal yang akan dijelaskan oleh peneliti dalam penelitian ini.

Dalam penelitiannya, (Baulch, 2002) menjelaskan bagaimana perkembangan musik dan mediasinya dalam Orde Baru di Indonesia. Berdasarkan perkembangan *genre* musik yang dijelaskan oleh Emma Baulch, secara singkat, pada tahun 1996, Jakarta menyelenggarakan Festival Pop Alternatif (JAPF : Jakarta Alternatif Pop Festival) dimana para artis seperti *Sonic Youth*, *Beastie Boys* dan *Foo Fighters* tampil bersama band lokal Indonesia yaitu *Pas*, *Nugie*, dan *Netral* dikala itu (Baulch 2002) Pertunjukan ini merupakan konser *rock* internasional pertama yang diadakan di Jakarta.

Menurut Emma (Baulch 2002), konser ini menjadi penting karena dua alasan yang ada dibalik terselenggaranya konser

tersebut.

1. Para band Internasional menunjukkan kemungkinan baru yang yang sekarang terbuka untuk industri rekaman lokal, musisi dan pemuda karena deregulasi media. Hal ini bisa dilihat dari kebijakan penyerahan monopoli negara atas televisi pada tahun 1998 dan membuka kesempatan bagi industri rekaman Indonesia untuk label besar multinasional.
2. Konser tersebut mengikuti serangkaian aksi eksklusif internasional (pop barat) yang datang untuk mengasosiasikan konser dengan kekayaan dan kekuasaan. Heryanto mendokumentasikan konser-konser ini sebagai contoh konsumsi mencolok diantara kelas kaya yang baru, yang merupakan bagian dari upaya mereka membangun hegemoni *bourgeois* baru melalui budayaisasi yang telah berhasil mengubah representasi dominan dari “kaya”. Emma mencatat pesan sentral dalam wacana dominan tentang ekonomi Indonesia sampai tahun 1980-an adalah bahwa “orang kaya tidak lain adalah kami, orang Indonesia” dan bahwa “kami orang Indonesia tidak kaya”.

Emma juga menambahkan bahwa sebuah konsep “keren menjadi kaya” juga tersirat dalam beberapa konstruksi media tentang identitas alternatif. Konser tidak begitu penting dalam dan dari diri mereka sendiri sebagai *mediascapes* yang mereka hasilkan . Terdapat suatu kecenderungan besar untuk melihat sifat transnasional yang meningkat dari media elektronik sebagai kekuatan yang mengurangi pembubaran batas-batas nasional dan fragmentasi model pusat pinggiran (Baulch, 2002)

Hal yang terkait dengan penerimaan penikmat musik, Sen and Hill dalam (Baulch, 2002) mengutip musik alternatif sebagai contoh bagaimana kode musik asing dipribumikan mejadi oposisi

politik terhadap kenormalan baru, dan lebih sering menjadi ketidakteraturan karena muncul dengan tidak teratur dari celah-celah upaya Orde Baru untuk mengontrol produksi budaya dan menciptakan “tatanan budaya” dan “budaya teratur”.

Hal inilah yang disebutkan sebagai identifikasi perkembangan musik di Indonesia pada jaman orde baru, kedatangan musik *rock* dianggap sebagai musik yang “berkelas” dan dinikmati oleh kelompok-kelompok *borjouis* (Baulch, 2002). Kedatangan musik dangdut menjadi ciri khas bagi Indonesia sendiri, karena termasuk dalam musik lokal milik Indonesia. Dangdut di Indonesia kemudian memiliki perkembangan hingga menjadi banyak versi yang bisa dinikmati pendengarnya. Musik dangdut sendiri ini juga yang menjadi identik dengan kelompok Jawa Metal yang diidentikkan dengan musik dangdut sebagai ciri khas dalam identitasnya.

