

Perubahan dan Permasalahan Media Sosial

Fahmi Anwar

Jurusan Ilmu Komunikasi, Kalbis Institute Jakarta
Email: fahmi.anwar@gmail.com

ABSTRAK

Media sosial merupakan salah satu media yang berkembang paling pesat. Sekitar 70% dari pengguna internet diseluruh dunia, juga aktif dalam media sosial. Media sosial seperti Facebook dan Twitter, sampai saat ini masih sangat tinggi tingkat penggunanya. Penggunaan media sosial telah menyebabkan segudang masalah, antara lain pergeseran budaya dari budaya tradisional menjadi budaya digital. Generasi yang tumbuh dalam budaya digital memiliki kecenderungan bersifat menyendiri (desosialisasi). Namun bagaikan pedang bermata dua, disatu sisi media sosial juga memiliki banyak manfaat. Penulisan ini dibuat untuk membahas segala permasalahan yang ditimbulkan pada media sosial dan bertujuan agar media sosial dapat digunakan dengan lebih bijak dengan menggunakan metode literatur bersifat deskriptif-analitis. Hasil dan kesimpulan dalam penulisan ini, bahwa keluasaan informasi hendaklah dipilah dengan bijaksana tanpa melanggar norma dan nilai yang berlaku dalam kehidupan sosial. Kebebasan berekspresi harus tetap berpegang pada etika komunikasi dan pengendalian diri yang baik.

Kata kunci: media sosial, internet, digital, Facebook, Twitter

1. PENDAHULUAN

Media sosial adalah sekumpulan aplikasi berbasis internet, beralaskan pada ideologi dan teknologi Web 2.0 sehingga memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten oleh penggunanya (Kaplan & Haenlein, 2010). Waktu rerata yang dihabiskan setiap individu untuk menggunakan media sosial semakin meningkat dari tahun ke tahun. Hampir dua pertiga masyarakat dewasa di Amerika menggunakan lebih dari satu media sosial (Perrin, 2015). Dewasa muda (18-29 tahun) memiliki rerata pengguna media sosial terbesar (90%), dan grup usia lain (remaja dan dewasa) juga mengalami peningkatan jumlah yang signifikan. Contohnya Facebook yang memiliki satu milyar pengguna di seluruh dunia, jumlah fantastis yang dapat melebihi jumlah warga suatu negara. Jumlah ini mulai bersaing dengan pengguna Twitter, diikuti dengan media baru seperti Instagram dan Snapchat. Facebook tetap populer dikalangan dewasa muda, tetapi kalangan remaja mulai beralih ke Instagram dan Snapchat (Duncan, 2016; Lang, 2015; Matthews, 2014). Hasil dari survei yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo, menunjukkan 5 media sosial terpopuler di Indonesia, yaitu Facebook (65 juta pengguna), Twitter (19,5 juta pengguna), Google+ (3,4 juta pengguna), LinkedIn (1 juta pengguna), dan Path (700 ribu pengguna).

Permasalahan yang timbul pada penggunaan media sosial antara lain berupa peleburan ruang privat dengan ruang publik para penggunanya. Hal ini mengakibatkan pergeseran budaya berupa pengguna tak lagi segan mengupload segala kegiatan pribadinya untuk disampaikan kepada teman atau kolega melalui akun media sosial dalam membentuk identitas diri mereka (Ayun PQ, 2015). Penggunaan media sosial juga dapat menyebabkan ketergantungan/ adiksi yang berdampak buruk. Salah satunya adalah hubungan antara penggunaan Facebook dengan menurunnya kualitas tidur (Wolniczak et al. 2013). Suatu studi pilot oleh Szczegielniak A (2013) juga menunjukkan hal yang serupa, bahkan penggunaan media sosial juga dihubungkan dengan depresi dan *anxietas* (Pantic et al. 2012, Koc & Gulyagci 2013). Kebanyakan pengguna media sosial yang terkena imbas buruk ini adalah wanita, karena suatu studi oleh Duggan & Brenner (2013) menyatakan bahwa wanita lebih aktif pada media sosial dibanding pria dan kehidupannya banyak dipengaruhi oleh media sosial. Imbas negatif lain dinyatakan oleh Ibrahim (2011) yaitu,

