

# Studi Etnografi Virtual Pada *Digital Activism* #unfollowdayana Pada Media Sosial Intagram

<sup>1</sup>Gifanda Nadila anasyah, <sup>2</sup>Mohammad Insan Romadhan, <sup>3</sup>Merry Fridha Tri Palupi

<sup>1,2,3</sup>Ilmu Komunikasi , Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

gifandanadila@gmail.com

## ABSTRACT

*Researchers conducted this study, based on the case between Dayana and Fiki Naki. The two met at the omegle event. Omegle itself is a dating application. Since that meeting, Fiki Naki invited Dayana to collab on Fiki Naki's YouTube account. In this study, researchers used qualitative methods. Qualitative methods or qualitative research are often referred to as naturalistic research methods because the research is carried out in natural conditions (in the natural environment). The research aims to "find out Digital Activism #unfollowdayana on Instagram Social Media when analyzed using virtual ethnography" Virtual ethnographic research methods are used to uncover the realities, both visible and invisible, of computer-mediated communications among internet virtual communication [member] entities. communication because researchers want to see the digital activism behind the comments on the emergence of #unfollowdayana. The results of this study show that comments media culture*

**Keywords** : *instagram, Digital Activism, bullying, #unfollow, participatory*

## ABSTRAK

Peneliti melakukan penelitian ini, didasarkan pada kasus antara Dayana dan Fiki Naki. Ke duanya bertemu pada saat acara omegle. Omegle sendiri merupakan aplikasi dating. Semenjak pertemuan itu, Fiki Naki megajak Dayana untuk collabs di akun youtube Fiki Naki. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif atau penelitian kualitatif sering disebut dengan metode penelitian naturalistik karena penelitian dilakukan dalam kondisi yang alamiah (di alam lingkungan) Tujuan penelitian adalah untuk "mengetahui Digital Activism #unfollowdayana Pada Media Sosial Intagram bila di analisis dengan menggunakan etnografi viirtual" metode penelitian etnografi virtual digunakan untuk mengungkap realitas, baik yang tampak maupun tidak, dari komunikasi termediasi komputer di antara entitas [anggota] komunikasi virtual internet. komunikasi karena peneliti ingin melihat digital activism dibalik komentar munculnya #unfollowdayana Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komentar netizen dalam video tersebut adalah banyaknya komentar positif terkait hal hal di dalam dan diluar video yang disampaikan oleh netizen adanya kritik netizen terhadap hal-hal di dalam dan diluar video dan adanya komentar negatif terkait hal-hal diluar video yang disampaikan netizen.

**Kata kunci**: *instagram, aktifitas digital, bullying, #unfollow, particypatory, media culture*

## Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi dari waktu ke waktu semakin berkembang begitu pesat di seluruh penjuru dunia, termasuk di Indonesia. Hal tersebut menjadikan berita dan informasi menyebar sangat begitu cepatnya dan sangat mudah didapatkannya. Hanya melalui akses internet dalam sekian detik, masyarakat dapat mengetahui berita terkini dari belahan dunia yang berjarak ratusan mill dari tempatnya. Bukan hanya itu, masyarakat juga dengan leluasa dapat langsung memberikan opini dan reaksinya sesaat setelah kejadian tersebut berlangsung, baik opini positif maupun negatif. Kemudahan memberikan *feedback* dan opini dari suatu informasi atau berita, mengakibatkan banyaknya pro dan kontra serta muncul berita *hoax*.