Aplikasi media sosial, Tiktok yang kini digandrungi remaja sejak 2019-an telah membangkitkan kembali istilah Jamet yang pernah terkenal sebelumnya. Saat ini istilah jamet disandingkan dengan akronim lain yaitu, *kupro* alias kuli proyek. Cara mengidentifikasi seorang jamet *kupro* tak jauh berbeda dengan mengidentifikasi anak alay tahun 2010-an. Rambut yang terkadang diwarnai dengan ciri khas poni lempar dan celana pensil ketat. Khalayak digital akan menganggap seseorang merupakan jamet jika berpenampilan seperti yang dicirikan dan membuat video jogetan dengan filter video yang khas seperti berikut.



Gambar 1.4 Video Jogetan “Jamet” di Instagram @jamestkuproyig

Sumber : <https://www.instagram.com/p/CLtIo4uAx5-/>

Identifikasi dari ciri-ciri jawa metal ini bisa dikatakan merupakan sambungan cibiran lawas terhadap penganut gaya *punk* yang mempunyai penampilan mirip diantara keduanya. Gaya rambut, gaya pakaian, selera musik, dan tempat nongkrong merupakan beberapa identifikasi dari kelompok jawa metal ini.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena kerap kali apa yang ditampilkan mereka lewat penampilan dan tingkah laku yang dilakukan dalam akun-akun tersebut menuai cibiran dari khalayak digital. Cibiran tersebut dikaitkan dengan istilah jamek. Penelitian terhadap subkultur komunitas “Jawa metal” ini pun masih belum peneliti temukan. Subkultur jawa metal ini masih tergolong fenomena sosial baru yang mulai muncul dalam media sosial.

Dalam beberapa data awal yang dikumpulkan oleh peneliti ada kecenderungan jumlah akun yang berkomentar menyinggung secara negatif, melalui perkataan secara langsung maupun sarkasme. Yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.5 Komentar pada unggahan @jamestkuproyig di Instagram

Sumber : <https://www.instagram.com/jamestkuproyig/?hl=id>

Penggunaan media sosial kini membuka ruang bagi publik untuk menyalurkan ataupun mengekspresikan dirinya. Maka dari itu tiap individu atau kelompok mempunyai cara masing-masing untuk mengekspresikan dirinya. Meningkatnya adaptasi internet oleh khalayak telah mendukung munculnya *new media* yang lebih dikenal sebagai media massa. Interaktivitas yang terjadi pada media baru bersifat lebih personal dibandingkan media lama seperti televisi maupun radio sehingga dapat mempengaruhi secara individual. Menurut (McQuail, 2004) terdapat beberapa model sosial yang terjadi dalam interaksi media massa diantaranya, (1) Lebih sedikit khalayak yang mengungkapkan pendapatnya daripada menerimanya. (2) Karena alur komunikasinya yang terorganisir sehingga sulit atau kecil kemungkinan bagi individu untuk segera meresponnya. (3) Realisasi opini dikendalikan oleh otoritas yang mengatur dan mengontrol saluran tindakan tersebut. (4). Khalayak media massa tidak memiliki otonomi dari institusi ataupun sebaliknya, sehingga pembentukan opini melalui diskusi

ialah bebas, tidak ada kaitan dengan otonomi institusi.

Media baru memungkinkan bagi siapa saja yang ingin mengakses konten dari *creator* atau pengguna media tersebut. Media sosial termasuk salah satu bagian dari media baru. Muatan interaktivitas yang terjadi sangatlah tinggi, para pengguna mempunyai akses untuk membuat, memberi opini ataupun membagikan konten tersebut.

Dalam penggunaan media sosial diperlukan pemahaman dalam menggunakannya secara bijak melalui informasi atau peristiwa yang kita temui dalam media. Setiap pengguna memiliki kebebasan untuk mengekspresikan dirinya. Seperti pada kasus pada penelitian ini, individu yang mendapat sapaan Jawa metal berhak untuk membuat dan membagikan unggahan yang dari miliknya. Tetapi pada akhirnya yang ia terima berupa komentar cenderung negatif dari khalayak digital. Etika erat kaitannya dengan *cyberbullying*, dan dapat dilakukan oleh siapapun, bahkan orang asing. Saat ini *cyberbullying* kerap kali terjadi dalam dunia digital, dan sering terjadi pada media sosial. Tiktok, Twitter, Instagram merupakan beberapa contoh media sosial yang didalamnya dapat ditemukan praktik *cyberbullying* tersebut.

