



PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA DI INDONESIA

THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA ON CYBERBULLYING AMONG TEENAGERS IN INDONESIA

Tika Andarasni Parwitasari¹

Universitas Sebelas Maret

tika_ap@staff.uns.ac.id

Supanto²

Universitas Sebelas Maret

supanto@staff.uns.ac.id

Ismunarno³

Universitas Sebelas Maret

ismunarno@staff.uns.ac.id

Riska Andi Fitriono⁴

Universitas Sebelas Maret

riskaandi@staff.uns.ac.id

Winarno Budyatmojo⁵

Universitas Sebelas Maret

win.uns11@gmail.com

Received: July 26, 2024, Accepted: Oct. 1, 2024/Published: Oct. 20, 2024

DOI: <http://doi.org/10.31764/jmk.v%vi%i.25330>

Abstract

The development of information technology and the use of social media have influenced the communication behavior of teenagers in Indonesia, leading to an increase in cyberbullying cases. Social media users increased drastically from 10 million in 2019 to 160 million in 2020, with teenagers aged 13-17 spending an average of 3 hours and 26 minutes daily on these platforms. Cyberbullying, defined as aggressive behavior through electronic media, has negative impacts such as sadness and anxiety on victims. While current regulations are appropriate, modifications and more comprehensive efforts are needed to enhance cyberbullying prevention. Collaboration among the

government, society, and digital platforms is crucial. Essential steps include implementing digital ethics education in schools, establishing counseling programs for victims, and enhancing parental supervision. The enforcement of this law requires active participation from various stakeholders to ensure a safe digital environment for teenagers. This research utilizes normative juridical methods and legal literature analysis to examine the implementation of Law Number 1 of 2024, which governs student ethics and behavior on social media use and cyberbullying prevention. The law includes sanctions for cyberbullying perpetrators, such as imprisonment and fines, and regulates the dissemination of insulting or threatening information.

Keywords: Cyberbullying, Social Media, Student.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan penggunaan media sosial telah mempengaruhi perilaku komunikasi remaja di Indonesia, menyebabkan peningkatan kasus *cyberbullying*. Pengguna media sosial meningkat drastis dari 10 juta pada 2019 menjadi 160 juta pada 2020, dengan remaja usia 13-17 tahun menghabiskan rata-rata 3 jam 26 menit setiap hari di media sosial. *Cyberbullying*, yaitu perilaku agresif melalui media elektronik, berdampak negatif seperti kesedihan dan kecemasan pada korban. Meskipun regulasi ini tepat, diperlukan modifikasi dan upaya lebih menyeluruh untuk meningkatkan pencegahan *cyberbullying*. Kolaborasi antara pemerintah, masyarakat, dan platform digital sangat penting. Langkah-langkah krusial meliputi pendidikan etika digital di sekolah, program konseling bagi korban, dan pengawasan orang tua. Implementasi Undang-Undang ini membutuhkan partisipasi aktif dari berbagai pihak untuk menciptakan lingkungan digital yang aman bagi remaja. Makalah ini disusun dengan menggunakan metode yuridis normatif, dan analisis literatur hukum untuk mengkaji Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 yang mengatur etika dan perilaku siswa dalam penggunaan media sosial serta pencegahan *cyberbullying*. Undang - Undang ini menetapkan sanksi bagi pelaku *cyberbullying*, termasuk pidana penjara dan denda, serta mengatur distribusi informasi yang menghina atau mengancam.

Kata kunci: Cyberbullying, Media Sosial, Pelajar.

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi atau *Information Technology* merupakan sebuah teknologi baru yang berkegiatan untuk mengelola, mengumpulkan, ataupun menyimpan suatu informasi. Saat ini, perkembangan teknologi informasi sudah mengalami perkembangan yang cukup pesat dan mengubah cara masyarakat dalam memperoleh informasi, serta mempermudah hidup di zaman modern. Namun, tidak bisa disangkal bahwa dengan kecanggihan teknologi yang berkembang, manusia semakin “dimanjakan”, terlebih dengan munculnya perkembangan teknologi pada alat komunikasi seperti *smartphone*, yang dilengkapi dengan fitur teknologi internet. Dengan perkembangan teknologi informasi, kita tidak perlu bertatap muka dengan seseorang karena kita mampu berkomunikasi secara cepat, praktis dan *real time*. Adanya internet juga mendorong munculnya media sosial yang merupakan sebuah situs *online*, dimana penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berkomunikasi, berbagi, dan menyebarkan apapun yang diinginkan. Contoh media sosial yang telah lama ada dan mempermudah koneksi antar sesama adalah seperti Instagram, X, Facebook, Whatsapp, dan lain sebagainya.

