

Upaya Pencegahan Untuk Mengurangi Kasus Cyberbullying Di Kalangan Remaja

Evelin Evelita Palilingan

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristren Indonesia

E-mail : evlynepalilingan28@gmail.com

Rachel Dina Olivia Hutabarat

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristren Indonesia

E-mail : racheldinahutabarat@gmail.com

Rick Kevin Pramigoro

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristren Indonesia

E-mail : rickkevin520@gmail.com

Abstract: *Cyberbullying has become a major concern in the digital environment of adolescents. This article discusses various preventive measures that can be implemented to reduce cases of cyberbullying among teenagers. Factors such as lack of parental supervision, social pressures, and lack of awareness of its impacts are the primary focus in these prevention efforts. Several preventive steps that can be taken include education and awareness about the dangers of cyberbullying, parental involvement in monitoring children's online activities. Collaboration among various stakeholders such as parents, schools, communities, and social media platforms is crucial in creating a safe and supportive online environment for adolescents.*

Keywords : *social media, cyberbullying, chat platforms, sexual harassment*

Abstrak: Cyberbullying telah menjadi perhatian utama dalam lingkungan digital remaja. Artikel ini membahas beberapa upaya pencegahan yang dapat dilakukan untuk mengurangi kasus-kasus cyberbullying di kalangan remaja. Faktor-faktor seperti anonimitas daring, kurangnya pengawasan orang tua, tekanan sosial, dan kurangnya kesadaran akan dampaknya menjadi fokus utama dalam upaya pencegahan ini. Beberapa langkah pencegahan yang dapat diambil termasuk pendidikan dan kesadaran akan bahaya cyberbullying, keterlibatan orang tua dalam pemantauan aktivitas daring anak. Kolaborasi antara berbagai pihak seperti orang tua, sekolah, komunitas, dan platform media sosial sangat penting dalam membentuk lingkungan daring yang aman dan mendukung bagi remaja.

Kata Kunci : media sosial, cyberbullying, platform chat, pelecehan seksual

PENDAHULUAN

Di dunia yang sudah semakin canggih teknologi, khususnya di kalangan remaja, isu tentang cyberbullying atau perundungan daring menjadi semakin mendalam dan kompleks. Teknologi memberikan kita akses yang sangat luas terhadap informasi dan komunikasi, namun dalam penggunaan yang salah, teknologi dapat menimbulkan dampak yang merugikan, khususnya terhadap generasi muda. Cyberbullying adalah penggunaan teknologi internet dengan tujuan menyakiti individu secara sengaja dan berulang-ulang. (Macshun Rifauddin, 2016). Cyberbullying juga merupakan Tindakan seperti pelecehan, ancaman melalui platform chatting, menyebarluaskan foto atau video memalukan seseorang, dan menuliskan kata-kata yang menyakiti seseorang pada kolom komentar media sosialnya.

Berdasarkan data survey UNICEF pada tahun 2020, survey UNICEF terhadap 2.777 adalah 45% anak muda di Indonesia yang berusia 14-24 tahun pernah mengalam, I perundungan online (UNICEF, 2020)

Salah satu kasus cyberbullying yang pernah menjadi sorotan dunia dan menjadi contoh yang sangat tragis tentang betapa kejamnya cyberbullying adalah kasus Amanda Todd. Pada tahun 2012, seorang gadis berusia 15 tahun asal Kanada yang bernama Amanda Todd mengakhiri hidupnya setelah ia mengalami pelecehan seksual secara daring. Sebelum mengakhiri hidupnya, Amanda sering kali merasakan kekhawatiran yang berlebihan, perasaan sedih yang mendalam, serta serangan panik karena telah dieksploitasi secara seksual di dunia maya dan mengalami penindasan secara daring.

Berdasarkan kasus Amanda Todd sebuah perilaku cyberbullying dapat berdampak pada psikologis korban. Efek dari cyberbullying yang paling dikhawatirkan terjadi pada Amanda Todd yaitu bunuh diri. Cyberbullying merupakan sebuah fenomena yang harus banyak orang mengerti bagaimana ini bisa mempengaruhi hidup seseorang, bahkan sampai memilih untuk mengakhiri hidupnya. Dalam keadaan ini, seseorang yang mendapat cyberbullying harus mempunyai pendamping. Pendamping ini bertujuan untuk menjaga Kesehatan mental dan mendukung korban di masa-masa sulitnya. Contoh kasus lainnya adalah Rebecca Klopper

Rebecca klopper juga mengalami cyberbullying. Video yang tidak senonoh Rebecca diunggah oleh sang mantan pacar. Lalu, video itu banyak disebarluaskan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab. Hasilnya video Rebecca tersebar secara luas dan cepat. Rebecca mendapat banyak hujatan-hujatan dari netizen. Komentar negative terus-menerus mendatangi social media Rebecca. Dalam kasus ini, mantan Rebecca terjerat pasal UUD RI nomor 44 tahun 2008 tentang pornografi.

