

## COMMUNICATIONS

# PENGARUH KONTEN LGBT PADA MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU CYBER BULLYING PADA KALANGAN REMAJA

Anya Narawita Naryakusuma & Vincentius Antoni Wijaya  
Universitas Pembangunan Jaya  
[Anya.narawita@student.upj.ac.id](mailto:Anya.narawita@student.upj.ac.id),  
[Vincentius.antonijaya@student.upj.ac.id](mailto:Vincentius.antonijaya@student.upj.ac.id)

### ARTICLE INFO

Received on 11 June 2021  
Received in revised form 29 July 2021  
Accepted 29 July 2021  
Published on 29 July 2021

**Keywords:** Media Sosial, Cyber Bullying, Pengaruh Konten

**How to cite this article:** Naryakusuma, Anya Narawita dan Vincentius Antoni Wijaya. (2021). Pengaruh Konten LGBT Pada Media Sosial Terhadap Perilaku Cyber Bullying Pada Kalangan Remaja. *Communications* 3(2) 161-171

### ABSTRACT

Social media is currently becoming an opium for all circles of society. Starting from small children to adults, on average, they have a cellphone or gadget to play social media. One of them is TikTok. By using Tiktok, users can easily get video shows with various kinds of content. Starting from business info, health, or just entertainment. However, as time goes by, the content on social media is increasingly lacking in rules. Things that shouldn't be broadcast because some elements such as elements of crime or shows 18 years old and over are getting easier to enter users' social media. One

of the content that does not deserve to be broadcast on social media is LGBT content. This study uses quantitative methods. Researchers distributed questionnaires to a population sample of 100 respondents. The paradigm of this research is the positivist paradigm. Researchers want to test and find out whether there is an effect of LGBT content on social media on cyber bullying behavior among teenagers? The results of this study indicate that the two variables have a strong and positive influence. LGBT content on social media can increase cyberbullying behavior among teenagers.

### ABSTRAK

Media sosial saat ini memang sedang menjadi sebuah candu bagi semua kalangan masyarakat. Mulai dari anak kecil hingga orang dewasa rata-rata memiliki Handphone atau Gadget untuk bermain media sosial. Salah satunya adalah TikTok. Dengan menggunakan Tiktok, para pengguna bisa dengan mudah mendapatkan tayangan video dengan berbagai macam konten. Mulai dari info bisnis, Kesehatan, atau hanya sekedar hiburan saja. Namun seiring

berjalannya waktu konten di media sosial ini semakin tidak memiliki aturan. Hal-hal yang seharusnya tidak dapat ditayangkan karena beberapa unsur seperti unsur kejahatan atau tayangan 18 tahun ketasemakin gampang untuk masuk ke dalam media sosial para pengguna. Salah satu konten yang tidak layak untuk ditayangkan pada media sosial adalah konten LGBT. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Peneliti membagikan

kuesioner pada sampel populasi yaitu 100 responden. Paradigma penelitian ini adalah paradigma positivis. Peneliti ingin menguji dan menemukan apakah ada pengaruh dari konten LGBT pada media sosial terhadap perilaku Cyber bullying pada kalangan remaja? Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki pengaruh yang kuat dan positif. Konten LGBT pada media sosial dapat meningkatkan perilaku Cyberbullying pada kalangan remaja.

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pada saat ini sudah tidak bisa kita pungkiri lagi. Teknologi era digital saat ini mengalami perubahan dari hari ke hari, meningkat dari bulan ke bulan dan ke tahun-tahun berikutnya. Secara tidak langsung, penggunaan teknologi ini meningkat drastis. Penggunaan perangkat teknologi seperti komputer, smartphone atau tablet telah meningkat pesat. Ini juga berdampak pada meningkatnya permintaan jaringan Internet. Ada banyak hal yang bisa dilakukan melalui internet, dan bermedia sosial merupakan salah satu fitur yang paling umum digunakan pengguna internet saat ini.

