

## PENDAHULUAN

*Social Media* atau media sosial merupakan bagian dari internet yang cukup luas dan mendalam. Tempat ini biasanya dijadikan untuk membagi karya pengguna, distribusi atau pertukaran gagasan secara daring, maupun mencari dan bergabung dengan suatu komunitas (Dewing, 2010). Terdapat banyak jenis media sosial dengan fungsi tertentu, dan salah satunya adalah situs pembagian media dimana tempat untuk berbagi atau mengunggah video maupun gambar seperti *Instagram*, *Pinterest*, dan *YouTube* (Dewing, 2010). Walaupun seperti itu, terdapat beberapa situs media sosial yang kini bertumpang-tindih dengan maknanya seperti *Twitter* yang merupakan tempat *micro blogging* dengan update status teks sepanjang 280 karakter, namun juga dapat membagi media seperti video ataupun gambar (Dewing, 2010).

Penggunaan media sosial ini dimanfaatkan oleh semua kalangan, salah satunya adalah para ilustrator. Dalam situs pembagian media seperti *Instagram* dan *Twitter* dapat dijadikan tempat untuk adanya pameran karya daring. Hal tersebut merupakan pameran yang hanya dapat diakses melalui dunia maya saja. Dalam hal tersebut, kegiatan yang biasanya dilakukan adalah untuk memamerkan hasil karya dan melakukan transaksi jual beli jasa (Kartika, 2018). Sayangnya, dalam dunia digital ini tidak terlepas dari hal yang disebut dengan *Cyberbullying*.

Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan terhadap 2 narasumber X dan A yang merupakan Ilustrator (*Personal Communication*, 2021). Narasumber X yang merupakan seorang *freelance illustrator*. Dimana dirinya menerima penghasilan dari hasil *commission*. Ia mengatakan bahwa dirinya sering sekali menggunakan *Twitter* dan *Instagram* untuk menunjukkan karya seni yang

dihasilkan. Dirinya juga menjelaskan bahwa masalah yang dialaminya selama ini adalah *Cyberbullying* dalam bentuk komentar-komentar yang tidak berkenan. Narasumber X mengatakan bahwa tidak sedikit dari mereka yang menyerangnya mengenai posisi sepasang karakter seperti mana yang seharusnya *Dominant* atau *Submissive*, dan mempertanyakan karakter yang ia gambar mulai dari pasangan, mempermasalahkan warna kulit, lighting, dan lain-lain. Hal ini membuat X merasa bingung dan kesal, ia juga mengatakan bahwa dirinya sempat mengarsipkan beberapa *posting*-an karyanya. Dijelaskan pula hal ini berefek pada psikisnya, dimana ia sempat ingin untuk berhenti menggambar dan bahkan sempat hiatus untuk menjernihkan pikirannya.

Sama halnya dengan Narasumber A yang juga merupakan seorang *freelance Illustrator*. Ia mendapatkan penghasilan dari hasil *commission* baik untuk penggunaan pribadi atau *commercial use*. Dirinya mengatakan bahwa ia menggunakan *Twitter* untuk memamerkan hasil karyanya. Ia mengatakan bahwa ada saja yang memberikan *Unwanted Critics* dan sengaja untuk menunjukan kesalahan apa pada gambarnya. Dijelaskan pula bahwa hal tersebut menyebabkan banyak *audience* menyadari, mencari, dan memfokuskan, bahkan ikut memberikan komentar mengenai hal tersebut dibandingkan melihat keseluruhan dari karyanya. Hal ini menyebabkannya merasa perasaan negatif seperti kesal dan sakit, serta dijelaskan bahwa mungkin saja berefek kepada psikisnya, dimana sama seperti Narasumber X yaitu sempat berfikir untuk berhenti menggambar, bahkan sempat merasa *down* atau sedih dan kesal.

X mengatakan bahwa ia memiliki tujuan untuk mendapat penghasilan tetap, dan menunjukan bahwa menjadi *Illustrator* itu tidak dapat dipandang

sebelah mata. Sama halnya dengan Narasumber A yang memiliki tujuan untuk mendapatkan pemasukan yang stabil dan bekerja di suatu perusahaan sebagai ilustrator. Sayangnya, mereka mengatakan bahwa ketika menerima komentar-komentar tidak mengenakan atau *Unwanted critics*, dan memunculkan kemungkinan pemikiran untuk berhenti berkarya. Dalam kasus ini, bila seorang *Illustrator* berhenti untuk berkarya, maka akan sulit pula bagi mereka untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau memutuskan jalur penghasilan mereka.

