



UNIVERSITAS INDONESIA

**HUBUNGAN ANTARA POLA PENGGUNAAN SITUS
JEJARING SOSIAL *FACEBOOK* DENGAN KERENTANAN
VIKTIMISASI *CYBER HARRASMENT* PADA ANAK**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Kriminologi**

KARINA AYU NINGTYAS

0706284370

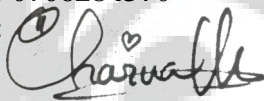
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
DEPARTEMEN KRIMINOLOGI
DEPOK
JANUARI 2012**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Karina Ayu Ningtyas

NPM : 0706284370

Tanda Tangan : 

Tanggal : 4 Januari 2012

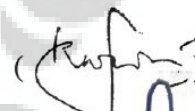
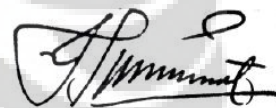
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Karina Ayu Ningtyas
NPM : 0706284370
Program Studi : Kriminologi
Judul Skripsi : **Hubungan antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harassment* pada Anak**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Program Studi Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Drs. Eko Hariyanto, M.Si
Pembimbing : Dra. Ni Made Martini Puteri, M.Si
Penguji Ahli : Dra. Ratna Djuwita, Dipl.Psych
Sekretaris Sidang : Yogo Tri Hendiarto, S.Sos., M.Si



Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 4 Januari 2012

KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial Jurusan Kriminologi pada Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Dra. Ni Made Martini Puteri, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
- (2) Dra. Ratna Djuwita, Dipl.Psych selaku penguji ahli yang telah memberi banyak masukan kepada penulis;
- (3) Seluruh dosen dan staff Departemen Kriminologi UI;
- (4) Orang tua dan keluarga saya yang tak pernah lelah untuk memberikan bantuan dukungan material dan moral;
- (5) Sahabat, kalian yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- (4) Teman-teman di Jurusan Kriminologi angkatan 2007, dimana kita berbagi suka dan duka. Mohon maaf kalau penulis banyak khilaf selama kita berkuliah bersama, dan terima kasih atas memori yang kalian berikan. ☺
- (5) Mas Arif selaku staff administrasi Kriminologi S1 reguler yang telah banyak membantu saya untuk berbagai keperluan akademis dari awal hingga akhir kuliah saya.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, Januari 2012

Karina Ayu Ningtyas

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Karina Ayu Ningtyas
NPM : 0706284370
Program Studi : S1 Reguler Kriminologi
Departemen : Kriminologi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

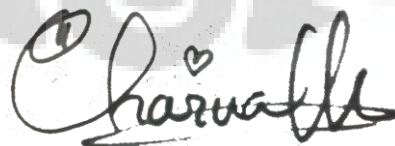
Hubungan Antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harrasment* Pada Anak

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 4 Januari 2012

Yang menyatakan



(Karina Ayu Ningtyas)

ABSTRAK

Universitas Indonesia
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Departemen Kriminologi

(Depok, 2011, xi + 87 halaman + 9 halaman daftar pustaka: 30 buku, 42 Jurnal, 11 Laporan Penelitian, 28 artikel)

Karina Ayu Ningtyas
0706284370

Hubungan Antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harrasment* Pada Anak

Skripsi ini membahas mengenai pola penggunaan situs jejaring sosial Facebook dengan kerentanan viktimisasi pada anak dengan menggunakan teori aktifitas rutin dan teori gaya hidup, dimana dimulai dengan hipotesa bahwa dengan tingkat gaya hidup online yang tinggi dan perlindungan online yang rendah akan membuat resiko menjadi korban *cyber harrasment* seperti *online bullying*, *unwanted sexual material and solicitation*, dan *cyber identity theft and cyber impersonation* akan menjadi tinggi. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif. Hasil penelitian ini adalah terbuktinya hipotesa bahwa gaya hidup *online* anak yang tinggi dan perlindungan yang lemah akan mengakibatkan viktimisasi *cyber harrasment* pada anak.

Kata kunci:

Rutinitas, gaya hidup, *harassment*, anak, *bullying*, internet

ABSTRACT

University of Indonesia
Faculty of Social Science and Political Science
Criminology Department

(Depok, 2011, xi + 87 pages + 9 pages of reference : 30 books, 42 Journals, 11 Research Report, 28 articles)

Karina Ayu Ningtyas
0706284370

Relationship Between The Use of Facebook and Vulnerability being Victim of Cyber Harassment on Adolescence

This thesis discusses patterns in the use of social networking sites (in this case focusing on Facebook) by adolescents, and these patterns' relationship with the vulnerabilities towards being victimized online using routine activity theory and life-style exposure theory. It begins with a hypothesis that high level of online lifestyle and absence of capable guardians will create a higher risk of becoming victim of cyber crimes such as online bullying, unwanted sexual material and solicitation, also cyber identity theft and cyber impersonation. This research uses a quantitative method with descriptive design. The result of this research is that despite the high level of exposure towards online lifestyle exposure, the presence of high level guardianship is capable of controlling the level of cyber harassment experience, and places it in a medium level

Keywords:

routine activities, lifestyle, harassment, adolescence, bullying, internet

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAIN	xi
1. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Pertanyaan Penelitian	13
1.4. Tujuan Penelitian.....	13
1.5. Signifikansi Penelitian.....	13
1.6. Sistematika Penulisan.....	14
2. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	
2.1. Anak.....	16
2.2. <i>Facebook</i>	17
2.2.1. Fitur-fitur dalam <i>Facebook</i>	18
2.2.2. Syarat dan Ketentuan Pembuatan Akun <i>Facebook</i>	19
2.2.3. Pengaturan Privasi pada <i>Facebook</i>	19
2.2.4. <i>Facebook</i> dan Keamanan pada Anak.....	21
2.3. Kerangka Teori.....	22
2.3.1. <i>Routine Activity Theory</i> (Teori Aktifitas Rutin).....	23
a. <i>A Suitable Target</i> (Adanya target yang sesuai).....	24
b. <i>A Capable Guardians</i> (Adanya Penjagaan).....	24
c. <i>Motivated Offender</i> (pelaku yang termotivasi)... ..	25
2.3.2. <i>Lifestyle Exposure Theory</i> (Teori Gaya Hidup)	25
2.3.3. <i>Routine Activity Theory</i> dan <i>Lifestyle Exposure Theory</i> dalam	
<i>Cybercrime</i>	27
2.3.3.1. <i>Lifestyle Exposure Theory</i> dalam penggunaan <i>Facebook</i> .28	
a. Ekspos target terhadap aktifitas online (<i>Online Exposure</i>).....	28
b. Kedekatan Target (<i>Online Proximity</i>)	28
c. Daya Tarik Target (<i>Online Target Attractiveness</i>).....	29
d. Perilaku yang Riskan dan Menyimpang (<i>Online Deviance and</i>	
<i>Risky Behavior</i>).....	30
2.3.3.2. <i>Routine Activity Theory</i> dalam <i>Cybercrime</i>	31
a. <i>Space</i>	31
b. <i>A Capable Guardians</i>	32
c. <i>A Suitable Targets</i>	33
d. <i>Motivated Offender</i>	34
2.4. Bentuk-bentuk Viktimisasi Cyber (<i>Cyber-harassment</i>).....	35
a. <i>Cyber-bullying</i>	35
b. <i>Cyber-stalking</i>	37

<i>c. Sexual Solicitation and Harassment</i>	37
3. DESKRIPSI PENELITIAN	
3.1. Pendekatan Penelitian.....	39
3.2. Jenis Penelitian	40
3.3. Sampel Penelitian	40
3.4. Model Analisis	43
3.5. Hipotesis Penelitian.....	44
3.6. Operasionalisasi Konsep.....	45
3.6.1. Dependen Variabel.....	45
3.6.2. Independen Variabel.....	48
3.7. Metode Analisa Data.....	51
3.8. Hambatan Penelitian.....	52
4. TEMUAN DAN ANALISIS DATA	53
4.1. Deskripsi Penelitian.....	53
4.1.1. Karakteristik Responden.....	53
<i>a. Usia</i>	54
<i>b. Tingkat Pendidikan</i>	54
<i>c. Jenis Kelamin</i>	55
<i>d. Pertemanan</i>	55
<i>e. Penggunaan Internet dan Facebook Responden</i>	56
4.2. Pola Penggunaan Facebook pada Anak.....	57
4.2.1. Gaya Hidup Online (<i>Online Lifestyle</i>).....	57
4.2.1.1. Ekspos Target terhadap Aktifitas Online Facebook (<i>Online Exposure</i>).....	57
4.2.1.2. Kedekatan Target pada aktifitas Online Facebook (<i>Online Proximity</i>).....	58
4.2.1.3. Daya Tarik Target pada aktifitas Online Facebook (<i>Online Target Attractiveness</i>).....	59
4.2.1.4. Perilaku Target yang Menyimpang atau Riskan pada aktifitas Online Facebook (<i>Online Deviance or Risky Behavior</i>)	60
4.2.2. Perlindungan pada Aktifitas Online (<i>Online Guardians</i>).....	61
4.2.2.1. Perlindungan Digital (<i>Digital Guardians</i>).....	61
4.2.2.2. Perlindungan Sosial (<i>Social Guardians</i>)	62
4.3. Viktimisasi Online (<i>Cyber-Harassment</i>).....	63
4.3.1. Viktimisasi Online (<i>Online Victimization/Online Harassment</i>)... 63	
4.3.1.1. <i>Online Bullying</i>	64
4.3.1.2. Konten dan Ajakan/Rayuan yang Berbau Seksual (<i>Unwanted Sexual Material and Sexual Solicitation</i>).....	64
4.3.1.3. Penguntitan <i>Cyber</i> (<i>Cyber-Stalking</i>) dan Penyalahgunaan Akun Facebook oleh orang lain (<i>Cyber Impersonation dan Identity Theft</i>).....	65
4.4. Analisis Hubungan Antar Variabel	66
4.4.1. Analisis Korelasi Pola Penggunaan Facebook pada anak dengan Viktimisasi <i>Cyber harrasment</i>	66
4.4.2. Analisis Korelasi Gaya Hidup Online dengan Viktimisasi <i>Cyber harrasment</i>	67

4.4.3. Analisis Korelasi Penjagaan Perlindungan dan Online dengan Viktimisasi <i>Cyber harrasment</i>	68
4.4.4. Analisis Hubungan antara Pola Penggunaan <i>Facebook</i> dan Kerentanan Viktimisasi <i>Cyber-harrasment</i> pada Anak dilihat berdasarkan Jenis Kelamin.....	69
4.5. Analisis dan Diskusi.....	70
4.5.1. Analisis.....	70
4.5.1.1 Gaya Hidup Online Anak dan Kerentanan Viktimisasi <i>Cyber-harrasment</i>	71
4.5.1.2 Penjagaan dan Perlindungan Online Anak dan Kerentanan Viktimisasi <i>Cyber-harrasment</i>	74
4.5.1.3 Pengalaman Viktimisasi <i>Cyber-harrasment</i> pada Anak	78
4.5.1.4 Jenis Kelamin dan Pengalaman Viktimisasi <i>Cyber- harrasment</i> pada Anak Pengguna <i>Facebook</i>	80
4.5.2. Diskusi	84
5. PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	85
5.2. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	

DAFTAR LAIN

DAFTAR TABEL

1.1. Daftar Situs Jejaring Sosial Hingga Tahun 2006	3
1.2. Tabel Peringkat 10 Negara Terbesar Pengguna Situs Facebook.....	4
1.3. Tabel Distribusi Pengguna Situs Jejaring Sosial <i>Facebook</i> Pada Tahun 2010 Berdasarkan Gender dan Umur	5
2.1. Daftar Urutan Situs dengan Akses Terbesar di Indonesia Tahun 2010.....	17
4.1. Uji Korelasi antara Pola Penggunaan Facebook dengan kerentanan Viktimisasi Cyber Harrasment pada Anak	67
4.2. Uji Korelasi antara Variabel Gaya Hidup Online dan Viktimisasi Cyber-Harrasment.....	68
4.3. Uji Korelasi antara Variabel Perlindungan Online dan Kerentanan Viktimisasi Cyber Harrasment.....	69
4.4. Uji Korelasi antara Pola Penggunaan Facebook dan Kerentanan Viktimisasi Cyber ditinjau berdasarkan Jenis Kelamin.....	70
4.5. Tabulasi Silang antara Gaya Hidup Online Anak dengan Pengalaman Cyber Harrasment	75
4.6. Tabulasi Silang Antara Penjagaan dan Perlindungan Orang Tua dengan Pengalaman Cyber-harrasment pada Anak	76
4.7. Tabulasi Silang Antara Teman Yang Mendapatkan Pacar Melalui Facebook Dengan Motivasi Anak Menjalin Pertemanan Baru Dan Hubungan Pacaran Melalui Facebook.....	78

DAFTAR GAMBAR

2.1. Standar Pengaturan Keamanan pada Facebook	20
2.2. Panel “Laporkan/Blok” pada Facebook.....	22
2.3. Panel “Laporkan/Blok” pada Facebook.....	22
2.4. Transisi dari “Tempat/Lokasi” menjadi “Jaringan”	31

DAFTAR GRAFIK

4.1. Grafik Perbandingan Usia Responden Sebenarnya dan Usia pada Akun <i>Facebook</i>	55
---------------------------------------------------------------------------------------------	----

DAFTAR DIAGRAM

4.1. Tingkat Pendidikan Anak	56
4.2. Diagram Pentingnya Memiliki Akun <i>Facebook</i> untuk Menunjang Aktifitas Pergaulan Anak	59
4.3. Tingkat Pengetahuan Anak Mengenai Pengaturan Akun <i>Facebook</i> Menjadi Privat.....	73
4.4. Akumulasi Skoring Antar Variabe.....	73
4.5. Grafik Tujuan Kepemilikan Akun <i>Facebook</i> untuk Pencarian Teman dan Pasangan Baru	74
4.6. Perbandingan Antar Indikator dari Variabel <i>Cyber harassment</i>	79

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pergaulan yang dilakukan manusia akan mengakibatkan timbulnya persamaan dan perbedaan kepentingan, kewajiban dan hak. Apabila hal ini diiringi dengan tidak adanya aturan dan dibiarkan bebas, maka akan timbul kekacauan dan kerusakan. Seiring dengan perkembangan teknologi dan penggunaan internet dalam kehidupan, pergaulan dan komunikasi sosial kini mempunyai suatu bentuk baru. Oleh karena itu, kini, setiap orang berkomunikasi tanpa mengenal batas, ruang, dan waktu, sebagaimana disampaikan oleh Oetomo, dkk dibawah ini:

“Pola kehidupan sehari-hari telah berubah sejak adanya teknologi internet, karena dengan adanya teknologi internet, bumi seakan menjadi desa kecil yang tidak pernah tidur, semua jenis kegiatan dapat difasilitasi oleh teknologi internet”

(Oetomo, dkk., 2007, p. 11)

Internet termasuk media baru di era digital kini. Manusia dapat bergaul dan bersosialisasi dengan memanfaatkan media internet (*cyber media*). Sementara itu, tempat kita bersosialisasi dan berinteraksi dalam dunia internet tersebut umumnya dikenal sebagai ruang maya (*cyber space*). Bungin mendeskripsikan ruang interaksi dalam dunia internet itu sebagai berikut:

“Dalam cyber space tersebut, ada masyarakat yang menghuninya, dan disebut sebagai cyber community, walaupun kita tidak melihatnya melalui indera penglihatan, namun kita dapat menyaksikan dan merasakannya sebagai sebuah realitas yang nyata” (Bungin, 2005, p. 27)

Alhasil, kemajuan teknologi saat ini membawa suatu perubahan yang cepat dalam suatu kehidupan manusia dengan tanpa batas dan lebih efektif (jauh menjadi dekat, dan *paper-based* menjadi *paperless*). Salah satu dampak kemajuan teknologi adalah dengan kehadiran masyarakat informasi (*information society*). Masyarakat informasi adalah adanya pemanfaatan internet yang semakin luas dalam berbagai bidang kehidupan, dan menurut Ismamulhadi, hal tersebut

membawa perubahan dan pergeseran yang sangat cepat ke dalam suatu kehidupan dunia tanpa batas (*borderless world*) yang pada gilirannya mempengaruhi mekanisme perdagangan, baik secara nasional maupun internasional (Ismamulhadi, 2002, p. 78). Pemanfaatan teknologi tersebut telah mendorong pertumbuhan bisnis dan telekomunikasi berkembang pesat. Berbagai informasi tidak hanya disajikan melalui hubungan jarak jauh dan tidak harus bertemu muka, tetapi cukup melalui peralatan komputer dan koneksi telekomunikasi.

Saat ini, bentuk baru dari komunikasi adalah '*computer-mediated communication*' (CMC) atau berkomunikasi dengan menggunakan komputer sebagai alat penghubung kelancaran komunikasi. CMC yang dimaksud adalah penggunaan internet sebagai media komunikasi manusia. Akan tetapi, internet tidak lagi hanya bisa diakses dari tempat tertentu, melainkan kini kita dapat mengakses internet di mana pun. Berbagai perangkat komunikasi lain menunjang fasilitas internet di mana pun seperti *Blackberry*. Apalagi, teknologi nirkabel (*wireless*) atau sering disebut dengan "*wi-fi*" menjadi suatu fasilitas yang umum di tempat-tempat publik, setidaknya pada area urban dengan tingkat populasi tinggi (Creeber & Martin, 2009, p. 107).

Internet memiliki berbagai jenis layanan dan diwujudkan dalam berbagai bentuk, dari mulai portal berita hingga situs jejaring sosial. Situs jejaring sosial adalah suatu media atau saran untuk berbagi data atau informasi personal, di mana dalam beberapa situs jejaring sosial terbuka untuk semua orang, dan ada pula yang dibatasi oleh rentang umur tertentu (Mann B. L., 2008). Situs jejaring sosial juga dapat menjadi wadah untuk mencari teman dan wadah komunikasi tanpa harus bertemu muka.

Situs jejaring sosial di dunia *cyber* mulai berkembang pada tahun 1997. Namun, penggunaannya makin mendunia pada sekitar tahun 2003 ketika *LiveJournal* dan *Friendster* mulai ramai dipakai oleh masyarakat *cyber*. Fenomena situs jejaring sosial ini makin merebak pada kurun waktu 2003 hingga 2006 dengan kemunculan *MySpace*, *Facebook*, *Hi5*, dan *Twitter* (Boyd & Ellison, 2007). Berikut ini adalah daftar situs jejaring sosial yang terkenal di dunia, berdasarkan tahun kemunculannya:

Tabel 1.1

Daftar Situs Jejaring Sosial Hingga Tahun 2006

Tahun	Nama Situs
1997	<i>SixDegrees.com</i>
1998	-
1999	<i>LiveJournal, Asian Avenue, BlackPlanet</i>
2000	<i>LunarStrom, MiGente, (SixDegrees ditutup)</i>
2001	<i>Cyworld, Ryze</i>
2002	<i>Fotolog, Friendster, SkyBlog</i>
2003	<i>CouchSurfing, LinkedIn Tribe.net, OpenBC / Xing MySpace, LastFm, Hi5</i>
2004	<i>Orkut, Dogstar, Multiply, aSmallWorld, Flickr, Piczo Mixi, Facebook (terbatas untuk mahasiswa Universitas Harvard saja), DodgeBall, Care2, Catster, Hyves</i>
2005	<i>Yahoo! 360, Youtube, Xanga, Cyworld (China), Bebo Facebook (jejaring sekolah menengah atas), Ning Asian Avenue dan BlackPlanet di luncurkan ulang</i>
2006	<i>QQ, Facebook (jejaring perusahaan) Cyworld (U.S), Windows Live Spaces, Twitter, MyChurch Facebook (untuk semua orang)</i>

Sumber: (Boyd & Ellison, 2007) diolah kembali oleh peneliti

Hingga oktober 2007, situs jejaring sosial sudah mencapai angka 350 situs dan pada maret 2008, situs jejaring paling terkenal, *Facebook* mempunyai 98 juta pengguna dan terbuka untuk semua orang diatas umur 13 tahun (Mann B. L., 2008). Dari sekian banyak situs jejaring sosial yang ada, beberapa diantaranya menargetkan penggunanya adalah anak muda seperti *Friendster, Bebo, Twitter, Cyworld, dan Facebook* (walaupun awalnya khusus untuk mahasiswa Harvard saja) (Ellison, Steinfield, & Lampe, 2007, p. 1143). Kini, internet sudah hampir menjadi kebutuhan dan bagian dari gaya hidup anak muda. Selain itu, tidak dipungkiri lagi bahwa dalam berbagai penelitian ditemukan bahwa internet dan penggunaannya sudah menjadi bagian dalam aktifitas rutin (Goodman, 1997; Grabosky, 2001; Grabosky & Smith, 2001; Newman & Clarke, 2003; Wall, 2001; 2007; Yar, 2005). Berbagai penelitian yang memfokuskan penelitiannya pada penggunaan *Facebook*, menemukan hasil bahwa salah satu aktifitas rutin berinternet adalah pengecekan akun *Facebook* secara rutin dan berkala (Ellison, Steinfield, & Lampe, 2007; Sheldon, 2008)

Facebook telah menjadi salah satu tren baru dan melanda banyak anak muda di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya. *Facebook* memiliki ranking kedua situs di dunia, berdasarkan situs www.alex.com, dengan top pertama situs di dunia adalah *google.com*. Pengguna *Facebook* terbesar dari Amerika Serikat, negara asal *Facebook* berdiri, sedangkan terbesar kedua adalah Indonesia menurut www.checkfacebook.com. Berikut adalah tabel peringkat pengguna *Facebook* di dunia *cyber* pada bulan Desember 2010:

Tabel 1.2

Tabel Peringkat 10 Negara Terbesar Pengguna Situs Facebook

No	Negara	Jumlah Pengguna
1	Amerika Serikat	147.105.140
2	Indonesia	31.784.080
3	Inggris	28.935.380
4	Turki	24.211.820
5	Perancis	20.469.420
6	Filipina	18.901.900
7	Meksiko	18.243.080
8	Italia	17.812.800
9	Canada	17.522.780
10	India	16.915.900

Sumber: www.checkfacebook.com, (diolah kembali oleh peneliti)

Pernyataan tersebut didukung salah satu warta digital *Kompas.com* yang menyatakan bahwa pengguna *Facebook* di Indonesia pada tahun 2009 hingga awal tahun 2010 sekitar 15 juta user. Akan tetapi, dalam akhir tahun 2010, pengguna *Facebook* meningkat kian banyak hingga menjadi dua kali lipat (Tekno Kompas, 2010) :

“Di Indonesia pada tahun 2009 sebanyak 13.870.120 pengguna Facebook, sedangkan pada 1 Januari 2010 sebesar 15.301.280 pengguna. Indonesia hanya satu peringkat di bawah AS yang mencatat kenaikan jumlah pengguna 4.576.220 pengguna dalam periode yang sama dari 98.105.020 menjadi 102.681.240 pengguna.”

Perkembangan *Facebook* di Indonesia pun dapat dilihat berdasarkan data statistik yang diambil oleh Peneliti mengenai jumlah pengguna *Facebook* di Indonesia pada tanggal 12 Desember 2010 melalui situs www.checkfacebook.com;

Tabel 1.3
**Tabel Distribusi Pengguna Situs Jejaring Sosial *Facebook*
 Pada Tahun 2010 Berdasarkan Gender dan Umur**

Kategori	Jumlah Pengguna / User Facebook Indonesia
Pengguna Facebook di Indonesia	31,784,080
Pengguna Facebook di Indonesia yang berjenis kelamin laki-laki	18.715.220 (58.9%)
Pengguna Facebook di Indonesia yang berjenis kelamin perempuan	13.042.940 (41%)
Pengguna Facebook di Indonesia berumur 14-17 tahun	8.083.960 (25.4%)
Pengguna Facebook di Indonesia berumur 18-24 tahun	13.194.520 (41.5%)
Pengguna Facebook di Indonesia berumur 25-34 tahun	6.876.200 (21.6%)

Sumber Data: www.checkfacebook.com (diolah kembali oleh peneliti)

Jika dibandingkan dengan data anak Indonesia, data dari ILO dan BPS tahun 2010 mencatat bahwa anak usia 5 hingga 17 tahun berjumlah 58,8 juta orang. Hal ini berarti bahwa 13-14 % (persen) anak Indonesia menggunakan *Facebook*, dan jumlahnya akan terus bertambah seiring dengan perkembangan *Facebook* pada tahun 2011 ini.

Pada anak 5-17 tahun, sebagian waktu yang dihabiskan untuk mengakses internet adalah untuk tujuan berkomunikasi dengan orang yang dikenal maupun tidak dikenal. Berbagai aktivitas dapat mereka temui di *cyber space* seperti *game* interaktif atau biasa disebut *game online*, situs jejaring sosial, forum, dan *chat room*. Bahkan, internet sudah menjadi suatu alat yang sangat penting dan berguna untuk pencarian informasi serta untuk menghubungkan komunikasi kepada *peer group* atau teman bermain bagi anak. Akan tetapi, internet juga dapat menjadi suatu alat yang dapat memunculkan hal yang dapat menyerang dan membahayakan (Mesch G. S., 2009, p. 1). *Cyber crime* atau kejahatan yang terjadi pada dunia internet pun muncul seiring dengan perkembangan teknologi. Kejahatan yang banyak terjadi dalam dunia internet (*cyber space*), menurut Luppicini & Adel (2009) adalah sebagai berikut:

- *Cyber identity theft*, yaitu pencurian identitas yang dilakukan dalam lingkup internet (*cyber space*).
- *Cyber fraud*, yaitu penipuan, penggelapan, atau pencurian, dan biasanya uang menjadi targetnya, dan dilakukan oleh pengguna internet yang tidak kita duga atau kenal.
- *Cyber sex*, yaitu seks online ataupun segala sesuatu yang memiliki konten seks, dan *sexual exploitation of children* adalah eksploitasi seksual pada anak .
- *Cyber victimization*, adalah viktimisasi via internet, contohnya adalah *cyber harassment*. *Cyber harassment* adalah perilaku yang dilakukan individu atau kelompok kepada orang lain di *cyber space* dan jaringan telekomunikasi lain seperti telepon, dengan tujuan untuk mengintimidasi, menyerang, atau mempermalukan sang korban. *Cyber bullying* adalah bagian dari *cyber harassment*, yang berbeda adalah pada *cyber bullying*, perilaku ini melibatkan anak.

Berdasarkan jenis-jenis kejahatan internet di atas, bertambah pesatnya perkembangan situs-situs porno, penyerangan terhadap privasi seseorang, perdagangan terhadap barang ilegal dan juga hadirnya situs-situs yang mencemaskan masyarakat (seperti situs yang menawarkan jasa prostitusi dan perjudian online) menjadikan internet menjadi lokasi yang strategis untuk melakukan kejahatan. Kejahatan yang terjadi pada *cyber space* tersebut, ditambah dengan dukungan kecepatan mengakses dan kebebasan berekspresi dalam pertukaran informasi menyebabkan ‘lingkungan’ dalam internet dan komunitas masyarakat penggunaannya menjadi riskan (Durkin & Bryant, 1995).

Dengan semakin banyaknya pengguna, terutama anak-anak yang menggunakan *Facebook* sebagai salah satu jejaring sosial mereka di internet, maka pola penggunaan situs *Facebook* memiliki resiko keamanan. Tidak hanya akan memunculkan resiko eksploitasi pada diri anak, melainkan resiko perilaku penguntitan, penyalahgunaan data pribadi, dan kejahatan lainnya. Kemudian, hal tersebut menjadi lebih berbahaya, karena terkadang para pengguna internet, khususnya anak, tidak tahu dengan siapa mereka berinteraksi dalam dunia maya

(Louge, 2006). Menurut beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya (Acquisti & Gross, 2006 dalam Dwyer, et.al 2007; Lampe, Ellison, & Steinfield, 2006) menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna *Facebook* kurang menjaga dan mengontrol informasi tentang privasi diri mereka, dan tidak sadar dengan pengaturan privasi pada situs jejaring sosial sehingga mereka tidak tahu siapa saja yang dapat melihat profil mereka dengan bebas.

Apabila diiringi dengan pengetahuan internet yang kurang memadai dan para pengguna internet, khususnya anak-anak yang belum mampu bertanggung jawab mengenai perilaku mereka karena tidak tahu mengenai dasar pengetahuan teknis komputer dan internet, maka diasumsikan tingkat kerentanan mereka untuk tervektimisasi akan menjadi besar, karena tidak sedikit dari mereka yang buta akan penggunaan teknologi informasi. Serta, dalam beberapa kasus, disebutkan bahwa pengguna *Facebook* sendiri tidak membaca peraturan (*Policies*) dan syarat penggunaan situs (*Terms of Use*) yang ada di situs *Facebook* (Mann B. L., 2008, p. 264). Apabila sebagian besar pengguna dewasa tidak membaca peraturan dan syarat penggunaan situs *Facebook*, maka dapat diasumsikan pula bahwa anak pengguna *Facebook* juga tidak membacanya. Hal ini mempengaruhi mereka dalam berinteraksi di ruang *cyber* serta menyebabkan mereka sangat rentan untuk menjadi korban dari penyalahgunaan situs *Facebook*.

1.2 Rumusan Permasalahan

Perkembangan teknologi belakangan ini memang mempunyai dampak langsung ataupun tidak langsung, dan ada yang negatif maupun positif. Hal tersebut akan sangat berpengaruh pada tindakan dan mental dari para pengguna internet atau masyarakat (Hamzah, 1992, hal.10). Penggunaan internet, khususnya, *Facebook* ada yang ditujukan untuk hal-hal yang positif, seperti untuk tetap menggali informasi, hiburan, identitas pertemanan, menenangkan perasaan dan *mood*, komunikasi, melihat-lihat dan mendengar, pekerjaan, dan *coolness* atau agar terlihat keren (Sheldon, 2008, p. 42). Karena itu, seiring dengan banyaknya penggunaan internet, khususnya akses situs *Facebook* selain sebagai sarana komunikasi dan menaikkan gengsi, penyimpangan dan kejahatan juga banyak terjadi melalui media *Facebook*.

Pada 10 tahun terakhir, peningkatan internet menjadi hal yang cukup penting dalam kehidupan anak. Anak dalam usia remaja (14-17 tahun) dapat dikatakan belum benar-benar mengerti akan sesuatu yang dinamakan baik dan benar, mengingat masa remaja adalah masa transisi perkembangan dari anak menuju dewasa. Hal ini berarti sebagian perkembangan pada masa kanak-kanak masih dialami dan juga sebagian kematangan masa dewasa juga sudah dicapai yang ditandai dengan adanya kemampuan berpikir secara abstrak (Hurlock, 1990; Papalia & Olds, 2001). Perkembangan sosial pada masa remaja lebih melibatkan kelompok teman sebaya dibandingkan peran orang tua. Karena, jika dibandingkan dengan masa kanak-kanak, pada masa remaja, mereka lebih banyak melakukan kegiatan di luar rumah dan bermain dengan teman sebayanya (Conger, 1991; Papalia & Olds, 2001).