generasi yang tumbuh dalam budaya digital memiliki kecenderungan bersifat menyendiri (desosialisasi). Masalah yang tak kalah pelik adalah penyebaran berita *hoax*, *hate crime* (*cyberhate*), dan *cyber-bullying* yang semakin meningkat (William M & Pearson O, 2016).

Dilihat dari sisi sebaliknya, media sosial juga menawarkan beragam manfaat. Suatu studi di Korea oleh Khan GF, et al (2013) mengenai risiko vs keuntungan (*risk vs benefit*) dari media sosial. Faktor risiko berupa risiko sosial, risiko psikologis, dan masalah *privacy*. Sedangkan keuntungan berupa konektivitas sosial, keterlibatan sosial, *update* informasi dan hiburan. Studi ini menyimpulkan bahwa efek keuntungan atau *benefit* dirasakan oleh pengguna lebih besar dibanding risikonya.

Karena masih banyak kontroversi mengenai dampak positif dan negatif penggunaan media sosial, maka masih diperlukan banyak penelitian di masa yang akan datang. Penulisan ini dibuat untuk membahas segala permasalahan yang ditimbulkan pada media sosial dan bertujuan agar media sosial dapat digunakan dengan lebih bijak, serta diharapkan kedepannya akan mendorong dilakukannya berbagai penelitian mengenai penggunaan media sosial secara bijak.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literatur bersifat deskriptif-analitis. Penelitian deskriptif-analitis dapat dilakukan tanpa menggunakan suatu anggapan dasar atau proposisi, tetapi sudah diawali dengan garis besar pemikiran dan persoalan yang akan diteliti. Dimana menurut Burhan Bungin (2008), “metode literatur adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial untuk menelusuri data rekam peristiwa”. Literatur yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari jurnal, buku, dan literatur *online* lainnya yang berisikan konsep penggunaan media sosial secara umum sebagai data dalam penulisan ini.

Media sosial merupakan media bersifat *online tools* yang memfasilitasi interaksi antara penggunanya dengan cara pertukaran informasi, pendapat, dan peminatan. Media sosial terdiri dari beragam *tools* dan teknologi yang terdiri dari proyek gabungan (contoh: Wikipedia, *Wiki-spaces*), blogs (contoh: *Wordpress*), mikroblogs (contoh: Twitter), komunitas *content* (contoh: Youtube), situs jejaring sosial (contoh: Facebook, Instagram, Path), *folksonomies* atau *tagging* (contoh: *delicious*), *virtual game worlds* (contoh: *World of Warcraft*), *virtual social worlds* (contoh: *Second Life*), dan semua akses berbasis internet lainnya (Khan, 2013). Pada penulisan ini, penulis hanya membahas mengenai Facebook dan Twitter, suatu media sosial yang tetap sarat pengguna walaupun sudah banyak media baru yang bermunculan.

Media sosial baru adalah saat semua orang dapat bertindak sebagai penerbit (*publisher*) atau pengkritik (Georgetown University, 2010). Salah satu media sosial yang berhasil mendorong pertukaran pesan oleh penggunanya di seluruh dunia adalah Facebook. Facebook diciptakan tahun 2004 oleh Mark Zuckerberg dengan misi menyatukan masyarakat dengan beragam latar belakang dan mendorong terjadinya interaksi (Facebook, 2010). Salah satu dampak terbesar dari media sosial pada dialog interkultural adalah tersedianya medium untuk pertukaran pesan dari masyarakat pada belahan dunia manapun. Facebook menyediakan lebih dari 70 bahasa penerjemahan, dan lebih dari 70% penggunanya berasal di luar negara asalnya, Amerika Serikat.