Media sosial adalah sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual (McGraw Hill Dictionary)

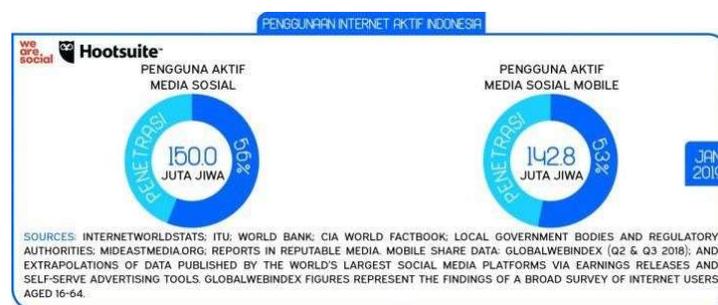
B.K. Lewis (2010) mendefinisikan media sosial menurut psikologi komunikasi sebagai label bagi teknologi digital yang memungkinkan orang untuk berhubungan, berinteraksi, memproduksi, dan berbagi isi pesan. Sedangkan menurut M.L. Kent (2013), media sosial adalah segala bentuk media komunikasi interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah dan umpan balik dalam teori komunikasi 2 arah.

Dengan kata lain media sosial dapat didefinisikan sebagai media daring yang digunakan untuk kebutuhan komunikasi jarak jauh, proses interaksi antara user satu dengan user lain, serta mendapatkan sebuah informasi melalui perangkat aplikasi khusus menggunakan jaringan internet. Tujuan dari adanya media sosial sendiri adalah sebagai sarana komunikasi untuk menghubungkan antar pengguna dengan cakupan

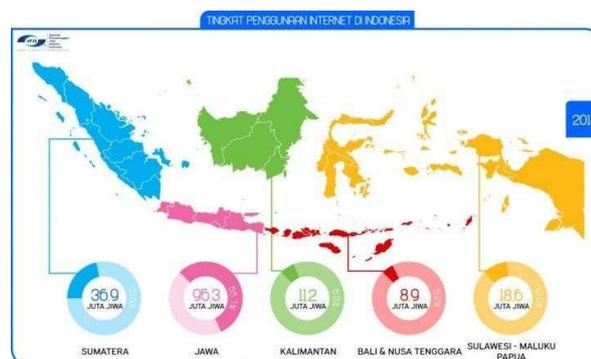
wilayah yang sangat luas.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial.

Menurut data statistik Kominfo pada tahun 2018 pengguna internet di Indonesia mencapai 150 juta jiwa dengan penetrasi 56% yang tersebar diseluruh wilayah. Jumlah tersebut hanya selisih sedikit dengan jumlah pengguna internet mobile yang berjumlah 142.8 juta jiwa dengan persentase penetrasi sebesar 53%.



Hasil survey APJII 2018 pengguna internet masih memiliki persentase paling tinggi di pulau Jawa dan Sumatera.



Sedangkan menurut survei yang dilakukan oleh **Hootsuite (We are Social)** pada tahun Januari 2020 menjelaskan bahwa Total Populasi di Indonesia mencapai 272,1 juta dengan pengguna Internet sebanyak 175,4 juta dan pengguna media sosial aktif sebanyak 160 juta



Menurut survei yang dilakukan oleh Hootsuite penggunaan media sosial di Indonesia saat ini di dominasi oleh penggunadengan rata-rata umur 13 tahun keatas. Dengan total populasi sebanyak 270 juta lebih, usia 13 tahun ke atas mendominasi dengan rata-rata mencapai 77% (210,2 juta jiwa) disusul dengan usia dengan rata-rata 18tahun ke atas mencapai 69% (187.1 jutajiwa) dan yang terakhir adalah pengguna dengan usia 16 sampai 64 tahun mencapai 66% (179.7 juta jiwa). Dari hasil survei tersebut dapat disimpulkan bahwa pengguna media sosial diIndonesia paling didominasi oleh kalangan remaja

