

## REPRESENTASI ISI PIKIRAN KORBAN CYBERBULLYING DI INSTAGRAM MELALUI KARYA PERFORMANCE ART

Aditya Muhammad Farhan<sup>1</sup>, Donny Trihanondo<sup>2</sup>, Teddy Ageng Maulana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –  
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

adityamf@student.telkomuniversity.ac.id, donnytri@telkomuniversity.ac.id, teddym@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Sosial media merupakan media yang banyak digunakan berbagai kalangan, sosial media pun berkembang pesat hingga menciptakan berbagai platform baru seperti *Instagram*, *Twitter*, *Facebook* dll. Seiring berkembangnya platform sosial media tentu memiliki dampak positif dan negatif, namun penulis hanya berfokus pada dampak negatif saja. Dampak negatif dari sosial media yaitu *cyberbullying*, *cyberbullying* sering terjadi pada salah satu platform sosial media *Instagram*. Karena platform *Instagram* merupakan platform yang memiliki fitur penggunaannya untuk dapat membagikan foto dan video berdurasi pendek, menyampaikan aspirasi dalam bentuk tulisan, pendapat maupun hal lain yang dapat bersifat umum maupun pribadi. Oleh karena itu banyak oknum yang menyalahgunakannya dengan melakukan *cyberbullying*, kasus tersebut banyak terjadi pada kalangan remaja, karena masa remaja merupakan masa untuk menunjukkan jati diri pribadi masing-masing. Penulis pun menggunakan 5 teori diantaranya adalah media sosial, *cyberbullying*, remaja, performance art dan semiotika warna. Seluruh teori tersebut digabungkan untuk di jadikan 1 karya performance art.

**Kata kunci:** media sosial, remaja, *Instagram*, *cyberbullying*.

**Abstract:** *Social media is a medium that is widely used by various groups, social media is growing rapidly to create various new platforms such as Instagram, Twitter, Facebook etc. As social media platforms develop, of course, they have positive and negative impacts, but the author only focuses on the negative impacts. The negative impact of social media is cyberbullying, cyberbullying often occurs on one of the Instagram social media platforms. Because the Instagram platform is a platform that has features for its users to be able to share photos and videos of short duration, convey aspirations in the form of writing, opinions or other things that can be public or private. Therefore, many people abuse it by doing cyberbullying, this case often occurs among teenagers, because adolescence is a time to show their personal identity. The author also uses 5 theories including social media, cyberbullying, youth, performance art and color semiotics. All of these theories are combined to make one work of performance art.*

**Keywords:** *social media, teenager, Instagram, cyberbullying.*

## LATAR BELAKANG

Media sosial adalah media online yang memfasilitasi interaksi sosial secara online. Namun tidak dapat dipungkiri banyak orang yang menyalahgunakan media sosial, termasuk menghina atau mengkritik orang lain, tanpa mempertimbangkan apakah komentar mereka dapat melukai hati seseorang atau bahkan membuat mereka tertekan atau tidak. Platform media sosial beragam.

*Cyberbullying* mirip dengan *bullying* tradisional, tetapi dilakukan melalui internet atau dunia maya. Meskipun tidak terjadi secara langsung, *cyberbullying* juga dapat mengganggu kondisi psikologis seseorang akibat perilaku penistaan yang dialaminya (Natalia, 2016).

Banyaknya platform yang terdapat di media sosial, banyak remaja yang menggunakannya untuk berinteraksi dengan teman, berbagi tugas sekolah, bermain game atau hanya sekedar mengisi waktu luang. Media sosial yang digemari, khususnya kalangan remaja kini hadir dengan berbagai fitur atau utilitas yang memberikan kemampuan bagi penggunanya untuk mendokumentasikan segala aspek kehidupannya. Misalnya, aplikasi *Instagram* memungkinkan pengguna untuk dengan mudah berbagi foto dan video dengan fitur tambahan seperti lokasi, video langsung, bumerang, atau bahkan obrolan pribadi dengan banyak emoji keren.

