

**PENERAPAN UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK
(ITE) TERHADAP CYBERBULLYING KEPADA PENGEMAR K-POP**

INDAH PURNAMA DEWI, ELFRIDA RATNAWATI*

Magister Ilmu Hukum, Universitas Trisakti
indahpurdewi16@gmail.com, elfrida.r@trisakti.ac.id*

Abstract: *The main and most frequent impact of social media is cyber crime or crimes that occur around social media using internet networks. Cybercrime that often occurs is cyberbullying. The formulation of this problem includes what factors cause social media users to commit criminal acts of cyberbullying, and how effective the implementation of the ITE Law is on the role of criminal acts of cyberbullying on social media. The aim of this research is what factors cause a person or perpetrator to commit cyberbullying crimes, and to determine the effectiveness of the Information and Electronic Transactions Law in cases of cyberbullying on social media. The method used is the Normative Law method. The theory to assist this research uses differential association theory from Legal Criminology. This research obtained 5 (five) factors that cause a person/perpetrator to commit cyberbullying including, individual factors, school factors, peer factors/playmate factors, family factors, and factors using social media. Apart from that, the effectiveness of the ITE Law on social media has its pros and cons, there are those who respond that the ITE Law is effective, but there are also those who respond that it is not yet effective. However, if you look at the existing regulations, they are said to be effective because they have resolved problems using electronic media, but it comes back to law enforcement.*

Keywords: *Effectiveness, Cyberbullying, Social Media*

Abstrak: Dampak yang paling utama dan paling sering terjadi dalam media sosial yaitu kejahatan dunia maya atau kejahatan yang terjadi di sekitaran media sosial menggunakan jejaring internet. Kejahatan dunia maya yang sering terjadi adalah cyberbullying. Rumusan masalah ini mencakup faktor-faktor apa saja yang menyebabkan pengguna media sosial melakukan tindak pidana cyberbullying, dan bagaimana efektivitas penerapan UU ITE terhadap peran tindak pidana cyberbullying di media sosial. Adapun tujuan penelitian ini yaitu faktor-faktor apa saja yang menyebabkan seseorang atau pelaku melakukan tindakan kejahatan cyberbullying, dan untuk mengetahui ke-efektivitas-an Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam kasus cyberbullying di media sosial. Metode yang digunakan adalah metode Hukum Normatif. Teori untuk membantu penelitian ini menggunakan teori differential association dari Kriminologi Hukum. Penelitian ini memperoleh 5 (lima) faktor-faktor yang menyebabkan seseorang/pelaku melakukan cyberbullying meliputi, faktor individu, faktor sekolah, faktor teman sebaya/faktor teman bermain, faktor keluarga, dan faktor menggunakan media sosial. Selain itu, efektivitas dari UU ITE di media sosial, memiliki pro kontra, ada yang menanggapi bahwa UU ITE sudah efektif, namun ada juga yang menanggapi belum efektif. Tetapi jika dilihat dari peraturan yang ada, dikatakan efektif karena sudah menyelesaikan masalah-masalah yang menggunakan media elektronik, tapi kembali lagi kepada penegakan hukumnya.

Kata Kunci: *Efektivitas, Cyberbullying, Sosial Media.*

A.Pendahuluan

Pada era modern saat ini, media sosial merupakan alat informasi paling cepat dan mudah untuk didapatkan. Banyak aplikasi yang mampu dengan cepat menyebarkan berita. Kemudahan dalam mengakses dan, mengunduh atau lain sebagainya merupakan kelebihan tersendiri dari media sosial. Salah satu media sosial yang cukup banyak digunakan adalah Instagram. Instagram adalah platform media sosial yang fokus pada berbagi foto dan video. Pengguna dapat mengunggah konten, mengelola profil, mengikuti akun lain, dan berinteraksi melalui komentar dan pesan langsung. Fitur seperti Stories, IGTV, dan Reels juga

memungkinkan kreativitas lebih dalam. Instagram menjadi tempat populer untuk berbagi momen, eksplorasi seni, dan berinteraksi dengan komunitas global.

Dengan segala kelebihanannya, Instagram juga mempunyai kelemahan yang cukup membuat beberapa penggunanya merasa resah. Instagram mampu membuat setiap penggunanya membuat lebih dari satu akun. Hal ini dapat membuat seseorang bisa saja membuat akun untuk menyembunyikan karakter aslinya atau istilah yang sering dipakai adalah *Fake Account*. *Fake Account* lebih sering dikonotasikan buruk karena cukup banyak orang yang menggunakannya sebagai sesuatu untuk mengumpat, mencaci atau hal lain sebagainya kepada pengguna lainnya. Hal ini yang membuat banyak pengguna merasa resah.

