



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 6465-6473

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Bentuk-Bentuk *Cyberbullying* Di Indonesia

Elentria Asalnaije^{1✉}, Yovita Bete², Maria Anjelika Manikin³, Reginaldis Agustasari Labu⁴, Stevanus

Apriyanto Doa Tira⁵, Yohanes Pemandi Lian⁶

Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

Email: journalacademic30@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Peningkatan penggunaan internet dan media sosial di Indonesia menyebabkan kasus *cyberbullying* menjadi semakin marak. Media sosial seperti Facebook, Tiktok, Instagram, dan Twitter, sering menjadi platform untuk pelecehan dan intimidasi. Hal ini terjadi karena banyak pengguna internet di Indonesia yang belum sepenuhnya memahami etika berinternet dan dampak negatif dari *cyberbullying*. *Cyberbullying* memiliki dampak yang serius, termasuk depresi, kecemasan, dan dalam kasus ekstrim bisa menyebabkan bunuh diri, hal ini berdampak negatif pada kesejahteraan mental korban. Walaupun Indonesia memiliki undang-undang yang mengatur tentang informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), penegakan hukum terhadap kasus *cyberbullying* masih menghadapi berbagai tantangan seperti, pelaporan yang rendah dan kesulitan dalam melacak pelaku.

Kata Kunci: *Cyberbullying Dan Kesehatan Mental, Teknologi, Pelajar, Sosial Media.*

Abstract

The increasing use of the internet and social media in Indonesia has led to a rise in cyberbullying cases. Social media platforms such as Facebook, TikTok, Instagram, and Twitter often serve as avenues for harassment and intimidation. This phenomenon is exacerbated by many Indonesian internet users who do not fully understand internet ethics and the negative impacts of cyberbullying. Cyberbullying has serious consequences, including depression, anxiety, and in extreme cases, suicide, significantly impacting the mental well-being of victims. Although Indonesia has laws governing information and electronic transactions (ITE Law), law enforcement against cyberbullying faces various challenges such as low reporting rates and difficulties in tracking down perpetrators.

Keyword: *Cyberbullying And Mental Health, Technology, Students, Social Media.*

PENDAHULUAN

Cyberbullying telah menjadi isu serius di era digital, khususnya di Indonesia. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, bentuk-bentuk perundungan juga ikut berevolusi dari perundungan fisik dan verbal menjadi perundungan yang dilakukan melalui media elektronik. *Cyberbullying* atau perundungan siber mencakup segala bentuk perilaku agresif yang dilakukan seseorang untuk sekelompok orang melalui internet atau perangkat digital dengan tujuan untuk menyakiti, mengintimidasi, atau memermalukan korban.

Di Indonesia, *cyberbullying* kerap terjadi melalui berbagai platform media sosial seperti Facebook, Tiktok, Instagram, Twitter, dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp. Bentuk-bentuk *cyberbullying* yang umum meliputi penyebaran fitnah atau informasi palsu, penghinaan dan pelecehan, ancaman, serta penyebaran konten yang bersifat pribadi tanpa izin. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada kondisi psikologis korban, seperti rasa takut, cemas, dan depresi, tetapi juga dapat mempengaruhi prestasi akademik dan hubungan sosial mereka.

Selain itu, *cyberbullying* di Indonesia juga diperparah oleh rendahnya literasi digital dikalangan masyarakat. Banyak pengguna internet yang belum sepenuhnya memahami etika penggunaan media sosial dan resiko yang ditimbulkan dari perilaku *bullying online*. Meski pemerintah telah berupaya menangani masalah ini melalui berbagai kebijakan dan regulasi, seperti Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), kasus *cyberbullying* tetap marak terjadi.

Namun, upaya pemerintah saja tidak cukup untuk mengatasi masalah ini. Diperlukan kolaborasi antara berbagai pihak, termasuk institusi pendidikan, keluarga, komunitas, dan platform media sosial itu sendiri. Institusi pendidikan memiliki peran penting dalam memberikan edukasi mengenai penggunaan internet yang sehat dan aman. Melalui kurikulum yang menyertakan literasi digital, siswa dapat dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengenali dan mengatasi *cyberbullying*.