Kelompok teman sebaya diakui dapat mempengaruhi pertimbangan dan keputusan seorang remaja tentang perilakunya (Beyth-Marom, et al., 1993; Conger, 1991; Deaux, et al, 1993; Papalia & Olds, 2001). Bagi anak dalam usia remaja, kelompok teman sebaya adalah sumber referensi utama dalam hal persepsi dan perilaku yang berkaitan dengan gaya hidup dan tren. Interaksi sosial pada anak dengan teman-temannya dalam masa remaja membutuhkan suatu tempat atau forum khusus yang dapat membuat mereka belajar dan menyaring kemampuan sosio-emosional mereka untuk menjaga hubungan pertemanan mereka (Rubin, Bukowski, & Parker, 1998). Dalam hubungannya dengan teman, anak umumnya belajar untuk konform dengan kelompoknya, ingin memiliki pandangan yang berbeda, dan memuaskan hasrat “puber” mereka untuk berdekatan, khususnya dengan lawan jenis (Crosnoe, 2000). Dari berbagai penjelasan mengenai tahapan perkembangan yang ada pada anak dalam masa remaja, dapat dilihat bahwa saat ini internet adalah salah satu bagian dari tren dan gaya hidup mereka, dan internet sendiri digunakan oleh remaja untuk menjadi tempat untuk tetap memelihara jalinan pertemanan mereka, salah satunya dengan menggunakan situs jejaring sosial sebagai media komunikasi mereka.

Situs jejaring sosial menyediakan wadah bagi anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya, tetapi situs ini juga mempunyai dampak bagi

perkembangan dan kehidupan anak. Marshall (dalam Creeber & Martin, 2009) mengungkapkan mengenai konsep dari “diri” serta aktivitas yang dilakukan di situs jejaring sosial dapat mengubah sikap penggunanya ke arah baru “rahasia umum” dimana setiap diri dari penggunanya menjadi narsis (narsis dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai suka menunjukkan dirinya kepada orang lain agar terlihat lebih baik) secara konstan dan memberikan suatu pandangan dan gambaran kepada yang melihatnya, dengan berbagai foto dan detil-detil informasi pribadi yang ditampilkan pada situs seperti *Facebook* dan *MySpace*. Dengan meningkatnya kultur digital dari narsisme dan ‘rahasia umum’ tersebut, menurut Marshall, seharusnya diiringi dengan mekanisme untuk melindungi hal-hal yang dipublikasikan tersebut. Sayangnya, secara umum para pengguna situs jejaring sosial ini tidak mengetahui apakah akun yang ia buat terlindungi atau tidak, dan ketika *Facebook* mulai berkembang hingga saat ini, banyak fasilitas yang dapat membuat kita mudah untuk melacak kegiatan orang lain seperti ia membuat catatan baru, mengunggah foto baru, dan lainnya hingga memungkinkan kemunculan dari *stalker behaviour* atau perilaku menguntit kegiatan pribadi orang (Creeber & Martin, 2009:119-120).

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa *Facebook* menjadi bagian dari aktifitas rutin dalam kegiatan berinternet, hal ini juga dapat dalam berbagai penelitian yang menjelaskan bahwa *Facebook* menjadi bagian dari gaya hidup, karena gaya hidup diciptakan dari aktifitas rutin setiap orang (Reyns, 2010). *Withall* (dalam Sheldon, 2008), mengungkapkan bahwa murid-murid menjadikan *Facebook* sebagai *Social Bible* atau menjadi pedoman dalam kehidupan sosial yang penting untuk mencari informasi dan berhubungan dengan teman-teman sekelas, orang yang ditaksir, teman yang sudah lama mereka tidak temui, hingga orang yang baru mereka kenal secara sekilas.

Anak yang mengakrabkan diri dengan teman-teman yang sudah dikenal serta mencari teman yang belum dikenal dalam waktu yang bersamaan, menyebabkan anak menjadi sangat riskan. Anak sangat mudah untuk mendapatkan interaksi sosial yang negatif apalagi seiring dengan pemakaian internet yang rutin –bahkan berlebihan kedalam bentuk-bentuk viktimisasi dalam

cyberspace seperti *bullying* (pengucilan, atau perlakuan kasar pada anak yang dilakukan oleh anak lainnya), *harassment* (perilaku kasar yang dilakukan oleh siapa saja, dan dapat berupa kekerasan fisik atau psikis), dan *sexual solicitation* (ajakan-ajakan untuk melakukan hal yang mengarah pada perbuatan seksual) (Berson, Berson, & Ferron, 2002).

Peningkatan penggunaan teknologi saat ini semakin menimbulkan resiko dan bahaya bahwa anak bisa saja menjadi korban di mana pun. Para pengguna internet, khususnya anak, masih banyak yang tidak mengerti kegunaan internet yang sebenarnya, etika dan aturan berinternet, serta tidak mengerti bahwa banyak bahaya yang dapat timbul apabila tidak menggunakannya secara benar. Jika tidak ada pengawasan dari orang tua dalam pemakaian Internet anak dan pola pergaulan mereka tidak terawasi, maka kerentanan mereka untuk mengalami viktimisasi diperkirakan akan semakin besar.

Beberapa penelitian juga ditemukan bahwa pemakaian Internet yang berlebihan dan tingkat pengetahuan dalam berinternet (*Internet Skill*) yang rendah merupakan variabel yang menentukan tingkat resiko viktimisasi, seperti *cyber-bullying*. (Ybarra & Mitchell, 2004), apalagi anak yang mempunyai profil dalam situs jejaring sosial. Beberapa situs jejaring sosial, seperti *Facebook*, menyediakan pertukaran informasi personal seperti foto pribadi, alamat rumah serta sarana pengiriman pesan dan *chatting*. Terlebih lagi media *online games* dalam *Facebook* juga disediakan fitur *chatting*, sehingga secara tidak sadar mereka juga meningkatkan resiko bertemu dengan orang yang tidak dikenal, dan hal inilah yang makin meningkatkan kerentanan mereka untuk menjadi korban secara *online* (Mesch G. S., 2009:5).

Suatu penelitian yang dilakukan oleh *Kate Fogarty* ditemukan bahwa komunikasi online yang dilakukan anak memiliki banyak resiko, seperti eksploitasi dan ajakan yang berbau seksual (*sexual solicitation*) dan perilaku dengan tujuan untuk mengintimidasi, menyerang, atau mempermalukan orang lain yang melibatkan anak (*cyber bullying*), dalam penelitian terhadap 300 anak usia 14-17 di Amerika adalah 30% dari anak perempuan pengguna internet secara berkala pernah dilecehkan ketika mereka sedang melakukan *chatting* atau

mengobrol secara online, 37% dari anak (baik laki-laki ataupun perempuan) menerima kiriman tautan mengenai situs yang memiliki konten seksual secara eksplisit, 19% dari anak tahu bahwa temannya sering dilecehkan ataupun dipancing membicarakan hal seks secara online oleh orang tidak dikenal, dan 33% dari anak perempuan dan 18% dari anak laki-laki mengaku pernah ditanya mengenai topik seks ketika mereka *online* (Fogarty, 2006).

Studi yang dilakukan oleh Fogarty, menemukan bahwa karakteristik dari anak yang memiliki tingkat kerentanan yang besar dalam penggunaan internet adalah sebagai berikut:

- Memiliki pengalaman atau kejadian negatif yang cukup besar dan berpengaruh (seperti pindah ke lingkungan baru, perceraian orang tua, pertemanan, dan lainnya)
- Mengakses internet secara teratur, empat hari atau lebih dalam seminggu dan lebih dari dua jam perharinya.
- Menggunakan Internet untuk tujuan mencari atau menggunakan hal yang berbau kekerasan (*violence*) dan seksual (Fogarty, 2006).

Temuan tersebut sejalan dengan data dari kepolisian Inggris. Kejahatan dengan menggunakan modus *Facebook* sebagai medianya meningkat sebanyak 346% pada tahun 2010 (Telegraph, 2010). Pemberitaan tentang penyalahgunaan dan kejahatan yang terjadi di situs jejaring sosial seperti *Facebook*, hingga awal tahun 2010, Komisi Nasional Perlindungan Anak (KOMNAS PA) telah mendapat 100 pengaduan mengenai kasus yang berkaitan dengan penggunaan *Facebook* pada anak dan remaja (Antara, 2010), serta hingga awal 2011, Polda Metro Jaya menerima 300 laporan mengenai kejahatan *cyber*, yang mayoritasnya adalah pencemaran nama baik yang dilakukan di situs jejaring sosial *Facebook*. (DetikNews, 2011).

Kasus-kasus mengenai penyalahgunaan dan kejahatan yang terjadi pada situs *Facebook* memiliki berbagai modus dan motif terjadi, dari mulai pencemaran nama baik, penculikan, hingga berita mengenai penggunaan situs *Facebook* sebagai ajang prostitusi yang melibatkan anak dibawah umur. Dari

berbagai berita dan data yang didapatkan oleh peneliti sejak satu tahun terakhir (atau sejak tahun 2010 -terlampir), terlihat bahwa kejahatan dan perilaku dalam *cyber space* yang menempatkan anak pada resiko yang besar untuk menjadi korban adalah sebagai berikut:

- *Harassment* (penyerangan atau kekerasan psikis atau fisik)
- *Bullying* (pengucilan atau kekerasan yang melibatkan anak)
- *Sexual Solicitation* (ajakan yang mengarah untuk melakukan perbuatan seksual)
- *Online Dating* (mencari pasangan dan kencan melalui internet)
- *Pornography* (konten-konten yang berisikan muatan pornografi atau berbaur seksual)

Pada tahun 2008 Komnas PA menerima 507 pengaduan, serta tahun berikutnya, 2009, terdapat 836 kasus ESKA (Eksploitasi Seksual Komersial Anak). Modus yang digunakan pelaku beragam; seperti tipu muslihat, janji hendak dipekerjakan, hingga modus baru melalui penculikan dengan pembiusan yang dilakukan kepada anak-anak saat pergi dan pulang sekolah, yang diantaranya juga melalui *Facebook* (Jurnal Perempuan, 2010). Kejahatan dalam dunia *cyber* dapat terjadi pada siapapun yang menggunakan internet, namun anak adalah yang paling rentan menjadi korban kejahatan atau penyimpangan yang terjadi pada dunia *cyber* seperti *Facebook*.

Dengan berbagai penjelasan, dapat kita lihat bahwa penggunaan internet pada anak, khususnya situs jejaring sosial *Facebook* memiliki resiko keamanan yang besar dengan berbagai faktor seperti gaya hidup *online* dan faktor perlindungan dari orang-orang terdekatnya. Lalu, kebebasan dan kemudahan akses penggunaan Internet serta diiringi dengan pengawasan yang kurang dari pihak yang seharusnya berperan dalam perkembangan anak, membuat anak berada pada situasi rentan menjadi korban kejahatan dalam dunia *cyber*. Oleh karena itu dibutuhkan pencegahan agar resiko tersebut dapat diminimalisir.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Adakah hubungan antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial *Facebook* dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harassment* pada anak?
2. Adakah hubungan antara Gaya Hidup Online dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harassment* pada anak?
3. Adakah hubungan antara Perlindungan Online dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harassment* pada anak?
4. Adakah Hubungan antara Pola Penggunaan *Facebook* dengan Kerentanan Viktimisasi ditinjau berdasarkan Jenis Kelamin?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial *Facebook* dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harassment* pada anak.
2. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara Gaya Hidup Online dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harassment* pada anak?
3. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara Perlindungan Online dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harassment* pada anak.
4. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara Pola Penggunaan *Facebook* dengan Kerentanan Viktimisasi ditinjau berdasarkan Jenis Kelamin.

1.5 Signifikansi Penelitian

Melalui penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan sumbangan pemahaman mengenai pentingnya pemahaman teknologi dan pemberian perlindungan, pengetahuan, dan pengawasan kepada anak dalam penggunaan teknologi Internet. Resiko menjadi korban kejahatan internet akibat tidak adanya fungsi kontrol orang tua yang memadai sudah banyak terjadi di Indonesia, seperti kasus penculikan anak melalui *Facebook*, anak yang dilacurkan, hingga *bullying* yang terjadi pada dunia *cyber*. Penyebab hal tersebut terjadi dapat dilihat dari

beberapa faktor, seperti gaya hidup online yang tinggi dan tingkat perlindungan yang lemah.

Isu penelitian ini merupakan objek penelitian yang relevan bagi kriminologi. Kejahatan, penyimpangan, viktimisasi pada anak yang terjadi dalam isu ini merupakan kajian kriminologi, dimana tiga hal tersebut terjadi di dalam permasalahan penelitian ini, yaitu mengenai hubungan antara pola penggunaan situs jejaring sosial *Facebook* dengan kerentanan viktimisasi *cyber harassment* pada anak. Pemahaman yang mendalam mengenai masalah ini dengan menggunakan perspektif kriminologi dapat membantu memberikan perbaikan ke depannya mengenai tindakan kejahatan *cyber*, viktimisasi, dan kontrol sosial, khususnya pada dunia anak.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah penjelasan mengenai sistematika penulisan dari skripsi ini :

Bab 1 merupakan bab pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, kajian penelitian terdahulu, perumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan dari skripsi ini.

Bab 2 merupakan bab tinjauan pustaka dan landasan teori. Dalam bab ini berisi mengenai konsep-konsep dan teori yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, antara lain teori aktivitas rutin (*routine activity theory*) dan teori gaya hidup (*lifestyle exposure theory*)

Bab 3 merupakan bab metode penelitian yang berisi mengenai pendekatan penelitian yang peneliti gunakan, tipe penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, serta waktu dan tempat penelitian.

Bab 4 merupakan bab temuan data lapangan dimana peneliti menganalisa mengenai data lapangan yang peneliti dapatkan, yaitu pola penggunaan *Facebook* pada anak dan kerentanan viktimisasi *cyber-harassment*.

Bab 5 merupakan merupakan bab kesimpulan dan saran dimana peneliti menarik kesimpulan yang didapat dari hasil analisa dan mencoba mengajukan saran yang diharapkan dapat membantu penelitian mengenai dampak penggunaan internet pada anak.



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai teori-teori yang dipakai dalam penelitian ini beserta konsep-konsep dan tinjauan pustaka yang sesuai dengan penelitian.

2.1 Anak

Menurut Papalia dan Olds (2001), masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang pada umumnya dimulai pada usia 12 dan 13 tahun, lalu berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal 20 tahun. Sedangkan Hurlock (1990) membagi masa remaja menjadi dua, yaitu masa remaja awal (13 -16 tahun) dan masa remaja akhir (17 - 18 tahun). Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa.

Menurut Undang-Undang No 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, definisi anak dan batasan umurnya adalah sebagai berikut:

“Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan”.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan konsep anak yang sudah memasuki tahap masa remaja. Konsep dari remaja (*adolescence*) adalah suatu tahap kehidupan yang diciptakan secara sosial yang berada antara masa kanak-kanak (*childhood*) dan masa dewasa (*adulthood*) (Bynum & Thomson, 2007:239). Batasan remaja menurut usia kronologis, yaitu antara 13 hingga 18 tahun. Ada juga yang membatasi usia remaja antara 11 hingga 22 tahun (Santrock, 1990: 352). Dalam Penelitian ini batasan umur remaja yang peneliti pakai adalah 13 hingga 17 tahun, hal tersebut juga demi menyamakan persepsi dengan batasan umur Anak yang diperbolehkan untuk membuat akun *Facebook*.

2.2 Facebook

Facebook adalah situs jejaring sosial yang memiliki fasilitas menghubungkan orang-orang dalam suatu wadah, membina pertemanan, mengunggah foto, berbagi tautan, dan video (Alexa.com). *Facebook Incorporated* berdiri sejak tahun 2004. Pada awalnya *Facebook* hanya khusus digunakan untuk mahasiswa Harvard namun sekarang dapat digunakan oleh seluruh orang di dunia. Pengguna *Facebook* terbesar dari Amerika Serikat, negara asal *Facebook* berdiri, sedangkan terbesar kedua adalah Indonesia. Berikut adalah urutan 6 situs teratas yang diakses dari pengguna Internet di Indonesia:

Tabel 2.1
Daftar Urutan Situs dengan Akses Terbesar di Indonesia Tahun 2010

Rangking	Nama Situs
1	<i>Facebook.com</i>
2	Google.co.id
3	Google.com
4	Yahoo.com
5	Blogger.com
6	Kaskus.us

Sumber: www.alexacom (diolah kembali oleh peneliti)

Di Indonesia, *Facebook* adalah situ dengan akses terbesar, dengan total pengguna sebesar **31.784.080** dan sebesar **8.083.960** atau 25.4% dari total pengguna adalah anak berusia 14 hingga 17 tahun. Menurut majalah Forbes, pada tahun 2008, kepemilikan *Facebook* sudah mencapai 15 Milyar dollar, dengan pendapatan pertahun sebesar 150 juta dollar.

2.2.1 Fitur-fitur dalam *Facebook*

Facebook dikenal sebagai situs dengan berbagai fitur yang lengkap dalam menunjang kebutuhan komunikasi dan hiburan bagi penggunanya. Berikut adalah fitur-fitur yang ada dalam *Facebook* (Griffith & Liyanage, 2008:76-77):

- a. "*The Wall*" adalah ruang dimana pesan dapat di posting dalam halaman profil satu sama lainnya. Dalam fasilitas *the wall*, pengguna dapat menuliskan pesan dan berbagi informasi dari luar situs *Facebook* kepada pengguna lainnya, dan dapat dilihat oleh publik.
- b. "*Pokes*" adalah fasilitas "*colek*" virtual yang dapat diberikan kepada teman *Facebook*. Fasilitas ini dapat diumpamakan kita mencolek pengguna *Facebook* untuk mendapatkan atensi atau sejenisnya. Orang yang dapat mencolek kita bisa siapa saja, bahkan orang yang belum menjadi temanpun juga bisa menggunakan fasilitas *pokes* ini untuk mencolek kita.
- c. "*Status*" adalah informasi yang diberikan teman atas apa yang dilakukan, dirasakan, dan keberadaan dari pengguna *Facebook*. Fasilitas ini dilengkapi dengan kolom *comment* atau komentar. Orang yang bisa memberikan komentar hanyalah yang sudah masuk dalam daftar teman kita di *Facebook*. Namun, siapa saja dapat melihat status *Facebook* kita, jika tidak mengubah pengaturan standar dari *Facebook*.
- d. "*News Feed*" dimana *Facebook* memberitahukan perubahan-perubahan status, profil, ulangtahun, acara, dan lain-lain pada profil teman. Fasilitas ini muncul pada halaman *Home* atau halaman muka pada *Facebook* setelah kita *log in* atau masuk ke situs *Facebook*. *News feed* menampilkan setiap kegiatan terbaru yang dilakukan oleh teman kita di *Facebook*.
- e. Aplikasi "*Photo*" adalah fasilitas dimana pengguna dapat mengunggah foto agar teman-teman dapat melihatnya. Aplikasi foto ini dilengkapi oleh penanda (*tag*), komentar, dan edit foto. Album foto dapat diatur menjadi privat atau siapapun dapat bebas melihatnya, sesuai dengan pengaturan penggunanya.

Fitur yang disediakan Facebook memiliki kerentanan untuk dijadikan alat menyerang ataupun menjahili. Hal tersebut dapat terjadi melalui fitur *wall*, dimana pelaku dapat menuliskan kata-kata yang menyakitkan ataupun konten yang tidak seharusnya dilihat oleh anak. Fitur lain yang dapat disalahgunakan seperti *pokes* atau colek. Walaupun fitur ini sangat sederhana, namun penggunaannya dapat mengganggu anak, karena notifikasi mendapatkan colesan dari orang yang dikenal maupun tidak akan terus muncul. Lain lagi dengan fitur *media sharing* atau berbagi media seperti foto, berita, video, dan lainnya. Fitur tersebut dapat membuat anak rentan mendapatkan konten negatif seperti pornografi, dan juga fitur ini dapat menjadi media memperlakukan atau menyakiti anak. Misalnya dengan cara mengunggah foto-foto yang dinilai memalukan bagi sang anak, foto anak sedang dijahili, dan lainnya.

2.2.2 Syarat dan Ketentuan Pembuatan Akun Facebook

Syarat membuat *Facebook* adalah memiliki alamat email yang valid dan dapat dikonfirmasi agar registrasi dapat dilakukan. (*Facebook - About*, 2011). Semua calon pengguna *Facebook* diharuskan menerima syarat dan ketentuan yang berlaku dalam *Facebook (Facebook's Terms and Condition)*. Umur minimal yang ditentukan oleh *Facebook* agar dapat membuat akun adalah 13 tahun, serta memiliki alamat *e-mail* yang dapat di verifikasi. Tidak ada syarat lain yang diajukan untuk pembuatan *Facebook*, hal ini yang memicu banyaknya akun anonim atau palsu, kepemilikan beberapa akun sekaligus, dan pencurian identitas. Serta, *Facebook* tidak akan bertanggung jawab akan segala yang terjadi, karena *Facebook* menganggap bahwa mereka hanya menjadi media yang memberikan wadah untuk berkomunikasi.

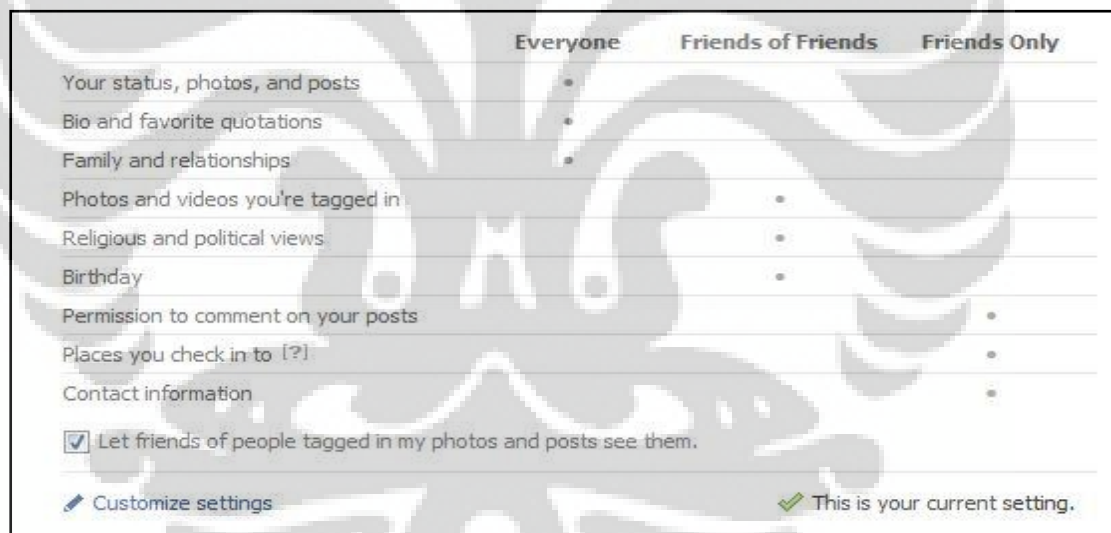
2.2.3 Pengaturan Privasi dalam Facebook

Facebook memiliki prinsip yang berkaitan dengan privasi para penggunanya, *Facebook* memberikan akses yang lengkap kepada penggunanya untuk mengontrol data dan informasi yang diberikan ke dalam profil. (*Facebook - Privacy Help*, 2011). *Default Setting* atau pengaturan standar *Facebook*

menerapkan bahwa halaman Profil atau *Profile Page* diatur agar profil hanya dapat dilihat oleh teman dalam satu jaringan saja (Hodge, 2006:111), teman dalam satu jaringan adalah pengguna yang walaupun belum menjadi teman dalam *Facebook*, namun berada dalam satu lingkup tertentu (misalnya sekolah atau universitas yang sama, daerah rumah yang sama, dan lain-lainya).

Pembuatan akun *Facebook* sangat mudah, namun standar pengaturan privasi yang diberikan pada akun baru dinilai kurang maksimal dalam melindungi pemilik akun. Jadi, pemilik akun harus mempunyai pengetahuan untuk mengubah sendiri pengaturan privasi karena pengaturan standar yang *Facebook* masih memiliki banyak kekurangan. Berikut adalah tampilan dari fitur standar keamanan atau privasi yang diberikan *Facebook* pada setiap akun baru:

Gambar 2.1
Standar Pengaturan Keamanan pada *Facebook*



sumber: www.facebook.com

Dari gambar tersebut, dapat dilihat bahwa pengamanan standar yang diberikan oleh *Facebook* pada penggunaannya sangat minim, karena orang yang tidak berteman dengan pemilik akun *Facebook* atau siapa saja yang memiliki akses Internet dapat melihat status, dinding, *posting*, foto, biodata, hingga keluarga dan relasi yang dimiliki. Disini pemilik akun dituntut untuk mengatur sendiri sistem keamanan yang diinginkan. Jika pemilik akun adalah anak, dan tidak mengetahui pengaturan untuk mengelola profil mereka, maka akun

Facebook mereka rentan menjadi sasaran kejahatan, terutama pencurian identitas (Roberts, 2008).

2.2.4 Facebook dan Keamanan pada Anak

Facebook menyediakan berbagai fitur yang berkaitan dengan keamanan dan privasi, khusus untuk pengguna anak, *Facebook* menyediakan berbagai fitur serta tanya-jawab seputar keamanan bagi anak. Dalam fitur layanan *Security*, admin dari *Facebook* sudah cukup menjelaskan langkah-langkah bagaimana agar interaksi anak dalam *Facebook* aman dan jika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan anak dapat mengetahui apa yang harus dilakukannya (seperti jika merasa menjadi korban *stalker* atau penguntitan, atau konten-konten yang tidak pantas, seperti pornografi, dan lain-lain). Pengguna *Facebook* dibawah 18 tahun juga dianjurkan untuk segera berbicara dengan orang tua atau orang dewasa jika mereka memiliki masalah atau ada orang yang membuat mereka tidak nyaman, takut, maupun terancam (*Facebook –Safety for Teens*, 2011). Berikut adalah fitur-fitur keamanan yang disediakan untuk pengguna anak oleh *Facebook*:

1. *Safety For Teens* (Keamanan untuk Remaja), *Facebook* menyediakan layanan khusus untuk pertanyaan dan permasalahan anak dibawah 18 tahun tentang tata cara mengatur keamanan penggunaan *Facebook*.
2. Anak yang mencantumkan umurnya dibawah 18 tahun tidak akan ditemukan dalam pencarian umum, selain demi keamanan si anak, *Facebook* telah mengatur bahwa orang yang berusia diatas 18 tahun baru dianggap dewasa dan telah dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya. Namun hal ini masih memiliki kekurangan, setelah peneliti mencobanya, orang yang masuk atau *log in* pada akun *Facebook* tetap dapat menemukan profil anak dibawah 18tahun pada mesin pencari.
3. Fitur “Blokir” (*Block*) dan “Laporkan” (*Report*) untuk mengatasi *Cyber-Bullying*. *Facebook* adalah salah satu perusahaan yang menjadi anggota pendiri *Stop Cyberbullying Coalition* yang berafiliasi dengan www.stopcyberbullying.org.

“Jika Anda mendapat kiriman dan pesan Obrolan yang tidak Anda sukai, sebaiknya Anda mempertimbangkan menghapus si pengirim dari daftar teman Anda. Perhatikan bahwa Anda juga sebaiknya menghubungi pihak berwenang jika merasa terancam oleh sesuatu yang Anda lihat di situs ini”. (Facebook –Safety, 2011)

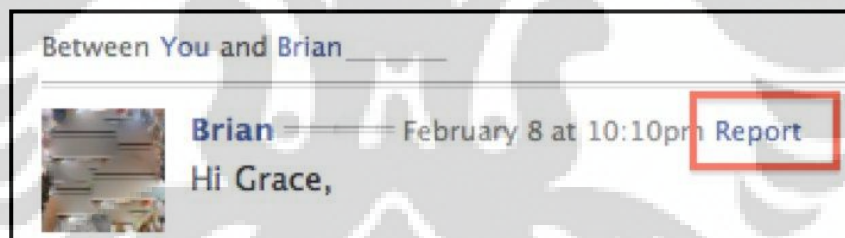
Facebook menganjurkan pengguna untuk menggunakan opsi "Daftar Blokir" di bagian bawah halaman Pengaturan Privasi. Cara yang paling mudah adalah mengklik tautan "Laporkan/Blokir Orang Ini" (*Report/Block this Person*) yang terletak di bagian bawah profil pengguna seperti dibawah ini.

Gambar 2.2



Panel “Laporkan/Blok” pada Facebook
Sumber: www.facebook.com

Gambar 2.3



Panel “Laporkan/Blok” pada Facebook
Sumber: www.facebook.com

2.3 Kerangka Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Routine Activity Theory* dan *Lifestyle Exposure Theory*. Kedua teori tersebut adalah teori yang berbeda, namun sama-sama dapat menjelaskan bagaimana proses seseorang menjadi korban kejahatan (Choi, 2008; Fisher,dkk, 1998; Holt & Bossler, 2009; Miethe & Meier, 1990; Reyns, 2010). Kedua teori tersebut mempelajari mengenai bagaimana aktifitas rutin dan gaya hidup mempengaruhi dan menciptakan

kesempatan orang untuk berbuat kejahatan dan menjelaskan bagaimana viktimisasi dapat terjadi dengan perspektif yang sama. Pada umumnya, kedua teori ini dipakai pada pola-pola kejahatan konvensional, namun seiring dengan perkembangan teknologi dan akademis, teori ini dapat dipakai untuk menjelaskan ranah pada kejahatan *cyber*.

2.3.1 Routine Activity Theory (Teori Aktifitas Rutin)

Routine Activity Theory atau Teori Aktifitas Rutin adalah salah satu pendekatan dalam kriminologi yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana kejahatan terjadi dengan dibagi menjadi tiga unsur tindakan, seperti target yang sesuai, penjagaan yang memadai dan pelaku yang termotivasi. Ketika ketiga unsur tersebut bertemu dengan tempat dan waktu yang sesuai, maka kejahatan akan terjadi. Teori ini dikembangkan oleh Cohen dan Felson pada tahun 1979 dikarenakan dengan meningkatnya tingkat kejahatan di Amerika Serikat pada tahun 1960 hingga 1970-an, padahal saat itu tingkat pendidikan dan penghasilan masyarakat tergolong meningkat dari tahun-tahun sebelumnya. Saat itu Cohen dan Felson bertujuan untuk mencari faktor penyebab kejahatan terjadi dengan melihat adanya perubahan dari aktifitas rutin harian individu (Yucedal, 2010:28-29).

Menurut Cohen dan Felson (1979), Teori aktivitas rutin adalah teori yang menjelaskan bahwa adanya suatu kesempatan yang secara tidak langsung untuk orang menjadi korban. Mereka berargumen bahwa aktifitas rutin harian akan meningkatkan kerentanan kondisi atau situasi struktural, dalam kata lain yang menjadikan tingkat kejahatan tinggi bukan bertambahnya jumlah pelaku kejahatan, namun karena meningkatnya kesempatan untuk pelaku melakukan aksi kejahatan. Menurut teori ini, viktimisasi akan terjadi ketika tiga hal dibawah ini ada, yaitu:

a. A Suitable Target (adanya target yang sesuai)

Suitable target yang dimaksud dalam teori ini adalah calon korban atau target yang menjadi sasaran kejahatan dikarenakan adanya suatu kerentanan tertentu. Kerentanan calon korban atau target dapat dilihat berdasarkan kegiatan rutusnya. Setiap kegiatan yang berulang dan memiliki pola tertentu menghasilkan

kerentanan viktimisasi yang berbeda-beda. Kerentanan tersebut dapat dibedakan berdasarkan lokasi target, kebiasaan, watak atau sifat tertentu, gaya hidup, kondisi lingkungan, dan interaksi sosial yang terjadi.