Pengguna *Fake Account* kerap menimbulkan kericuhan dari kalimat yang mereka lontarkan di Instagram. Kericuhan terjadi dari *Hate Speech* maupun *Cyber Bullying* yang kerap dilakukan. *Fake Account* kerap mengekspos kehidupan pribadi seseorang. *Fake Account* tidak memandang siapa pengguna tersebut. Kalangan selebriti, artis atau seniman lainnya juga tidak luput dari kericuhan yang mereka buat. Para penggemar dari selebriti tersebut pun kerap 'diserang' melalui *Fake Account* tersebut. Salah satu contoh adalah penggemar K-Pop. K-Pop adalah singkatan dari "*Korean Pop*," merupakan genre musik populer yang berasal dari Korea Selatan. Musik K-Pop sering kali disertai dengan elemen visual, tarian, dan fashion yang menarik perhatian. K-Pop mempunyai fans yang fanatik, dan hal tersebut merupakan sesuatu yang wajar karena K-Pop menyuguhkan penampilan yang menarik dan apik. Meski begitu tidak sedikit orang yang berbeda pendapat dan tidak menyukai K-Pop. Dalam hal ini *Fake Account* merupakan akun yang dibuat untuk memberikan ujaran kebencian kepada artis K-Pop maupun fans fanatiknya. Fans K-pop seringkali sangat fanatik karena koneksi emosional yang kuat dengan grup atau artis favorit mereka. Faktor seperti dedikasi tinggi dari idol, interaksi dengan penggemar melalui media sosial, dan konsep fanbase yang erat dapat menciptakan ikatan yang mendalam. Selain itu, elemen seperti musik yang mendalam, tarian yang rumit, dan estetika visual yang menarik juga berkontribusi pada daya tarik yang sangat kuat bagi penggemar khususnya di Indonesia.

Perbuatan melawan Hukum dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE) disebut dengan kejahatan dalam teknologi komputer atau Cyber Crime. Cyberbullying termasuk ke dalamnya. Dalam menanggulangi perbuatan cyberbullying, telah diatur ketentuan Pasal 27 Ayat (1) s.d. Ayat (3) yang tidak mengalami perubahan. Sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Tahun 2016, yang menyatakan bahwa: "Ketentuan Pasal 27 tetap dengan perubahan penjelasan ayat (1), ayat (3), dan ayat (4) sehingga penjelasan Pasal 27 menjadi sebagaimana ditetapkan dalam penjelasan pasal demi pasal Undang-Undang ini."

K-Pop merupakan budaya Korea yang sudah lama dikagumi oleh remaja Indonesia dan masih bertahan hingga saat ini. Di balik gelombang besar K-Pop adalah para penggemar yang menghabiskan banyak waktu untuk mendukung idolanya, baik secara individu maupun grup. Penggemar K-pop tidak hanya menghabiskan waktu berjam-jam di media sosial untuk mencari dan mengikuti berita terkini dan trending tentang idolanya, namun mereka juga aktif membeli tiket konser dan album. Beli item yang dijual Idol dan resmi dirilis oleh Idol Management dengan harga yang tidak murah. Orang yang mengagumi orang atau kelompok yang disukainya akan melakukan apa saja demi kebahagiaannya sendiri untuk mengungkapkan rasa cintanya terhadap idolanya. Tak hanya finansial, para penggemar menjaga dan menjaga idolanya. Jaga dan lindungi versi fans yang aktif di dunia maya dengan membela, apalagi jika para idol mendapat komentar negatif dari orang yang tidak menyukainya, yang bisa disebabkan oleh berbagai faktor seperti rasa cemburu. Penggemar dengan sukarela melindungi idolanya dari serangan haters yang mungkin menimbulkan kontroversi atau melontarkan ujaran kebencian di media sosial. Acara ini disebut "Fan War" di dunia dengan penggemar K-POP.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hukum Normatif. Penelitian Hukum Normatif (*normative legal research*) merupakan metode penelitian hukum

yang dilakukan dengan cara meneliti data kepustakaan atau data sekunder. Untuk pengertian Penelitian Hukum Normatif sendiri merupakan penelitian hukum yang mengkaji pelaksanaan atau implementasi ketentuan hukum positif (perundang-undangan) secara factual pada setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi di dalam masyarakat. Metode penelitian Hukum Normatif terkait dengan ketentuan hukum normatif peraturan perundang-undangan (norma atau aturan) dan pelaksanaannya pada setiap peristiwa hukum yang terjadi dalam suatu masyarakat. Pengkajian dalam penelitian ini bersifat Deskriptif. Bahan hukum sekunder adalah sumber hukum yang bukan merupakan produk langsung dari pembuat hukum, melainkan merupakan interpretasi, penjelasan, atau analisis terhadap bahan hukum primer. Contohnya adalah buku-buku hukum, artikel, dan putusan pengadilan yang menjelaskan atau menginterpretasikan hukum yang berlaku. Bahan hukum Primer ini terdiri dari sumber-sumber hukum yang bersifat asli dan langsung berasal dari pembuat hukum seperti Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Bahan hukum sekunder adalah bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan dari hukum primer. Bahan hukum sekunder adalah sumber hukum yang bukan merupakan produk langsung dari pembuat hukum, melainkan merupakan interpretasi, penjelasan, atau analisis terhadap bahan hukum primer. Contohnya adalah buku-buku hukum, artikel, dan putusan pengadilan yang menjelaskan atau menginterpretasikan hukum yang berlaku. Publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum, dan komentar-komentar atas putusan pengadilan lalu bahan hukum tersier berupa Kamus Hukum & menggunakan Kamus Besar Bahasa Indonesia atau dikenal dengan KBBI.

