BAB II
BULLYING, *CYBERBULLY*, DAN SITUS JEJARING SOSIAL.

II.1 Pengertian *Bullying*

Kata "*bully*" dikenal sejak tahun 1530-an. Pada dasarnya *bullying* melibatkan dua orang, pelaku *bullying* dan korban.Pelaku mem-*bully* korban secara fisik, lisan, atau cara lain untuk mendapatkan rasa kekuasaan.Tindakan ini mungkin langsung (memukul, mencela, dan lain-lain) atau secara tidak langsung (gossip, rumors, fitnah, dan lain-lain).*(JurnalBullying and Cyberbullying: History, Statistics, Law, Prevention, dan Analysis)*. *Bullying* dapat di definisikan sebagai bentuk-bentuk perilaku kekerasan dimana terjadi pemaksaan secara psikologis ataupun fisik terhadap seseorang atau sekelompok orang yang lebih "lemah" oleh seseorang atau sekelompok orang. Pelaku *bullying* yang biasa disebut *bully* bisa seseorang, bisa juga sekelompok orang, dan ia atau mereka mempersepsikan dirinya memiliki *power* (kekuasaan) untuk melakukan apa saja terhadap korbannya. Korban juga mempersepsikan dirinya sebagai pihak yang lemah, tidak berdaya dan selalu merasa terancam oleh *bully*.

Pengertian tersebut didukung oleh Coloroso (2006, 44-45) yang mengemukakan bahwa bullying akan selalu melibatkan ketiga unsur berikut :

a. Ketidakseimbangan kekuatan (*imbalance power*).
   Bullying bukan persaingan antara saudara kandung, bukan pula perkelahian yang melibatkan dua pihak yang setara. Pelaku *bullying* bisa saja orang yang lebih tua, lebih besar, lebih kuat, lebih mahir secara verbal, lebih tinggi secara status sosial, atau berasal dari ras yang berbeda
b. Keinginan untuk mencederai (*desire to hurt*).
   Dalam *bullying* tidak ada kecelakaan atau kekeliruan, tidak ada ketidaksengajaan dalam pengucilan korban. *Bullying* berarti menyebabkan kepedihan emosional atau luka fisik, melibatkan

tindakan yang dapat melukai, dan menimbulkan rasa senang di hati sang pelaku saat menyaksikan penderitaan korbannya.

c. Ancaman agresi lebih lanjut.

   Bullying tidak dimaksudkan sebagai peristiwa yang hanya terjadi sekali saja, tapi juga repetitifatau cenderung diulangi.

d. Teror

   Bullying adalah kekerasan sistematik yang digunakan untuk mengintimidasi dan memelihara dominasi. Teror bukan hanya sebuah cara untuk mencapai *bullying* tapi juga sebagai tujuan *bullying*.

II.1.1 Kategori *Bullying*

a. Fisik

   Bullying di kategori fisik pada dasarnya melibatkan penggunaan kekuatan fisik sehingga menjadi aksi *bullying* yang paling mudah diidentifikasi. Mendorong, menendang, meninju, dan menampar adalah beberapa contoh aksi dari jenis bullying ini. Tujuan dari perilaku ini untuk dapat seterusnya mengontrol kehidupan korban, misalnya agar korban menuruti apa keinginan pelaku, seperti mengerjakan tugas atau perintah yang tidak masuk akal.

b. Verbal

   Bullying verbal adalah bentuk *bullying* lewat lisan atau tulisan, bertujuan mengintimidasi korban melalui ejekan, hinaan, fitnah, sampai ancaman.

c. Emosional

   Pada jenis *bullying* emosional, pelaku langsung menyerang korban pada tingkat emosional, pada jenis bullying ini pelaku bertujuan untuk melemahkan harga diri korban.Misalnya seperti cibiran, tawa mengejek, helaan napas, pandangan yang agresif, dan bahasa tubuh yang mengejek.*Bullying* dalam bentuk emosional cenderung perilaku *bullying* yang paling sulit dideteksi dari luar dan sering kali tidak di sadari oleh pelaku.

d. *Cyberbullying*

Cyberbullying adalah jenis *bullying* yang paling sering terjadi di era teknologi seperti saat ini.*Cyberbullying* adalah sebagai bentuk intimidasi yang menggunakan teknologi.Situs jejaring sosial semakin digemari belakangan ini oleh kalangan remaja, semakin banyak pula terjadi kasus *cyberbullying*.