Mark Zuckerberg pernah mengibaratkan “jika Facebook adalah suatu negara, maka negara tersebut adalah negara peringkat ke-6 terpadat di seluruh dunia” (Facebook, 2010). Twitter diciptakan tahun 2006 oleh Jack Dorsey, Noah Glass, Biz Stone, dan Evan William. Twitter

bertujuan memberikan informasi singkat dan kilat pada penggunanya, terinspirasi oleh SMS yang diciptakan oleh Tim Dorsey. Twitter mempengaruhi dialog interkultural bagi masyarakat di seluruh penjuru dunia terfokus pada kehidupan seseorang dan keingintahuan akan peristiwa terkini. Twitter telah memperpendek jarak komunikasi sehingga seseorang dapat diketahui kegiatannya tanpa harus berkomunikasi tatap muka dengan orang lain (Georgetown University, 2010).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang timbul dalam penggunaan media sosial beraneka ragam, dan setiap permasalahan akan berdampak pada setiap dimensi kehidupan sosial. Permasalahan tersebut antara lain:

Perubahan sosio-budaya

Komunikasi *online* berbeda dengan komunikasi satu arah (televisi, radio, maupun surat kabar), karena pengguna *online* tidak hanya membacanya, namun dapat merespon pesan saat itu juga. Untuk memahami bagaimana media sosial dapat mengakibatkan perubahan sosial, penting untuk memahami proses yang mendasarinya, diantaranya:

- a. Bergabung dengan suatu kelompok secara virtual.
- b. Mendapat pesan dan *updates* mengenai kegiatan kelompok.
- c. Membaca, memberi komentar atau *posting* mengenai suatu berita atau informasi.
- d. Menerima atau mengirim pesan pribadi kepada ketua maupun anggota kelompok.
- e. Membaca dan ikut serta pada pembicaraan transparan yang dapat diketahui semua anggota.
- f. Mengintai di dalam grup yaitu membaca informasi didalam grup tanpa membuat anggota lain sadar bahwa ia adalah anggota dalam grup tersebut.
- g. Berinteraksi dengan orang lain tanpa mempedulikan batasan sosial maupun lokasi.

Perubahan sosial budaya adalah suatu struktur sosial dan pola budaya dalam masyarakat yang mengalami perubahan akibat sifat dasar manusia yang selalu menginginkan perubahan. Perubahan sosial budaya yang disebabkan media sosial dapat bersifat positif maupun negatif. Perubahan yang bersifat positif dapat mempermudah komunikasi antar budaya, pertukaran pengetahuan, dan mempermudah transaksi bisnis. Perubahan yang bersifat negatif salah satunya adalah geger budaya (*culture shock*). Geger budaya terjadi akibat informasi yang diperoleh dari media sosial ditelan bulat-bulat, diyakini kebenarannya dan diterapkan dalam kehidupan keseharian, walaupun sebenarnya tidak sesuai dengan budaya sekitar. Hal ini dapat menyebabkan perubahan nilai, norma, maupun aturan dalam berkomunikasi.

Samovar LA & Porter RE (2009) mengatakan bahwa media sosial dapat mengakibatkan perubahan pada enam unsur budaya:

1. Media sosial membawa perubahan pada kepercayaan (*belief*), nilai (*values*), dan sikap (*attitudes*).

Dengan media sosial, masalah hubungan seseorang dengan sang pencipta tidak lagi dianggap sebagai hubungan individual, tetapi kelompok. Seseorang dapat berbagi pengalaman rohaninya atau ucapan rasa syukur terhadap pencipta dengan orang lain maupun kelompok misalnya dengan menggunakan Facebook atau Twitter. Media sosial juga dapat mengubah nilai-nilai dalam masyarakat, misalnya budaya masyarakat Indonesia dikenal dengan budaya sopan santun. Dengan media sosial, terjadi pergeseran nilai karena seseorang dapat memberi kritik tajam, hujatan, bahkan makian secara langsung terhadap individu atau kelompok lain tanpa memikirkan konsekuensi pada sang terhujat. Media sosial juga menyebabkan perubahan sikap pada masyarakat. Salah satu contohnya adalah seseorang tak lagi menganggap pertemuan langsung

atau silaturahmi sebagai sesuatu yang penting, karena dapat dilakukan hanya dengan *chatting* di media sosial. Sikap acuh tak acuh dan tidak peduli pada lingkungan sekitar juga merupakan dampak dari penggunaan media sosial yang banyak ditemukan.