C.Hasil dan Pembahasan

Perbedaan Dan Persamaan Perundungan Dunia Maya (Cyberbullying) di Media Sosial Dengan Perundungan (Bullying) Secara Langsung.

Cyberbullying dan *bullying* adalah dua masalah utama yang dimiliki remaja maupun orang dewasa. Kejahatan itu bisa dilakukan oleh siapa saja dengan cara yang mereka pikirkan. Tidak ada zona aman bagi para korban *cyberbullying* maupun *bullying*. Penindasan akan terus berlangsung, tidak ada habisnya. *Cyberbullying* maupun *bullying* dapat terjadi dimana saja. Bedanya, *bullying* terjadi secara langsung atau secara dunia nyata, sedangkan *cyberbullying* terjadi secara virtual atau dunia maya, media utamanya adalah media sosial dari media elektronik. Berdasarkan perbedaan tempatnya, *bullying* dapat terjadi di lingkungan sekolah, terutama tempat-tempat yang bebas dari pengawasan guru maupun orangtua. Selain di lingkungan sekolah, *bullying* juga dapat terjadi di lingkungan sekitar atau lingkungan dimanasi korban itu tinggal, bahkan di dalam rumahnya sendiri. Sedangkan tempat terjadi *cyberbullying* sudah jelas terjadi di dunia maya melalui media elektronik atau kemajuan teknologi. Selain itu, *cyberbullying* juga terjadi di platform bermain games, *platform chatting*, dan platform lainnya yang dapat dijadikan tempat komunikasi.[17]

Perbedaan utama antara *cyberbullying* dan *bullying* secara langsung terletak pada medium atau cara yang digunakan untuk melakukan pelecehan. Beberapa perbedaannya sebagai berikut:

1. **Medium Komunikasi:** *Cyberbullying*: Terjadi melalui teknologi, seperti pesan teks, media sosial, email, atau platform daring. *Bullying* secara Langsung: Terjadi secara fisik atau verbal di dunia nyata, seperti di sekolah, tempat kerja, atau lingkungan sekitar.
2. **Anonimitas:** *Cyberbullying*: Pelaku dapat lebih mudah menyembunyikan identitas mereka atau menggunakan akun palsu, memberikan elemen anonimitas yang dapat meningkatkan keberanian untuk melakukan pelecehan. *Bullying* secara Langsung: Interaksi seringkali melibatkan orang yang dapat diidentifikasi, karena terjadi langsung di hadapan orang lain.

3. Jarak Fisik: *Cyberbullying*: Tidak tergantung pada lokasi fisik; pelaku dan korban dapat berada di tempat yang berjauhan. *Bullying* secara Langsung: Terjadi dalam konteks fisik, seperti di kelas, koridor sekolah, atau tempat kerja.
4. Aksesibilitas: *Cyberbullying*: Memungkinkan pelaku untuk menyebarkan pesan atau konten secara cepat dan dapat diakses oleh banyak orang. *Bullying* secara Langsung: Lebih terbatas dalam ruang lingkungannya dan biasanya terlihat oleh mereka yang berada di sekitar lokasi kejadian.

Penting untuk diingat bahwa dampak psikologis dari keduanya bisa serupa, meskipun cara mereka dilakukan berbeda. Pencegahan dan penanganan kedua jenis pelecehan ini memerlukan pendekatan yang berfokus pada lingkungan tempat kejadian dan lingkungan daring. Selain pasal-pasal UU ITE yang sudah disebutkan oleh Informan, ada beberapa pasal UU ITE yang dijadikan tuntutan untuk kasus *cyberbullying* di media sosial, sebagai berikut: **Pasal 27 ayat (1)** dengan bunyi: "Setiap orang dengan sengaja dan/tanpa hak menyebarkan Informasi dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar." **Pasal 28 ayat (2)** dengan bunyi: "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan Informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antar golongan (SARA)." **Pasal 29** dengan bunyi: "Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakutkan yang ditujukan secara pribadi."