II.2 Pengertian *Cyberbullying*

Cyberbullying sebenarnya tidak lain dari perilaku yang diidentifikasikan sebagai bully yang berarti mengganggu, menggertak, dan tindakan pelecehan melalui dunia internet. Di dunia maya pertukaran informasi dan komunikasi terjadi tanpa diperlukan kehadiran 2 orang atau lebih secara fisik yang dapat di jalin di tempat yang berbeda, kapan saja dan bahkan bisa saja salah satu orang yang berkomunikasi tidak tahu secara pasti siapa yang berdialog dengannya.Para remaja memiliki perilaku yang aktif dalam memakai layanan jejaring sosial. Mereka umumnya menggunakan internet bukan karena kebutuhan terhadap konten atau kebutuhan riset, tapi mereka mengaggap internet sebagai dunia yang penuh dengan aktivitas sosial yang menarik.

Dalam *Cyberbullying* ada beberapa individu yang berperan, ada yang disebut pelaku, target, dan orang sekitar yang menyadari adanya *bullying*, komposisinya sama seperti bullying didunia nyata. *Bullies* adalah pelaku dari *Cyberbullying*, entah bertujuan untuk melecehkan atau membalas kembali dengan melecehkan. Target adalah sasaran, sering kali diidentifikasi sebagai korban. Diluar pelaku dan target, ada individu lain yang tercakup atu berpartisipasi mendukung bullying yang dinamakan dengan istilah *Bystanders*. *Bystanders* dapat pula dibagi menjadi *bystander* yang ikut berpartisipasi dengan pelaku untuk melecehkan target atau yang tidak melakukan apapun.

II.2.1 Kategori *Cyberbullying*.

Dalam buku *Celebrate Your Wierdness*, Ada 6 kategori umum dari *cyberbullying*, yaitu:

a. *Flaming*

Tindakan provokasi, mengejek, ataupun penghinaan yang menyinggung orang lain. *Flaming* bisa berarti mempengaruhi sehingga terjadi perdebatan.Berikut adalah contoh dari *cyberbullying* kategory *Flaming*.



Gambar II.1 *Flaming*

Sumber: https://www.facebook.com (6 April 2014)

b. *Online Harassment*

Berulang kali mengirimkan pesan atau meneror pihak lain dengan pesan yang dapat menyakiti melalui media komunikasi *online*.Berikut adalah contoh dari *cyberbullying*kategori *onlineharassment*.



Gambar II.2 *onlineharrasment*

Sumber: http://laurenkelly992.files.wordpress.com/2012/04/cyberbully-gmail.jpg (6 April 2014)

c. *Outing*

Mengirimkan data pribadi seperti foto, video bahkan pesan text korban yang bertujuan untuk mengolok-olok korban.Berikut adalah contoh dari *cyberbullying*kategory *outing*.



Gambar II.3 *Outing*

Sumber: https://www.facebook.com (26 Mei 2014)

d. *Dinegration*

Mengirim pesan tidak benar atau memfitnah secara kejam tentang seseorang kepada orang lain, atau menyebarkan foto atau video secara online. Contoh kasus seperti seorang remaja memposting

gosip di situs jejaring sosial dengan sengaja yang dapat membuat korban dan teman-temannya menjadi salah paham, atau bahkan membuat hubungan pertemanan berakhir.

e. *Masquerade*

Mengganggu orang lain dengan menggunakan identitas palsu dalam mem-*bully*. Contoh kasus ketika seorang remaja memakai akun jejaring sosial orang lain untuk menyerang korban sehingga korban tidak tahu pelaku sebenarnya.

f. *Exclusion*

Mengucilkan seseorang dari online group atau forum, seperti ketika salah saturemaja tidak ikut sebuah *group chat*dikarenakan teman-temannya tidak menyukainya.