Pengertian Remaja Masa remaja sendiri adalah masa transisi dalam rentang kehidupan manusia, menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa (Santrock, 2003). Masa remaja disebut pula sebagai masa penghubung atau masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual (Kartono, 1995)

Definisi mengenai batas usia remaja sendiri sangat beragam. Menurut organisasi kesehatan dunia World Health Organization (WHO), batas usia remaja adalah 10-19 tahun, tapi juga ada istilah 'anak muda' dengan rentang usia 15-24 tahun.

Menurut penelitian yang diterbitkan jurnal The Lancet, batas usia remaja adalah 10-24 tahun atau setara dengan anak muda versi WHO. Kesimpulan riset ini berdasarakan kriteria bahwa remaja adalah orang yang berada pada masa transisi, dan belum menikah atau memiliki tanggungan hidup apapun. Remaja juga dapat dibagi menjadi **early** (10-14 tahun), **middle** (15-17 tahun), dan **late** (18-19-tahun).

Menurut Hasbulloh (2005) bahwa seorang remaja sudah tidak lagi dapat dikatakan sebagai kanak-kanak, namun masih belum cukup matang untuk dapat dikatakan

dewasa, karena remaja sedang mencari pola hidup yang paling sesuai baginya dan inipun sering dilakukan melalui metoda coba-coba walaupun banyak kesalahan.

Perubahan emosi pada remaja, dimulai pada saat memasuki “masa *trotz II*”, dimana anak mulai menunjukkan rasa “aku” nya, melalui Tindakan-tindakan yang menurut pendapatnya adalah benar, walaupun kenyataannya mungkin tindakan itu cenderung kearah negatif. Juga pada masa ini mereka sedang mengalami *disequilibrium*, yaitu ketidakseimbangan emosi yang mengakibatkan emosi mereka mudah berubah, mudah bergolak dan tidak menentu.

Tindakan-tindakan yang sering nampak antara lain: merasa rendah diri, menarik diri dari lingkungan, merasa dirinya tidak mampu dan tidak berguna, berdiam diri (*pasif*), suka menentang, ingin menang sendiri dan kadang-kadang agresif. Pada masa remaja ini bentuk manifestasi emosi marah akan dapat berupa sikap agresif baik bersifat verbal (menentang, mendebat) maupun bersifat fisik (membanting, berkelahi).

Hal ini tentu berhubungan dengan penggunaan media sosial seperti saat ini. Dimana hal-hal tersebut menimbulkan tindak kejahatan dalam *besosial media*. Salah satu permasalahan yang sering terjadi adalah *Cyber Bullying*.

Menurut Bauman (2008), *cyberbullying* adalah penggunaan dari teknologi komunikasi modern yang ditujukan untuk mempermalukan, menghina, mempermainkan atau mengintimidasi individu untuk menguasai dan mengatur individu tersebut.

KPAI mencatat dalam kurun waktu 9 tahun, dari 2011 sampai 2019, ada 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak. Untuk *Bullying* baik di pendidikan maupun sosial media, angkanya mencapai 2.473 laporan dan trennya terus meningkat.

Maraknya kaum LGBT dalam lingkup media sosial menciptakan situasi atau tindakan pro dan kontra. Kaum LGBT di Indonesia sangat dipandang sebelah mata oleh kaum mayoritas. Karena dianggap tidak sesuai dengan norma dan hukum yang berlaku di Indonesia. Oleh sebab itu dengan kemajuan teknologi, kaum LGBT ini pun juga merasakan atau menerima tindakan intimidasi dari orang lain baik secara fisik ataupun non fisik. Contohnya pengintimidasian melalui media sosial.