Faktor-Faktor Seorang Individu Atau Sebuah Kelompok Melakukan Tindak Pidana Cyberbullying

Faktor Individu, Kepribadian dalam manusia yang bisa dikatakan tipe kepribadian itu berpengaruh dari gen dan faktor lingkungan, yaitu tipe kepribadian introvert dan tipe kepribadian ekstrovert. Dalam hal faktor individu ini, seorang individu dengan tipe kepribadian ekstrovert lebih cenderung memiliki keinginan dan berani untuk melakukan *cyberbullying* karena dilihat dari kepribadiannya yang lebih aktif, terbuka dan menyukai kebebasan. Dibandingkan dengan seorang individu dengan tipe kepribadian introvert yang lebih banyak menjadi korban *cyberbullying* karena kepribadiannya yang lebih tertutup, lebih banyak diam, dan memiliki dunianya sendiri. Kemudian dikatakan bahwa seorang individu dengan kepribadian ekstrovert cenderung menggunakan cara yang maladaptive ketika menyelesaikan suatu masalah karena seorang individu dengan tipe kepribadian ekstrovert cenderung lebih meledak-ledak dan agresif, dibandingkan dengan seorang individu dengan tipe kepribadian introvert yang lebih tenang dan masih dapat dikontrol.[18] Beberapa pelaku mungkin mengalami ketidakstabilan emosional atau masalah mental yang dapat mendorong mereka untuk mengekspresikan ketidakpuasan atau frustrasi mereka melalui *cyberbullying*. Selain itu beberapa individu juga mungkin melakukan tindak pidana *cyberbullying* untuk mendapatkan perhatian dan memuaskan kebutuhan pribadi mereka, seperti rasa kuasa atau kontrol. Dalam media digital juga mempunyai etika dan norma dalam berperilaku. Beberapa pelaku tindak pidana *cyberbullying* juga tidak memahami etika dan norma dalam bersosial media.

Faktor Keluarga, Mendasari perilaku perundungan ini karena keluarga adalah karena keluarga kurang kondusif, banyak cecok, banyak kekerasan, dididik secara keras atau dengan kekerasan. Ketika keluarga menjadi salah satu sikap seorang anak menjadi buruk, mereka (si anak) akan mencari sesuatu yang lebih menyenangkan di luar rumah. Jika dirumah tidak diakui, mereka akan mendapatkan kekuatan di luar rumah, dan salah satunya dengan membully orang yang lemah.

Faktor Teman Sebaya atau Teman Bermain, Bahwa anak-anak yang tidak mempunyai teman beresiko menjadi korban *cyberbullying*. Teman sebaya atau teman bermain mempunyai peranan yang penting dalam keterlibatan seseorang menjadi pelaku *cyberbullying* dan korban *cyberbullying*. Faktor teman atau lingkungan dapat menjadi penyebab

cyberbullying karena adanya tekanan sosial, keinginan untuk mencari perhatian, atau pengaruh negatif dari lingkungan yang membolehkan perilaku tersebut. Terkadang, individu merasa terdorong untuk melakukan cyberbullying untuk memperoleh penerimaan atau status di antara teman-teman mereka. Lingkungan yang tidak menghukum atau bahkan memperkuat perilaku negatif dapat memperburuk situasi ini.

Faktor Sekolah, Sekolah merupakan tempat yang melibatkan banyak sekali aktivitas dan juga interaksi sosial. Baik itu antar sesama siswa, guru dengan guru maupun guru dengan siswa. Dengan banyaknya aktivitas dan interaksi sosial yang dilakukan disekolah, tidak jarang aksi *bullying* terjadi. Hal ini sdapat terus berkelanjutan sampai di media sosial. Karena kepuasan diri yang belum terpenuhi dan juga hasrat untuk tetap membuat korban merasa terganggu dan frustrasi, maka aksi *bullying* berlanjut di media sosial. Sekolah dapat menjadi tempat terbukanya kasus cyberbullying karena interaksi sosial yang intens di lingkungan sekolah dan penggunaan teknologi digital oleh para pelajar. Kehadiran media sosial dan platform daring memungkinkan peluang untuk perilaku cyberbullying di antara siswa, dan interaksi di sekolah dapat memperkuat dinamika tersebut. Faktor seperti tekanan sosial, persaingan, dan kurangnya pengawasan dapat menjadi penyebabnya.

Faktor Menggunakan Media Sosial/Internet, Faktor yang terakhir adalah penggunaan media social/internet oleh anak-anak. *Cyberbullying*, media sosial, dan remaja adalah suatu kesatuan yang saling terkait satu sama lain dan mempengaruhi. Dalam penelitian yang menyebutkan bahwa penggunaan media sosial bermasalah dan perilaku *cyberbullying* saling terkait secara langsung.[19] Di Indonesia sendiri, sering terjadi *cyberbullying* karena kurangnya etika dan sopan santun dalam menggunakan media sosial. Berdasarkan laporan *Digital Civility Index* (DCI) yang dibuat oleh Microsoft, Indonesia menjadi negara dengan tingkat kesopanan terendah di Asia Tenggara.[20] Penggunaan media sosial/internet untuk melakukan cyber bullying dapat merusak mental dan kesehatan psikologis target, memperluas dampak negatif secara cepat, dan menciptakan lingkungan online yang tidak aman. Orang menggunakan media sosial untuk melakukan cyber bullying karena anonimitas yang diberikan oleh platform tersebut, memungkinkan mereka untuk mengekspresikan ketidakpuasan atau ketidaksetujuan secara tidak langsung, menghindari tanggung jawab langsung, dan merasa dapat melakukannya tanpa konsekuensi fisik.