II.2.2 Fakta Tentang *Cyberbullying*

Di dunia maya pada cyberbully dapat terjadi 24 jam sehari, tanpa harus bertatap muka antara pelaku dan korban. Berikut ini adalah fakta tentang *cyberbullying*yang di kutip dari buku *Celebrate Your Wierdness.* Survey ini dilakukan terhadap 126 orang remaja pembaca majalah Kawanku.

- 69.84% pernah merasakan menjadi korban *cyberbullying*melalui twitter dan facebook
- 52% mengaku pernah menjadi pelaku *cyberbullying*di twitter dan facebook.
- Tindakan *cyberbullying*yang paling banyak diterima adalah *cyberbullying*berupa tulisan atau komentar, 53.97% mengaku pernah diejek dengan kata-kata kasar.
- Dampak yang paling nyata yang dialami korban adalah 38,10% mengaku merasa terasing dan merasa tidak punya teman

II.2.3 Aspek Hukum *Cyberbullying*

Menanggapi masalah *cyberbullying*, Indonesia telah memiliki peraturan perundang-undangan yang cukup untuk menindak tindak pidana *cyberbullying*, yaitu yang dapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, terdapat pasal-pasal yang lebih sesuai untuk jeratan para pelaku *cyberbullying*. Undang-undang ini menerapkan larangan dan sanksi pidana antara lain bagi:

1. 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 (Pasal 27 ayat 1), muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik (Pasal 27 ayat 3), muatan pemerasan dan/atau pengancaman (Pasal 27 ayat 4);
2. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA), (Pasal 28 ayat 2);
3. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi (Pasal 29)

Ancaman bagi pelaku tindak pidana diatas dapat dikenakan hukuman 6-12 tahun penjara dan denda satu-dua miliar rupiah.

II.3 Situs Jejaring Sosial

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi penyebab terciptanya era globalisasi telah menjadikan kehidupan manusia berada pada dua dimensi yang berbeda, interaksi, komunikasi, sosialisasi, relasi, dan sebagainya. Kini kemajuan teknologi menciptakan dunia baru,

dunia non material namun memiliki jangkauan yang tak terbatas. Dunia maya adalah media elektronik dalam jaringan computer yang berfungsi untuk media komunikasi, salah satu bagian dari dunia maya telah menjadi suatu kebutuhan bagi kehidupan manusia yaitu situs jejaring sosial.

Situs jejaring sosial adalah salah satu anak dari dunia maya yang saat ini telah menjadi sebuah tren yang memiliki dampak begitu kuat terhadap kehidupan manusia. Kalangan remaja adalah kalangan yang paling banyak mengakses situs jejaring sosial, masa remaja adalah masa yang memiliki kepekaan yang begitu kuat terhadap hal-hal yang baru, sehingga remaja sangat begitu mudahnya beradaptasi terhadap sesuati yang baru, apalagi situs jejaring sosial adalah media yang begitu banyak menawarkan fitur-fitur yang menarik, sehingga para remaja sangat mudah tergiur oleh fitur-fitur yang menarik tersebut tanpa memperdulikan konten-konten yang terkandung dalam fitur tersebut positif atau negatif.

II.3.1 Pengertian Situs Jejaring Sosial

> Situs jejaring sosial adalah layanan dalam jaringan, atau situs yang bertujuan memfasilitasi pembangunan jaringan sosial atau hubungan sosial di antara orang-orang yang memiliki ketertarikan, aktivitas, latar belakang, atau hubungan dunia nyata yang sama. Suatu layanan jejaring sosial terdiri dari perwakilan masing-masing pengguna (biasanya berupa profil), hubungan sosialnya, dan berbagai layanan tambahan. Kebanyakan layanan ini berbasis web dan penggunanya berinteraksi melalui Internet, seperti surat elektronik dan pesan instan. Layanan komunitas dalam jaringan kadang dianggap sebagai layanan jejaring sosial, meski dalam artian yang lebih luas layanan jejaring sosial bersifat terpusat pada individu, sementara layanan komunitas daring bersifat terpusat pada grup. Situs-situs jejaring sosial memungkinkan pengguna berbagi ide, aktivitas, acara, dan ketertarikan di dalam jaringan individunya masing-masing.