Banyak sekali faktor yang bisa menyebabkan cyberbullying seperti iri, tidak suka pada orang, dan kurangnya perhatian dari orang tua. Dari gagasan diatas, dapat diketahui bahwa factor penyebab cyberbullying ini dapat berbagai hal. Perlunya menahan nafsu/control diri untuk tidak melontarkan respon yang negative. Berdasarkan gagasan diatas, kasus perundungan yang berlangsung di platform media social adalah sebuah masalah yang tidak dapat diabaikan. Perlunya juga peran orang tua agar mengedukasi penggunaan teknologi informasi yang benar dan baik.

Dalam tulisan ini, mengingat dampak serius cyberbullying pada kesejahteraan psikologis individu, termasuk remaja, kami percaya bahwa tindakan pencegahan dan perlindungan adalah hal yang tepat dan sebuah keharusan. Dengan memahami keadaan saat

ini dan dalam menciptakan lingkungan online yang lebih aman, kita dapat bersama-sama mengatasi masalah ini dan memastikan bahwa media social dapat menjadi alat yang positif dalam interaksi online.

Berdasarkan informasi yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana strategi yang efektif untuk mencegah cyberbullying?"

LANDASAN TEORI

Dunia Maya/Ruang Siber/*Cyberspace*

Dunia maya, atau dalam bahasa Inggris disebut sebagai *cyberspace*, merujuk pada lingkungan komputer virtual yang memfasilitasi komunikasi *online* dan melibatkan media elektronik. Secara khusus, dunia maya ini terbentuk oleh jaringan komputer besar yang terdiri dari subjaringan di seluruh dunia, menggunakan protokol TCP/IP untuk mendukung aktivitas komunikasi dan pertukaran data. Di platform digital, pengguna memiliki kekuatan untuk membagikan informasi, berinteraksi, bertukar gagasan, bermain game, terlibat dalam diskusi atau forum sosial, menjalankan bisnis, dan bahkan menciptakan konten multimedia yang dinamis.

William Gibson memperkenalkan istilah "dunia maya" dalam bukunya yang terkenal, *Neuromancer*, pada tahun 1984. Namun, sang penulis sendiri mengkritik istilah ini, menyebutnya "menggugah dan pada dasarnya tidak berarti." Walaupun kritik ini diutarakan, istilah "dunia maya" tetap menjadi bagian integral dalam mendeskripsikan berbagai fasilitas atau fitur yang terhubung ke Internet. Orang-orang sering menggunakan istilah ini untuk menggambarkan antarmuka virtual yang menciptakan realitas digital.

Dunia maya, atau dikenal sebagai ruang siber dalam bahasa Indonesia, juga mencakup aspek hukum yang berlaku di dalamnya, yang dikenal sebagai hukum siber atau *cyber law*. Hukum siber tidak hanya mengatur kejahatan di internet, tetapi juga mengatur perlindungan bagi pelaku *e-commerce*, *e-learning*, pemegang hak cipta, rahasia dagang, hak paten, tanda tangan elektronik, dan berbagai hal lainnya. Kehadiran hukum siber menjadi semakin penting seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna internet di seluruh dunia.

Di sisi lain, Ruang siber juga bisa menjadi tempat kejahatan seperti *cybercrime*, yang melibatkan penggunaan teknologi komputer secara ilegal, dan tindakan-tindakan kejahatan lainnya. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan dunia maya yang menguntungkan para aktivis antikorupsi dan melindungi hak-hak digital mereka, khususnya kebebasan berekspresi dan perlindungan di dunia maya.

Kejahatan Siber/*Cybercrime*

Kejahatan siber, yang melibatkan penggunaan teknologi komputer atau jaringan internet, mencakup berbagai tindakan seperti hacking, pencurian identitas, penipuan online, dan penyebaran virus. 2 Konvensi tentang *Cybercrime* yang disetujui oleh Dewan Eropa pada tahun 2001 mengidentifikasi sembilan jenis kejahatan siber yang dianggap sebagai tindakan pidana oleh negara-negara anggota. Secara global, banyak negara telah mengambil langkah untuk mengatasi kejahatan siber dengan mengadopsi undang-undang yang mengatur tindakan tersebut dan memandang serius bukti elektronik terkait.