LGBT sendiri adalah singkatan dari lesbian, gay, biseksual, dan transgender. Istilah tersebut digunakan pada tahun 1990 untuk menggantikan frasa komunitas gay atau komunitas yang memiliki orientasi seksual terhadap sesama jenis khususnya laki-laki. Istilah LGBT sudah mewakili kelompok-kelompok yang telah disebutkan seperti di atas. LGBT

memiliki lambang berupa bendera berwarna pelangi.

Gay adalah sebutan khusus untuk laki-laki yang memiliki orientasi seks atau ketertarikan seksual terhadap sesama jenis atau kepada laki-laki juga, lesbian adalah sebutan untuk perempuan yang menyukai sesama perempuan. Sedangkan biseksual adalah sebutan untuk orang yang bisa tertarik kepada keduanya (laki-laki atau perempuan). Transgender sendiri adalah istilah yang digunakan untuk orang yang cara berperilaku atau berpenampilan berbeda atau tidak sesuai dengan jenis kelaminnya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme dikarenakan ingin menguji dan menemukan apakah ada pengaruhnya terhadap perilaku masyarakat. Paradigma positivisme mempunyai kelebihan pada metode yang dapat mengidentifikasi adanya faktor-faktor penyebab sebuah masalah. Penelitian positivisme akan menjadi suatu hal yang penting dan menghasilkan sebuah penelitian yang bersifat sangat luas dan berlaku untuk masyarakat luas (Creswell, 2014). Paradigma tersebut akan mengarahkan peneliti menggunakan metode kuantitatif dalam penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014:8), metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini juga menggunakan metode survei. Menurut Sugiyono (2009:13) mengatakan metode survei digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah, tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya menyebarkan kuesioner, test, wawancara terstruktur dan sebagainya.

Metode penelitian survei akan memudahkan peneliti untuk mengambil dan mendapatkan data untuk diolah dengan tujuan dengan mencari jalan keluar atau solusi yang menjadi tujuan akhir pada penelitian ini.

## HASIL PENELITIAN

Setelah data penelitian sudah menunjukkan hubungan antarvariabel X dan Y, maka peneliti akan mengkaji dan menganalisis lebih dalam mengenai kaitan konsep dan juga teori yang digunakan dari masing-masing item pertanyaan dengan penemuan-penemuan yang menarik dan bisa dijadikan bahan evaluasi dalam melihat Pengaruh Konten LGBT @RAGILMAHARDIKA Terhadap Perilaku Cyber Bullying Pada Kalangan Remaja. Dalam hal ini yang digunakan menyesuaikan dengan kajian teori pada bab 2 dan operasionalisasi konsep, ada beberapa komponen pembahasan yang menunjukkan penemuan - penemuan baru dalam mengkaji Pengaruh Konten LGBT @RAGILMAHARDIKA Terhadap Perilaku Cyber Bullying Pada Kalangan Remaja. Pembahasan dalam penelitian ini merujuk pada komponen utama yaitu Konten LGBT dan Perilaku Cyber Bullying.

### 4.4.1 Variabel X

Dalam variabel X terdapat pertanyaan yang dibuat berdasarkan dimensi pertama yaitu Hastag, Follow, Mention, Like, Comment. Untuk mencapai hasil Hastag harus memiliki ketentuan-ketentuan seperti yang ada pada setiap pertanyaan kuesioner. Hastag harus berkaitan dengan indikator untuk mencapai Hastag, indikator-indikator tersebut yaitu Praktis. Pada dimensi Follow memiliki indikator Ketertarikan. Lalu untuk dimensi Mention memiliki indikator Interaksi. Berikutnya Like memiliki indikator Ketertarikan. Selanjutnya dimensi Comment memiliki indikator Interaksi. Jadi kalangan remaja harus benar-benar melihat konten LGBT @RAGILMAHARDIKA untuk melihat perilaku cyber bullying. Dalam variabel X ini terdapat 10 pertanyaan yang merujuk pada Konten LGBT. Setiap pertanyaan variabel X responden setujudengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

### 4.4.2. Variabel Y

Berdasarkan hasil data yang sudah dijabarkan dalam variabel Y, maka dapat dikatakan bahwa seluruh pertanyaan yang berkaitan dengan variabel Y memiliki hasil yang cukup signifikan. Pertanyaan yang mendapatkan hasil paling signifikan adalah perilaku cyber bullying pada kalangan remaja.