Melansir Data Reportal, di tahun 2023 terdapat 4,76 Miliar pengguna aktif media sosial yang tersebar di seluruh media, nilai tersebut sebanding dengan 60% populasi dunia dan mengalami pertumbuhan pesat selama 10 tahun terakhir. Pengguna internet di Indonesia dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan. Terhitung di tahun 2023 terdapat 167 juta pengguna aktif media sosial, yang setara dengan 60% dari total populasi di Indonesia.¹ Setiap perkembangan, pasti selalu disertai dengan dampak positif maupun dampak negatif, termasuk perkembangan teknologi ini. Media sosial sebenarnya digunakan untuk memudahkan kehidupan manusia, berbagi Informasi secara instan, dan berinteraksi. Namun, seiring kemudahan dan kecepatan kemajuan teknologi, seringkali terjadi penyalahgunaan yang mengakibatkan dampak

¹ Agnez Yonatan dalam laman Data Goodstats Indonesia, *Menilik Media Sosial Indonesia tahun 2017-2026*, <https://data.goodstats.id/statistic/agneszfanyayonatan/menilik-pengguna-media-sosial-indonesia2017-2026-xUAlp>, diakses pada 25 Juni 2024.

negatif, seperti memposting kata-kata dalam bentuk hinaan, ujaran kebencian, dan penyebaran berita *hoax* yang bisa merugikan pihak yang bersangkutan. Krisis etika dalam bermain media sosial pun kerap terjadi dalam komunikasi digital. Dampak negatif sosial media, dikhawatirkan dapat berdampak buruk pada kesejahteraan anak remaja, termasuk aspek psikologis, sosial, dan perilaku mereka. Karena masa remaja adalah tahap transisi yang penuh dengan tantangan dalam perkembangan emosional anak, membuat mereka rentan terhadap fluktuasi suasana hati dan mudah terpengaruh oleh rangsangan eksternal.²

Media Sosial seringkali menjadi tempat untuk mengeluarkan ekspresi dan pendapat, karena kebebasan berekspresi bisa memberikan pengetahuan baru dan *insight* yang lebih luas karena kemudahan aksesnya, namun kebebasan berekspresi juga menimbulkan dampak negatif, karena di media banyak sekali konten yang menjatuhkan seseorang. Untuk itu, kita perlu menghadapi tantangan dinamika ini dengan membentuk pola pikir yang produktif dan bijak dalam menyampaikan ekspresi di media sosial agar tidak terjadi adanya *Cyberbullying* ataupun dampak negatif dari penggunaan media sosial lainnya.

Cyberbullying adalah perlakuan yang ditujukan untuk mempermalukan, mengucilkan seseorang dalam lingkup pertemanan *online*, atau melukai sehingga menyebabkan kerugian bagi pihak yang lemah dengan menggunakan sarana komunikasi teknologi informasi. Pelaku *Cyberbullying* ini memanfaatkan fakta bahwa teknologi informasi memungkinkan mereka untuk menjangkau korbannya, tidak perlu bertatap muka, dan sulit dilacak. Perilaku *Cyberbullying* ini dapat dilakukan siapa saja dengan mudah oleh seseorang yang sering berkomentar negatif melalui sosial media. Dampak dari *Cyberbullying* ini sendiri memang tidak menimbulkan luka secara fisik, namun meninggalkan gangguan pada psikis korban, terlebih pada anak remaja. Karena seseorang

² Rahmah Wati Anzani, *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah*, Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah, Volume. 2 Nomor 2, Mei 2020, hlm. 182-185, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/download/595/524/>, diakses pada 25 Juni 2024.

yang sudah dewasa belum tentu tahan dengan hal-hal negatif terlebih jika yang menjadi korban adalah anak remaja dengan kondisi emosi yang masih labil atau kurang stabil. *Cyberbullying* ini membuat korbannya menjadi depresi, hingga melakukan hal yang merugikan seperti *self-harm* atau bahkan berujung bunuh diri. Dari kasus *Cyberbullying*, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya *Cyberbullying*, diantaranya adalah karena kesal, karakter seseorang yang mempengaruhi apakah seseorang tersebut dapat melakukan *Cyberbullying*, ikut-ikutan pergaulan di lingkungannya, dan adanya akses sosial media.

Di Indonesia, jumlah remaja korban *Cyberbullying* yaitu 80% dan hampir setiap harinya remaja mendapatkan *Cyberbullying*.³ Menurut catatan dari UNICEF (*United Nations Children.s Fun*), pada tahun 2016 korban *Cyberbullying* di Indonesia mencapai 50%.⁴ Ditemukan bahwa *bullying* ataupun *Cyberbullying* sering terjadi pada remaja di SMA (Sekolah Menengah Atas) terlebih pada kota-kota besar seperti Jakarta, Bogor, Bandung, Surabaya, Surakarta, bahkan Karanganyar. Karanganyar secara administratif adalah sebuah Kabupaten yang terletak di Jawa Tengah, yang berdekatan dengan Kota Surakarta. Menurut Data Badan Pusat Statistik Kabupaten Karanganyar Tahun 2023 Jumlah anak sekolah di Kabupaten Karanganyar sebanyak 7.043 murid. Berdasarkan hasil studi yang dilakukan pada tanggal 13 November 2021, melalui wawancara di SMP dan SMA Karanganyar, terdapat 4 remaja yang mengaku pernah mengalami korban *Cyberbullying*, bahkan 2 diantaranya mengaku pernah membully teman dan mengaku bahwa itu hanya sekadar lelucon. Lalu 5 remaja lainnya mengaku pernah melihat kasus *Cyberbullying* di Karanganyar.⁵ Selain itu, pada tahun 2023 terjadi kasus *bullying* yang dilakukan oleh 8 (delapan)

³ Ayu Puput Budi Kumala & Agustin Sukmawati, *Dampak Cyberbullying pada remaja*, *Alauddin Scientific Journal of Nursing*, Volume. 1 Nomor 1, Oktober 2020, hlm. 55-56, <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/asjn/article/view/17648>, diakses tanggal 25 Juni 2024.