Menurut Burke (2009), Korban atau target yang dimaksud dalam teori dapat berupa *A person* (orang), *An object* (benda, seperti perhiasan dan barang berharga), dan *A place* (tempat, seperti pengrusakan fasilitas umum, dan sebagainya). Mengacu pada Burke (2009), Ia memberikan contoh kejahatan konvensional, yaitu pencurian atau perampokan rumah tinggal. Ketika pelaku ingin melaksanakan aksinya di rumah yang menjadi incarannya, maka ia akan melihat dua hal, yaitu pertama adalah aktifitas rutin sehari-hari (*Daily Routine Activity*) sang tuan rumah, dari mulai waktu berangkat dan pulang mereka bekerja, celah dimana pembantu rumah tangga keluar rumah, dan lain sebagainya. Kedua adalah melihat sistem keamanan yang digunakan (*Security Measurement Taken*), pencuri akan menganalisa apakah pemilik rumah mengunci semua pintu dan jendela, menggunakan alarm anti maling, dan sebagainya.

b. *A Capable Guardians* (perlindungan dan penjagaan untuk mencegah kejahatan terjadi)

Capable guardians dapat diartikan sebagai adanya penjagaan yang dapat diandalkan untuk melindungi dan mencegah kejahatan, hal ini dapat berarti benda ataupun orang. Penjagaan disini dapat diartikan dengan adanya pengawasan dari lingkungan tetangga, pengawasan orang tua, dan strategi pencegahan kejahatan lainnya, seperti penggunaan teknologi tertentu (alarm keamanan, *CCTV*, pencahayaan yang baik di jalan umum, dan lainnya) (Burke, 2009).

Menurut Cohen dan Felson (1979), resiko menjadi korban kejahatan akan semakin besar jika kurangnya penjagaan atau tidak ada penjagaan sama sekali. Contoh dalam kejahatan konvensional adalah penggunaan anjing penjaga dirumah, jika ada orang asing memasuki area rumah maka anjing tersebut akan menyalak. Contoh lainnya di Indonesia adalah patroli hansip pada sistem keamanan lingkungan (*siskamling*).

c. ***Motivated Offender*** (pelaku yang termotivasi)

Motivated offender atau pelaku yang termotivasi adalah orang (individual atau kelompok) yang tidak hanya mempunyai kemampuan untuk melakukan aksi kriminal, tapi juga mempunyai niatan dan rencana untuk melaksanakannya (Felson, 1994). Motivasi untuk melakukan kejahatan bermacam-macam, contohnya adalah perampok yang ingin melakukan aksinya karena ada rasa tertantang untuk merampok dalam dirinya, atau pecandu yang melakukan pencurian agar uang hasil kejahatannya dapat dibeli narkoba (Burke, 2009). Untuk mencegah suatu kejahatan terjadi tentunya dibutuhkan perlindungan ataupun strategi pencegahan kejahatan yang sudah dijelaskan sebelumnya, seperti Siskamling, sistem keamanan dan juga dibutuhkan kesadaran lingkungan, seperti mengenal tetangga dan keadaan sekitar rumah.

2.3.2 Teori Gaya Hidup (*Lifestyle Exposure Theory*)

Pada bagian ini akan dibahas mengenai penjelasan dari *Lifestyle Exposure Theory*. Teori ini biasanya disebut dengan Teori Gaya Hidup, ataupun Teori Terpaan-Gaya Hidup, dan diperkenalkan pertama kali oleh Hindelang, Gottfredson dan Garofalo pada tahun 1978 dalam buku mereka yang berjudul *Victims of Personal Crime: An Empirical Foundation for a Theory of Personal Victimization* (Reyns, 2010). Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa karakteristik demografis tertentu menyebabkan orang memiliki gaya hidup yang berbeda-beda.

Berdasarkan penelitian Hindelang dkk (1978), karakteristik demografis (seperti umur, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, dan lain-lain) membawa orang untuk mengubah dan membatasi sikap serta perbuatan mereka berdasarkan ekspektasi lingkungannya. Hal tersebut juga membawa individu pada tingkatan bagaimana mereka harus bersikap dan beradaptasi agar dapat diterima secara sosial dan juga legal. Adaptasi disini dimaksudkan pada kemampuan individual (*individual skill*), kepribadian (*personality*), kepercayaan (*beliefs*) dan tingkah laku (*attitudes*) dalam menentukan gaya hidup orang tertentu. Hindelang dkk berargumen, bahwa:

“..lifestyle differences are associated with differences in exposure to situations that have a high victimization risk.” Hindelang,dkk (dalam Reyns,2010)

(terjemahan bebas: berbagai gaya hidup punya berbagai risiko kemungkinan terlibat situasi berisiko tinggi menjadi korban)

Ekspetasi yang diharapkan dari adaptasi lingkungan sosialnya tersebut membuat orang berusaha menjadi yang terbaik dalam lingkungannya, namun terkadang mereka tertekan dan mengadopsi gaya hidup tertentu yang justru membuat mereka berada pada tingkat resiko menjadi korban yang tinggi.

Individu yang berusaha memenuhi ekspetasi lingkungannya akan mempunyai suatu kebiasaan rutin dalam pola sikap dan tingkah lakunya. Pola sikap dan tingkah laku ini termasuk kedalam kebiasaan aktifitas rutin seperti bekerja diluar rumah, pergi ke sekolah, mengurus pekerjaan rumah tangga, ataupun hal-hal yang berhubungan dengan tujuan hiburan. Rutinitas harian tersebut dapat menjadi bagian dari *gaya hidup* yang dimaksud dalam teori ini (Hindelang, Gottfredson, & Garofalo dalam Reyns,2010).

Hipotesa Hindelang dkk adalah adanya suatu partisipasi kelompok bermain dan perkumpulan (*peer group* dan *association*) akan menentukan gaya hidup seseorang, dan juga akan memberikan peluang ke arah viktimisasi. Hindelang dkk menemukan pola dari viktimisasi dari aktifitas rutin dan gaya hidup, yaitu karakteristik demografis tertentu akan menimbulkan tingkat viktimisasi tertentu. Contohnya adalah tingkat umur yang berbeda juga memiliki resiko viktimisasi yang beragam. Menurut Hindelang dkk, anak-anak cenderung memiliki resiko viktimisasi lebih tinggi daripada orang dewasa. Berdasarkan teori *Lifestyle-Exposure*, ditemukan bahwa anak-anak dan remaja memiliki gaya hidup yang mengarahkan mereka kepada kerentanan viktimisasi, seperti berkumpul dengan teman-teman sebaya, acara keluar malam, dan lainnya.

2.3.3 *Routine Activity Theory* dan *Lifestyle Exposure Theory* dalam *Cybercrime*

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai penggunaan dua teori ini sebagai salah satu pendekatan dalam kriminologi untuk menjelaskan kejahatan yang terjadi pada dunia virtual. Menurut Grabosky (2001), Teori Aktifitas Rutin dari Cohen dan Felson dapat menjelaskan mengenai kejahatan pada dunia virtual (*virtual crimes* atau *cybercrime*) secara baik. Secara kiasan, Grabosky (2001:248) mengatakan bahwa kejahatan virtual adalah “*old wine in new bottles*” (anggur lama dalam kemasan atau botol yang baru). Karena pada dasarnya, kejahatan konvensional dengan kejahatan virtual adalah sama, yang berbeda hanyalah teknik, alat dan media yang digunakan untuk melakukan kejahatan.

Menurut Yar (2005), inti dari Teori Aktifitas Rutin memang dapat di adaptasikan kedalam kejahatan dan lingkungan virtual. Namun ada beberapa hal yang membedakan kejahatan dunia nyata dan dunia virtual, sehingga mungkin akan menjadi problematika yang tidak mudah dalam menganalisa temuan kasus. Perbedaan kejahatan konvensional dan kejahatan virtual adalah dari segi tempat kejadian perkara dan waktu kejadian yang sulit dilacak. Sehingga, kejahatan virtual sekarang ini menjadi tantangan baru kepada penegak hukum dan pemerintah untuk melakukan pencegahan serta pengawasan.

Penelitian ini menggunakan Teori Aktifitas Rutin dari Viktimisasi (*Routine Activity Theory of Victimization*) (Cohen & Felson, 1979) dan Teori Gaya hidup (*Lifestyle Exposure Theory*) (Hindelang, Gottfredson & Garofalo, 1978). Studi Yar (2005) dan Yucedal (2010) menjelaskan bahwa kedua teori tidaklah melihat bagaimana pelaku kejahatan memutuskan melakukan aksinya, namun lebih fokus bagaimana aktifitas rutin sehari-hari atau gaya hidup dari tiap individu menyebabkan mereka menjadi korban kejahatan dan memberi kesempatan bagi pelaku untuk melakukan kejahatan.

2.3.3.1 *Lifestyle-Exposure Theory* dalam Penggunaan Facebook

Asumsi yang mendasari penelitian ini adalah *lifestyle* atau gaya hidup tiap individu itu berbeda-beda, serta terjadinya suatu viktimisasi juga bergantung pada pola gaya hidup tersebut. Gaya hidup (*Lifestyle*) individu adalah faktor determinan dalam kerentanan viktimisasi. Gaya hidup yang berbeda-beda ini menjadi sangat penting, karena berhubungan dengan tingkat kemungkinan bahwa seseorang berada di area berbahaya (*dangerous space*), dimana resiko menjadi korban menjadi tinggi. Menurut Yar (2005) dan Yucedal (2010), ada beberapa faktor gaya hidup *online* yang mempengaruhi tingkat resiko menjadi korban kejahatan internet (*a suitable target*).

a. **Ekspos Target terhadap Aktifitas *Online* (*online exposure*)**

Visibilitas dan aksesibilitas aktifitas calon korban berpengaruh terhadap tingkat kerentanan menjadi korban kejahatan virtual (Yar, 2005). Alshalan (2006) mengemukakan bahwa individu yang menghabiskan waktu di dunia virtual lebih lama dan menyingkap data personal mereka akan lebih rentan menjadi korban kejahatan virtual. Ekspos dalam penggunaan internet dapat diukur dengan melihat gaya hidup individu melalui frekuensi dan durasi pemakaian internet dan digunakan sebagai indikator gaya hidup *online* (Yucedal, 2010:47). Ekspos *online* dalam penelitian ini dapat diukur dari sejauh mana individu menghabiskan waktunya untuk mengakses Facebook, seperti lama waktu untuk *online Facebook* perhari, jumlah kepemilikan akun jejaring sosial selain Facebook, dan jangka waktu memperbaharui status Facebook.

b. **Kedekatan Target (*Online proximity*)**

Menurut Cohen, Kluegel, dan Land (1981) individu yang berada dekat dengan pelaku yang termotivasi mempunyai kerentanan yang tinggi menjadi korban kejahatan. Dalam kejahatan konvensional, kedekatan target diukur dari jarak spasial demografis. Kedekatan target dalam dunia virtual tidak nyata dan tidak mudah diukur seperti jarak pada dunia nyata. Dalam ruang virtual tidak ada jarak (*zero distance*) diantara satu dan lainnya (Yar, 2005). Menurut Yar,

siapapun, dimanapun, dan apapun selamanya dapat menjadi satu dengan hanya "satu klik". Maksudnya adalah, ketika individu sudah tersambung dengan koneksi di dunia virtual, individu tidak memiliki jarak dengan pelaku yang potensial, dan hanya visibilitas individu yang menentukan apakah ia terlihat oleh pelaku atau tidak.

Pada penelitian ini, kejahatan yang terjadi pada dunia virtual, khususnya *Facebook*, pelakunya kebanyakan mengenal korban atau berada dalam satu jaringan pertemanan yang ada pada *Facebook*. Hal ini membuat kita harus mengetahui dengan siapa saja individu berteman dalam *Facebook*, apakah mereka menerima pertemanan dari orang yang tidak dikenal dalam *Facebook*, serta menggunakan *Friend Service* atau *third party application* (aplikasi pihak ketiga) dalam *Facebook* yang menyebabkan orang diluar jaringan pertemanan kita dapat melihat profil akun individu.

c. Daya Tarik Target (*online target attractiveness*)

Miethe & Meier (1994, dalam Yucedal, 2010) mengemukakan bahwa pengukuran daya tarik target dalam kejahatan konvensional biasanya dilihat dari kepemilikan benda-benda mahal, membawa uang tunai dan perhiasan dalam tempat umum, tingkat gaji, dan kelas sosial. Berbeda dengan dunia nyata, kejahatan dalam dunia virtual tidak secara langsung mengincar individu, namun dilihat dari sejauh mana individu menyingkap informasi dan data personal mereka. Data personal dapat dicontohkan seperti foto, musik, piranti lunak, data informasi personal, data keuangan, yang membuat individu menjadi target yang atraktif bagi pelaku potensial (Grabosky, 2001; Yar, 2005).

Pada penelitian ini diasumsikan bahwa *Facebook* adalah bagian dari gaya hidup. Oleh karena itu jika pemilik akun *Facebook* ingin akunnya terlihat menarik dan bagus dimata teman-teman jejaringnya, maka mereka akan menampilkan semaksimal mungkin apa yang mereka miliki. Namun dengan ekpose yang berlebihan, seperti menampilkan semua data personal pada akun *Facebook* tanpa dikunci, memalsukan detil profil, atau foto dalam profilnya berpose sedemikian

rupa agar banyak orang tertarik, sehingga ini menjadi daya tarik yang dapat mengundang pelaku kejahatan dan tentu saja meningkatkan resiko viktimisasi.

Teori aktifitas rutin dan teori gaya hidup sudah dikombinasikan dan diuji dalam berbagai hipotesa dan penelitian. Sebagian besar penelitian tersebut melihat bagaimana gaya hidup dan aktifitas rutin membawa individu pada kerentanan menjadi korban kejahatan (Reyns, 2010). Contohnya adalah penelitian yang dilakukan Choi (2008); Fisher,dkk (1998); Holt & Bossler (2009); Holtfreter,dkk (2008); Messner (2007); Miethe & Meyer (1990, 1994); Miethe,dkk (1990). Dari berbagai penelitian tersebut ditemukan bahwa adanya temuan empiris yang digunakan untuk mendukung penelitian lanjutan, yaitu gaya hidup yang mengarah pada perbuatan menyimpang (*Deviant Lifestyle*).

d. Perilaku Target yang Menyimpang atau Riskan (*Online Deviance or Risky behavior*)

Konsep gaya hidup *online* adalah ekspos yang berlebihan, kedekatan target, dan daya tarik target. Namun tidak hanya tiga hal tersebut yang mempengaruhi tingkat kerentanan menjadi korban kejahatan. Partisipasi dalam perilaku yang riskan dan menyimpang juga dapat mempengaruhi resiko menjadi korban kejahatan (Holt & Bossler, 2009; Wolak,dkk,2008). Dalam penelitian ini, keterlibatan pada perilaku atau kegiatan yang menyimpang dan membahayakan diri pada aktifitas dalam *Facebook* akan memperbesar resiko viktimisasi *online*, seperti menghubungi orang hanya dikenal melalui *Facebook*, mengganggu atau mengatakan sesuatu yang tidak menyenangkan kepada orang lain di *Facebook*, mengirimkan ajakan yang berbau seksual kepada orang lain di *Facebook*, pernah memakai akun *Facebook* milik orang lain, atau mengirimkan gambar atau konten seksual kepada orang lain di *Facebook*.

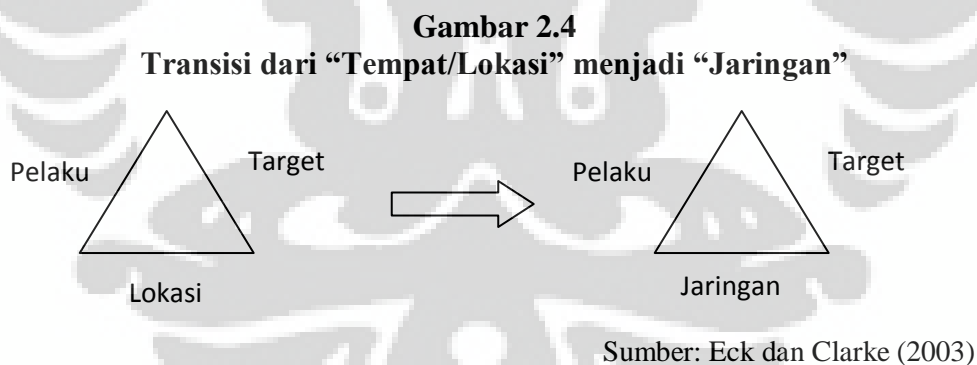
2.3.3.2 Routine Activity Theory dalam Cybercrime

Berikut ini adalah bagian dari pemaparan mengenai aplikasi teori aktifitas rutin dalam kejahatan virtual. Holt dan Bossler (2009) menemukan indikasi bahwa gaya hidup dalam *cyber space*, amat erat pengaruhnya dengan resiko

menjadi korban dalam kejahatan *online*. Choi (2008) mengatakan bahwa *Routine Activity theory* merupakan perpanjangan dari *Lifestyle Exposure Theory*. Ia berasumsi bahwa gaya hidup adalah bagian dari “*a suitable target*” yang ada pada teori aktifitas rutin. Dari sudut pandang seperti ini, dapat dikatakan bahwa gaya hidup (*lifestyle*) adalah suatu aktivitas rutin (*routine daily activity*), baik vokasional seperti bekerja dan belajar, hingga kebutuhan untuk menghabiskan waktu luang (Mesch, 2009; Choi, 2008; Reynolds, 2010; Yar, 2005). Berikut adalah bagian-bagian dari teori aktifitas rutin yang juga menjadi faktor terjadinya kejahatan di dunia Internet.

a. *Space* (tempat yang memungkinkan terjadinya kejahatan)

Dalam studi viktimisasi, *space* atau tempat adalah suatu elemen yang penting dalam faktor terjadinya suatu kejahatan, namun dalam Internet, tempat bisa diartikan sebagai jaringan, yang nantinya akan dibagi-bagi berdasarkan *web domain* atau alamat jaringan. Disinilah interaksi dalam *cyberspace* atau ruang Internet berlangsung. Eck dan Clarke (2003) perbedaan teori aktifitas rutin untuk digunakan pada dunia nyata dan dunia Internet adalah sebagai berikut:



Agar *Routine Activity Theory* dapat dipakai dengan penelitian ini, maka disamakan persepsi, bahwa internet adalah hal yang dapat dianggap sebagai tempat baru dimana remaja beraktifitas dan melakukan hal sosial lainnya, atau yang menurut Mesch (2009) adalah “*new space activity of youth*” atau tempat baru untuk beraktifitas bagi anak-anak muda. Berdasarkan aspek teknologi dan inovasi, internet saat ini menyediakan berbagai kesempatan untuk beraktifitas, termasuk interaksi sosial, serta menghasilkan beberapa kegiatan sosial dan

pertemuan orang-orang baru, seperti fungsi dari situs jejaring sosial dan fasilitas layanan *chatting*. Sampai dengan saat ini, perkembangan Internet telah membawa individu untuk menunjukkan dan mengembangkan aktifitas reguler mereka. Oleh karena itu, interaksi sosial dalam dunia virtual menjadi suatu gaya hidup (*lifestyle*) yang bagi sebagian orang menjadi hal yang sangat penting. Pada penelitian ini, *space* atau tempat yang menjadi objek penelitian adalah situs jejaring sosial *Facebook*. Dapat diasumsikan bahwa anak pada usia remaja yang menggunakan *Facebook* secara berlebihan untuk aktifitas keseharian mereka, dapat membawa mereka menuju kerentanan viktimisasi, seperti *bullying*.

b. A Capable Guardians (Perlindungan dan pengawasan yang digunakan)

Setiap aktifitas di internet, sama seperti pada dunia nyata dibutuhkan “*a capable guardian*” atau perlindungan dan pengawasan yang digunakan untuk mencegah kemungkinan menjadi korban kejahatan. Dalam dunia internet, atau *cyberspace* konsep “*a capable guardian*” adalah sebagai berikut:

- ***Digital Guardians***

Digital guardians adalah upaya pencegahan kejahatan yang dibantu dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi seperti *Firewall*, *Password*, *Anti virus*, dan *Remote computer* (Yucedal, 2010). Perlindungan dan penjagaan digital ini harus ditunjang dengan tingkat wawasan yang baik, dalam konteks pengetahuan penggunaan internet dari penggunanya. Penggunaan teknologi ini membutuhkan pengetahuan agar dapat digunakan secara maksimal. Jika anak menggunakan *Facebook* tanpa mengerti cara mengamankan diri mereka, dan tidak ada yang memberinya pengetahuan tersebut, maka resiko viktimisasi *cyber* akan semakin besar. Contoh dari penjagaan dan perlindungan digital adalah pengaturan akun *Facebook* menjadi privat atau dikunci, agar tidak ada yang dapat melihat halaman profil selain daftar teman yang ada.

- ***Social Guardians***

Social Guardians adalah upaya pencegahan kejahatan yang dilakukan oleh orang disekeliling kita (orang tua, teman dan masyarakat sekitar). Perlindungan dan penjagaan yang berasal dari lingkungan sosial dalam kegiatan *online* individu, seperti pengawasan dan pertukaran informasi. Tingkat pengawasan atau perlindungan yang dilakukan oleh lingkungan sosial akan berpengaruh terhadap perilaku individu dalam berinteraksi di dunia virtual (*cyberspace*), semakin sedikit pengawasan atau perlindungan yang didapat dari lingkungan sosial, maka kemungkinan menjadi korban kejahatan Internet akan makin besar. Pengawasan atau perlindungan yang minim diasumsikan membawa individu rentan menjadi korban dari kejahatan virtual. Bagi anak, selain orang tua, teman sebaya adalah bagian yang terpenting dalam kehidupan sosial mereka, dalam usia remaja, anak cenderung lebih mendengarkan perkataan dan nasihat dari teman dan menghabiskan waktu luang dengan mereka, sehingga jika penggunaan *Facebook* tidak diawasi oleh orang tua, dan mendapat pengaruh yang buruk dari lingkungan dan teman sepermainan, maka anak berada dalam zona yang rentan.

c. ***A Suitable Targets (Mudah menjadi korban atau sasaran kejahatan)***

Individu ataupun kelompok, siapa saja dapat menjadi target (*a suitable target*). Menurut Alshalan (2006) para pengguna internet sangat rentan untuk menjadi target kejahatan ketika pelaku yang termotivasi (*a motivated offender*) telah mengincarnya, dan juga ketika tidak adanya sistem penjagaan yang tepat (*a capable guardian*). Kerentanan yang lebih tinggi akan terjadi ketika individu tidak dapat melindungi informasi atau data personal mereka, sehingga ekspos yang besar tersebut akan membawa mereka kedalam tingkat resiko viktimisasi yang tinggi. Dalam dunia virtual, yang dapat menjadi faktor mudahnya menjadi target kejahatan ada dua hal. Pertama, korban terkadang tidak menyadari dirinya telah terviktimisasi, sehingga pelaku kemungkinan akan mengulang kejahatan yang sama. Kedua, korban pasti akan kembali lagi ke tempat kejadian perkara (internet).

d. *Motivated Offender* (Pelaku yang termotivasi)

Motivasi pelaku melakukan kejahatan di dunia internet sangatlah banyak. Diantaranya adalah ingin menghasilkan uang secara instan (seperti pelaku penipuan jual-beli, dan penipuan perbankan), ingin memiliki hasil karya intelektual seseorang (pembajakan lagu dan mencuri desain), serta tujuan personal (seperti balas dendam, bertepuk sebelah tangan, atau hanya sekedar iseng menjahili). Dalam dunia Internet kejahatan tidak akan terjadi jika tidak adanya kesempatan dan situasi yang mendukung.

Kesempatan disini dapat berarti lemahnya penjagaan atau perlindungan dari jaringan (*web*), atau akun pribadi calon korban. Situasi yang mendukung adalah lokasi terjadinya kejahatan dalam *cyberspace* atau ruang virtual. Lokasi tersebut berbeda dengan kejahatan konvensional, karena pelaku dan korban dapat berada pada tempat yang sama dalam suatu waktu tanpa disadari. Namun terjadinya kejahatannya tidak bersamaan dengan waktu korban sedang berada ditempat tersebut (jaringan). Pelaku dapat melakukan kejahatan ketika korban sedang *offline* atau tidak aktif dunia virtual. Serta, pelaku potensial untuk melakukan kejahatan sangat mudah muncul di dunia Internet dan tidak akan begitu saja hilang walaupun aksinya sudah diketahui oleh khalayak dunia virtual karena berbagai hal seperti berikut:

- Kesempatan melakukan kejahatan dalam dunia maya itu tidak terbatas, serta tingkat anonimitas yang begitu besar membuat siapapun dapat menjadi korban serta menjadi "*a motivated offender*".
- Pelaku dalam dunia maya sulit ditemukan secara mudah, terkadang korban tidak menyadari kalau ia sedang kontak dengan pelaku.
- Aturan dan penghukuman sulit menjerat pelaku
- Internet adalah tempat terbuka dan bebas, serta tidak ada suatu peraturan ketat, sehingga siapa saja dapat mengaksesnya.

2.4 Bentuk-Bentuk Viktimisasi *Cyber* (*Cyber-Harassment*)

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai bentuk-bentuk viktimisasi *cyber* yang menjadi fokus penelitian. Definisi dari *harassment* adalah ancaman atau perbuatan yang tidak menyenangkan (Juveonen & Graham, 2001). Dalam sebuah review penelitian, Beran (dalam Beran & Li, 2002) menjelaskan bahwa ada dua kategori perilaku agresif dalam *harassment*, yaitu:

1. *Direct harassment*, yaitu ancaman atau perbuatan tidak menyenangkan yang dilakukan secara langsung, terang-terangan, dan meliputi penyerangan fisik, hal tersebut juga dapat dikatakan sebagai *overt aggression* (penyerangan secara langsung)
2. *Indirect harassment*, bisa juga dikatakan sebagai *relational aggression*, yaitu penyerangan secara tidak langsung, seperti perbuatan seperti mengucilkan orang dari sebuah kegiatan, menyebarkan gosip atau rumor. Perbuatan tersebut juga dapat berupa pemberian julukan, mengumpat, menyebarkan fitnah, dan mempengaruhi orang lain untuk tidak berhubungan dengan orang yang dikucilkan tersebut.

Jika melihat teori *social dominance* atau teori dominasi sosial, tujuan dari *harassment* adalah untuk menekan dan membuat seseorang berada pada posisi tunduk dan patuh (Pellegrini & Long, 2002). *Cyber-Harassment* merupakan bagian dari *Indirect Harassment*. Dan ini merupakan suatu perbuatan yang memiliki banyak arti dan cakupannya cukup luas, oleh karena itu *cyber-harassment* terbagi dalam beberapa perbuatan spesifik, yaitu mempunyai maksud dan tujuan tertentu, seperti:

a. *Cyber-bullying*

Olweus (1993) menjelaskan bahwa *bullying* adalah perilaku agresif, intens dan berulang yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang memiliki kekuatan lebih besar daripada orang yang menjadi korbannya. Perilaku *bullying* biasa ditemukan pada anak hingga remaja tingkat akhir (seperti mahasiswa).

Pelaku *bullying* biasanya berada pada umur yang sama dengan korbannya (Schrock & Boyd, 2008). *Cyber-bullying* memiliki arti yang sama dengan tradisional *bullying* namun dengan penambahan detail tertentu. Hinduja & Patchin (2009), dan Smith, dkk (2008) mengadaptasi definisi *bullying* dari Olweus, yaitu *cyber-bullying* adalah perilaku agresif, intens, berulang yang dilakukan oleh individu dan perorangan dengan menggunakan bentuk-bentuk pemanfaatan teknologi dan elektronik sebagai media untuk menyerang orang tertentu. *Cyber-bullying* biasanya dilakukan oleh orang yang sudah dikenal korban di dunia nyata, atau dapat dikatakan bahwa ada kemungkinan *cyber-bullying* adalah perpanjangan dari tradisional *bullying* (Wolak, Mitchell, & Finkelhor, 2007).

Menurut Kowalski dan Limber (2007), ada tiga hal yang membedakan tradisional *bullying* dengan *cyber-bullying*. Pertama, Tradisional *bullying* merupakan tindakan yang dilakukan secara langsung bertatap muka (*face-to-face*), namun *cyber-bullying* tidak. Pelaku menggunakan internet dan teknologi sebagai media, sehingga pelaku tidak harus bertemu muka dengan korbannya dan pelaku juga tidak dapat melihat reaksi emosi korban. Kedua, dalam *cyber-bullying*, pelaku tidak dapat menyerang secara fisik, namun lebih kepada psikis sang korban. Terakhir, tidak seperti tradisional *bullying*, *cyber-bullying* dapat muncul kapan saja dan secara cepat dapat menyebarkan berita buruk mengenai korbannya dengan bantuan teknologi internet.

Walaupun pada umumnya anak tidak ingin berteman di *Facebook* dengan orang yang memusuhi mereka di dunia nyata, anak masih menerima *bullying* di dunia virtual. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor berikut:

1. Walau anak tidak ingin berteman dengan musuhnya di dunia nyata, namun ada yang pada akhirnya terpaksa untuk menerima permintaan pertemanan (*adding friends*) dari orang tersebut atau menerima permintaan pertemanan dari kelompok bermain orang yang memusuhinya di dunia nyata. Hal ini dapat terjadi karena adanya kekuatan yang tidak seimbang, dimana anak tidak dapat menolak ataupun melindungi dirinya sendiri (Kowalski & Limber, 2007).

2. Kemungkinan lainnya adalah adanya beberapa pengalaman *bullying* baru terjadi saat anak mempunyai akun *Facebook*, dan kemungkinan dilakukan oleh anak yang tadinya tidak memiliki masalah dengan korban. Karena kebanyakan *online bullying* adalah suatu yang dilakukan ketika sudah ada hubungan yang bersifat *face-to-face* atau bertatap muka, artinya, korban juga sebelumnya sudah mengenal pelaku dalam dunia nyata (Kowalski & Limber, 2007:524).

b. *Cyber-stalking*

Stalking adalah perilaku mengikuti kegiatan orang dengan berbagai obesesi, dendam, atau hanya iseng. *Stalking* memiliki banyak bentuk, dari mulai gangguan, ancaman, hingga perusakan reputasi korban (Roberts, 2008). *Cyber-stalking* adalah kata yang digunakan mengacu pada penguntitan (*stalking*) yang menggunakan lingkungan virtual (internet) sebagai alat untuk melakukannya (Roberts, 2008). Metode umum yang digunakan para pelaku *cyber-stalking* adalah melalui pengiriman pesan melalui *e-mail* atau *chatting* (Bocij & Sutton, 2004). Namun seiring dengan perkembangan teknologi, *stalking* dapat dilakukan dengan hanya mengetik nama korban pada situs *google*, maupun pengiriman pesan pada situs jejaring sosial seperti *Facebook*. Perilaku *cyber-stalking* bisa menjadi perilaku pencurian identitas (*identity theft*) dan penyalahgunaan data (*cyber impersonation*) karena tindakannya yang ingin mengetahui semua hal mengenai korban, apalagi jika dipicu dengan motivasi negatif dari pelaku untuk menyalahgunakan data yang ia miliki (Roberts, 2008).

c. *Sexual solicitation and harassment*

Cyber solicitation adalah suatu perilaku memohon, merayu, mengajak berkenalan dalam dunia internet ketika kita tidak mau atau tidak mengharapkan hal tersebut. *Cyber sexual solicitation* didefinisikan sebagai komunikasi *online* dimana seseorang melalui Internet mencoba mengajak berbicara mengenai hal-hal yang berbau seksual ketika kita tidak mau atau tidak mengharapkannya, ataupun

ajakan berbau seksual yang mengarah kepada hubungan pacaran secara *online*. (Finkelhor, Mitchell, & Wolak, 2000).

