

Upaya Mencegah Cyberbullying dan Memahami Hak Asasi Manusia di Era Digital

Balqis Zahira Nibras Aristianto¹, Rangga Abdillah², Ruthpita Anastuti³, Syahrul Fabian⁴

¹Corresponding author, Surel: balqis.zahira.2407126@gmail.com

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 10 Malang, Jawa Timur, 65152, Indonesia

Abstract

Bullying, particularly in the form of cyberbullying, has become a significant issue in modern society. Cyberbullying involves the use of technology to perpetrate verbal or non-verbal harassment, causing negative impacts on victims, especially emotionally vulnerable adolescents. This study aims to analyze the phenomenon of cyberbullying in Indonesia, its contributing factors, impacts, and preventive measures. Based on surveys and data from UNICEF and BPS, it is evident that low digital literacy and the lack of ethics in social media usage are key drivers of cyberbullying. Legal approaches, such as the enforcement of the ITE Law, alongside public education on digital ethics, are critical solutions to address this issue. The study employs a web-based qualitative method by analyzing documented cases from credible sources. The findings reveal that cyberbullying significantly affects mental health, leading to psychological distress and, in some cases, suicidal tendencies. Therefore, the active involvement of the government, community, and families is crucial in fostering a safer and more responsible digital space.

Keywords: Cyberbullying, digital literacy, psychological impact

Abstrak

Bullying, terutama dalam bentuk *cyberbullying*, telah menjadi salah satu masalah serius yang dihadapi masyarakat modern. *Cyberbullying* menggunakan teknologi untuk melakukan perundungan secara verbal maupun nonverbal, yang berdampak negatif terhadap korban, terutama remaja yang rentan secara emosional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena *cyberbullying* di Indonesia, faktor penyebab, dampak, serta langkah-langkah penanggulangannya. Berdasarkan survei dan data dari UNICEF serta BPS, ditemukan bahwa rendahnya literasi digital dan kurangnya etika dalam bermedia sosial menjadi faktor utama terjadinya *cyberbullying*. Pendekatan hukum melalui penerapan UU ITE serta edukasi masyarakat mengenai etika digital menjadi solusi penting untuk mengatasi masalah ini. Studi ini menggunakan metode kualitatif berbasis web dengan menganalisis kasus-kasus yang tercatat di sumber terpercaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *cyberbullying* memiliki dampak psikologis yang signifikan, seperti tekanan mental hingga tindakan bunuh diri. Oleh karena itu, keterlibatan pemerintah, masyarakat, dan keluarga sangat diperlukan untuk menciptakan ruang digital yang lebih aman dan bertanggung jawab.

Kata Kunci: *Cyberbullying*, literasi digital, dampak psikologis

PENDAHULUAN

Bullying adalah salah satu bentuk perilaku manusia yang tidak terjadi secara kebetulan. Perilaku ini muncul melalui tindakan verbal maupun nonverbal dan dapat terjadi kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja. Salah satu jenis *bullying* yang semakin marak saat ini adalah *cyberbullying*. Pada masa remaja, di mana emosi cenderung labil dan kemampuan untuk mencerna informasi masih berkembang, mereka sering kali kesulitan mengontrol diri saat menggunakan media sosial. Tanpa disadari, unggahan yang mereka buat di media sosial bisa menyebabkan perasaan orang lain terluka, yang pada dasarnya merupakan bentuk *cyberbullying*.

Cyberbullying terjadi di dunia maya, yang melibatkan penggunaan teknologi untuk melakukan perundungan (UNICEF, 2020). Bentuk *bullying* ini sering ditemukan di berbagai platform media sosial seperti aplikasi chat, Instagram, TikTok, X, dan lainnya. Perilaku ini tidak hanya merugikan secara moral, tetapi juga dapat menyasar individu atau kelompok tertentu. *Cyberbullying* tidak selalu berupa komentar negatif, hoaks yang tersebar di media sosial juga merupakan bagian dari fenomena ini. Seringkali, orang hanya membaca cerita sekali tanpa memverifikasi kebenarannya, yang bisa menyebabkan penyebaran informasi yang salah dan berdampak negatif pada orang lain.