II.3.2 Ciri-Ciri Situs Layanan Jejaring Sosial

Layanan jejaring sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikit:

a. Pada situs-situs tersebut, anggota membuat dan mengelola profil pribadi yang kemudian dapat dikaitkan dengan profil anggota lainnya.
b. Adanya jaringan/grup "teman" atau "kontak" untuk berbagi minat yang sama, tujuan bisnis, sosial, politik, atau kepentingan akademis.
c. Setiap jaringan sosial memungkinkan pengguna untuk mengomentari salah satu profil lain, mengirimkan pesan pribadi dalam jaringan, dan mengunjungi profil anggota yang terhubung pemilik akun.
d. Situs layanan jejaring sosial yang lebih canggih memungkinkan penggunanya untuk melengkapi profil dengan audio dan video klip, dan perangkat lunak untuk membuat aplikasi (widget), seperti kuis, dan manipulasi foto.

II.3.3 Perkembangan Situs Jejaring Sosial.

Perkembangan situs jejaring sosial itu sendiri sebagai berikut:

1995 diawali oleh *Classmates.com* yang berfokus pada hubungan antar mantan teman sekolah.

1997 lahirnya situs jejaring sosial pertama, yaitu *Sixdegrees.com*, situs ini memiliki aplikasi untuk membuat profil, menambah taman, dan mengirimkan pesan.

1999-2000 muncul situs *lunarstorm, live journal, cyword lunarstorm, live journal, cyword* yang berfungsi memperluas informasi secara searah.

2001 muncul situs bernama *Ryze.com* yang berperan untuk memperbesar jejaring bisnis.

2002 munculnya situs *Friendster* sebagai situs anak muda pertama yang semula disediakan untuk tempat pencarian jodoh.Dalam kelanjutannya,

friendster ini lebih diminati anak muda untuk saling berkenalan dengan pengguna lain.

2003 muncul situs sosial interaktif lain menyusul kemunculan *friendster,* yaitu *Flickr* (berbagi foto)*, You Tube*(berbagi video)*, Myspace* (banyak digunakan untuk jejaring sosial musik).

2006, penggunaan *friendster* dan *Myspace* mulai tergeser dengan adanya *facebook*. *Facebook* dengan tampilan yang lebih modern memungkinkan orang untuk berkenalan dan mengakses informasi seluas-luasnya.

2009, muncul jejaring sosial Twitter. Pengguna Twitter (tweep) dibatasi dalam berkicau (tweet) maksimal 140 karakter.Namun justru pembatasan ini membuat Twitter menjadi jejaring sosial micro blogging popular..Twitter menggunakan sistem mengikuti – tidak mengikuti (follow-unfollow), dimana kita dapat melihat status terbaru dari orang yang kita ikuti (follow).

II.4 Analisa Masalah

Berdasarkan dari fokus masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka permasalahan terletak pada perilaku *cyberbullying* remaja pada situs jejaring sosial.Untuk penyelesaian masalah ini, perlu dilakukan analisa masalah. Sumber data diperoleh dari hasil penelitian yaitu melalui:

a) Data Primer

   Proses Pencarian data yang dilakukan adalah dengan menyebarkan lima puluh kuisioner kepada para remaja khususnya para pelajar menengah pertama dan pelajar menengah akhir yang tinggal di Bandung. Proses penyebaran kuisioner melalui situs jejaring sosial secara online yang dimulai pada tanggal 25 Mei 2014 sampai 30 Mei 2014.

No	Pertanyaan	Responden	Jawaban	
			Ya	Tidak
1	Apakah anda mengetahui fenomena *Cyberbullying* ?	50	47	3
2	Pernahkah anda mengalami bullying di situs jejaring sosial ?	50	31	19
3	Pernahkah anda mem-*bullying* seseorang di situs jejaring sosial?	50	42	8
4	Ketika anda di-*bully* di situs jejaring sosial apakahmempengaruhi pada kehidupan nyata?	50	35	15
5	Pernahkan anda mendengar atau mengerti tentang internet sehat?	50	20	30

Tabel II.1 Rangkuman hasil kuisioner.