Menurut Smith et al dalam (Wegge et al., 2016) *cyberbullying* adalah jenis bullying yang bisa dijelaskan sebagai tindakan agresif, yang dilakukan oleh individu tau kelompok dalam dunia online dengan rentan waktu berulang kali dari waktu ke waktu terhadap korban yang tidak bisa atau tidak mampu membela dirinya sendiri. Prince dan Dalgeleish dalam (Savira, 2020) mengkategorikan jenis pesan cyberbullying menjadi empat kategori, diantaranya (1) *called name*, yang ditandai dengan pemberian nama/julukan negatif, (2) *image of victim spread*, yaitu penyebaran foto, (3) *threatened physical harm*, yaitu ancaman terhadap keselamatan fisik, (4) *opinion slammed*, yaitu pendapat yang merendahkan

Sosial status menjadi salah satu alasan mengapa terjadi *cyberbullying* terhadap kelompok jawa metal tersebut. Kelompok yang berada pada menengah-atas cenderung untuk melakukan bullying terhadap jawa metal karena dikaitkan dengan penampilan yang kurang rapi dan kebiasaan sehari-hari yang ia bagikan, yang kecenderungan mereka berasal dari kelas menengah-bawah. Menurut Salmivali, Huttunen, & Lagerspetz dalam (Wegge et al., 2016), salah satu penjelasan tentang meningkatnya status sosial para perilaku adalah bahwa hal tersebut merupakan prasyarat untuk penindasan. Mampu mengandalkan dukungan teman sebaya mampu memperkuat tindakan intimidasi terhadap korban.

Para pelaku juga terkadang kurang mendapat edukasi bahwa yang komentar yang ia lontarkan tersebut merupakan bentuk *cyberbullying*, karena khalayak digital sudah cenderung berkomentar negatif pada korban sehingga khalayak digital lainnya mengikuti apa yang sudah orang lain lakukan, dan menganggap hal tersebut merupakan suatu yang normal, dan dianggap hanya sebagai candaan. Humor atau candaan merupakan salah satu contoh faktor terjadinya *cyberbullying*.

Konten – konten yang dibagikan oleh akun @uduen_barabere97 dan @jametkuproiyig khususnya, kerap kali mendapat komentar negatif dari pengguna media digital lainnya. Etika dalam menggunakan media dalam ruang publik harusnya dapat lebih diterapkan khususnya kepada masyarakat. Dari hal tersebut kerap kali terjadi *cyberbullying* yang menimpa seseorang. *Cyberbullying* merupakan tindakan mengintimidasi yang dapat menimbulkan rasa tertekan terhadap seseorang dengan menggunakan media digital sebagai medium berpendapat atau komentar. (Steer et al., 2020) mengatakan humor atau candaan dapat menjadi bentuk agresi online yang digunakan untuk menindas orang lain secara maya, dengan motivasi dengan tujuan yang mungkin untuk mencapai atau mempertahankan popularitas dan status.

Penelitian ini berfokus dengan menganalisis isi teks (*text-based analysis*). Berdasarkan komentar di media sosial akun-akun yang diteliti, dan bagaimana pelaku memproduksi teks-teks *cyberbullying* terhadap akun Tiktok yang diteliti dan akun Instagram. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis tekstual untuk menganalisis dan mendeskripsikan bentuk praktik *cyberbullying* yang terjadi pada akun @jametkuproiyg dan @uduen_barabere97 yang diidentifikasi sebagai bagian dari subkultur baru Jawa metal.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana praktik *cyberbullying* yang dilakukan oleh pengguna media sosial terhadap gaya dan perilaku subkultur Jawa Metal (Jamet) di Tiktok dan Instagram?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan praktik-praktik *cyberbullying* terhadap penampilan dan perilaku subkultur Jawa Metal (Jamet) di akun Tiktok @uduen_barabere97 dan Instagram @jametkuproiyg

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau kerangka rujukan untuk penelitian di masa mendatang yang dilakukan oleh civitas akademika

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi masyarakat dalam

menggunakan media social untuk mengurangi praktik *cyberbullying* terhadap perilaku dan penampilan Jawa Metal.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Studi Terdahulu