Kemunculan media baru seperti saat ini, telah merevolusi, mempublikasikan, dan mengkonsumsi berita-berita yang mampu merubah lanskap media industri saat ini. Diketahui bahwa Indonesia saat ini menjadi Negara dengan warga pengguna internet terbanyak dengan jumlah 276,3 juta masyarakat dan Pada akhir bulan Maret 2021, tercatat mengalami kenaikan sebesar 76,8% dari populasi (Databooks, 2021). Namun dibalik manfaat dan kemudahan yang diperoleh membuat banyak sisi negatif yang menjadi perbincangan di kalangan netizen Indonesia maupun luar negeri. Potensi tersebut yakni dengan munculnya *cyber bullying* terhadap seseorang. *Cyber bullying* sendiri menurut pengertian Sameer Hinduja adalah suatu tindakan yang dilakukan netizen secara sadar untuk merugikan dan mengakibatkan dampak negatif terhadap seseorang melalui penggunaan teknologi komunikasi, seperti *handphone*, internet, dan peralatan elektronik lainnya pada media *social*. (Hinduja and Patchin, 2009:34).

Menurut hasil penelitian, hasil responeden Indonesia menyatakan 91% telah melihat aksi *cyber bullying*. Bahkan media sosial intagram menjadi rekor pertama dengan presentase 71% yang melakukan *bullying* (Broadband Search, 2021). *Instagram* menjadi urutan pertama dengan *bullying* terbanyak dan urutan ke dua yakni ada *facebook*. Kemampuan untuk menggunakan media baru (warga online/pengguna internet) untuk menghasilkan konten yang informatif memberi setiap pengguna internet kekuatan untuk menghasilkan berita. Pengguna internet memiliki kebebasan dan kesempatan untuk membuat konten berdasarkan minat mereka. Selain itu, media baru memungkinkan setiap pengguna internet untuk menghasilkan dan menyebarkan informasi dalam waktu yang sangat singkat dan cepat, yang membuat media baru (media sosial) saat ini digunakan sebagai tempat di mana pengguna internet dapat mengungkapkan atau mencurahkan isi hatinya, baik negatif maupun positif. , bebas dan tidak terkendali. Melalui media sosial, para netizen dapat mengunggah konten secara bebas baik melalui akun personal maupun organisasional yang dimilikinya.

Konten yang dibuat *netizen* atau pengguna media *social* lainnya (artis *Content Creator*) sangat beragam. Dan kebanyakan dari *netizen* menjadikan konten infotainment menjadi sasarannya. Meskipun demikian, perluasan bentuk terjadi kala konten infotainment mulai disampaikan pula melalui media sosial. Dalam jagad mediasosial, infotainment hadir salah satunya melalui akun *Instagram*. Sebagai media sosial yang digunakan paling banyak oleh *netizen* Indonesia, *instagram* memiliki banyak dampak positif dan negatif bagi setiap *netizen* atau *Content Creator*

Dari banyaknya kasus *bullying* yang dilakukan *netizen* kepada *Content Creator* atau justru sebaliknya, membuat peneliti ingin meneliti mengenai kasus *digital activism* yang dilakukan netizen di media *social* terutama *intagram* yang viral pada bulan Februari 2021 lalu, dimana kasus tersebut melibatkan *Content Creator* Indonesia dan juga *Content Creator* luar negeri. Dalam kasus tersebut terjadi konflik pertikaian antara *Content Creator* Indonesia dengan *Content Creator* luar negeri yakni tepatnya artis yang berasal dari Kazakhstan.

Peneliti melakukan penelitian ini, didasarkan pada kasus antara Dayana dan Fiki Naki. Keduanya bertemu pada saat acara omegel. Omegel sendiri merupakan aplikasi dating. Semenjak pertemuan itu, Fiki Naki mengajak Dayana untuk collabs di akun youtube Fiki Naki. *Collabs* tersebut bertujuan untuk menarik perhatian khalayak Indonesia. Perjanjian *collabs* yang sudah disepakati diantara keduanya berakhir menjadi pertengkaran. Pertengkaran tersebut di latar belakang karena pihak Dayana yang melakukan kesalahan dan pelanggaran.

Pelanggaran yang dimaksud disini yakni Dayana dan pihak management melanggar perjanjian yang sudah di sepakati bersama. Pihak Dayana diberikan imbalan mendapatkan hadiah dan endorse dengan jumlah yang fantastis. Sayangnya kesepakatan yang dibuat dilanggar oleh pihak Dayana dan team. Dayana belum melakukan perjanjian yang sudah disepakati tetapi hadiah yang dijanjikan sudah di terima oleh Dayana.