Dampak Yang Terjadi Terhadap Korban dan Pelaku Cyberbullying.

Korban: 1) Mengalami depresi dan cemas hingga percobaan bunuh diri, Korban cyberbullying dapat mengalami dampak psikologis serius, termasuk stres, kecemasan, depresi, dan bahkan dapat berujung pada isolasi sosial. Langkah-langkah pencegahan dan dukungan psikologis penting untuk membantu korban mengatasi dampak ini. Psikolog Trisa Genia C. Zega, M.Psi., mengungkapkan bahwa 40% anak-anak di Indonesia meninggal akibat bunuh diri karena tidak kuat dengan perundungan yang terjadi dengannya. Kemudian, 45,35% mengaku pernah menjadi korban cyberbullying dan sisanya lagi mengaku menjadi pelakunya.[21]

2) Memiliki banyak keluhan dalam kesehatan, Jika perundungannya dengan cara memperlakukan si korban dengan kasar, atau ucapan yang menyinggung dan membuat sakit hati dan berakibatkan depresi, itu akan membuat diri si korban tidak berminat untuk melakukan berbagai hal, salah satunya kurangnya nafsu makan. Hal itu akan membuat si korban mengalami gangguan pencernaan atau kesehatan yang cukup parah.

3) Menurunnya prestasi akademik, Dan adapun dampak lainnya yaitu prestasi akademik korban dapat turun. Jika si korban masih berada di bangku sekolah, maka dampaknya akan menyebabkan prestasi si korban menurun. Palsanya, korban akan tidak tertarik dan malas untuk pergi ke sekolah karena pelaku bullying ada di instansi pendidikan yang sama dengan korban.

Pelaku: 1) Kepuasan terhadap diri sendiri dan tidak merasa bersalah, Pelaku akan merasakan kepuasan untuk dirinya sendiri setelah melakukan apa yang pelaku inginkan. Dan pelaku tidak akan merasa bersalah dengan hal yang telah dilakukan tersebut. Perundung mungkin merasa puas atau tidak bersalah karena mereka mungkin mendapatkan kepuasan atau

rasa kuasa dengan menjatuhkan orang lain. Beberapa perundung mungkin mengalami masalah emosional atau rendah diri, dan mereka mencari cara untuk meningkatkan perasaan mereka dengan merendahkan orang lain. Selain itu, kebutuhan untuk mengontrol atau mendominasi orang lain dapat membuat perundung merasa kuat atau superior, sehingga mereka tidak merasa bersalah. Penting untuk diingat bahwa motivasi perundungan dapat bervariasi, dan tidak semua perundung memiliki alasan yang sama. Namun, perundungan biasanya merupakan tanda ketidakseimbangan kekuasaan dan masalah psikologis yang perlu diatasi, itulah mengapa mereka merasa puas dan tidak akan merasa bersalah dengan apa yang mereka lakukan terhadap si korban.

2) Tidak memiliki rasa empati, Pelaku bullying atau cyberbullying cenderung tidak memiliki rasa empati terhadap orang lain karena mereka dapat mengalami berbagai masalah psikologis atau emosional yang memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Faktor-faktor seperti rendahnya rasa percaya diri, kebutuhan untuk mendominasi, atau pengalaman trauma masa lalu dapat berkontribusi pada kurangnya empati dalam perilaku perundungan. Perilaku perundungan seringkali kompleks dan dapat melibatkan dinamika interpersonal yang rumit.

3) Merasa tindakan bullying yang dilakukan adalah yang biasa, Pelaku suatu tindakan yang tidak peduli apakah yang mereka lakukan adalah hal yang baik atau tidak akan menganggap semuanya biasa saja karena mereka hanya memikirkan kepuasan mereka saja. Bahkan, pelaku akan merasa Bahagia dan bangga dengan perilaku salah mereka itu.

4) Berpotensi menjadi pelaku kriminal, Pelaku cyberbullying ataupun pelaku kesalahan-kesalahan yang menurut hukum salah, dan menganggap tindakan mereka adalah hal biasa akan terus dan berulang-ulang melakukan hal tersebut demi kepuasannya. Bahkan, pelaku bisa saja mencoba untuk melakukan tindakan yang lainnya yang menyebabkan mereka menjadi seorang kriminal. Ketika seseorang melakukan kenakalan terutama kenakalan remaja, mereka akan melakukannya secara berulang kali. Mereka akan berhenti jika sudah beberapa kali mendapatkan teguran dari pihak yang berwenang.