Media sosial dipandang sebagai cara bagi remaja untuk mendapatkan kepercayaan dan dukungan dari lingkungannya. Perasaan ditertawakan atau dilecehkan oleh orang lain dapat membuat seseorang tidak ingin membicarakan atau mengatasi masalah tersebut. Dalam kasus ekstrim, *Cyberbullying* bahkan dapat menyebabkan seseorang mengakhiri nyawanya sendiri. Salah satu "alat" yang digunakan si pem-*bully* adalah kolom komentar.

Berdasarkan latar belakang serta pengalaman pribadi yang pernah menjadi korban di platform *Instagram*, dan yang dirasakan sebagai korban berada dalam dilema antara ingin menanggapi komentar pem-*bully* dan juga tidak ingin mengubah masalah kecil menjadi masalah besar. Penulis akan membuat sebuah karya *performance art* untuk merepresentasikan pikiran seorang korban akibat dari *cyberbullying* di media sosial *Instagram*. Pengaruh karya terhadap penanggap seni baik secara internal maupun eksternal. Sehingga pada praktiknya selalu menimbulkan dua pandangan antara penanggap seni yang melihat saja secara “indah” lewat visual yang disajikan, dengan yang mengetahui pesan dari karya, dan apakah hubungan karya dengan penanggap seni akan secara signifikan pengaruhnya (TA Maulana,2022).

## LANDASAN TEORI

### Teori umum

### Media sosial

Di era digital saat ini, media sosial merupakan sesuatu yang dekat dengan masyarakat kita saat ini karena aksesnya sangat informatif dan menghibur. Media sosial adalah platform *online* yang dapat digunakan masyarakat untuk interaksi sosial secara *online*. Platform media sosial sangat beragam, berikut beberapa platform yang populer dan banyak digunakan masyarakat terkhusus di Indonesia adalah *Facebook*, *Twitter* dan *Instagram*. Media sosial memberikan dampak positif bagi masyarakat karena dapat berkomunikasi dengan mudah secara online, namun adapun sebagian masyarakat yang menyalahgunakan media sosial seperti menghina atau mem-*bully* atau biasa disebut dengan *cyberbullying*. Platform dengan jumlah kasus *cyberbullying* terbanyak adalah media sosial *Instagram*.

*Instagram* merupakan platform sosial media yang memiliki fitur penggunanya untuk dapat membagikan foto dan video berdurasi pendek, menyampaikan aspirasi dalam bentuk tulisan, pendapat maupun hal lain yang dapat bersifat umum maupun pribadi. Meskipun sebagian masyarakat menggunakan *Instagram* sebagai media yang dapat menunjukkan eksistensi, dapat menunjukkan aspirasi serta ekspresi, selain itu masyarakat pun banyak menggunakannya untuk bisnis namun sebagian masyarakat lainnya justru menggunakan untuk menyebarkan hal negatif dari unggahan-unggahan yang dibagikan dalam *Instagram*, salah satu contohnya adalah *cyberbullying*.

### **Cyberbullying**

*Cyberbullying* merupakan tindakan perundungan yang dilakukan oleh seseorang dengan menggunakan media internet, dengan berbasis pada platform media sosial. Definisi dari *cyberbullying* yaitu tindakan mengintimidasi menggunakan media atau perangkat elektronik, tindakan perundungan di media sosial adalah tindakan yang disengaja oleh pelaku dengan maksud atau tujuan yang menyebabkan timbulnya kerugian, tindakan yang selalu dilakukan secara konsisten atau berulang-ulang, *cyberbullying* selalu melibatkan suatu unsur hubungan yang ditandai dengan adanya ketidakseimbangan kekuatan (Hellsten, 2017).