Kontak-kontak yang dilakukan dapat diartikan sebagai salah satu cara menggoda atau berkenalan (*flirting*) (McQuade & Sampat, 2008; Smith, 2007), namun juga bisa dapat disebut gangguan (*harassment*) (Biber, dkk, 2002; Finn, 2004; Wolfe & Chiodo, 2008). Walaupun dengan jumlah yang sedikit, akibat dari kontak tersebut dapat mengarah pada pertemuan secara nyata, 16% remaja di Amerika melakukan pertemuan langsung dengan orang yang mereka kenal melalui internet (Wolak, Mitchell, & Finkelhor, 2006; Berson & Berson, 2005). Kontak yang dilakukan remaja untuk mengenal orang asing di dunia internet semakin mudah dengan menggunakan situs jejaring sosial sebagai media mereka menemukan orang yang ingin mereka kenal (YACSA, 2011)

Anak merupakan usia yang amat rentan menjadi korban dari *cyber sexual solicitation*, dan dari berbagai penelitian, tipologi dari target *cyber sexual solicitation* pun hampir sama, yaitu sebagai berikut:

- Anak pada masa pubertas (Berson, 2003)
- Anak berusia 14-17 tahun (Wolak, Mitchell, & Finkelhor, 2006, p. 15)
- Anak remaja, dimana berada pada masa perkembangan yang penasaran dengan hal-hal yang berbau seksual (Ponton & Judice, 2004)

Dari penelitian yang dilakukan oleh Wolak, dkk, ditemukan juga fakta bahwa hampir setengah dari pelaku berusia dibawah 18 tahun. Dapat disimpulkan pula bahwa pelaku adalah remaja yang melakukan *cyber sexual solicitation* juga memiliki tipologi yang sama dengan korbannya, yaitu usia remaja yang sedang dalam masa perkembangan dimana mereka mencari romantisme, hubungan pacaran, hingga pengalaman seksual (YACSA, 2011).

BAB 3

METODE PENELITIAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahap-tahap tersebut berupa metode penelitian, pendekatan penelitian, jenis penelitian, sampel penelitian, model analisis, hipotesis penelitian, operasionalisasi konsep, dan metode analisa data.

Penelitian yang berjudul "*Hubungan Antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Kerentanan Viktimisasi Cyber Harassment pada Anak*" bertujuan untuk mengukur hubungan antara pola penggunaan *Facebook* pada remaja dan potensi viktimisasi dalam penggunaan *Facebook*, serta mengetahui apakah kedua variabel tersebut mempunyai hubungan yang signifikan. Sebagian besar dari penelitian yang memakai teori aktifitas rutin dan teori gaya hidup menggunakan metode kuantitatif. Oleh karena itu, peneliti juga menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam penelitian ini. Setelah itu peneliti membuat desain penelitian yang sesuai dengan kaidah-kaidah baku penelitian ilmiah agar hasil penelitian dapat dipercaya. Metode yang digunakan adalah metode survai, jadi peneliti mengambil data dari responden dengan menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data primer. Agar sesuai dengan kaidah baku penelitian ilmiah, peneliti menggunakan teknik penarikan sampel probabilita dan dalam menganalisis data yang diterima menggunakan SPSS.

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Instrumen (alat ukur) dalam penelitian ini adalah kuesioner yang merupakan hasil pengembangan dari teori dan disusun pada operasionalisasi konsep. Pertanyaan dalam kuesioner menggunakan skala *skala likert*. Kuesioner tersebut akan diajukan kepada responden, kemudian hasilnya akan dicatat, diolah, dan dianalisa. Sebelum kuesioner diajukan pada responden yang terpilih, dilakukan *pretest* terhadap kuesioner untuk menguji kualitas kuesioner tersebut. Jika responden

dalam *pretest* dapat memahami setiap pertanyaan dalam kuesioner, maka kuesioner layak diajukan pada responden lainnya.

Kuesioner akan dibagikan kepada anak pengguna *Facebook*. Anak akan mengisi kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti. Bagi responden yang hendak mengisi secara *online*, akan mendapatkan pesan *Facebook* atau *e-mail* dari peneliti dengan berisikan deskripsi singkat penelitian, dan informasi mengenai kerahasiaan, serta tautan untuk mengakses kuesioner secara *online*.

3.2 Jenis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitiannya, penelitian ini adalah *penelitian korelasional*. Peneliti ingin memberikan gambaran mengenai objek penelitian, profil, dan menjelaskan aspek yg relevan dari fenomena sosial, yaitu mengenai hubungan antara pola penggunaan situs jejaring sosial *facebook* terhadap kerentanan viktimisasi *cyber harassment* pada anak. Berdasarkan dimensi waktunya, penelitian ini tergolong dalam *penelitian cross sectional*, dimana informasi yang kumpulkan dan diteliti hanya pada suatu gejala dan rentang waktu tertentu. Oleh karena itu hasil penelitian ini hanya dapat digunakan dalam rentang waktu tertentu, dan dapat diteliti ulang untuk membandingkan hasil dari penelitian sebelumnya hingga saat mendatang.

3.3 Sampel Penelitian

Teknik sampling yang dipakai adalah teknik sampling non-probabilitas, yaitu merupakan teknik pemilihan sampel yang dilakukan dengan pertimbangan-pertimbangan dari peneliti, sehingga dengan tipe sampling ini, membuat semua anggota populasi tidak mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel (Martono, 2006:17). Teknik sampling non-probabilitas dikembangkan untuk menjawab kesulitan yang timbul dalam menerapkan teknik sampling probabilitas, terutama dalam masalah biaya dan dalam pembuatan *sampling frame* (kerangka sampel). Pemilihan teknik sampling non-probabilitas ini dilakukan dengan pertimbangan seperti penghematan biaya, waktu, kemampuan dan tenaga (Usman & Akbar, 2006:184).

Teknik sampling non-probabilitas yang dipakai adalah teknik *quota sampling* (sampling kuota/berjatah), teknik ini pada dasarnya sama dengan *purposive sampling* (sampling bertujuan), yaitu mempertimbangkan kriteria-kriteria yang akan dijadikan anggota sampel (Usman & Akbar, 2006:185)

Langkah penarikan sampel kuota antara lain:

1. Peneliti menentukan kategori kuota dari populasi yang akan ditelitinya melalui pertimbangan-pertimbangan tertentu sesuai dengan ciri-ciri yang dikehendaknya, seperti jenis kelamin, dan usia.
2. Menentukan besarnya jumlah sampel yang dibutuhkan, dan menetapkan jumlah jatah atau kuota yang dikehendaki.

Beberapa kriteria yang harus diperhatikan untuk menentukan tipe sampling, adalah sebagai berikut:

- Dapat menghasilkan gambaran yang dapat dipercaya dari seluruh populasi,
- Dapat menentukan ketepatan dari hasil penelitian,
- Sederhana, mudah dilaksanakan, dan
- Dapat memberikan keterangan sebanyak mungkin tentang populasi dengan biaya minimal.

Teknik sampling kuota digunakan karena populasi dari penelitian berukuran besar (Usman & Akbar, 2006: 185). Menghadapi kondisi seperti ini, maka peneliti mempertimbangkan untuk menggunakan teknik sampling kuota karena jumlah dari pengguna *Facebook* yang berusia 13-17 tahun lebih dari delapan juta orang. Dengan menggunakan teknik sampling kuota, peneliti menentukan responden yang terpilih sebagai sampel berdasarkan kriteria tertentu, yaitu:

- Anak
- Berusia 13-17 tahun atau mengaku dalam usia tersebut.
- Memiliki akun *Facebook*

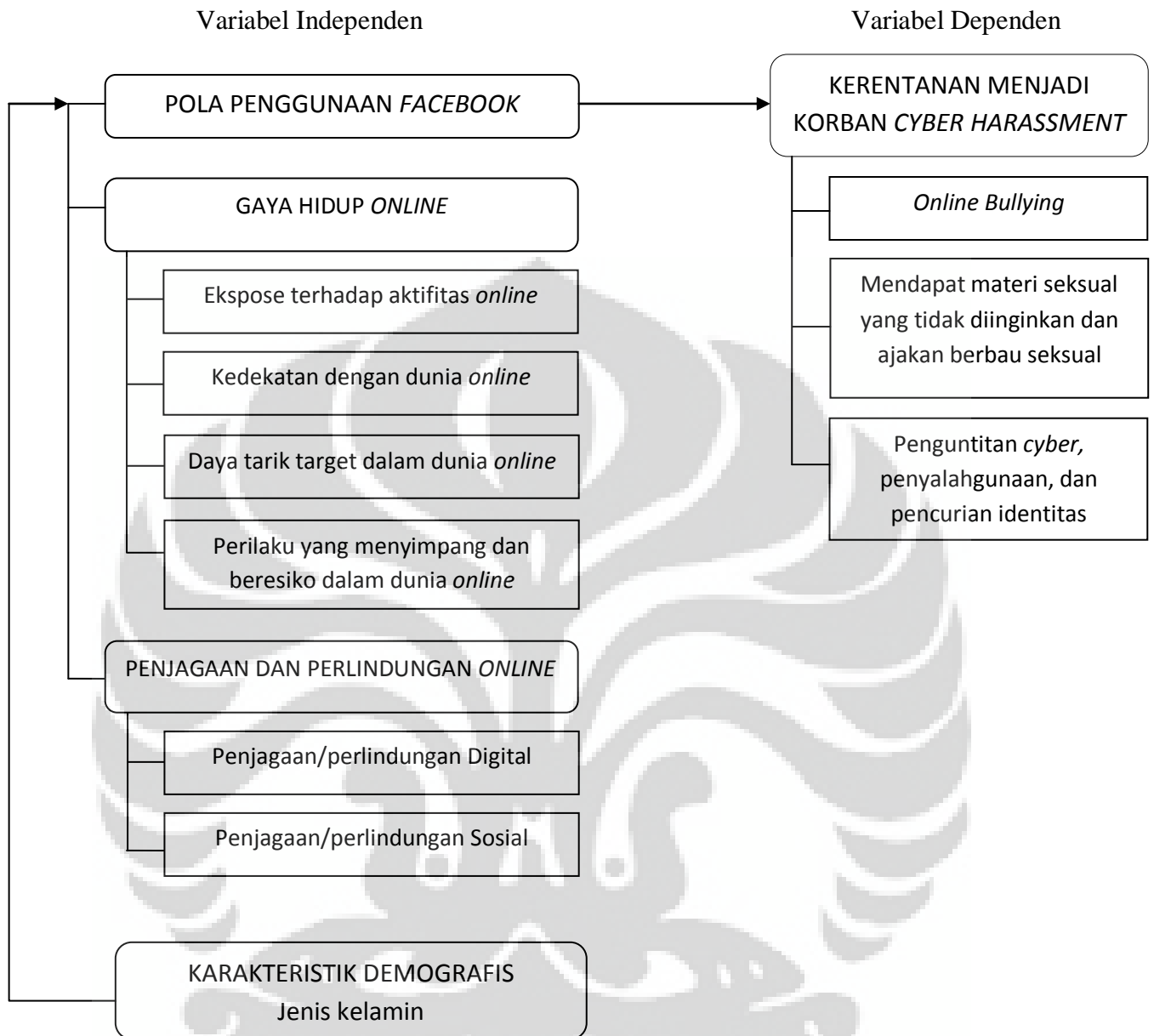
Menurut Roscoe (dalam Martono, 2010:20), ukuran sampel yang layak adalah 30-500 orang dalam setiap penelitian. Untuk penelitian multivariat (lebih dari dua variabel), jumlah sampel yang ditarik minimal 10 kali dari banyaknya

variabel, karena variabel dalam penelitian ini adalah tiga, maka jumlah sampel minimal dari penelitian ini adalah 30. Namun, besarnya sampel yang ditarik peneliti adalah 100 orang, dengan pertimbangan agar penelitian dapat sesederhana mungkin dan mudah dilaksanakan, namun tetap dapat menggambarkan hasil penelitian yang valid. Pengumpulan data dilakukan dengan cara survei melalui pengajuan kuesioner yang dibuat dari pengembangan Operasionalisasi Konsep. Kuesioner dalam penelitian ini bertipe *self administered questionnaires* (bersifat tertutup), yaitu responden diharuskan mengisi sendiri kuesioner yang diberikan.

Mendapatkan responden untuk mengisi kuesioner secara *online* tidaklah mudah, peneliti harus menyebarkan permohonan pengisian kuesioner melalui berbagai media dan situs jejaring sosial, seperti melalui *Facebook*, *Twitter*, *Kaskus*, *Broadcast Message Blackberry*, *E-mail*, dan pesan singkat (SMS) ke teman-teman, kerabat, hingga saudara peneliti. Responden juga banyak yang tidak langsung menyetujui untuk mengisi, berbagai pertanyaan dan keingintahuan mengenai tujuan kuesioner juga berdatangan dari para responden, sehingga peneliti harus menjelaskan secara lugas dan dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh responden pada usianya. Responden yang telah mengisi kuesioner juga banyak yang menjaring teman-temannya untuk mengisi kuesioner, hal ini tentu memberi banyak keuntungan untuk peneliti.

Penelitian yang mengandalkan kuesioner secara *online* disatu pihak memang memberikan kemudahan untuk mengisi, hemat kertas, alat tulis, dan hemat waktu karena dapat diisi kapanpun. Namun kuesioner *online* juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah banyak calon responden yang tidak mau mengisi kuesioner secara sukarela, dan ada calon responden yang tidak mengerti cara mengisi kuesioner *online* hingga sekitar 20 kuesioner gugur dan tidak dapat dipakai. Serta, asistensi peneliti untuk memberi bantuan tidak dapat dilakukan karena responden berada ditempat yang berbeda dengan peneliti.

3.4 Model Analisis



Keterangan:

- a. Hubungan variabel independen dan dependennya adalah apabila skor gaya hidup *online* pada responden kuat, maka diasumsikan bahwa gaya hidup *online* mereka tinggi. Oleh karena itu, jika gaya hidup *online* anak tinggi maka diasumsikan bahwa pola penggunaan *Facebook* mereka mengarah kepada tingginya resiko menjadi korban kejahatan *cyber*. Karena dalam teori aktifitas rutin dan teori gaya hidup disebutkan bahwa kegiatan rutin dan gaya hidup individu memiliki peran dalam terjadinya viktimisasi.

- b. Hubungan variabel independen dan dependennya adalah apabila rutinitas dan gaya hidup *online* pada anak tidak memiliki penjaagaan dan perlindungan yang baik, maka diasumsikan bahwa penjaagaan dan perlindungan yang rendah pada kegiatan *online*, akan meningkatkan resiko untuk menjadi korban kejahatan *cyber*. Pada berbagai penelitian dengan menggunakan teori aktifitas rutin dan teori gaya hidup sebelumnya, penjaagaan dan pengawasan adalah hal yang penting dalam faktor terjadinya viktimisasi dalam dunia Internet atau *cyberspace*.
- c. Pola penggunaan *Facebook* adalah hasil dari akumulasi gaya hidup *online* dengan perlindungan *online* yang dimiliki oleh anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari dan menggambarkan hubungan antara pola penggunaan situs *Facebook* dengan tingkat kerentanan anak menjadi korban kejahatan *cyber*.
- d. Pada penelitian ini juga dicari apakah ada perbedaan pada pola penggunaan *Facebook* antara anak perempuan dan laki-laki. Dalam berbagai penelitian, ditemukan berbagai hasil yang beragam mengenai tingkat kerentanan menjadi korban kejahatan *cyber* berdasarkan lokasi demografis serta jenis-jenis dari kejahatan *cyber*.

3.5 Hipotesis Penelitian

Dalam melakukan penelitian dalam makalah ini, peneliti terlebih dahulu membuat hipotesis penelitian, sebagai berikut:

Hipotesis 0₁ : Tidak terdapat hubungan antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial *Facebook* dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harassment* Pada Anak.

Hipotesis 1 : Terdapat hubungan antara Gaya Hidup *Online* dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harassment* Pada Anak.

Hipotesis 0_{2a} : Tidak terdapat hubungan antara Perlindungan *Online* dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harassment* Pada Anak.

Hipotesis 2a : Terdapat hubungan antara Perlindungan *Online* dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harassment* Pada Anak.

Hipotesis 0_{2b} : Tidak terdapat hubungan antara Gaya Hidup *Online* dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harassment* Pada Anak.

Hipotesis 2b : Terdapat hubungan antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial *Facebook* dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harassment* Pada Anak

Hipotesis 0₃ : Tidak terdapat hubungan antara Pola Penggunaan *Facebook* dengan Kerentanan Viktimisasi ditinjau berdasarkan Jenis Kelamin.

Hipotesis 3 : Terdapat hubungan antara Pola Penggunaan *Facebook* dengan Kerentanan Viktimisasi ditinjau berdasarkan Jenis Kelamin.

3.6 Operasionalisasi Konsep

3.6.1 Dependen Variabel

Dalam menentukan dependen variabel dalam penelitian ini, yaitu tingkat viktimisasi *cyber* (*cyber victimization*) peneliti mengambil bagian dari *Routine Activity Theory*, yaitu *Suitable Targets*, karena berhubungan dengan variabel independen yang akan dikembangkan, yaitu *Daily Routine Activity* dan *A Capable Guardian*. Peneliti tidak membuat sendiri konsep operasionalisasi penelitian, karena beberapa penelitian sebelumnya telah banyak peneliti yang mengembangkan teori aktifitas rutin sebagai kerangka teori dalam pemasalahan kejahatan atau penyimpangan dalam dunia *cyber*. Peneliti mengadaptasi dari beberapa penelitian yang memiliki konsep dan teori yang serupa dan mengembangkan sendiri indikator-indikator yang telah ada.

Indikator Viktimisasi *Cyber* dikembangkan dari penelitian Holt dan Bossler (2009), Marcum (2009), Reyns (2010), dan Yucedal (2010).

- a. Indikator *Cyber Victimization* yang digunakan oleh Holt dan Bossler (2009) adalah *Online Harrasment*
- b. Indikator *Cyber Victimization* yang digunakan oleh Marcum (2009) adalah:
- *Online Harrasment* (perilaku yang dilakukan individu atau kelompok kepada orang lain di Internet dan jaringan telekomunikasi lain seperti telepon, dengan tujuan untuk mengintimidasi, menyerang, atau mempermalukan sang korban)
 - *Unwanted Exposure of sexual material* (mendapatkan konten atau materi berbau seksual yang tidak diinginkan)
 - *Solicitation of sex online* (ajakan dan rayuan yang memiliki materi seksual didalamnya, seperti hubungan seks yang dilakukan secara *online*)
- c. Indikator *Cyber Victimization* yang digunakan oleh Reyns (2010) adalah:
- *Contacted Online* (dihubungi secara *online* oleh orang asing)
 - *Harassed Online* (diintimidasi, diserang, atau dipermalukan secara *online*)
 - *Sexual Advances Online* (mendapatkan konten atau perilaku berbau seksual dari orang lain secara *online*)
 - *Violently Threatened Online* (diperlakukan kasar secara *online*)
 - *Identity Fraud* (pemalsuan identitas)
 - *Cyberstalking* (penguntitan)
- d. Indikator *Cyber Victimization* yang digunakan oleh Yucedal (2010) adalah:
- *Computer Virus* (virus komputer)
 - *Online Harrasment* (perilaku yang dilakukan individu atau kelompok kepada orang lain di Internet atau *cyber space* dan jaringan telekomunikasi lain seperti telepon, dengan tujuan untuk mengintimidasi, menyerang, atau mempermalukan sang korban).

Peneliti mengadaptasi bentuk-bentuk Viktimisasi *Cyber* atau *Cyber Victimization (a suitable target)* yang digunakan pada penelitian sebelumnya, dan memfokuskan penelitian kepada *cyber-harassment*. Pengertian *harassment*, yaitu perilaku yang dilakukan individu atau kelompok kepada orang lain di Internet

atau *cyber-space* dan jaringan telekomunikasi lain seperti telepon, dengan tujuan untuk mengintimidasi, menyerang, atau mempermalukan sang korban. Dalam *cyber-harassment* diketahui bahwa perbuatan-perbuatan mengintimidasi, menyerang, dan mempermalukan tersebut juga termasuk dalam pengertian *sexual harassment*, *bullying* dan *stalking* yang mengarah pada *cyber impersonation* (penyalahgunaan data seseorang sehingga orang tersebut terlihat buruk) dan *identity theft*. Dari berbagai pengembangan dan adaptasi tersebut, kemudian didapatkan butir-butir pernyataan yang akan diuji pada anak pengguna *Facebook*. Dari pernyataan yang ada, responden diminta untuk melihat sesuai dengan pengalamannya, apakah ia setuju pada pernyataan tersebut. Jumlah pernyataan tersebut dimaksudkan untuk mengukur apakah responden pernah mengalami pengalaman atau berpotensi menjadi korban dalam dunia *cyber*.

Variabel Dependen

Variabel	Indikator
<p>Online Victimization (<i>Cyber-harassment</i>)</p>	<p>Cyber-bullying</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dihina • Disindir • Dikucilkan atau dimusuhi • Difitnah • Tidak berteman di <i>Facebook</i> dengan orang yang bermasalah di dunia nyata <p>Konten dan ajakan yang berbau Seksual (Unwanted Exposure of Sexual Material and <i>Online Sexual Solicitation</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melihat konten pornografi • Dikiriminya konten pornografi • Mendapatkan rayuan atau ajakan berbau seksual <p>Penguntitan Cyber (<i>Cyber-stalking</i>) dan Penyalahgunaan Akun <i>Facebook</i> oleh orang lain (<i>Impersonation, Identity Theft</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akun <i>Facebook</i> disalahgunakan oleh orang lain • Akun <i>Facebook</i> dipakai oleh orang lain • Akun <i>Facebook</i> dipalsukan oleh orang lain • Orang asing menguntit akun <i>Facebook</i> • Teman menguntit <i>Facebook</i>

3.6.2 Independen Variabel

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini dikombinasikan dari penelitian yang dilakukan oleh Reynolds (2010) dan Bossler dan Holt (2009), serta Choi (2008).

a. Indikator yang digunakan oleh Bossler dan Holt (2009) adalah:

- *Deviant Online Lifestyle* (gaya hidup *online* yang menyimpang)
- *Social Guardianship* (perlindungan dan penjagaan dari lingkungan sosial dalam kegiatan *online*)

b. Indikator yang digunakan oleh Choi (2008) adalah

- *Online Lifestyle* (gaya hidup *online*)
- *Digital Guardianship* (perlindungan dan penjagaan secara digital dalam kegiatan *online*)

c. Indikator yang digunakan oleh Reynolds (2010) adalah

- *Online Exposure* (keterbukaan target dalam kegiatan *online*)
- *Online Guardianship* (perlindungan dan penjagaan dalam kegiatan *online*)
- *Online Deviance* (penyimpangan dalam kegiatan *online*)
- *Low self control* (kontrol diri yang rendah)
- *Online proximity* (kedekatan target dengan bahaya dalam kegiatan *online*)
- *Online target Attractiveness* (daya tarik dalam kegiatan *online* yang memunculkan resiko kejahatan terjadi)

Variabel independen penelitian ini adalah Gaya Hidup *Online* (*Online Lifestyle*) dan Perlindungan dan Penjagaan *Online* (*Online Guardianship*) yang direplikasi dari penelitian-penelitian sebelumnya, dan masing-masing terdiri atas empat dimensi indikator untuk Gaya Hidup *Online*, yaitu:

- *Online Target Attractiveness* (daya tarik target dalam kegiatan *online* yang memunculkan resiko kejahatan terjadi)
- *Online Exposure* (keterbukaan target dalam kegiatan *online*)
- *Online proximity* (kedekatan target dengan bahaya dalam kegiatan *online*)
- *Online Deviance* (penyimpangan dalam kegiatan *online*)

Dua dimensi indikator untuk Perlindungan dan Penjagaan *Online*, adalah:

- *Social Guardianship* (perlindungan dan penjagaan dari lingkungan sosial dalam kegiatan *online*)
- *Digital Guardianship* (perlindungan dan penjagaan secara digital dalam kegiatan *online*)

Variabel Independen

Variabel	Indikator
Gaya Hidup Online (<i>Online Lifestyles</i>)	<p>Ekspos target terhadap aktifitas <i>online</i> dalam Facebook (<i>online exposure</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki perasaan bahwa memiliki akun <i>Facebook</i> itu penting • Lama waktu untuk <i>online Facebook</i> perhari • jumlah akun jejaring sosial selain <i>Facebook</i> • Jangka waktu memperbaharui status <i>Facebook</i> <p>Kedekatan Target dalam Facebook (<i>Online proximity</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siapa saja yang menjadi teman dalam <i>Facebook</i> • Pengalaman menerima pertemanan dari orang yang tidak dikenal dalam <i>Facebook</i> • Kemungkinan berkenalan dan mencari pasangan melalui <i>Facebook</i> • Pengalaman menggunakan <i>Friend Service</i> atau <i>third party application</i> (aplikasi pihak ketiga) dalam <i>Facebook</i> <p>Daya Tarik Target dalam Facebook (<i>online target attractiveness</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keaslian isi halaman <i>profile Facebook</i> • Apa saja yang ditampilkan dalam halaman <i>profile Facebook</i> (pencantuman alamat rumah, <i>messenger</i>, hingga nomer telepon) <p>Perilaku target yang menyimpang atau riskan dalam Facebook (<i>Online Deviance or Risky behavior</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghubungi orang dikenal lewat <i>Facebook</i> • Mengganggu atau mengatakan sesuatu yang tidak menyenangkan kepada orang lain di <i>Facebook</i> • Memiliki pengalaman bertengkar dengan teman • Pernah memakai akun <i>Facebook</i> orang lain • Mengirimkan gambar atau konten seksual kepada orang lain di <i>Facebook</i>

Variabel	Indikator
<p>Perlindungan Online (Online Guardianships)</p>	<p>Penjagaan digital (<i>digital Guardians</i>) Mengetahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “privasi” atau “<i>privacy</i>” di <i>Facebook</i> • “Kondisi dan Syarat” atau “<i>Terms and Condition</i>” pada <i>Facebook</i> • <i>Log out</i> atau keluar dari <i>Facebook</i> • mengunci akun pada <i>Facebook</i> • blok/lapor (block/report) akun pada <i>Facebook</i> • merubah password di <i>Facebook</i> • mengunggah foto pada <i>Facebook</i> • merubah foto profil pada <i>Facebook</i> • pengaturan privasi foto pada <i>Facebook</i> • pengaturan tampilan profil pada <i>Facebook</i> <p>Isi dari tampilan pada halaman profil <i>Facebook</i> Mengatur akun <i>Facebook</i> menjadi privat</p> <p>Penjagaan sosial (<i>social Guardians</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orang Tua dapat mengakses Internet • Orang Tua tahu bahwa anak punya <i>Facebook</i> • Orang Tua tahu password <i>Facebook</i> anak • Orang Tua punya akun <i>Facebook</i> • Orang Tua memberi aturan dalam penggunaan internet • Orang Tua menjadi teman di akun <i>Facebook</i> anak • <i>Sharing</i> dengan orang tua mengenai aktifitas di <i>Facebook</i> • Orang Tua mengetahui teman anak di <i>Facebook</i> • Mempunyai akun <i>Facebook</i> karena pengaruh teman bermain • Teman bermain mengetahui aktifitas anak dalam <i>Facebook</i> • Teman bermain memberi saran dalam aktifitas di <i>Facebook</i> • Teman mengetahui <i>password Facebook</i> anak • Teman bermain berkenalan dengan orang baru di <i>Facebook</i> • Teman bermain mendapatkan pacar melalui <i>Facebook</i>

Dari proses pengadaptasian indikator dari berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti juga membuang item-item yang kiranya tidak dapat dipakai dalam konteks penelitian di Indonesia. Peneliti menganggap berbagai item tersebut tidak sesuai atau terlalu berlebihan untuk meneliti anak di Indonesia, seperti item gaya hidup anak yang mabuk-mabukan, memajang foto erotis atau vulgar, hingga item *cyber-bullying* seperti mendapatkan teror dari teman atau musuh anak serta orang yang tidak dikenal. Setelah selesai membuat indikator, peneliti mengujicoba kuesioner yang telah dibuat (*pre-test*) kepada 20 responden dan hasil yang didapatkan cukup signifikan (tingkat $\alpha=0.721$). Tingkat signifikan yang tinggi membuat kuesioner dinilai layak dan penelitian dapat dilanjutkan.

3.7 Metode Analisa Data

Setelah data diperoleh dari responden, kemudian data tersebut diolah dan dianalisa sesuai dengan yang diperlukan. Prinsip dasarnya adalah menggunakan analisis statistik karena data yang dapatkan berjumlah besar dan dapat diklasifikasikan dalam berbagai kategori yang ditentukan. Analisa statistik yang digunakan adalah statistik inferensia karena tujuan dari penelitian ini adalah melihat apakah ada hubungan korelasi antar variabel. Oleh karena itu dilakukan uji Hipotesis dan uji Korelasi antar variabel. Setelah didapatkan hasilnya, lalu dikaitkan dengan analisis teori yang dipergunakan. Pengukuran dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Skala Likert.

Pilihan jawaban yang ada terdiri atas lima pilihan yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Tahu (TT), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dimana setiap pilihan jawaban memiliki skor masing-masing yang berkisar dari angka 1 hingga 5. Total nilai atau total skor yang didapatkan dari 100 responden dapat dilihat seperti dibawah ini:

1. Pernyataan dalam bentuk positif:

Sangat Setuju (SS)	= 5, menjadi skor antara 401 – 500
Setuju (S)	= 4, menjadi skor antara 301 – 400
Tidak Tahu (TT)	= 3, menjadi skor antara 201 – 300

Tidak Setuju (TS)	= 2, menjadi skor antara 101 – 200
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1, menjadi skor antara 0 – 100

2. Pertanyaan dalam bentuk negatif:

Sangat Setuju (SS)	= 1, menjadi skor antara 0 – 100
Setuju (S)	= 2, menjadi skor antara 101 – 200
Tidak Tahu (TT)	= 3, menjadi skor antara 201 – 300
Tidak Setuju (TS)	= 4, menjadi skor antara 301 – 400
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 5, menjadi skor antara 401 – 500

Sedangkan kriteria interpretasi skor tiap variabel dari 100 responden pada penelitian ini terdiri atas:

- 0 % - 20 % = Sangat Lemah
- 21 % - 40 % = Lemah
- 41 % - 60 % = Cukup
- 61 % - 80 % = Kuat
- 81 % - 100 % = Sangat Kuat

Angka persentase yang dipergunakan untuk melakukan interpretasi didapatkan dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah Skor dari 100 Responden}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi dari 100 Responden}} \times 100 \% = \% \text{ angka intepretasi}$$

3.8 Hambatan Penelitian

Penyelesaian penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari beberapa hal yang dirasakan sebagai penghambat bagi peneliti. Pengumpulan data dinilai cukup sulit karena responden diharuskan mengisi kuesioner secara online. Umur responden yang masih digolongkan anak terkadang tidak mengerti teknis pengisian kuesioner secara online, sehingga banyak kuesioner yang gugur. Namun dari semua hambatan yang ada, peneliti akhirnya dapat menyelesaikan penelitian ini.

BAB IV

TEMUAN DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai temuan dan analisis data yang dibagi menjadi beberapa sub bagian, yaitu karakteristik responden, hubungan antar variabel, analisis data, dan diskusi.