2. Pandangan dunia (*worldview*)

Cara pandang sempit (tradisional) yang berubah menjadi cara pandang global (modern). Hal inilah yang sering mengakibatkan geger budaya. Sebagai contoh gaya berpacaran remaja di luar negeri yang cenderung bebas dan diupload pada Facebook atau media sosial lainnya, telah banyak diterapkan oleh remaja Indonesia, walaupun sebenarnya sangat bertentangan dengan budaya sekitar.

3. Organisasi sosial

Organisasi sosial yang dibentuk di media sosial seperti Facebook tidak lagi bersifat resmi dan terikat seperti di dunia nyata. Seorang anggota organisasi sosial di Facebook dapat sangat aktif maupun pasif, tidak ada keterikatan dan rasa tanggung jawab seperti pada dunia nyata. Tetapi justru hal inilah yang membuat sebagian besar masyarakat merasa tertarik untuk bergabung dengan organisasi pada media sosial.

4. Tabiat manusia (*human nature*)

Status pada Facebook maupun media sosial lain sering menunjukkan tabiat narsis, egosentris, ingin merasa lebih dari yang lain dan ingin menonjolkan kelebihan diri sendiri. Banyak juga yang terlihat berusaha membuka kekurangan dan memojokkan orang lain. Tabiat buruk yang dahulu ditutupi, sekarang jelas terpampang pada media sosial seseorang dengan atau tanpa disadari oleh pemilik akun tersebut.

5. Orientasi kegiatan (*activity orientation*)

Orientasi kegiatan yang bersifat positif antara lain mengupload kegiatan untuk tujuan bisnis, perdagangan atau kegiatan sosial. Orientasi kegiatan yang bersifat negatif antara lain mengupload suatu kegiatan dengan tujuan pamer, atau membangun citra diri.

6. Persepsi tentang diri sendiri dan orang lain (*perception on self and others*)

Perilaku pengguna Facebook yang berusaha membangun konsep diri mereka sendiri dengan menuliskan status pada laman Facebook mereka. Mengekspos diri sendiri untuk mendapat perhatian orang lain, misalnya dengan mengupload (*upload*) foto untuk berlomba mendapatkan "like" dari orang lain.

Perubahan psikologis dan gangguan *privacy*

Remaja dan dewasa muda adalah pengguna media sosial terbesar yang sering mengungkapkan kekecewaan, kesedihan, dan kesulitan hidupnya di media sosial (Rideout, 2010). Smith (2013) mengungkapkan bahwa 84% pengguna Facebook berusia 18-29 tahun. Di California, Amerika Serikat, sekitar 23% remaja melaporkan tindakan *bullying* oleh sesamanya, dan prevalensi *cyber-bullying* maupun *bullying* di kehidupan nyata sama besarnya (Lenhart, 2007). *Cyber-bullying* diketahui menyebabkan angka depresi dan *anxietas* yang lebih besar dibandingkan *bullying* tradisional. Hal ini akan mendorong tindakan bunuh diri pada remaja. Tindakan bunuh diri ini sering diakibatkan karena membaca komentar yang menyakitkan beberapa hari sebelum dilakukan tindakan tersebut (Kowalski, 2009). Korban biasanya berasal dari kalangan LGBT (Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender). Sebanyak 54% remaja LGBT mengalami kasus *cyber-bullying* di Amerika (Blumenfield, 2010), sedangkan kegiatan *cyber-bullying* di Indonesia banyak terjadi pada *public figure* seperti politisi, selebriti maupun tokoh publik lainnya (Anwar F, 2017). Remaja korban *cyber-bullying* juga berisiko mendapatkan perlakuan buruk di dunia nyata, seperti pelecehan seksual maupun kekerasan fisik (Berkman, 2008). Korban *cyber-bullying* ini juga berisiko menjadi pelaku *cyber-bullying* pada orang lain (Ybarra, 2004), suatu kegiatan negatif *viral* yang seharusnya dapat dicegah.