Cyberbullying adalah memaksakan kekuatan ke dalam sosial media atau dunia digital dengan tujuan memaksa kehendak dan mengontrol seseorang dengan kekerasan (Cowie, 2013). Cyberbullying memiliki berbagai macam bentuk seperti *Flaming*, dimana seseorang mengirimkan komentar yang berisikan hal negatif serta bertujuan untuk menyerang suatu pihak. Hal lainnya adalah *Harassment*, dimana seseorang secara berulang kali dan terus menerus mengirimkan ancaman maupun hal-hal yang menyinggung orang yang bersangkutan atau yang dituju, Selain itu terdapat *Cyberstalking*, dimana seseorang memiliki keinginan untuk mengancam seseorang dan melukai mereka bahkan mengintimidasi suatu pihak yang dituju. Terdapat pula *Denigration*, dimana seseorang menyebarkan rumor atau gosip palsu dan tuduhan terhadap suatu pihak yang bersangkutan. *Masquerading*, dimana hal ini bersangkutan dengan *Identity Theft* yang bertujuan untuk merusak reputasi seseorang atau pihak yang dituju. *Outing*, dimana data pribadi seseorang disebar begitu saja oleh pelaku, entah hal tersebut adalah benar atau salah. Hal terakhir adalah *Exclusion*, dimana hal ini ditunjukkan dengan mengabaikan dan menyisihkan seseorang dari suatu grup di perkumpulan *online*, *game chats*, dan lain-lain (Cowie, 2013).

Perilaku *Cyberbullying* menurut Charaschanya dan Blauw (2018) dapat diatribusikan kepada *Online Disinhibition Effect* (Efek Disinhibisi Daring), suatu teori mendasari dikemukakan oleh John Suler (2004) mengenai hilangnya pengekangan diri dari para pengguna Internet yang memungkinkan mereka untuk bertindak dan berkata secara lebih terbuka dan kuat. Efek Disinhibisi Daring diakibatkan oleh enam faktor berupa anonimitas disosiatif, asinkronisitas, introjeksi solipsistik, imajinasi disosiatif, perbedaan dan kecenderungan individual, minimisasi status dan kewenangan. Selain itu, disinhibisi daring juga turut diakibatkan oleh hilangnya kemawasan akan konsekuensi dan hukuman segera terhadap perilaku menyimpang individu daring (Hinduja & Patchin, 2008; Wang & Shih, 2014).

John Suler (2004), pengusul teori *Online Disinhibition Effect* mengagaskan beberapa jenis faktor yang mengakibatkan hilangnya pengekangan diri dalam dunia maya, meningkatnya frekuensi dan intensitas tindakan dan ekspresi diri, dan pada akhirnya meningkatnya resiko perilaku menyimpang. Selain itu terdapat Anonimitas disosiatif adalah kemampuan pengguna Internet dalam menyamarkan identitas diri dan memisahkan tindakan di dunia maya sebagai sebuah persona daring yang terpisah dari gaya hidup dan kepribadian individu. Bentuk lainnya adalah Asinkronisitas, kemampuan pengguna dalam berkomunikasi antara satu sama lain dalam jangka waktu beragam tanpa perlu khawatir akan reaksi seseorang dalam waktu pendek, individu memiliki banyak waktu memadatkan dan menyalurkan pikiran menjadi tindakan dan/atau perkataan bebas dari inhibisi. Terdapat pula Introjeksi solipsistas adalah kemampuan pengguna Internet dalam menghayati pesan daring apapun dan mengadopsikan

pesan tersebut ke dalam kepribadiannya. Ada pula Imajinasi disosiatif adalah kemampuan pengguna Internet dalam membentuk persona dan dunia daring tersendiri yang diperlakukan sebagai suatu permainan bebas dari peraturan dan norma dunia nyata. Serta yang terakhir adalah Minimisasi status dan kewenangan adalah pengguna Internet dalam memperlakukan satu sama lain sebagai sekedar teman dengan status sosial dan kewenangan yang mirip, yang turut membebaskan mereka untuk berkata dan bertindak tanpa rasa takut terhadap pihak berstatus tinggi atau berwenang.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa *Cyberbullying* terhadap *Illustrator* dapat berupa bentuk memberikan *Unwanted Critics* atau kritik yang tidak diminta dan tidak membangun. Narasumber A mengatakan bahwa dirinya mendapatkan komentar tersebut, menunjukkan kesalahannya, dan membuat *audience* lain menyadari serta memfokuskan ke arah sana bukan kepada karyanya. Narasumber X juga mengatakan hal yang sama, namun ia mengatakan bahwa banyak yang memprotes *fanart* atau *shipart* yang digambarnya. Komentar-komentar tersebut membuat mereka merasa kesal, sakit, marah, dan bingung, bahkan berakhir dengan hiatus atau timbulnya keinginan untuk berhenti berkarya maupun memposting gambar secara umum baik hasil *commission* maupun tidak.