Perjanjian tersebut berisi tentang isi story Instagram Dayana dan Fiki Naki yang harus di posting selama tiga hari, belum ada tiga hari pihak Dayana menghapus postingan tersebut. Dari hal tersebut, Fiki Naki mencabut semua hadiah yang akan diberikan pada isi perjanjian netizen Indonesia merasa kecewa dengan apa yang sudah dilakukan Dayana. Semua netizen memiliki harapan yang besar terhadap keduanya untuk menjalin cinta di dunia nyata. Dari peristiwa tersebut, Dayana menjadi sorotan dan menjadi sasaran khalayak Indonesia dan akhirnya terbentuklah akun-akun yang menjadi pembully Dayana. Dan muncul #unfollowDayana.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *digital activism*. *Digital activism* sendiri adalah aktivitas digital yang dilakukan pada media social seperti: intagram, facebook, twitter, dan media social lainnya. Penelitian yang membahas tentang etnografi virtual yangh berkonsentrasi pada aktivitas digital activism. Dimana aktifitas activism yang dimaksud adalah terjadi aktivitas pembully an antara pihak yang mendukung Fiki Naki dengan yang membenci Dayana. #unfollowdayana begitu ramai pada tahun 2021. Seluruh social media seperti Instagram dan twitter ramai membahas mengenai hal tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif atau penelitian kualitatif sering disebut dengan metode penelitian naturalistik karena penelitian dilakukan dalam kondisi yang alamiah (di alam lingkungan).

Berkaitan dengan hal tersebut, membuat *netizen* lebih cepat dalam menyebarkan berita dan menginformasikan suatu kejadian yang terjadi kecepatan ini yang akhirnya menjadikan *digital activism* menjadi lebih unggul daripada media mainstream. Sekalipun komunitas online tidak dapat memberikan perspektif dan kedalaman informasi, institusi media tetap berperan penting dalam proses penyampaian informasi. Seperti yang dikatakan Gordon (2007), peran institusi media berubah menjadi penjaga gerbang dan penerbit konten informasi yang akan disiarkan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk meneliti masalah tentang “Studi Etnografi Virtual Pada Digital Activism #unfollowdaya Pada Media Instagram”. Hal itu dikarenakan karena peneliti ingin menggali lebih dalam bagaimana aktifitas digital (*digital activism*) di era saat ini dengan adanya kemudahan netizen dalam memberikan *feedback* terhadap sebuah kasus dan berita.

## Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka terdapat tujuan penelitian adalah untuk “mengetahui *Digital Activism #unfollowdayana* Pada Media Sosial Instagram bila di analisis dengan menggunakan etnografi virtual?”

## **Metode Penelitian**

Etnografi berasal dari bahasa Yunani, gabungan kata *ethnos* yang berarti warga suatu bangsa atau masyarakat, dan kata *graphein* yang berarti tulisan atau artefak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, etnografi diartikan sebagai deskripsi tentang kebudayaan suku-suku bangsa yang hidup. Etnografi virtual atau biasa dikenal juga dengan netnografi merupakan metode etnografi yang dilakukan untuk melihat fenomena-fenomena sosial dan juga fenomena siber atau fenomena pada media sosial. Metode etnografi merupakan metode utama dan penting untuk melihat fenomena budaya siber di internet.

Etnografi virtual merupakan adaptasi beberapa fitur pada etnografi tradisional, dan digunakan untuk mempelajari budaya dan praktek-praktek budaya yang muncul dalam komunikasi berbasis teks melalui media komputer (Kozinets, 2009). Selain itu, Orgen Skageby dalam Daniel menjelaskan etnografi virtual merupakan metode yang digunakan secara kualitatif untuk memahami peristiwa pada komunitas virtual. Dengan menggunakan observasi dan wawancara secara online.