Banyak studi yang menjelaskan bahwa remaja atau pengguna media sosial sebenarnya juga peduli dengan *privacy* mereka, walaupun disatu sisi mereka tak keberatan mengumbar informasi pribadi ke khalayak ramai. Beberapa fitur “*private*” sering dipakai pengguna media sosial untuk melindungi informasi diri mereka hanya kepada orang yang mereka kenal atau inginkan. Sebanyak 21% remaja mengatakan bahwa berbagi informasi pribadi secara *online* adalah kegiatan yang dianggap aman (Cox, 2007). *The Huffington post* (2016) menyatakan bahwa gangguan *privacy* akibat penggunaan media sosial adalah memungkinkannya peretas (*hacker*) meletakkan *spyware* yang dapat di *install* dengan mudah ke *handphone*, laptop, atau komputer melalui unduhan (*downloads*), email, *shortened URLs*, atau pesan singkat. *Spyware* akan memberikan informasi mengenai *passwords* akun apapun yang dapat diakses *online*.

Data pribadi juga dapat dicuri dengan mudah dengan *hack* email menggunakan data pribadi yang tertera pada profil media sosial. Status *check in* pada media sosial juga dapat menunjukkan lokasi penggunaannya kepada publik, sehingga dapat mempermudah pihak-pihak yang mempunyai maksud kurang baik.

Penggunaan media sosial juga dapat menimbulkan ketergantungan dan gangguan tidur. Suatu penelitian dari Wolniczak (2013) menunjukkan dari total 418 subyek penelitian dengan usia rerata 20 tahun (77% wanita), ditemukan ketergantungan Facebook pada 8,6% subyek, dimana gangguan tidur ditemukan pada 55% subyek. Gangguan tidur pada pecandu media sosial ini juga ditemukan berhubungan dengan gangguan pada kinerja harian.

Permasalahan baru: *hoax*, *cyber-hate* dan *cyber-bullying*

Cyber-hate telah hadir di komunikasi *online* dengan beragam konteks sejak internet mulai populer di masyarakat pertengahan 90an (Williams 2006). Suatu studi dari Oksanen et al (2014) menyatakan bahwa 67% remaja berusia 15-18 tahun telah terekspos pesan kebencian (*hate material*), dan 21% dari jumlah tersebut kemudian menjadi korban. Studi ini juga menyimpulkan bahwa peningkatan penggunaan media sosial juga diimbangi dengan meningkatnya *cyber-hate*. Aksi terorisme diketahui berhubungan dengan prevalensi sentimen anti-imigran dan *hate-crimes*. Suatu skala data eurobarometer di Eropa oleh Legewie (2013) menunjukkan hubungan signifikan antara sentimen anti-imigran dengan aksi pengeboman oleh teroris di Bali dan Madrid. Serupa dengan hal tersebut, King dan Sutton (2014) menemukan hubungan antara aksi teroris dengan meningkatnya insiden *hate-crimes* di Amerika. Contoh kasus adalah serangan teroris 9/11, dimana terekam 481 *hate-crimes* dengan motif anti islam dan 58% terjadi 2 minggu sebelum serangan. Disimpulkan bahwa *hate-crimes* akan terkelompok dalam waktu tertentu dan cenderung meningkat secara dramatis setelah suatu kejadian pemicu, misalnya aksi teroris. *Hate-crimes* adalah suatu aksi komunikasi, sering terprovokasi oleh suatu kejadian disuatu kelompok target, melalui kelompok yang memiliki karakteristik serupa dengan pelaku (Williams M & Pearson O, 2016).