⁴ Chrisanta Kezia Yemima, *Dampak Cyberbullying pada Tingkat Emosional Remaja*, *Jurnal Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika*, Volume. 8 Nomor 2, Tahun 2023, hlm. 2115-2123, <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita/article/view/8654>, diakses pada 25 Juni 2024.

⁵ Nur Hidayah, *Hubungan Perilaku Cyberbullying dengan Self-Harm pada Remaja Sekolah Menengah Pertama di Karanganyar*, Doctoral Dissertation, Universitas Kusuma Husada Surakarta, <https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3679/>, Tahun 2022. Diakses pada 25 Juni 2024.

siswa sekolah menengah atas (SMA) kepada SSR yang berumur 16 tahun anak pengacara kondang asal Jawa tengah, AR. Putrinya menjadi korban perundungan siswa lain di SMA swasta berbasis agama ini sejak Februari 2022 sampai saat ini atau setahun terakhir.

Dengan banyaknya kasus *bullying* yang terjadi di Indonesia, pemerintah perlu memperhatikan dan menjadikan kasus ini sebagai kasus serius. Untuk itu, rencana pemerintah dan DPR mengatur persoalan *Cyberbullying* atau perundungan di dunia maya, perlu ditegaskan. Dalam rangka menjaga ruang digital Indonesia yang bersih, sehat, beretika, produktif, dan berkeadilan. serta memberikan kejelasan atas timbulnya kontroversi masyarakat mengenai pasal penghinaan dan pencemaran nama baik lewat media massa yang ada dalam Undang-Undang ITE yang sering dimanfaatkan pelapor untuk meredam upaya kritis masyarakat. Sehingga pemerintah pun akhirnya menerapkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Rancangan Undang-Undang (RUU) tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) telah resmi disahkan pada tanggal 2 Januari 2024. Perubahan Undang-Undang ITE didasarkan pada upaya memperkuat jaminan pengakuan serta penghormatan atas hak dan kebebasan orang lain. Hal tersebut beralasan untuk memenuhi tuntutan yang adil sesuai dengan pertimbangan keamanan dan ketertiban umum dalam suatu masyarakat yang demokratis, dan kepastian hukum. Menurut Menkominfo, Bapak Budi Arie Setiadi perubahan RUU kedua Undang-Undang ITE memiliki arti penting sejalan dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan hukum, baik nasional maupun global.⁶ Lalu, Undang-Undang ITE yang ada saat ini pun belum memberikan perlindungan

⁶ Leski Rizkinaswara, *Perubahan Kedua atas UU ITE Wujudkan Kepastian Hukum Ruang Digital*, <https://aptika.kominfo.go.id/2023/12/perubahan-kedua-atas-uu-ite-wujudkan-kepastian-hukum-ruang-digital/>, diakses pada 25 Juni 2024.

yang optimal bagi pengguna internet di Indonesia, oleh karena itu penyelenggara sistem elektronik perlu mengambil tanggung jawab dalam memenuhi hak-hak anak, sekaligus melindungi anak dari bahaya atau risiko fisik dan psikis.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengubah beberapa ketentuan, seperti Perbuatan yang Dilarang dan Ketentuan Pidana. Salah satu perubahan yang menguntungkan bagi pengguna internet adalah pada Pasal 27A yang mengatur tentang, "*Setiap orang yang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik*". Dengan ditegaskannya Undang-Undang tersebut, perilaku *Cyberbullying* tidak akan luput dari jerat hukum. Banyak masyarakat yang tidak menyadari bahwa mereka telah terlibat dalam *Cyberbullying* dan hanya menganggap bahwa perilaku tersebut merupakan lelucon biasa. Padahal, penting untuk dipahami bahwa lelucon seharusnya tidak merugikan perasaan orang lain. Dalam hal ini setiap remaja di Indonesia perlu mendapatkan bimbingan tentang perilaku *Cyberbullying*. Terlebih saat ini, perbuatan *Cyberbullying* atau perbuatan yang dilarang sudah ditegaskan dalam UU ITE Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik .

Pelaku *Cyberbullying* didominasi oleh pelajar, sebab korban dari perbuatan tersebut umumnya adalah teman satu sekolah yang memang sudah sering berinteraksi baik di dunia nyata maupun melalui jaringan internet. Adanya masalah *Cyberbullying* ini muncul dikarenakan intensitas penggunaan internet yang meningkat dan munculnya media sosial, yang sering diakses para siswa. Mengakses dunia maya merupakan sebuah kebiasaan yang dilakukan para siswa selain mereka belajar. Salah satu penyebab terjadinya *Cyberbullying* adalah konflik yang terjadi di antara dua orang yang sebelumnya dekat atau menjadi suatu hubungan. Lalu, keinginan untuk menindas orang lain disini

juga bisa dipicu dari pertikaian dan kerenggangan hubungan.⁷ Sebagai tempat dimana para remaja sedang mencari jati diri, sekolah perlu menjadi lingkungan yang memfasilitasi berbagai perkembangan remaja, termasuk edukasi tentang perilaku tercela seperti bullying atau *Cyberbullying*. Karena, perilaku tersebut dianggap sebagai tindakan yang dapat merugikan banyak pihak.