### **Remaja**

Masa remaja adalah masa penting dalam transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Genetika, nutrisi, dan faktor lingkungan lainnya diperkirakan berperan dalam pubertas. Perubahan fisik yang terjadi pada masa pubertas ini juga diikuti dengan pematangan emosional dan psikologis. Secara psikososial, pertumbuhan remaja (*Adolescent*) terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu remaja awal, remaja tengah, dan remaja akhir. Setiap tahap memiliki karakteristiknya sendiri. Apa pun yang mengganggu pematangan fisik dan hormonal selama masa remaja dapat

mempengaruhi perkembangan psikologis dan emosional, jadi penting untuk memahami proses perubahan yang terjadi seluruh aspek pada remaja (Batubara, 2016).

Perkembangan remaja ditinjau dari kematangan psikologis atau spiritual dapat dilihat dari jenis faktor yang berbeda, salah satunya adalah kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial. Remaja dengan kemampuan komunikasi yang baik cenderung diakui di lingkungan sosial dan ada di kelompok sebaya. Dari bentuk komunikasi sosial untuk remaja, berkomunikasi melalui layanan internet, yang dikenal sebagai dengan jejaring sosial atau media sosial. Namun dengan adanya media sosial sebagai sarana komunikasi menimbulkan dampak negatif, remaja tidak menggunakan layanan internet hanya untuk chat media sosial, cenderung menyalahgunakan layanan media sosial ini, dari bentuk penyalahgunaan layanan ini adalah *cyberbullying*.

## **Teori Seni**

### ***Performance art***

*Performance art* adalah *genre* seni yang menempatkan dirinya pada irisan. ia memiliki latar belakang pengetahuan bidang seni, sambil selalu menghindari konvensi atau kategori yang mapan. Seperti halnya pandangan Ashadi (2007), orang klasik melihat masyarakat dalam dua dimensi, yaitu kehidupan sosial dan budaya. *Performance art* diklasifikasikan sebagai seni *Avant-garde*. Ada istilah kontemporer yang lebih mengacu pada prinsip-prinsip yang menantang, memperluas bahkan menghilangkan yang sudah ada sebelumnya. *Performance art* benar-benar berbasis peristiwa daripada materialistis.

### **Semiotika Warna**

Pengertian semiotika pada umumnya merupakan kajian ilmiah tentang tanda. Tanda adalah alat yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini. Manusia memiliki banyak cara untuk berkomunikasi atau mengungkapkan apa yang ingin kita sampaikan kepada orang lain. Kata-kata, gambar, simbol, tulisan, tubuh dan lain sebagainya merupakan sarana komunikasi antara manusia. Meskipun ini tidak cukup, manusia memiliki cara unik lain untuk berkomunikasi tergantung pada budaya mereka, seperti contoh bunga dapat digunakan untuk mengekspresikan sentimen tertentu.

Demikian pula warna, yang biasa digunakan untuk mencerminkan makna tersembunyi dalam komunikasi (Krisnawati, 2005). Di luar estetika, penggunaan warna tentu lebih dari sekadar tambahan pada karya seni visual. Warna mencoba lebih banyak untuk mengomunikasikan sesuatu. Warna sebagai elemen visual dianggap sebagai "*Hidden Language*". Setiap pilihan warna dalam karya visual memiliki konsep dan tujuan tertentu, disadari atau tidak. Warna merupakan elemen yang sangat penting dalam desain visual, baik itu iklan, film, kemasan, ilustrasi dan lukisan (Suyanto, 2004). Semiotika percaya bahwa semua tanda di muka bumi ini selalu memiliki makna dan pesan. Melalui warna, orang mencoba mengkomunikasikan sesuatu secara non-verbal. "Warna dapat berperan sebagai simbol apabila digunakan untuk melambangkan sifat, keadaan, atau suasana tertentu." Misalnya seperti warna merah yang menyimbolkan sebagai semangat, gairah, cinta sedangkan warna putih melambangkan kesucian. (D Trihanondo, 2021)