Cyber-bullying adalah suatu bentuk *bullying* yang terjadi *online*, melalui media sosial, *gaming* atau ruang ngobrol (*chat room*). Berbeda dengan *bullying* tradisional, karena *Cyber-bullying* terjadi 24 jam/ hari, 7 hari/ minggu, dan mencapai korbannya dimanapun dia berada termasuk di rumah. *Cyber-bullying* memiliki banyak bentuk, antara lain:

- a. Pelecehan/ provokasi emosi (*harassment/ trolling*), adalah mengirimkan pesan bersifat mengancam atau menyerang, berbagi foto atau video aib/vulgar, atau memposting pesan yang mengancam atau memancing amarah pada situs jejaring sosial.
- b. Fitnah (*denigration*), adalah informasi palsu, salah, berupa gosip yang menyebar.
- c. Penyulut kemarahan (*flaming*), menggunakan bahasa ekstrim untuk memancing perkelahian.

- d. Mencuri identitas seseorang atau membajak situs seseorang (*hacking*).
- e. Pengecualian (*exclusion*), meninggalkan seseorang secara sengaja.
- f. Mengirimkan gambar atau memaksa seseorang untuk mengirim gambar seksual.

Pemanfaatan media sosial secara bijak

Perkembangan media sosial sangat mempengaruhi perilaku dan keseharian kita, sebagai individu, tentunya harus bijak dalam menggunakan media sosial. berikut beberapa hal yang dapat dijadikan acuan dalam pemanfaatan media sosial secara bijak:

- a. **Proteksi informasi pribadi.** Bijaklah dalam berbagi informasi yang bersifat pribadi, karena hal ini dapat mencegah seseorang yang memiliki maksud kurang baik. *Mengupload* foto dan rutinitas pribadi dianggap hal yang wajar, namun di lain sisi dapat memberi kesempatan bagi pihak yang ingin mengambil keuntungan. Pikirkan mengenai konsekuensi sebelum mengunggah sesuatu ke dalam media sosial.
- b. **Etika dalam berkomunikasi.** Gunakan kata-kata sopan dalam komunikasi antar sesama individu pada situs jejaring sosial, karena banyak ditemui kata-kata kasar dalam percakapan tersebut baik disengaja maupun tidak. Jangan lupakan etika dalam berkomunikasi, walaupun percakapan dengan teman atau kolega dekat untuk menghindari hal yang tidak diinginkan.
- c. **Hindari penyebaran SARA dan pornografi.** Pastikan apapun yang akan disebar tidak mengandung informasi yang berhubungan dengan pornografi dan SARA di media sosial. Sebarkanlah informasi yang berguna dan bermanfaat yang tidak menimbulkan konflik antar sesama individu pada situs jejaring sosial tersebut.
- d. **Memandang penting hasil karya orang lain.** Jika menyebarkan informasi baik itu berupa tulisan, foto, video atau sejenisnya milik orang lain, alangkah baiknya sumber informasi tersebut dicantumkan sebagai bentuk penghargaan hasil karya orang lain. Hindari tindakan *copy-paste* tanpa mencantumkan sumber informasi tersebut.
- e. **Baca berita secara keseluruhan, jangan hanya menilai dari judulnya.** Ini merupakan bagian dari fenomena baru dalam jejaring media sosial. Sering sekali pengguna media sosial sekedar ikut-ikutan menyebarkan bahkan mengomentari hal-hal yang sedang ramai dibicarakan di media sosial tanpa membaca berita secara keseluruhannya.