Berdasarkan Survei Literasi Digital Indonesia tahun 2021, skor literasi digital masyarakat Indonesia tercatat sebesar 3,49 dari skala 1-5, yang menunjukkan tingkat literasi digital yang masih tergolong "sedang". Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia masih kurang mendapat pendidikan digital yang memadai, sehingga mereka kurang teliti dalam membaca informasi dan mudah terpengaruh oleh isu yang beredar. Selain itu, kurangnya etika digital juga menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya *cyberbullying*, seperti pencemaran nama baik, penyebaran informasi palsu, dan penipuan. Penyebaran konten yang memalukan atau menekan orang lain di media sosial juga termasuk dalam bentuk perundungan yang sering kali tidak disadari oleh pelakunya.

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2012, sebagian besar pengguna internet di Indonesia berusia antara 5 hingga 12 tahun, yang berarti mayoritas adalah anak-anak atau pelajar. Remaja cenderung merasa lebih diterima di dunia maya dibandingkan dunia nyata, sehingga mereka lebih aktif berinteraksi di media sosial. Hal ini sering kali memunculkan perilaku yang kurang bijak, termasuk dalam berinteraksi dengan teman sebaya.

Hak untuk privasi memang tidak ada didalam UUD NRI 1945 tetapi tercakup dalam Pasal 28G ayat (1) UUD NRI 1945 yang berbunyi "Setiap orang berhak atas perlindungan diri pribadi, keluarga, kehormatan, martabat dan harta benda yang di bawah kekuasaannya, serta berhak atas rasa aman dan perlindungan dari ancaman ketakutan untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu yang merupakan hak asasi". Adanya hak atas privasi juga harus dimaknai sebagai trade-off dengan hak atas kebebasan berekspresi. Tujuan dari tindakan penyeimbangan ini adalah bahwa hak atas reputasi, yang merupakan bagian dari hak atas privasi, harus menjadi pembatasan terhadap hak kebebasan berekspresi orang lain dan harus menjadi pembatasan terhadap pelaksanaan hak berekspresi bagi semua orang/warga negara.

Masyarakat kian lekat menggunakan teknologi kabar yg memudahkan insan buat menyebarkan kabar & cerita. Terdapat majemuk alasan individu menciptakan atau menghasilkan konten pada media umum. Salah satunya merupakan pemilik konten ingin supaya kehadiran & pemikirannya menerima pengakuan atau validasi berdasarkan warga luas. Internet menaruh kemudahan setiap penggunaanya menciptakan konten. Kemudahan itu pula berguna buat memberikan pengalaman & pengetahuan, misalnya yg dilakukan para aktivis perempuan. Meski demikian, konten media umum seharusnya berisi konten yg sehat & menginspirasi. Bukan sebaliknya konten yg mengandung hoaks, provokasi, & intoleransi.

Cyberbullying merupakan kejahatan yang sering terjadi di dunia maya. *Cyberbullying* adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara terarah dan berkelanjutan dengan tujuan menimbulkan kerugian dan menimbulkan permusuhan terhadap individu atau kelompok dengan cara mengancam, mengancam, merendahkan atau mempermalukan harga diri orang lain. Salah satu dampak buruk yang ditimbulkan oleh kejahatan *cyberbullying* adalah

korban terkena tekanan psikologis yang dapat berujung pada tindakan bunuh diri. Satu dari lima anak yang menjadi korban *cyberbullying* mempertimbangkan untuk bunuh diri. Faktanya, satu dari sepuluh korban *cyberbullying* melakukan bunuh diri. Sekitar 4.500 anak bunuh diri setiap tahunnya. Dalam hukum Indonesia, ketentuan *cyberbullying* dalam UU ITE diatur dalam Pasal 27 ayat (3) yang berbunyi "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 penghinaan dan/atau pencemaran nama baik". Dan Pasal 27 ayat (4) yang berbunyi "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 pemerasan dan/atau pengancaman".