4.1 Deskripsi Penelitian

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai paparan atas temuan data serta analisis data dan hubungan antar variabel. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil responden sebesar 100 orang. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang diadaptasi dari model penelitian yang dilakukan oleh Choi (2008), Holt and Bossler (2009), Marcum (2009), Reyns (2010), dan Yucedal (2010). Kemudian, kuesioner disebarluaskan melalui media *online* dengan tautan pengantar yaitu <http://tinyurl.com/kuesionerarin>, dimana responden mengisi sendiri kuesioner yang sudah disediakan. Hasil dari temuan data akan dianalisis serta didiskusikan keterkaitannya dengan kerangka teori yang dipakai pada penelitian ini.

4.1.1 Karakteristik Responden

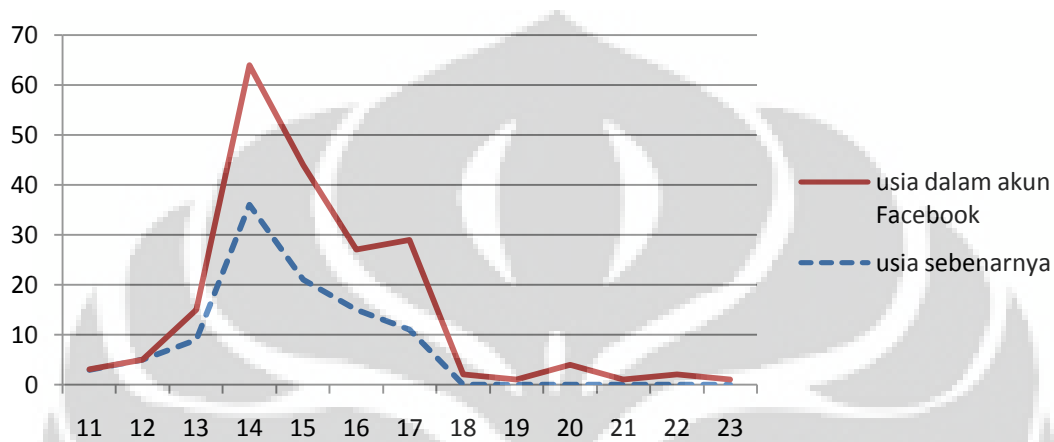
Bagian ini akan dipaparkan mengenai karakteristik responden dalam penelitian ini, seperti usia, tingkat pendidikan, jenis kelamin, lingkungan pertemanan, dan karakteristik penggunaan *Facebook* dan Internet pada responden.

a. Usia

Usia responden dalam penelitian ini dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yakni usia yang sebenarnya dan usia yang dicantumkan pada akun Facebook responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden atau sebanyak 36%, berumur 14 tahun dan 21% berusia 15 tahun. Namun temuan data atas umur yang dicantumkan pada akun *Facebook* memperlihatkan sesuatu yang berbeda. Sebagian responden terlihat memalsukan usia mereka, terbukti dengan 28% responden mencantumkan usia 14 tahun, usia 15 tahun sebanyak 23%, dan usia 17 tahun sebanyak 18%. Hasil temuan data

menyebutkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara umur asli responden dan umur yang dicantumkan pada profil akun *Facebook* mereka. Jika dilihat melalui grafik, maka perbedaan usia responden yang sebenarnya dan usia mereka pada akun *Facebook*nya akan terlihat sebagai berikut:

Grafik 4.1
Perbandingan Usia Responden Sebenarnya dan Usia pada Akun *Facebook*

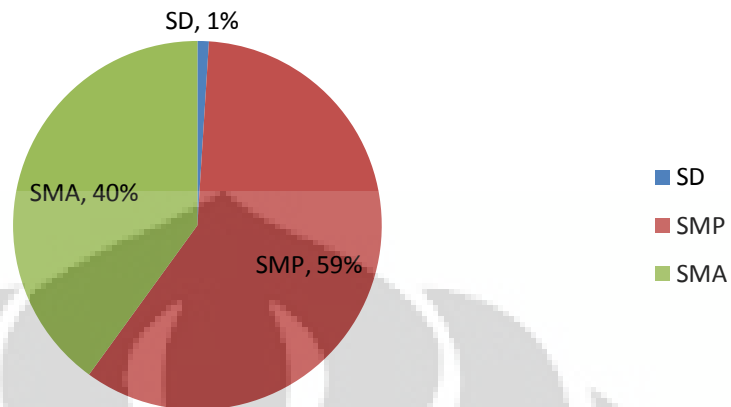


Dari grafik 4.1 dapat dilihat perbedaan usia responden yang sebenarnya dan usia yang mereka gunakan pada profil akun *Facebook* mereka. Secara umum, 32% responden diketahui memalsukan umur mereka, dan salah satu kasus yang dinilai cukup menarik adalah pemalsuan umur dari salah satu responden yang sebenarnya berusia 11 tahun, namun mencantumkan 17 tahun sebagai umur pada akun *Facebook*nya.

b. Tingkat Pendidikan

Dari 100 responden, 59% adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), 40% adalah siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), dan hanya 1% yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD). Berikut adalah diagram lingkaran mengenai tingkat pendidikan responden:

Diagram 4.1
Tingkat Pendidikan Anak



Dari diagram lingkaran 4.1 diatas, terlihat bahwa mayoritas responden berada pada tingkat SMP. Responden pada tingkat SMP paling banyak duduk dikelas 9 (Kelas 3 SMP), yaitu sebesar 40%.

c. Jenis Kelamin

Jenis kelamin responden diberikan porsi yang sama, yaitu sebesar 50 orang anak perempuan dan 50 orang anak laki-laki. Hal ini bertujuan juga untuk membandingkan pola penggunaan *Facebook* pada anak perempuan dan laki-laki. Peran jenis kelamin nantinya akan dilihat melalui uji korelasi namun bukan menjadi fokus utama penelitian ini. Karena jenis kelamin dalam penelitian ini hanya dipakai sebagai pembeda secara karakteristik demografis, bukan sebagai variabel kontrol, bebas ataupun terikat.

d. Pertemanan

Dalam penelitian ini diperlukan data mengenai peran teman bermain anak. Oleh karena itu peneliti menghimpun data mengenai kepemilikan teman bermain tetap atau *peer group*. Sebesar 83% dari responden menyatakan bahwa mereka memiliki kelompok bermain tetap, dan 17% menyatakan mereka tidak memiliki kelompok bermain. Walaupun sebagian kecil anak menyatakan tidak memiliki teman bermain tetap, namun mereka tetap membuat akun *Facebook* untuk

berkomunikasi dengan teman jejaringnya atau hanya digunakan untuk bermain *game* online yang disediakan oleh *Facebook*.

e. Penggunaan Internet dan *Facebook* Responden

Bagaimana responden menggunakan Internet dan *Facebook* dapat dilihat dari tiga hal penting, yakni jumlah kepemilikan akun *Facebook*, akses internet responden, serta frekuensi penggunaan Internet dan *Facebook* responden. Dari hasil olah data ditemukan bahwa 31% dari anak mempunyai akun *Facebook* lebih dari satu akun, dan 69% dari anak memiliki satu akun *Facebook*. Kepemilikan akun *Facebook* yang lebih dari satu, dapat membuka peluang berbagai perilaku ataupun peristiwa yang dapat menempatkan anak menjadi rentan terhadap viktimisasi *cyber*. Hal ini akan didiskusikan lebih lanjut pada bagian analisis dan diskusi.

Dari 100 anak, ditemukan data bahwa mayoritas responden, sebesar 84% mengakses internet, khususnya akun *Facebook*, dari telepon genggam, dan terbesar kedua adalah penggunaan komputer Warnet, yaitu 68%, dan ketiga adalah penggunaan komputer ataupun laptop yang dimiliki bersama di rumah sebesar 55%. Penggunaan komputer atau laptop pribadi sebesar 32% dan terakhir penggunaan komputer fasilitas sekolah sebesar 18%.

Pada responden, akses internet paling banyak dilakukan melalui komputer warnet. Sebagian besar responden diketahui menghabiskan waktu satu hingga tiga jam. Frekuensi penggunaan internet responden dapat dilihat bahwa sebesar 65% responden menggunakan internet satu hingga tiga jam perharinya, 22% anak menggunakan internet tiga sampai lima jam, dan sisanya, yaitu sebesar 13% menghabiskan lebih dari lima jam untuk mengakses internet.

Sedangkan, penggunaan internet, khususnya untuk mengakses *Facebook*, melalui telepon seluler tidak ditanyakan secara spesifik mengenai frekuensinya. Hal ini karena sulit untuk mengakumulasi dan mempertanyakan tentang berapa jam penggunaan akses *Facebook* pada anak pengguna telepon seluler. Kemudian peneliti hanya bertanya apakah mereka setuju mengakses *Facebook* lebih dari satu jam atau tidak melalui media dan alat akses apapun. Hasilnya, sebanyak 71.2% setuju bahwa mereka menghabiskan lebih dari satu jam tiap harinya untuk

mengakses *Facebook* atau kemungkinan lebih dari itu karena rata-rata anak menghabiskan waktunya untuk membuka situs *Facebook*.

Kesimpulan yang dapat ditarik pada bagian ini adalah bahwa sebagian besar anak yang menggunakan *Facebook* pada penelitian ini berusia 14 tahun, duduk di kelas 3 SMP, mempunyai teman bermain tetap, memiliki satu akun *Facebook*, dan mengaksesnya satu hingga tiga jam setiap harinya melalui telepon seluler dan komputer warnet.

4.2 Pola Penggunaan Facebook pada Anak

Pada bagian ini akan dipaparkan dan dijelaskan temuan data mengenai pola penggunaan *Facebook* pada responden (anak) yang diukur berdasarkan dua variabel besar, yaitu gaya hidup online serta perlindungan dan penjaagaan online. Setiap variabel memiliki berbagai indikator yang nantinya dapat dipergunakan untuk mengukur pola penggunaan *Facebook* pada anak.

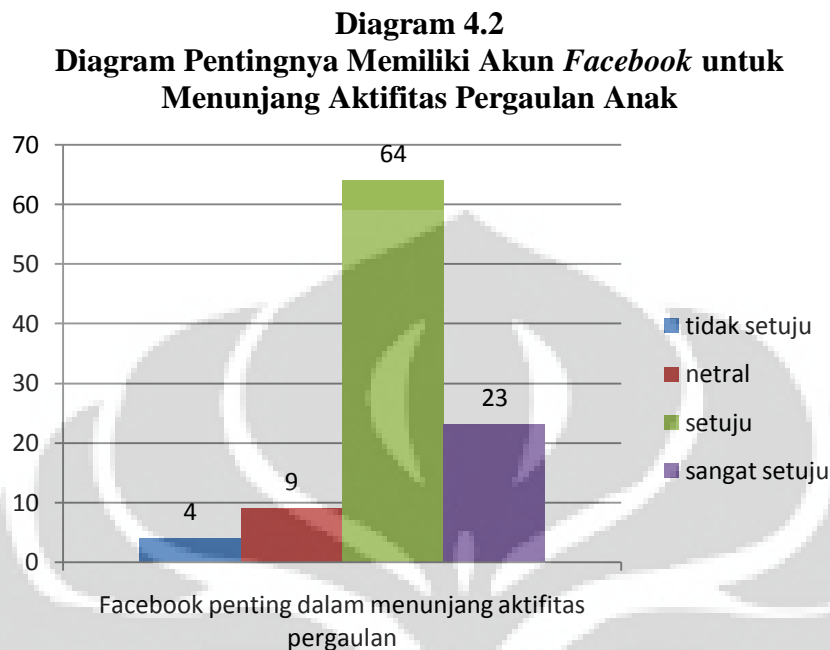
4.2.1 Gaya Hidup Online (*Online Lifestyle-Exposure*)

Gaya hidup *online* anak pada penelitian ini diukur dengan empat bentuk jenis gaya hidup *online* dalam menggunakan *Facebook* dan dijabarkan melalui 20 butir pertanyaan. Dari hasil pengukuran gaya hidup *online* dalam menggunakan *Facebook* dengan metode *summated rating*, ditemukan bahwa anak memiliki gaya hidup *online* yang tinggi, yaitu sebesar 62% (60-80% adalah rentang nilai tinggi terhadap hasil skoring).

4.2.1.1 Ekspos target terhadap aktifitas *online* (*Online Exposure*)

Dari pengukuran mengenai ekspos target terhadap aktifitas *online* anak, terlihat bahwa ekspos mereka dalam menggunakan *Facebook* cukup tinggi, dengan rata-rata 70%. Bagi anak, *Facebook* merupakan hal yang penting bagi kehidupan sosial mereka, khususnya dalam dunia pergaulan. Secara umum, sebesar 81.2% dari anak mengaku setuju bahwa mempunyai akun *Facebook* merupakan hal yang penting dalam menunjang pergaulan, sedangkan sebagian kecil sisanya tidak menganggap mempunyai akun *Facebook* adalah hal yang penting dalam pergaulan atau memiliki akun *Facebook* hanya untuk tujuan

tertentu seperti bermain *game*. Bagaimana pentingnya akun *Facebook* bagi pergaulan responden dapat dilihat dalam diagram batang berikut:



Secara keseluruhan, ekspos anak dalam menggunakan *Facebook* cukup tinggi, dari 5 butir pernyataan yang diberikan, tiap butir memperoleh skor yang besar. Sebanyak 70.8% dari responden menyatakan bahwa mereka membuka situs *Facebook* setiap hari, dan 71.2% membukanya lebih dari satu jam setiap harinya serta sebanyak 61% memperbaharui status setiap hari. Selain itu responden menjelaskan bahwa mereka juga suka memperlihatkan kepada teman-temannya mengenai kegiatan mereka melalui situs *Facebook* yaitu dengan skor sebesar 64.6%.

4.2.1.2 Kedekatan Target (*Online proximity*)

Pengukuran *online proximity* bertujuan untuk mengetahui lingkungan *online* responden, khususnya aktifitas responden dalam kegiatannya menggunakan *Facebook*. Hasil dari pengukuran *online proximity* ditemukan bahwa sebanyak 69% dari responden mengirimkan permintaan pertemanan (*add friend*) kepada orang yang tidak mereka kenal sebelumnya. Lalu, sebanyak 73% dari responden juga menerima permintaan pertemanan (*confirm*) dari orang yang tidak mereka kenal sebelumnya. Serta, sebanyak 65.8% dari anak ingin membangun hubungan-

hubungan baru seperti berkenalan, hingga hubungan pacaran. selain untuk membina hubungan dan komunikasi, anak juga memanfaatkan *Facebook* sebagai fasilitas untuk bermain game dan aplikasi hiburan lainnya, dengan skor sebesar 63.8%

Dari data tersebut dapat dimaknai bahwa responden memiliki *online proximity* yang tinggi, dengan rata-rata skor 68%. Hal ini tentunya dapat meninggikan kerentanan menjadi korban viktimisasi dalam lingkungan pertemanan *Facebook* mereka.

4.2.1.3 Daya tarik target (*Online Target Attractiveness*)

Daya tarik target ditujukan untuk mengukur sejauh mana responden mengekspos profilnya pada publik. Karena di dalam akun *Facebook* anak-anak bagian utama dari akun *Facebook* bagi mereka adalah profil, seperti pencantuman informasi palsu, alamat rumah, hingga alamat kontak pribadi seperti akun *messenger* dan nomor telepon. Dari hasil olah kuesioner, secara umum 50.4% anak menulis informasi palsu mengenai dirinya, seperti umur, sekolah, hingga nama yang dipakai untuk membuat akun *Facebook*. Anak dapat menjadi target yang potensial ketika ia mengirim dan menerima pertemanan dari orang yang tidak dikenal, dan juga mencantumkan nomor kontak dan alamat rumah pada profil akun *Facebook*nya (sebanyak 66.7% mencantumkan alamat rumah, 66.4% mencantumkan alamat email dan *messenger* pribadi, 65.4% mencantumkan alamat situs jejaring sosial mereka yang lain, serta 52.2% mencantumkan nomer telepon).

Dari hasil olah data, dapat dikatakan bahwa responden memiliki daya tarik yang tinggi dalam *Facebook*, dan kemungkinan mereka untuk kontak (dihubungi atau menghubungi) dengan orang asing sangatlah tinggi. Hal ini tentunya juga dapat membawa mereka pada tingkat kerentanan viktimisasi kejahatan *cyber*.

4.2.1.4 Perilaku target yang menyimpang atau riskan (*Online Deviance or Risky behavior*)

Pengukuran mengenai perilaku target yang menyimpang ataupun riskan dilakukan dengan menanyakan mengenai hal-hal diluar kegiatan ideal yang dilakukan saat menggunakan akun *Facebook* mereka. Hal tersebut seperti perilaku yang riskan hingga yang menyimpang yang dilakukan responden dalam aktifitasnya menggunakan *Facebook*.

Secara umum, 71.6% dari responden mengaku bahwa mereka pernah menghubungi orang yang mereka kenal melalui situs *Facebook* dengan cara kirim pesan, sms, dan *chatting online*. Lalu, keamanan informasi data data merupakan hal yang cukup penting. Berbagi kata kunci atau *password* akun *Facebook* akan meningkatkan resiko akun dimasuki orang lain. Skor sebanyak 57.4% menjelaskan cukup banyaknya anak yang mengaku pernah memakai akun *Facebook* orang lain.

Sementara itu, perbuatan yang menyimpang seperti mengganggu dan mengatakan hal yang tidak menyenangkan mendapatkan skor 58.%, dan bertengkar dengan orang lain dalam situs *Facebook* mempunyai persentase sebesar 59.6%. Akses anak terhadap konten seksual juga termasuk dalam angka yang cukup mengejutkan, dalam rentang usia mereka, sebanyak 42.2% mengaku pernah mengirimkan konten yang berbau seksual kepada orang lain. Perilaku anak yang menyimpang atau yang memiliki resiko mengarahkan mereka menjadi korban kejahatan ini cukup tinggi, karena anak melakukan hal-hal yang diluar normalitas penggunaan *Facebook* pada umumnya.

4.2.2 Perlindungan dan Penjagaan pada aktifitas *Online* (*Online Guardianships*)

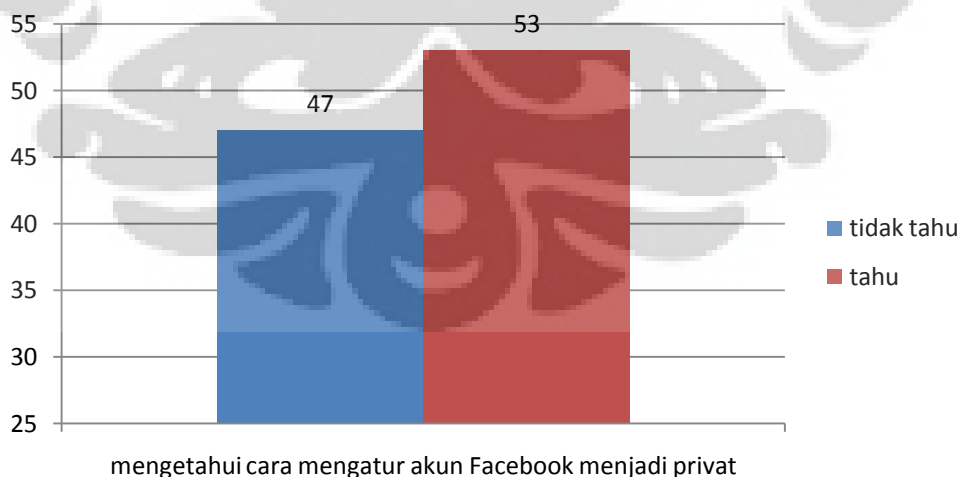
Perlindungan pada aktifitas *online* merupakan faktor yang signifikan terhadap aktifitas *online Facebook* anak. Perlindungan yang dibutuhkan ada dua jenis, yaitu perlindungan digital dan perlindungan sosial. Secara umum, variabel perlindungan pada aktifitas *online* mendapatkan skor yang cukup tinggi, yaitu 64.3%. Berikut adalah paparan temuan data yang lebih terperinci:

4.2.2.1 Perlindungan Digital (*Digital Guardians*)

Perlindungan digital merupakan pengukuran sejauh mana anak mengetahui pengaturan privasi dan aturan yang ada dalam penggunaan *Facebook* yang baik serta aman. Hasil skoring menunjukkan bahwa responden sudah cukup mengetahui aturan-aturan dasar teknis pada *Facebook*, yaitu dengan rata-rata skor sebesar 75.22%, yaitu cukup kuat. Lebih terperinci, secara umum anak dapat dikatakan sudah mengetahui mengenai pengaturan dasar yang ada pada *Facebook*, seperti mengetahui pengaturan akun menjadi privat (73.4%), selalu keluar atau *log out* setelah menggunakan *Facebook* (79.6%), tahu mengenai syarat dan ketentuan dalam *Facebook* (62.2%), mengatur profil menjadi privat (mengunci akun) (69.8%), mengetahui cara blok/lapor akun (71.6%), mengetahui cara merubah kata kunci atau *password* (79.8%), cara mengunggah foto (82%), cara merubah foto profil (83%), pengaturan privasi foto (74%), dan mengatur tampilan profil *Facebook* (76.8%).

Dari 100 responden, sebanyak 47% mengaku tidak mengetahui cara mengunci akun *Facebook* mereka menjadi privat, berikut adalah diagram batang yang meng gambarkannya:

Diagram 4.3
Tingkat Pengetahuan Anak
Mengenai Pengaturan Akun *Facebook* Menjadi Privat



Dari grafik 4.7 dapat dilihat meskipun 53% dari anak mengetahui cara mengunci akunnya, namun 47% lainnya tidak mengetahui cara mengunci akun mereka. Secara umum, hal ini merupakan faktor pemicu terjadinya pencurian

identitas dan meningkatkan resiko untuk kontak dengan orang asing. Karena akun yang tidak terkunci tentunya akan membuat orang lain dapat mengakses dengan mudah data pribadi yang tercantum pada akun tersebut. Hal ini terbukti dengan skor sebesar 70.6% bahwa responden menerima kiriman pesan dari orang yang tidak mereka kenal sebelumnya.

4.2.2.2 Perlindungan Sosial (*Social Guardians*)

Orang tua merupakan perlindungan utama yang dibutuhkan oleh anak dalam kondisi apapun. Kewajiban orang tua juga untuk mengawasi segala kegiatan anak agar mereka tetap tumbuh dan berkembang secara wajar. Pengukuran perlindungan sosial dari orang tua dibuat untuk melihat dari sejauh mana orang tua mengetahui aktifitas *Facebook* anak, dan juga sejauh mana anak memberitahu orang tua mengenai aktifitas *Facebook* mereka.

Secara umum, 59.4% orang tua responden tidak dapat mengakses internet, namun 74% memberi aturan dalam penggunaan internet, dan sebanyak 72% dari orang tua tahu bahwa responden mempunyai akun *Facebook*. Sebesar 65.8% dari orang tua memberi aturan dalam penggunaan *Facebook*, namun hanya 45.4% dari orang tua responden yang mengetahui kata kunci dari akun *Facebook* responden. Lalu, Sebesar 54.4% orang tua responden mempunyai akun *Facebook*, namun secara umum, 50.6% dari responden tidak setuju berteman dengan orang tua mereka di *Facebook*. Orang tua juga kurang mengetahui dengan siapa responden berteman pada *Facebook*, yaitu sebesar 53%. Hanya skor sebesar 61% yang menyatakan bahwa responden setuju untuk menceritakan kegiatan dan aktifitas mereka di *Facebook* kepada orang tua mereka. Hal-hal diatas tentunya mempengaruhi aktifitas responden pada *Facebook*, walau responden mendapatkan aturan-aturan yang diberikan oleh orang tua mereka dalam hal penggunaan internet dan *Facebook*, orang tua tidak secara langsung mengawasi perilaku responden pada dunia virtual tersebut.

Selain orang tua, orang yang paling dekat dengan anak adalah teman bermainnya (*peer group*). Lingkungan bermain serta sekolah juga mempengaruhi kehidupan keseharian anak, hingga membentuk pola berpikir anak. Kelompok

teman sebaya diakui dapat mempengaruhi pertimbangan dan keputusan seorang remaja tentang perilakunya (Papalia & Olds, 2001). Peran *peer group* dapat mengarahkan anak ke arah positif maupun negatif. Cenderung ke arah positif adalah ketika *peer group* memberi saran dan mendorong untuk membuka akun *Facebook* untuk berkomunikasi dengan teman-teman sebaya lainnya. Skor sebesar 50.2% anak menyatakan bahwa mereka memiliki akun *Facebook* karena teman-temannya juga mempunyai akun *Facebook*. Sebesar 49% teman bermain anak mengetahui kegiatan anak dalam *Facebook*. Sementara 55.4% juga memberi saran atau masukan ketika berdiskusi mengenai kegiatan *Facebook* anak. Dari tiga item pernyataan tersebut, dapat dilihat bahwa anak mendapatkan pengawasan secara tidak langsung dari teman bermainnya, karena teman anak mengetahui dan sering berdiskusi mengenai kegiatan mereka di *Facebook*.

Namun, dari indikator lainnya, perilaku yang meningkatkan resiko viktimisasi menghasilkan skor yang cukup tinggi, yaitu 57.8% teman anak mengetahui kata kunci atau *password* akun *Facebook* mereka, lalu 50.6% teman anak juga berkenalan dengan orang asing melalui situs *Facebook*, sementara 49% teman anak mendapatkan pasangan melalui *Facebook*. Hasil tersebut cukup memberikan suatu fakta yang mengejutkan, karena anak kemungkinan besar dapat terpengaruh dengan gaya hidup *online* dari teman bermainnya tersebut, seperti berkenalan dengan orang asing hingga kopi darat (pertemuan yang berawal dari perkenalan di dunia *cyber*). Hal tersebut tentunya juga menjadikan anak memiliki kerentanan dalam lingkungan pergaulannya di *Facebook*.

4.3 Viktimisasi Online (Cyber harassment)

Dalam variabel ini terdiri dari tiga indikator, yaitu *online bullying*, konten dan ajakan berbau seksual (*unwanted sexual material and online sexual solicitation*), serta penguntitan *cyber* (*cyber-stalking*) dan penyalahgunaan Akun *Facebook* oleh orang lain (*cyber impersonation and identity theft*) dengan skor sebesar 60% (berada pada tingkatan cukup atau sedang). Variabel ini digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman anak mengenai *cyber harassment* serta nantinya digunakan untuk mengukur tingkat kerentanan anak menjadi korban.

4.3.1 *Online Bullying*

Online Bullying, tidak seperti *bullying* tradisional, dapat terjadi kapan saja, dimana dapat meningkatkan kerentanan anak untuk menjadi korban (Kowalski & Limber, 2007:523). *Online bullying* memiliki beberapa sebutan seperti *electronic bullying*, *cyber-bullying*, *internet bullying*, dan lainnya. Definisi dari *online bullying* dalam penelitian ini adalah ketika responden mendapatkan ejekan, dipermainkan, disakiti dalam forum, ruang chatting, situs jejaring sosial, dan ruang *cyber* lainnya. Dimana keadaan anak dalam situasi tersebut adalah tidak dapat membalas dan membela dirinya, serta kejadian ini kemungkinan besar berulang. Tidak dapat dikatakan *online bullying* ketika pelaku dan korban memiliki kekuatan yang sama, bertengkar, dan tujuan ejekan hanya untuk candaan belaka (Kowalski & Limber, 2007:524).

Skor sebesar 68.2% menjelaskan bahwa anak tidak ingin berteman dengan orang yang memusuhinya di dunia nyata, tetapi seringkali justru mereka terpaksa menerima permintaan dari orang yang memusuhi mereka karena faktor takut dan *mutual friends* (fitur tautan teman yang sama pada akun *Facebook*). Namun, responden secara umum tetap mengalami menjadi korban *online bullying*, dengan pengalaman dihina (61.2%), disindir (65.8%), dikucilkan serta dimusuhi (56.2%), dan disebarakan berita palsu atau gosip mengenai diri anak (60%). Persentase skor rata-rata dalam indikator *online bullying* cukup kuat dengan berada pada nilai 64.5%.

4.3.2 *Konten dan ajakan yang berbau Seksual (Unwanted Sexual Material and Sexual Solicitation)*

Internet kini telah membantu percepatan penyebaran konten pornografi antar negara maupun didalam negara. Hal ini selaras dengan meningkatnya produksi materi digital dari pornografi itu sendiri (Roberts, 2008). Dalam indikator ini, responden diberi pertanyaan mengenai pengalamannya menerima konten, ajakan atau rayuan yang berbau seksual dari orang yang dikenal maupun tidak.

Dari olah data skoring terhadap 100 anak menghasilkan rata-rata skor sebesar 54% (tergolong dalam skor cukup), dimana secara umum, sebagian besar anak (sebanyak 58.4%) pernah melihat konten pornografi pada *Facebook*, lalu 52% menyatakan pernah dikirim konten pornografi oleh teman satu jejaringnya, dan 58.4% oleh orang yang tidak dikenal anak. Hasil olah data menunjukkan bahwa 50% anak mengalami ajakan atau rayuan yang berbau seksual dari orang yang dikenal, dan 49.4% dari orang yang tidak dikenal.

4.3.3 Penguntitan *Cyber* (*Cyber-stalking*) dan Penyalahgunaan Akun *Facebook* oleh orang lain (*Cyber Impersonation and Identity Theft*)

Perilaku *cyber stalking*, *cyber impersonation* dan *cyber identity theft* yang dijadikan alat ukur dalam indikator ini adalah mencari tahu apakah akun *Facebook* responden pernah dipakai oleh orang lain serta disalahgunakan, apakah identitas responden yang ada pada akun *Facebook* dicuri oleh orang lain, dan apakah responden pernah mencurigai perilaku *stalking* atau ketidaknyamanan dalam menerima pesan-pesan dari orang yang tidak ia kenal sebelumnya.

Secara umum, anak mengetahui bahwa akun *Facebook*nya pernah dipakai orang lain dengan skor sebesar 61.4%, dan skor 60.8% secara umum bahwa akun *Facebook* anak dipakai oleh orang lain dan digunakan untuk hal-hal seperti mengirim pesan untuk orang lain, *chatting*, bermain *game*, dan lain sebagainya. Secara garis besar, anak mengetahui bahwa ada akun lain pada *Facebook* dengan menggunakan identitas yang sama dengan anak, yaitu dengan skor kumulatif sebesar 53.4%. gangguan yang berasal dari kiriman pesan-pesan yang membuat khawatir, takut, dan membuat anak merasa terganggu sebesar 62% dari orang yang mereka kenal, dan 70.6% dari orang yang tidak mereka kenal. Skor rata-rata dari indikator penguntitan *cyber* dan penyalahgunaan akun *Facebook* adalah sebesar 61.6%, skor ini tergolong dalam tingkatan yang cukup kuat.

4.4 Analisis Hubungan antar Variabel

Di dalam melakukan analisis, peneliti menggunakan teknik analisis korelasi dengan metode *Korelasi Pearson* dengan metode *one-tailed*. Korelasi dengan *one tailed* ini digunakan karena pengujian akan lebih baik dalam menetapkan adanya korelasi atau hubungan, serta signifikansi yang dihasilkan juga lebih baik (Nisfiannoor, 2008:9-10). Uji *one-tailed* dengan tujuan mengetahui tingkat keeratan hubungan linier (terarah) atau normal antara dua atau lebih variabel. Karena dalam penelitian sebelumnya telah dilihat arah hipotesanya dan juga penelitian ini menggunakan dua variabel bebas dan satu variabel terikat, ketiga variabel dalam penelitian ini adalah gaya hidup *online*, dan perlindungan *online* sebagai variabel bebas, serta pengalaman *cyber-harassment* sebagai variabel terikat.