## **KONSEP KARYA**

Konsep penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah penulis ingin memberikan gambaran secara visual kepada masyarakat khususnya para remaja yang

menyalahgunakan media sosial dengan melakukan *cyberbullying*, penulis ingin merepresentasi bagaimana perasaan dan isi pikiran yang dialami oleh korban *cyberbullying* di media sosial Instagram melalui karya *performance art*. Penulis mencoba menggabungkan antara konsep dengan beberapa teori umum dan teori seni yang dipilih seperti media sosial (*Instagram*), *cyberbullying*, remaja, *performance art* dan semiotika warna menjadi sebuah karya ilustrasi *performance art*.

### **PERSIAPAN KARYA**

Pada tahap persiapan karya, penulis mempersiapkan beberapa medium yang akan digunakan pada karya, seperti ruangan dan medium karya yang lainnya. Ruang karya merupakan salah satu medium yang cukup penting dalam karya *performance art*. Ruang yang akan digunakan adalah ruangan kamar pribadi penulis dengan dimensi ruang kurang lebih 3 x 3 x 3 meter persegi yang sama seperti pada gambar sketsa karya.

### **EKSEKUSI KARYA**

Setelah semua medium dan ruang di persiapan, penulis melakukan tahap eksekusi karya. Karya *performance* ini berjudul "Penjara Pikiran" akan berupa sebuah 1 video yang berdurasi 9 menit 20 detik, dalam video ini memiliki 2 *POV (Point Of View)* serta menggunakan lampu *LED striplight* dan juga instrumental musik untuk membuat ruangan memiliki suasana *ambience* yang sesuai dengan tema dari karya ini. Berikut merupakan video dan beberapa dokumentasi foto *scene* pada saat eksekusi karya.



## KESIMPULAN

Pada bagian akhir dari Tugas Akhir ini, penulis mengambil kesimpulan yang berdasarkan rumusan masalah pada pendahuluan yaitu penulis menyimpulkan



bahwa karya *performance art* ini dapat menjadi sebuah gambaran nyata bagaimana perasaan korban yang timbul akibat dari *cyberbullying* di media sosial *instagram*. Penulis pun ingin memberikan efek jera kepada pelaku *cyberbullying*. Secara keseluruhan, karya ini belum menjadi *final project*. Karena penulis belum merasa cukup dengan hasil karya, karena keterbatasan ruangan, serta berbagai hal teknis lainnya. Oleh karena itu penulis ingin mengeksplorasi dan mengembangkan karya lebih dalam.

## REFERENSI

### Jurnal

Batubara, J. R. (2016). *Adolescent Development (Perkembangan Remaja)*.

Fitriansyah A.W, Endriawan, D., & Maulana, T. A. (2022). *PERSINGGUNGAN IDENTITAS PADA RUANG SOSIAL DAN KAITANNYA DENGAN ESTETIKA PERSEPSI VIRGIL ALDRICH*

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

Hidajat, M., Adam, A. R., Danaparamita, M., & Suhendrik, S. (2015). *Dampak Media Sosial dalam Cyber Bullying*.

Jurgenson, N. 2012. *When Atoms Meet Bits: Social Media, the Mobile Web and Augmented Revolution. Future Internet*, Vol.4 (1), 83-91.

Kowalski, Robin M, Limber, Susan P., Agatston, Patricia. 2012. *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age 2nd Edition. Blackwell Publishing: Chichester*.

Mardalena, V., Trihanondo, D., & Kusumanugraha, S. (2021, April). *FENOMENA GAYA RETRO DALAM FOTOGRAFI DI ERA MODERN*. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*

Natalia, El Chris. 2016. *Media Sosial: Ruang Baru Dalam Tindak Pelecehan Seksual Remaja*.

Suyanto, M. (2004). *Aplikasi desain grafis untuk periklanan*.

Suhendrik, S. (2015). *Dampak Media Sosial dalam Cyber Bullying*.

Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*.