Untuk mengatasi masalah *cyberbullying*, pendekatan hukum dan pendidikan sangat dibutuhkan. Pendekatan hukum mencakup pembuatan peraturan yang jelas tentang *cyberbullying*, penerapan hukum yang tegas terhadap pelaku, dan perlindungan yang memadai bagi korban. Sementara itu, pendekatan pendidikan berfokus pada penyuluhan mengenai etika digital, pencegahan *cyberbullying*, dan pengembangan keterampilan sosial untuk mendukung penggunaan media digital yang lebih bertanggung jawab. Selain itu, peran orang tua dan masyarakat sangat penting untuk mencegah terjadinya *cyberbullying*. Orang tua harus mengedukasi anak-anak mereka tentang berbagai bentuk perundungan yang bisa terjadi di dunia maya (Tata Yunita, 2024).

Bagi korban *cyberbullying*, langkah pertama yang harus diambil adalah mencari orang dewasa yang bisa dipercaya untuk diajak berbicara. Pilih waktu yang tepat ketika orang dewasa tersebut dapat fokus dan memberi perhatian penuh. Jelaskan masalah yang sedang dihadapi dengan jelas, meskipun mereka mungkin tidak sepenuhnya memahami teknologi yang digunakan. Meskipun mereka tidak selalu langsung punya solusi, mereka pasti ingin membantu mencari cara untuk mengatasi masalah tersebut. Jika merasa ragu, korban bisa mencari dukungan dari orang dewasa terpercaya lainnya (UNICEF, 2020).

METODE

Metode yang kami gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif berbasis web adalah pendekatan penelitian yang menggunakan internet sebagai sumber data utama untuk menggali, memahami, dan menganalisis fenomena sosial, budaya, atau perilaku. Metode ini kami gunakan untuk menyebar upaya mencegah *cyberbullying* dan memahami hak asasi manusia di era digital. Ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat seberapa penting peran kita bagi para korban *bullying* dan apa yang harus kita lakukan jika kita menjadi salah satu korban *bullying* itu.

Sumber pengumpulan data kami dari sebuah web yang mencatat data dari kasus-kasus *bullying* yang terjadi di Indonesia. Setelah kami menemukan data, kami menganalisis dan menjelaskannya secara deskriptif. Proses analisis dan penjelasan ini dimulai dengan mencari data kasus dari website terpercaya seperti UNICEF, lalu kami menjelaskan secara tertulis dari kasus *cyberbullying* yang pernah terjadi di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perundungan di Indonesia sudah menjadi masalah yang cukup luas, terjadi tidak hanya di masyarakat, tetapi juga di lingkungan sekolah. Pada tahun 2018, sekitar 41% pelajar berusia 15 tahun mengalami perundungan. Terdapat berbagai bentuk perundungan di sekolah yang terjadi setidaknya dalam sebulan. Di antaranya adalah kekerasan fisik atau pemaksaan, yang dialami

oleh 18% pelajar, dengan perbandingan 12,8% pada perempuan dan 23,1% pada laki-laki. Selanjutnya, perusakan barang milik siswa tercatat sebesar 22%, dengan rincian 18,7% pada perempuan dan 25,2% pada laki-laki. Ancaman terhadap siswa terjadi pada 14%, dengan persentase perempuan 10% dan laki-laki 18,2%. Mengejek teman sekelas terjadi pada 22%, terdiri dari 19,4% perempuan dan 25,6% laki-laki. Mengucilkan teman terjadi pada 19%, dengan 16,7% perempuan dan 21,4% laki-laki. Terakhir, penyebaran rumor negatif tentang teman tercatat sebesar 20%, dengan 16,4% perempuan dan 24,2% laki-laki.