Kejahatan siber, atau kejahatan dalam ranah digital, memiliki sejumlah ciri khas yang membedakannya. Pertama, sifatnya yang global dan seringkali dilakukan secara lintas batas negara, menyulitkan identifikasi serta penentuan hukum yang berlaku. Kedua, kejahatan siber tidak selalu menimbulkan kekacauan yang mudah terlihat, sehingga terkadang sulit untuk menyadari ancaman tersebut meskipun dapat berdampak lebih besar daripada kejahatan konvensional.

Selain itu, karakteristik lainnya adalah pelaku kejahatan siber tidak memandang usia dan bersifat universal, termasuk anak-anak dan remaja di antara mereka. Penggunaan teknologi informasi yang kompleks membuatnya sulit dipahami oleh mereka yang tidak akrab dengan dunia siber. Kejahatan siber juga dapat menyebabkan kerugian material dan nonmaterial, seperti kehilangan waktu, uang, barang, kerahasiaan informasi, serta dampak pada martabat dan harga diri.

Kejahatan siber bukan hanya menimbulkan dampak finansial yang signifikan bagi korban, tetapi juga mengancam keamanan nasional dan internasional. Dalam menanggapi ancaman ini, negara-negara di seluruh dunia meningkatkan upaya mereka dengan memperkuat kemampuan keamanan siber dan meningkatkan kerja sama internasional.

Selain itu, banyak perusahaan dan organisasi juga mengambil langkah-langkah proaktif dengan meningkatkan teknologi keamanan siber mereka untuk melindungi data dan informasi dari potensi serangan siber yang merugikan. Semua ini mencerminkan kesadaran akan eskalasi ancaman kejahatan siber dan perlunya respons serius untuk melindungi individu, perusahaan, dan entitas publik dari konsekuensi yang merugikan.

Cyberbullying

Cyberbullying merupakan bentuk perilaku kekerasan atau intimidasi yang terjadi di dunia digital, melibatkan penggunaan media seperti telepon seluler, komputer, dan tablet. Tindakan ini dapat terjadi melalui berbagai platform seperti pesan teks, email, media sosial, atau bahkan dalam permainan daring.³ Contoh dari *cyberbullying* meliputi pengiriman pesan

yang mengancam, merendahkan, atau memposting foto atau video memalukan, serta menyebarkan rumor atau informasi palsu.

Dampak dari *cyberbullying* sangat serius, terutama terhadap kesehatan mental dan emosional korban. Individu yang menjadi korban *cyberbullying* dapat mengalami depresi, kecemasan, bahkan dapat merencanakan untuk melakukan tindakan bunuh diri. Oleh karena itu, penting untuk mengambil langkah-langkah pencegahan dan penanggulangan. Orang tua, guru, dan pengasuh memiliki peran krusial dalam memantau aktivitas *online* anak-anak mereka serta memberikan edukasi tentang perilaku online yang aman dan bertanggung jawab.

Di Indonesia, tindakan *cyberbullying* diatur oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Pasal 27 Ayat 3 UU ITE yang mengisyaratkan bahwa setiap individu tidak diizinkan secara sengaja dan tanpa izin menyebarkan informasi yang bertujuan untuk menimbulkan kebencian atau permusuhan terhadap individu atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA). Disamping itu, Pasal 28 Ayat 2 UU ITE juga melarang penyebaran informasi yang memiliki maksud untuk mengintimidasi, mengejek, atau merendahkan martabat individu dan/atau kelompok masyarakat.

Selain UU ITE, terdapat juga Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang (Perppu) Nomor 1 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 tentang Peraturan Hukum Pidana. Perppu ini mengatur tentang sanksi pidana bagi pelaku tindak pidana penyebaran informasi yang menghasilkan rasa kebencian atau permusuhan terhadap individu atau kelompok masyarakat.