Dalam menyusun penelitian ini, penulis melampirkan studi terdahulu sebagai dalam perbandingan terhadap penelitian lain. Studi terdahulu diharapkan menjadi acuan dalam mengembangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

Skripsi penelitian bertajuk “Praktik Mom Shaming oleh Netizen Indonesia Terhadap Selebriti Yang Melakukan *Sharenting* di Media Sosial Analisis Tekstual Pada Akun Instagram @Andienaisyah dan @Rachelvennya) yang diteliti oleh Annisa Savira pada tahun 2020. Hasil yang didapatkan berdasarkan penelitian ini bahwa praktik *mom shaming* seringkali diterima oleh ibu-ibu selebritis, terutama yang menjadi objek penelitiannya ialah Andien Aisyah dan Rachel Vennya yang dikenal sebagai selebritis atau *content creator*. Namun terdapat perbedaan pola *mom shaming* dari praktek *sharenting* atau bagaimana Ibu selebritis memunculkan *parentingnya* di dalam unggahan media sosialnya dan persona ibu selebritis dalam akun pribadi media sosialnya.

Jurnal kedua yang juga menjadi acuan bagi penulis ialah “*Cyberbullying Use on Teenage Artist and It’s Implication on Increasing Awareness of Bullying*” oleh Sheira Ayu dan Citra Aulia pada tahun 2019. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi yang telah berkembang saat ini membawa perilaku komunikasi yang bersifat negative yaitu *cyberbullying* pada akun sosial media, Instagram.

Individua tau kelompok yang berada pada level remaja kerap kali disebutkan menjadi pelaku sekaligus korban yang dekat dengan hal *cyberbullying* ini. Praktik *cyberbullying* yang ditemukan dalam penelitian ini berupa komentar-komentar penghinaan dan pelecehan bentuk fisik dengan isi komentar yang bermakna negatif, kasar dan kurang berkenan.

Yang terakhir, penelitian yang mencari acuan bagi peneliti ialah milik Nurrama Yanti (2018) dengan judul "Fenomena *Cyberbullying* pada Media Sosial Instagram. Hasil dari penelitian ini ialah bahwa tindakan *cyberbullying* yang ditemukan di media sosial, khususnya Instagram tampak semakin mengawatirkan dan diperlukan pengawasan berkala. *Cyberbullying* tidak hanya menimbulkan dampak negatif seperti tertekan pada korban namun juga bisa dirasakan oleh pelaku. Jenis *cyberbullying* yang bisa dilontarkan ialah berupa *flaming* (terbakar/ berapi-api), *harassment* (gangguan), *cyberstalking*, *denigration* (pencemaran nama baik), *impersonation* (peniruan), *outing* dan *trickery*, *exclusion* (pengeluaran).

Penelitian ini menjadi berbeda dengan penelitian sebelumnya berdasarkan objek penelitian yang dipilih peneliti. Peneliti memilih komunitas Jawa metal sebagai objek penelitian yang muncul sebagai fenomena subkultur baru yang muncul di masyarakat. Peneliti menggunakan metode *textual analysis* untuk mengeksplorasi *cyberbullying* yang terjadi pada kedua objek penelitian dengan mengungkap "teks" yang terdapat dalam akun – akun tersebut

1.5.2 Teori *Cyberbullying*

Tindakan atau perilaku kejahatan dalam kehidupan

kita sehari – hari juga bisa ditemui dalam media sosial. Salah satu fungsi media yang memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk menyampaikan pendapatnya menjadikan *cyberbullying* juga turut eksis saat ini. *Cyberbullying* merupakan bentuk intimidasi, cemooh, menjelekkan kepada korban yang menjadi sasaran *bullying* dengan menggunakan teknologi pada ruang publik. Tindakan *cyberbullying* yang dilakukan dalam media sosial cenderung berupa verbal seperti kata – kata atau *meme* yang bertujuan menjatuhkan individu atau kelompok tertentu. *Cyberbullying* dapat menyerang baik secara psikologis ataupun sosial seperti timbulnya depresi, cemas, menarik diri dari lingkungan sampai pada kehilangan kepercayaan diri.