Keluarga juga memegang peranan krusial dalam pengawasan dan bimbingan penggunaan teknologi oleh anak-anak. Orang tua diharapkan lebih aktif dalam memantau aktivitas online anak-anak mereka dan memberikan pemahaman tentang bahaya serta konsekuensi dari perilaku *cyberbullying*. Selain itu, menciptakan lingkungan rumah yang terbuka untuk diskusi mengenai masalah ini dapat membantu anak-anak merasa aman untuk berbicara jika mereka menjadi korban atau mengetahui kejadian *cyberbullying*.

Komunitas juga dapat berkontribusi melalui berbagai program dan kampanye kesadaran mengenai *cyberbullying*. Misalnya, organisasi non-pemerintah (NGO) dan

komunitas lokal bisa menyelenggarakan seminar, lokakarya, dan kegiatan lainnya untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang dampak negatif *cyberbullying* serta cara mengatasinya. Kampanye melalui media massa dan media sosial juga penting untuk menyebarkan pesan anti-*cyberbullying* secara luas.

Platform media sosial, sebagai tempat utama terjadinya *cyberbullying*, juga memiliki tanggung jawab besar. Mereka perlu memperketat kebijakan dan mekanisme untuk menangani laporan perundungan, seperti memudahkan proses pelaporan, memberikan respon cepat, dan mengambil tindakan tegas terhadap pelaku *cyberbullying*. Selain itu, fitur-fitur pengaman seperti privasi yang dapat disesuaikan, kontrol konten, dan edukasi pengguna tentang penggunaan fitur-fitur ini juga dapat membantu mengurangi risiko *cyberbullying*.

Dengan sinergi dari berbagai pihak, diharapkan kasus *cyberbullying* di Indonesia dapat diminimalkan. Edukasi yang terus menerus, pengawasan yang ketat, serta kebijakan yang efektif adalah kunci dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan positif. Ini adalah tanggung jawab kita bersama untuk memastikan bahwa internet menjadi tempat yang aman dan ramah bagi semua pengguna, terutama bagi generasi muda yang merupakan pengguna terbesar teknologi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan analisis yang dilakukan terhadap postingan dan komentar. Dan juga analisis literatur dilakukan terhadap berbagai jurnal, buku, laporan, dan artikel yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cyberbullying atau perundungan siber adalah tindakan intimidasi, pelecehan, atau penghinaan yang dilakukan melalui teknologi digital. Menurut Patchin (2020), *cyberbullying* merupakan bentuk pelecehan yang melibatkan pengguna teknologi digital, seperti internet, ponsel pintar, atau media sosial, untuk menyebarkan informasi palsu tentang seseorang secara terus menerus. Berpotensi berdampak negatif pada masalah kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, dan stres. Didefinisikan oleh Kowalski, R.M & Limber, SP (2021) sebagai perilaku agresif yang dilakukan melalui teknologi digital, seperti internet atau ponsel pintar, dengan maksud untuk mengintimidasi, melecehkan, atau merugikan orang lain secara verbal atau nonverbal dalam suatu tindakan.

Berdasarkan data dari tiga platform terkemuka, yaitu Microsoft, UNICEF, dan U-Report Indonesia. Penjelasan data dari masing-masing platform adalah sebagai berikut. Menurut

Microsoft research, penelitian ini dilakukan dari April hingga Mei 2020, dengan tolak ukur "Digital Civility Index" yang menunjukkan tingkat kesopanan netizen di ruang digital. Hasil menunjukkan bahwa netizen Indonesia menempati peringkat ke-29 atau ke-3 terendah sebagai "netizen yang tidak sopan". Penelitian ini dilakukan di 32 negara dengan total 16.000 responden dan 503 netizen Indonesia. Faktor terpenting yang mempengaruhi penilaian ini adalah tindakan yang dilakukan saat berselancar di internet dan media sosial. Dalam kasus Indonesia, tindakan *cyberbullying* yang paling umum adalah penyebaran hoaks dan penipuan sebesar 47%, ujaran kebencian sebesar 27%, dan diskriminasi sebesar 13%. *Cyberbullying* dilakukan oleh 48% orang asing, dan 24% dari insiden tersebut terjadi dalam kurun waktu satu minggu.