Dalam penegakan hukum terkait *cyberbullying*, pemerintah Indonesia juga bekerja sama dengan lembaga penegak hukum seperti kepolisian dan jaksa agar pelaku *cyberbullying* dapat ditindak sesuai dengan hukum yang berlaku. Dengan adanya regulasi ini, diharapkan dapat memberikan perlindungan bagi masyarakat dari tindakan *cyberbullying* dan memberikan sanksi yang tegas bagi pelaku *cyberbullying*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan fokus pada literatur yang relevan mengenai pencegahan *cyberbullying* di kalangan remaja. Data dikumpulkan melalui tinjauan literatur dari sumber jurnal akademis yang berfokus pada kesejahteraan remaja dan keamanan online.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pertanyaan peneliti yang ada diatas mengenai bagaimana mencegah cyberbullying. Kasus-kasus cyberbullying sudah marak sekali terjadi di berbagai media sosial. Tod adalah seorang gadis muda yang menjadi salah satu korban cyberbullying. Semuanya dimulai pada tahun 2010 ketika dia bertemu dengan seorang pria di media sosial.

Tod dibujuk untuk menunjukkan bagian sensitif tubuhnya kepada penyerangnya melalui webcam. Pelaku diketahui melakukan ancaman pembunuhan dan melakukan perbuatan lebih lanjut. Perbuatan pelaku merupakan bagian dari cyberbullying. Ancaman yang terus menerus dilakukan pelaku ini membuat Tod tidak tahan dan melakukan pembunuhan dirinya. Sebelum ia melakukan bunuh diri, vidio nya sempat tersebar.

Banyak sekali rundungan yang ia dapat pada saat itu. Bukan hanya dari lingkup pertemanannya bahkan sampai orang yang tidak mengenalnya secara langsung juga ikut berkomentar dan merundung Tod sebagai pelaku asusila.

Konsep Perilaku

Perilaku adalah ekspresi atau tanggapan seseorang terhadap rangsangan untuk berinteraksi dalam suatu lingkungan sosial tertentu (Husnul Koyimah, 2018). Seseorang perlu menyadari sebuah tindakan ataupun perilaku yang ia lakukan adalah salah ataupun benar.

Dalam kasus cyberbullying ini banyak sekali perilaku orang yang secara sengaja menyakiti hati seseorang karena hanya ingin mengikuti komentar lain. Selain dari kasus Todd, ada juga kasus dari artis indonesia yaitu klopper. Video yang merupakan sebuah privasi dari klopper disebar oleh oirang yang tidak bertanggung jawab. Dari tersebarnya vidio tersebut klopper mendapat banyak sekali komentar-komentar jahat dari warga internet.



Sumber : Instagram

Banyak sekali komentar yang menghujat klopper. Kasus dari klopper memang tidak bisa dianggap perilaku yang benar. Tetapi mengomentari hal-hal kebencian pada seseorang bukanlah hal yang benar. Klopper sampai membatasi limit komentar di instagramnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti, remaja melakukan cyberbullying dengan tujuan menghina atau menyerang pribadi seseorang, seperti memberikan komentar-komentar negatif berupa sindiran, ejekan, hinaan, cacian, ketidaksetujuan, diskriminasi, atau tindakan persekusi yang bertujuan untuk menyalahkan individu tersebut secara pribadi (Riswanto, 2020). Banyak remaja tidak menyadari bahwa komentar-komentar yang penuh kebencian tersebut merupakan bentuk dari perilaku bullying dan dapat dikenakan hukuman atas pencemaran nama baik, terutama berdasarkan pasal-pasal dalam Undang-Undang ITE.

Peran Orang Tua

Peran orang tua sangatlah penting dalam mengedukasi anak-anak tentang penggunaan teknologi dan mencegah mereka untuk melakukan cyberbullying. Mengajarkan anak tentang pentingnya etika online, seperti menghormati orang lain, tidak menyebarkan hoax, dan tidak melakukan tindakan yang dapat menyakiti orang lain secara verbal atau emosional adalah hal yang penting sebelum mereka mulai masuk ke dalam dunia Teknologi.

Membimbing anak untuk bijak dalam menggunakan teknologi. Mendorong mereka untuk membagikan konten yang positif, membantu orang lain, dan menjadi bagian dari lingkungan online yang positif. Mengedukasi anak tentang teknologi dan memberikan arahan yang tepat dalam penggunaannya merupakan Upaya yang penting bagi orang tua dalam mencegah anak dari perlakuan cyberbullying.