Sama halnya dengan *bullying*, yang menjadi pembeda ialah tempatnya, yang dilakukan oleh sesama pengguna media sosial. Tetapi masih terdapat ciri yang menjadikan *cyberbullying* berbeda dengan tradisional *bullying*, contohnya jika ditemui dalam beberapa kasus *cyberbullying*, pelaku adalah anonim yang menggunakan media sosial tanpa menunjukkan profil aslinya. Menurut Sameer Hunduja & Justin W dalam (Sondang S, 2019), hal ini dianggap lebih berbahaya karena korban dari *cyberbullying* ini tidak dapat mengetahui pasti siapa yang melakukannya. Berbeda dengan *bullying* pada umumnya yang bisa ketahui secara langsung pelaku yang melakukan *bullying* kepada korban. Menurut data yang dikumpulkan oleh Broadband Search sejumlah 61% *cyberbullying* terjadi dengan alasan gaya penampilan mereka yang ditampilkan di internet. Sebanyak 25% karena akademik, 11% diakibatkan oleh agama dan sisanya sebanyak 17% disebabkan oleh ras (Kompasiana, 2021). Kemudian melalui penelitian oleh UNICEF U-REPORT 2021, 45% dari 2,777 jumlah anak

muda dengan rentan usia 14-24 tahun adalah korban dari *cyberbullying* (Novia D, 2021).

Cyberbullying bisa terjadi kepada siapapun yang merupakan pengguna media sosial. Setiap pengguna bisa menjadi pelaku atau korban dari *cyberbullying*. Mulai dari pejabat pemerintahan, artis sampai masyarakat pun bisa menjadi korban dari *cyberbullying* tersebut. Terdapat beberapa jenis *cyberbullying* yang ada di media sosial menurut (Willard, 2007). Jenis – jenis ini dibagi menjadi 7 bagian yaitu,

1. *Flaming*, merupakan bentuk ujaran berisi amarah dengan berbagi pesan menggunakan bahasa kasar. Pelaku *cyberbullying* cenderung menggunakan bahasa – bahasa kotor untuk menyampaikan rasa kesal atau amarah kepada korban. Bentuk rasa kesal ini dituangkan dalam wujud kata – kata tulisan serta pilihan *emoticon* yang menggambarkan wajah kesal atau marah tersebut dalam media sosial.
2. *Harassment*, merupakan bentuk ujaran kebencian dengan mengirimkan isi pesan menggunakan kata – kata kasar, gangguan, bahkan acaman secara berulang – ulang kali. *Harassment* ini merupakan bentuk perpanjangan dari *flaming*. *Harassment* mengakibatkan perang teks dengan saling berbalas pesan komentar negatife.
3. *Denigration*, merupakan tindakan untuk merusak reputasi korban *cyberbulling* dengan cara membagi atau mengumbar sisi negatif seseorang korban tersebut di internet Contohnya membagikan informasi *hoax* yang menjatuhkan korban agar korban dicemooh dan dinilai buruk oleh orang lain.
4. *Impersonation*, adalah tindakan mengirimkan pesan

yang kurang berkenan seperti kata kasar dan negatif lainnya yang dikirim oleh pengguna internet yang berpura – pura menjadi orang lain atau pengguna anonim.

5. *Outing and Trickery*, *Outing* adalah tindakan menyebarkan dengan bebas rahasia orang, foto atau data pribadi seseorang. Sejalan dengan *Trickey*, ini merupakan ajakan atau bujukan agar mendapat rahasia atau foto pribadi korban tersebut.
6. *Exclusion*, merupakan upaya yang secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari kelompok atau komunitas di internet.
7. *Cyberstalking*, merupakan pencemaran nama baik seseorang secara intens hingga mengakibatkan ketakutan atau depresi pada korban.

Melalui penjelasan yang telah penulis jabarkan, *cyberbullying* berfokus kepada kecaman melalui verbal secara tidak langsung yang berdampak pada kondisi psikologis dan sosial korban tersebut.