Bentuk *Cyberbullying* terhadap *Illustrator* Indonesia adalah dengan menggunakan hasil karya tanpa izin. Hal ini dalam bentuk mengunggah atau *Repost* hasil karya seseorang tanpa izin. Selain itu, menggunakan untuk promosi seperti *Thumbnail Youtube*, bahkan mencetak dan menjual tanpa sepengetahuan/izin dari ilustrator yang bersangkutan (Suryahadi, A. A., 2008). Bahkan juga mengklaim hasil karya dari ilustrator lain (Delgado, B., *et al.*, 2019).

Pada jurnal yang ditulis oleh Cowie pada tahun 2013 mengatakan bahwa mereka yang menjadi korban *Cyberbullying* merasa kurang diterima oleh *peer group* mereka ataupun lingkungan, yang berakhir dengan perasaan penolakan dan isolasi. Dalam jurnal tersebut juga mengatakan bahwa dampak dari perasaan tersebut berujung pada rendahnya kepercayaan diri atau *low self-esteem*, dan bahkan dapat menyebabkan depresi. Dalam jurnal yang berbeda, dikatakan pula bahwa para korban memiliki tingkat depresi, *anxiety*, *phobic anxiety* dan *paranoid* yang jauh lebih tinggi daripada orang normal (Schenk & Fremouw, 2012). Pada penelitian yang berbeda, ditemukan bahwa 40% korban mengalami depresi, kesedihan; 30% korban merasa dipermalukan dan *insecure*; 20% merasa marah, jijik, dan kecewa; semenjak untuk 10% korban tidak mengetahui bahwa mereka adalah korban *Bully* (McLoughlin et al., 2009). Dikatakan pula bahwa *Cyberbullying* juga dapat menyebabkan seseorang untuk membolos kelas/sekolah/kuliah, bahkan menyalahkan diri sendiri (McLoughlin et al., 2009).

Dalam fenomena yang didapatkan, kedua narasumber memiliki harapan untuk mencapai tujuan yaitu menjadikan profesi tersebut sebagai pekerjaan utama. Terdapat dua bentuk yang ingin dicapai yaitu menjadikan pekerjaan utama agar tidak dipandang sebelah mata, dan juga ingin bekerja di korporat luar/dalam negeri. Dalam media sosial sayangnya, masih terjadi *Cyberbullying* terhadap *illustrator*, dimana mengakibatkan mereka memiliki keinginan untuk berhenti berkarya. Hal tersebut dapat berakibat bagi mereka untuk tidak dapat mencapai atau melepas tujuan/*goals* yang diinginkan. Dalam hal ini, *illustrator* memiliki harapan untuk mencapai tujuan tersebut dan terus bekerja/menggambar walaupun

menerima banyak tantangan. Oleh sebab itu dalam penelitian ingin melihat bagaimana gambaran *Hope* pada Illustrator Indonesia.

*Hope* sendiri adalah kemampuan seseorang untuk menuju tujuan atau suatu *goals* dalam hidup dengan disertai oleh motivasi (Snyder, 2000). Motivasi positif didasari oleh hubungan antara *Agency* atau energi dimana merupakan kemampuan yang diarahkan untuk mencapai tujuan; dan *pathway* atau jalur yang dipakai untuk mencapainya (Snyder, 2000). *Hope* juga merupakan energi positif yang mendorong individu untuk meningkatkan kemampuannya dalam mencapai tujuan atau *goals* yang ingin dicapainya (Gallagher & Lopez, 2009). *Hope* memiliki beberapa dimensi yaitu *Way Power*, *Will Power*, dan Faktor yang mempengaruhi (Snyder, 1996). Snyder (2007) mengatakan bahwa salah satu faktor pendukung *Hope* adalah dukungan dari lingkungan sosial, serta Miller (1986) dimana faktor pendorong seseorang untuk mencapai tujuannya adalah kepuasan terhadap orang lain.

### ***DIMENSI HOPE***

*Way Power* adalah rencana mental atau peta jalan yang dapat mengarahkan cara individu untuk dapat berpikir penuh dengan harapan (Snyder, 1994). *Way power* menunjukkan rute dimana individu harus berjalan dari satu tempat menuju tujuan yang diinginkan. Hal ini juga dikenal dengan peta mental yang dibuat oleh seseorang dalam menghadapi sesuatu untuk mencapai tujuan/*goals* yang diinginkan (Li, C., & Monroe, M. C., 2018). Selain itu, juga didefinisikan seberapa jauh seseorang dapat memikirkan jalan keluar dari suatu masalah yang dihadapi (Li, C., & Monroe, M. C., 2018).