Selain edukasi, komunikasi dengan anak sangatlah penting dilakukan. Terkait kualitas komunikasi generasi muda, 51,90 persen generasi muda memiliki indikator kinerja di bawah rata-rata, sedangkan sisanya sebesar 48,10 persen generasi muda memiliki kualitas komunikasi di atas rata-rata (Zahro Malihah, 2018). Dari hasil penelitian tersebut banyak sekali anak remaja yang sulit untuk mempercayai orang tua mereka. Maka dari itu, orang tua perlu membangun komunikasi yang terbuka dengan anak-anak mereka. Orang tua harus bisa membangun relasi supaya anak mereka mempunyai kepercayaan untuk membagi cerita kepada masing-masing orang tua.

Kesadaran Diri

Dalam bermedia sosial perlu adanya kesadaran diri. Kesadaran diri adalah kunci dalam mencegah terjadinya cyberbullying. Memiliki kesadaran bahwa setiap orang bertanggung jawab atas tindakan mereka secara online. Berkomitmen untuk bertindak secara

bertanggung jawab dalam interaksi online adalah langkah penting untuk mencegah terjadinya cyberbullying.

Berpikir Sebelum bertindak dimana sebelum melakukan tindakan atau mengungkapkan sesuatu secara online, penting untuk berhenti dan berpikir tentang dampak dari apa yang akan dikatakan atau dilakukan. Menjadi lebih sadar akan potensi dampak dari tindakan tersebut dapat membantu menghindari perilaku cyberbullying.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan menemukan atau menunjukkan bahwa diperlukannya langkah nyata untuk mencegah cyberbullying. Perlu adanya kesadaran dalam diri masing-masing untuk mengontrol diri dalam melakukan sebuah tindakan yang bisa merugikan orang lain. Sebagai bagian dari anak remaja kita perlu menyadari bahwa pentingnya menggunakan teknologi dengan baik dan bijak tanpa menyakiti perasaan orang lain. Membangun komunikasi yang baik dengan orang tua dan memperkuat pengendalian diri masing-masing. Oleh karena itu, dengan menerapkan upaya-upaya ini, diharapkan dapat mengurangi kasus cyberbullying di kalangan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- (2023). Rebecca Klopper Akhirnya buka Suara Soal Kasus Video Syur. Indonesia: CNN Indonesia.
- (n.d.). Undang-Undang Republik Indonesia nomor 44 Tahun 2008 tentang pornografi. DPR go id.
- Amanda Todd. (2015). Gadis Umur 15 Tahun Bunuh Diri Akibat Di-BULLY. Kompasiana. Dikutip dari <https://www.kompasiana.com/claudeckenni/55189863813311a4689dea41/amanda-todd-gadis-umur-15-tahun-bunuh-diri-akibat-di-bully>
- Harruma, I. (2022). Kejahatan Siber: Pengertian, Karakteristik dan Faktor Penyebabnya. Diakses pada 15 November 2023 melalui <https://nasional.kompas.com/read/2022/09/16/02400071/kejahatan-siber--pengertian-karakteristik-dan-faktor-penyebabnya>
- Husnul Koyimah, L. H. (2018). Pembentukan perilaku dan pola pendidikan karakter dalam cerpen rumpelstiltskin karya saviour pirrotta dan enam serdadu karya brothers grimm. ISBN: 978-602-6779-21-2, 2.
- Insani B, A. Y. (2022). Faktor penyebab perilaku cyberbullying pada peserta didik. Jambura Guidance and Counseling Journal, 26-33.

- Kompasiana. (2015). Amanda Todd. Gadis Umur 15 Tahun Bunuh Diri Akibat Di-BULLY. Kompasiana.
- Rifauddin, M. (2016). Fenomena Cyberbullying pada Remaja. Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan Khizanah Al-Hikmah, 4(1), 35-44.
- Riswanto, R. M. (2020). Perilaku cyberbullying remaja di media sosial . Jurnal Magister Psikologi UMA, Vol.12 (2) , 103.
- Rouse, M. (2023). Dunia Maya. Diakses pada 15 November 2023 melalui <https://www.techopedia.com/definition/2493/cyberspace>
- UNICEF. (2020). Perundungan di Indonesia: Fakta-fakta kunci, solusi, dan rekomendasi. UNICEF.
- Yakhamid, R. Y. (2023). Waspada Kejahatan Siber di Era Serba Daring. Diakses pada 15 November 2023 melalui <https://lan.go.id/?p=13415>
- Zahro Malihah, A. (2018). Perilaku cyberbullying pada remaja dan kaitannya dengan kontrol diri dan komunikasi orang tua. Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen, Vol. 11, No. 2, 150.