### 4.4.3. Pengaruh Variabel X dan Variabel Y

Pada penelitian ini ingin melihat apakah pengaruh konten LGBT @RAGILMAHARDIKA terhadap perilaku cyber bullying pada kalangan remaja. Peneliti

telah menyebarkan kuesioner kepada 100 responden sesuai dengan sampel yang telah ditentukan. Dari hasil kuesioner yang telah disebarkan, peneliti telah menganalisis data.

Berdasarkan data yang telah diolah melalui aplikasi SPSS secara tertulis variabel X dan variabel Y memiliki korelasi yang positif dan searah yaitu sebesar 0,673. Setelah mendapatkan angka tersebut dari korelasi Pearson maka selanjutnya menggunakan koefisien determinasi untuk mengetahui kontribusi yang diberikan oleh variabel X yaitu konten LGBT @RAGILMAHARDIKA terhadap variabel Y yaitu perilaku cyber bullying.

Dengan menggunakan rumus koefisien determinasi menghasilkan angka 45,3% kontribusi yang diberikan oleh variabel X yaitu konten LGBT @RAGILMAHARDIKA terhadap variabel Y yaitu perilaku cyber bullying. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y memiliki pengaruh sebesar 45,3% sedangkan 54,7% lainnya itu dipengaruhi oleh faktor diluar variabel. Melihat dari regresi linear menghasilkan angka pada tabel  $Y = 2.539 + 0.277 X$ . Persamaan ini digunakan untuk memperkirakan nilai Perilaku Cyber Bullying yang dipengaruhi oleh Konten LGBT @RAGILMAHARDIKA. Lalu terdapat F hitung yang ada pada tabel ANNOVA berjumlah 81.241 dan F tabel berjumlah 2,76. Angka tersebut didapatkan dari rumus F tabel :  $F(a)(k,dk)$  alphanya = 0,1 n adalah jumlah responden. Dan k adalah jumlah variabel bebas :

$$F(0,1)(1, 100-2-1) = F(0,1)(1, 97) = 2,76$$

$$F \text{ hitung } 81.241 > F \text{ tabel } 2,76 \text{ maka } 0,000 < 0,1$$

Artinya model regresi linear sederhana dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh konten LGBT @RAGILMAHARDIKA terhadap perilaku cyber bullying. Persamaan regresi linear yaitu  $Y = 2.539 + 0.277 X$  maka, ketika nilai pada variabel X bertambah atau jawaban responden bertambah satu poin, maka tingkat perubahan sudut pandang akan bertambah.  $X=10$

$$\text{Maka, } Y = 2.539 + 0.277 \cdot 10 = 5.309$$

Angka tersebut mengindikasikan, besaran Perilaku Cyber Bullying yang semakin bertambah apabila skor pada Konten LGBT semakin bertambah juga. Semakin meningkat nilai X maka semakin meningkat juga nilai Y.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan juga analisis data yang sudah dilakukan dari seluruh jumlah sampel untuk melihat hubungan variabel X terhadap variabel Y maka dapat dikatakan bahwa Konten LGBT pada sosial milik Ragil Mahardika memiliki pengaruh terhadap tingkat kegiatan Cyberbullying pada kalangan remaja di usia 17-20 tahun dengan notabene jenis kelamin laki-laki. Berdasarkan perhitungan koefisien korelasi pengaruh tersebut tergolong kuat, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh yang kuat tersebut menjawab permasalahan di awal yaitu adanya pengaruh konten LGBT pada media sosial terhadap perilaku Cyber Bullying.