Berdasarkan usia, generasi milenial (1980-1995) adalah kelompok yang paling sering menjadi target di media sosial, sebesar 54%. Diikuti oleh generasi z (1997-2000) sebesar 47%, generasi x (1965-1980) sebesar 39%, dan *Baby Boomers* (1946-1964) sebesar 18%. Selain itu, menurut laporan Polda Metro Jaya, terdapat setidaknya 25 kasus *cyberbullying* yang diterima setiap hari. Angka ini diperkirakan akan terus meningkat seiring dengan bertambahnya jumlah pengguna internet dan penanganan kasus *cyberbullying* yang kurang efektif.

Menurut hasil survey U-Report Indonesia survei ini melibatkan 2.777 responden Indonesia dengan tingkat respon 97%. Hasilnya, 45% orang mengaku pernah mengalami kekerasan siber. Kekerasan siber paling sering terjadi di jejaringan sosial sebesar 71%, aplikasi chat sebesar 19%, permainan *online* sebesar 5%, Youtube sebesar 1%, dan lainnya sebesar 4% dari total 97% ini 34% responden tidak menerima layanan atau bantuan saat mereka menjadi korban, dan 36% tidak mengetahui informasi tentang pusat bantuan terkait *cyberbullying*. Beberapa kumpulan data mengungkapkan bahwa 39% netizen berpikir pemerintah adalah yang paling bertanggungjawab atas kasus *cyberbullying*. Diikuti oleh 11% sekolah, 14% penyedia layanan internet, dan 36% remaja.

Menurut UNICEF, dampak negatif dari pengalaman *cyberbullying* adalah:

Mendapatkan gangguan secara mental seperti ada perasaan malu, ketidaktahuan, dan bahkan kemarahan, baik pada diri sendiri maupun orang lain. Selain itu, seseorang mungkin juga menarik diri dari lingkungan, tiba-tiba menjadi kurang terlihat dan lebih memilih menyendiri. Hal ini bahkan dapat menyebabkan upaya bunuh diri. Korban juga mendapat gangguan secara emosional seperti kehilangan minat pada sesuatu. Gangguan secara fisik dimulai dengan memikirkan masalah yang dihadapi secara berlebihan. Kemudian berlanjut dengan tidur yang tidak teratur makan yang buruk bahkan stres dan depresi. Tanpa disadari, ini dapat menyebabkan rasa sakit. Berdasarkan usia, milenial dan generasi z adalah

kelompok usia yang paling sering mengalami *cyberbullying*. Usia kedua kelompok ini berkisaran antara 21 hingga 41 tahun, yang termasuk dalam kategori dewasa muda. Remaja adalah subjek utama dalam penyebaran kasus *cyberbullying*. Tingginya jumlah remaja yang mengalami kekerasan ini dapat dilihat dari persentasenya yang tinggi. Beberapa kasus yang terjadi juga menunjukkan bahwa korban juga dapat menjadi pelaku.

cyberbullying dilakukan oleh 48% orang asing yang tidak dikenal dan 24% terjadi dalam rentang satu minggu. Ini berarti bahwa 52% dilakukan oleh orang yang kita kenal, seperti rekan kerja, teman, pasangan dan keluarga. Selain itu, laju perkembangan kasus ini juga meningkat pesat hanya dalam satu minggu. Dari hasil penelitian U-Report Indonesia, 71% kekerasan digital terjadi di media sosial, pengguna internet semakin meningkat, tetapi penanganan kasus kriminal dan sosialisasi tentang kekerasan siber masih tidak efektif, serta tingkat kesadaran akan bahaya *cyberbullying* masih rendah.