Metode etnografi virtual menurut Jorgen memamparkan tentang kebiasaan komunitas yang lebih spesifik dengan penggunaan teknologi dalam berkomunikasi (Daniel, 2011).

## **Hasil dan pembahasan**

Pada penyajian data yang sudah di lampirkan peneliti di atas, terdapat bukti-bukti postingan sebanyak 3 postingan dari Instagram mengenai bullying dan munculnya *#unfollowdayana*. Postingan tersebut terdiri dari komentar, postingan gambar dan postingan pernyataan. Data yang didapatkan peneliti, berasal dari proses pemfilteran yang sudah dilakukan di seluruh akun Instagram yang membahas mengenai kasus Dayana dan Fiki Naki.

Pada gambaran kerangka berpikir yang sudah di buat oleh peneliti, pengumpulan data yang sudah di dapatkan akan di analisa menggunakan teori Participatory Media Culture. Teori Participatory Media Culture pada dasarnya digunakan untuk melihat interaksi di suatu media dengan menggunakan media komunikasi melihat secara budaya. Teori Participatory Media Culture digunakan untuk menganalisa bagaimana relevan dengan pendekatan etnografi virtual dimana masyarakat atau khalayak mampu untuk secara bersama-sama mengambil peran sebagai konsumen sekaligus produsen media itu sendiri sehingga menghasilkan sebuah *frame* atau argumen dari proses komunikasi tersebut.

Komunikasi yang terjalin melalui Instagram menghilangkan berbagai stereotype yang biasanya mempengaruhi interaksi tersebut. Berbeda dengan komunikasi langsung, seseorang harus dapat menerima segala latar belakang yang menjadi identitas komunikator. Keberadaan media Instagram sebagai sarana komunikasi merupakan sarana yang memungkinkan terjadinya pertukaran pesan secara cepat. Dalam kasus Dayana dan Fiki Nak, netizen Indonesia melakukannya secara digital.

Pada kasus Dayana dan Fiki Naki netizen Indonesia melakukan digital activism dengan sangat cepat. Banyaknya komentar dan postingan di media social, memiliki banyak makna ganda yang setiap orang dapat mengaksesnya dengan mudah.

Pada penelitian ini, kegiatan digital yang dilakukan dengan menyerbu artis Dayana melalui media social sudah tergolong dalam kategori participatory media culture. Dari kasus yang berawal dari Ome Tv, Dayana yang awalnya memiliki jutaan fans dari Indonesia, dalam sekejap menjadi dibenci oleh seluruh masyarakat Indonesia. Dalam postingan di table nomor 1 akun @pemburukardun memberikan caption pada postingan yang bergambar Dayana menuliskan “Ketika habis ngonten dengan Fiki Naki sabtu kemarin benar-benar tidak beradab. Dia tidak butuh followers Indonesia, dan hanya ingin terkenal di Rusia dan Kazakhstan Demi.demik shame on you”. Dari caption tersebut, akun @pemburukardun merasakan kekesalan yang luar biasa kepada Dayana karena dianggap Dayana hanya menumpang ketenaran melalui Fiky Naki. Bahkan akun tersebut mengatakan “#menolaklupa Ketika yang habis ngonten sm @fikinaki hari Sabtu kemaren benar” tidak beradab. Dia tidak butuh followers Indonesia, dan hanya ingin terkenal di Rusia dan Kazakhtann demi.demik shame on you”. Dari komentar netizen tersebut banyak mengandung makna yang kurang sopan. Netizen Indonesia melakukan bullying kepada Dayana. Secara tidak langsung, postigan dan caption yang dituliskan akan menimbulkan interaksi kepada semua netizen yang membacanya. Interaksi yang tidak terkontrol membuat siapa saja pemilikik akun Instagram dapat mengkomentari dengan sesuka hati.