Berdasarkan kuisioner tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. 94% dari jumlah responden sudah mengetahui perihal perilaku *cyberbullying*.
2. 62% dari jumlah responden mengatakan pernah mengalami *cyberbullying* pada situs jejaring sosial.
3. 82% dari jumlah responden mengatakan pernah melakukan *cyberbullying* pada situs jejaring sosial.
4. 70% dari jumlah responden mengatakan fenomena cyberbully dapat mempengaruhi pada kehidupan nyata nya.
5. 66% dari jumlah responden sudah mengerti perihal internet sehat disitus jejaring sosial.

b) Data Sekunder

Proses pencarian data selanjutnya dilakukan dengan melalui media buku, makalah akademik dan media internet yang berhubungan dengan permasalahan.

II.5 Penyelesaian masalah.

Berdasarkan analisa data primer dan sekunder yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa yang menjadi permasalahan adalah pengetahuan akan pengetahuan pada pelajar akan hal berinternet dengan bijak. Dengan demikian, maka penyelesaian masalah atau solusi yang dilakukan yaitu dengan menginformasikan lebih detail mengenai fenomena *cyberbullying* pada situs jejaring sosial dalam bentuk media informasi. Media informasi berbasis website merupakan saranauntuk mengenalkan fenomena *cyberbullying*. Tujuannya untuk mengedukasikan dan memberi tahu para pelajar akan bahaya dampak dari fenomena cyberbullying.

II.6 Remaja

Masa remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, masa remaja ini meliputi (a) remaja awal: 12-15 tahun; (b) remaja madya: 15-18 tahun dan (c) remaja akhir: 19-22 tahun. Dalam pengertian yang dikemukakan oleh pakar psikologi Dr. Kartini Kartono(seperti dikutip Syamsu Yusuf. 2010).mengatakan "Remaja adalah suatu tingkatan umur, dimana seorang anak tidak lagi bersikap seperti anak-anak, tetapi belum dapat juga dipandang sebagai orang dewasa. Jadi seorang anak atau remaja adalah batasan umur yang menjembatani antara umur anak-anak dengan dewasa".

Pada usia remaja awal, pada perkembangan emosi remaja menunjukan sifat yang sensitif, reaktif yang kuat terhadap berbagai peristiwa atau situasi sosial, emosinya bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung/marah), atau mudah sedih/murung). Elizabeth B. Hurlock (seperti dikutip Syamsu yusuf, 2010) mengemukakan bahwa remaja empat belas tahun sering kali

mudah marah, mudah terangsang, dan emosinya cenderung “meledak”, tidak berusaha mengendalikan perasaannya.

II.7Media Informasi *Website*

Media adalah kata jamak dari medium, yang artinya perantara. Dalam proses komunikasi, media hanyalah satu dari empat komponen yang harus ada. Komponen yang lain, yaitu: sumber informasi, informasi dan penerima informasi. Seandainya satu dari empat komponen tersebut tidak ada, maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi.

Website atau situs dapat di artikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dengan format *HTML* (*Hyper Mark Up Language*), yang selalu bisa di akses melalui *HTTP (Hypertext Transfer Protocol),* yaitu sebuah protocol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *Web Browser*.

II.7.1 Jenis Situs Web

Website terbagi dalam 2 jenis diantaranya adalah:

- Situs WebStatis

  Situs yang dimana pengguna tidak bisa mengubah konten dari web tersebut secara langsung menggunakan browser. Interaksi yang terjadi antara pengguna dan server hanyalah seputar pemrosesan link saja, contoh dari web statis adalah web yang berisi profil perusahaan yang hanya ada beberapa halama saja dan kontennya hampir tidak pernah berubah karena konten langsung di letaan dalam file *HTML*saja.

- Situs Web Dinamis

  Website yang dimana interaksi antara pengguna dan server sangat kompleks. Pengguna dapat mengubah konten dari halaman tertentu dengan menggunakan browser. Contoh dari web dinamis adalah portal berita dan situs jejaring sosial yang isinya dapatdipembaharui oleh penggunanya.