Kroscek kebenaran berita atau informasi. Berita atau informasi palsu yang belum jelas sumbernya (HOAX) sangat sering kita jumpai di media sosial. Dalam kasus ini, pengguna media sosial dituntut untuk cerdas dan bijak dalam memanfaatkan sebuah berita atau informasi lainnya. Bila ingin menyebarkan informasi tersebut, ada baiknya lakukan kroscek kebenaran dan kredibilitas informasi terlebih dahulu agar tidak ada tuntutan dikemudian hari dan dapat dipertanggungjawabkan.

4. KESIMPULAN

Dalam pemanfaatan media sosial secara berkualitas, penulis menyimpulkan beberapa hal yang dapat dilakukan dalam menghindari permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya. Hal tersebut adalah proteksi informasi pribadi, etika dalam berkomunikasi, hindari penyebaran SARA dan pornografi, memandang penting hasil karya orang lain, membaca berita secara keseluruhan, jangan hanya menilai dari judulnya, dan kroscek kebenaran berita atau informasi.

Dalam media sosial, konten yang bersifat pribadi dapat menjadi milik publik. Oleh karena itu harus digunakan secara bijak untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Setiap individu pengguna media sosial seharusnya memiliki kesadaran pribadi, bahwa apapun yang diunggah ke dalam media sosial selain dapat mempengaruhi citra diri sendiri, juga dapat mempengaruhi hubungan sosial dengan pihak lain. Keluasan informasi hendaklah dipilah dengan bijaksana,

mana saja yang dapat digunakan dengan baik tanpa melanggar norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan sosial. Kebebasan berekspresi harus tetap berpegang pada etika komunikasi dan pengendalian diri yang baik.

REFERENSI

- Ayun PQ. (2015). Fenomena remaja menggunakan media sosial dalam membentuk identitas. *Channel*, 3(2), 1-16.
- Berkman Center for Internet and Society, Harvard Law School, Internet Safety Technical TaskForce. (2008). Enhancing Safety and Online Technologies: Final Report of the Internet SafetyTask Force to the Multi-State Working Group on Social Networking for the State Attorneys General of the United States. Retrieved on 19th February 2017 from website:
http://cyber.law.harvard.edu/sites/cyber.law.harvard.edu/files/ISTTF_Final_Report.pdf.
- Blumenfeld, W.J. and Cooper, R.M. (2010). LGBT and allied youth responses to cyberbullying: policy implications. *The International Journal of Critical Pedagogy*, 3(1), 114-133. Retrieved on 19th February 2017 from http://freireproject.org/images/2321/IJCPv3_7.pdf.
- Bungin, B. (2008). Penelitian kualitatif; komunikasi, ekonomi, kebijakan publik dan ilmu sosial lainnya. Jakarta: Kencana.
- Cox Communications. (2007). Cox Communications Teen Internet Safety Survey, Wave II – in Partnership with the National Center for Missing & Exploited Children® (NCMEC) and John Walsh (Fielded Among Young People Aged 13-17). Retrieved on 19th February 2017 from: http://www.cox.com/takeCharge/includes/docs/survey_results_2007.ppt#271,1,Slide 1.
- Duggan M. Brenner J. (2013). Report, The Demographics of Social Media Users 2012. Pew Internet & American Life Project, Washington DC.
- Duncan, F. (2016). So long social media: The kids are opting out of the online public sphere. *The Conversation*. Retrieved from <http://theconversation.com/so-long-social-media-the-kidsare-opting-out-of-the-online-public-square-53274>.
- Facebook. (2010). Statistics. Retrieved 19th February 2017 from source: <http://www.Facebook.com/press/info.php?statistics#!/press/info.php?statistics>.
- Georgetown University. (2010). Bridging Babel: New social media and interreligious and intercultural understanding. Retrieved 18th February 2017 from source: <http://repository.berkeleycenter.georgetown.edu//UGFNewSocialMedia.pdf>.
- Hayes RA, Carr CT, Wohn DY. It's the Audience: (2015). Differences in Social Support Across Social Media. *Social Media + Society*, 1–12.
- Ibrahim, Subandy I. (2011). Kritik Budaya Komunikasi. Jalasutra, Yogyakarta.
- Kaplan AM, Haenlein M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53, 59-68.
- Khan GF, Swar B, Lee KS. (2013). Social Media Risks and Benefits: A Public Sector Perspective. KoreaTECH, Korea.
- King, R. D. and Sutton, G. M. (2014) 'High Times for Hate Crimes: Explaining the Temporal Clustering of Hate Motivated Offending', *Criminology*, 51:871-894.
- Kominfo.com, 2015. Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang. http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker. Diakses tanggal 18 Februari 2017.