Pencegahan Terhadap Tindakan Bullying Secara Langsung Maupun Cyberbullying Di Media Sosial

Pencegahan Terhadap Tindakan Bullying Secara Langsung: a) Ketika temannya menjadi korban bullying, maka saling menolong satu sama lain; b) Ketika temannya menjadi pelaku bullying, maka harus memahami terlebih dahulu alasan mengapa temannya melakukan tindakan tersebut kemudian diberikan nasihat yang tepat dan baik; c) Memahami dan menerima perbedaan setiap orang dilingkungan sebaya agar tidak terjadinya pertikaian yang menyebabkan saling menindas satu sama lain; dan d) Sebagai korban bullying yang pelakunya adalah anggota keluarga sendiri, korban harus juga bisa mengendalikan emosi. Ketika pelaku melakukan tindakan bullying, korban harus tetap tenang dan jangan mengeluarkan emosi yang meluap, tegur dengan tenang dan katakan bahwa korban tidak nyaman atau tidak suka dengan sikap pelaku tersebut. Namun jika pelaku terus melakukannya, menjauh dari pelaku dan pergi mencari suasana yang dapat menenangkan diri atau lakukan pemulihan diri.

Pencegahan Terhadap Tindakan Cyberbullying Di Media Sosial: a) Sebagai pengguna media sosial yang aktif, sangat diperlukan untuk menggunakan aplikasi seperti Instagram, Twitter, Facebook, dan aplikasi canggih lainnya dengan sangat baik tanpa mengunggah foto atau video yang aneh, yang tidak memancing keributan atau singgungan; b) Jika pernah menjadi korban cyberbullying atau tidak ingin menjadi korban cyberbullying, pengguna media sosial bisa mengatur privasi agar akun media sosialnya tidak dilihat oleh orang yang tidak dikenal; c) Karena sudah sangat canggih dan sudah banyak aplikasi untuk menjaga akun dari tindakan kejahatan, pengguna media sosial bisa melindungi kata sandi akun mereka dengan two factor authentication agar keamanan tambah terjaga; d) Ketika meninggalkan komentar diunggah seseorang, sangat perlu untuk berkomentar dengan baik dan tepat dengan unggahan yang diunggah pemilik akun tanpa membuat pemilik akun tersinggung dan berakhir ricuh; dan e) Cara pencegahan yang sangat penting dan paling utama,

jangan pernah melakukan penindasan kepada orang lain terlebih dahulu agar tidak menjadi korban penindasan selanjutnya.

Efektivitas Penerapan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Terhadap Pelaku Tindak Pidana Cyberbullying Di Media Sosial.

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik bagi mereka belum efektifitas sesuai dengan kegunaannya sebagai Undang-Undang yang mengatur larangan kejahatan di media sosial atau jaringan internet. Karena dunia UU ITE berlaku di media sosial yang merupakan dunia virtual, cukup sulit untuk ditemukan secara dunia nyata. Karena alasan tersebut lah berpengaruh kepada karakteristik UU ITE, dan menjadikan UU ITE memiliki kendala dalam penerapannya. Selain itu, alasan lain mengapa UU ITE belum efektif, karena kejahatan siber sering terjadi dengan negara yang berbeda, sehingga menimbulkan pertanyaan mengenai yurisdiksi yang berlaku atas perbuatan atau akibat tindak pidana serta atas pelakunya. Dan juga jika ingin dituntut dengan pasal UU ITE, harus benar-benar jelas bahwa tindakan tersebut memiliki unsur pidana dan bukti yang sangat kuat. Karena tidak sembarangan dalam memproses pelanggaran UU ITE.[22]

Efektivitas penerapan UU ITE (terhadap pelaku tindak pidana cyberbullying masih menjadi perdebatan. Beberapa orang berpendapat bahwa UU ITE dapat digunakan untuk menangani kasus-kasus tersebut, sementara yang lain mengkritiknya karena dianggap terlalu luas dan rentan terhadap penyalahgunaan. Peran penegak hukum, penyidik, dan kejelasan norma dalam hukum menjadi faktor kunci dalam menentukan efektivitas UU ITE terhadap kasus cyberbullying. Penerapan UU ITE pada pelaku tindak pidana cyberbullying masih dianggap kurang efektif karena beberapa alasan. Pertama, ketidakjelasan dalam rumusan pasal-pasal UU ITE dapat memunculkan interpretasi yang bervariasi, menyulitkan penegakan hukum. Kedua, lemahnya pemahaman teknis dari aparat penegak hukum terkait kejahatan digital dapat menghambat proses penyelidikan dan pengadilan. Selain itu, ada juga kekhawatiran terkait pelanggaran privasi dan potensi penyalahgunaan UU ITE untuk membungkam kritik atau pendapat. Reformasi hukum dan peningkatan pemahaman teknis di kalangan penegak hukum dapat membantu meningkatkan efektivitas penerapan UU ITE terhadap cyberbullying. Untuk meningkatkan efektivitas UU ITE dalam memberantas perilaku cyberbullying memerlukan pendekatan holistik yang melibatkan perbaikan regulasi, penegakan hukum yang kuat, dan keterlibatan aktif dari masyarakat dan platform daring.