Jika di Analisa menggunakan teori Participatory Media Culture proses terjadinya balas komentar dari caption di atas sudah termasuk pada aktifitas interaksi komunikasi antara dua orang atau lebih dengan bertukar informasi melalui sebuah teknologi yaitu Instagram. Dalam Analisa studi etnografi virtual, peran media social Instagram sangat berpengaruh penting. Instagram sebagai wadah penggerak bagaimana kasus Dayana dan Fiky Naki bisa semakin besar dan dikenal oleh banyak masyarakat. Pada akun haters @pemburukardun.id menampilkan segala sesuatu yang buruk pada Dayana. Sehingga hal tersebut memicu opini netizen Indonesia untuk semakin membenci Dayana.

Pada akun di tabel ke 2 yaitu @katamotivasi turut memposting foto Dayana disertai dengan tulisan “Money Changes Everything”. Makna kata-kata tersebut menginterpretasikan bahwa dalam kasus ini, Dayana sebagai Wanita yang materialistis. Di dukung dengan caption “uang bisa membeli kenyamanan materi, namun uang tak bisa membeli kenyamanan hati”. Jika dilihat dari nama akunnya, seharusnya akun seperti @katamotivasi tidak turut menjadi penggerak yang menyebabkan bullying terhadap Dayana semakin luas. Dengan jumlah likes sebanyak 2.148 membuat seluru netizen Indonesia semakin penasaran dengan kasus tersebut. Peneliti menganalisa ada beberapa netizen yang kurang paham dengan kasus Dayana dan Fiky Naki tetapi dengan adanya teknologi media social Instagram, seluruh netizen Indonesia ingin mengalih lebih dalam mengenai kasus ini.

Pada teori Participatory Media Culture terdapat satu syarat yang harus ada yaitu: partner komunikasi tidak harus ada di tempat yang sama. Dengan adanya hal tersebut, postingan pada media social Instagram dapat di baca kapanpun dan dimanapun. Akan ada jejak digital yang terus memperlihatkan bahwa Dayana dianggap sebagai sosok yang salah sehingga tingkat bullyan terhadap Dayana tinggi.

## Kesimpulan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh digital activism terhadap cyberbullying dengan studi kasus #UnfollowDayana pada media sosial Instagram, dimana dari kasus penelitian ini penulis menganalisa 3 postingan *cyberbullying* dengan metode *Participatory Media Culture* dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang dilakukan netizen adalah dengan saling membalas komentar yang mengandung kata kasar yang bersifat membully Dayana. *Netizen* berperan penting dalam mempengaruhi arus informasi dan interaksi di media sosial khususnya Instagram khususnya di akun Lambe Turah. Hal ini semakin memperkuat pandangan khalayak aktif yang tidak hanya memandangi pengunjung web sebagai objek informasi, tetapi juga berperan aktif dalam mengontrol arus informasi. Lebih khusus lagi, *netizen* yang melakukan seruan #unfollowdayana menciptakan pola pikir dan struktur linguistik dalam realitas online, kemudian terlibat secara emosional dan membentuk komunitas dengan aktivisme digital di media teknologi. Tagar #unfollowdayana yang dibuat oleh *netizen* Indonesia juga berdampak besar pada popularitas Dayana sebagai seorang entertainer.

## Saran

Berdasarkan hasil kajian etnografi virtual tentang aktivisme digital #unfollowdayana di jejaring sosial Instagram, peneliti memiliki beberapa saran yang dapat diterapkan oleh peneliti lain, yaitu:

1. Media digital merupakan salah satu media yang digunakan oleh masyarakat. Media digital juga menjadi pemicu terjadinya cyberbullying. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada peneliti lain untuk meneliti faktor-faktor lain yang mempengaruhi terjadinya cyberbullying di media digital.