Seperti yang telah penulis jelaskan sebelumnya, *cyberbullying* merupakan salah satu dampak dari “sisi gelap” penggunaan internet dan media sosial. Pengguna media sosial memiliki kebebasan berekspresi yang nyatanya kurang dikelola dengan baik. *Cyberbullying* kerap kali dijadikan pembenaran oleh pihak lain sebagai bentuk dari kebebasan berekspresi. Keunggulan internet yang dengan cepat menyebarkan informasi secara instan membuat *cyberbullying* pun bisa dengan cepat menyebar dan mempengaruhi pengguna media sosial lainnya untuk melakukan *cyberbullying* kepada korban. Sejalan dengan kebebasan berekspresi dalam internet, setiap individu atau kelompok pun juga berhak untuk mengekspresikan dirinya

melalui konten yang mereka bagikan tanpa perlu mendapat komentar negatif dari pihak lain.

1.5.3 Teori Identitas

Tiap khalayak individu ataupun kelompok memiliki kesamaan dalam hal pengalaman atau pandangan nilai mereka. Individu atau kelompok yang memiliki persamaan ini kemudian dikategorisasikan berkaitan dengan identitasnya (Monk G et al, 2007). Identitas erat kaitannya dengan persamaan ataupun perbedaan yang dimiliki dalam kelompok. Menurut Stuart Hall, identitas bersifat dinamis terhadap perubahan (Hall S, 1997).

Stuart Hall juga menjelaskan bahwa identitas budaya dapat dilihat dari dua cara pandang, yaitu identitas budaya sebagai wujud (*identity as being*) dan identitas budaya sebagai proses (*identity as becoming*) (Hall S, 1997). Dalam identitas budaya sebagai wujud (*identity as being*) dipandang sebagai suatu kesatuan yang dimiliki bersama atau merupakan konsep pandangan nilai dasar seseorang yang juga dianut atau berada dalam diri banyak orang lainnya yang memiliki kesamaan sejarah dan leluhur. Singkatnya sudut pandang tersebut menegaskan bahwa ciri fisik atau lahiriah mengidentifikasi individu sebagai suatu kelompok.

Kemudian berdasarkan definisi Stuart Hall mengenai identitas, Identitas memiliki dua faktor yang menentukan dan saling berpengaruh dalam pembentukan identitas budaya itu sendiri, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Hall S, 1997). Faktor internal dikaji berdasarkan hal permasamaan yang membuat individu saling menerima atau mendekat satu sama lain dan secara tidak langsung membentuk identitas. Kemudian faktor eksternal dilihat berdasarkan fisik dari seseorang.

Identitas juga dapat diberikan oleh diri sendiri dalam

merepresentasi atau memproduksi makna untuk diri sendiri. Hal atau benda yang digunakan, ritual atau aktivitas yang dijalani, penampilan atau gaya berpakaian individu dapat mendefinisikan siapa kita. Dengan memberi makna dan identitas pada diri sendiri dapat membantu memberi kejelasan terhadap siapa diri kita kaitannya dengan berhubungan sosial di lingkungan masyarakat.

1.5.4 Jawa Metal sebagai Subkultur

Subkultur merupakan kelompok individu yang berperilaku dan menganut kepercayaan yang berbeda dengan budaya induknya. Menurut Gelder, subkultur merupakan representasi dari sebagian kelompok yang cenderung kurang normatif dalam perilakunya di lingkungan kebudayaan masyarakat (Juliansyah T, 2017). Dalam masyarakat istilah subkultur cenderung dikonotasikan sebagai bentuk “penyimpangan”. Tetapi dalam beberapa studi menyatakan bahwa subkultur hadir untuk mendukung maupun menentang kebudayaan dalam masyarakat. Menurut Hebdige (Hebdige D, 1979) subkultur hadir melanggar norma atau harapan masyarakat yang ada di lingkungan. Munculnya subkultur membawa ketakutan dan kemarahan, tetapi di satu sisi juga membawa ketertarikan atau kesenangan. Beberapa contoh subkultur seperti kelompok *punk*, geng motor, LGBT dan lain sebagainya. Dalam beberapa kasus, inovasi gaya yang dibawa oleh subkulturelah yang pertama kali menarik perhatian masyarakat dan media. Kemudian perilaku penyimpangan atau anti-sosial sampai perkelahian yang ditemukan digunakan untuk menjelaskan pelanggaran asli subkultur terhadap inovasi gaya yang mereka tampilkan tersebut (Hebdige D, 1979).