METODE

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi literatur hukum untuk mengkaji bagaimana aturan, prinsip, dan norma hukum berlaku dalam konteks tertentu. Dalam makalah ini, penulis menggunakan metode normatif untuk mengkaji penerapan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, khususnya dalam konteks pengaturan etika dan perilaku siswa dalam penggunaan media sosial serta upaya pencegahan *cyberbullying*. Kemudian dikaitkan dengan teknik pengumpulan data studi literatur, dengan mengkaji literatur ilmiah dan karya akademis yang membahas *cyberbullying*, penggunaan media sosial oleh remaja, dan kebijakan hukum terkait.

PEMBAHASAN

A. Perkembangan Teknologi Informasi dalam Penggunaan Media Sosial Mempengaruhi Perilaku *Cyberbullying* di Kalangan Remaja Indonesia

Dari 150 juta orang Indonesia pada tahun 2019, jumlah orang yang aktif menggunakan media sosial meningkat dari 10 juta menjadi 160 juta orang pada tahun 2020. Dengan adanya media sosial, hampir semua

⁷ Tim Medis Siloam Hospitals, *Apa itu Cyberbullying? Inilah Penyebab dan Cara Mengatasinya*, <https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/apa-itu-cyberbullying>, diakses pada 25 Juni 2024.

lapisan masyarakat memanfaatkannya. Di Indonesia, rata-rata pengguna media sosial menghabiskan 3 jam 26 menit setiap hari. Menurut penelitian yang dilakukan oleh *We are Social* yaitu dari kelompok usia 13 hingga 17 tahun, 7,1 persen perempuan dan 6,2 persen laki-laki menggunakan media sosial.⁸

Menurut Hurlock (1991) menyatakan bahwa *“Remaja adalah mereka yang berusia antara 13 sampai 17 atau 18 tahun. Masa remaja sangat penting untuk diperhatikan karena ini adalah masa pelestarian dari anak-anak menuju dewasa, dimana sikap dan perilaku seseorang dapat berubah. Selain itu, remaja juga disebut sebagai usia yang sulit; usia yang menakutkan; usia yang produktif dalam mencari jati diri; dan usia di mana mereka merasa tidak realistis atau memandang diri mereka seperti yang diinginkan tetapi tidak berdasarkan kenyataan”*.⁹

Media sosial memudahkan kita untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang jauh sekalipun,¹⁰ bahkan dengan orang yang tidak kita kenal. Mengunggah gambar, video, atau tulisan di media sosial sama dengan melakukan *like*, *comment*, dan *share*. Warganet atau netizen (*internet citizen*) diberi kesempatan untuk berkomentar, dan fitur media sosial ini memberikan kita kesempatan untuk berekspresi secara bebas dengan mengunggahnya dan netizen diberi peluang untuk berkomentar. Tidak sedikit orang-orang yang mengunggah foto di media sosial dengan

⁸ Simon Kemp, *Social Media Users Pass the 4 Billion Mark as Global Adoption Soars*, <https://wearesocial.com/us/blog/2020/10/social-media-users-pass-the-4-billion-mark-as-global-adoption-soars/>, diakses pada 25 Juni 2024.

⁹ Elizabeth Bergner Hurlock (Istiwidayanti & Soedjarwo), Tahun 1991, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Cetakan. Ke-5, Erlangga, Jakarta.

¹⁰ Abdul Haris Subarjo & Wita Setianingsih, *Literasi Berita Hoax di Internet dan Implikasinya terhadap Ketahanan Pribadi Mahasiswa (Studi tentang Penggunaan Media Sosial pada Mahasiswa STT Adisutjipto Yogyakarta)*, *Jurnal Ketahanan Nasional*, Volume. 26 Nomor 1, April 2020, hlm. 1-22, <https://jurnal.ugm.ac.id/jkn/article/view/51109/27645>, diakses pada 25 Juni 2024.

dibanjiri ribuan *like* dan beragam komentar positif, namun tidak jarang juga komentar negatif berada dalam deretan komentar.¹¹

Dalam kegunaannya, media sosial terdapat resiko bagi para remaja daripada yang disadari orang dewasa kebanyakan. Sebagian besar dari resiko itu antara lain adalah kurangnya memahami tentang privasi *online*, *peer to peer*, pengaruh dari pihak ketiga seperti iklan, dan beragam konten-konten tidak pantas yang bertebaran.¹² Remaja, media sosial, dan *cyberbullying* saling terkait dan berdampak pada satu sama lain. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya¹³ yang menemukan bahwa ada hubungan langsung antara perilaku *cyberbullying* dan penggunaan media sosial yang bermasalah. Pasalnya, remaja adalah usia di mana seseorang mengalami dilema tentang identitasnya sendiri dan keinginan untuk melihat dunia luar. Media sosial adalah komponen dari jejaring sosial berbasis internet. Bagi remaja, terutama dalam kehidupan sosialnya, gaya komunikasi indonesia sangat penting. Namun, media sosial ini juga tidak terlepas dari bahaya besar yang ditimbulkannya, seperti berpikir *online*.

Pada awalnya, *bullying* selalu dikaitkan dengan tindakan fisik secara langsung dalam suatu tempat dan waktu yang sama. Peneliti menyebut *bullying offline* atau banyak literatur menyebut *bullying* tradisional. Namun karena internet dan media sosial menjadi lebih populer di kalangan remaja, perilaku *bullying* pun berubah menjadi *bullying online*, yang lebih dikenal sebagai *cyberbullying*. Menurut *Think Before Text* di situs web UNICEF, *cyberbullying* adalah perilaku agresif secara berulang melalui

¹¹ El Chris Natalia, *Remaja, Media Sosial, dan Cyberbullying*, Komunikatif: Jurnal Ilmiah Komunikasi, Volume. 5 Nomor 2, Tahun 2016, hlm. 119-139, <http://journal.wima.ac.id/index.php/KOMUNIKATIF/article/view/991>, diakses pada 25 Juni 2024.