2. Karena terbatasnya penelitian tentang aktivisme digital di Indonesia, peneliti mengusulkan investigasi yang lebih mendalam terhadap kasus aktivisme digital untuk memperkaya penelitian media baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Binus.(9november2020).metode-etnografi-virtual-trend-dalam-penelitian-media-sosial/.  
<https://communication.binus.ac.id>
- Campfield, Delia Carroll. (2006). *Cyber Bullying And Victimization: Psychosocial Characteristics Of Bullies, Victims, And Bully/Victims*. Montana: The University of Montana
- Creswell, J.W., Hanson, W.E., Clark Plano, V.L. & Morales, A. 2007. Qualitative research designs: Selection and implementation. *The counselling psychologist*, 35(2): 236-264.
- Daniel, B.K. (2011). *Handbook of Research on Methods and Techniques for Studying Virtual Communities: Paradigms and Phenomena*. New York: Information Science Reference.
- Daniel, B.K. (2011). *Handbook of Research on Methods and Techniques for Studying Virtual Communities: Paradigms and Phenomena*. New York: Information Science Reference.
- Herwanto, M. (2022). PENGELOLAAN LAMIN ADAT SUKU DAYAK BENUAQ SEBAGAI DESTINASI WISATA DI KAMPUNG TEBISAQ KECAMATAN SILUQ NGURAI KABUPATEN KUTAI BARAT.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for Internet. Embedded, Embodied, and Every day*. (1 st). New York: Bloomsbury Academic.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for Internet.Embedded, Embodied, and Every day*.(1 st). New York: Bloomsbury Academic.

- kompas.tv/articel.(10april2014).ini-fungsi-dan-kegunaan-hashtag-atau-tagar-di-media-sosial.  
<https://www.kompas.tv>
- Kowalski, R. M., Limber, S., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2012). *Cyberbullying: Bullying in the digital age*. John Wiley & Sons
- lifestyle.bisnis.com.(17april2021).peringkat-media-sosial-paling-banyak-kasus-bully.bisnis style.  
<https://lifestyle.bisnis.com/read/20210417/220/1382419/peringkat-media-sosial-paling-banyak-kasus-bully>.
- McQuail, Denis. 1996. *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Miles. Matthew B. and A. Michael Huberman.2007. *Qualitative Data Analysis (terjemahan)*, Jakarta.UI Pres
- Nasrullah, R. (2017). *Etnografi Virtual. Riset Komunikasi, Budaya dan Sosio Teknologi di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, R. (2017). *Etnografi Virtual. Riset Komunikasi, Budaya dan Sosio Teknologi di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nawawi, H. Hadari. 2001. *Perencanaan SDM untuk Organisasi Profit* . Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- O'Keefe, B. J. dan Bruce L. L. (1988). *Effect of Message Design Logic on The Content and Communication of Situation Presentasion*. Indiana: University of Illinois
- Patchin, Justin W. & Sameer Hinduja. (2012). *Cyberbullying Prevention And Response: Expert Perspectives*. New York: Routledge
- Pavlik, J.V. (2008). *Media in the digital age*. New York, US: Columbia University Press
- Puspitasari, R., & Toni, B. (2021, October). Phubbing in Social Solidarity Study (Ethnographic Study Of Social Solidarity Tapping Repong Damar Krui, Pesisir Barat Regency, Lampung Province). In *Social Studies Conference Proceedings* (pp. 73-81).
- Qomariyah, Astutik Nur. (2011). *Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan*. Surabaya: Universitas Airlangga
- Reynalda, Eris Pasadzan (2022) *Simulasi Korean Roleplay Studi Etnografi Virtual pada Komunitas Hiders di Media Telegram (Korean Roleplay Simulation of Virtual Ethnographic Studies in Hiders Community on Telegram Media)*. Undergraduate thesis, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Ross, K. & Nightingale, V. (2003). *Media and audiences: New perspective*. California,US: Open University Press.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta
- Yayuk, S., & Sugiyono, S. (2019). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah dan biaya pendidikan terhadap kualitas proses belajar mengajar dan dampaknya dengan kompetensi lulusan SMK di kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 84-96.