4.4.1 Korelasi antara Pola Penggunaan *Facebook* pada anak dengan Viktimisasi *Cyber Harrasment* (1)

Berikut adalah sajian data mengenai hubungan antara pola penggunaan *Facebook* dan kerentanan mengalami viktimisasi *cyber* pada responden:

Tabel 4.1
Uji Korelasi antara Pola Penggunaan *Facebook* dengan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harrasment* pada Anak

		CYBER_HARRASMENT	POLA_PENGGUNAAN_FB
CYBER_HARRASMENT	Pearson Correlation	1	.268**
	Sig. (1-tailed)	.	.004
	N	100	100
POLA_PENGGUNAAN_FB	Pearson Correlation	.268**	1
	Sig. (1-tailed)	.004	.
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Berdasarkan hasil perhitungan data, terlihat bahwa hubungan antara pola penggunaan *Facebook* pada anak dengan viktimisasi *cyber* yang dialami cukup kuat, yaitu 0.268. Angka sebesar 0.268 menggambarkan hubungan yang positif dan cukup lemah. Korelasi positif tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara pola penggunaan *Facebook* pada anak dengan kerentanan viktimisasi *cyber* yang

dialami terjadi searah, apabila pola penggunaan *Facebook* semakin tinggi, maka kerentanan mereka mengalami viktimisasi *cyber* akan semakin tinggi. Analisis 100 responden menghasilkan nilai signifikansi antara dua variabel tersebut sebesar 0.004. Dengan nilai signifikansi 0.004, maka nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari α ($0.004 < 0.01$), sehingga menunjukkan bahwa pola penggunaan *Facebook* pada anak dan kerentanan mengalami viktimisasi *cyber* memiliki hubungan yang sangat signifikan.

Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, jadi, ada hubungan positif dan signifikan antara pola penggunaan *Facebook* pada anak dengan kerentanan mengalami viktimisasi *cyber*. Semakin tinggi pola penggunaan *Facebook* pada anak, maka resiko mengalami viktimisasi *cyber* juga makin tinggi.

4.4.2 Korelasi antara Gaya Hidup *Online* dengan Viktimisasi *Cyber Harrasment* (2a)

Berikut adalah sajian data mengenai hubungan antara gaya hidup *online* dan kerentanan mengalami viktimisasi *cyber* responden:

Tabel 4.2
Uji Korelasi antara Variabel Gaya Hidup *Online*
dan Viktinisasi *Cyber-Harrasment*

		Correlations	
		CYBER_HARRASMENT	ONLINE_LIFESTYLE
CYBER_HARRASMENT	Pearson Correlation	1	.489**
	Sig. (1-tailed)	.	.000
	N	100	100
ONLINE_LIFESTYLE	Pearson Correlation	.489**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Berdasarkan hasil perhitungan data, terlihat bahwa hubungan antara gaya hidup *online Facebook* pada anak dengan viktimisasi *cyber* yang dialami cukup kuat, yaitu 0.489. Angka sebesar 0.489 menggambarkan hubungan positif yang cukup kuat, walaupun tidak tinggi. Korelasi positif tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara variabel gaya hidup *online Facebook* pada anak dengan viktimisasi *cyber* yang dialami terjadi searah, apabila gaya hidup *online Facebook*

pada anak semakin tinggi, maka kerentanan mereka mengalami viktimisasi akan semakin tinggi.

Tingkat signifikansi, dimana hubungan suatu variabel valid atau tidak, dalam variabel gaya hidup *online* dan viktimisasi *cyber* dilihat dari angka probabilitas (sig) yang dihitung dengan menggunakan SPSS. Analisis korelasi menghasilkan nilai signifikansi antara dua variabel tersebut sebesar 0.000. Dengan nilai signifikansi 0.000, maka nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari *alpha* ($0.000 < 0.01$), sehingga menunjukkan bahwa variabel gaya hidup *online* dan viktimisasi *cyber* memiliki hubungan yang sangat signifikan. Dengan demikian H_{02a} ditolak dan H_{2a} diterima. Jadi, ada hubungan positif dan signifikan antara gaya hidup *online* dan viktimisasi *cyber*. Semakin tinggi tingkat gaya hidup *online Facebook* pada anak, maka resiko mengalami viktimisasi *cyber* juga makin tinggi.

4.4.3 Korelasi Perlindungan dan Penjagaan *Online* dengan Viktimisasi *Cyber Harrasment* (2b)

Berikut adalah sajian data mengenai hubungan antara perlindungan dan penjagaan *online* dengan kerentanan mengalami viktimisasi *cyber* anak (anak):

Tabel 4.3
Uji Korelasi antara Variabel Perlindungan *Online* dan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harrasment*

		CYBER_HARRASMENT	ONLINE_GUARDIANS
CYBER_HARRASMENT	Pearson Correlation	1.000	-.179
	Sig. (1-tailed)		.037
	N	100	100
ONLINE_GUARDIANS	Pearson Correlation	-.179	1.000
	Sig. (1-tailed)	.037	
	N	100	100

*. Correlation is significant at the 0.05 level (1-tailed).

Berdasarkan hasil perhitungan data, terlihat bahwa hubungan antara perlindungan *online* pada kegiatan *Facebook* anak dan kerentanan untuk mengalami viktimisasi lemah, yaitu -0.179. Angka sebesar -0.179 menggambarkan hubungan negatif yang cukup lemah. Korelasi negatif tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara variabel perlindungan *online* pada aktifitas *Facebook* anak dengan viktimisasi *cyber* yang dialami terjadi tidak searah, apabila

perlindungan *online* yang didapat anak pada aktifitas *Facebook* rendah, maka kemungkinan kerentanan mereka ter-viktimisasi *cyber* akan semakin tinggi.

Analisis korelasi menghasilkan nilai signifikansi antara dua variabel tersebut sebesar 0.037. Dengan nilai signifikansi 0.037, maka nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari *alpha* ($0.000 < 0.05$), sehingga menunjukkan bahwa variabel perlindungan *online* dan viktimisasi *cyber* memiliki hubungan yang sangat signifikan. Dengan demikian H_{02b} ditolak dan H_{2b} diterima. Jadi, ada hubungan negatif dan signifikan antara gaya hidup *online* dan viktimisasi *cyber*. Semakin rendah tingkat perlindungan *online Facebook* pada anak, maka resiko mengalami viktimisasi *cyber* juga makin tinggi, dan begitu juga sebaliknya. Semakin tinggi perlindungan *online Facebook* pada anak, maka resiko mengalami viktimisasi *cyber* juga makin rendah.

4.4.4 Analisis Hubungan antara Pola Penggunaan *Facebook* dan Kerentanan Viktimisasi *Cyber Harrasment* pada Anak dilihat Berdasarkan Jenis Kelamin

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih baik mengenai hubungan antara pola penggunaan *Facebook* pada anak dengan kerentanan menjadi korban kejahatan *cyber*, dapat dilihat melalui analisis korelasi dengan menggunakan uji *Chi-Square* berikut ini:

Tabel 4.4
Uji Korelasi antara Pola Penggunaan *Facebook* dan Kerentanan Viktinisasi *Cyber* ditinjau berdasarkan Jenis Kelamin

jenis kelamin		Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Laki-Laki	Pearson Chi-Square	6.427E2	648	.551
	Likelihood Ratio	236.057	648	1.000
	Linear-by-Linear Association	4.534	1	.033
	N of Valid Cases	50		
Perempuan	Pearson Chi-Square	6.565E2	600	.055
	Likelihood Ratio	229.833	600	1.000
	Linear-by-Linear Association	3.580	1	.058
	N of Valid Cases	50		

a. 700 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .02.

b. 650 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .02.

Berdasarkan hasil perhitungan data, terlihat bahwa signifikansi antara pola penggunaan *Facebook* pada anak dengan pengalaman viktimisasi *cyber* yang dialami anak Laki-laki yaitu 0.551 dengan nilai *Chi-Square* sebesar 6.42. Tingkat signifikansi pada anak Perempuan sebesar 0.055 dengan nilai *Chi-Square* sebesar 6.56. Analisis 100 anak yang dibagi atas 50 anak perempuan dan 50 anak laki-laki menghasilkan nilai signifikansi masing-masing diatas nilai *alpha*, yaitu 0.01, demikian H_0 diterima dan H_3 ditolak. Jadi, tidak ada hubungan antara pola penggunaan *Facebook* pada anak dengan kerentanan mengalami viktimisasi *cyber* ditinjau dari jenis kelamin. Dengan kata lain, pola penggunaan *Facebook* pada anak perempuan dan laki-laki pada penelitian ini cenderung homogen atau sama.

Dengan demikian, dari variabel-variabel yang diuji menunjukkan terdapat hubungan antara pola penggunaan *Facebook* (yaitu gaya hidup *online* dan penjagaan *online*) dan viktimisasi *cyber*, kendatipun hubungan lemah. Dengan demikian keempat hipotesis dalam penelitian ini dapat dibuktikan.

4.5 Analisis dan Diskusi

4.5.1 Analisis

Kemajuan teknologi saat ini merupakan hal yang berguna, termasuk dalam hal komunikasi. *Facebook* kini menjadi sebuah tren gaya hidup, yaitu membuat profil dan berkomunikasi melalui dunia maya, setelah pendahulunya, Friendster juga sempat menjadi tren. Menurut Kowalksi dan Limber (2007:523), penggunaan internet, khususnya situs jejaring sosial, memfasilitasi dan menjadi wadah untuk membina pertemanan dan hubungan sosial yang sudah ada. Penggunaan *Facebook* dalam rutinitas harian untuk berkomunikasi sudah menjadi hal yang wajar, mengingat tingginya angka pengguna internet di Indonesia saat ini. Namun, jika penggunaan situs jejaring sosial, khususnya *Facebook*, tidak diiringi dengan perlindungan dan pengetahuan yang cukup akan keamanan diri, tentunya akan menempatkan pengguna tersebut dalam keadaan yang riskan (Kennedy & Taylor, 2010:4).

Penggunaan *Facebook* pada kalangan anak memiliki resiko yang berbeda dengan pengguna dewasa, karena keterbatasan kemampuan anak untuk bertanggung jawab. Belum lagi kewajiban orang dewasa untuk mengawasi dan

mendampingi setiap kegiatan anak. Namun, sebagian besar anak merasa bahwa memiliki akun *Facebook* merupakan hal yang penting dalam menunjang aktifitas dunia pergaulan (81.2%). Anak yang berada pada masa transisi membutuhkan suatu ruang atau forum khusus untuk menjaga hubungan pertemanan mereka (Rubin, Bukowski, & Parker, 1998). Saat ini, ketika penggunaan internet sudah merambah pada aplikasi komunikasi dan hiburan, anak-anak menggunakannya sebagai wadah untuk tetap berhubungan dengan teman-teman mereka.

4.5.1.1 Gaya Hidup Online Anak dan Kerentanan Viktimsasi *Cyber-harrasment*

Dalam teori Gaya Hidup, ekspektasi lingkungan membuat individu berusaha untuk beradaptasi agar dapat diterima pada lingkungannya. Hal ini didukung dengan skor ekspos anak dalam menggunakan *Facebook* cukup tinggi, yaitu sebesar 70%. Ketika *Facebook* menjadi suatu tren terbaru, anak mau tidak mau harus beradaptasi dengan lingkungannya (lingkungan disini seperti teman sekolah dan teman bermain) dengan cara membuat akun *Facebook*. Dengan mempunyai akun *Facebook*, anak dapat mengetahui kegiatan teman lainnya dan berkomunikasi dengan mereka. Sehingga sudah seperti kewajiban bagi anak memiliki akun *Facebook* dibanding situs jejaring sosial lainnya seperti *twitter* (sebesar 74% anak memiliki akun situs jejaring sosial lain, dan 69% diantaranya memiliki akun *Twitter*).

Pada pembahasan mengenai karakteristik anak, sebesar 35% dari anak memakai umur palsu pada akun *Facebook* mereka. Penggunaan umur palsu pada akun *Facebook* anak memiliki beberapa kemungkinan, seperti berikut:

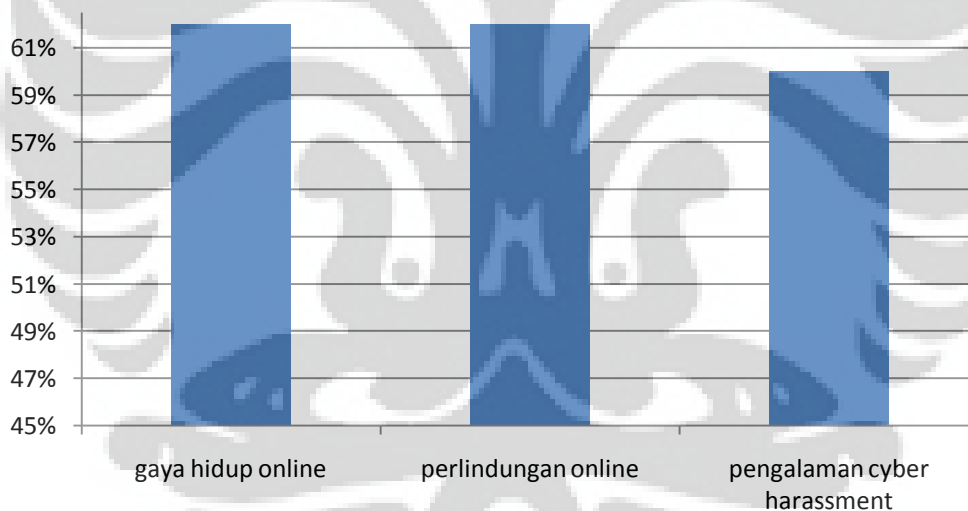
1. Umur anak yang belum mencukupi untuk memiliki akun *Facebook* (batas bawah memiliki akun *Facebook* adalah anak yang berusia 13 tahun), sehingga mereka menggunakan umur palsu agar dapat membuat akun *Facebook* seperti teman-teman mereka yang lain
2. Anak mengerti bahwa mereka dapat memalsukan usia dan nama mereka di *Facebook*, sehingga tidak ada kewajiban bagi mereka untuk menggunakan identitas asli mereka.

3. Karena kedua hal sebelumnya, anak juga dapat memiliki akun *Facebook* lebih dari satu untuk berbagai tujuan.

Penggunaan umur palsu pada akun *Facebook*, terlebih jika pemalsuan umur dengan rentang yang jauh dengan usia anak, dapat meningkatkan resiko menjadi korban kejahatan. Karena anak berada pada lingkungan yang tidak sesuai dengan usianya, berkenalan dengan orang dewasa yang tidak dikenalnya, serta kemungkinan didapatnya arus informasi negatif yang besar, dan anak belum dapat memilah informasi tersebut dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian, kekuatan hubungan yang terjadi antara pola penggunaan *Facebook* dengan kerentanan viktimisasi *cyber-harassment* adalah sebagai berikut:

Diagram 4.4
Akumulasi Skoring Antar Variabel

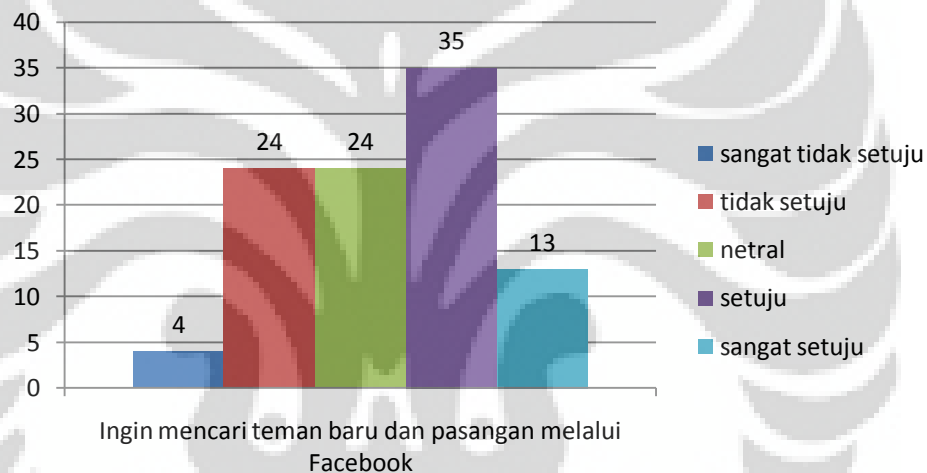


Dari grafik 4.4 diatas, akumulasi skor variabel gaya hidup *online* berada pada persentasi skoring sebesar 62%, dimana dapat diinterpretasikan bahwa gaya hidup *online* pada anak cukup tinggi. *Withall* (dalam Sheldon, 2008) mengungkapkan bahwa anak-anak menganggap *Facebook* adalah bagian yang penting, seperti layaknya buku panduan dalam pergaulan, karena mereka dapat mencari informasi tentang siapa saja yang ingin mereka ketahui, dari mulai teman hingga orang asing. *Facebook* juga menjadi takaran dalam pergaulan anak.

Sebanyak 81.2% mengakui bahwa mereka mempunyai *Facebook* demi menunjang pergaulan mereka, karena jika tidak, mereka akan dianggap ketinggalan zaman oleh teman-temannya.

Facebook juga menjadi ajang perkenalan bagi anak, dimana mereka dapat berkenalan dengan orang yang belum pernah mereka temui sebelumnya (Hogben, 2007). Hal ini tentunya meningkatkan resiko bertemu dengan predator *online*, yang banyak mengincar anak-anak dan perempuan demi kepentingan seksual mereka. Sebanyak 71.6% anak mengakui bahwa mereka pernah berkenalan dan menghubungi orang asing melalui *Facebook*.

Diagram 4.5
Grafik Tujuan Kepemilikan Akun *Facebook* untuk Pencarian Teman dan Pasangan Baru



Dapat dilihat dari grafik 4.5 bahwa 48 dari 100 anak mempunyai tujuan mencari teman baru dan pasangan melalui bantuan media *Facebook*. Hal tersebut juga dapat diartikan bahwa anak tidak takut berkenalan dengan orang asing ataupun anak tidak mengetahui resiko-resiko yang ditimbulkan jika berkenalan dengan orang asing yang mereka temui melalui situs *Facebook*. Hasil tabulasi silang antara gaya hidup online (*online lifestyle*) dengan pengalaman viktimisasi *cyber-harrasment* anak berikut ini dapat dijadikan tolak ukur bahwa gaya hidup anak yang tinggi dapat membuat anak mengalami *cyber-harrasment*.

Tabel 4.5
Tabulasi Silang antara Gaya Hidup Online Anak dengan
Pengalaman *Cyber Harrasment*

		GAYA HIDUP ONLINE ANAK		
		rendah	tinggi	Total
PENGALAMAN CYBER- HARRASMENT	Tidak Pernah	5%	1%	6%
	Netral / Tidak Tahu / Lupa	23%	20%	43%
	Pernah	7%	42%	49%
	Sering	1%	1%	2%
	Total	36%	64%	100%

Dari tabel 4.5 terlihat bahwa anak yang memiliki gaya hidup *online* yang tinggi juga mempunyai pengalaman menjadi korban *cyber-harassment*. Dari 49% anak yang pernah mengalami *cyber-harassment*, 42% diantaranya memiliki gaya hidup *online* yang tinggi. Idealnya, *Facebook* atau situs jejaring sosial lainnya digunakan untuk berkomunikasi dengan orang memang sudah dikenal di dunia nyata. Namun ketika dalam dunia virtual (*internet*) anak menjalin hubungan dengan orang yang tidak nyata (karena belum pernah ditemui secara nyata), maka disaat itulah anak menjadi *suitable target* atau sasaran yang mudah menjadi korban kejahatan (Alshalan, 2006). Apalagi jika hal tersebut juga diiringi dengan absennya penjagaan (*guardians*), maka resiko anak terviktimisasi akan semakin besar.

4.5.1.2 Penjagaan dan Perlindungan Online dan Kerentanan Viktimisasi *Cyber-harrasment* pada Anak

Proses pembuatan akun baru yang mudah juga menjadi faktor yang mempengaruhi anak untuk berani memuat informasi palsu dalam profil *Facebook*nya dan menjalin hubungan melalui *Facebook* dengan orang asing. Menurut Kennedy dan Taylor (2010), berkenalan dengan orang asing memiliki resiko yang lebih kecil ketika pertemanan dan hubungan tersebut sebatas dalam dunia *cyber* saja. Namun ketika hubungan tersebut sudah dibawa kedalam dunia nyata, seperti *kopi darat* dan bertemu dengan kontak *online* tersebut, tentunya resiko viktimisasi akan makin tinggi. Karena bisa saja orang yang mereka temui tersebut memiliki maksud yang tida baik. Kerentanan dalam hal tersebut sulit dimengerti oleh anak, oleh karena itu, mendapatkan pengawasan dan

perlindungan yang baik sangat dibutuhkan oleh anak dalam kegiatan mereka di dunia *cyber* (Mesch, 2009). Menurut Mesch, anak yang memiliki orang tua yang mengatur dan membatasi pemakaian internet tidak akan berbuat melewati batas yang ditentukan tersebut, namun harus juga didukung dengan lingkungan pertemanan anak. Berikut adalah hasil tabulasi silang antara perlindungan dan penjagaan orang tua dengan pengalaman viktimisasi *cyber-harrasment* pada anak:

Tabel 4.6
Tabulasi Silang Antara Penjagaan dan Perlindungan Orang Tua dengan Pengalaman *Cyber-harassment* pada Anak

		PENJAGAAN DAN PERLINDUNGAN ORANG TUA		
		rendah	tinggi	Total
CYBER_ HARRASMENT	Tidak Pernah	3%	3%	6%
	Netral / Tidak Tahu / Lupa	21%	22%	43%
	Pernah	34%	15%	49%
	Sering	1%	1%	2%
	Total	59%	41%	100%

Dari tabel 4.6 dapat dilihat bahwa anak yang pernah mengalami *cyber-harrasment* mendapat perlindungan online ditingkat yang cukup dari orang tua. Lalu bagaimana mungkin mereka dapat mengalami *cyber-harrasment*? Hal ini mungkin disebabkan karena dalam *Facebook*, anak merasa bebas untuk mengubah profil dan berperilaku sesuai dengan keinginannya tanpa ada orang tua yang mengawasi setiap detil kegiatannya. Perlindungan dan penjagaan yang didapatkan responden dari orang tua memang berada pada tingkat yang cukup, namun ternyata orang tua hanya berupa aturan dan nasihat dan tidak didukung dengan pengawasan teknis seperti memberi batas jam pemakaian internet, pengecekan riwayat *browser*, penggunaan program blokir situs porno, dan lain sebagainya. Orang tua memang tahu anak memiliki akun *Facebook*, tapi belum tentu mereka tahu apa yang dikerjakan oleh anak.

Secara umum, perlindungan yang didapatkan anak dari orang tua dinilai sudah cukup, terbukti dengan skor yang cukup tinggi. Namun ditemukan juga anak-anak yang memiliki pengalaman yang tidak biasa dan tentunya dapat meningkatkan resiko viktimisasi, seperti berkenalan dengan orang asing, memiliki

teman yang punya pengalaman berkenalan dengan orang asing, serta tidak mengunci profil akun *Facebook* menjadi privat. Hal-hal tersebut akan menimbulkan kejahatan seperti pencurian identitas hingga penculikan.

Ditemukan juga fakta bahwa anak tidak ingin orang tuanya berteman mereka dalam *Facebook*. Temuan yang cukup mengejutkan adalah sebanyak 60% dari anak yang memiliki pengalaman *cyber harassment* ternyata memiliki orang tua tidak dapat mengakses internet. Sebanyak 60 anak mengatakan bahwa mereka tidak setuju untuk berteman dengan orang tua mereka di *Facebook*, dan hanya 25 anak yang berteman dengan orang tua mereka, padahal 35 anak mengetahui bahwa orang tuanya mempunyai akun *Facebook*. Hal tersebut merupakan sebuah temuan yang mengindikasikan bahwa walaupun orang tua tahu bahwa anak mempunyai akun *Facebook*, namun mereka tidak menjadi teman anak dalam *Facebook*, padahal hal ini dapat dijadikan suatu bentuk kontrol dan pengawasan pada aktifitas anak.

Anak tidak ingin berteman dengan orang tuanya di *Facebook* mungkin terjadi karena anak ingin lingkungan pergaulannya bebas dari campur tangan orang tua dan tidak ingin terlihat seperti anak yang manja dihadapan teman-temannya, karena *Facebook* telah menjadi identitas mereka dalam dunia *cyber*, menjadikan kegiatan anak dalam *Facebook* tidak diceritakan kepada orang tua mereka. Dalam penelitian ini, terlihat bahwa orang tua tidak dapat diandalkan untuk menjaga dan melindungi anak dalam kegiatan mereka di dunia *online*, khususnya *Facebook*. Untuk itu tentu diperlukan lembaga lain dalam memberikan penjagaan dan perlindungan pada anak, seperti pemerintahan, penyedia layanan internet (*provider*), dan layanan pengaturan yang diberikan oleh *Facebook*.

Seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa penjagaan dan perlindungan yang didapatkan anak tidak hanya dari orang tua, namun juga dari teman sepermainan mereka. Lingkungan pertemanan merupakan hal yang sangat penting bagi anak dalam usia transisi, dimana pertemanan mempengaruhi seorang anak dalam membuat keputusan. Hindelang, dkk (1978) berhipotesa bahwa memiliki *peer group* atau kelompok bermain menentukan gaya hidup seseorang, dan juga memperbesar kesempatan mengekspos individu kedalam viktimisasi personal.

Memiliki teman yang mempunyai pengalaman berkenalan dengan orang asing pada dunia *cyber*, menjalin hubungan secara *online*, hingga membawa hubungan tersebut kedalam dunia nyata mempunyai nilai resiko tersendiri. Berikut adalah hasil tabulasi silang antara teman yang mendapatkan pacar melalui *Facebook* dengan motivasi anak mencari teman baru dan menjalin hubungan pacaran melalui *Facebook*:

Tabel 4.7
Tabulasi Silang Antara Teman Yang Mendapatkan Pacar Melalui *Facebook* Dengan Motivasi Anak Menjaln Pertemanan Baru Dan Hubungan Pacaran Melalui *Facebook*

		Teman Mendapatkan Pacar Melalui <i>Facebook</i>			
		Tidak	Tidak Tahu	Ya	Total
Mempunyai Akun <i>Facebook</i> dengan tujuan mencari teman baru dan pacar	Tidak Setuju	4%	10%	14%	28%
	Setuju	11%	14%	47%	72%
	Total	15%	24%	61%	100%

Tabel 4.7 memperlihatkan bahwa 47% anak yang mempunyai tujuan mencari teman baru dan berminat menjalin hubungan pacaran melalui *Facebook* juga mempunyai teman yang mendapatkan pacar karena berkenalan melalui *Facebook*. Hal tersebut memperlihatkan bahwa berteman dengan anak yang berperilaku menyimpang, tentunya mempengaruhi pola pikir dan tindakan individu anak. Contoh lainnya adalah berbagi kata kunci akun *Facebook*. Memberitahu dan berbagi kata kunci akun dengan teman dapat meningkatkan resiko viktimisasi. Dari hasil oleh data, 31% anak memberitahu temannya kata kunci akun *Facebook* mereka. Boyd dan Schrock (2008) menjelaskan bagaimana berbagi kata kunci memperbesar resiko terjadinya penyalahgunaan akun, pencurian identitas, hingga peniruan akun.

Pada awalnya berbagai kata kunci atau *password* dengan teman adalah bentuk dari kepercayaan dan juga untuk membantu teman yang belum dapat menggunakan *Facebook* (Boyd, 2008). Namun seiring dengan berjalannya pertemanan, niatan untuk menjahili akun dapat muncul, apalagi jika kondisi pertemanan sedang tidak baik. Sungguh mengejutkan bahwa sebanyak 47% dari

anak mengaku bahwa orang tua mereka tidak mengetahui dengan siapa mereka berteman dalam *Facebook*. Oleh karena itu jalinan pertemanan anak seharusnya juga diketahui oleh orang tua untuk mengetahui pola pertemanan anak dan mencegah anak mendapatkan viktimisasi.

4.5.1.3 Pengalaman Viktimisasi *Cyber-harrasment* pada Anak Pengguna *Facebook*

Hasil penelitian menemukan bahwa anak memiliki pengalaman menjadi korban kejahatan berada pada skor yang cukup, yaitu 60%. Adanya pengalaman yang tidak menyenangkan dalam kegiatan *Facebook* anak memungkinkan kejadian tersebut dapat terulang. Dilihat dari tingkat pengalaman menjadi korban *cyber harassment* yang berada pada batasan tengah (cukup) ini dapat dijelaskan bahwa kemungkinan terjadinya pengalaman *cyber harassment* karena tingginya tingkat gaya hidup *online* anak. Namun tingkat pengalaman *cyber harassment* ini masih berada pada batasan tengah karena dapat ditekan dengan adanya perlindungan *online* secara digital maupun sosial. Berikut adalah perbandingan skor indikator dari variabel *cyber harassment*:

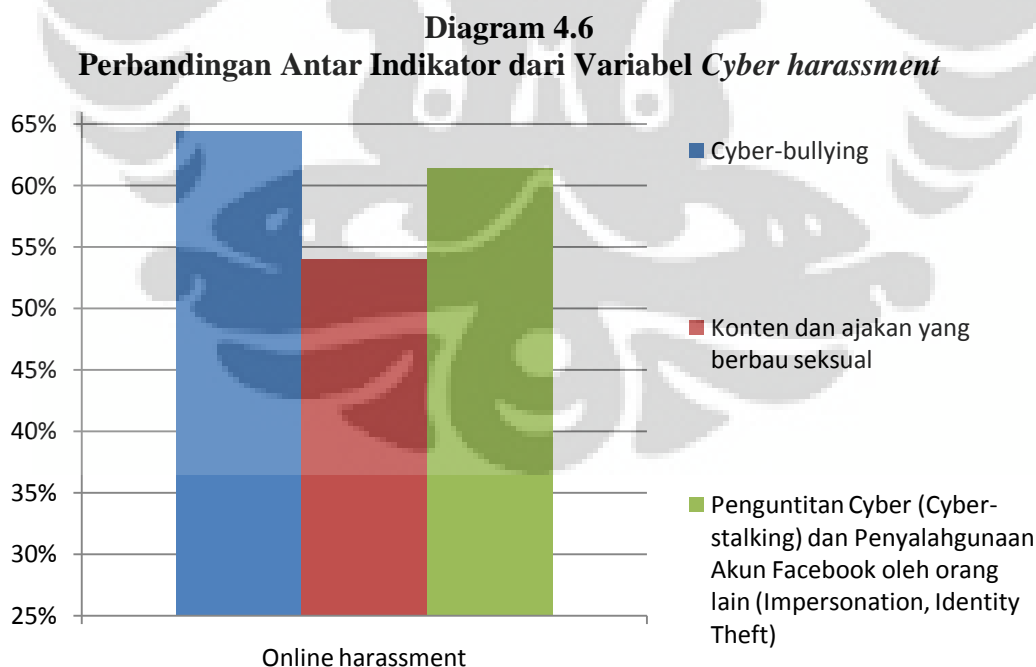


Diagram diatas memperlihatkan bahwa skor *online bullying* lebih besar daripada indikator lain, yaitu sebesar 64.5%, diikuti dengan penguntitan *cyber* dan penyalahgunaan akun oleh orang lain sebesar 61.4%, dan yang terakhir adalah indikator konten dan ajakan yang berbau seksual sebesar 54%. *Online bullying* yang dialami anak paling besar adalah pengalaman mereka dihina dan disindir oleh teman mereka, namun mereka tidak dapat membalasnya. Sebagian besar persoalan yang menimbulkan *online bullying* adalah yang berasal dari permasalahan di dunia nyata yang dibawa juga ke dunia *cyber*.