Keberadaan UU ITE sangat bermanfaat terutama pada era teknologi informasi yang maju saat ini sebagian besar masyarakat sudah terhubung dengan internet. UU ITE memberikan manfaat besar bagi masyarakat, seperti melindungi privasi individu dalam aktivitas online, menegakkan hukum terhadap tindakan kejahatan siber, menyediakan kerangka hukum untuk pertumbuhan ekonomi digital, dan memberikan perlindungan konsumen dalam transaksi elektronik. UU ITE juga mendukung inovasi teknologi, mengatur konten berbahaya, mencegah penyalahgunaan informasi, dan memberikan dasar hukum untuk penyuluhan dan edukasi mengenai penggunaan yang aman dan etis dalam dunia maya.

D.Penutup

Dalam bab ini membahas mengenai kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang ada pada bab sebelumnya. Cyberbullying dapat terjadi karena anonimitas yang diberikan oleh platform online, sehingga pelaku merasa bisa melakukan tindakan negatif tanpa tanggung jawab langsung. Selain itu, jarak fisik antara pelaku dan korban membuatnya lebih mudah untuk menyampaikan pesan yang kasar atau merendahkan secara daring. Faktor lain termasuk kurangnya pengawasan orang tua atau pengelola platform, serta ketidakpahaman tentang dampak serius dari tindakan cyberbullying. UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) di Indonesia sebagian dapat digunakan untuk menangani kasus cyberbullying, tetapi efektivitasnya dapat dipertanyakan karena beberapa kontroversi terkait dengan interpretasi dan implementasinya. Beberapa berpendapat bahwa UU ITE dapat disalahgunakan untuk mengekang kebebasan berbicara. Penting untuk terus memperbarui dan menyempurnakan peraturan serta mengedukasi masyarakat tentang

konsekuensi cyberbullying. Selain regulasi, pendekatan holistik yang melibatkan pendidikan, pengawasan, dan tindakan positif dari pihak berwenang dapat lebih efektif dalam mencegah dan mengatasi cyberbullying. Semua kejahatan dunia maya dengan adanya unsur-unsur tersebut sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian diubah dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dengan kesimpulan tersebut, bisa dinyatakan juga bahwa UU ITE masih menjadi peraturan hukum yang ambigu. Dengan banyaknya jenis-jenis tindakan cyberbullying, namun tidak semua unsur dalam jenis-jenis tindakan kejahatan cyberbullying itu dicantumkan dalam pasal-pasal di UU ITE. Tetapi kita tidak bisa judge UU ITE untuk saat ini jika di suatu yang akan datang UU ITE akan mencakup unsur-unsur kejahatan di media sosial dan menjadi peraturan yang lebih baik. UU ITE dapat mencegah cyberbullying dengan mengatur dan mengenali tindakan ilegal yang terkait dengan penggunaan teknologi informasi dan transaksi elektronik. Beberapa aspek yang mencakup pencegahan cyberbullying melalui UU ITE melibatkan: 1) Penegakan Hukum: UU ITE memberikan dasar hukum untuk menindak pelaku cyberbullying, yang dapat mengurangi insiden dengan mengancam sanksi hukum; 2) Pelaporan dan Penanganan Kasus: UU ITE dapat digunakan untuk melaporkan kasus cyberbullying, memulai penyelidikan, dan menindak pelaku agar bertanggung jawab; 3) Perlindungan Korban: UU ITE dapat mendukung langkah-langkah perlindungan terhadap korban cyberbullying, termasuk hak untuk mendapatkan bantuan hukum dan privasi online; dan 4) Pendidikan dan Kesadaran: UU ITE bisa menjadi alat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang konsekuensi hukum dari cyberbullying, mendorong pendidikan digital, dan mempromosikan perilaku online yang etis. Penting untuk dicatat bahwa efektivitas UU ITE dalam mencegah cyberbullying juga tergantung pada implementasi yang tepat, pemahaman yang baik tentang aturan tersebut, serta dukungan dari pihak berwenang dan masyarakat. Selain regulasi, upaya kolaboratif untuk mendidik dan mengubah perilaku online dapat menjadi kunci untuk mengatasi masalah ini. Masyarakat memiliki peran kunci dalam mencegah dan menghilangkan cyberbullying. Pendidikan dan peningkatan kesadaran akan dampak negatif cyberbullying perlu ditingkatkan. Sekolah dapat menjadi agen utama untuk menyebarkan informasi dan menciptakan budaya penghargaan terhadap perbedaan. Pentingnya melaporkan kasus cyberbullying juga harus ditanamkan dalam masyarakat, dan dukungan terhadap korban perlu digalang. Orang tua perlu terlibat aktif dalam mengawasi aktivitas online anak-anak, sementara pendekatan empati di antara anggota masyarakat dapat membantu mengurangi konflik online. Adopsi praktik pengelolaan privasi yang bijak, pembentukan budaya online yang positif, dan penekanan pada etika digital juga menjadi bagian penting dari upaya bersama untuk menciptakan lingkungan online yang lebih aman dan mendukung.