II.7.2 Fungsi Website

Secara umum website mempunyai fungsi sebagai berikut:

- Fungsi Komunikasi

  Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi komunikasi : *chatting*, *webbasee-mail*, dan lain-lain.

- Fungsi Informasi

  Fungsi informasi *website* seperti : berita, profil, *library*, referensi, dan lain-lain.

- Fungsi Intertainment

  Website mempunyai fungsi hiburan. Misalna web-web yang menyediakan game *online*, music *online* dan lain-lain.

- Fungsi Transaksi

  Sebuah *website* dapat dijadikan sarana untuk melakukan transakasi dan lain-lain.

II.7.3 Elemen Situs Web

Pada umumnya sebuah dokumen web memiliki elemen-elemen sebagai berikut:

- *Header*

  Elemen *header* berisi judul dan penjelasan lain dokumen, elemen ini diisikan dengan logo website, menu-menu global (seperti login dan logout, maupun nama halaman yang sedang di tampilkan.

- Navigasi

  Elemen navigasi adalah yang memberi akses navigasi ke halaman lain dalam website.

- *Sidebar*

  Elemen *sidebar* dapat berupa pembantu navigasi konten, ataupun berbagai hal seperti daftar konten lain, iklan, atau menu tambahan.Sidebar dapat berada di kiri atau kanan konten, atau bahkan di kiri dan kanan konten.
- Konten

  Elemen konten merupakan isi utama dari dokumen web.Pengguna biasanya dating ke web untuk melihat teks yang berada pada bagian konten.
- *Footer*

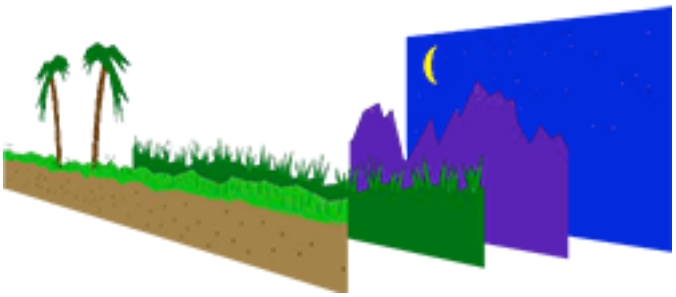
  Elemen *footer* adalah bagian penutup dari website, yang dapat saja berisi informasi lain tentang website, seperti lisensi pengguna, *sitemap*, ataupun linke ke website lain.

II.7.4 Single Page Website (Situs satu halaman)

Perkembangan tren desain website semakin maju. Salah satunya adalah *single page website* yang menjadi tren desain situs pada tahun 2013. Keuntungan bagi pengunjung situs adalah tidak harus mengunjungi halaman satu persatu karena semua konten telah ditampilkan dalam satu halaman depan.

II.7.5 Desain Situs Paralaks

Desain situs paralaks semakin populer di internet dan membawa pengalaman pengguna ke tingkat interaktif baru dalam online viewing. Istilah "paralaks" pertama kali berasal dari visual efek video*game* 2D *SideScrolling* yang menggunakan gambar latar belakang dengan kecepatan gerakan yang berbeda untuk menciptakan ilusi kedalaman selama bermain game. Hal ini umumnya dilakukan dengan membuat latar belakang permainan bergerak lebih lambat dari latar depan dengan tujuan untuk membuatnya tampak lebih jauh.Konsep yang sama berlaku untuk desain situs paralaks di mana latar belakang situs bergerak pada kecepatan yang berbeda.