¹² Laila Fazry & Nurliana Cipta Apsari, *Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Cyberbullying di Kalangan Remaja*, Jurnal Pengabdian dan Penelitian Kepada Masyarakat, Volume. 2 Nomor 1, hlm. 28-36, <https://jurnal.unpad.ac.id/jppm/article/view/34679>, diakses pada 25 Juni 2024.

¹³ Kagan Kircaburun, Pter Karl Jonason, dan Mark D Griffiths, *The Dark Tetrad traits and Problematic Social Media use: The Mediating role of Cyberbullying and Cyberstalking*, Elsevier Journal, Personality and Individual Differences 135, Juni 2018, hlm. 265, <http://dx.doi.org/10.1016/j.paid.2018.07.034>, diakses pada 25 Juni 2024.

media elektronik yang dilakukan kepada seseorang atau sekelompok orang yang dianggap sulit melawan.¹⁴

Pengaruh dari lingkungan mereka menyebabkan remaja ini mengikuti perilaku orang lain dalam *cyberbullying*. Hal ini sesuai dengan efek imitasi dalam penggunaan jejaring sosial sangat signifikan dan dapat meningkatkan kemungkinan *cyberbullying*. Dalam proses imitasi biasanya dimulai di keluarga, diikuti oleh tetangga, dan akhirnya masyarakat. Tidak ada yang tidak sesuai dengan hadirnya media sosial sebagai suatu kemajuan dan bentuk komunikasi yang baru. Akan tetapi, penggunaan media sosial yang salah, kurang atau tidak memiliki kontrol diri yang cukup maka hal ini akan berkorelasi kuat dengan tindakan *cyberbullying*.

Menurut perspektif sistem kehidupan ini, kehidupan adalah gabungan dari berbagai sistem yang kompleks. Dalam hal ini, sistem sosial lingkungan dan sistem keluarga harus bekerja sama satu sama lain. Ketika remaja bermain media sosial tanpa mengetahui cara menggunakannya dengan benar, mereka mungkin memasuki area yang tidak seharusnya. Oleh karena itu, orang tua harus memperhatikan kontrol diri anak-anak mereka untuk menghindari pencahayaan di media sosial. Ketika remaja mulai memiliki rasa ingin tahu yang begitu besar tentang dunia maya, hal ini harus menjadi perhatian orang-orang terdekat mereka, terutama orang tua. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang yang terlibat dalam perilaku *cyberbullying* adalah lingkungannya. Selain itu, komunikasi antara anak dan orang tua juga memiliki hubungan negatif yang signifikan terkait dengan perilaku *cyberbullying* remaja.

Menurut teori Asosiasi Diferensial yang dikemukakan oleh ahli sosiologi Amerika E.H. Sutherland dalam bukunya *Principles of*

¹⁴ UNICEF tahun 2020, *Cyberbullying: Apa itu dan bagaimana menghentikannya*, <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>, diakses pada 25 Juni 2024.

Criminology pada tahun 1934, perilaku jahat tidak diwariskan tetapi dipelajari melalui interaksi dan komunikasi. Kejahatan, termasuk *cyberbullying*, dipelajari dalam pergaulan intim dengan orang atau kelompok yang melakukan kejahatan. *Cyberbullying* di kalangan remaja seringkali dilakukan oleh sekelompok teman atau melalui interaksi di dunia maya melalui media sosial. Dalam konteks ini, mereka saling membantu dalam melakukan ujaran kebencian dan hinaan.

Hubungan pertemanan antara pelaku dan teman-temannya sering menjadi penyebab utama *cyberbullying*. Mereka dapat saling mengejek dan menghina melalui media sosial, yang kemudian memicu perilaku *cyberbullying*. Kebebasan dalam bermedia sosial menyebabkan seseorang tidak merasa takut untuk memberikan komentar yang mengandung ujaran kebencian. Anonimitas yang disediakan oleh media sosial membuat individu merasa aman untuk meninggalkan pernyataan berupa cacian dan hinaan tanpa dikenali oleh orang lain. Hal ini terutama berlaku jika target bukan orang yang dikenal dekat, sehingga mengurangi rasa bersalah dan mendorong perilaku *cyberbullying*.¹⁵

B. Penerapan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Mengatur Etika dan Perilaku Siswa dalam Penggunaan Media Sosial.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, *cyberbullying* semakin sering terjadi di kalangan remaja. Pentingnya pencegahan *cyberbullying* tidak dapat diabaikan karena dampak negatif yang parah terhadap korban, seperti kesedihan dan kecemasan. *Cyberbullying* melibatkan penggunaan metode komunikasi internet untuk mengejek, mengisolasi, atau menyakiti orang lain secara emosional.

¹⁵ Nur Fadilah Al Idrus & Yeni Widowati, *Cyberbullying di Media Sosial dalam Perspektif Kriminologis dan Viktimologis*, Diversi: Jurnal Hukum, Volume. 8 Nomor 2, Desember 2022, hlm. 232-233, <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3403918>, diakses pada 25 Juni 2024.