Hasil dari penelitian ini dapat dilihat bahwa adanya hasil yang signifikan dari konten berbau LGBT dalam peningkatan perilaku Cyber bullying pada kalangan remaja. Dan juga didukung dengan adanya hasil uji determinasi antara variabel X yaitu Konten LGBT dan variabel Y yaitu perilaku Cyber bullying di kalangan remaja dapat dikatakan memiliki pengaruh sebesar 45.3% kontribusi yang diberikan variabel X terhadap variabel Y.

Antara variabel X yaitu Konten LGBT pada Media sosial dengan variabel Y yaitu perilaku Cyber bullying di kalangan remaja terdapat hubungan yang kuat dan positif (searah), sehingga semakin tinggi nilai variabel X maka akan semakin tinggi juga nilai variabel Y. Hasil uji korelasi Pearson tersebut menyatakan bahwa angka korelasi sebesar 0,673. Pada tabel korelasi nilai probabilitas (sig) yaitu 0,00 yang artinya lebih kecil dari sign margin of error yaitu 0.05 sehingga membuat  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yaitu pengaruh Konten LGBT pada Media sosial Terhadap Perilaku Cyber bullying di Kalangan Remaja.

Berdasarkan hasil regresi, dihasilkan angka persamaan regresi linear yaitu  $Y = 2.539 + 0.277 \cdot 10 = 5.309$ . Persamaan ini digunakan untuk memprediksi pengaruh Konten LGBT di Media Sosial terhadap Perilaku Cyber bullying. Dan terdapat F hitung yang ada pada tabel annova yang berjumlah 81.241 dan F tabel berjumlah 2,76. Sehingga nilai koefisien bernilai positif.

Konsep dari Konten LGBT pada media sosial masih relevan digunakan dalam penelitian ini karena terdapat dimensi kredibilitas, keahlian, dan kejujuran. Konten LGBT dapat menarik perhatian anak usia 17-20 tahun terhadap timbulnya perilaku Cyber bullying.

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2019). Influencer Sebagai Content Creator. [Influencer Sebagai Content Creator | BINUS UNIVERSITY MALANG | Pilihan Universitas Terbaik di Malang](#)
- Cahyono, Anang Sugeng. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia. *Jurnal Publiciana*, 9(1), 140-157
- Ferlitasari, Reni. 2018. Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. Skripsi.
- Hasnah, Sattu Alang. (2019). Lesbian, Gay, Biseksual Dan Transgender (LGBT) Versus Kesehatan: Studi Etnografi. *Jurnal Kesehatan Vol 12 (1)*, 63-72
- Mansur, Syafi'in. (2017). Homoseksual dalam Perspektif Agama-Agama di Indonesia. *Aqlania Vol. 08 (01)*, 21-60
- Muftisany, Hafidz. (2016). LGBT dalam Perspektif Hukum di Indonesia. [LGBT dalam Perspektif Hukum di Indonesia | Republika Online](#)
- Putri, Wilga Secsio Ratsja, Nunung Nurwati, Meilanny Budiarti S. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Vol 3(1)*, 47-51
- Ramdan, Angelita Kania, Fuad Riski Rismawan, Nadiah Wiharnis, Dini Safitri. (2019). Pengaruh Akun Instragram @temandisabilitas.id Dalam Meningkatkan Kesadaran Followers. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi 4 (2)*, 104-115
- Safitri, Dini., & Rafi Adam. (2019). Efektivitas Poster Sebagai Media Publisitas Institusi Penerima Wajib Laport (IPWL) Di Puskesmas Kecamatan Senen . *Communications*, 1(2), 1 - 23.
- Safitri, Dini, Wina Puspita Sari, Gretia Sembiring. (2018). Kampanye Pendidikan Karakter Untuk Mencegah dan Menanggulangi Bullying di Sosial Media. *Prosiidng Jambore Nasional Komunikasi II*, 137-145