Semenjak *Will Power* adalah energi mental yang dapat membuat individu bergerak untuk berpikir tentang harapan dan mengarahkan individu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai (Snyder, 1994). Hal ini juga dapat dilihat dari bagaimana individu mempercayai dirinya memiliki kemampuan yang cukup untuk mencapai tujuan/*goals* (Li, C., & Monroe, M. C., 2018). Selain itu, *Will Power* dapat dikatakan sebagai motivasi seseorang dalam melakukan sesuatu dan menghadapi masalah atau tantangan (Helland, M. R., & Winston, B. E., 2005).

Faktor yang mempengaruhi seseorang dalam mencapai tujuan. Terdapat 3 faktor yang mempengaruhi yaitu kepuasan terhadap diri sendiri, orang lain, dan kehidupan. Selain itu juga terdapat keinginan dan harapan untuk menghindari ancaman yang akan datang di masa depan. Faktor yang terakhir adalah antisipasi akan masa yang akan datang (Miller, 1986).

Berdasarkan dari fenomena dan teori-teori di atas, peneliti tertarik untuk melihat *hope* pada *Illustrator* yang menghadapi *Cyberbullying*. Penelitian sebelumnya, banyak yang meneliti mengenai efek *Cyberbullying* terhadap *Hope* pada remaja atau mahasiswa, namun masih sedikit penelitian pada *Illustrator*. Alasan saya memilih *Illustrator* sebagai sumber data saya, dikarenakan *illustrator* merupakan profesi yang rentan terhadap *Cyberbullying*. Mengunggah hasil karya ke sosial media yang juga dipakai sebagai portofolio, transaksi jual beli, memiliki akses internet melalui *handphone* atau komputer dan menghadapi netizen dari seluruh penjuru dunia. Hal tersebut mengakibatkan rawannya terjadi *Cyberbullying*, terutama bentuk *Cyberbullying* terhadap *illustrator* tidak terlalu dikenal bagi orang awam atau *Non-Illustrator*. Oleh sebab itu, pentingnya

dilakukan penelitian untuk melihat *Hope* pada *Illustrator* yang sedang atau pernah mengalami *Cyberbullying*.

Dalam Wawancara yang telah dilakukan, *Cyberbullying* menyebabkan timbulnya keinginan untuk berhenti berkarya. Salah satu narasumber bahkan menjalankan hiatus dalam rentan waktu yang cukup lama. Dalam hasil wawancara, kedua narasumber mengatakan bahwa mereka memiliki tujuan yang ingin dituju yaitu bekerja di perusahaan besar dan menjadi *Full Timer*, serta tidak dipandang sebelah mata. Oleh sebab itu, penelitian ini ingin mencari tahu mengenai *Hope* yang dimiliki oleh para *Illustrator* terutama dalam menghadapi *Cyberbullying* ini.

Dalam penelitian ini, rentan usia yang akan diteliti adalah usia 20-40 tahun, dewasa muda. Hal ini dikarenakan dalam kecerdasan sudah matang untuk membedakan sesuatu yang abstrak sehingga dapat melihat hubungan hubungan dan korelasi (Stengel, E., 1968). Dalam teori Erik Erikson usia 20-40 tahun adalah tahap *Intimacy Vs. Isolation*. Tahap ini akan merasakan adanya *Intimacy* atau *Isolation* dipengaruhi oleh orang-orang sekitar yang memberikan kasih sayang/*love* yang cukup atau tidak. Bila tercukupi maka akan merasakan kebahagiaan atau *love* dan sebaliknya (Wijaya, S., 2022).

### ***Rumusan Masalah***

Dari latar belakang yang telah diberikan dalam pendahuluan, rumusan masalah yang ingin disampaikan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran *HOPE* pada Ilustrator Indonesia yang mengalami *Cyberbullying*?

2. Apakah terdapat faktor yang mempengaruhi tinggi/rendahnya *HOPE* pada Ilustrator yang mengalami *Cyberbullying*?

### ***Tujuan Penelitian***

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat gambaran *HOPE* pada Ilustrator Indonesia yang sedang atau pernah mengalami *Cyberbullying*.

### ***Manfaat Penelitian***

#### ***Teoritis***

Adanya manfaat dari penelitian ini secara teoritis adalah memberikan kontribusi kepada ilmu psikologi positif mengenai *Hope* dan *Cyberbullying* yang terjadi.

#### ***Praktis***

Manfaat praktis terhadap ilustrator dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi bentuk gambaran *Hope* pada ilustrator Indonesia yang pernah atau sedang mengalami *Cyberbullying*.