Kebijakan literasi digital memainkan peran penting dalam konteks ini, dengan fokus pada pendefinisian dan penerapan strategi pencegahan. Untuk mengatasi masalah ini, pemerintah Indonesia menerbitkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, yang merupakan Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Cyberbullying melibatkan penggunaan teknologi informasi, seperti media sosial dan aplikasi pesan instan, untuk melancarkan tindakan penindasan. Aktivitas ini mencakup penyebaran konten berbahaya, penghinaan, ancaman, dan bentuk intimidasi lainnya yang menyebabkan tekanan emosional pada korban. Dampaknya terhadap siswa sangat serius, menyebabkan kesedihan, rendah diri, dan bahkan perilaku merugikan diri sendiri, terutama di kalangan remaja yang sedang mencari jati diri. *Cyberbullying* dapat bermanifestasi dalam bentuk tindakan menyala-nyala, pelecehan, pencemaran nama baik, peniruan identitas, pengungkapan diri, penipuan, pengucilan, atau penguntitan dunia maya. Tidak ada satupun dari perilaku ini yang dapat dibenarkan, karena menimbulkan konsekuensi negatif yang signifikan bagi korban dan pelaku, termasuk isolasi sosial, keterpisahan, dampak buruk pada kesehatan mental dan fisik, serta keputusasaan mendalam yang dapat mengarah pada pemikiran untuk bunuh diri.¹⁶

Berdasarkan data yang diperoleh dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), pada tahun 2020 tercatat sebanyak 46 anak merupakan korban bullying di media sosial, dan 13 anak merupakan pelaku *bullying* di media sosial.¹⁷ Grafik ini menunjukkan tingginya tingkat

¹⁶ Meryna Putri Utami, Umi Titik Nasihatun, dan Ummu Sa'diyah, *Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kasus Cyberbullying di Media Sosial Pada Remaja*, Variable Journal, Volume. 1 Nomor 1, April 2024, hlm. 51-58, <https://variablejournal.my.id/index.php/VRJ/article/view/10>, diakses pada 26 Juni 2024.

¹⁷ Ira Febriana dan Shifa Intan Rahma, *Analisis Kebijakan UU Nomor 1 Tahun 2024 (untuk Penanganan CyberBullying) dengan Perspektif Problem Tree Analysis*, Journal of Research and Development on Public Policy, Volume. 3 Nomor 2, Juni 2024, hlm. 113-123, <https://journal.lppspsemarang.org/index.php/jarvic/article/view/144>, diakses pada 26 Juni 2024.

penyalahgunaan media sosial, di mana anak muda tidak hanya menjadi korban kekerasan verbal dan psikologis, tetapi juga terlibat dalam perilaku merugikan terhadap orang lain. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 mengubah berbagai aspek Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 untuk memperkuat perlindungan hukum bagi individu di lingkungan digital. Salah satu pasal penting yang menangani *cyberbullying* di kalangan pelajar adalah Pasal 27A, yang mengatur tindakan yang merugikan kehormatan atau nama baik seseorang melalui media elektronik. Dalam konteks *cyberbullying*, perilaku seperti menyebarkan fitnah atau mengkritik seseorang di media sosial termasuk dalam ketentuan pasal ini.

Pasal 45A Ayat (1) menjelaskan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah). Pasal ini memperjelas sanksi pidana bagi pelaku *cyberbullying* yang mendistribusikan atau membuat informasi yang menghina atau mencemarkan nama baik seseorang. Pasal 45A Ayat (2) mengatur bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29 dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah). Pasal ini mengatur sanksi bagi tindakan *cyberbullying* yang mengandung ancaman kekerasan atau intimidasi terhadap korban.

Kajian kebijakan terhadap Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 menunjukkan bahwa meskipun kebijakan ini sudah berada di jalur yang benar, diperlukan beberapa modifikasi dan upaya yang lebih menyeluruh untuk meningkatkan efektivitas pencegahan *cyberbullying* di Indonesia. Kolaborasi antara pemerintah, masyarakat, dan *platform* digital sangat penting untuk mengatasi masalah ini secara menyeluruh. Inisiatif-inisiatif ini harus mencakup peningkatan pendidikan tentang internet, penegakan hukum yang lebih ketat, dukungan psikologis bagi korban, dan rehabilitasi bagi pelaku. Dengan demikian, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 dapat lebih efektif melindungi masyarakat dari dampak buruk *cyberbullying*.

Pendidikan di lembaga pendidikan memegang peran penting dalam upaya mencegah dan menangani *cyberbullying*. Salah satu langkah yang efektif adalah mengintegrasikan pendidikan etika digital ke dalam kurikulum kelas. Kurikulum yang terstruktur dapat memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai dampak negatif dari *cyberbullying*, cara menggunakan teknologi dengan bertanggung jawab, dan bagaimana menjadi pengguna internet yang cerdas. Selain itu, sekolah harus menyediakan program konseling dan dukungan bagi korban *cyberbullying*. Konselor sekolah harus dilatih untuk mengelola kasus *cyberbullying* dan memberikan dukungan psikologis kepada para siswa yang terkena dampaknya. Program konseling ini tidak hanya membantu korban dalam pemulihan dari trauma tetapi juga sebagai langkah pencegahan agar kejadian serupa tidak terulang. Akibatnya, korban *cyberbullying* dapat merasa lebih aman dan didukung dalam lingkungan sekolah.