Jika pada penelitian di Australia (Stanley, 2001), sebanyak 27% anak mengalami ajakan-ajakan atau rayuan yang berbau seksual, penelitian di Amerika menunjukkan tingkat sebesar 13% (Wolak, Mitchel, & Finkelhor, 2006). Di Inggris, 850.000 anak diperkirakan mengalami ajakan berbau seksual yang tidak diinginkan (Farfinski, 2007). Dari berbagai penelitian tersebut, dihasilkan bahwa anak dengan usia 13 – 15 adalah usia yang memiliki kerentanan terbesar untuk menjadi korban kejahatan seksual di internet. Usia tersebut juga sama dengan rata-rata usia anak dalam penelitian ini. Secara umum, sebesar 58.4% anak dalam penelitian ini mengaku pernah melihat konten yang berbau seksual dalam *Facebook*. Banyaknya kasus pornografi yang terjadi adalah karena mudahnya akses untuk mencari konten tersebut dengan hanya mengetikkan kata-kata pada mesin pencari seperti *google* atau *yahoo*.

Melalui *Facebook*, anak mendapatkan konten berbau seksual dari berbagai cara, seperti melalui banner iklan yang tertera di *Facebook*, kiriman foto, video, dan pesan pribadi. Ajakan-ajakan yang berbau seksual dan menjerus kepada hal seperti pacaran bahkan pada hubungan seksual juga kerap dialami oleh anak (48.5 - 50%). Berteman dengan orang yang lebih dewasa dan mengirimkan permintaan pertemanan pada orang asing juga dapat memperbesar resiko anak untuk mendapatkan konten dewasa. Dari 62% anak yang mengirimkan permintaan pertemanan pada orang asing atau tidak dikenal, sebanyak 42% mengalami pengalaman menerima konten yang berbau seksual dan ajakan atau rayuan yang berbau seksual.

Berdasarkan penelitian, dari 93% anak yang menjadi responden dan merasa menjadi korban *cyber stalking*, *identity theft*, dan *cyber impersonation*, sebanyak 64.5% anak tidak mengunci akun mereka menjadi privat. Hal tersebut terlihat bahwa ada hubungan antara penguncian akun dengan kerentanan menjadi korban *cyber harassment*, karena data mereka mudah sekali ditemukan. Temuan diatas sejalan dengan temuan Reno (dalam Pittaro, 2007), bahwa hampir 50% dari pelaku *cyber stalking* adalah orang yang sama sekali tidak dikenal, yang mengontak korban dengan cara-cara yang terselubung dan tidak secara frontal. Reno mengemukakan bahwa perilaku mengikuti kegiatan seseorang ataupun mencari data saat ini merupakan hal yang mudah, karena berbagai informasi tersedia di mesin pencari. Jika target tidak mengunci data-datanya pada akun jejaring sosial mereka, maka kemungkinan ditemukan secara spesifik dan disalahgunakan akan semakin tinggi.

4.5.1.4 Jenis Kelamin dan Pengalaman Viktimisasi *Cyber-harrasment* pada Anak Pengguna *Facebook*.

Pada penelitian yang dilaksanakannya, anak perempuan, menurut Fogarty (2006) lebih banyak mendapatkan konten dan ajakan berbau seksual, lalu anak laki-laki lebih banyak mengalami *cyber-bullying* dan mendapatkan ekspos terhadap pornografi yang besar. Penelitian Koss (1998, dalam Kennedy & Taylor, 2010) menghasilkan fakta bahwa siswa perempuan lebih rentan mengalami ajakan dan kekerasan seksual melalui internet dibanding siswa laki-laki, dengan perbandingan 1:8. Akan tetapi, hasil olah data memperlihatkan hal yang sebaliknya. Dalam penelitian ini peneliti menemukan bahwa anak laki-laki juga mendapatkan konten dan ajakan yang berbau seksual, serta ekspos terhadap pornografi yang besar (kasus yang terjadi dengan perbandingan 1:2). Hal ini mungkin saja terjadi karena anak laki-laki pada penelitian ini lebih banyak mengirimkan dan menerima permintaan teman (36% dan 41%) kepada orang asing lebih besar dari anak perempuan (28% dan 25%).

Berbagai penelitian yang dilakukan menemukan berbagai hasil yang beragam dan berbeda pada setiap karakteristik responden berdasarkan lokasi demografis. Pada penelitian yang dilakukan Konig dan Steffgen di Jerman

terhadap 2.070 siswa menengah pertama berbeda dengan hasil penelitian Fogarty (2006). Penelitian Konig dan Steffgen menghasilkan data bahwa anak perempuan dan laki-laki mempunyai kerentanan yang sama untuk menjadi korban *cyber-bullying*.

Hasil dari penelitian ini, peneliti didapatkan hasil bahwa anak laki lebih banyak mengalami kasus *cyber-bullying* daripada anak perempuan. Namun selisih antara kasus yang dialami anak perempuan dan laki-laki tidak begitu besar, yaitu 112 kasus pada anak laki-laki, dan 94 pada anak perempuan (pengalaman *cyber-bullying* yang dialami pada setiap anak didalam penelitian dapat lebih dari satu jenis *cyber-bullying*, dengan maksimal pengalaman sebanyak lima). Hal ini menandakan bahwa anak perempuan dan laki-laki juga mempunyai kerentanan yang sama untuk menjadi korban *cyber-bullying*.

Penelitian yang dilakukan Sheldon (2008) di Louisiana menemukan bahwa siswa laki-laki lebih banyak menggunakan *Facebook* untuk mencari hubungan romantis atau berpacaran dibandingkan siswa perempuan. Hasil analisis data ternyata memiliki kesamaan. Karena, sebanyak 30% anak laki-laki dalam penelitian ini menyatakan bahwa mereka menggunakan *Facebook* dengan tujuan untuk mencari pacar atau hubungan romantis, sedangkan anak perempuan hanya 18%. Hal tersebut mungkin saja memiliki alasan yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Sheldon, yaitu anak perempuan dinilai lebih suka mengelola hubungan pertemanan yang sudah ada dengan teman jejaringnya daripada mencari hubungan pacaran atau romantis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat gaya hidup *online* anak cukup tinggi, dengan perlindungan *online* yang juga cukup tinggi. Analisis hasil uji korelasi menyebutkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan yang cukup tinggi antara gaya hidup *online* dan pengalaman viktimisasi *cyber harassment* pada anak. Maka, semakin tinggi gaya hidup *online* anak, semakin besar resiko terviktimisasi. Analisis korelasi kedua menyebutkan bahwa ada hubungan yang negatif dan signifikan antara perlindungan *online* anak dan pengalaman *cyber harassment* meskipun lemah. Semakin rendah tingkat perlindungan *online* yang didapatkan anak, maka semakin tinggi resiko anak untuk terviktimisasi. Analisis

korelasi ketiga menyebutkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan kendatipun cukup lemah hal ini menandakan bahwa ada hubungan antara pola penggunaan situs jejaring sosial *Facebook* dengan kerentanan viktimisasi *cyber harassment* pada anak.

Gaya hidup *online* yang tinggi, yaitu ketika internet menjadi rutinitas (Yucedal, 2010), dan membuka akun *Facebook* setiap hari merupakan bagian dari aktivitas rutin anak, dan juga kegiatan lain seperti berkenalan dengan orang asing, menaruh informasi data personal dan tidak mengunci akun, hingga berpacaran secara *online* dengan orang yang belum pernah ditemui secara nyata, tentu saja akan meningkatkan resiko terviktimisasi jika tidak adanya perlindungan *online* yang memadai (Mesch, 2009). Perlindungan dari berbagai pihak tentunya sangat dibutuhkan oleh anak. Orang tua menempati posisi pertama untuk mengawasi kegiatan anak dalam menggunakan internet, mengajarkan anak untuk dapat bercerita mengenai keseharian dan perasaan anak, sehingga anak merasa nyaman terhadap orang tua dan anak menjadi terbuka (Bradley, Greenberg, & Hofschire, 2006, dalam Mesch, 2009). Menurut Hindelang (1978), anak remaja lebih berpotensi menjadi korban kejahatan, ketika mereka lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman-teman daripada menghabiskan waktu bersama keluarga. Konformitas anak dengan teman bermainnya dapat juga mempengaruhi anak dalam menentukan pilihan. Gaya hidup dan kegiatan sehari-hari dengan teman bermain menempatkan anak pada suatu gaya hidup tertentu (Hindelang, 1978).

Gaya hidup online yang tinggi dan perlindungan online yang tidak memadai menjadikan anak rentan menjadi korban *cyber-harrasment*. Terkait dengan penggunaan dan pemanfaatan *Facebook*, pada Pasal 20 Undang-undang Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak menyebutkan bahwa:

“Negara, Pemerintah, masyarakat, keluarga dan orang tua berkewajiban dan bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan perlindungan anak”.

Tidak berperannya salah satu pihak di atas dapat mengakibatkan tidak terlaksananya hak-hak anak sebagaimana yang telah ditentukan di dalam undang-undang. Tujuan dari perlindungan anak sebagaimana disebutkan dalam Pasal 3 UU Perlindungan Anak adalah sebagai berikut:

“Untuk menjamin terpenuhinya hak-hak anak agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, demi terwujudnya anak Indonesia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan sejahtera”

Oleh karena itu, sekali lagi, peran dan perlindungan orang tua dan institusi sosial lain (pemerintah, provider atau penyedia layanan internet, lembaga kemanusiaan, dan lain-lain) sangat dibutuhkan untuk melindungi dan mencegah anak menjadi korban kejahatan virtual.

Lalu, di dalam Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) diatur mengenai perbuatan yang dilarang dilakukan yaitu sebagai berikut:

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan”

Sebanyak 68% anak dalam penelitian ini mengunjungi warung internet (Warnet) sebagai alternatif menggunakan layanan internet. Apabila pasal tersebut dikaitkan dengan keberadaan Warnet dalam menyediakan layanan Internet tidak mengawasi penggunaan Internet pada anak dan tidak memblokir situs-situs yang mengandung konten kekerasan dan pornografi, maka dapat dikatakan bahwa Penyedia warnet telah melakukan perbuatan yang melanggar ketentuan Pasal 27 ayat (1) tersebut karena anak berada diluar rumah. Terlebih lagi jika pengawasan orangtua minim, maka penyedia Warnet seharusnya juga berkewajiban dan bertanggung jawab untuk memberikan perlindungan kepada anak. Secara hakikatnya, penyedia Warnet adalah bagian dari masyarakat atau institusi sosial yang dapat berfungsi sebagai pengganti orangtua dalam pengawasan penggunaan Internet pada anak. Orang tua sendiri juga seharusnya tidak lepas dari kewajibannya mengawasi anak dari penggunaan alat komunikasi seperti telepon genggam yang memiliki fasilitas internet karena mengandung resiko, apalagi ditambah dengan sulit atau tidak adanya pengawasan yang dilakukan oleh orang tua. Hal ini menyebabkan penggunaan telepon genggam pada anak bisa saja menjadi berbahaya.

UU ITE, sejauh ini hanya dapat melindungi anak dalam lingkup transaksi konten pornografi atau berhubungan dengan kesusilaan, dan menempatkan anak sebagai objek, bukan sebagai subjek. Ketika anak menjadi korban, maka tersangka dewasa akan diperberat sepertiga dari hukuman. Sebagai tambahan, Pasal 52 ayat (1) merupakan satu-satunya pasal yang menyebutkan kata “anak” dalam keseluruhan isi dari UU ITE, sehingga terlihat bahwa perlindungan terhadap anak dalam dunia *cyber* kurang diperhatikan dalam UU ITE ini. Dalam penelitian ini juga melihat terdapat kemungkinan anak menjadi pelaku, sehingga jika UU ITE dilaksanakan justru anak-anak akan mendapatkan sanksi yang berat.

4.6 Diskusi

Ada beberapa temuan khas dari penelitian ini yang dapat didiskusikan lebih lanjut:

Kondisi temuan data yang memiliki korelasi yang rendah, walaupun signifikan, menandakan bahwa ada beberapa indikator yang lemah dan harus diperbaiki jika diadakan penelitian lanjutan mengenai tema dalam penelitian ini. Indikator tersebut ada dalam variabel penjagaan dan perlindungan sosial (*social guardians*) pada aktifitas *online* internet. Perlu didiskusikan dan diperdalam mengenai indikator-indikator yang ada agar variabel dapat terukur dengan baik.

Peran *Facebook* sebagai regulator untuk mencegah *cyber-harrasment* dinilai kurang maksimal untuk melindungi penggunanya, terutama dalam hal privasi. Oleh karena itu, dibutuhkan lebih banyak pembahasan dan sosialisasi mengenai pengaturan privasi *Facebook* kepada pengguna, terutama pengguna anak yang belum secara baik mengetahui, mengerti, dan menjalankan aturan tersebut.

Lemahnya aturan Undang-undang mengenai penggunaan teknologi informasi (UU ITE) tentunya menjadikan kejahatan di dunia *cyber*, khususnya *cyber-harrasment* belum bisa ditangani dengan baik. Sehingga dibutuhkan kajian mengenai Undang-undang tersebut dalam aspek penggunaan situs jejaring sosial

dan anak sebagai penggunanya. Karena anak dapat menjadi korban dan pelaku, sehingga membuat anak dalam posisi yang tidak baik.

Oleh karena itu, sekali lagi, pentingnya lembaga lain untuk memberikan regulasi dalam upaya melindungi anak yang beraktifitas di dunia *cyber*. Orang tua, apalagi yang memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai internet, tidak dapat diandalkan untuk menjaga dan melindungi anak. Oleh karena itu dibutuhkan peran aktif dan evaluasi dari institusi lain untuk menyediakan ruang yang aman untuk anak beraktifitas di dunia *cyber*, seperti Kementerian Komunikasi dan Informasi sebagai regulator nasional yang masih lemah menangani hal tersebut, lalu penyedia layanan dari mulai *provider* seluler hingga penyedia layanan internet seperti warnet dan tempat lain yang menyediakan fasilitas internet juga belum maksimal untuk melindungi anak dan mencegah terjadinya kejahatan *cyber*.



BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat hipotesa dalam penelitian ini dapat dibuktikan. Analisa hasil uji korelasi menyebutkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan yang cukup tinggi antara gaya hidup online dan pengalaman viktimisasi cyber harassment pada anak. Maka dapat diartikan bahwa semakin tinggi gaya hidup online anak, semakin besar resiko anak mendapatkan viktimisasi.

Analisa korelasi kedua menyebutkan bahwa ada hubungan yang negatif dan signifikan antara perlindungan online anak dan pengalaman cyber harassment meskipun lemah. Maka dapat dipahami bahwa semakin rendah tingkat perlindungan online yang didapatkan anak, maka semakin tinggi resiko anak untuk terviktimisasi.

Analisa korelasi ketiga menyebutkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan kendatipun cukup lemah hal ini menandakan bahwa ada hubungan antara pola penggunaan situs jejaring sosial Facebook dengan kerentanan viktimisasi *cyber harassment* pada anak. Hal tersebut memperlihatkan jika gaya hidup *online* anak tinggi namun tidak diiringi dengan penjagaan dan perlindungan *online* maka anak semakin rentan untuk mendapatkan berbagai viktimisasi *cyber*.

Analisa korelasi keempat menghasilkan bahwa tidak ada hubungan antara pola penggunaan *Facebook* pada anak dengan kerentanan mengalami viktimisasi *cyber* ditinjau dari jenis kelamin. Dengan kata lain, pola penggunaan *Facebook* pada anak perempuan dan laki-laki pada penelitian ini cenderung homogen atau sama dan resiko mereka menjadi korban *cyber harassment* juga ada pada tingkatan yang sama.

Anak membutuhkan perhatian yang lebih dari orang-orang terdekatnya. Pada masa remaja, anak mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial disekitarnya. Pemakaian internet secara teratur jika tidak diiringi oleh pengetahuan yang cukup, serta perlindungan yang memadai dapat menyebabkan anak rentan menjadi korban kejahatan. Anak dalam penelitian ini memiliki gaya hidup online yang tinggi, yang ditandai oleh empat indikator, yaitu: (a) *online exposure*, yaitu indikator yang mengukur tingkat rutinitas anak mengakses Facebook, arti Facebook bagi pergaulan anak, dan keterbukaan anak dalam kegiatan mengakses Facebook, (b) *online proximity*, yaitu indikator yang mengukur kedekatan anak dengan bahaya dalam kegiatan Facebook, (c) *Online Target Attractiveness*, yaitu mengukur tingkat daya tarik target dalam kegiatan online yang memunculkan resiko kejahatan terjadi, dan (d) *Online Deviance*, yaitu mengukur mengenai tingkat penyimpangan yang pernah dilakukan anak dalam kegiatan Facebook.

Perlindungan yang didapatkan anak juga cukup tinggi, dimana perlindungan dibagi menjadi dua indikator, yaitu (a) perlindungan digital, yaitu mengukur tingkat pengetahuan dan kemawasan anak menjaga profil pada akun Facebooknya, (b) perlindungan sosial, yaitu mengukur peranan orang tua dan teman bermain anak dalam mengontrol, mengawasi, serta pengaruh atau campur tangan mereka dalam kegiatan Facebook anak.

Pengalaman anak mengenai *online harassment* berada pada skor tengah, yaitu cukup, dimana *online harassment* dibagi menjadi tiga indikator, seperti (a) *online bullying*, yaitu mengukur tingkat pengalaman anak menerima pelecehan dan gangguan dari teman yang lebih kuat darinya (b) *unwanted sexual material and sexual solicitation*. Indikator ini mengukur mengenai pengalaman anak menerima atau melihat konten pornografi pada situs Facebook, dan pengalaman mendapat ajakan atau rayuan yang berindikasi mengajak hubungan pacaran hingga yang berbau seksualitas, lalu (c) *cyber stalking, cyber impersonation and identity theft*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini tidak meneliti mengenai efek yang dihasilkan dari pengalaman responden mengenai *cyber harassment*. Dalam penelitian selanjutnya dapat lebih baik lagi jika meneliti juga efek dan akibat dari *cyber harassment* terhadap perilaku anak agar dapat terlihat pola hubungan dan juga dampaknya pada anak.
2. Kelemahan dari penelitian ini adalah kurang spesifiknya alat ukur yang digunakan peneliti, sehingga output yang dihasilkan tidak fokus pada suatu masalah tertentu, namun hanya sebagai gambaran umum saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, alat, dan sumber-sumber lain yang dibutuhkan oleh peneliti. Oleh karena itu apabila ada yang ingin melakukan penelitian lanjutan, dan menggunakan topik yang sama, disarankan untuk dapat lebih fokus terhadap suatu fenomena atau suatu jenis *harassment* atau kejahatan *cyber* tertentu, agar memudahkan penelitian dan penulisan selanjutnya.
3. Keterbatasan metode juga menjadi hambatan penulis, pertama adalah jumlah sampel responden seharusnya dapat diperbesar lagi untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan dapat menggambarkan populasi lebih tepat. Kedua adalah kendala yang ditemui saat menyebarkan kuesioner secara *online*, asistensi dalam pengisian kuesioner sejatinya sangat diperlukan, untuk itu dalam penelitian selanjutnya dapat diperdalam metode dan proses pengisian kuesioner secara *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, M. B. (2005). *Pornomedia: "Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa"*. Jakarta: Prenada Media.
- Bynum, Jack E., & William E. Thomson. (2007). *Juvenile Delinquency : A Sociological Approach (7th Edition)*. USA : Pearson Education Incorporated.
- Burke, T. (2009). *Routine Activity Theory*. In Janet K. Wilson (Ed), *The Preager Handbook of Victimology*, pp.232-233. Santa Barbara, CA: Preager.
- Camfield, D. C. (2006). *Cyber Bullying and Victimization: Psychosocial Characteristic Of Bullies, Victims, and Bully/Victims*. Missoula, Montana, USA.
- Conklin, J.K. (1989). *Criminology*. New York: MacMillian Publishing, Co
- Creeber, Glen., & Royston Martin. (2009). *Digital Cultures*. England: Open University Press, McGraw-Hill
- Fuhrmann, B.S. 1990. *Adolescence (2nd edition)*. Glenview, Illionis: A Devision of Scott, Foresman and Company.
- Felson, Marcus. 1994. *Crime and Everyday Life: Insight and Implications for Society*. Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.
- Grabosky, P. N. & Smith, R. (2001). *Telecommunication Fraud in The Digital Age: The Convergence of Technologies*. In D.S. Wall (Ed), *Crime and The Internet*. Pp. 29-43. London and NY: Routledge
- Hindelang, M.J., Gottfredson, M.R., & Garofalo, J. (1978). *Victims of Personal Crime: An Empirical Foundation for a Theory of Personal Victimization*. Cambridge, MA: Ballinger Publishing Company.
- Hinduja, S., Patchin, J.W., 2009. *Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications (Corwin Press)
- Hurlock, E. B. (1990). *Developmental psychology: a lifespan approach*. Boston: McGraw-Hill.
- Juvenon, J., & Graham, S. (2001). *Peer harassment in school: The Plight of the Vulnerable and Victimized*. New York: Guilford.

- Ismamulhadi. (2002). *Penyelesaian Sengketa Dalam Perdagangan Secara Elektronik. Cyber Law: Suatu Pengantar*. Bandung: Pusat Studi Cyber Law UNPAD.
- Kamanto, Sunarto. (2004). *Pengantar Sosiologi* (Edisi ketiga). Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia
- Martono, Nanang. (2010). *Statistik Sosial: Teori dan Aplikasi Program SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Gaya Media.
- McQuail, Dennis. (2005). *McQuail's Mass Communication Theory Fifth Edition*. London: Sage Publication
- Miethe, T. D., & Meier., R. F. (1994). *Crime and it's Social Context: Toward an Intergated Theory of Offenders, Victims, and Situations*. Albany: State University of New York Press.
- Mustofa, Muhammad. (2007). *Kriminologi Kajian Sosiologi Terhadap Kriminalitas, Prilaku Menyimpang dan Pelanggaran Hukum*. Depok : FISIP UI PRESS.
- Newman, G. R., & Clarke, R.V.G. (2003). *Superhighway Robbery: Preventing E-Commerce Crime*. Cullompton: Willan
- Nisfiannoor, Muhammad. (2008). *Pendekatan Statistika Modern untuk Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Olweus, D. (1993). *Bullying at School: what we know and what we can do*. Oxford: Blackwell
- Papalia, D E., Olds, S. W., & Feldman, Ruth D. (2001). *Human development* (8th ed.). Boston: McGraw-Hill
- Rocci, Luppicini., & Adell, Rebecca. (2009). *Handbook of Research on Technoethics*. New York: Hershley
- Rubin, K. H., Bukowski, W. M., & Parker, J. G. (1998). Peer Interactions, Relationships, and Groups. In N. Eisenberg, *Handbook of Child Psychology: Social, Emotional, and Personality Development* (pp. 619-700). New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Santrock, J. W. (1990). *Life Span Development..* New York. McGraw-Hill Co, Inc.
- (2003). *Adolescence (Perkembangan Remaja)*. Terjemahan. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Veeger, K.J. (1986). *Realitas Sosial : Refleksi Filsafat Sosial Atas Hubungan Individu-Masyarakat Dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi*.
- Wall, D. S. (Ed.). (2001). *Crime and the Internet*. London and New York: Routledge
- (2007). *Cybercrime: The Transformation of Crime in the Information Age*. Cambridge and Malden: Polity Press

Jurnal

- Beran, T., & Li, Qing. (2002). *Cyber-harassment: A Study of a New Method for an Old Behavior*. Journal of Educational Computing Research
- Berson, I., Berson, M., & Ferron, J. (2002). *Emerging Risk of Violence in the Digital Age*. Journal of School Violence , 2, 51-71.
- Berson, I., (2003). *Grooming Cybervictims: The Psychosocial Effects of Online Exploitation for Youth*. Journal of School Violence, 2(1), 5-18.
- Berson, I., & Berson, M. (2005). *Challenging Online Behaviors of Youth: Findings From a Comparative Analysis of Young People in the United States and New Zealand*. Social Science Computer Review, 23(1), 29-38.
- Biber, J.K., Doverspike, D., Baznik, D., Cober, A., & Ritter, B.A. (2002). *Sexual Harassment in Online Communications: Effects of Gender and Discourse Medium*. CyberPsychology & Behavior, 5(1), 33-42.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). *Social network sites: Definition, History, and Scholarship*. Journal of Computer-Mediated Communication , 13 (1).
- Boyd, D. M., & Schrock, A. (2008). *Online Threats to Youth: Solicitation, Harassment, and Problematic Content*. Internet Safety Technical Force. Harvard University: Beckman Center for Internet & Safety.
- Bocij, P., & Sutton, M. (2004). *Victims Of Cyber-stalking: Piloting A Web-based Survey Method and Examining Tentative Finding*. Journal of Society and Information 1 (2).
- Choi, K. (2008). *Computer Crime Victimization and Integrated Theory: An Empirical Assessment*. International Journal of Cyber Criminology, 2, 308-333
- Cohen, L.E., & Felson, M. (1979). *Social Change and Crime Rate Trends: A Routine Activity Approach*. American Sociological Review, 44, 588-608

- Cohen, L. E., Kluegel, J. R., & Land, K. C. 1981. *Social Inequality and Predatory Criminal Victimization: An Exposition and Test of a Formal Theory*. *American Sociological Review*. 46(5), 505-524.
- Crosnoe, R. (2000). *Friendship in Childhood and Adolescence: The Life course and New Direction*. *Social Psychology Quaterly* , 63, 377-391.
- DiMaggio, P., Hargittai, E., & Neuman, W. R. (2001). *Social Implications of the Internet*. *Annual Review of Sociology* , 27. Published by: Annual Reviews
- Durkin, K. F., & Bryant, C. D. (1995). *Log on to Sex: Some Notes on The Carnal Computer and Erotic Cyberspace as an Emerging Research frontier*. *Deviant Behaviour: An Interdisciplinary Journal* , 16, 179-200.
- Finn, J. (2004). *A Survey of Online Harassment At a University Campus*. *Journal of Interpersonal Violence*. 19(4), 468-483.
- Goodman, M. D. (1997). *Why The Police Don't Care About Computer Crime?*. *Havard Journal of Law and Technology*, 10. 465-494
- Grabosky, P. N. (2001). *Virtual Criminality: "Old Wine in new Bottles"*. *Journal of Social and Legal Studies*, 10. 243-249
- Fisher, B.S., Sloan, J.J., Cullen, F.T., Lu C. (1998) *Crime in the Ivory Tower: Level and Sources of Student Victimization*. *Criminology*, 36, 671-710
- Hodge, J. Matthew. (2006). *Fourth Amandement And Privacy Issues On The "New" Internet: Facebook.com And Myspace.com*. *Southern Illinois University Law Journal*, 31. 95-122
- Hogben, G. (2007). *Security Issues and Recommendations For Online Social Networks*. The European Network and Information Security Agency Position Paper Vol.1.
- Kennedy, M.A., & Taylor, M.A. (2010). *Online Harassment and Victimization of College Students*. *Justice Policy Journal* 7(1). 4-20
- Kowalski, R.M., & Limber, S.P. (2007). *Electronic Bullying Among Middle School Students*. *Journal of Adolscene Health* 41. 22-30
- Maier, B. (2010). *How Has the Law Attempted to Tackle the Borderless Nature of the Internet?*. *International Journal of Law and Information Technology* , 18 (2), 142-175. Oxford University Press
- Mann, B. L. (2008). *Social Networking Website - A Concatenation of Impersonation, Denigration, Sexual Aggresive, Solicitation, Cyber-*

- Bullying or Happy Slapping Videos*. International Journal of Law and Technology Information , Volume 17 (3), 252-267. Oxford University Press
- Mann, D., & Sutton, M. (1998). *NETCRIME : More Change in the Organization of Thieving*. British Journal of Criminology , 38 (2). Oxford University Press
- Marsoof, A. (2011). *Online Social Networking and Right to Privacy: The conflicting Rights of Privacy and Expression*. International Journal of Law and Technology , 1-23. Oxford University Press
- Mazer, J. P., Murphy, R.E., & Simonds, C.J. (2007). *I'll see you on "Facebook": The Effects of Computer-Mediated Teacher Self-Disclosure on Student Motivation, Affective Learning, and Classroom Climate*. Journal of Communication Education, 56:1, 1-17
- Mesch, G. S. (2009). *Parental Mediation, Online Activities and Cyberbullying*. Cyberpsychology and Behavior , 1-21.
- Mesch, G. S. (2007). *Social Diversification: A Perspective For The Study Of Social Networks Of Adolescents Offline And Online*. (N. K. Otto, Ed.) *Grenzenlose Cyberwelt? Veralg Fur Sozialwissenschaften*, 105-121.
- Miethe, T. D., & Meier., R. F. (1990). *Opportunity, Choice, and Criminal Victimization: A Test of Theoretical Model*. Journal of Research in Crime and Delinquency, 27, 243-266
- Pellegrini, A.D., & Long, J.D. (2002). *A Longitudinal Study of Bullying, dominance, and Victimization during the Transition from Primary School through Secondary School*. British Journal of Developmental Psychology, 20. 259-280
- Pittaro, M. (2007). *Cyberstalking: An Analysis of Online Harassment and Intimidation*. International Journal of Cyber Criminology 1(2). 180-197
- Ponton, L.E., & Judice, S. (2004). *Typical Adolescent Sexual Development*. Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America. 13, 497
- Smith P.K., Mahdavi J., Carvalho M., Fisher S., Russell S., Tippett N. (2008). *Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils*. Journal of Child Psychology & Psychiatry 49 (4). 376 — 385
- Reyns, B. W. (2010). *Being Pursued Online: Extent and Nature of Cyberstalking Victimization from a Lifestyle/Routine Activities Perspective*. A

Dissertation Submitted to the: Graduate School of the University of Cincinnati. USA: UMI and Proquest Publisher

- Roberts, L. (2008). *Cyber-Victimisation in Australia: Extent, Impact on Individuals and Responses*. Briefing Paper of Tasmanian Institute of Law Enforcement Studies No. 6, June 2008 ed.
- Sheldon, P. (2008). *Student Favourite: Facebook and Motives For It Use*. *Southwestern Mass Communication Journal* , 39-53.
- Stack, M., & Kelly, D. M. (2006). *Popular Media, Education, and Resistance*. *A Canadian Journal of Education*, 29 (1). Canadian Society for the Study of Education.
- Wolak, J.D., Mitchell, K., & Finkelhor, D. (2007). *Does Online Harassment Constitute Bullying? An Exploration of Online Harassment by Known Peers and Online-Only Contacts*. *Journal of Adolescence Health* 42, 51-58
- Yar, M. (2005). *The Novelty of "Cybercrime: The Light Assessment of Routine Activity Theory"*. *European Journal of Criminology*, 2 (4), 407-427. London: Sage Publication
- Ybarra, M., & Mitchell, K. (2004). *Online Aggressor/Targets, Aggressors, and Targets: Comparison of Associated Youth Characteristics*. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* , 45, 1308-1316.
- Yucedal, B. (2010). *Victimization In Cyberspace: An Application Of Routine Activity And Lifestyle Exposure Theories*. A dissertation submitted to Kent State University. USA

Laporan Penelitian

- Dwyer, C., Roxanne Hiltz, S and Passerini. (2007). *Trust and Privacy Concern within Social Networking Sites: A Comparison of Facebook and MySpace*. Proceedings of the Thirteenth Americas Conference on Information Systems, Keystone, Colorado August 9th – 12th. Available at <http://csis.pace.edu/~dwyer/research/DwyerAMCIS2007.pdf>
- Fogarty, K. (2006). *Teens and Internet Safety*. *Series of the Family Youth and Community Sciences Department* . Cooperative Extension Service, Institute of Food and Agricultural Sciences, University of Florida. Original publication date October 2006, available at <http://edis.ifas.ufl.edu/fy848> (code document FCS2248)
- Farfinski, S. (2007). *UK Cybercrime Report*. available at: https://www.garlik.com/press/garlik_UK_cybercrime_report.pdf

Finkelhor, D., Wolak, J.D., & Mitchell, K. (2007). *Online Victimization: A Report on the Nation's Youth*.