Cyberbullying merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Memahami faktor-faktor ini penting untuk mengembangkan strategi pencegahan dan intervensi yang efektif. Beberapa faktor utama yang menyebabkan terjadinya *cyberbullying* antara lain:

- Anonimitas dan kebebasan berbicara: kehadiran anonimitas dalam lingkungan online seringkali membuat pelaku merasa lebih berani untuk melakukan tindakan kekerasan verbal atau penghinaan tanpa takut konsekuensi langsung.
- Kurangnya pengawasan dan kontrol: internet menyediakan platform yang luas tanpa pengawasan langsung, yang dapat memungkinkan tindakan *cyberbullying* berkembang tanpa terdeteksi atau dihentikan tepat waktu.
- Kemudahan akses dan ketergantungan pada teknologi: dengan semakin mudahnya akses terhadap internet dan teknologi digital, banyak orang, termasuk anak-anak dan remaja, menghabiskan lebih banyak waktu secara online, meningkatkan risiko terlibat dalam *cyberbullying*.
- Kebutuhan untuk penerimaan atau perhatian: beberapa individu mungkin mencoba untuk meningkatkan rasa harga diri mereka atau mencari perhatian dengan cara yang salah, seperti dengan melakukan tindakan *cyberbullying*.
- Kurangnya kesadaran dan pendidikan: banyak orang tidak sepenuhnya menyadari dampak negatif dari tindakan *cyberbullying* atau tidak memiliki pengetahuan yang memadai tentang cara menghindarinya.
- Kebencian atau ketidaksukaan pribadi: konflik personal atau perasaan negatif terhadap seseorang yang bisa menjadi pemicu untuk melakukan tindakan *cyberbullying* sebagai bentuk balas dendam atau pemenuhan kebutuhan emosional negatif.

- Toleransi terhadap kekerasan atau intimidasi: budaya yang menerima atau bahkan mempromosikan kekerasan verbal atau intimidasi dalam bentuk apapun dapat mempengaruhi perilaku individu secara online.
- Pengaruh media dan budaya populer: media sosial dan budaya populer sering menampilkan perilaku yang merendahkan atau melecehkan orang lain sebagai sesuatu yang normal atau lucu, yang bisa mempengaruhi persepsi dan perilaku seseorang.
- Kurangnya respek terhadap privasi dan batasan pribadi: beberapa orang mungkin tidak memahami atau menghargai batasan privasi dan pribadi orang lain dalam konteks digital, yang dapat menyebabkan mereka terlibat dalam tindakan *cyberbullying*.
- Kekurangan dukungan atau pengawasan dari orang tua dan pengasuh: kurangnya perhatian atau pengawasan dari orang tua atau pengasuh terhadap aktivitas online anak-anak dapat memungkinkan mereka lebih rentan terhadap pengalaman *cyberbullying*

Williard (Beran & Li, 2008) ada tujuh kategori bentuk-bentuk *cyberbullying* yang berbeda dari *cyberbullying* umum:

1. *Flaming*: mengirim pesan yang berisi kata-kata kasar atau vulgar, tentang seseorang ke grup online atau kepada korban siber melalui email atau pesan teks lainnya.
2. *online harassment*: berulang kali mengirim pesan ofensif melalui email atau teks lainnya mengirim pesan kepada seseorang.
3. *Cyberstalking*: pelecehan online yang mencakup ancaman bahaya atau membullying dengan memberikan komentar menyakitkan.
4. *Denigration (put-downs)*: mengirim pernyataan berbahaya, tidak benar, atau kejam tentang seseorang atau memposting materi online semacam itu.
5. *Masquerade*: berpura-pura menjadi orang lain dan mengirim atau memposting materi yang merusak reputasi korban siber.
6. *Outing*: mengungkapkan atau memposting informasi sensitif, pribadi atau memalukan tentang seseorang, termasuk meneruskan pesan atau gambar pribadi.
7. *Exclusion*: secara kejam mengucilkan, mengabaikan, dan menghapus seseorang dari grup lain.



Gambar 1. Contoh Dampak *Cyberbullyng Masquerade* : Berpura-Pura Menjadi Orang Lain Dan Mengirim Atau Memposting Materi Yang Merusak Reputasi Korban *Siber*

Seorang siswa SMA mengalami *cyberbullying*, Selama setahun, dan kasus ini menjadi perhatian publik karena pelakunya ternyata adalah Ibunya sendiri. Peristiwa ini mengungkap dinamika keluarga yang kompleks dan mengejutkan Banyak pihak.