Ketika subkultur berkembang dengan menunjukkan

sisi *image* yang dapat dipasarkan, namanya semakin akrab di telinga lalu perlahan diterima atau disukai dalam lingkungan menurut Geertz (Hebdige D, 1979) . Seperti halnya *punk* dan *rocker* yang kini dianggap sebagai realitas masalah sosial yang disukai dan populer, dimana anak laki – laki dianggap berdandan nyentrik dengan ciri khas atribut yang identik dengan kelompok mereka. Dalam kasus penelitian ini, Jawa metal juga datang dari realitas sosial masyarakat yang membentuk subkultur baru dengan membawa ketertarikan yang serupa dengan kelompoknya seperti hobi, musik dan gaya yang dikenakan. Melalui fase “pemulihan” atau penerimaan tersebut tatanan kelompok subkultur kemudian diperbaiki. Dalam (Hebdige, 1979) proses pemulihan tersebut mengambil dua bentuk karakteristik,

1. Konversi tanda subkultur

Tanda ini bisa berupa pakaian, musik, dan identitas lain yang menjadi ciri khas kelompok subkultur. Tanda tersebut kemudian diproduksi secara massal menjadi bentuk komoditas

2. “Pelabelan”

Pelabelan identitas subkultur yang dilakukan oleh kelompok dominan disebut sebagai bentuk ideologis terhadap ideologis.

Dalam subkultur dikenal dengan istilah “*insiders*” atau “*outsiders*” menurut (Williams, 2011). *Insiders* merupakan identitas yang dimiliki individu dalam kelompok berupa ketertarikan, kepercayaan nilai atau perilaku. Sedangkan *outsiders* dijelaskan oleh Williams (Williams, 2011) merupakan identitas yang dimiliki diluar budaya yang dianut, atau secara singkat bagaimana satu subkultur memaknai budaya *mainstream*. Subkultur kerap ditafsirkan

sebagai bentuk dari *counterculture*, namun hal ini tentu berbeda. Menurut Larkin (Larkin ,2015) *counterculture* didefinisikan sebagai budaya yang bertentangan dengan budaya dominan, dan membingkai dirinya sebagai budaya yang menentang budaya dominan.

1.5.5 Analisis Tekstual

Penelitian ini akan dibahas dengan metode analisis tekstual oleh Thwaites. Praktik *cyberbullying* secara verbal dan visual terhadap Jawa metal akan dideskripsikan dengan bantuan metode analisis tekstual tersebut. Metode analisis tekstual digunakan untuk mengungkap *latent meaning* yang terkandung dalam teks media (Ida, R, 2014).

Teks merupakan bagian dari produk dan konstruk dari budaya. Thwaites dalam (Ida R,2014) menjelaskan bagaimana proses budaya beroperasi dalam proses produksi dan konsumsi teks, yaitu,

1. Budaya adalah produksi makna – makna bukan ekspresi dari makna tersebut
2. Makna tersebut kemudian diproduksi, disirkulasi dan dipertukarkan.
3. Makna bukan bersifat tetap melainkan *multiple*.
4. Makna tersebut kemudian berpindah ke dalam konteks yang berbeda
5. Makna menyajikan konteks tertentu yang berbeda kepada khalayak.

Menurut Thwaites dalam (Ida R,2014) teks merupakan kombinasi dari tanda- tanda. Tanda ini kemudian memproduksi makna dalam suatu teks. Tanda/*sign* diartikan sebagai segala sesuatu yang menghasilkan makna. Interpretasi yang dilakukan oleh peneliti tidak selamanya harus benar. Menurut McKee dalam (Ida R,2014) dalam analisis tekstual peneliti tidak berusaha untuk mencari