Dalam situasi seperti ini, pendidikan moral perlu diperkuat dan diterapkan secara konsisten untuk mendorong perilaku yang positif. Pendidikan karakter yang efektif mencakup kesadaran akan diri sendiri dan upaya terus-menerus untuk meningkatkan diri. Upaya untuk

meningkatkan pengembangan karakter menekankan pada transformasi, yang meliputi lingkungan dan strategi untuk memahami serta mengintegrasikan nilai-nilai karakter. Panduan yang memadai dalam pendidikan karakter dapat memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek yang berhubungan dengan kemajuan akademis siswa, karena karakter merupakan dasar untuk inisiatif seperti meningkatkan semangat dan motivasi dalam belajar. Pada akhirnya, ini akan mendorong terbentuknya perilaku belajar yang sungguh-sungguh.¹⁸

Penegakan hukum terhadap kasus *cyberbullying* memerlukan sumber daya yang cukup. Namun, banyak institusi penegak hukum di Indonesia masih kekurangan sumber daya ini, sehingga menghambat proses penanganan kasus secara optimal. Pelatihan khusus dan peningkatan kapabilitas teknis penegak hukum sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan ini. Untuk memastikan efektivitas kebijakan yang telah diterapkan, perlu ada mekanisme monitoring yang efektif. Kerjasama antara pemerintah dan platform media sosial adalah aspek krusial dalam menangani *cyberbullying*. Pemerintah perlu mendorong platform media sosial untuk memperkuat kebijakan *anti-cyberbullying* dan menerapkan mekanisme yang efektif untuk menangani laporan *cyberbullying*. Platform digital harus memiliki alat dan teknologi yang dapat mendeteksi dan mencegah *cyberbullying* secara otomatis, seperti filter kata-kata kasar dan fitur pelaporan yang mudah digunakan. Kerjasama ini dapat menciptakan lingkungan online yang lebih aman dan ramah bagi pengguna, khususnya anak-anak dan remaja. Evaluasi berkala terhadap kebijakan dan program

¹⁸ Erwin Kusumastuti, Muhammad Rafli Alviro, Farrel Zikri Suryahadi, Mohammad Sahrul Faza, Ahmad Arif Choirudin Anas, Akhmad Nizar Zaini, dan Ardra Jamie Hibatullah, *Peran Pendidikan Agama Islam dalam Penggunaan Media Sosial pada Era Society 5.0 untuk Memperkuat Moderasi Beragama*, Jurnal Pendidikan Islam, Volume. 1 Nomor 3, April 2024, hlm. 10-12, <https://edu.pubmedia.id/index.php/pjpi/article/view/554>, diakses pada 26 Juni 2024.

yang telah dilaksanakan sangat penting untuk penyesuaian strategi dan mencapai hasil yang lebih baik dalam menangani *cyberbullying*.¹⁹

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, yang merupakan Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, memiliki peran kunci dalam mengatur perilaku etis siswa saat menggunakan media sosial. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 yang merupakan Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memiliki peran kunci dalam meningkatkan kesadaran hukum melalui edukasi dan sosialisasi, serta penegakan hukum yang tegas dengan sanksi berat bagi pelanggar untuk memberikan efek jera. Regulasi perlindungan privasi dan data pribadi membantu siswa memahami pentingnya menjaga data mereka. Kampanye anti-*cyberbullying* di sekolah dan kolaborasi dengan institusi pendidikan memperkuat bimbingan bagi siswa. Pengawasan aktivitas online dan penanganan kasus yang efisien memastikan pelanggaran ditangani dengan serius. Dengan demikian, Undang-Undang ini menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan positif, mendukung siswa menjadi pengguna media sosial yang bertanggung jawab dan etis.

Regulasi ini tidak hanya memberikan dasar hukum yang kokoh untuk menangani kasus *cyberbullying* tetapi juga meningkatkan pemahaman remaja tentang etika digital. Implementasi undang-undang ini di lingkungan pendidikan membutuhkan pendekatan menyeluruh, termasuk edukasi siswa mengenai hak dan kewajiban mereka dalam dunia maya, pemantauan aktivitas digital mereka, dan pengimplementasian kebijakan sekolah yang mematuhi standar tersebut. Selain itu, peran orang tua dalam mengawasi dan membimbing

¹⁹ Beni Andrian Saputra, Eni Kurnia, Maulidatur Rahmah, dan Titin Sumarni, *Penerapan Privasi dan Etika di Era Digital dalam Perlindungan Data Pribadi*, Jurnal Musytari: Neraca Manajemen, Akuntansi, dan Ekonomi, Volume. 5 Nomor 9, Juni 2024, hlm. 55-65, <https://ejournal.warunayama.org/index.php/musytarineraca/article/view/3570>, diakses pada 26 Juni 2024.

penggunaan media sosial anak-anak mereka juga sangat penting. Meskipun terdapat tantangan seperti pemahaman yang terbatas dan keterbatasan sumber daya, kolaborasi antara sekolah, pemerintah, dan orang tua dianggap krusial untuk menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan etis bagi siswa. Oleh karena itu, kesuksesan penerapan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 memerlukan partisipasi aktif dari berbagai pihak terkait guna menjamin keberadaan ruang digital yang aman dan mendukung bagi semua pengguna.