Daftar Pustaka

- [1] W. Prihatiningsih, "Motif Penggunaan Media Sosial Instagram Di Kalangan Remaja," *J. Commun.* VIII, vol. 1, p. 53, 2017, [Online]. Available: file:///C:/Users/USER/Downloads/651-1621-1-SM.pdf
- [2] dan N. F. Jubaidi, Muhamad, "Dampak Negatif Cyberbullying Sebagai C-Crime Di Instagram," *J. Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi*, vol. 12, p. 121, 2020.
- [3] S. dan S. MamudjiSoerjono, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tujuan Singkat*, Rajawali P. Jakarta, 2012.
- [4] M. Abdulkadir, *Hukum dan Penelitian Hukum*, PT Citra A. Bandung, 2004.
- [5] Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram Un. Mataram, 2020.
- [6] P. Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana. Jakarta, 2005.
- [7] N. Yanti, "Fenomena Cyberbullying Pada Media Sosial Instagram," *J. Pustaka Ilm.*, vol. 4, p. 578, 2018, [Online]. Available: file:///C:/Users/USER/Downloads/33796-83064-1-PB.pdf
- [8] N. Sri Wahyuni, Maria Goretti Adiyanti, M.S., "Kecenderungan Cyberbullying Remaja Ditinjau Dari Kompetensi Sosial Dan Persepsi Terhadap Gaya Pengasuhan

- Authoritarian Orangtua,” *Pustaka Univ. Gadjah Mada*, 2018, [Online]. Available: <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/154860>
- [9] L. dan F. T. L. P.A.F, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Di Indonesia*, Sinar Graf. Jakarta, 2019.
- [10] I. Z. LIS, “Tinjauan Hukum Pidana Dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik di Indonesia,” *Risal. Huk.*, p. 19, 2007.
- [11] I. Ketut Mertha, et.al, *Ajar Hukum Pidana*, Universita. Bandung, 2016.
- [12] Sudarto, *Hukum Pidana I*, Yayasan Su. Semarang, 2009.
- [13] A. Fadilah, “Analisis Tindak Pidana Cyberbullying,” in *Studi Putusan*, UIN.Jakar, 2021, p. 22.
- [14] M. Ngafifi, “Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya,” *J. Pembang. Pendidik. Fondasi dan Apl.*, vol. 2, p. 36, 2014, [Online]. Available: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/viewFile/2616/2171>
- [15] A. Hamzah, *Bunga Rapai AWKLS Hukum Pidana dan Acara Pidana*, Ghalia Ind. Jakarta, 2001.
- [16] L. Nabel Hamadi, “Penegakan Hukum Tindak Pidana Bullying Melalui Media Sosial Berdasarkan UU No. 11 Tahun 2008 Jo. UU No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik,” *J. Ilm. Huk.*, p. 74, 2019, [Online]. Available: <http://eprints.unram.ac.id/12340/>
- [17] E. al. Imani, Fitria Aulia Imani, “Pencegahan Kasus Cyberbullying Bagi Remaja Pengguna Sosial Media,” *J. Soc. Work Soc. Serv.*, vol. 2, p. 76, 2021, [Online]. Available: <file:///C:/Users/USER/Downloads/10433-27364-1-SM.pdf>
- [18] R. Adinda, “3 Jenis Tipe Kepribadian: Introvert, Extrovert & Ambivert,” *Gramedia*, 2022. <https://www.gramedia.com/best-seller/tipe-kepribadian-introvert-extrovert-ambivert/>
- [19] M. Kircaburun, K., & Griffiths, “Kecanduan Instagram dan lima besar kepribadian: peran mediasi dari rasa menyukai diri sendiri,” *J. Kecanduan Perilaku*, vol. 7, pp. 158–170, 2018.
- [20] M. Ikhsan, “Netizen Di Indonesia Paling Tidak Sopan Se-Asia Tenggara,” *CNN Indonesia*, 2021. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210225115954-185-610735/riset-netizen-di-indonesia-paling-tak-sopan-se-asia-tenggara>
- [21] A. Asykarul Haq, “Tingkat Bunuh Diri Remaja Indonesia Akibat Cyberbullying, Kompasiana,” *Kompasiana*, 2022. <https://www.kompasiana.com/abiyu59785/61d070e64b660d06923c2134/tingkat-bunuh-diri-remaja-indonesia-akibat-cyberbullying?page=1>
- [22] E. a. Elan, “Fektivitas Undang-Undang Ite Dalam Menangani Ujaran Kebencian Melalui Media Sosial Di Kota Batam,” *J. Pendidik. Kewarganegaraan Undiksha*, vol. 10, p. 86, 2022, [Online]. Available: <file:///C:/Users/USER/Downloads/8.+83-100+Elan.pdf>