Gambar 2. Contoh Dampak *Cyberbullyng Cyberstlaking*: Pelecehan Online Yang Mencakup Ancaman Bahaya Atau Mem*bullying* Dengan Memberikan Komentar Menyakitkan.

Billy Syahputra, seorang selebritas Indonesia Yang dikenal luas sebagai presenter, actor, dan komedian, mengumumkan keputusannya untuk mundur dari dunia hiburan . keputusan ini diambil setelah ia mengalami berbagai bentuk perundungan (*bullying*) dari netizen di media sosial.



Gambar 3. Contoh Ilustrasi Gambar Yang Menunjukkan Dampak *Cyberbullying*
 Ilustrasi gambar di atas menunjukkan peningkatan tingkat stres Dan kecemasan yang hampir menyebabkan bunuh diri pada korban sesudah kejadian *cyberbullying* .



Gambar 4. Dampak *Cyberbullying* Yang Menyebabkan Korban Bunuh Diri
 Yoga menerima sejumlah besar hinaan dan ejekan Melalui Twitter dalam periode tertentu. Pesan-pesan Negatif ini terus-menerus mengganggu Yoga, menyebabkan Peningkatan tekanan mental dan emosional.

SIMPULAN

Cyberbullying adalah tindakan agresif atau menyakiti yang dilakukan oleh teknologi digital, seperti media sosial, pesan teks, dan platform online lainnya. Bentuknya meliputi penghinaan, ancaman, penyebaran rumor negatif, atau pelecehan. Dampak dari *cyberbullying* sangat beragam dan serius, termasuk masalah emosional seperti stres, depresi, kecemasan, penurunan rasa percaya diri, dan dalam kasus ekstrem, bisa memicu tindakan bunuh diri. Pelaku *cyberbullying* bisa siapa saja, dari teman sebaya, rekan kerja, hingga orang asing. Anonimitas internet sering membuat pelaku merasa aman untuk melakukan tindakan tersebut. Pencegahan dan penanganan memerlukan edukasi yang baik

mengenai etika digital, empati, dan keterampilan sosial, terutama bagi anak-anak dan remaja. Orang tua dan pendidik perlu memantau dan mendukung aktivitas online anak-anak serta memberikan bimbingan yang diperlukan. Perusahaan teknologi dan platform media sosial harus aktif dalam mendeteksi dan menghapus konten *bullying*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisfya Putri Azahra dkk, "Analisa Kepada Para Oknum Yang Tidak Bijak Dalam Menggunakan Media Sosial Atau Cyberspace". *Journal kajian hukum dan Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Ayu Endang Purwati dkk. "Dampak Media Sosial Terhadap *Body Image* Remaja Putri". *Journal Kesehatan Masyarakat*.
- Fransisca Iriani Roesmala Dewi, L.V.Ratna Devi Sakuntalawati, dan Bagus Mulyawan 2023. "Pencegahan cyberbullying Berbasis Pemanfaatan Online Resilience Dan Karakter Remaja, Deepublish. Hal-11.
- Hestianingsih Hestianingsih (2022), sumber *lifestyle* Wolipop, Gambar 1 (a).
- Iledem Fardian Anshori dkk, "Fenomena cyberbullying Dalam Kehidupan Remaja". *Jurnal pengabdian kepada masyarakat*.
- Ipah Saripah dkk, "Kecendrungan Perilaku *Cyberbullyng* Pada Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin". *Journal Pendidikan*.
- Karyanti, M.Pd. & Aminudin, S.Pd. 2019, "Cyberbullying dan body shaming," Halaman-51.
- Nurul Amarah (2023), sumber Sindonews.com, Gambar 2 (b).
- Yessi Mareta Andari dkk "cyberbullying di media sosial Tiktok Terhadap Remaja Sekolah Menengah Pertama". *Jurnal common*.
- Akidah, Ihramsari & Mansyur, Umar. 2022. "*Strategi Image Streaming Terhadap Kemampuan Menulis Pada Mahasiswa,*" Hal-41.
- sumber Konde.co, Gambar 3 (c).
- Sumber Tribunnews.com 4 (d).