SIMPULAN

Cyberbullying di Indonesia saat ini menunjukkan betapa pentingnya edukasi media sosial bagi remaja di Indonesia, yang semakin banyak digunakan setiap tahunnya. Meskipun memberikan keuntungan dalam komunikasi dan berekspresi, media sosial juga membawa risiko. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang memperkuat regulasi terkait teknologi informasi dan transaksi, sangat penting untuk melindungi remaja dari tindakan *cyberbullying*. Implementasi undang-undang ini memerlukan adanya pendekatan komprehensif di lingkungan sekolah, dukungan dari orang tua, serta kerjasama dengan platform media sosial untuk menciptakan lingkungan *online* yang lebih aman dan bertanggung jawab. Evaluasi yang berkelanjutan sangat diperlukan agar kebijakan serta regulasinya dapat terus ditingkatkan dalam menanggulangi *cyberbullying* di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Terjemahan

Hurlock, E. B., 1991, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* Cetakan Kelima, diterjemahkan oleh: Istiwidayanti & Soedjarwo, Erlangga, Jakarta.

Artikel dalam majalah ilmiah

- Anzani, R. W. (2020). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 182-185.
- Ayu Puput Budi Kumala & Agustin Sukmawati, *Dampak Cyberbullying pada remaja*, Alauddin Scientific Journal of Nursing, Volume. 1 Nomor 1, Oktober 2020, hlm. 55-56.
- Chris Natalia, E., 2016, Remaja, Media Sosial Dan Cyberbullying, *Jurnal Ilmiah Komunikasi*, Vol.5, No.2, hlm. 119-139.
- Chrisanta Kezia Yemima, *Dampak Cyberbullying pada Tingkat Emosional Remaja*, Jurnal Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Mandalika, Volume. 8 Nomor 2, Tahun 2023, hlm. 2115-2123.
- Febriana, I., & Rahma, S. I., 2024,. Analisis Kebijakan UU Nomor 1 Tahun 2024 (untuk Penanganan Cyber Bullying) dengan Perspektif Problem Tree Analysis, *Journal of Research and Development on Public Policy*, Vol. 3 No 2, hlm. 113-123.
- Idrus N. F. A., Yeni W. Cyberbullying di Media Sosial dalam Prespektif Kriminologis dan Viktimologis, *Diversi Jurnal Hukum*, Vol. 8 No 2, hlm. 232-233.
- Kircaburun, K., Jonason, P. K., & Griffiths, M. D. (2018). The Dark Tertad traits and Problematic Social Media use: The Mediating role of cyberbullying and cyberstalking. *Elsevier*, 265.
- Kusumastuti, E., Alviro, M. R., Suryahadi, F. Z., Faza, M. S., Anas, A. A. C., Zaini, A. N., & Hibatullah, A. J., 2024, Peran Pendidikan Agama Islam dalam Penggunaan Media Sosial pada Era Society 5.0 untuk Memperkuat Moderasi Beragama. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, No 3, hlm. 10-12.
- Nur Hidayah, *Hubungan Perilaku Cyberbullying dengan Self-Harm pada Remaja Sekolah Menengah Pertama di Karanganyar*, Doctoral Dissertation, Universitas Kusuma Husada Surakarta.
- Saputra, B. A., Kurnia, E., Rahmah, M., & Sumarni, T., 2024, Penerapan Privasi dan Etika di Era Digital dalam Perlindungan Data Pribadi, *Jurnal Musytari: Neraca Manajemen, Akuntansi, dan Ekonomi*, Vol. 5, No 9, hlm. 55-65.
- Subarjo, A. H., & Setianingsih, W., 2020, Literasi Berita Hoaxs Di Internet Dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Mahasiswa (Studi Tentang Penggunaan Media Sosial Pada Mahasiswa STT Adisutjipto Yogyakarta). *Jurnal Ketahanan Nasional*, Vol. 26, No 1, hlm. 1-22.
- Utami, M. P., Nasihatun, U. T., & Sa'diyah, U., 2024, Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kasus Cyberbullying di Media Sosial Pada Remaja, *Variable Journal*, Vol. 1 No 1, hlm. 3032-4084.

Peraturan Perundangan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Website

Agnes Z. Yonatan, "Menilik Pengguna Media Sosial Indonesia 2017-2026." <https://data.goodstats.id/statistic/agneszefanyayonatan/menilik-pengguna-media-sosial-indonesia2017-2026-xUAlp>, diakses pada 25 Juni 2024.

Kemp, S. (2020, Oktober 20). *Social Media Users Pass the 4 Billion Mark as Glibal Adoption Soars*. Retrieved from We Are Social: <https://wearesocial.com/us/blog/2020/10/social-media-users-pass-the-4-billion-mark-as-global-adoption-soars/>.

Rizkinaswara, L. (2023, Desember 05). *Perubahan Kedua atas UU ITE Wujudkan Kepastian Hukum Ruang Digital*. Retrieved from Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kominfo Indonesia: <https://aptika.kominfo.go.id/2023/12/perubahan-kedua-atas-uu-ite-wujudkan-kepastian-hukum-ruang-digital>.

Tim Medis Siloam Hospitals. (2023, November 06). *Apa itu Cyberbullying? Inilah Penyebab dan Cara Mengatasinya*. Retrieved from Siloam Hospitals : <https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/apa-itu-cyberbullying>.

UNICEF, 2020, "Cyberbullying: Apa itu dan bagaimana menghentikannya." UNICEF. <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying> , diakses pada 26 Juni 2024.