- Kowalski, R.N. (2010). Alexis Pilkington Facebook Horror: Cyber bullies harass even after suicide. Retrieved on June 3, 2011 from website: http://www.huffingtonpost.com/2010/03/24/alexis-pilkington-facebook_n_512482.html.
- Lang, N. (2015). Why teens are leaving Facebook: It's 'meaningless.' The Washington Post. Retrieved on 18th February 2017 from <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2015/02/21/why-teens-are-leaving-facebook-its-meaningless/>.
- Legewie, J. (2013). 'Terrorist events and attitudes toward immigrants: A natural experiment', *American Journal of Sociology*, 118:1199–245.
- Lenhart A. (2007). Cyberbullying. Retrieved on 19th February 2017 from Pew Internet and American Life Project website; <http://www.pewinternet.org/Reports/2007/Cyberbullying.aspx>.
- Matthews, C. (2014, January 15). Facebook: More than 11 million young people have fled Facebook since 2011. *Time Magazine*. Retrieved from <http://business.time.com/2014/01/15/more-than-11-million-young-people-have-fled-Facebook-since-2011/>.
- Oksanen, A., Hawdon, J., Holkeri, E., Nasi, M. and Rasanen, P. (2014) 'Exposure to Online Hate among Young Social Media Users', in M. Nicole Warehime (ed.) *Soul of Society: A Focus on the Lives of Children & Youth*, 253-273. Emerald.
- Pantic I, Damjanovic A, Todorovic J, Topalovic D, Bojovic- Jovic D, Ristic S et al. (2012). Association between online social networking and depression in high school students: behavioral physiology viewpoint. *Psychiatr Danubia*, 24, 90-3.
- Perrin, A. (2015). Social media usage: 2005-2015. Pew Research Center: Internet, Science & Tech. Retrieved on 18th February 2017 from <http://www.pewinternet.org/2015/10/08/social-networking-usage-2005-2015/> Piwek, L., & Joinson, A.
- Pew Research Internet Project. (2014). Social media networking fact sheet. Pew Research Center. Retrieved from <http://www.pewinternet.org/fact-sheets/social-networking-fact-sheet/>. Diakses tanggal 18 Februari 2017.
- Rideout, V.J., Foehr, U.G., & Roberts, D.F. (2010). Generation M2: Media in the lives of 8-18 year olds. Retrieved on 19th February 2017 from Kaiser Family Foundation website: <http://www.kff.org/entmedia/upload/8010.pdf>.
- Samovar LA, Porter RE, McDaniel ER. (2010). *Communication Between Cultures*. Cengage Learning, America.
- Szczegieliński A, Pałka K, Krysta K. (2013). Problems Associated With The Use Of Social Networks – A Pilot Study. *Psychiatria Danubina*, 25(2), 212-15.
- William M, Pearson O. (2016). *Hate Crime and Bullying in the Age of Social Media*-Conference Report. Cardiff University, England.
- Wolniczak I, Cáceres-DelAguila JA, Palma-Ardiles G, Arroyo KJ, Solís-Visscher R, Paredes-Yauri S et al. (2013). Association between Facebook dependence and poor sleep quality: a study in a sample of undergraduate students in Peru. *PLoS One.*, 8:e59087.
- Ybarra, M. L, Mitchell KJ. (2004). Youth engaging in online harassment: Association with caregiver-child relationships, Internet use and personal characteristics. *Journal of Adolescence*, 27(3), 319-336.