interpretasi yang benar namun interpretasi yang dihasilkan harus mampu memberikan kepercayaan atau mendukung argumen yang dijelaskan dalam analisa penelitian.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknis analisis tekstual menggunakan kajian budaya (*cultural studies*) milik Thwaites. Menurut (Ida R, 2014) metode analisis tekstual digunakan dengan tujuan “*to explore*” (menggali lebih dalam), “*to unpack*” (membuka makna tersirat), “*to deconstruct*” (membongkar konsep, nilai, ideologi, budaya dan sebagainya yang diproduksi dan direproduksi oleh pembuat teks atau pengguna media), “*to understand*” (memahami kultur, mitos, kepentingan dan sebagainya melalui proses produksi teks). Metode analisis tekstual akan membantu peneliti untuk mengungkap Jawa metal sebagai suatu fenomena yang mengarah pada praktik *cyberbullying* melalui “teks” yang terdapat dalam konten – konten tersebut. Yang dimaksudkan sebagai “teks” menurut McKee dalam (Ida R, 2014) adalah segala yang tertulis, gambar, film, video, foto, desain grafis, dan sebagainya yang kemudian menghasilkan makna.

1.6.2 Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah konten Tiktok yang diunggah pada akun @uduen_barabere97 dan konten yang diunggah @jametkuproiyig di Instagram. Pemilihan akun @uduen_barabere97 didasari oleh viralnya salah satu video

yang diunggah oleh pemilik akun tersebut. Dalam kolom komentar video tersebut berkecenderungan diisi oleh komentar negatif sebagai dugaan awal peneliti. Kemudian, alasan peneliti untuk memilih @jametkuproiyig karena akun tersebut mengatasnamakan akunnya sebagai akun kelompok atau komunitas Jamet. Penulis juga mengambil beberapa akun yang *me-remake* video dari kedua akun diatas sebagai objek penelitian untuk mendeskripsikan *cyberbullying* secara visual pada akun – akun tersebut.

1.6.3 Unit Analisis

Unit analisis pada penelitian ini ialah meneliti tanda – tanda yang terdiri secara verbal dan visual dari konten – konten yang diunggah oleh objek penelitian penulis. Unit analisis yang digunakan adalah teks, yakni unggahan komentar dan video *remake* atau parodi untuk mendeskripsikan dan menganalisis praktik *cyberbullying* secara verbal maupun visual di akun Jawa metal yang diteliti yaitu @uduen_barabere97 di Tiktok dan @jametkuproiyig di Instagram

1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dikumpulkan melalui data primer dan data sekunder yang kemudian diolah penulis untuk menjabarkan fenomena penelitian penulis

a. Data Primer

Data primer berasal dari dokumentasi terhadap kumpulan konten objek penelitian, video *remake* dari konten objek penelitian hingga isi komentar yang terkait, baik berupa tayangan visual maupun komentaris tertulis dalam akun yang dilakukan

oleh pengguna Tiktok

b. Data sekunder

Data sekunder penelitian ini berasal dari hasil wawancara kepada objek penelitian yaitu Ach Fawuddin pemilik akun @udien_barabere97 di Tiktok dan Hilman sebagai pemilik akun @jametkuproiyig di Instagram. Wawancara dilakukan melalui percakapan teks melalui Whatsaap karena keterbatasan sinyal dan perangkat pendukung dari narasumber.

1.6.5 Teknik Analisis Data

Data yang diambil peneliti berupa konten hingga isi komentar akun tersebut dijadikan sebagai sumber “teks” yang akan diolah peneliti dengan metode analisis tekstual menurut Thwaites. Tahapan logika analisis tekstual dan produksi tekstual dimulai dengan menginterpretasi tanda – tanda yang diproduksi dalam sebuah teks. Kemudian tanda ini diinterpretasi sehingga dapat “dibaca” atau dijelaskan oleh peneliti (Ida R, 2014). Data tersebut kemudian akan diinterpretasi Teknik analisis data yang dilakukan dengan pengamatan dan interpretasi terhadap tanda – tanda yang diproduksi dalam sebuah “teks” yang terdapat pada objek penelitian. Tanda – tanda ini kemudian diinterpretasi dengan tanda – tanda konotasi dan makna yang konotasi sehingga penulis dapat menjabarkan isi penelitian tersebut.