Selain perundungan di sekolah, perundungan secara online juga menjadi masalah serius. Sebuah survei yang dilakukan oleh U-Report kepada 2.777 anak muda Indonesia berusia 14-24 tahun menunjukkan bahwa hampir setengah dari mereka pernah menjadi korban perundungan online. Anak laki-laki melaporkan lebih sering mengalami perundungan ini dibandingkan perempuan. Bentuk perundungan *online* yang paling sering dialami adalah pelecehan melalui aplikasi chatting (45%), diikuti dengan penyebaran foto atau video pribadi tanpa izin (41%), dan pelecehan lainnya (14%).

Dampak dari perundungan dapat sangat merugikan, karena dapat memicu perilaku agresif dan meninggalkan trauma psikologis yang mendalam. Korban perundungan sering kali menghadapi masalah kesehatan mental jangka panjang, kesulitan dalam berinteraksi sosial, dan penurunan prestasi akademik. Selain itu, perundungan juga berkontribusi terhadap tingginya angka bunuh diri di Indonesia

KESIMPULAN

Cyberbullying merupakan fenomena yang semakin marak di era digital, terutama di kalangan remaja. Rendahnya literasi digital, kurangnya pemahaman tentang etika bermedia sosial, dan penggunaan teknologi tanpa kontrol yang tepat menjadi faktor utama penyebab terjadinya perundungan ini. Dampak yang ditimbulkan sangat serius, mulai dari tekanan psikologis hingga peningkatan risiko bunuh diri pada korban.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan yang menyeluruh, melibatkan penegakan hukum melalui penerapan UU ITE dan edukasi yang fokus pada pengembangan literasi digital serta etika dalam bermedia sosial. Selain itu, peran keluarga, masyarakat, dan institusi pendidikan sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung korban serta mencegah perilaku perundungan di ruang digital. Dengan kolaborasi yang baik antar semua pihak, ruang digital yang aman dan bertanggung jawab dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, I. K., Dewi, S., & Adhayanto, O. (2024). Penegakan Hukum Tindak Pidana Terhadap Cyber Bullying Dalam Perspektif Hukum Pidana.
- Dramanda, W. (2014). Apakah Hak atas Privasi Termasuk HAM?
- Kemendikbud. (2023). Pentingnya Wujudkan Lingkungan Digital yang Sehat dan Positif.
- Kompasiana. (2021). Anonimitas sebagai Tameng Perilaku Cyberbullying di Media Sosial.
- Kulsum, K. U. (2023). Upaya Perlindungan di Ruang Digital.
- Mukhlizar, & Yuliani, F. (2023). Hoax dan Tanggung Jawab Sosial Pengguna Sosial Media. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 461–466. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7695>
- Oktavira, B. A. (2023). Jerat Hukum Pelaku Cyberbullying.
- Rovida, K., & Sasmini. (2024). Penegakan Hak Asasi Manusia dalam Pencegahan Kasus Cyberbullying: Pendekatan Hukum dan Pendidikan. *National Conferences: "Research and Community Service (Implementation of the of Scientifically Based Research in The Era of Society 5.0)*.
- Sucipto. (2024). Cyber Bullying Marak, Kementerian PPPA: 70% Orang Tua Tak Batasi Anak Gunakan Gawai.
- Unicef Indonesia. (2020). PERUNDUNGAN DI INDONESIA: Fakta-fakta Kunci, Solusi, dan Rekomendasi untuk setiap anak. Retrieved from <https://indonesia.ureport.in/v2/opinion/3454/>
- Unicef Indonesia. (2024). Cyberbullying: What is it and how to stop it 10 things teens want to know about cyberbullying.
- Utama, L., & Hasanah, M. (2022). Survei: Etika Digital Masyarakat Indonesia Masih Kurang.
- Wahyuningrum, S., Rohmawati, L., Mustaqim, W., Qalban, A. A., & Heriyanto, Y. (2023). Fenomena Cyberbullying pada Kalangan Mahasiswa. *Assertive: Islamic Counseling Journal*, 02(1).