Available at:

<http://www.eric.ed.gov/ERICwebportal/contentdelivery.servlet/ERICServlet?accno=ED442039>

Griffith, S., & Liyanage, L. (2008). *An introduction to the potential of social networking sites in education*. In I. Olney, G. Lefoe, J. Mantei, & J. Herrington (Eds.), *Proceedings of the Second Emerging Technologies Conference 2008* (pp. 76-81). Wollongong: University of Wollongong.

Lampe, C., Ellison, N. and Steinfield, C. (2006). *A Face(book) in the Crowd: Social Searching Versus Social Browsing*. *Proceedings of the 20th Anniversary Conference on Computer Supported Cooperative Work*, Banff, Alberta, Canada, 2007, pp. 167-170. New York: ACM Press

Louge, N. (2006, October). *Adolescents and the Internet*. ACT for Youth The Center of Excellence; Research and Fact Finding. October 2006 edition. New York: Cornell University. Available at www.actforyouth.net

Robets, D. F., Foehr, U. G., & Rideout, V. (2005). *Generation M : Media in the Lives of 8-18 Year olds*. California and Washington: The Henry J. Kaiser Family Foundation.

Wolak, J.D., Mitchell, K., & Finkelhor, D. (2006). *Online Victimization of Youth: Five Years Later*. <http://www.unh.edu/ccrc/pdf/CV138.pdf>

Wolfe, D.A., & Chiodo, D. (2008). *Sexual Harassment and Related Behaviors Reported Among Youth From Grade 9 to Grade 11*.

Available at:

http://www.camh.net/News_events/Media_centre/CAMH%20harassment%20paper.pdf

Youth Affairs Council Of South Australia (YACSA). (2011). *Response to the Joint Select Committee on Cyber-Safety*. SA: Adelaide www.yacsa.com.au

Website

Alexa. (2010). Retrieved from: <http://www.alexac.com/siteinfo/Facebook>

Antara. (2010). Retrieved from Antara News:

<http://www.antaranews.com/berita/1266314137/sudah-100-pengaduan-terkait-Facebook-ke-komnas-pa>

<http://www.antaranews.com/news/247785/pemerksa-kenalan-di-jejaring-sosial>

CheckFacebook. (2010). Retrieved from: <http://www.checkfacebook.com>

DetikNews. (2011). Retrieved from:

<http://www.detiknews.com/read/2011/02/04/104223/1559927/10/polda-terima-300-laporan-kejahatan-cyber-mayoritas-penghinaan-di-facebook?nd992203605>

<http://www.detiknews.com/read/2011/03/03/221615/1584241/10/posting--sekolahku-korupsi-loh--di-fb-3-siswi-smk-di-bogor-di-do>

<http://www.detiknews.com/read/2011/01/20/161014/1550852/10/komnas-pa-minta-polisi-ungkap-jaringan-narkoba-penjual-abg>

<http://www.detiknews.com/read/2011/01/20/180111/1550948/10/perubahan-sikap-korban-singkap-kasus-penjualan-abg-di-facebook>

<http://www.detiknews.com/read/2011/01/19/125237/1549828/10/polisi-bongkar-penjualan-abg-melalui-facebook-di-jakpus>

DetikNews. (2010). Retrieved from:

<http://www.detiknews.com/read/2010/04/12/221219/1337005/10/korban-foto-bugil-di-facebook-eks-pemandu-sorak-di-binus>

<http://www.detiknews.com/read/2010/02/11/233854/1297989/10/setubuhi-anak-di-bawah-umur-gara-gara-fb-pemuda-ditangkap>

<http://www.detiknews.com/read/2010/02/11/152818/1297718/10/abelina-ditemukan-ayah-terbang-ke-jakarta?nd992203605>

<http://www.detiknews.com/read/2010/02/11/131500/1297559/10/mahasiswa-kedokteran-undip-hilang-diduga-diculik-kenalan-di-facebook>

<http://www.detiknews.com/read/2010/10/21/155632/1471458/10/amankan-facebook-dengan-tidak-obral-info-diri?nd992203605>

<http://www.detiknews.com/read/2010/02/10/144854/1296778/10/nova-kerap-main-facebook-di-warnet?nd992203605>

<http://surabaya.detik.com/read/2010/09/16/151330/1441796/475/kencan-lewat-facebook-nila-dicabuli-operator-komputer>

<http://www.detikinet.com/read/2010/03/09/072554/1314067/323/waspadaipenipuan-di-facebook-menggunakan-akun-milik-teman>

<http://www.detiknews.com/read/2010/02/04/170559/1293244/10/diancamputus-pria-sebar-foto-bugil-pacar-di-facebook>

<http://www.detiknews.com/read/2010/02/16/134623/1300580/10/terbukti-menghina-lewat-facebook-farah-divonis-2-bulan-bui>

<http://www.antaranews.com/berita/1266227063/guru-takutkan-ancaman-pembunuhan-via-facebook>

<http://www.detiknews.com/read/2010/02/15/173921/1300034/10/nurhayati-hilang-diduga-pergi-dengan-kenalan-di-facebook>

Facebook. (2010). Retrieved from <http://www.facebook.com>

Harian Sumut Pos. (2010). Retrieved from:
<http://www.hariansumutpos.com/2010/02/28875/prostitusi-via-Facebook-dibongkar.html>

Jurnal Perempuan. (2010). Retrieved from Jurnal Perempuan Online:
http://www.jurnalperempuan.com/index.php/jpo/comments/kekerasan_terhadap_anak_tanggng_jawab_bersama/

Tekno Kompas. (2010). Retrieved October 2010, from Kompas Cyber Media:
<http://tekno.kompas.com/read/2010/01/13/16374871/>

Telegraph. (2010). Retrieved from <http://www.telegraph.co.uk/technology/Facebook/7546238/ Crimes-involving-Facebook-up-346-pc-police-force-claims.html>

Tempo Interaktif. (2010). Retrieved from:
<http://www.tempointeraktif.com/hg/bandung/2010/06/02/brk,20100602-252234,id.html>

<http://www.tempointeraktif.com/hg/kesra/2010/10/05/brk,20101005-282531,id.html>

LAMPIRAN 1
TEMUAN KARAKTERISTIK

1. Usia Responden pada Akun Facebook

Usia	Usia Responden Sebenarnya		Usia Responden Pada Akun Facebook	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
11	3	3%	-	-
12	5	5%	-	-
13	9	9%	6	6%
14	36	36%	28	28%
15	21	21%	23	23%
16	15	15%	13	13%
17	11	11%	18	18%
18	-	-	3	3%
19	-	-	1	1%
20	-	-	4	4%
21	-	-	1	1%
22	-	-	2	2%
Total	100	100%	100	100%

Sumber: data primer SPSS

2. Data Kelas Responden

Kelas	Frekuensi	Persentase
5	1	1%
7	8	8%
8	11	11%
9	40	40%
10	16	16%
11	12	12%
12	12	12%
Total	100	100%

Sumber: data primer SPSS

LAMPIRAN 2
HASIL SKORING INDIKATOR

1. Hasil Skor *Online Exposure*

PERNYATAAN	HASIL SKORING 100 RESPONDEN	
	SKOR	%
Menurut saya punya akun <i>Facebook</i> itu penting dalam menunjang aktifitas dan pergaulan	406	81.2
Saya membuka situs <i>Facebook</i> setiap hari	354	70.8
Saya membuka situs <i>Facebook</i> bisa lebih dari 1 jam setiap harinya	356	71.2
Saya memperbaharui (<i>update</i>) status setiap hari	305	61
Saya suka memperlihatkan kepada teman-teman saya mengenai kegiatan saya melalui situs <i>Facebook</i>	323	64.6

Sumber: data primer SPSS

2. Hasil Skor *Online Proximity*

PERNYATAAN	HASIL SKORING 100 RESPONDEN	
	SKOR	%
Saya pernah mengirimkan permintaan pertemanan (<i>add</i>) kepada orang yang saya tidak kenal	345	69
Saya pernah menerima permintaan pertemanan (<i>confirm</i>) dari orang yang saya tidak kenal	365	73
Saya berminat mencari teman baru, bahkan pacar melalui <i>Facebook</i>	329	65.8
Saya menggunakan fasilitas <i>Friend service</i> (dapat mempublikasikan status jejaring sosial lain, seperti update twitter ke halaman profil <i>Facebook</i> saya)	319	63.8
Saya menggunakan <i>Facebook</i> untuk bermain game <i>online</i> yang ada di <i>Facebook</i> (<i>poker, farm ville, dan lainnya</i>)	341	68.2

Sumber: data primer SPSS

3. Hasil Skor *Online Target Attractiveness*

PERNYATAAN	HASIL SKORING 100 RESPONDEN	
	SKOR	%
Saya mencantumkan informasi yang tidak benar dalam profil <i>Facebook</i> saya (seperti mencantumkan usia yang bukan sebenarnya, sekolah, dan sebagainya)	252	50.4
Saya menampilkan lokasi tempat saya tinggal di profil <i>Facebook</i>	335	66.7
Saya menampilkan alamat e-mail dan <i>messenger</i> saya di <i>Facebook</i> (YM!, MSN, GoogleTalk, E-Buddy, dan lainnya)	332	66.4
Saya menampilkan alamat jejaring sosial saya lainnya di <i>Facebook</i> (Twitter, Tumblr, Friendster, dan lainnya)	327	65.4
Saya menampilkan nomor telepon saya di <i>Facebook</i>	261	52.2

Sumber: data primer SPSS

4. Hasil Skor *Online Deviance or Risky behavior*

PERNYATAAN	HASIL SKORING 100 RESPONDEN	
	SKOR	%
Saya pernah menghubungi (<i>chat</i> FB, kirim pesan, menelepon atau mengirim sms) orang yang saya kenal melalui <i>Facebook</i> (teman yang kamu kenal melalui <i>Facebook</i> , bukan teman di dunia nyata)	358	71.6
Saya pernah mengganggu atau mengatakan sesuatu yang tidak menyenangkan kepada orang lain di <i>Facebook</i>	293	58.6
Saya pernah bertengkar dengan teman saya di <i>Facebook</i>	298	59.6
Saya pernah menggunakan Akun <i>Facebook</i> orang lain tanpa sepengetahuan pemilik akun (teman, orang tua, pacar)	287	57.4
Saya pernah mengirimkan gambar atau konten yang berbau seksual kepada orang lain di <i>Facebook</i>	211	42.2

Sumber: data primer SPSS

5. Hasil Skor *Digital Guardians*

PERNYATAAN	HASIL SKORING 100 RESPONDEN	
	SKOR	%
Saya mengetahui fitur “privasi” atau “ <i>privacy</i> ” di <i>Facebook</i>	367	73.4
Saya selalu <i>log out</i> setelah selesai menggunakan <i>Facebook</i>	398	79.6
Saya mengetahui dan pernah membaca fitur “kondisi dan syarat” atau “ <i>terms and condition</i> ” pada <i>Facebook</i>	311	62.2
Saya mengetahui cara mengunci profil pada <i>Facebook</i>	349	69.8
Saya mengetahui cara blok/lapor profil pada <i>Facebook</i> (block/report)	358	71.6
Saya mengetahui cara merubah password di <i>Facebook</i>	399	79.8
Saya mengetahui cara mengunggah (upload) foto pada <i>Facebook</i>	410	82
Saya mengetahui cara berubah foto profil pada <i>Facebook</i>	415	83
Saya mengetahui pengaturan privasi foto pada <i>Facebook</i>	370	74
Saya mengetahui pengaturan tampilan profil pada <i>Facebook</i>	384	76.8

Sumber: data primer SPSS

6. Hasil Skor *Social Guardians* (Orang Tua)

PERNYATAAN	HASIL SKORING 100 RESPONDEN	
	SKOR	%
Orang Tua saya dapat mengakses Internet	297	59.4
Orang Tua saya memberi aturan dalam penggunaan internet	370	74
Orang Tua tahu bahwa saya punya akun <i>Facebook</i>	363	72
Orang Tua saya memberi aturan dalam penggunaan <i>Facebook</i>	329	65.8
Orang Tua tahu password <i>Facebook</i> saya	227	45.4
Orang Tua saya punya akun/profil <i>Facebook</i>	272	54.4
Orang Tua saya menjadi teman dalam <i>Facebook</i> saya	253	50.6
Orang Tua mengetahui siapa saja yang menjadi teman saya di <i>Facebook</i>	265	53
Saya sering mengobrol atau membicarakan mengenai aktifitas <i>Facebook</i> saya kepada orang tua	305	61

Sumber: data primer SPSS

7. Hasil Skor *Social Guardians* (Teman Bermain atau *Peer Group*) (recode)

PERNYATAAN	HASIL SKORING 100 RESPONDEN	
	SKOR	%
Saya mempunyai akun <i>Facebook</i> karena teman atau geng/ kelompok bermain saya juga mempunyai akun <i>Facebook</i>	251	50.2
Teman atau geng/kelompok bermain saya mengetahui aktifitas saya dalam <i>Facebook</i>	245	49
Teman atau geng/kelompok bermain saya memberi saran dalam aktifitas di <i>Facebook</i>	277	55.4
Teman atau geng/kelompok bermain saya ada yang mengetahui <i>password Facebook</i> saya	289	57.8
Teman atau geng/kelompok bermain saya berkenalan dengan orang baru di <i>Facebook</i>	253	50.6
Teman atau geng/kelompok bermain saya ada yang mendapatkan pacar melalui <i>Facebook</i>	246	49.2

Sumber: data primer SPSS

8. Hasil Skor *Online Bullying*

PERNYATAAN	HASIL SKORING 100 RESPONDEN	
	SKOR	%
pernah dihina oleh teman di <i>Facebook</i>	306	61.2%
pernah disindir oleh teman di <i>Facebook</i>	329	65.8%
pernah dikucilkan atau dimusuhi oleh teman di <i>Facebook</i>	281	56.2%
Teman pernah menyebarkan gosip tentang diri saya di <i>Facebook</i>	300	60%
Tidak berteman dalam <i>Facebook</i> dengan orang yang memusuhi di dunia nyata	341	68.2%

Sumber: data primer SPSS

9. Hasil Skor *Unwanted Sexual Material and Sexual Solicitation*

PERNYATAAN	HASIL SKORING 100 RESPONDEN	
	SKOR	%
Saya pernah melihat konten (gambar, video, aplikasi, tulisan, iklan, dan lainnya) yang berbau pornografi dalam situs <i>Facebook</i>	292	58.4
Saya pernah dikirimkan konten (gambar, video, aplikasi, tulisan, iklan, dan lainnya) yang berbau pornografi oleh orang yang saya kenal pada situs <i>Facebook</i>	264	52.8
Saya pernah dikirimkan konten (gambar, video, aplikasi, tulisan, iklan, dan lainnya) yang berbau pornografi pada situs <i>Facebook</i> oleh orang yang tidak saya kenal	292	58.4
Saya pernah mengalami ajakan atau rayuan berbau seksual dalam aktifitas saya dalam situs <i>Facebook</i> (sedang chatting, bermain game <i>Facebook</i> , dan lainnya) oleh orang yang saya kenal	250	50
Saya pernah mengalami ajakan atau rayuan berbau seksual dalam aktifitas saya dalam situs <i>Facebook</i> (sedang chatting, bermain game <i>Facebook</i> , dan lainnya) oleh orang yang tidak saya kenal	247	49.4

Sumber: data primer SPSS

10. Hasil Skor Penguntitan *Cyber* dan Penyalahgunaan Akun *Facebook* oleh orang lain

PERNYATAAN	HASIL SKORING 100 RESPONDEN	
	SKOR	%
Akun <i>Facebook</i> saya pernah dipakai oleh orang lain	307	61.4%
Akun <i>Facebook</i> saya pernah dipakai oleh orang lain dan digunakan untuk berbuat sesuatu, seperti mengirim pesan kepada orang lain, bermain game di <i>Facebook</i> , dan lain-lain	304	60.8%
Ada akun di <i>Facebook</i> yang sama dengan profil akun saya (ada orang yang memalsukan <i>Facebook</i> kamu)	267	53.4%
Saya pernah dikirimkan pesan oleh orang yang tidak saya kenal di <i>Facebook</i> dan menurut saya itu tidak mengganggu serta tidak membuat saya takut	310	62%
Saya pernah dikirimkan pesan oleh orang yang tidak saya kenal di <i>Facebook</i> dan menurut saya itu mengganggu serta membuat saya takut	353	70.6%

Sumber: data primer SPSS

LAMPIRAN 3

KUESIONER

Kuesioner Versi Cetak (Bukan Online)

Tautan Kuesioner Online: (<http://tinyurl.com/kuesionerkarin>)

NO. Kuesioner			
---------------	--	--	--

“Hubungan antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Kerentanan Viktimisasi *Cyber-harassment* pada Anak”

Instrumen Survey

Selamat pagi/siang/sore, saya Karina Ayu Ningtyas dari Departemen Kriminologi FISIP Universitas Indonesia sedang mengadakan penelitian tentang “*Hubungan antara Pola Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Kerentanan Viktimisasi Cyber-harassment pada Anak*”. Dilatarbelakangi dengan alasan tersebut saya meminta bantuan Saudara/i untuk mengisi kuesioner yang telah saya persiapkan ini sebagai suatu upaya untuk melakukan pengumpulan data. **Data pribadi** Anda akan dijaga **kerahasiaannya** dan hasil penelitian akan dipublikasikan secara **terbatas**. Atas bantuan dan partisipasi Saudara/i saya ucapkan terima kasih.

Salam,

Karina Ayu Ningtyas

Universitas Indonesia

BAGIAN I

Jenis kelamin : L/P* (*coret salah satu*)

Usia :

Usia dalam akun Facebook :

Kelas :

Jumlah akun facebook yang dimiliki :

1

lebih dari 1

Tahun pertama kali membuat Facebook :

Apakah kamu mempunyai geng atau kelompok bermain?

Ya

Tidak

Apakah kamu memiliki komputer bersama di rumah (dipakai bersama dengan keluarga)?

Ya

Tidak

Berapa lama/Frekuensi kamu menggunakan internet dalam 1 hari?

1 sampai 3 jam

3 sampai 5 jam

lebih dari 5 jam

Tempat kamu mengakses internet (*pilih yang dikehendaki, dibolehkan lebih dari satu jawaban*) :

Rumah

Sekolah

Warnet

Kafe

Tempat lainnya, (*sebutkan*) =

Alat yang kamu gunakan untuk mengakses internet (*pilih yang dikehendaki, dibolehkan lebih dari satu jawaban*) :

komputer/laptop rumah (bersama)

komputer/laptop pribadi

komputer/lab sekolah

komputer Warnet

Telepon Selular (HP)

Lainnya, (*sebutkan*) =

Jika kamu mengakses Internet melalui telepon selular, jenis atau merk apa yang kamu pakai?

Nokia

Blackberry

Ponsel berbasis Android

Lainnya, (*sebutkan*) =

Apakah kamu mempunyai akun jejaring sosial selain Facebook?

Tidak

Ya, sebutkan (*pilih yang dikehendaki, dibolehkan lebih dari satu jawaban*):

Twitter

Tumblr

Friendster

Koprol

Lainnya, (*sebutkan*) =

BAGIAN II

Online Lifestyle

Untuk bagian ini, pilihlah jawaban yang Anda rasa cocok dengan tanda (✓). Kode dari jawaban yang dapat dipilih adalah:

STS = Sangat tidak setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
TS = Tidak Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
TT = Tidak Tahu terhadap pernyataan yang disediakan.
S = Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
SS = Sangat Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.

II.1

Online Exposure

No	Pernyataan	STS	TS	TT	S	SS
1	Menurut saya punya akun <i>Facebook</i> itu penting dalam menunjang aktifitas dan pergaulan					
2	Saya membuka situs <i>Facebook</i> setiap hari					
3	Saya membuka situs <i>Facebook</i> bisa lebih dari 1 jam setiap harinya					
4	Saya memperbaharui (<i>update</i>) status setiap hari					
5	Saya suka memperlihatkan kepada teman-teman saya mengenai kegiatan saya melalui situs <i>Facebook</i>					

II.2

Online Proximity

Untuk bagian ini, pilihlah satu jawaban yang Anda rasa cocok dengan tanda (✓). Kode dari jawaban yang dapat dipilih adalah:

STS = Sangat tidak setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
TS = Tidak Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
TT = Tidak Tahu terhadap pernyataan yang disediakan.
S = Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
SS = Sangat Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.

No	Pernyataan	STS	TS	TT	S	SS
6	Saya pernah mengirimkan permintaan pertemanan (<i>meng-add</i>) kepada orang yang saya tidak kenal					
7	Saya pernah menerima permintaan pertemanan (<i>meng-confirm</i>) dari orang yang saya tidak kenal					
8	Saya berminat mencari teman baru, bahkan pacar melalui <i>Facebook</i>					
9	Saya menggunakan fasilitas <i>Friend service</i> (dapat mempublikasikan status jejaring sosial lain, seperti update twitter ke halaman profil <i>Facebook</i> saya)					
10	Saya menggunakan <i>Facebook</i> untuk bermain game online yang ada di facebook (<i>poker, farm ville, dan lainnya</i>)					

III.3

Online Target Attractiveness

Untuk bagian ini, pilihlah satu jawaban yang Anda rasa cocok dengan tanda (✓). Kode dari jawaban yang dapat dipilih adalah:

STS = Sangat tidak setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
TS = Tidak Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
TT = Tidak Tahu terhadap pernyataan yang disediakan.
S = Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
SS = Sangat Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.

No	Pernyataan	STS	TS	TT	S	SS
11	Saya mencantumkan informasi yang tidak benar dalam profil <i>Facebook</i> saya (seperti mencantumkan usia yang bukan sebenarnya, sekolah, dan sebagainya)					
12	Saya menampilkan lokasi tempat saya tinggal di profil <i>Facebook</i>					
13	Saya menampilkan alamat e-mail dan <i>messenger</i> saya di <i>Facebook</i> (YM!, MSN, GoogleTalk, E-Buddy, dan lainnya)					
14	Saya menampilkan alamat jejaring sosial saya lainnya di <i>Facebook</i> (Twitter, Tumblr, Friendster, dan lainnya)					
15	Saya menampilkan nomor telepon saya di <i>Facebook</i>					

III.4

Online Deviance or Risky Behavior

Untuk bagian ini, pilihlah satu jawaban yang Anda rasa cocok dengan tanda (✓). Kode dari jawaban yang dapat dipilih adalah:

STS = Sangat tidak setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
TS = Tidak Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
TT = Tidak Tahu terhadap pernyataan yang disediakan.
S = Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
SS = Sangat Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.

No	Pernyataan	STS	TS	TT	S	SS
16	Saya pernah menghubungi (<i>chat</i> FB, kirim pesan, menelepon atau mengirim sms) orang yang saya kenal melalui <i>Facebook</i> (teman yang kamu kenal melalui <i>Facebook</i> , bukan teman di dunia nyata)					
17	Saya pernah mengganggu atau mengatakan sesuatu yang tidak menyenangkan kepada orang lain di <i>Facebook</i>					
18	Saya pernah bertengkar dengan teman saya di <i>Facebook</i>					
19	Saya pernah menggunakan Akun <i>Facebook</i> orang lain tanpa sepengetahuan pemilik akun (teman, orang tua, pacar)					
20	Saya pernah mengirimkan gambar atau konten yang berbau seksual kepada orang lain di <i>Facebook</i>					

Online Guardianships

III.5

Digital Guardians

Untuk bagian ini, pilihlah satu jawaban yang Anda rasa cocok dengan tanda (✓). Kode dari jawaban yang dapat dipilih adalah:

STS = Sangat tidak setuju terhadap pernyataan yang disediakan.

TS = Tidak Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.

TT = Tidak Tahu terhadap pernyataan yang disediakan.

S = Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.

SS = Sangat Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.

No	Pernyataan	STS	TS	TT	S	SS
21	Saya mengetahui fitur “privasi” atau “ <i>privacy</i> ” di <i>Facebook</i> dan mengatur profil menjadi privat					
22	Saya selalu <i>log out</i> setelah selesai menggunakan <i>Facebook</i>					
23	Saya mengetahui dan pernah membaca fitur “kondisi dan syarat” atau “ <i>terms and condition</i> ” pada <i>facebook</i>					
24	Saya mengetahui cara mengunci profil pada <i>facebook</i>					
25	Saya mengetahui cara blok/lapor profil pada <i>facebook</i> (block/report)					
26	Saya mengetahui cara merubah password di <i>facebook</i>					
27	Saya mengetahui cara mengunggah (upload) foto pada <i>facebook</i>					
28	Saya mengetahui cara berubah foto profil pada <i>facebook</i>					
29	Saya mengetahui pengaturan privasi foto pada <i>facebook</i>					
30	Saya mengetahui pengaturan tampilan profil pada <i>facebook</i>					

III.6

Social Guardians

Untuk bagian ini, pilihlah satu jawaban yang Anda rasa cocok dengan tanda (✓). Kode dari jawaban yang dapat dipilih adalah:

STS = Sangat tidak setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
TS = Tidak Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
TT = Tidak Tahu terhadap pernyataan yang disediakan.
S = Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
SS = Sangat Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.

No	Pernyataan	STS	TS	TT	S	SS
31	Orang Tua saya dapat mengakses Internet					
32	Orang Tua saya memberi aturan dalam penggunaan internet					
33	Orang Tua tahu bahwa saya punya akun <i>Facebook</i>					
34	Orang Tua saya memberi aturan dalam penggunaan <i>Facebook</i>					
35	Orang Tua tahu password <i>Facebook</i> saya					
36	Orang Tua saya punya akun/profil <i>Facebook</i>					
37	Orang Tua saya menjadi teman dalam <i>Facebook</i> saya					
38	Orang Tua mengetahui siapa saja yang menjadi teman saya di <i>Facebook</i>					
39	Saya sering mengobrol atau membicarakan mengenai aktifitas <i>Facebook</i> saya kepada orang tua					
40	saya mempunyai akun Facebook karena teman atau geng/kelompok bermain saya juga mempunyai akun Facebook					
41	Teman atau geng/kelompok bermain saya mengetahui aktifitas saya dalam <i>Facebook</i>					
42	Teman atau geng/kelompok bermain saya memberi saran dalam aktifitas di <i>Facebook</i>					
43	Teman atau geng/kelompok bermain saya ada yang mengetahui <i>password Facebook</i> saya					
44	Teman atau geng/kelompok bermain saya berkenalan dengan orang baru di <i>Facebook</i>					
45	Teman atau geng/kelompok bermain saya ada yang mendapatkan pacar melalui <i>Facebook</i>					

BAGIAN III

III.1

Online Bullying

Untuk bagian ini, pilihlah satu jawaban yang Anda rasa cocok dengan tanda (✓). Kode dari jawaban yang dapat dipilih adalah:

STS = Sangat tidak setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
TS = Tidak Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
TT = Tidak Tahu terhadap pernyataan yang disediakan.
S = Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.
SS = Sangat Setuju terhadap pernyataan yang disediakan.

***kata teman dalam bagian ini adalah teman yang kamu kenal di dunia nyata yang juga menjadi teman kamu di facebook**

No	Pernyataan	STS	TS	TT	S	SS
46	Saya pernah dihina oleh teman saya di Facebook					
47	Saya pernah disindir oleh teman saya di Facebook					
48	Saya pernah dikucilkan atau dimusuhi oleh teman saya di Facebook					
49	Teman saya pernah menyebarkan gosip tentang diri saya di Facebook					
50	Saya tidak berteman dalam Facebook dengan orang yang memusuhi di dunia nyata					

III.3

Unwanted Exposure of Sexual Material and Online Sexual Solicitation

Untuk bagian ini, pilihlah satu jawaban yang Anda rasa cocok dengan tanda (✓). Kode dari jawaban yang dapat dipilih adalah:

STS = Sangat tidak setuju terhadap pernyataan dan pernah merasakan atau mengalami.
TS = Tidak Setuju terhadap pernyataan dan pernah merasakan atau mengalami.
TT = Tidak Tahu terhadap pernyataan dan pernah merasakan atau mengalami.
S = Setuju terhadap pernyataan dan pernah merasakan atau mengalami.
SS = Sangat Setuju terhadap pernyataan dan pernah merasakan atau mengalami.

No	Pernyataan	STS	TS	TT	S	SS
51	Saya pernah melihat konten (gambar, video, aplikasi, tulisan, iklan, dan lainnya) yang berbau pornografi dalam situs <i>Facebook</i>					
52	Saya pernah dikirim konten (gambar, video, aplikasi, tulisan, iklan, dan lainnya) yang berbau pornografi oleh orang yang saya kenal pada situs <i>Facebook</i>					
53	Saya pernah dikirim konten (gambar, video, aplikasi, tulisan, iklan, dan lainnya) yang berbau pornografi pada situs <i>Facebook</i> oleh orang yang tidak saya kenal					
54	Saya pernah mengalami ajakan berbau seksual dalam aktifitas saya dalam situs <i>Facebook</i> (sedang chatting, bermain game <i>Facebook</i> , dan lainnya) oleh orang yang saya kenal					

55	Saya pernah mengalami ajakan berbau seksual dalam aktifitas saya dalam situs <i>Facebook</i> (sedang chatting, bermain game <i>Facebook</i> , dan lainnya) oleh orang yang tidak saya kenal					
----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

III.4

Cyber Stalking and Identity Theft

Untuk bagian ini, pilihlah satu jawaban yang Anda rasa cocok dengan tanda (✓). Kode dari jawaban yang dapat dipilih adalah:

<p>STS = Sangat tidak setuju terhadap pernyataan <u>dan pernah merasakan atau mengalami.</u> TS = Tidak Setuju terhadap pernyataan <u>dan pernah merasakan atau mengalami.</u> TT = Tidak Tahu terhadap pernyataan <u>dan pernah merasakan atau mengalami.</u> S = Setuju terhadap pernyataan <u>dan pernah merasakan atau mengalami.</u> SS = Sangat Setuju terhadap pernyataan <u>dan pernah merasakan atau mengalami.</u></p>

No	Pernyataan	STS	TS	TT	S	SS
56	Akun <i>Facebook</i> saya pernah dipakai oleh orang lain					
57	Akun <i>Facebook</i> saya pernah dipakai oleh orang lain dan digunakan untuk berbuat sesuatu, seperti mengirim pesan kepada orang lain, bermain game di <i>Facebook</i> dengan memakai akun <i>Facebook</i> saya					
58	Ada akun di <i>Facebook</i> yang sama dengan profil akun saya (ada orang yang memalsukan <i>Facebook</i> kamu)					
59	Saya pernah dikirim pesan oleh orang yang tidak saya kenal di <i>Facebook</i> dan menurut saya itu tidak mengganggu					
60	Saya pernah dikirim pesan oleh orang yang tidak saya kenal di <i>Facebook</i> dan menurut saya itu mengganggu					

Terima Kasih