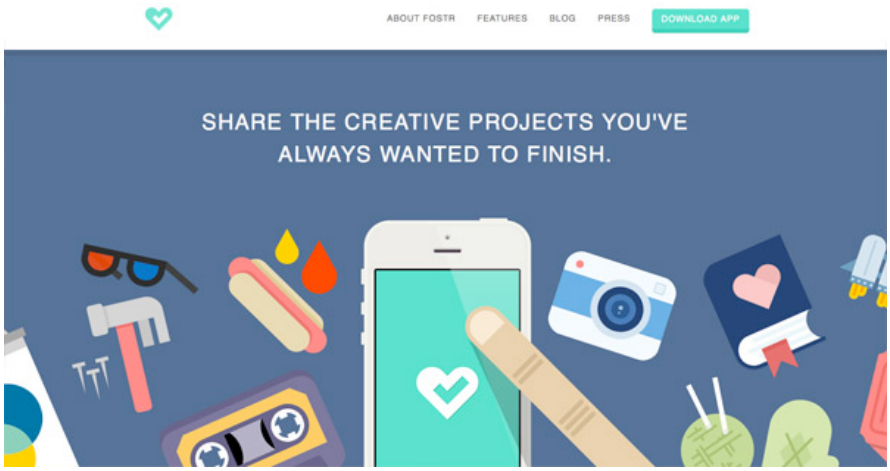


Gambar II.4 Gambaran desain paralaks

Sumber: https://www.unleashed-technologies.com/blog/2013/08/15/what-parallax-web-design-%E2%80%93-definitions-tips-considerations (25 april 2014)

II.7.6 *FlatDesign*

Dunia teknologi berkembang dan terus menyesuaikan pada situasi yang baru, setiap tahunnya tren pada bidang ini akan memiliki pembaharuan. *Flatdesign* adalah teknik yang menggunakan efek sederhana atau ketiadaan untuk membuat skema desain yang menyertakan atribut tiga dimensi.Beberapa hal mengenai flat design yang menjadi tren sejak tahun 2013 dengan desain minimalis, elegan tanpa melupakan fungsionalitas atau konten situs.



Gambar II.5 Gambaran ilustrasi *flat* pada *website*

Sumber: http://www.fostr.com/ (25 april 2014)

II.8 Tipografi

Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan*setting* huruf dan pencerakannya. Kini tipografi dimaknai sebegai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf pada prakteknya, saat ini tipografi telah jauh berkolaborasi dengan bidang-bidang lain, seperti multimedia dan animasi, *web* dan *online media* lainnya, sinematografi, interior, arsitektur, desain produk dan lain-lain.

Tipografi merupakan salah satu elemen dari situs web yang berfokus pada teknik dan seni membuat teks menjadi dapat dicerna dengan mudah. Perancangan teks pada tipografi dilakukan melalui *typesetting*, yaitu pengaturan komposisi huruf dan teks.Komposisi pada *typesetting* mencakup jenis huruf yang digunakan, ukuran huruf, panjang baris, jarak antar baris, jarak antar kata, dan jarak antar huruf.

II.9Warna

Warna sebagai suatu kesan yang di timbulkan oleh cahaya terhadap mata. Tiap-tiap warna warna dihasilkan dari reaksi cahaya putih yang mengenai suatu permukaan, dan permukaan tersebut memantulkan sebagian dari spectrum.Terjadinya warna disebabkan oleh vibrasi cahaya putih. Misalnya benda warna merah, kelihatan merah karena permukaannya berkapasitas menyerap semua komponen dari spektrum–spektrum warna kecuali gelombang panjang warna merah.

II.10 Target Audiens

Target audens dipilih secara spesifik berdasarkan:

a. Demografis
    1. Usia:12 sampai 18 tahun.menurut Konopka (Pikunas, 1976) dalam Syamsu. (2010). karena remaja masih bersifat labil dan mudah dipengaruhi lingkungan dan teman – temannya, sehingga mereka sering jatuh pada masalah.

2. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
3. Status ekonomi: menengah keatas. Hal ini disebabkan karena *cyberbullying* dilakukan melalui media komunikasi elektronik, dan pengguna berasal dari keluarga dengan daya beli yang tinggi.
4. Pekerjaan: pelajar SMP dan SMA

b. Psikografis

   Remaja yang sangat gemar menggunakan situs jejaring sosial dan kurang paham akan fenomena *cyberbullying* pada situs jejaring sosial.

c. Geografis

   Wilayah Bandung, Jawa Barat. Karena Bandung merupakan kota besar, dengan fasilitas internet yang sudah meluas.